

AVENTURIEN

EINE SAMMLUNG AVENTURISCHER ZAUBERSPRÜCHE

Liber Cantiones



Das Schwarze Auge

INHALT

AVENTURISCHE ZAUBERFORMELN	5
ERLÄUTERUNG DER VERWENDETEN BEGRIFFE	5
DIE ZAUBERSPRÜCHE	8
A	8
B	25
C	35
D	42
E	47
F	55
G	61
H	67
I	79
J	89
K	89
L	98
M	110
N	120
O	125
P	129
R	138
S	142
T	162
U	168
V	171
W	176
X	186
Z	187



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 **MWW**) zum steten Anwachsen des möglichen Spruchkanons führen – aber die wenigsten dieser Sprüche werden jemals anderen Personen als dem Erfinder zugänglich sein. 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.

Was wir hier nicht aufgeführt haben, sind etliche Auswirkungen dämonischer Pakte und bestimmte Beschwörungsformeln für dämonische Essenz – solchen Themen ist ein ganzer Band in der Box **Götter und Dämonen** gewidmet.

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-Tulamidyra, Brabaker Dämonologen wohl in Zhayad – aber all diese verschiedenen Möglichkeiten aufzuführen, hätte nicht nur den Rahmen des 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.

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 *Zauberoutine* in **Aventurische Zauberer**). Endgültig misslungene Sprüche kosten den Zauberer die Hälfte der angegebenen (oder für den Zauber eingepflanzten) 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. Muss ein unwilliges, sich der Zauberei aber bewusstes Objekt berührt werden, dann muss dem Zaubernenden 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 diesem die Berührung (ebenfalls als AT auf das passende Kampftalend gewürfelt) durchzuführen.

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.)

Zauberdauer

Die zum Aufbau und Auslösen des Zaubers benötigte Zeitspanne. Während dieser Zeit muss sich der Zaubernende 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. Wenn nichts anderes angegeben ist, beginnt die Wirkung eines gelungenen Spruches sofort mit Ablauf der letzten Aktion des Zaubers. Wird der Zaubende 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* in **AZ**.

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**.

Zielobjekt

Wir unterscheiden bei der Art des betroffenen Ziels zwischen folgenden Kategorien: *Einzelperson/Einzelwesen* – wobei mit 'Person' jede Art von denkendem Lebewesen gemeint ist (inklusive des Zaubers 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*, *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 Zaubersenden 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 Zauberfertigungspunkten (ZfP*) abhängig und wird dann in der Form "ZfP* Spielrunden/Stunden" etc. angegeben.

Bei einigen Zaubern muss der Spruch-Wirker 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 TRITTLLOS 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 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 Zaubersenden zur Verfügung, die über die geforderten ZiW verfügen oder die entsprechenden ZiP aufbringen können. (Achtung: Die geforderten ZiP sind nicht als normale Probenzuschläge zu verstehen. Wer eine entsprechende Modifikation oder Variante sprechen will, muss die ZiP vorher investieren und dennoch einen ZiW 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. 141) 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 Regeln 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 überhaupt 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 61 (GARDIANUM) bzw. Seite 86 (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 **Merkmale** finden Sie ebenfalls in **MWW** im gleichnamigen Kapitel.

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 natürlich auch eher zur Meisterschaft bringen.

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).

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**.

Abkürzungen

Folgende Abkürzungen finden Verwendung: **ZfW** steht für den Zauberfertigkeitwert, **ZfP** für die Zauberfertigkeitpunkte 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 Klingeln** und **MFF** für **Mit flinken Fingern**.

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 Person 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 Sabnetorten werden jedoch nur von den wenigsten Repräsentationen in Mitleidenschaft gezogen.

• Schutz vor Vergiftung (+5). Bewahrt die Nahrung für die nächsten ZIP* Stunden vor jeglicher in diesem Zeitraum geschehener Vergiftung und jedem Verschimmeln oder Verderben. Der Zaubrende 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

(Für jeden Talentpunkt *Schneidern* über 7 ist die Probe um 1 erleichtert.)

● **Technik:** Die Magierin streicht über ihr Gewand und murmelt dabei die Formel.

● **Zauberdauer:** 40 Aktionen

● **Wirkung:** Farbe und Schnitt (nicht jedoch die Art des Stoffes) eines Kleidungsstücks können sich mit dieser Formel nach Wunsch der Magierin ändern. Die Zaubrende muss eine recht genaue Vorstellung vom Endergebnis besitzen, genaue Kenntnisse des Schneiderhandwerks sind jedoch nicht erforderlich, aber nützlich. Bei besonders gewagten Kreationen kann der Meister Probenzuschläge bis zu +7 verlangen.

Die ZIP* 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 durchzuschauern droht, kann mit dieser Variante für 3 AsP die betroffene Stelle ausgebessert werden. Erzielt man dabei mindestens halb so viele ZiP* 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). Die Magierin kann das Kleidungsstück aus der entsprechenden Menge Garn herstellen, was jedoch eine gute Stunde Arbeit bedeutet.

- Sackleinen und Spinnenseide (+7; ab ZiW 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.

- **Reversalis:** bewirkt eine Aufhebung eines bestehenden ACCURATUM oder verwandelt ein normales Kleidungsstück in unzusammenhängende Stoffbahnen, Fetzen und Fäden.

- **Antimagic:** kann in einer Zone des OBJEKT ENTZAUBERN nur erschwert gewirkt und mit diesem Antimagic-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 Handvoll 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:** ZiP* Spielrunden, die negativen Nachwirkungen sind ab Ablauf der Wirkungsdauer augenblicklich.

- **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer

- **Adamantinquader (+5).** Für je 5 Punkte kann ein fünffaches Gewicht verzaubert werden (für +15 betragen die Kosten also 5 AsP + 2 AsP pro angefangener $(5 \times 5 \times 5 =)$ 125 Stein Gewicht).

- **Zauberstahl (+3; ab ZiW 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 ZiP* Punkte. Die TP einer Nahkampfwaffe steigen um ZiP*/3 Punkte, ebenso der RS einer verzauberten Rüstung, die TP eines Geschosses oder einer WurfWaffe um ZiP*/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 Schmeldearbeit (MFF 51f.).

- **Kristallglanz (+3; ab ZiW 7).** Der verzauberte Gegenstand erhält nach Wunsch des Zaubersenden 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.

- **Struktur wahren (+7; ab ZiW 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 ZiW 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 *Adamantinquader* pro 5 etc. Stein).

- **Reversalis:** erzeugt an Gegenständen einen Zerfallsschaden wie beim EISENROST (s. S. 50).

- **Antimagic:** OBJEKT ENTZAUBERN und ERZBANN wirken in ihren verschiedenen Varianten gegen den ADAMANTIUM. Die verbesserten TP einer Zauberstahl-Waffe werden von einem GARDIANUM aufgefangen. 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.



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 ZIP* 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 *Selbstbeherrschung*-Probe gelingt.
- **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 um so stärker. Alle *Sinnenschärfe*-Proben, die diesen Sinn betreffen, sind um die doppelten ZIP* erleichtert.
- **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 (den Abzug wegen Aufrechterhalten beachten).**
- **Reversalis:** Die Sinne der Verzauberten werden abgestumpft, dadurch verliert sie ZIP* Punkte *Sinnenschärfe*.
- **Antimagic:** 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.



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 aber 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 ZIW 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 Tieres nicht höher sein darf als der doppelte ZIW des Elfen; bei einem eventuellen *Talentwert* des Tieres ist die Grenze der ZIW. (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 $ZIP^*/2 = \text{Lebensalter}$ in Jahren, für einen Harnischträger $ZIP^* \times 30$ 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 ist 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 (+3; ab ZiW 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 MWW; für zweite und folgende Varianten sind sowohl die Aktivierung als auch die Steigerung (bis zum höchsten der beteiligten ZiW) um eine Spalte verbilligt).

• Grenzenlose Gestalt (+7). Wer wenigstens eine Version dieses Spruchs auf ZiW 15+ beherrscht, kann als weitere Version auch ein Tier wählen, das größer als ein Pferd oder kleiner als eine Ratte ist. Der Zauber ist für eine solche Variante prinzipiell um 7 Punkt 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:** Elfö; 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:** ZiP* x 2 Schritt, Basisbreite des Kegels maximal ZiW 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 kostet es jedes Wesen im Wirkungsbereich eine KK-Probe, um sich dem Elfen zu nähern.

• Sturm (+7). Der Windstoß ist so heftig, dass auch Personen umgeweht werden, wenn ihnen nicht eine KK-Probe gelingt, die um die ZiP* 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 ZiP* KR Abzüge von 1 Punkt auf alle Werte zu erhalten.

● **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; Geo 4; Sch, Srl je 3 /// Ursprünglich war dieser Zauber wohl eine Möglichkeit der Waldelfen, drohende wilde Tiere zu verunsichern und so zu ver-

scheuchen. 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.



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 Lebewesen, die sich dort aufhalten (eventuell also auch die Zaubernde), erleiden 3W SP(A) pro KR. Außerdem werden alle Flammen gelöscht, und es treten beim Wiedereinströmen der Luft heftige Winde auf. Ist der Raum oder das Gefäß besonders gut gegen Luft eintritt 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 ZIP* 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 ZiW Schritt vom Zaubernen entfernt. Ihr maximales Volumen beträgt ZiW x 5 Raumschritt.

- **Wirkungsdauer:** ZiP* 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 ZIP* 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 – quasi unbekannt. Unseres Wissens nach handelte es sich ursprünglich um ein vorbereitendes Ritual zur Beschwörung bestimmter gehörnter Dämonen, die erst dann fähig sind, in der Gegenwart von Luft zu existieren, wenn sie in dieser Welt gebunden sind. Vermutet wird weiterhin eine Hexalogie, die Elemente bannt, so etwa ein echsches Ritual, das einem Gebiet alle Feuchtigkeit entzieht.



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 ähnli-

- che Aktionen beziehen, sind um 4 Punkte erschwert, jede ausdauerintensive Aktion im Kampf (siehe MBK 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 ZiW x 3 Schritt vom Zaubernden entfernt. Ihr maximales Volumen beträgt ZiW x 20 Raumschritt.
- **Wirkungsdauer:** ZiP* 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 ZiP* besitzt) ein Leck in die Zonenbegrenzung schlagen, so dass sich die verdichtete Luft langsam verteilt.
- **Merkmale:** Umwelt, Elementar (Luft)

- **Komplexität:** D

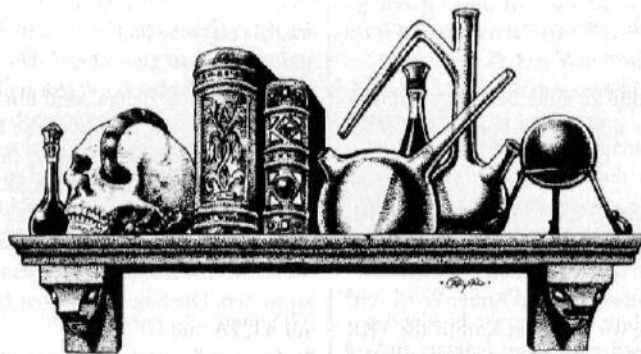
● **Repräsentationen und Verbreitung:** Mag 2 /// Es scheint, als wäre dieser Spruch eine etwas harmlosere Abwandlung des borbaradianischen WEICHES ERSTARRE. Vermutlich kommt diese Formel als Beute aus den Magierkriegen zu uns, denn sie wird erstmals in den *Gorischen Fragmenten* erwähnt. Der Spruch, 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 Druiden 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 (menschensähnliche) Gestalt aus seinen schlimmsten Alpträumen erscheint.
So lange es den Zaubernden sieht (maximal jedoch ZiP* x 5 KR lang), bringt das Opfer keinen Laut mehr hervor und ist völlig in Angst erstarrt. Danach muss es eine MU-Probe+ZiP* ablegen, bei deren Misslingen es in eine tiefe Ohnmacht von ZiP* Minuten 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 4 AsP
- **Zielobjekt:** Einzelperson
- **Reichweite:** ZiW x 3 Schritt
- **Wirkungsdauer:** ZiP* x 5 KR
- **Modifikationen:** Zauberdauer, Wirkungsdauer, Erzwingen, Kosten, Zielobjekt (mehrere)
 - In der Variante gegen mehrere Opfer kostet der Zauber so viele AsP, wie die höchste MR der Opfer beträgt (min. 4), plus deren Anzahl.
 - **Fremdgestalt (+5):** Der Zaubernde lässt nicht sich selbst, sondern einen anderen als Ausgeburt der Alpträume erscheinen.

- **Alpdrücken (+5):** Die Erscheinung der ALPGESTALT wirkt so nachhaltig beim Opfer, dass es in den folgenden ZiP* 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 ist starr vor Entzücken. Nach Ende der Wirkungsdauer muss eine IN-Probe+ZiP* gelingen, sonst fällt das Opfer für ZiP* 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 ZiP* bei der Probe übrig bleiben, können verschiedene Detailstufen erkannt werden.

0 bis 3 ZiP*: 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 Zauberkonstruktionen 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 ZiP*: 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 Zauberkonstruktionen werden erkannt ("Das ist gar keine Scharlatanin, sondern eine echte Hexe.").

ab 8 ZiP*: 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 ZiP*.

• Dem stehen Erschwernisse auf die Probe entgegen, die aus verschiedenen Quellen herrühren können: Zauberkonstruktionen in fremder Repräsentation erschweren die Probe um mindestens 2 (Magier analysiert Druiden- oder Hexenzauber) bis zu 7 Punkte (Magier analysiert alte Skirsechim-Magie, hochelfische Zauberkonstruktionen, arachnide Generationenflüche etc.). Willentlich verborgene Zauberei erschwert die Probe um die ZiP* 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 im 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 Zauberkonstruktion jedoch durch eine längerdauernde Analyse wieder wettmachen kann: Jeweils nach einer halben Stunde kann er eine neue Probe ablegen und die hier übriggebliebenen ZiP* zu den bereits 'erwirtschafteten' addieren. Um die Konzentration so lange aufrecht zu erhalten, muss jedoch nach jeder halben Stunde eine *Selbstbeherrschung*-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 *Selbstbeherrschung*-Probe).

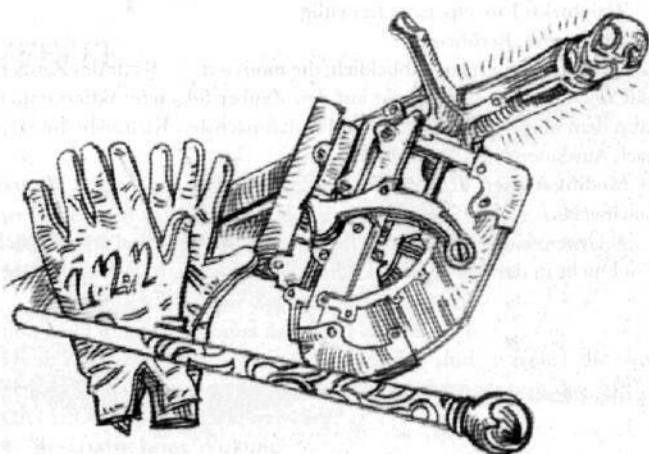
• Die Hälfte der ZiP* eines vorbereitenden ODEM auf das selbe Ziel können bei der ANALYS-Probe eingesetzt werden, um Erschwernisse zu vermindern.

● **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

● **Antimagic:** Der HELLSICHT TRÜBEN und der SCHLEIER DER UNWISSENHEIT erschweren die Analyse.

● **Merkmale:** Hellsicht, Metamagic

● **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 karmale 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 Eigenschaft um die ZiP* verbessert. 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 nach dieser Probe ausreichend ZiP* übrig behält.

● **Kosten:** 5 AsP

● **Zielobjekt:** Einzelperson, freiwillig

● **Reichweite:** Berührung

● **Wirkungsdauer:** augenblicklich, die motivierende Kraft des Zaubers hält so lang 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

• Gegenzauber (+MR des Patienten). Obwohl dies ursprünglich wohl nicht in der Absicht der Töchter Satuaris lag, hilft dieser Zauber

auch gegen verschiedene, von finsterner Zauberei verursachte Ängste: Er verkürzt die Wirkung des HORRIPHOBUS, des SCHWARZEN SCHRECKENS, des BÖSEN BLICKS, des Fluchs *Ängste mehren* sowie anderer, ähnlich wirkender Furcht erzeugender Zauber oder Rituale. Dazu wird die Hälfte der ZiP* der Hexe von den ZiP* 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, eine Swafskari gestoppt, Goldgier wird gemindert und dergleichen.

● **Reversalis:** bekannt als *Ängste mehren*: Alle vorhandenen Ängste verdoppeln sich für die nächste Viertelstunde.

● **Antimagic:** 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 Thesie dieser Formel wohl auch in Perricum und der Halle der Antimagic 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 siebenmal die Bewegung, die in das Objekt übergehen soll, und spricht dabei siebenmal 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 Effekt darf aber nur einfacher 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 10 Aktionen auszuführen sein. Der Gegenstand selbst darf dabei auch 'unmögliche' Bewegungen wie Schweben nachvollziehen. Soll in einem Gegenstand mehr als eine Bewegung verankert werden, so ist die Probe für jede weitere Aktion um jeweils 3 Punkte erschwert und erfordert einen separaten Befehl.

Wie schwer der Gegenstand sein kann, hängt im übrigen von der Körperkraft des Magiers ab, der die Bewegung ja siebenmal ausführen muss; die Verwendung von Elixieren zur Kraftsteigerung ist ausdrücklich erlaubt.

Bekannt Beispiele für diesen Zauber sind apportierende Tablets, sich auf Kommando öffnende Türen, herbeieilende Mäntel und dergleichen mehr.

Der große Rohal selbst soll ein großer Freund dieses Zaubers gewesen sein, den er in den Gesprächen als eine der klassischen Arten der Herrschaft des Geistes über die Materie bezeichnete.

Mit dem ANIMATIO verzauberte Gegenstände können als magische

Waffen eingesetzt werden, Zauber jedoch, die gegen magische Gegenstände keine Wirkung zeigen (wie z.B. der DESINTEGRATUS), entfalten bei ihnen ihre volle Wirkung.

● **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 und 30 AsP für Objekte von bis zu 50 Stein Gewicht

● **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:** ZiP* Monate, längstens jedoch bis zur nächsten Sommersonnenwende

● **Modifikationen und Varianten:** Kosten

• Tagelöhner (+3). Der Zauber wirkt nur ZiP* Stunden lang (maximal bis zum nächsten Sonnenaufgang), dafür kostet er auch nur die Hälfte der o.a. AsP

• Mehrere Objekte (+3). Der Magier kann so viele Objekte gleich-

zeitig mit dem ANIMATIO belegen, wie er tragen kann. Notfalls ist eine FF-Probe erforderlich.

• Geworfenes Objekt (+7; ab ZiW 11). Die Bewegung des Objekts kann ein Wurf sein, so lange es dem Magier gelingt, den Gegenstand binnen 10 Aktionen wiederzuerlangen und neu zu werfen.

● **Reversalis:** hebt einen bestehenden ANIMATIO wieder auf.

● **Antimagie:** kann in einer Zone des BEWEGUNG STÖREN 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 sowohl in Belhanka als auch in Khunchom und Punin gelehrt; außerdem lässt er sich aus den Schriften Telekins herleiten; hierzu ist jedoch der Besitz der kompletten Trilogie nötig. In Khunchom wird häufig von einem Lernenden 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 Gebäude- teil, 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 ZiW und ZiP* des Wirkenden Spruches notiert werden. Nach Anbringen des APPLICATUS darf das Objekt nicht von seinem Platz bewegt werden, sonst wird der Zauber aufgelöst.

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 aufgelöst.

● **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 die Sonderfertigkeit *Zauberzeichen* besitzen.

• Komplexer Auslöser (ab ZiW 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 ZiP* erfordert (siehe das Kapitel **Magische Artefakte** in MWW).

• 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, die Scharlatanen bekannt sind; sie benötigen also für den APPLICATUS nicht die SF *Zauberzeichen*.

● **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 ZiP* 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 und 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 Zei-

chen 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 zuzubewegen. 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 AsP oder 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 BELZHORASHBANN.
- **Merkmale:** Herbeirufung (borbaradianische Variante: Herbeirufung, Dämonisch (Belzhorash))
- **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 Südenturien wohl einige exzentrische Gelehrte (darunter auch Hexen und Borbaradianer) diese Formel erlernt.



Arcanovi Artefakt

Probe: MU/IN/CH

- **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 detaillierte Beschreibung der Wirkungsweise finden Sie im Kapitel **Magische Artefakte** in *MWW*.
- **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 *MWW*, 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 erkleck-

licher Batzen Geld verdienen lässt) auch an jeder tulamidischen Akademie (und natürlich in Punin) erlernen kann. Die Thesie findet sich ebenfalls in der *Ringkunde für Fortgeschrittene*, eine Möglichkeit zur Herleitung in *Artefakte und Alchemica*.

Da die Erschaffung magischer Artefakte eine der grundlegenden Zauberereien darstellt, nimmt es nicht Wunder, dass auch viele andere Zaubererkundige 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.



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 maximale Stärke der zusätzlichen Rüstung darf maximal ZIW/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 ZIP*/2 in AsP, mindestens aber 4 AsP

Beispiel: Die Elfe Lorindel trägt einen Lederhurnisch (RS 3). Diese Rüstung will sie auf RS 7 verstärken, benötigt also 4 zusätzliche RS-Punkte. $4 \times 4 = 16$. Bei der Zauberprobe hat sie 5 Punkte übrig behalten; $ZIP^/2$ ist also 3. Lorindel muss also $16 - 3 = 13$ AsP einsetzen.*

⊙ **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 MBK, S. 66), betragen jeweils aber mindestens 3 AsP.

⊙ **Reversalis:** hebt einen wirkenden ARMATRUTZ auf.

⊙ **Antimagic:** 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 von den Elfen stammt, gehört er – wie auch der firnelische FLIM FLAM – zu den meistgelehrten Sprüchen an menschlichen Akademien, und auch Hexen und manchen Druiden ist diese Schutzformel nicht unbekannt. Andere Zaubererkundige erlernen meist die leicht zugängliche elfische oder gildenmagische Repräsentation, wenn sie Leib und Leben behüten wollen.



Atemnot

Probe: MU/KO/KK (+MR)

⊙ **Technik:** Der Druiden 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 zuzuschließen. Es leidet unter Kurzatmigkeit und gelegentlichen Schwindelanfällen (es erleidet schlagartig ZIP* Punkte Erschöpfung) und muss einen Tag lang (das heißt, die nächsten 24 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 AU-Verluste durch kräftezehrende Aktionen und doppelt schnell Erschöpfung (Basis 115). Der Druiden 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:** 24 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

Prob: KL/CH/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 ASE 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 ZiP*/3 Punkte.
- **Kosten:** 7 AsP
- **Zielobjekt:** Einzelperson (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 MWW). 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, Sechsheinern oder fliegenden Vierbeinern um 5 Punkte, bei Achtbeinern oder fliegenden Sechsheinern 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 eines 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 ZiW 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 ZiW KR einen Bonus von ZiP* 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 ZiP* Punkte, wirkt für ZiP* KR und kostet ZiP* 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.



Aufgeblasen Abgehoben

Prob: 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 "Pffrz!" 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 in **MWW**).

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 eventuelle *Höhenangst* verlangen!) möglicherweise dazu führt, dass er den Boden mit leicht gebräunten Beinkleidern wieder betritt ...

● **Kosten:** 10 AsP

● **Zielobjekt:** Einzelperson

● **Reichweite:** 7 Schritt

● **Wirkungsdauer:** ZiP*/2 Spielrunden

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer

• Flughöhe begrenzen (+3). Opfer fliegt max. ZiW Schritt hoch.

• Fesselballon (+3). Opfer bleibt senkrecht über der Startstelle

• Tierballons (+5). Diese Variante wirkt auch auf Tiere.

• Kunstflug (+7). Das Opfer fliegt Figuren, die die Schelmin mit ihren Armen vormacht (A).

● **Reversalis:** hebt einen wirkenden **AUFGEBLASEN** auf.

● **Antimagic:** **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 *Encyclopaedia Magica* ist er auch in der neuesten Ausgabe nicht dokumentiert).



Auge des Limbus

Prob: 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 'darüberliegende' 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 Kampfunde 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 dreifach, 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 **MWW** 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 ZiW Schritt vom Zaubernen entfernt. (So dass bei einem entsprechend niedrigen Wert sich der Zauberende höchster Gefahr aussetzt.)

● **Wirkungsdauer:** augenblicklich; der Wirbel bleibt ZiP* KR bestehen und schließt sich dann schlagartig.

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Kosten, Erzwingen, Reichweite, Wirkungsdauer

• Tor in die Niederhöhlen (+10; ab ZfW 14). Der Mahlstrom führt anstatt in den Limbus direkt in die Niederhöhlen, die sich gähnend hinter dem Schlund auf tun. 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, Ach1 /// Eigentlich 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 wiederbegegnen. Die Formel ist quasi unbekannt und in ihrer kompletten Form nur in Punin und bei extrem wenigen Privatgelehrten in Thesiform 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 das Thema Illusionen in MWW) beträgt ZfP* 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 gewählt werden sowie jede denkbare Farbe.

• **Muster (+7).** Die Oberfläche besteht aus einem vom Zaubernen 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. ein menschliches Gesicht oder eine bewegte Wasserfläche sein.

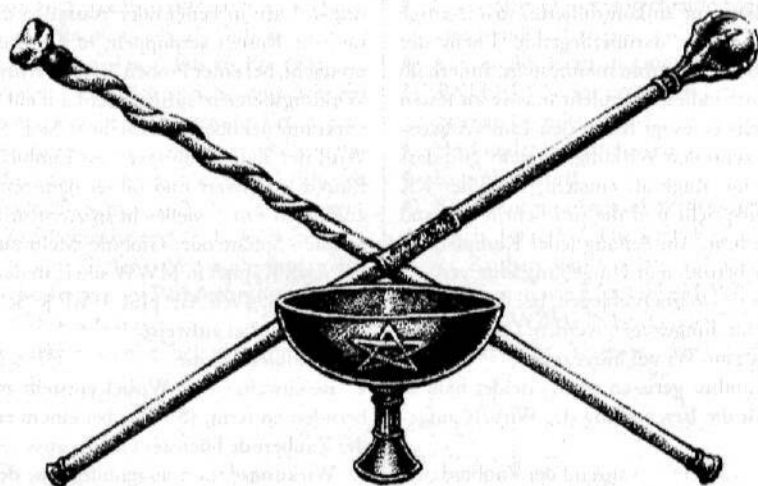
● **Reversalis:** Der Zauber wird aufgehoben.

● **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 Methessa ya Comari entwickelte Spruch wird nur an der Akademie des Scienden 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 verknöchertes Gildenmagier diese 'Spielerei' als unwürdig erachtet.





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 ZiW 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 das Thema Illusionen in *MWW*) beträgt ZiP* Punkte.

● **Kosten:** 4 AsP pro Illusionskomponente

● **Zielobjekt:** Zone

● **Reichweite:** ZiW x 3 Schritt

● **Wirkungsdauer:** maximal ZiP*/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 ZiW x 30 Schritt.

• Bewegte Bilder (+7; ab ZiW 11). Es wird eine bewegliche Bildillusion erzeugt (z.B. ein fliegender Drache).

• Selbstleuchtend (+7; ab ZiW 11). Die Bild-Illusion kann auch eine Lichtquelle darstellen.

• Geschmack und Tastsinn (jeweils +12; ab ZiW 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 Thesen in allen relevanten Werken zur Illusionszauberei, namentlich der *Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung* und dem *Liber Methellessae*.



Axxeleratus Blitzgeschwind

Probe: KL/GE/KO

● **Technik:** Die Elfe konzentriert sich auf alle Muskeln und Sehnen seines Körpers und spricht *a'seta 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 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 steigen um 2 Punkte und die Abwehr eines beschleunigten 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 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).

● **Kosten:** 7 AsP

● **Zielobjekt:** Einzelperson, freiwillig



- **Reichweite:** selbst, 7 Schritt
- **Wirkungsdauer:** ZiP* mal 3 Kampfunden (A)
- **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Kosten, Zielobjekt (mehrere), Reichweite
 - Blitzgeschwindigkeit (+7; ab ZiW 11). Der Zauber verleiht der Nutznießerin die Schnelligkeit eines Pfeils: Der *Athletik*-Wert wird für Sprints und Sprungweiten vervierfacht, die GS ebenso. Eine weitere Steigerung von Kampferten findet jedoch nicht mehr statt. Bei diesem wahnwitzigen Tempo soll es jedoch schon häufig zu Unfällen gekommen sein, bei dem tausende 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 ZiW 3). Die Beschleunigung bezieht sich einzig auf die Sprache der Elfe – nur so ist es möglich, Koboldisch zu sprechen. Schelm sind hiervon ausgenommen: Sie beherrschen die Sprache auch ohne diesen Zauber. Die Wirkungsdauer für diese Variante beträgt ZiP* 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 ...

- **Antimagic:** 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 en detail beschrieben hat.



Balsam Salabunde

Prob: 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 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 ZiW x 2 LeP). Der Zauberer kann sich mit diesem Spruch auch selbst heilen. Die schädliche Wirkung von Krankheiten und Giften wird mit diesem Zauber nicht gestoppt.
- Heilung von Wunden (Basis 97 bzw. MFF 37):* Die Zauberprobe ist um die 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:* Schwerstverwundete (zwischen 0 LeP und -KO LeP) vom Rande des Todes zurückzuholen, gelingt, wenn der Zauber sofort und mit vollem Einsatz (mindestens 10 AsP) gesprochen wird. Jeder zurückzubringende LeP unter 0 kostet den Zaubern den 2 AsP. Dabei verliert der Zaubernde für je 10 angefangene LeP unter 0 einen permanenten AsP, der Patient jeweils einen permanenten LeP.
- **Kosten:** 1 AsP pro LeP, mindestens aber 5 AsP (Diese 5 AsP müssen

- auch dann aufgebracht werden, wenn weniger als 3 ZiP* übrig bleiben.)
- **Zielobjekt:** Einzelwesen, freiwillig
- **Reichweite:** selbst, Berührung
- **Wirkungsdauer:** augenblicklich
- **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Kosten, Reichweite
 - Lebenskraft stärken (+5; ab ZiW 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 ZiW LeP hinzugewonnen werden. Nach ZiP* 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 ZiW 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: ZiP* Spielrunden.
- **Reversalis:** ein schleichernder Schadenszauber, bei dem das Opfer je eingesetztem AsP einen LeP verliert.
- **Antimagic:** 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 ihm übernommen haben), aber auch Geoden und Achaz haben diese Form 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

Prob: KL/CH/KK (+MR)

- **Technik:** Die Elfe läuft einmal im Kreis um das Opfer herum und spricht zum Abschluss das *bhanda fialza dhaôm'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 Zaubervirkung mittels einer MU-Probe abzuschütteln, die jedoch um die ZiP* erschwert ist. Dieser Zuschlag sinkt pro Stunde um einen Punkt (die ZiP* 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 ZiP* Mut-Punkte (die sich um 1 pro Stunde regenerieren) und erleidet ebenso viel Punkte Erschöpfung.
- **Kosten:** 9 AsP
- **Zielobjekt:** Einzelwesen
- **Reichweite:** Das abgeschrittene Gebiet darf eine maximale Ausdehnung von ZiW Schritt Radius haben. Das Opfer muss sich nicht genau im Zentrum des Gebietes befinden, aber es muss vollständig umschlossen sein.
- **Wirkungsdauer:** ZiP* Stunden
- **Modifikationen und 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 ZiW 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. Die Zauberdauer sinkt dadurch 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 werden und kann beendet 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

Prob: IN/CH/CH (+MR)

- **Technik:** Der Elf blickt seinem Opfer in die Augen und spricht *bhan la da'in*.
- **Zauberdauer:** 5 Aktionen
- **Wirkung:** Der Verzauberte sieht in dem Spruchanwender einen Freund. Die Intensität der Wirkung bemisst sich nach den ZiP*:

- 0 – 3: Das Opfer hegt Sympathie für den Zauberden und hat das unbestimmte Gefühl, ihn irgendwoher zu kennen.
- 4 – 7: Das Opfer ist dem Zauberden freundschaftlich verbunden, ist zuvorkommend und wohlgesonnen und vertraut ihm auch kleinere Geheimnisse an.

8-12: Das Opfer sieht in dem Zaubernen einen engen Vertrauten oder sehr guten Freund, liest ihm jeden Wunsch von den Augen ab und antwortet auf fast alle Fragen wahrheitsgemäß.

13+: Das Opfer ist bedingungslos loyal, lässt keine Geheimnisse offen und erfüllt jede Bitte des Zaubernen, selbst wenn sie seinen moralischen Grundsätzen widerspricht. Ja, er 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 ZIP* erleichtert sind, Eigenschafts-Proben um die halben ZIP*.

Die Zaubprobe ist aus einer Bedrohungssituation heraus um 3 Punkte, in einem bereits begonnenen Kampf um 7 Punkte erschwert.

Da der Zauberne 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-ZIP* Versuche hat).

● **Kosten:** 7 AsP

● **Zielobjekt:** Einzelperson

● **Reichweite:** 3 Schritt

● **Wirkungsdauer:** ZIP* 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 pro Person erschwert.

• Gemeinsame Erinnerungen (+7, nicht in elfischer Repräsentation). Der Zauber schafft zusätzlich im Geist des Opfers fiktive Erinnerungen an das Freundschaftsband zwischen ihm und dem Zaubernen,

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, römische Ehrenschild, familiäre Verbundenheit oder thorsalische Kumpelhaftigkeit. Allerdings verblassen die eingepflanzten Erinnerungen nach Ende des Zaubers langsam.

• **Keine Erinnerung** (+3; ab ZiW 11; nicht in elfischer Repräsentation). Das Opfer erinnert sich nach dem Zauber nicht an das, was es unter dem 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 ZIP* analog zu oben.

● **Antimagic:** 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'bhara'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 Antimagic 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 Traummagic möglich. Ohne magische Hellsicht ist dieser Schlafzustand nicht vom Tod zu unterscheiden. Die Zaubprobe 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 ZiW 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). 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.

● **Antimagic:** kann in einer Zone des VERWANDLUNG BEENDEN nur erschwert gewirkt werden und wird auf diesem Zauber beendet.

● **Merkmale:** Form

● **Komplexität:** D

● **Repräsentationen und Verbreitung:** Elf 4, Ach3, Mag(Elf)3 /// Der Spruch ist Allgemeingut im Volk der Firnelven, bei den anderen Elfen-völkern jedoch nur selten zu finden. Magier können ihn in Donnerbach oder Norburg von Elfen erlernen, schriftlich scheint die Formel jedoch nicht festgelegt zu sein.



Beherrschung brechen

Probe: KL/IN/CH (+Mod.)

● **Technik:** Der Druiden 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 Zaubersprobe ist um die vom gegnerischen Zauberer (demjenigen, der die Beherrschung gewirkt hat) erzielten ZiP* 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 Druiden 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** in *MWW*).

Der Zauber wirkt ebenfalls gegen geistbeeinflussende Hexenflüche, wobei sich hier die übrigbehaltenen 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 ZiP* 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 Druiden 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 ZiW 7). Für den Einsatz von 21 AsP kann der Druiden eine Zone von ZiW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Beherrschung* um ZiP* Punkte erschwert ist und die ZiP* SR lang anhält.

● **Reversalis:** keine Wirkung

● **Antimagie:** Der PROTECTIONIS kann auch einen Beherrschungszauber schützen (siehe 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 Zaubersprobe ist um die vom gegnerischen Zauberer (demjenigen, der die Beschwörung durchführt) erzielten ZiP* 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 PRO-

TECTIONIS herrühren, während gezielt gewählte Anti-Paraphernalia die Probe erleichtern können.

● **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 ZiW 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 Zone von ZiW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Zaubersprüchen mit dem Merkmal *Beschwörung* um ZiP* Punkte erschwert ist und die ZiP* SR lang anhält. Es ist auch entsprechend

erschwert, Wesenheiten in die Zone hineinzubeschwören; woanders beschworene Wesenheiten können die Zone jedoch ohne Schwierigkeiten betreten.

• **Dauernder Bann** (+7; ab ZiW 11). Die Errichtung der Zone kostet 49 AsP, davon 7 permanente AsP. Dafür ist die Wirkung auch von permanenter Dauer.

● **Reversalis:** keine Wirkung

● **Antimagic:** Die Beschwörung kann prophylaktisch mit einem PROTECTIONIS geschützt sein.

● **Merkmale:** Antimagic, 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 IGNISPHERO (explodiert, sobald der BEWEGUNG STÖREN wirkt) oder die schwebende Lichtkugel eines FLIM FLAM (verbleibt an Ort und Stelle). Auch die magische Fortbewegung von Drachen, Gargoyen, Dschinnen (wenn nicht im eigenen Element), Dämonen und Geistern kann gestoppt werden, hierfür ist die Probe jedoch um die MR des Wesens erschwert.

Die Zaubersprobe ist um die vom gegnerischen Zauberer (demjenigen, der die Bewegung gewirkt hat) erzielten ZiP* 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 Gespinnst blauschwarzer Fäden umgibt.

● **Kosten:** 8 AsP plus 1/5 der Kosten des zu brechenden Spruchs. Um einen permanent wirkenden und mittels permanenter AsP fixier-

ten 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:** ZiW x 7 Schritt

● **Wirkungsdauer:** augenblicklich. Eine magische Wesenheit kann nach ZiP* KR ihre Bewegung wieder fortsetzen.

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite

• **Zone** (+3; ab ZiW 7). Für den Einsatz von 24 AsP kann der Magier eine Zone von ZiW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Bewegung* um ZiP* Punkte erschwert ist und die ZiP* SR lang anhält. In die Zone eindringende Bewegungen kommen zum Stillstand, wenn die ZiP* des Störzaubers größer sind als die der Telekinese, bzw. wenn mit dem W20 eine Probe auf die ZiP* des Störzaubers gelingt (bei Artefakten, Wesen). Der Bewegungsstörer ist nicht von der Wirkung ausgenommen.

● **Reversalis:** keine Wirkung

● **Antimagic:** Der PROTECTIONIS kann den Zauber erschweren.

● **Merkmale:** Antimagic, 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 wahren 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 ZiW, 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 das Thema Illusionen in MWW) beträgt ZiP* Punkte.
- **Kosten:** 6 AsP pro Spielrunde

- **Zielobjekt:** Zone
- **Reichweite:** Die Illusion entsteht maximal ZiW 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 /// Unter Gildenmagiern bekannt in Grangor und Zorgan.



Blick aufs Wesen

Probe: KL/IN/CH (+MR)

- **Technik:** Der Elf mustert die betreffende Person von oben nach unten, flüstert *dhao valva bhā 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 ZiP:* 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 *Zauber Macht* (so vorhanden: Summe aller ZiW). 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 ZiP:* 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 ZiP*:* 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 ZiP*:* 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:** ZiW in Schritt
- **Wirkungsdauer:** entspricht der Zauberdauer
- **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Reichweite
 - Leuchtende Persönlichkeit (+7; ab ZiW 11). Der Elf erkennt aus einer Gruppe von (maximal ZiW) 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 seine eigenen besonderen Fähigkeiten seinem Gegenüber.
- **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 Zaubernern seit langer Zeit verfügbar, er gilt als einer der wichtigsten Hellsichtzauber überhaupt.



Blick durch fremde Augen

Probe: MU/IN/CH (+MR)

● **Technik:** Der Druiden 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 Druiden die Konzentration aufrechterhalten.

● **Wirkung:** Durch diesen Zauber ist der Druiden in der Lage, die Augen einer Person (oder auch eines Tiers) mitzubedenken, 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 Druiden sieht genau das, was der natürliche Besitzer der Augen gerade betrachtet – schließt dieser die Augen, schläft er oder ist er blind, so kann der Druiden nichts erkennen. Als *Sinnenschärfe*-Wert des Druiden gelten seine ZiP*.

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 Druiden muss eine konkrete Vorstellung von der Person haben, deren Augen er benutzen will; das heißt in der Regel, dass er sie einmal aus der Nähe gesehen und gezielt beobachtet hat. Will der Druiden mit den Augen einer Person sehen, die er nie gesehen hat, die er aber hören oder riechen konnte (z.B. Wachen im Nebenraum, Oger im Gebüsch), so ist die Zauberprobe um 7 Punkte erschwert.

Wenn der Druiden über Haare, Fingernägel oder Blut der Zielperson verfügt, die er als Fokus zum Einstimmen verwenden kann, ist die Probenerschwerung nach Entfernung halbiert. 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.

● **Kosten:** Grundkosten 1 AsP pro begonnenen 10 Meilen, Folgekosten 7 AsP pro angefangener Spielrunde

● **Zielobjekt:** Einzelwesen

● **Reichweite:** ZiW 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 Probenerschwerung durch MR nur zur Hälfte zum Tragen.

• *Fremde Sinne* (+3/+5). Will der Druiden 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 Druiden selbst nicht verfügt – etwa das Gespür für Körperwärme, das Echsenwesen haben).

• *Mehrere Sinne* (je +2; ab ZiW 11). Der Druiden 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* (ab ZiW 14). Mit Hilfe eines Fokus' wie (Zauber-) Haaren des Opfers kann der Druiden auch durch die fremden Augen *zaubern*, natürlich unter Verzicht auf etwaige Gesten und Formeln und demzufolge mit entsprechender Erschwerung (siehe die allgemeinen Zauberregeln in MWW). Die ZiP* der BLICK-Probe können diese Erschwerung ausgleichen – ein Probenzuschlag von mindestens 7 Punkten bleibt aber auf jeden Fall erhalten. Der Fokus wird in diesem Fall verbraucht.

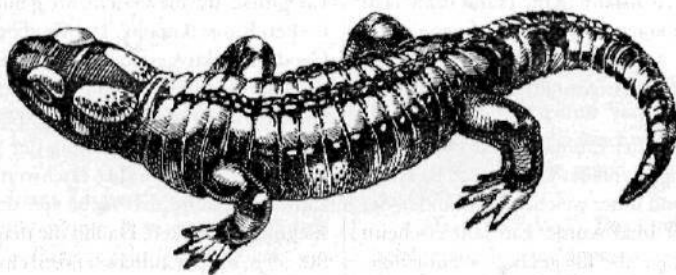
● **Reversalis:** keine Wirkung

● **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 ZiP* 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'bhandā 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 Hellscherin mit 'unechten Gedanken' auf eine falsche Fährte zu locken. Hierzu ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe erschwert um die ZiP* nötig. Wenn die Hellscherin 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. 163).
- **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 ZiW 7). Auf einen Träumenden gewirkt, kann die Zaubernde für 6 AsP pro Spielrunde an dessen Träumen teilhaben (siehe das Kapitel *Tödliche Träume* in MWW).

- **Kampfsinn** (+3; ab ZiW 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 ZiP*/2 erleichtert, gegen Attacken aus Manövern um ZiP*.
- **Tiefentelepathie** (+7 + doppelte MR (anstatt einfacher MR); ab ZiW 11; nur in der gildenmagischen und kristallomantischen Repräsentation). In einem Zeitraum von einer Stunde erforscht der Zaubernde die Geisteswelt des Opfers gründlich und wendet einmalig 27 AsP auf. Gelingt die Probe, werden beliebige Gedanken, Gesinnungen und Erinnerungen offengelegt.
- **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 freundschaftlichem 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 sogenannten '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 aufrecht erhalten kann.
- **Kosten:** 21 AsP + 3 AsP pro angefangener Stunde Zauberdauer

- **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.
- **Antimagic:** 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 TEMPORALZAUBER 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 ZiP* Aktionen blendet und desorientiert. Anschließend kann es übergangslos wieder vollständig sehen. Ein geblendetes Opfer kann keinerlei gezielte Aktionen mehr ausüben, erleidet im Kampf Abzüge von je 10 Punkten auf AT und PA (nicht von Vorteilen oder Sonderfertigkeiten gemindert) sowie auf seinen aktuellen INI-Wert; es ist nicht in der Lage, zu zaubern oder Fernkampf auszuüben. 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:** ZiW Schritt
- **Wirkungsdauer:** ZiP* 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.
- **Antimagic:** 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.



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
- **Zielobjekt:** Einzelperson
- **Reichweite:** 1 Schritt

- **Wirkungsdauer:** ZiP* 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 ZiW 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 sogenannten guten Freunden.

- Zweifel (+3; ab ZfW 14; nicht in der kristallomantischen 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 verhindert, dass er überhaupt gewirkt wird; auch ÄNGSTE LINDERN kann die Wirkung aufheben oder zumindest abschwächen.

- **Merkmale**: Einfluss

- **Komplexität**: C

- **Repräsentationen und Verbreitung**: Dru7, Geo6, Ach5, Bor2, Hex(Dru)2, 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.



Brenne, toter Stoff!

Prob: 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 Rechtsmaß 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 LeP)

- **Zielobjekt**: Einzelobjekt

- **Reichweite**: Berührung

- **Wirkungsdauer**: ZfP* Kampfrunden (borbaradianische Repräsentation: 1 KR 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 Drachentat 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 Rechtsmaß Durchmesser, der sich (auch auf nichtbrennbaren 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 und kostet 22 AsP.

- **Reversalis**: Löscht ein gewöhnliches oder magisches Feuer, das der Zauberde dafür jedoch berühren muss. Je nach Größe des Brandes kostet dies den Zauberden 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 (AGRI-MOTHBANN oder FEUERBANN). Die Zonenvarianten dieser Zauber erschweren das Wirken des BRENNEN, TOTES STOFF!

- **Merkmale**: Objekt, Elementar (Feuer); borbaradianische Repräsentation: Objekt, Dämonisch (Agrimoth)

- **Komplexität**: C

- **Repräsentationen und Verbreitung**: Bor 6; Ach, Mag je 3 /// Die urchen 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 BRENNEN, TOTES 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 kontaminiert' und werden unter Verchluss gehalten.



Caldofrigo heiß und kalt

Prob: 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 ZiW x 5 Punkten in einer Verzauberung erreichen.

Temperatur (in °C)	Wertigkeit	Schaden Berührung	Schaden Zone
Niederhollen (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	-	-
Praiosommer (+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

Beispiel: Ein merkwürdiges Objekt aus den Niederhollen soll auf Normaltemperatur gebracht werden: 30 minus 0 gleich 30, davon die Hälfte sind 15 AsP

● **Zielobjekt:** Einzelobjekt

● **Reichweite:** Berührung

● **Wirkungsdauer:** ZiP* Spielrunden; danach passt sich der Gegenstand mit natürlicher Geschwindigkeit der Umgebungstemperatur an.

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Kosten, Erzwingen, Reichweite, Wirkungsdauer

• **Zone (+3; ab ZiW 7).** Eine Zone veränderter Temperatur von maximal ZiW Schritt Radius entsteht um den Zaubernenden herum und bewegt sich mit ihm. Diese Variante kostet doppel so viele AsP und muss aufrechterhalten werden (A). *Beispiel für die Kostenberechnung: 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 ...*

• **Zonenzentrum (+7; ab ZiW 7):** Bei dieser Variante kann das Zentrum der Zone bis zu ZiW Schritt vom Zaubernenden 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.

● **Antimagic:** Je nach Anwendung wirken OBJEKT ENTZAUBERN oder VERÄNDERUNG AUFHEBEN gegen den CALDOFRIGO – entweder gezielt oder in der Zonenvariante. Auch FEUER- und EIS-BANN 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 Nostrianer 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 Sinn machen kann, scheinen die extremen Temperaturveränderungen der Umgebung eher der Reputation eitler Magi, schlimmstenfalls gar der Vorbereitung zur Invokation von Dämonen zu dienen, wie dies bei vielen der 'verlorenen Formeln' der Fall zu sein scheint. Offenbar existiert auch eine (ursprüngliche?) echsische Form. Manche Elementarbeschwörer unter den Geoden und Druiden beherrschen die Kontrolle von Hitze und Kälte ebenfalls.



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:** So lange die Elfe sich 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 ZiP* erschwert wird. Sobald die Elfe sich schneller als zeitlupenhafte bewegt (also ein Körperteil schneller als 1 Finger pro Sekunde weit), 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:** ZiP* x 10 KR (A)

● **Modifikationen und Varianten:** keine Spontanen Modifikationen bekannt

• **Tarnung (+3).** Die Elfe kann sich in gleichbleibendem Gelände auch mit einer Geschwindigkeit von bis zu 0,5 Schritt pro Aktion fortbewegen, ohne dass der Zauber endet, allerdings ist ihre Tarnung unvollkommen: Unabhängig von der Entfernung muss ein Beobachter nur eine *Sinnenschärfe*-Probe erschwert um die halben ZiP* 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, so lange 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 ZiP* erschwert. Die *verschwimmende Tarnung* sorgt allerdings dafür, dass Fernkampf-Proben gegen die Elfe um ZiP*/2 erschwert sind, Attacken im Nahkampf um ZiP*/3.

• **Andere Tarnen (+7; ab ZiW 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.

• **Dinge Tarnen (+7; ab ZiW 11).** Gegenstände bis zur Größe der Elfe können für 3 AsP unabhängig von der Elfe getarnt werden und müssen diese auch nach dem Wirken des Zaubers nicht weiter berühren.

● **Reversalis:** Die Elfe nimmt eine Färbung an, die vor dem Hintergrund ihrer Umgebung extrem auffällig ist. 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 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 Zaubende 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) unterschiedli-

che 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 ein-

gegeben, welches ihren Widerstand gegen Zauberei herabsetzt und sie speziell für den Verwandlungsprozess 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**.

● **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 DES-TRUCTIBO zerlegt werden.

● **Merkmale:** Dämonisch (Asfaloth), Form

● **Komplexität:** F

● **Repräsentationen und Verbreitung:** Mag2, Hex1 /// Der CHIMAE-ROFORM wird von keiner bekannten Akademie gelehrt, wenn auch Gerüchte nicht verstummen wollen, dass man die Thesen 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 (*Chimären & 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 längerdauerndes, 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 Zeitor 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 / 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 ZiW 14). Das Objekt oder Lebewesen wird permanent im gegenwärtigen Zeitkontinuum verankert. Hierfür muss der Zaubende 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 Zaubern den 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 furchterregende Schuppenwesen aus der Vergangenheit Aventuriens rief – und schließlich zugrunde ging.

Chrononauts 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 Zeitreisenden 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 ZiP* 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:** ZiP* 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 Zeitfrevler 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 Borbarads 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 halbverrottete 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 ZiP* der Zauber hat.

Schlösser knacken: Addieren Sie die ZiP* 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 ZiP* zu den AsP des Verschlusszaubers. Das Ergebnis ist der Zuschlag auf die KK-Probe, mit der die Tür geöffnet

werden kann, zusätzlich zu dem Zuschlag, den die Tür in unverzaubertem Zustand schon verlangt hätte.

FORAMEN: Der FORAMEN ist um die ZiP* 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 ZiP* und AsP addiert werden. Sollten Tür oder Truhe zusätzlich mit Fallen gesichert sein, die einen mechanischen Auslöser erfordern, werden diese durch den CLAUDIBUS ebenfalls beeinflusst: Sie werden nur noch dann ausgelöst, wenn der öffnende Held einen Patzer würfelt, nicht aber bei jedem misslungenen Öffnungsversuch.

● **Kosten:** nach Wunsch des Zaubernden, maximal ZiW AsP, mindestens jedoch 3 AsP

● **Zielobjekt:** Einzelobjekt (Es muss ein Verschluss vorhanden sein.)

● **Reichweite:** Berührung

● **Wirkungsdauer:** bis die Tür geöffnet wird, maximal jedoch ZiP* 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: ZiP* Stunden / ZiP* Tage / ZiP* Monate / permanent. Permanente Versiegelung erfordert 1/10 der Kosten als pAsP.

• Aktive Versiegelung (+3; ab ZiW 11). Innerhalb der maximalen

Wirkungsdauer bleibt der Verschlusszauber auch dann noch aktiv, wenn die Tür zwischenwährend mit einem passenden Schlüssel geöffnet und wieder geschlossen wurde.

• Schlüsselmeister (+3/+5; ab ZiW 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 ZiW 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:** Ein 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.



Corprofesso 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 8 Punkte Körperkraft und 2 Punkte Gewandtheit und erleidet ZiP*/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 Kampffaktion (AT oder PA) 1W6 Ausdauerpunkte und erleidet pro 5 Kampfrunden einen Punkt Erschöpfung. Dieser Kampfzauber eignet sich vor allem dazu, 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:** ZiP* mal 10 Kampfrunden

● **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:** Mag 4; 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)

❶ **Technik:** Der Kristallomant bläst über einen Turmalin in Richtung des Opfers.

❷ **Zauberdauer:** 2 Aktionen

❸ **Wirkung:** Der Zauber entzieht einem Lebewesen schlagartig die Körperwärme so drastisch, dass sich seine Haut sogar mit Reif bedeckt. Dadurch erleidet es ZiP* SP(A) und büßt ZiP* Kampfrunden lang je 4 Punkte von AT, PA, INI, GE, FF und KK ein. (Die Senkungen der Eigenschaften werden noch zusätzlich in die AT/PA-Veränderungen eingerechnet.)

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 mehrfachem CORPOFRIGO zu belegen.

❹ **Kosten:** 9 AsP

❺ **Zielobjekt:** Einzelwesen

❻ **Reichweite:** 7 Schritt

❼ **Wirkungsdauer:** augenblicklich

❽ **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 ZiP* SP(A); für ZiP* KR sinken AT, PA, INI, GE, FF, KK um 6 Punkte, die GS auf ein Viertel.


❶ **Reversalis:** erzeugt einen Fieberschub mit gleichen Auswirkungen auf die Eigenschaften.

❷ **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.

❸ **Merkmale:** Eigenschaft, Elementar (Eis)

❹ **Komplexität:** C

❺ **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 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

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

❷ **Zauberdauer:** 1 Spielrunde

❸ **Wirkung:** Jegliche Schrift, die auf ein solcherart verzaubertes Pergament (Papier, Papyrus) aufgebracht wird, verwandelt sich sofort in ein obskures mehr oder minder hingekritztes Zeichensystem, das nur der Zauberer und alle anderen Kenner eines vom Zauberdenden 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.

Ohne Magie kann die Zauberschrift nur entschlüsselt werden, wenn in mehreren *Kryptographie*-Proben zehnmals so viele TäP angesammelt werden, wie die Summe aus ZiP* 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 ZiP* 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 ZiP*.

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

❺ **Zielobjekt:** Einzelobjekt

❻ **Reichweite:** Berührung

❼ **Wirkungsdauer:** bis zur nächsten Sonnenwende

❽ **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)

tion). 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

Prob: 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 ZiP* aus der Zauberprobe wirken als Erschwernis auf eine Kraftprobe, die doppelten ZiP* 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 Phiolen 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 (+3; ab ZiW 14). Die Kosten betragen das Anderthalbfache der oben angegebenen Werte, davon 1 AsP permanent.

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

● **Antimagie:** kann mit einem OBJEKT ENTZAUBERN gebannt werden; dabei müssen jedoch mehr ZiP* 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 Zaubersprobe ist um die vom gegnerischen Zauberer (demjenigen, der den dämonischen Zauber gewirkt hat) erzielten ZiP* erschwert, des weiteren um 1/5 der AsP des zu brechenden Spruchs. Weitere Erschwerisse können aus einem PROTECTIONIS herrühren.

Sorgfältige magische Analyse der vorliegenden dämonischen Präsenz im Vorfeld erleichtert die Probe: Pro 3 Punkte ZiP* 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 ZiP*.

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 ZiW Schritt

● **Wirkungsdauer:** augenblicklich

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite

• Andere Domäne (+3). Die Bannung von Kräften aus einer ande-

ren Domäne als der beim Erlernen gewählten ist um 3 Punkte erschwert, ebenso die Bannung eines generellen dämonischen Effekts.

• **Zone (+5; ab ZiW 7).** Für den Einsatz von 27 AsP kann der Magier eine Zone von ZiW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Dämonisch* um ZiP* Punkte erschwert ist und die ZiP* 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 ZiP*). Gelingt es, die Wirkung für einen Tag unter 0 zu drücken, ist das Areal von der dämonischen Wirkung befreit (kann natürlich jederzeit wieder 'befallen' werden).

• **Bannkreis (+5; ab ZiW 11).** Erschafft ein Areal, das von Daimoniden aus der gewählten Domäne nicht betreten werden kann, von Niederen Dämonen nur nach einer erfolgreichen MU-Probe, die um die ZiP* der Zone erschwert ist. Wirkt leider nicht gegen Gehörnte Dämonen. Kosten: 21 AsP bei ZiW 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 (siehe 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 ...



Delizioso 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 das Thema Illusionen in MWW) beträgt ZiP* Punkte.

● **Kosten:** 3 AsP pro Stein Nahrung

● **Zielobjekt:** Einzelobjekt

● **Reichweite:** Berührung

● **Wirkungsdauer:** maximal 2 x ZiP* Spielrunden

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer

• **Aromenvielfalt (+3).** Der Zauber erzeugt nicht nur einen bestimmten Geschmack, sondern erzeugt nach Wunsch des Zaubers unterschiedlichste Aromen für die verschiedenen Teile des Menüs.

• Sättigung (+5). Bereits kleine Mengen des 'veredelten' Essens sind während der Wirkungsdauer überaus sättigend.

• 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.

● **Antimagic:** kann nur erschwert in einer Zone des ILLUSION AUFLÖSEN gewirkt 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.



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 ZiP* 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 dahinterliegende Objekte geschützt sind.

● **Kosten:** 30 AsP

● **Zielobjekt:** Zone, kegelförmig von den Fingern des Zauberdnen ausgehend

● **Reichweite:** ein Kegel von ZiW Schritt Länge und einer maximalen Basisbreite von ZiW/2 Spann

● **Wirkungsdauer:** augenblicklich

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Kosten, Reichweite

• Hand der Vernichtung (+3). Eine stark eingeschränkte Variante, mit der der Zauberdne einen maximal apfelgroßen Gegenstand, den er in der Hand hält, zu Staub zerbröseln lässt. Diese Variante kostet nur 6 AsP.

• Kegelform (+5). Bei einer Basisbreite von ZiW/4 Spann beträgt die Länge des Kegels 2 x ZiW Schritt oder die Basisbreite beträgt ZiW Spann, die Länge des Kegels nur ZiW/2 Schritt.

● **Reversalis:** keine Wirkung

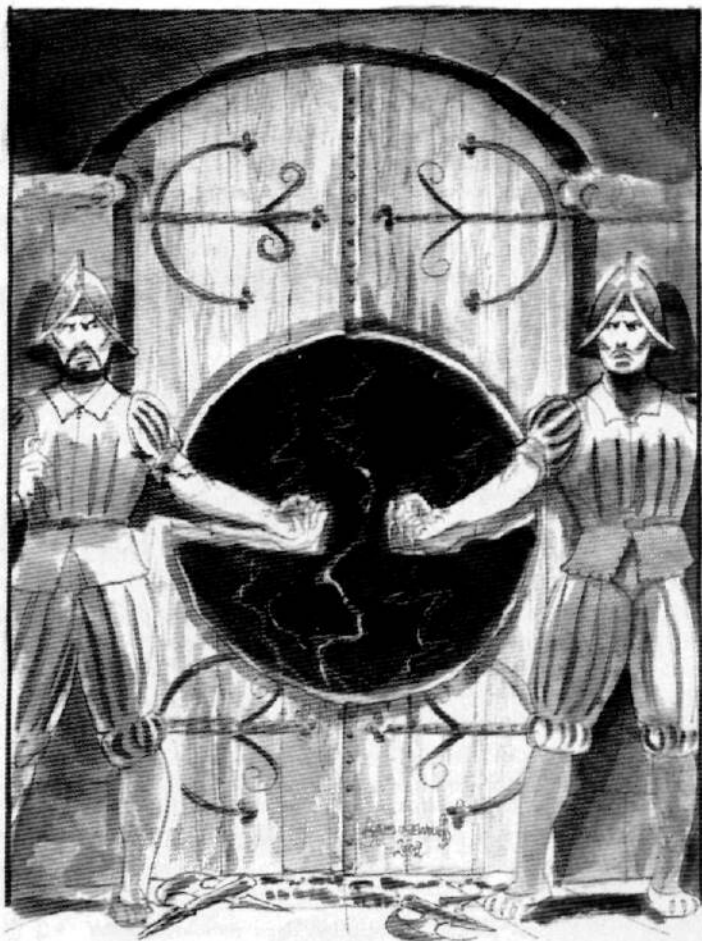
● **Antimagic:** kann in einer Zone des SCHADENSZAUBER BANNEN nur erschwert gewirkt werden. Wird mit dem INVERCANO reflektiert und von einem entsprechend mächtigen GARDIANUM aufgefangen.

● **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 der Bannakademie Fasar lehren auch die Akademien in Khunchom, Mirham, Gareth (ex Beilunk) und Al'Anfa diesen Spruch. Die Formel findet sich offensichtlich nur in einer einzigen Urschrift und kann auf andere Art nicht gewon-

nen 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 Zaubers 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 Zaubersender oft selbst einen Teil seiner Zauberkraft aufgeben. Göttliche und geweihte Artefakte können nicht mit diesem Zauber ihrer Kräfte beraubt werden.

Die Zaubersprobe wird wie folgt modifiziert:

Allgemein: -1 für je 4 Stunden, die sich der Zaubersender auf die Entzauberung einstimmt. Er kann sich maximal ZiW Stunden einstimmen / -1 pro 3 ZiP* eines vorbereitenden ANALYS / bis zu +7 für besondere Komplexität und Fremdheit des magischen Objekts

Magische Artefakte: Siehe hierzu das Artefakt-Kapitel in MWW.

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

Zaubersprobe entstehen keine permanenten Kosten.

● **Zielobjekt:** Einzelobjekt, Einzelwesen

● **Reichweite:** Berührung

● **Wirkungsdauer:** augenblicklich

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite

• Astralkörper abbauen (+5 +MR; ab ZiW 14; 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 ZiP* 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 Zaubersprobe.

● **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:** ZiP*/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 $30 + ZiP^*/2$ 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 von einem MANIFESTO herbeigerufene Menge eines Elements reicht als Komponente zur Herbeirufung eines Dschinns definitiv nicht aus.
- **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 ZiP* 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 Elven 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 Brillantzwerge. 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 verlichen) verbunden ist.



Dunkelheit

Probe: KL/KL/FF

- **Technik:** Der Druiden 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, Fernkampfgriffe 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 DUNKELHEITZauber verdunkelt die Umgebung um einen Wert von ZiW; 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 ZiW erschwert. Diese druidische Verdunklung wirkt *zusätzlich* zu natürlichen 'Dunkelheitsstufen', wobei es jedoch nicht dunkler als 'absolut dunkel' werden kann. Für den Zaubenden 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 wiederspiegelt. 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 Druiden sich entfernt.
- **Kosten:** 3 AsP pro Spielrunde
- **Zielobjekt:** Zone
- **Reichweite:** ZiW/2 Schritt Radius
- **Wirkungsdauer:** nach AsP-Einsatz (vorher festzulegen); maximal ZiP* SR

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer

• In schelmischer Repräsentation verdunkelt der Spruch auch magisches Licht völlig.

• Bewegliche Dunkelheit (+3; ab ZiW 7). Der Druiden kann die Zone mit sich wandern lassen; diese Variante wird aufrechterhalten (A).

• **Schwarzer Zylinder** (+3; ab ZiW 11). Der Druiden kann die Dunkelheit statt halbkugelförmig zylindrisch wählen. Die Höhe des Zylinders ist gleich der Scheitelhöhe des Druiden, der Radius beträgt bis zu ZiW Schritt. Will der Druiden seine DUNKELHEIT in einem höheren Zylinder wirken, so ist die Probe pro zusätzlichem Schritt um 3 Punkte erschwert.

• **Schwarzer Raum** (+5; ab ZiW 14; nur gildenmagische Repräsentation). Der Zauber verdunkelt den Raum, in dem er gewirkt wird;

maximale Ausdehnung des Raums darf ZiW 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. Einbußen auf Handlungen entsprechen denen völliger Dunkelheit, treffen lichtempfindliche Charaktere jedoch stärker.

● **Antimagic:** 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 zusätzlichem 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 sich wieder von ihm trennen, so dass Gegner kaum feststellen können, welches der echte Magier ist, und ihn nur noch mit geringerer Wahrscheinlichkeit treffen. Ab ZiW 7 können insgesamt zwei Doppelgänger erschaffen werden, ab ZiW 11 drei, ab ZiW 15 vier, ab ZiW 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 bei drei Doppelgängern), 20 % (1–4 auf W20 bei vier Doppelgängern) oder 17 % (1 auf W6 bei fünf Doppelgängern) 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 Zaubers 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 das Thema Illusionen in MWW) beträgt ZiP* Punkte. Gegner, die sich nicht optisch orientieren, sind von diesem Zauber nicht betroffen.

● **Kosten:** 6 AsP für den ersten, 3 AsP für jeden weiteren Doppelgänger

● **Zielobjekt:** Einzelwesen, freiwillig

● **Reichweite:** selbst, Berührung



● **Wirkungsdauer:** maximal ZiP* mal 2 Kampfunden (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 Zaubende erschafft in einem Radius von 7 Schritt um sich herum insgesamt ZiW/2 Doppelgänger, die stumm dastehen oder scheinbar typischen Tätigkeiten des Zaubers 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 ZiP*/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 Illusionsformeln der Gildenmagie und hat seine Wirksamkeit als Verteidigungszauber oft genug bewiesen. Kein Wunder also, dass dieser Spruch an jeder Magierakademie erlernt werden kann und dass es mehr als genug Privatgelehrte gibt, die bereit sind, ihn gegen geringes Entgelt weiterzugeben.



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 ZiP*/3. Der Schatten muss keine *Selbstbeherrschung*-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 Niederhöhlen entsprungene 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 solange als seelenlose Kampfmaschine weiter, bis auch er vernichtet ist.

● **Kosten:** 5 AsP plus 1 AsP pro KR

● **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 ZiW 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 ZiW 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 Angriffe immun ist (gegen magische oder geweihte Waffen hat er einen RS von ZiP*), aber selbst ebenfalls nicht attackieren kann. Er kann jedoch (mit einer Erschwerung 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 austritt, 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, 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 Kampfscholar 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 Thematik 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 ZiP* 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 ZiP* 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 ZiW 7). Für den Einsatz von 21 AsP kann der Druide eine Zone von ZiW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Eigenschaften* um ZiP* Punkte erschwert ist und die ZiP* 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 ZiP* 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:** 11 AsP (W20 AsP oder LcP bei borbaradianischer Repräsentation)
- **Zielobjekt:** Einzelperson
- **Reichweite:** Berührung
- **Wirkungsdauer:** maximal ZiP* Stunden (borbaradianische Repräsentation: so viele Stunden, wie der Zauber AsP gekostet hat)
- **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Erzwingen, Kosten,

- Reichweite, Wirkungsdauer
 - Sinnenraub (+2; ab ZiW 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 ZiP* erschwert. *Kosten:* 9 AsP
- **Reversalis:** Die Sinne des Zaubersnden werden geschärft: TaW Sinnenschärfe +ZiP*, alle Ängste (Schlechte Eigenschaften mit der Bezeichnung Angst oder Phobie) sinken um ZiP*/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 Dämonenschern

gen der Schwarzen Lande. Die gildenmagische Form dieses finsternen 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 deborbaradianisierte 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 ZiP* 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 ZiP* 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 ZiW 7). Für den Einsatz von 15 AsP kann der Druide eine Zone von ZiW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Einfluss* um ZiP* Punkte erschwert ist und die ZiP* SR lang anhält.
- **Reversalis:** keine Wirkung
- **Antimagie:** Der Beeinflussungszauber kann von einem PROTECTIONIS geschützt sein (siehe 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 *Fährtsensuchen*, *Orientierung*, *Wettervorhersage* und *Wildnisleben* steigen um ZiP* Punkte. Er entwickelt zudem einen spezialisierten *Gefahreninstinkt* (in Höhe von ZiP* 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 Waldböden 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 ZiW 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 Son-

nenbrand 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

Prob: 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 augenblicklich mit Rostflecken oder Grünspan und wird zusehends vom Rost zerfressen, bis kaum mehr als 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 ZiP* Kampfrunden Zeit, um die gegnerische Waffe zu berühren. Der Bruchfaktor dieser Waffe steigt dann pro KR um einen Punkt. Erreicht der BF den Wert 20, 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. Eine Gegenstand, an dem der EISENROST gerade wirkt, gilt als magisch, so dass z.B. eine rostende Waffe Dämonen verletzen kann.

● **Kosten:** 2 AsP plus 2 AsP pro angefangenem Stein Gewicht

● **Zielobjekt:** Einzelobjekt aus unedlem Metall (Eisen, Blei, Kupfer und Legierungen wie Messing und Bronze)

● **Reichweite:** Berührung

● **Wirkungsdauer:** Der Verfall hält ZiP*/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.

• Satinavs Hörner (+9; ab ZiW 14; nur in der kristallomantischen Repräsentation). Der Zauber wirkt nicht nur auf Metall, sondern alle unbelebten Objekte der Umgebung: Holz verrottet, Leder vertrocknet, Stein verwittert, Lebensmittel und alchemistisches Gebräu verkommen.

● **Reversalis:** Verrostete Gegenstände setzen sich (nach vorhandenen Einzelteilen, Spielleiterentscheid und ZiP*) wieder zusammen und gewinnen an Glanz, Stärke und Integrität, bis maximal zum Ursprungszustand. Der BF einer schartigen Waffe sinkt um ZiP*/2 Punkte, der RS einer zerschlossenen Rüstung steigt um ZiP*/4 Punkte, jeweils jedoch maximal bis zum Grundwert.

● **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 Objektschutzvariante 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, dass dieser Zauber den Aspekt des Todes und Zerfalls, der in allen Dingen ruhe, verstärkt, 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 *firyā 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 ZiP*/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 ZiP* Punkte erleichtert. Er kann insgesamt eine Anzahl von ZiP*/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, dass seine Lebensenergie auch unter 0 sinkt. Die Folgen derart niedriger LE setzen dann in dem Augenblick ein, wenn die Zaubervirkung 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 ZiW 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 aufrecht erhalten 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 ZiP* 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 ZiP* 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.

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 generischen Zauberer (demjenigen, der den Elementar-Zauber gewirkt hat) erzielten ZiP* erschwert, des weiteren um 1/5 der AsP des zu brechenden Spruchs. Weitere Erschwernisse können aus einem PRO-

TECTIONIS herrühren. Sorgfältige magische Analyse der vorliegenden elementaren Zauberei im Vorfeld erleichtert die Probe: Pro 3 Punkte ZiP* bei einem ANALYS ist die Probe auf den ELEMENTARBANN um einen Punkt erleichtert.

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.

Der Magier muss beim Erlernen festlegen, welches Element er bevorzugt verbannt; Wirkungen anderer Elemente 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 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 ZiW Schritt

● **Wirkungsdauer:** augenblicklich

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite

• **Anderes Element (+3/+7).** Die Bannung von Kräften eines anderen Elements als des gewählten ist um 3 Punkte erschwert, die des Gegenelements sogar um 7 Punkte.

• **Mindergeister bannen (+3).** Mit dieser Variante können Mindergeister, unabhängig von ihrer Elementaren Zusammensetzung, verbannt werden. Dies kostet 3 AsP pro Minderem Geist.

• **Elementargeist angreifen (+3).** Wenn der Magier einen Elementargeist schädigen will, ist die Probe nicht um die ZiP* des Beschwörers oder die für die Beschwörung aufgewendeten AsP erschwert. Der Zauber dauert nur 20 Aktionen, fügt dem Elementargeist 2xZiP* Scha-

denspunkte zu und kostet den Magier ZiP* AsP, wenigstens 7 AsP. Auch hier gelten eventuelle Modifikationen durch ein *anderes Element*.

• **Zone (+3; ab ZiW 7).** Für den Einsatz von 27 AsP kann der Magier eine Zone von ZiW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Elementar* um ZiP* Punkte erschwert ist, die ZiP* Stunden lang anhält und in der keine Mindergeister bestehen können.

● **Reversalis:** keine Wirkung

● **Antimagie:** Prinzipiell können auch Elementar-Formeln durch den PROTECTIONIS geschützt werden (siehe 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 'Handvoll' 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 den die Affinität des Beschwörers zum gerufenen Element die wichtigste ist.

Ein Elementargeist stellt dem Beschwörer ein 'Wunschvolumen' von insgesamt 15 + ZiP*/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 Handvoll 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 MANIFESTO herbeizurufen: Derartiges Material wird von Elementargeistern nicht akzeptiert.

● **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 ZiP* der Herbeirufung erschwert.

● **Antimagie:** Die Herbeirufung kann in den Zonen des ELEMEN-TARBANN 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 Wiederscheinen des Konzils der Elemente im Raschtulswall und der Übergabe eines Exemplars des *Grossen Elementariums* 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, tama '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 ZIP*/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 firmelfische Flöten und Hörner beziehen. Alte tulamidi-sche 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.

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 ZiP* 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 LeP)
- **Zielobjekt:** Einzelperson
- **Reichweite:** Berührung
- **Wirkungsdauer:** ZiP* 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 Theses (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.



Exposami Lebenskraft

Prob: 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 vinya'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 ZiP* Fingern – um eine zehn Finger dicke Steinwand zu 'durchschauen', sind also wenigstens 10 ZiP* 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 ZiP* x 3 Schritt weit.

● **Wirkungsdauer:** entspricht der Zauberdauer.

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Reichweite (Berührung oder Reichweite der Zaubervirkung)

• 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 ZiW 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 ZiW 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 ZiP* 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.



Falkenauge Meisterschuss

Prob: 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-Prob, mit der der Schütze sein Ziel zu treffen versucht, um die ZiP* erleichtert. In der Zeit zwischen Zauber und Schuss bzw. Wurf muss sich der Schütze ständig auf sein Ziel konzentrieren, sonst verfällt die Wirkung (in Zwei-

felfällen kann der Meister von dem Schützen *Selbstbeherrschungs-Prob* verlangen).

● **Kosten:** 5 AsP

● **Zielobjekt:** Einzelperson, freiwillig

● **Reichweite:** selbst, Berührung

● **Wirkungsdauer:** Der Schuss oder Wurf muss innerhalb von ZiW 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 ZiP* 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.



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 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:** ZiP* mal 10 Kampfrunden (A)
- **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Reichweite
 - Subtiles Leuchten (+2). 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.
 - Leuchtender Panzer (+2). 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

- ZiP*/4 Punkte Abzug auf ihre Attacken erleiden und keine Gezielten Stiche, Todesstöße o.ä. gegen die Zauberin einsetzen können.
 - Katzensgold (+7). Ein Objekt wird von einer engen Funkenhaut umgeben, so dass es wie juwelenbesetzt erscheint. Diese Variante hält ZiP* Spielrunden an und muss nicht aufrechterhalten werden.
 - Hypnotischer Wirbel (+7; ab ZiW 11). Diese Variante zieht ein einzelnes Opfer in ihren Bann, wenn dessen MR kleiner oder gleich den ZiP* ist. Das Opfer kann alle ZiP* KR eine KL-Probe ablegen, um sich aus dem Bann zu lösen; ein Angriff oder auch nur ein scharfes Anrem-peln 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 Methelssae*, 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'ba 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 ZiP* werden von der Erschwernis abgezogen, es entsteht jedoch kein Bonus). Beim Sturz auf einen eisigen Untergrund kann sie ZiP* 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.

● **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 (+2). Die ZiP* 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 ZiW 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 sogenannten *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 Firnelven, des Schiffbauers und Elementaristen Omethoon handelt (dessen Objekt-Variante dieses Spruches leider verschollen ist). Sie ist fast ausschließlich bei Firnelven bekannt. Die gildenmagische Variante wird in Olport und Belhanka gelehrt.



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 ZiP*: Glühwürmchen (1), Kerze (2 bis 3), Fackel (4 bis 6), Lagerfeuer (7 bis 9), bis hin zu sonnenhell (ab 15 ZiP*). Der Leuchtradius erreicht dadurch etwa ZiP* 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 ZiP*) erhöht werden. Eine Reduzierung der Helligkeit ist nicht möglich.

● **Zielobjekt:** Stelle im Raum oder auf einer Oberfläche (Zone)

● **Reichweite:** Die Lichtkugel entsteht in maximal ZiW 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 ZiP* 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 Zaubernenden (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 ZiW mal 2 Schritt vom Zaubernenden fortgeschickt und ferngelenkt werden. (A)

• Lichtblitz (+7; nicht in echsischer und druidischer Repräsentation). Der Zaubernende 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 (+ZiP*) steigt in eine Höhe von ZiW 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 ZiP*) 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 Firnellenmagie 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.)



Fluch der Pestilenz

Probe: MU/KL/CH (+ MR)

• **Technik:** Der Druiden fixiert sein Opfer und denkt an die Krankheit, die es erleiden soll.

• **Zauberdauer:** 10 Aktionen

• **Wirkung:** Mit dieser Formel kann der Druiden seinem Opfer eine beliebige Krankheit anheften (zu Krankheiten siehe **Basis 116** bzw. **Encyclopaedia Aventurica 90ff.**), ausgenommen Duglumspest und 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 Druiden muss die Krankheit kennen, die er verursachen will.

• **Kosten:** Gefährlichkeitsstufe der Krankheit mal 2 AsP

• **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). Der Druiden kann mit dieser Variante verhindern, dass die Krankheit ansteckend ist.

• Fernverfluchung (ab ZiW 7). Verfügt der Druiden 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 Duglumspest und 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.)

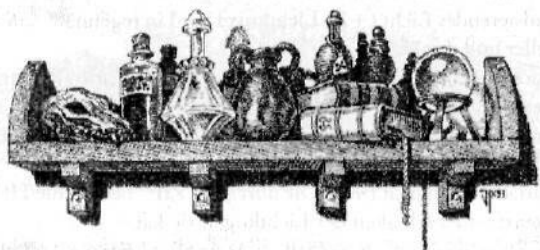
• **Antimagie:** Am ersten Tag der Krankheit kann die Pestilenz noch mit einem BELZHORASHBANN (erschwert um die Stufe der Krankheit) geheilt werden. An den folgenden Tagen ist dies nicht mehr mög-

lich, 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 (Belzhorash)

• **Komplexität:** D

• **Repräsentationen und Verbreitung:** Dru5; Bor, Hex je 2; Mag(Dru)2 /// Im Endeffekt ist dieser Zauber eine Anrufung der erzdämonischen Wesenheit Belzhorash, 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 Elcarina 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 Formel zur Heilung von Krankheiten zu konstruieren.





Foramen Foraminor

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 ZiW 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.
- **Kosten:** zwischen 2 AsP (Schloss an einem Schmuckkästchen) und 12 AsP (Riegel eines Burg- oder Stadtores), 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** (ab ZiW 7). Wenn eine Tür mittels CLAUDIBUS CLAVISTIBOR verschlossen ist, muss der Zauberer nicht nur mehr ZiP* 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.

• **Reversalis:** Der umgedrehte Zauber *verschließt* Schlösser und andere Mechanismen; diese können aber mit einem Schlüssel auf gewöhnliche Art und Weise 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, Srl5, 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 eine für jegliche Materie undurchdringliche, jedoch durchsichtige Wand von maximal 2 mal 2 Schritt Fläche entstehen, die danach an ihrem Ort verbleibt. 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. Der Zauber eignet sich übrigens hervorragend, um enge Durchlässe zu versperren.

• **Kosten:** 11 AsP

• **Zielobjekt:** Zone

• **Reichweite:** 3 Schritt

• **Wirkungsdauer:** ZiP* 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 ZiW 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 ZiW 14).** So lässt sich ein unabhängig beweglicher FORTIFEX erzeugen. Die Kraft hinter einem solcherart frei beweglichen FORTIFEX ist die die Summe aus MU und CH der Magierin.

• **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 alananischen 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 rollt 2W6 und addiert die ZiP*. Das Gesamtergebnis ist gleich der Anzahl der Schadenspunkte, die direkt von der Lebensenergie des Betroffenen abgezogen werden. Der Schaden äußert sich bei Lebewesen meist als innere Verletzungen und erzeugt keine Wunden.

• **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 ZiW 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 ZiW 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 ungezielt 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+ZiP* LeP zurückgibt und vor allem als letzte Rettung vor dem Tod verwendet wird. Experimente, diese Reversalis-Kombination als festen Zauber ('VALETUDO LEBENSKRAFT') zu etablieren...

ren, 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:** El7, 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

Probc: KL/IN/KO

• **Technik:** Der Magier hebt den Zauberstab über den Kopf und lässt ihn einmal waagrecht 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 auch 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 schadenerzeugende Zauber von Dämonen, Elementaren oder Geistern, FULMINICTUS, Flammenwolke des IGNISPFAERO, Attacken des Flammenschwerts, letztendlich auch ungerichtete Astralenergie), 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 diese Variante wirkungslos.

Die Anzahl der aufgefangenen TP entspricht den vom Magier investierten AsP plus den doppelten ZIP*. 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.

Werden direktwirkende 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 je +2 Aktionen.

• Schild gegen Dämonen (+3). 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). 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 abgelenkt wird, reduziert die Schildstärke in gleichem Maße; Zauber, die den geschwächten Schild durchbrechen, kommen abgeschwächt zur Wirkung; Ihre ZIP* werden um die Zahl der AsP reduziert, die der Schild noch aufgefangen hat.

• Persönlicher Schild (+5). Die Wirkung des GARDIANUM entsteht nicht in einer Schutzkuppel, sondern in einer enganliegenden 'zweiten Haut' um den Magier und seine Kleidung/Ausrüstung. Diese Variante stellt einen Schutz in Höhe von 3 mal ZIP* 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 ZIP* größer ist als die ZIP* 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 Elven 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 handle 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 ZiW x 100 Schritt weit gesendet.

● **Wirkungsdauer:** höchstens ZiP* x 5 Kampfrunden (A)

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Wirkungsdauer, Reichweite

• 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; nur 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 ZiW 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 ZiW 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 ZiW 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 ZiW 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 ZiW 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 ZiP* 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. Die Botschaft kann maximal 5 Kampfrunden lang sein.

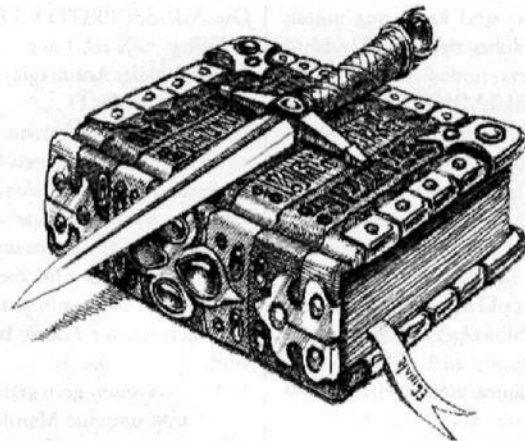
● **Reversalis:** nicht bekannt

● **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 sechsständiges 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 TãP* 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 AsP opfern. Wird eine der beiden Bedingungen nicht erfüllt, so altert der Zauberer schlagartig um W6 Jahre.

Sobald ein anderer Sterblicher (ein vernunftbegabtes Wesen) das Bild oder die Statuette berührt (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 TEMPORAL-ZAUBEREI BANNEN würde eine laufende Wirkung aufheben.

● **Merkmale:** Beschwörung, Form, Temporal

● **Komplexität:** E

● **Repräsentationen und Verbreitung:** Mag1 /// 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 TãW *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, spricht die Formel und lässt ihren Geist reisen.

● **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

● **Kosten:** 12 AsP

● **Zielobjekt:** Einzelobjekt

● **Reichweite:** selbst; der Gegenstand darf maximal ZiW/2 Meilen entfernt sein.

● **Wirkungsdauer:** Das Gespür für den Gegenstand stellt sich nach weiteren 30 - ZiP* Minuten ein.

● **Modifikationen und Varianten:** Erzwingen, Kosten, Reichweite
• Aus bislang ungeklärten Gründen kosten alle nicht-schelmischen 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 Einführung 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 Druiden 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 ZiP* Tage und Nächte nicht erscheinen, sich nicht manifestieren und nichts tun. Nach Ablauf dieser Zeit kann er wieder umgehen wie zuvor. Der Druiden spricht stets einen bestimmten Geist oder Mindergeist an, so dass nur dieser betroffen ist, auch wenn mehrere Geister/Mindergeister anwesend sind.

● **Kosten:** dreifache Austreibungsschwierigkeit des Geistes in AsP, mindestens aber 11 AsP

● **Zielobjekt:** Einzelwesen

● **Reichweite:** ZiW mal 3 Schritt Radius um das Pentagramm

● **Wirkungsdauer:** Es dauert Austreibungsschwierigkeit des Geistes in Minuten, bis er dem Befehl nachkommt. Danach ist er für sieben Tage und sieben Nächte gebannt.

● **Modifikationen und Varianten:** Erzwingen, Zielobjekt (mehrere), Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer

• In der Variante gegen mehrere Geister kostet der Spruch die doppelte Austreibungsschwierigkeit, mindestens jedoch 7 AsP pro Geist.

• Langfristige Bannung (+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 Sommer-sonnenwende / sieben Jahre und sieben Tage / bis zum Tode des Bann-wirkers

• Zone (+3; ab ZiW 7). Für den Einsatz von 12 AsP kann der Magier eine Zone von ZiW Schritt Radius erzeugen, in die Geister, deren Austreibungsschwierigkeit weniger oder gleich den ZiP* beträgt, nicht eindringen können und die das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal Geister um ZiP* Punkte erschwert. Diese Zone hält ZiP* Stunden lang an.

• Permanente Bannung (+7; ab ZiW 11). Der Druiden 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.



© ARDAS 00



Geisterruf

Probe: MU/MU/CH

(+ Beschwörungsschwierigkeit des Geistes)

● **Technik:** Der Druiden 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 **Geisterwesen in Mit Wissen und Willen**), 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 Druiden 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* mit ihnen.

Dieser Zauber sollte nachts gewirkt werden; tagsüber ist die Probe um 7 Punkte erschwert.

● **Kosten:** 9 AsP pro Geist

● **Zielobjekt:** Einzelwesen

● **Reichweite:** ZiW mal 20 Schritt Radius um den Druiden

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

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Kosten, Reichweite

• Bestimmter Geist (+7). Der Druiden 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 ZiW 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 Druiden sich an 'den Geist dieses Ortes' wendet. Bisweilen – etwa auf alten Schlachtfeldern – wird der Druiden 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.



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, FE, KO, KK) pro Spielrunde um ZiP*/2 Punkte. Die vollständige Versteinigung zur Statue ist abgeschlossen, wenn all diese Eigenschaften auf 0 gesunken sind. Eventuelle Kleidung und Ausrüstung ist 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. 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 schmerzeststellten, 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 LeP)

● **Zielobjekt:** Einzelwesen

- **Reichweite:** 3 Schritt (borbaradianische Variante: Berührung)
- **Wirkungsdauer:** ZiP* Wochen
- **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Wirkungsdauer, Kosten, Erzwingen
 - **Langsame Versteinering (+3; ab ZiW 7):** Das Opfer verwandelt sich langsamer zu Stein: Es verliert nach Wahl des Zaubersden nur jede Stunde oder nur jeden Tag ZiP*/2 Punkte auf GE, FF, KO und KK.
 - **Statuenräume (+5; ab ZiW 11):** Das versteinerte Wesen behält für die Dauer der Versteinering sein Bewusstsein und Wahrnehmungsv ermög en. Es kann also vieles mitbekommen, was während seiner Zeit als Statue geschieht.
 - **Permanenz (+7; ab ZiW 11):** Die Versteinering 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 Versteinering 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 SEELNFEUER 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). Die Probe ist eventuell um die Hälfte einer 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:** ZiP* 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 ZiP*, so dass die Zauberswirkerin 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 Satuaris zu eigen ist, tun sich alle anderen Zauberkundigen schwer mit dem Erlernen dieses Zaubers. Eine Niederschrift existiert offensichtlich nicht und eine Rekonstruktion aus *Druidentum und Hexenkult* oder ähnlichen Werken ist bisher noch nicht gelungen.

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 Druiden 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 Druiden 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 sowie sein INI-Basiswert sinken um je ZfP*/2. Der Verlust von KL und IN beeinflusst natürlich auch Talent- und Zauberproben sowie einige weitere Basis-Werte.
- **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 Druiden kann frei entscheiden, wie viele Punkte von KL und wie viele von IN abgezogen werden sollen.
- **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 Zaubern, 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 ...



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 Zwegen 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.



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 herum-schleppt, 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 dieser Illusion beträgt 2 x ZIP* Punkte.

- **Kosten:** 6 AsP
- **Zielobjekt:** Einzelperson, freiwillig
- **Reichweite:** selbst
- **Wirkungsdauer:** ZIP* 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.



Hartes schmelze!

Probe: MU/KL/KK

- **Technik:** Der Zauberde 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 LeP)
- **Zielobjekt:** Einzelobjekt oder Teil eines solchen (borbaradianische Variante: Einzelobjekt oder Teil eines solchen mit maximal 1000 Kubikzentimetern zusammenhängendem Volumen)
- **Reichweite:** Berührung



LABS INEWEL
2002

• **Wirkungsdauer:** ZIP*/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 aufrecht erhält, 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 aufzube-

• **Merkmale:** Objekt, Elementar (Wasser) (borbaradianische Variante: Objekt, Dämonisch (Agrimoth))

• **Komplexität:** C

• **Repräsentationen und Verbreitung:** Bor5, Ach4, Mag3 /// Bei der goldenmagischen Variante handelt es sich um die von Magister Karjunon Silberbraue deborbaradianisierte Thesid (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 Zaubende 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.

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 auswachsen können.)

• **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Kosten, Reichweite
• 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 hier 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 Baum etwa einen Monat vor der Zeit Früchte tragen zu lassen, kostet etwa 10 AsP. Nur mit dieser Variante ist es übrigens möglich, aus einem Samenkorn eine neue Pflanze entstehen zu lassen.

• **Dauerhafte Form.** In der einfachsten Möglichkeit 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).

• **Schnelle Schlinge.** Mit dieser Variante kann eine Rankpflanze 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 ZIP*.

• **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 nicht möglich, mittels dieses Zaubers abgeschlossene Heilprozesse rückgängig zu machen. Die Zauberprobe ist um die vom gegnerischen Zauberer (demjenigen, der die Heilung gewirkt hat) erzielten ZiP* erschwert, des weiteren um 1/3 der AsP des wirkenden und zu brechenden Spruchs.

● **Kosten:** 4 AsP plus 1/3 der Kosten des zu brechenden Spruchs

● **Zielobjekt:** Einzelperson

● **Reichweite:** Berührung

● **Wirkungsdauer:** augenblicklich

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite

• Zone (+3; ab ZiW 7). Für den Einsatz von 12 AsP kann der Magier eine Zone von ZiW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal Heilung um ZiP* Punkte erschwert ist und die ZiP* 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 in den Schwarzen Landen die Flächenvariante sich einiger Beliebtheit unter Magiern und Hexen erfreut und sie auch bereits in den Kanon der borbaradianischen Formeln integriert wurde.

Hellsicht trüben

Probe: KL/IN/CH (+MR)

● **Technik:** Der Druiden 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 ZiP* 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 ZiP* 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:** ZiW Schritt

● **Wirkungsdauer:** ZiP*/2 Spielrunden

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite

• Klarsicht (+3; ab ZiW 7). Der Druiden 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.

• Zone (+3; ab ZiW 7). Für den Einsatz von 18 AsP kann der Druiden eine Zone von ZiW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal Hellsicht um ZiP* Punkte erschwert ist und die ZiP* SR lang anhält. Wer mit magisch veränderter Wahrnehmung

mung in die Zone hineinzublicken versucht, dessen ZiP* werden um die ZiP* des HELLSICHT TRÜBEN reduziert; sinkt der Wert dabei unter 0, sieht der Zauberer nur waberndes Grau. Das gilt auch für den Druiden selbst.

• **Aura** (+5; ab ZiW 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 ZiP* des Hellsichters kleiner oder gleich den ZiP* des Druiden beim HELLSICHT TRÜBEN sind. Die MR spielt hierbei keine Rolle.

- **Reversalis:** keine Wirkung
- **Antimagie:** Der PROTECTIONIS kann auch einen Hellsichtzauber schützen (siehe 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 Hellsichters seiner Wahrnehmung nie ganz sicher sein kann.

Herbeirufung vereiteln

Probe: MU/IN/CH (+Mod.)

- **Technik:** Der Druide deutet auf den Herbeirufener 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 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 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 Herbeirufener) erzielten ZiP* plus 1/10 der Herbeirufungs-Kosten erschwert.
- **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 ZiW 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 Zone von ZiW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Herbeirufung* um ZiP* Punkte erschwert ist und die ZiP* 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.

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 Bestiarium) des Tieres in AsP, mindestens jedoch 4 AsP
- **Zielobjekt:** Einzelwesen
- **Reichweite:** 3 Schritt

⦿ **Wirkungsdauer:** ZiP* 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 Zaubercreaturen' 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 ZiW 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; Geob; 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). Magier müssen diesen Spruch aus dem Buch *Druidentum und Hexenkult* rekonstruieren, was bislang offensichtlich wenigen gelungen ist.



Herzschlag ruhe!

Probe: MU/CH/KK (+MR)

⦿ **Technik:** Der Magier spricht die Formel und berührt das Opfer in der Herzgend.

⦿ **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 angewendet 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

⦿ **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 Mirham 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 zur Zeit recht seltenen Buch *Magische Schilde* von Racalla von Horses-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.



Hexenblick

Probe: IN/IN/CH

- **Technik:** Die Hexe sieht ihrem Gegenüber starr in die Augen und sucht nach einer Gefühlsverwandschaft.
- **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 Satuaris, 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.
- **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 Gefühlsverwandschaft; auch für blinde Hexen anwendbar.

- **Spiegelblick (ab ZiW 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 ZiP* übrig behält als ihre Schwester.
- **Reversalis:** keine Wirkung
- **Antimagic:** 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 ...



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 und Immunität gegen Krankheiten sowie 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 Zaubernenden ihr Ziel findet: Dazu ist ein Fernkampfgriff (Probe mit einem W20 auf die Summe aus Fernkampf-Basiswert und ZiW HEXENGALLE) nötig, der um den doppelten RS des Opfers erschwert ist. Dem Opfer steht eine um ZiP* erschwerte *Aus-*

weichen-Probe zu.

- **Kosten:** siehe oben, maximal dürfen ZiW AsP eingesetzt werden.
- **Zielobjekt:** Einzelperson, freiwillig
- **Reichweite:** selbst; die Spuckweite beträgt 3 Schritt.
- **Wirkungsdauer:** augenblicklich; die Übelkeit dauert längstens ZiP* KR an.
- **Modifikationen:** Zauberdauer, Kosten
 - **Hexenleim (+3; ab ZiW 7).** Der Speichel bleibt ZiP* SR lang giftig und kann daher auch als Kontaktgift verwendet werden.
 - **Krötenschweiß (+5; ab ZiW 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 TP(A) 1W3 echte SP an.
 - **Drachenspeichel (+7; ab ZiW 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:** wirkt 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 nicht in einer Zone des SCHADENSAUBER BANNEN gewirkt werden.
- **Merkmale:** Schaden

- **Komplexität:** C

● **Repräsentationen:** Ach, Hex je 3 /// Eine böartige 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 ZiW 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 verschieben). 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 1 AsP pro Spielrunde pro Gegenstand. Pro zusätzlichem Objekt ist die Probe um 3 Punkte

erschwert. Das Gesamtgewicht darf ZiW x 5 Stein nicht überschreiten.

• Hölzerner Diener (+7). Diese Variante könnte man als den saturnischen 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 vorgebracht hat (wofür sie ZiP* x 10 Aktionen Zeit hat). Selbstführende Kochlöffel und selbstfegende Besen sind hier die typischsten Beispiele, aber auf Puff 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.

● **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 saturnischen 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 verknötet 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 ZiP*) 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 ZiW x 2 Schritt, die maximale Höhe ZiW/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 blutriefende Dornenhecke.

Magietheoretisch scheint dies plausibel, wenn man sich den HEXENKNOTEN als eine Kombination einer Illusion mit einem Furchtzauber vorstellt.

Die Realitätsdichte (siehe Illusionen in MWW) beträgt ZiP* Punkte.

● **Kosten:** 4 AsP

● **Zielobjekt:** Zone

● **Reichweite:** Der Zauber entsteht, wo das Haar zu Boden fällt; Breite und Höhe siehe *Wirkung*.

● **Wirkungsdauer:** ZiP*/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, EINFUSS 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.



Hexenkrallen

Probe: MU/IN/KO

● **Technik:** Die Hexe krümmt die Finger krallenartig und ruft ihr See-entier 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 ZiP*/2 Punkte erleichtern oder gar mit etwas Mühe Stricke durchtrennen.

● **Kosten:** 3 AsP für die Verwandlung plus 1 AsP pro SR

● **Zielobjekt:** Einzelperson, freiwillig

● **Reichweite:** selbst

● **Wirkungsdauer:** je nach AsP-Einsatz (beim Wirken des Zaubers festzulegen), maximal ZiP*/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 ZiP* 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.





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 LP pro AsP, bei Vergiftungen 2 LP für 1 AsP. Die schädliche Wirkung von Giften und Krankheiten kann mit diesem Spruch jedoch nicht gestoppt werden. Die Hexe kann sich mit ihrem Speichel nicht selbst heilen.
- **Kosten:** siehe oben; maximal können ZfW AsP auf einmal eingesetzt werden.
- **Zielobjekt:** Einzelperson, freiwillig
- **Reichweite:** Berührung
- **Wirkungsdauer:** augenblicklich
- **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer
- **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).

- **Antimagic:** 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 Satuaris 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 Thesen 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.



Hilfreiche Tatze, rettende Schwinge

Probe: MU/IN/CH (+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 *feiamo 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) – 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 die Tiere benötigen, hängt von ihrer Geschwindigkeit ab. Die Tiere sind 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
- **Antimagic:** 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.



Höllengeißel 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 erleidet in jeder KR TP(A) in Höhe von ZiP* Punkten (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 ZiP*/2 Punkte (borbaradianische Variante: W6 Punkte) Erschöpfung. Erleidet das Opfer während der Wirkungsdauer weiteren Schaden, so fällt die HÖLLENPEIN-Wirkung von ihm ab.
- **Kosten:** 11 AsP (borbaradianische Variante: W20 AsP)
- **Zielobjekt:** Einzelperson
- **Reichweite:** Berührung
- **Wirkungsdauer:** ZiP* mal 5 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 wissenschaftlicher Scholar kann den Zauber entweder bei einem Borbaradianer oder einem Magier ähnlich finsterner Gesinnung erlernen (meist jeweils die borbaradianische Variante) oder ihn aus Archon Megalons Werk *Die Angst* rekonstruieren. Er wird in Andergast, Bethana 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 einschbar. Die Achaz-Kristallomanten kennen einen vergleichbaren Zauber.



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: Sowie 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 ZiW 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 Gestalt aus finstersten Alpträumen oder als unüberwindlicher, zu allem entschlossener Feind. Von diesem Zauber wird das Opfer so stark demoralisiert, dass es entweder schreiend das Weite sucht oder sich angsterfüllt in einer Ecke zusammenkauert. Es flieht zumindest so weit, bis der Zauberer außer Sichtweite ist. Wenn das Opfer nicht fliehen kann und in einer Ecke verharren muss, ist es derweil zu keiner klaren Denkleistung fähig – außer der, nicht aufzufallen und bei nächster Gelegenheit die Flucht zu ergreifen. Greift der Magier sein Opfer jedoch tötlich an oder bedroht es weiter, so kann es passieren (bei einer gelungenen MU-Probe des Opfers, die um die ZiP* erschwert ist), dass es wie eine in die Enge gedrückte Ratte um einen Fluchtweg kämpft (Kampfwerte wie beim Nachteil *Blutrausch*). Dieser Zauber wirkt gegen alle Arten von denkenden und fühlenden Lebewesen sowie gegen einige Geisterwesen (letzteres ist Meistereentscheid). 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.

● **Kosten:** 7 AsP

● **Zielobjekt:** Einzelperson

● **Reichweite:** 7 Schritt

● **Wirkungsdauer:** ZiP*/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), Srl1 /// 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.



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 Zaubersenden 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 ZiW 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 (MBK 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 angewendet 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 Fernkampfes (Basis 105 bzw. MBK 61))

Die folgenden Modifikationen bis auf *Kegel* sind alle miteinander kombinierbar:

- **Kegel (+2; ab ZiW 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 ZiW 11).** Es entsteht nur ein fingerdicker Flammenstrahl, der keinen Rüstungsschaden, dafür aber pro KO/2 SP eine Wunde anrichtet. Für 2 weitere Punkte Erschwernis kann auch eine andere Körperzone als der Rumpf anvisiert werden.

- **Mehrere Ziele (+5; ab ZiW 7).** Die Strahlen schießen aus beliebig vielen Fingern des Magiers: Die erwürfelten TP können auf bis zu 5 Opfer gleichmäßig verteilt werden.

- **Doppelschuss (+5; ab ZiW 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 ZiW-5 Würfel zur Verfügung (Zauberfertigkeit minus die Schwierigkeit der Modifikation); dazu verwendet er beide Hände.

- **Ab einer Schwelle von ZiW 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

nach 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) 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 dieser Seite. 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 SCHAUDENZAUBER BANNEN oder FEUERBANN errichtet wurde; kann mit diesen beiden Zaubern beim Schaffen des Zaubers gestört werden; wird vom GARDIANUM aufgefangen und vom INVERCANO 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, und 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 TP/2 Punkte Ausdauer verliert und TP/10 Punkte Erschöpfung erleidet. Der Bruchfaktor getroffener hölzerner Waffen steigt für die Dauer von TP KR um 10, der metallener Waffen um 2 Punkte. Flaschen mit Flüssigkeiten können platzen, schockgefrorene Flüssigkeiten allgemein verderben.

Erz: Das Opfer erleidet einen *Angriff zum Niederwerfen* (KK-Probe erschwert um ein Fünftel der angerichteten TP). Außerdem verursachen SP in Höhe von mehr als der halben KO des Opfers eine Wunde (zwei Wunden bei mehr SP als KO, drei Wunden bei mehr als der anderthalbfachen KO usw.). Elementarer Erzschaden wirkt in voller Höhe als Strukturschaden an Gegenständen, was heißt, dass man mit einem ARCHOFAXIUS durchaus Türen aufbrechen kann.


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.

Humus: Die Vielgestaltigkeit des Humus erlaubt hier nur sehr wenig konkrete Aussagen, aber üblicherweise werden die körperlichen Eigenschaften in Höhe von je 1/10 der erlittenen TP in Mitleidenschaft gezogen, was bedeuten kann, dass ein 18TP-HUMOFAXIUS dem Opfer 2 Punkte GE entweder durch Ranken oder durch Reißen in den Gelenken entzieht. Diese Auswirkungen halten jeweils etwa ZiP* SR an. Elementarer Humusschaden wirkt in Höhe eines Viertels der angerichteten TP als Strukturschaden an Gegenständen.

Luft: Die angerichteten TP sind nur TP(A), dafür erleidet das Opfer einen *Angriff zum Niederwerfen* (KK-Probe erschwert um ein Fünftel der angerichteten TP(A)). Bei Misslingen der KK-Probe wird er 1/5 TP Schritt von der Quelle des Schadens weggeschleudert. Ein elementarer Luftstoß kann kleinere Flammen auslöschten und größere Feuer anfachen. Zudem kann er Gegenstände umherwirbeln, wobei die Einzelheiten Meisterentscheid sind; je höher die TP, desto höher auch hierbei die Auswirkungen.

Wasser: Das Opfer erleidet einen *Angriff zum Niederwerfen* (KK-Probe erschwert um ein Zehntel der angerichteten 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 ZiP* KR lang kampfunfähig und verliert ebenso viele AuP wie LeP durch diesen Zauber. Wasserschaden löscht 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 $5W6 + ZiP^*/2$ TP. Dafür werden die Würfel für das Zentrum des Feuerballs gerollt; 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 ZiW Aktionen eine von der Magierin festgelegte Bewegung (Kreis, Dreieck, Quadrat, Hin und Her, aber nichts komplizierte) 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. S. 80) anrichtet.

● **Antimagie:** Sowohl eine Zone des FEUERBANN als auch eine des SCHADENSAUBER BANNEN oder des 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 SCHADENSAUBER BANNEN bringen den Feuerball zur Explosion.

● **Merkmale:** Bewegung, Elementar (Feuer), Schaden

● **Komplexität:** D

● **Repräsentationen und Verbreitung:** Mag3; Ach, Geo je 1 /// Dieser lange verloren geglaubte 'Klassiker' der Kampfmagic 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 Theses (die sich auch aus der späthorasischen Fassung des *Grossen Elementariums* 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, so lange 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 die ZiP* 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 CHA-

MAELIONI 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 Borbaradkrieges schlussendlich größere Verbreitung erlangte. Er ist in noch keinem öffentlich zugänglichen Werk niedergeschrieben.



Illusion auflösen

Probe: KL/IN/CH

- **Technik:** Der Magier klatscht dreimal in die Hände.
- **Zauberdauer:** 20 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 ZiP* erschwert, des weiteren um 1/20 der AsP des zu brechenden Spruchs. Weitere Erschwernisse können aus einem PROTECTIOIS herrühren.
- **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 ZiW 7). Für den Einsatz von 18 AsP kann der Magier eine antimagische Zone von 2 x ZiW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Illusion* um ZiP* Punkte erschwert ist und die ZiP* SR lang anhält. Bereits existierende Illusionen innerhalb der Zone lösen sich auf, wenn sie weniger ZiP* aufweisen als die Antimagie.
- **Reversalis:** keine Wirkung
- **Antimagie:** Illusionen sind häufiger einmal mit dem PROTECTIOIS geschützt (siehe 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 Dreizehner) 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 in *MWW*), 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 LP 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 **MWW** finden, wird jegliche Form der Opferung intelligenter Lebewesen vom *Codex Albyricus* mit dem Feuertode bedroht.



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 tiefere Gefühlsveränderung, weswegen er auch nur schwer zu brechen ist. Bei Befehlen, die dem Selbsterhaltungstrieb oder den innersten Überzeugungen (wie ein Mordauftrag an Tsa-Geweihete) zuwiderlaufen, steht dem Opfer stündlich eine MU-Probe zu, die um die ZiP* 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:** ZiP* Stunden
- **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 ZiW 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. Zauberdauer 3 Aktionen, Kosten 7 AsP.

- Dauerhafter Diener (+7; ab ZiW 11). Diese Variante wirkt maximal ZiP* Tage lang; es können während dieser Zeit bis zu ZiP* 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 **MWW** 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 *Einführung 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 Mehrerer 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 Zaubermagier 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 Zaubermagier gelernt hat, das Phantasiegebilde richtig zu beherrschen und seine Mimik zu steuern.

Allgemein gilt: Die ZiP* spiegeln die Qualität der Illusion, die Realitätsdichte wider und können als Erschweris auf Proben angewandt werden, wenn ein Beobachter die Illusion durchschauen will.

Bei Misslingen der Zauberverprobe 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 Zaubermagier 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 ZiW 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 ZiW 7). Der Zaubermagier 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 ein (Brand-)Mal verstecken. Wirkt nicht gegen das Gildensiegel, gegen Dämonenmale oder Stigmata. 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, Srl3 /// 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 Theses 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.



Infinitum Immerdar

Probe: KL/CH/KO (+Mod.)

● **Technik:** Der Zaubermagier 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 Zauberverprobe 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 angewendet 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
- **Antimagic:** 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 DES-TRUCTIBO (nicht aber mittels anderer Antimagie) gebrochen werden.
- **Merkmale:** Metamagic, Temporal
- **Komplexität:** F
- **Repräsentationen und Verbreitung:** Ach, Elf, Geo, Mag je I /// 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, ver-

öffentlich und zensiert wurde, ohne dass ein Mensch, Echs, Elf oder Zwerg ihre Anwendung, geschweige denn das kleinste Bruchstück ihrer Theses 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 halb göttlicher 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 Kampfunde 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 IGNISPHERO), 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 Radau-

besens, die Flammenwolke eines IGNISPHERO etc.).

- **Kosten:** 13 AsP
- **Zielobjekt:** Einzelperson, freiwillig
- **Reichweite:** selbst
- **Wirkungsdauer:** ZiP* mal 2 Kampfunden
- **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer
 - Zusätzliches Merkmal (+3; ab ZiW 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 ZiW 11). Mit dieser Variante kann der INVERCANO auf einen beliebigen Schild gelegt werden, der dann ZiP* Spielunden 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
- **Antimagic:** Ein mit PROTECTIONIS geschützter Zauber wird nicht zurückgeworfen. In einer Zone des METAMAGIE NEUTRALISIEREN wirkt der INVERCANO nur, wenn er mehr ZiP* erzielt als die Antimagie.
- **Merkmale:** Antimagie, Kraft, Metamagic
- **Komplexität:** F
- **Repräsentationen und Verbreitung:** Mag3 /// Der Zauber scheint uralte zu sein, denn schon in frühbosparanischen Schriften findet man Andeutungen, dass die Formel von den Dienern der Horaskaiser verwendet wurde. Nichtsdestotrotz gilt sie als eine der kompliziertesten und forderndsten antimagischen Handlungen, was auch erklärt, warum sie so lange verschollen schien. Momentan wird sie an den antimagischen Schulen sowie in Punin gelehrt.



Invocatio maior

Probe: MU/MU/CH (+ Beschwörungsschwierigkeit des Dämons)

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

● **Zauberdauer:** 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 Auftrag erteilen, der sich nach Art und Wesen des Gerufenen natürlich unterscheiden wird.

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

Misslingt die Beherrschungsprobe, so rollen Sie wieder den W6: Bei 1–3 zieht sich der Gerufene verärgert in seine Sphäre zurück; die für die Beschwörung eingesetzten AsP sind verloren. Bei 4–6 wendet sich der Dämon zornig gegen den Beschwörer.

Einige ausgewählte Dämonen finden Sie im Kapitel **Monstrositäten** in **MWW**; detaillierte Informationen zu den einzelnen Dämonen wie auch Erläuterungen zu deren Beschwörung finden Sie in der Box **Götter und Dämonen**.

● **Kosten:** 19 AsP für die Beschwörung. Die Kosten für die Kontrolle des Dämons sind von Gehörntem zu Gehörntem unterschiedlich.

● **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 Beschwörungssprobe 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 Beschwörungsrituals gleichen Namens. Da diese Beschwörung in vergleichsweise großer Hast ausgesprochen wird (ein wirkliches Beschwörungsritual kann Stunden, Tage, bisweilen sogar Wochen dauern), ist die Ausführung mit erheblichen Risiken verbunden. 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. Misslingt die Beschwörungsprobe, so werden die Auswirkungen mit einem W6-Wurf festgelegt: Bei 1–4 erscheint überhaupt kein Dämon, bei 5–6 jedoch ein Wesen aus der Gruppe der Gehörnten Dämonen. Misslingt die Beherrschungsprobe, so rollen Sie wieder den W6: Bei 1–3 zieht sich der Gerufene verärgert in seine Sphäre zurück; die für die Beschwörung eingesetzten AsP sind verloren. Bei 4–6 greift der Dämon zorn erfüllt den Beschwörer an. Einige ausgewählte Dämonen finden Sie im Kapitel **Mostrositäten** in **MWW**; detaillierte Informationen zu den einzelnen Dämonen, wie auch Erläuterungen zu deren Beschwörung finden Sie in der Box **Götter und Dämonen**.
- **Kosten:** 11 AsP für die Beschwörung. Die Kosten für die Kontrolle des Wesens sind von Dämon zu Dämon unterschiedlich.
- **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 Allgemeinut 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 Konjuratoren in ihrem jugendlichen Leichtsinne 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 Würfelergbnis für die Kosten des Zauberspruchs.
- **Kosten:** W20 AsP
- **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)1 /// 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.



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 – aber wenn ihm eine *Selbstbeherrschungs*-Probe, erschwert um die ZiP* misslingt, sich trotzdem zu kratzen versucht. 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 -ZiP*/2).
- **Kosten:** 4 AsP
- **Zielobjekt:** Zone / Einzelperson
- **Reichweite:** ZiW Schritt Radius um den Schelm herum

- **Wirkungsdauer:** ZiP*/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 Schelmerie, 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*, *Hammer Schlag*, *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 ZiP*/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
- **Zielobjekt:** Einzelperson
- **Reichweite:** Berührung
- **Wirkungsdauer:** ZiP* x 5 Kampfrunden
- **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer
 - **Blutrausch (+3; ab ZiW 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 ZiP* 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

● **Komplexität:** C

● **Repräsentationen und Verbreitung:** Mag4; Ach, Bor je 3 /// Die Struktur der Formel wie auch die fehlende Erwähnung in sämtlichen frühzeitlichen Schriften lässt darauf schließen, dass es sich bei diesem Zauber um eine Entwicklung der Schüler Borbarads 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 verfü- 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 ZiP* bzw. vermindert die Abzüge auf Fernkampf und *Sinnenschärfe* auf 2X - ZiP*. 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 ZiP* Kampfrunden vollständig geblendet, für ZiP* 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, El3 /// Dieser satuari-sche Zauber ist noch nicht allzu lange bekannt, und es scheint, dass er auch in Hexenkreisen noch keine allzu weite Verbreitung gefunden hat, während ihn andererseits auch 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.



Klarum Pulum

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 Zauberbernde auch selbst heilen.

Die Wirkung setzt erst zum Abschluss der Zauberdauer ein, so dass es

noch immer eine Angelegenheit von Augenblicken bleibt, ein Tulmardron- oder Purpurbliitz-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. Der Magier kann maximal ZiW AsP aufwenden.

● **Zielobjekt:** Einzelwesen, freiwillig

● **Reichweite:** selbst, Berührung

● **Wirkungsdauer:** augenblicklich

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite

• Schutz vor Vergiftung (+5/+7; ab ZiW 11). Für 1 AsP pro Stufe des Giftes ist die verzauberte Person für ZiP* 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 S. 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:** 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 ZiW der Schelmin mal 5 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.). 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 ZiW x 5 Unzen Gewicht

● **Reichweite:** ZiW Schritt

● **Wirkungsdauer:** augenblicklich

● **Modifikationen und Varianten:**

• Scherbenhaufen (ab ZiW 7). Mehrere Gegenstände, die nebeneinander stehen/liegen und die zusammen nicht mehr als das Maximalgewicht wiegen dürfen, 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 Handvoll 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 Handvoll Rosinen oder ein Glas Wein. Ein weg-hüpfender Frosch wird in der Wahrnehmung des Opfers dann zu einem

herunterfallenden Dukaten. Die Qualität der Täuschung wird von den ZiP* bestimmt.

- **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 ZiW/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 der selben Täuschung unterliegen. Die Schelmin kann trotzdem nur eine Handvoll 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 Handvoll Münzen als eine Handvoll anderer Münzen nach Willen der Schelmin erscheinen lassen. So lange 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.



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:** ZiP*/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 (Sch1) /// Hier spiegelt sich auch die Sehnsucht der Schelme nach ihrer Kindheit wieder, 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 **Zaubercreaturen** im **MWW**.

Körperlose Reise

Probe: MU/KL/IN

- **Technik:** Der Druiden 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 **MWW**) 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, Koschbasalttrüben oder ähnliche antimagische Räume ein- und antimagische Materie *nicht durchdringen, ebenso nicht in Bereiche, die mit LIMBUS VERSEGELN* geschützt sind. Um massive Steinwände, dichtes Erdreich, Gletschereis zu durchdringen, muss der Druiden 1 AsP pro halbem Schritt Dicke aufwenden. Pro Spielrunde im Limbus wird 1W20 gewürfelt; fällt eine 20, so muss sich der Druiden mit einer Präsenz des Limbus (siehe dort) auseinandersetzen. Nach einer halben Stunde muss eine erneute Zauberprobe abgelegt werden, um 5 Punkte erschwert, um zu prüfen, ob der Druiden 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 Druiden sollte tunlichst bedenken, dass er auch für die Rückreise noch Zeit und AsP benötigt. Sollte er nämlich zu weit geist

- 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 Druiden 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 Druiden 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 ZiP*, ablegen muss, um nicht auf der Stelle ohnmächtig zu werden (und auch nach Ablauf der Zauberdauer für die nächsten ZiP*/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 wenn die Probe gelingt, der kann nichts anderes tun, als zu versuchen, die Insekten abzuschüteln oder schreiend das Weite zu suchen (und beides nützt nichts).

Noch ZiP* (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

ZiP*/2 Punkten (bzw. muss ZiP*/2 Punkte zu einer bereits existierenden Insektenphobie addieren).

● **Kosten:** 15 AsP

● **Zielobjekt:** Einzelwesen

● **Reichweite:** 7 Schritt

● **Wirkungsdauer:** ZiP* 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 (Mishkara)

● **Komplexität:** C

● **Repräsentationen und Verbreitung:** Hex 3; Bor, Mag je 2 /// Diese finstere Mishkara-Anrufung soll schon die Nerven so manches wackeren Helden zerrütet haben. Glücklicherweise ist die Anrufung nur wenigen übelgesinnten Hexen, Borbaradianern und Magiern bekannt und auch aus dem *Arcanum* nur mit Mühe abzuleiten.



Kraft des Erzes

Probe: KL/KO/KK

● **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 ZiP* Schritt (mindestens aber 2 Schritt) an, und zwar so stark, dass es einer KK-Probe + ZiP*/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 ZiP*/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:** ZiF Schritt (sowohl die Entfernung Geode-Magnet beim Zaubern als auch der Wirkungsradius des Magneten)

- **Wirkungsdauer:** ZiP* 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.



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 ZiP* 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.

Krähe:

IB 12 AT 8 PA 0 LE 5 RS 0 TP 1 SP GS 15
 AU 40 MR wie Hexe GW ZiP* für den Schwarm

"Aus dem Nichts" heißt für diesen Zauber: aus der nächstmöglichen Umgebung von ZiW 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 bewegt werden.

Es gelten (sowohl für die Krähen, als auch für die anderen Varianten) die Tierkampf-Sonderregeln aus MBK 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 ZiP* +4 Fledermäuse (schriller Pfiff).

IB 12 AT 5 PA 2 LE 2 RS 0 TP 1 SP
 GS 18 AU 30 MR wie Hexe GW ZiP*-2

- **Spinnenruf (nur bei Spinnenschwestern).** Es erscheinen ZiP*-3 Vogelspinnen (lockendes Zungenschnalzen).

IB 9 AT 8 PA 3 LE 4 RS 0
 TP 1W+1 TP (+Gift) GS 4 AU 40

MR wie Hexe GW ZiP* für den Schwarm

Gift Stufe 2, 2W6 SP wenn Treffer Schaden verursacht, einmalig

- **Schlangenruf (+3; nur bei Schlangenschwestern).** ZiP*-2 Nesselvipern (lautes Zischen)
- | | | | | |
|--------------------|-------|------|-------|-------------|
| IB 8 | AT 11 | PA 2 | LE 7 | RS 1 |
| TP 1W+1 TP (+Gift) | | GS 4 | AU 20 | MR wie Hexe |
- GW ZiP* für den Schwarm
 Gift Stufe 3, 2W6 SP (verteilt über einen Zeitraum ebenso vieler KR) wenn Treffer Schaden verursacht, zwei Mal pro Kampf



• Hornissenruf (+7). ZiP* x W6 Hornissen (zorniges Brummen)
 IB 9 AT 12 PA 8 LE 1 RS 0
 TP 1W-2 TP (+Gift) GS 15 AU 80 MR wie Hexe
 GW ZiP+2* für den Schwarm
 Gift Stufe 1, 1W3-1 SP wenn Treffer Schaden verursacht, einmalig
 • **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 ZiP* 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.



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. Die Talente *Akrobatik* und *Körperbeherrschung* steigen dafür um ZiP* Punkte.
 Beim Krötensprung kann die Hexe ZiP* Schritt weit und ZiP*/2 Schritt hoch springen, und zwar zusätzlich zu ihren normal üblichen Sprungweiten und -höhen (siehe Basis 113). Der halbe ZiP*-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 Firdelfen verbreitet. Den Achaz ist ein sehr ähnlicher Zauber bekannt.



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 Ozonge-

stank, 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:** ZiW 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 ZiP* 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 ZiW 7). Der Blitz rast zielgerichteter hinter dem Opfer her und hat eine effektive GS von 3W6 (jede KR neu auswürfeln).

• Wächter (+7; ab ZiW 11; nur kristallomantische Repräsentation): Der Kugelblitz verharret am Ort seiner Entstehung und verfolgt das erste (mindestens katzen große) Lebewesen, das bis auf eine Entfernung von ZiW Schritt herankommt (den Zaubernden ausgenommen). Der Kugelblitz kann maximal 2 x ZiP* Spielrunden wachen, Opfer werden weiterhin ZiP* 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 ATall (+10; ab ZiW 14): Diese Ritualvariante schafft

bei einer Zauberdauer von 2 Minuten und 5W20 AsP Kosten eine kleine, knisternde Gewitterwolke über dem Zaubernden, die ZiP* 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, Ach1 /// 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:** ZiW Schritt

● **Wirkungsdauer:** Das Tier ist ZiP*/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 ...



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 Nasenstupsen.

● **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 ZiP* 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 3W6 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 Ermüdete ZiP* 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 ernstzunehmender Zauberer irgend einer 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 ZiP*, zu beruhigen.
- **Kosten:** 5 AsP
- **Zielobjekt:** Einzelperson
- **Reichweite:** 3 Schritt
- **Wirkungsdauer:** so lange, bis die *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingt, höchstens jedoch ZiP*/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
- **Furzen (+7).** Opfer verliert jede dritte Aktion; alle Proben auf gesellschaftliche Talente sind um ZiP* erschwert.
- **Reversalis:** erzeugt ein Firungesicht, d.h. es verdirbt Lachen und bringt Possenreißer zur Räson. Reversalierte Formen von *Schluckauf* und *Furzen* 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



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 ent-

- weder eine lebende Bohnenstange oder eine Kürbisgestalt entsteht. Die Beweglichkeit und Koordination (GE, FF, AT, PA) sind für die Bezaubern 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

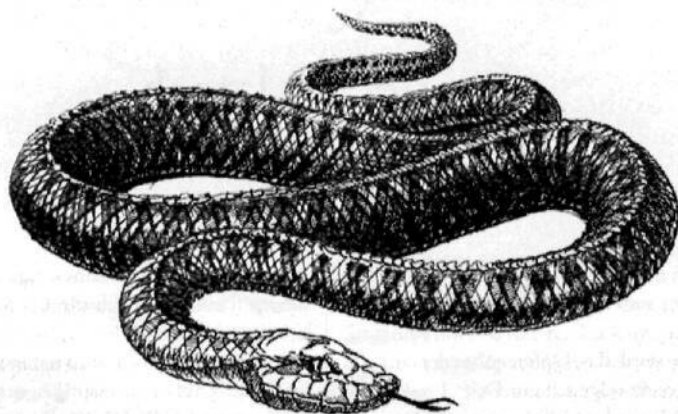
- **Zielobjekt:** Einzelperson
- **Reichweite:** Berührung; der Schelm kann sich danach beliebig weit entfernen, so lange er sein Opfer im Blickfeld behält.
- **Wirkungsdauer:** je nach AsP-Einsatz (A), längstens jedoch ZiP*/2 SR
- **Modifikationen und Varianten:** Zielobjekt (mehrere)
 - In der Variante 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.
- **Antimagic:** 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 in MWW) treten sofort ein. Die Probe ist gegen Opfer mit dem Nachteil *Schneller Altern* 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 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.
- **Reversalis:** Der Verzauberte wird verjüngt.
- **Antimagic:** 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, Mag1 /// 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 Thesen des LAST DES ALTERS finden sollen: In Verbindung mit dem REVERSALIS hofft man, dann das Geheimnis der Ewigen Jugend entschlüsseln zu können.



Leib der Erde

Prob: 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, fleischfressende Pflanzen oder das berüchtigte Messergras.

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 ZiP*. Dieser Rüstungsschutz addiert sich zu dem RS durch eine getragene Rüstung und auch zu dem RS eines ARMATRUTZ. Ausdrücklich ausgenommen von der Zaubervirkung 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 ZiP* 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 ZiW 14; Wirkungsdauer ohne Obergrenze, so lange 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 Zaubervirkung 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 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.

• Heilkraft des Humus (+3; ab ZiW 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 2xZiP* 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 ZiW 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 ZiW 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 ZiP* 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 ZiP*/2 (der zu jedem RS aus anderer Quelle addiert wird, aber keine zusätzliche BE zur Folge hat) und ihre KK steigt um den gleichen Wert. Ihre Schläge und Tritte erzeugen normalen Schaden (also keinen Betäu-

bungsschaden) 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 Elfvölkern verbreitet – außer natürlich bei den Firnelven, 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.

● **Kosten:** 12 AsP + 1 AsP pro SR

● **Zielobjekt:** Einzelperson, freiwillig

● **Reichweite:** selbst

● **Wirkungsdauer:** je nach AsP-Aufwand, höchstens aber ZiP* 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 ZiW 14; Wirkungsdauer ohne Obergrenze, so lange 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 ZiP*). 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 Zaubervirkung 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. Es ist ihr nicht möglich, innerhalb des Wassers irgendwelche anderen Zauber zu wirken.

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 Zaubervirkung augenblicklich. Dann wird sie nicht nur von der Wasserströmung mitgerissen, sondern droht auch noch zu ertrinken.

• **Begleiter (+5; ab ZiW 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 einem 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.

den (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 ZiW 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 ZiP* 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 ZiP*, 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 hinein nimmt, 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 Eis- oder Schneefläche, breitet die Arme aus und murmelt 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 (so lange 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 ausgeschlossen.

• **Kosten:** 13 AsP + 3 AsP pro SR

• **Zielobjekt:** Einzelperson, freiwillig

• **Reichweite:** selbst

• **Wirkungsdauer:** je nach AsP-Aufwand, höchstens aber ZiP* 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 ZiP* 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 ZiW 14; nicht in der kristallomantischen Repräsentation). Es gilt das, was zum Durchdringen von Erz gesagt wurde (siehe *Durch Fels und Erz*, S. 104), 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 ZiW 14; nicht in der kristallomantischen Repräsentation).** Es gilt das, was im entsprechenden Abschnitt im LEIB DES ERZES gesagt wurde.

• **Leib aus Eis (+7; ab ZiW 18; nicht in der kristallomantischen Repräsentation).** Siehe *Leib aus Erz*, mit folgenden Unterscheidungen: Eine Elfe in Eisgestalt hat einen Bonus von ZiP*/2 auf KK und RS, erleidet dadurch aber keinerlei BE. Ihr INI-Basiswert sinkt nur um die halben ZiP*, 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 elementären Leiber* erfreut sich nur noch unter Firnelven 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 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 ZiP*. 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 ZiP* 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 ZiW 14; Wirkungsdauer ohne Obergrenze, so lange 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 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 ZiW 14):** Mit dieser Variante ist die Elfe in der Lage, weitere Personen vor Erzschaaden 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 ZiW 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 ZiP* 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 ZiP* und sie hat einen zusätzlichen natürlichen RS in gleicher Höhe, erleidet allerdings auch eine BE in Höhe der halben ZiP*. Gleichzeitig sinkt ihr Initiative-Basiswert um die ZiP* (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.

• **Antimagic:** 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 MAR-MORSTEIN 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 lodernes 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 Drachennodem oder die Auswirkungen des IGNISPFAERO oder IGNIFAXIUS oder gar der Hieb eines Flammenschwerts lassen sie völlig unbeeindruckt; eine Fackel macht nur normalen Krüppelschaden. 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 ausgeschlossen.

• **Kosten:** 12 ASP + 2 AsP pro SR

• **Zielobjekt:** Einzelperson, freiwillig

• **Reichweite:** selbst

• **Wirkungsdauer:** je nach AsP-Aufwand, höchstens aber ZiP* SR (A)

• **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Zielobjekt (mehrere – siehe unten), Wirkungsdauer

• **Feuerbann** (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 Feuerelementars oder Drachennodem) 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 feuerspeienenden 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 ZiW 14, Wirkungsdauer ohne Obergrenze, so lange 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 ZiP*); in glühendem Material bleibt es allerdings bei 1 Spann pro Sekunde.

• **Begleiter (+5, ab ZiW 14).** Es gilt das, was auf S. 104 für Begleiter im LEIB DES ERZES gesagt wird.

• **Leib aus Feuer (+7; ab ZiW 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 ZiP* 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 hindurch gleiten. Metallwaffen können sich dabei (nach Maßgabe des Meisters) sogar nach und nach erhitzen. Allerdings ist die Elfe in Feuerform besonders empfindlich gegen das Element Wasser: Jeder durch Wasser verursachte Schaden zählt doppelt, 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 hinein nimmt, dann verwan-

delt 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:** Hex3, Elf2, Dru(Hex)2, Mag1 /// 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 die Elfe sich in einen Zustand, in dem ihr durch das Element Luft keinerlei direkter Schaden entsteht. Dies gilt vor allem durch Angriffe von Luft-Elementaren. Starker Wind lässt sie völlig ungerührt. Leider schützt der Zauber nicht gegen Gegenstände, die von solchem heftigen Wind herumgewirbelt werden. Wenn die Elfe unter der Wirkung dieses Zaubers in die Zone eines AEROFUGO gerät, erleidet sie den doppelten Schaden, also 2 x ZiP* pro KR. Ausdrücklich ausgenommen von dem Schutz ist dämonisch pervertierte Luft in all ihren Ausprägungen.

• **Kosten:** 12 AsP + 1 AsP pro SR

• **Zielobjekt:** Einzelperson, freiwillig

• **Reichweite:** selbst

• **Wirkungsdauer:** je nach AsP-Aufwand, höchstens ZiP* 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 ZiW 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 ZiP*. 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 zeren, wenn sie nicht die Variante *Ausgedehnte Aura* benutzt). Zu den Gefahren, die dieser Zauber mit sich bringt, siehe *Durch Wasser und durch See* auf S. 102.

• **Begleiter (+5, ab ZiW 14).** Es gelten die gleichen Bedingungen wie beim LEIB DER WOGEN (s. S. 102).

• **Leib aus Luft (+7; ab ZiW 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 (im Zweifelsfall, indem sie am Ende der Zauberdauer einfach in die Luft springt). 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 ihre GE und ihr INI-Basiswert um ZiP*, ihre GS um ZiP*/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 den 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 Elf 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 *Sinnschärfe*-Proben zum Lauschen um die ZiP* 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 Elfvölkern ist dieser Zauber aus der *Hexalogie der elementaren Leiber* bekannt, obwohl die Zahl der Elfen, die ihn beherrschen, nicht sehr groß ist.





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 ZiW Schadenspunkte oder eine Krankheit der Stufe ZiW oder eine Vergiftung der Stufe ZiW übernehmen oder ZiW/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
- **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.
- **Antimagic:** 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 Liebespiel, das sicherlich die halbe Nacht anhält.
Diese Wirkung des Zaubers ist zwar gewiss angenehm, jedoch nicht der wesentliche Effekt von LEVTHANS FEUER: Die Hexe ist durch diesen Spruch in der Lage, ihrem Partner ihre nächtliche Regeneration (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 ZiP*/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 ZiP*/2.
- **Reversalis:** keine Wirkung
- **Antimagic:** 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 Saturias 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 liegenblieb.' Hierbei handelt es sich offensichtlich um eine Umschreibung von LEVTHANS FEUER – denn kein Mensch (Elf, Zwerg, Ork ...) außerhalb der verschworenen Hexen-

gemeinschaft 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 ZiP* erschwert, des weiteren um 1/10 der AsP des zu brechenden Spruchs.

● **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 ZiW 7). Für den Einsatz von 30 AsP kann der Magier eine Zone von 2 x ZiW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Limbus* um 2 x ZiP* Punkte erschwert ist und die ZiP* 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 nahelegen. Eine geheime Arbeitsgruppe scheint jedoch momentan den Zauber noch verstärken zu wollen, um ihn dann der Öffentlichkeit zugänglich zu machen.



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, Fackeln ...) 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 entlang laufen. Ebenso wenig wirkt dieser Zauber auf schwimmende Gegenstände.

● **Kosten:** 4 AsP

● **Zielobjekt:** Einzelobjekt von maximal ZiW x 5 Unzen Gewicht

● **Reichweite:** ZiW Schritt

⦿ **Wirkungsdauer:** bis der Gegenstand angekommen ist.

⦿ **Modifikationen und Varianten:**

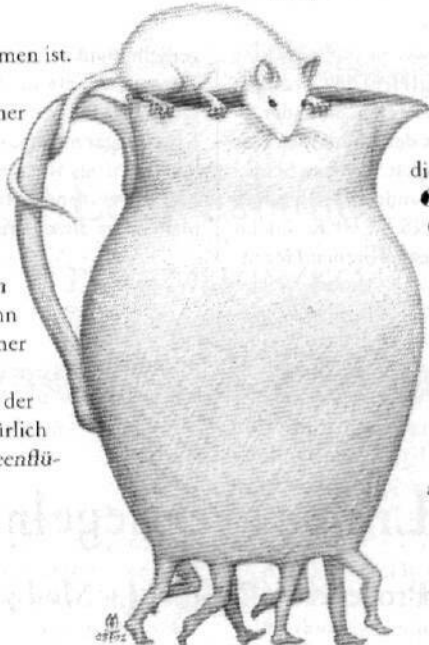
• Da lang! (+4). Der Gegenstand läuft zu einer vom Schelm bestimmten Person hin.

• 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 ZIW 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



⦿ **Antimagic:** kann nicht in einer Zone des BEWEGUNG STÖREN gewirkt werden und wird von diesem Antimagic-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.



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 ZiP* verlorene AuP zurück und verliert ZiP*/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 ZiP* Spielrunden lang vor.

⦿ **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Reichweite

⦿ **Reversalis:** Der Zauber entzieht Ausdauerpunkte und fügt Erschöpfung zu.

⦿ **Antimagic:** 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 alfanischen Magier vor kurzem diesen Spruch in ihren Kanon überführt. Von den Töchtern Saturias ist dieser Zauber nur den Schlangenschwestern bekannt.



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 auf Grund 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 dem selben 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:** ZiP* 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 ZiP* 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 vereinzelt Dienern Sumus bekannt. Angeblich gibt es jedoch scharlatanische Seher, die ihn beherrschen.



Magischer Raub

Probe: MU/KL/KO (+MR)

● **Technik:** Der Druiden 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 Zaubers 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 Druiden beliebig weit von diesem entfernt sein.

Wenn der Druiden mit der AE seines Opfers zaubert, kann er diesem natürlich nur soviel 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 MAGISCHEM 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 Druiden leer ausgeht, wenn er auf die AE seines Opfers zurückgreifen will.

● **Kosten:** 4 AsP für die Errichtung der magischen Verbindung

● **Zielobjekt:** Einzelperson

● **Reichweite:** Berührung bei Errichtung der magischen Verbindung, nachher beliebig

● **Wirkungsdauer:** ZiP* 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 MAGISCHEM 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 Anwendung auf Druiden 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 *MWW*). 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 ZiP* 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 Mislingen 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 ZiW mal 20 Schritt vom Druiden entfernt; der Wirkungsradius beträgt maximal ZiW 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 SUMPFFSTRUDEL-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 selbstentwickelten 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 ...

Ob sich das Element so manifestiert, wie vom Zauberdnden gewünscht, wird vom Spielleiter entschieden. Hier einige Beispiele für mögliche Manifestationen.

Die Probe ist je nach bevorzugtem Element modifiziert; siehe hierzu das Kapitel *Die Macht der Elemente* im Band *Mit Wissen und Willen*.

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 Handvoll Humus-erde, ein Stöckchen, ein Gänseblümchen, eine Handvoll Kuhmist

Wasser: Ein Becher füllt sich mit Wasser, kurzes Händewaschen, Tau auf einem Blumenbeet, eine Pfütze bildet sich.

Erz: ein Steinchen, eine Handvoll 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 ZIP* ermöglichen. Die beschworene Erscheinung wird ist übrigens nicht geeignet, um einen Elementargeist, Dschinn oder gar Elementaren Meister herbeizurufen.

- **Kosten:** 3 AsP
- **Zielobjekt:** Einzelobjekt, Zone

- **Reichweite:** Die Manifestation erscheint maximal 1 Schritt vom Zaubernenden 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 ZIP* Spielrunden auflösen.
- **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Kosten, Reichweite
 - Demanifesto (+3; nicht möglich in der druidischen, elfischen und hexischen Repräsentation). Der Zaubernende 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
- **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 Zaubertaditionen über diese Magie verfügen.



Meister der Elemente

Probe: MU/KL/CH (+12 +Mod.)

- **Technik:** Der Druiden 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 + ZIP* 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.)
- **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 ZIP* 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.



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 MWW.



Memorabia Falsifir

Probe: KL/IN/CH (+MR +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 Zaubernenden. Die Erinnerung wird nicht unwiederbringlich gelöscht, 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.
Beispiele: Ein aus dem Schlaf gerissener Juwelier soll eine gewisse Stunde der letzten Nacht vergessen: +0 (für die Stunde) +3 (seitdem ist maximal ein Tag vergangen) = 3 Punkte Erschwernis. Ein Schwertgeselle im Noionitenkloster Perricum soll ein Jahr Folter und Demütigung in den Schwarzen Landen vergessen, aus denen er vor zwei Wochen fliehen konnte: +9 (für das Jahr) +6 (seitdem ist weniger als ein Monat vergangen) = 15 Punkte Erschwernis.
—*Tilgung von Wissen:* vor kurzer Zeit erworbenes Detailwissen ("Am Tor ist zu Sonnenaufgang Wachwechsel") +3, einzelnes Fachwissen (Fremdsprache, einzelner Zauber, Wissens- oder Handwerkstalent) +5, grundlegendes Wissen (Muttersprache, Zauberkraft, körperliches Talent) +7, Identität (Name, Herkunft) +9

- Hilfsmittel:* Wird das Opfer mit hochwertigem Samthauch gefügig gemacht, ist die Probenschwernis um ein Drittel reduziert. Ein vorhergehender BLICK IN DIE GEDANKEN oder BLICK AUF DAS WESEN erleichtert die Zauberverprobe um ZiP*/2 Punkte. Die verdrängte Erinnerung kann mit einem gelungenen BLICK IN DIE GEDANKEN (erschwert um die Magieresistenz des Opfers plus die doppelten ZiP* des MEMORABIA) erkannt werden.
- **Kosten:** 8 AsP
- **Zielobjekt:** Einzelperson
- **Reichweite:** Berührung
- **Wirkungsdauer:** maximal ZiW Tage, dann kommt die verlorene Erinnerung langsam zurück.
- **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer
 - Falsche Erinnerung (+3): An Stelle der getilgten Erinnerung kann der Zaubernende das Opfer mit einer künstlichen Erinnerung an diesen Zeitraum ausstatten.
 - Permanenz (+3): Die Erinnerung wird dauerhaft verdrängt und ist nur per Antimagie, Drogen oder göttlichen Wundern zurückzuholen. Diese Variante kostet 21 AsP.
 - Mnemosynthese (+5; ab ZiW 11): Der Magier ersetzt die verdrängte Erinnerung wahlweise mit einer eigenen Erinnerung oder aber fügt das gestohlene Wissen des Opfers seiner eigenen Erinnerung hinzu.
- **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' ...)



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 Wirkungs-dauer 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 eingepägt 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 Wirkungs-dauer 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 *Eidetesches Gedächtnis*)

● **Zielobjekt:** Einzelperson, freiwillig

● **Reichweite:** selbst

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

● **Modifikationen und Varianten:**

Zauberdauer, Kosten, Reichweite (s.u.)

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

• **Anderer Sinn** (+5; ab ZiW 7). Der Zaubernde ist in der Lage,

sich gehörte Texte und Melodien, Gerüche oder Tastempfindungen einzuprägen.

• **Drachengedächtnis** (+7; ab ZiW 11). Hiermit wird der eigentlich für Bücher und Pergamente gedachte Zauber derart verändert, dass sich der Zauber *jeden* visuellen Eindruck, den er während der Wirkungs-dauer 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 Wirkungs-dauer beträgt ZiP*/2 Spielrunden.

● **Reversalis:** führt zum Erinnerungsverlust an ZiP* Texte oder Bilder, die sich der Zaubernde einst mittels MEMORANS eingepägt 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 eingepägte 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 ZiW 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:** ZiP* 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.
- **Antimagic:** 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 Methellessae* 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?



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 seltenst 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 Zaubervirkung befreien. Die Zaubersprobe ist um die vom gegnerischen Zauberer (demjenigen, der den Zauber mit der metamagischen Komponente gewirkt hat) erzielten ZiP* 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 ZiP* 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, min-

- destens 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 ZiW 7).** Für den Einsatz von 24 AsP kann die Magierin eine Zone von ZiW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Metamagie* um ZiP* Punkte erschwert ist und die ZiP* SR lang anhält.
- **Reversalis:** keine Wirkung
- **Antimagic:** keine bekannt
- **Merkmale:** Antimagic, Metamagic
- **Komplexität:** F
- **Repräsentationen und Verbreitung:** Mag2 /// Ein Ergebnis der modernen Antimagic- und Merkmals-Forschung ist dieser komplizierte Spruch, der bislang nur in den erlauchtsten 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, aber auch Kunstwerke und Statuen. Das Eis muss allerdings 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 ZiW 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). Wenn bei Beginn des Zaubers nur Wasser vorhanden ist, 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 ZiW 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 (Komplexität 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 ZiP* 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 ZiP* also bis zu 350 Stein tragen.

• **Antimagic:** OBJEKT ENTZAUBERN oder EISBANN behindern als Zone das Wirken des Zaubers. Die einmal abgeschlossene Veränderung lässt sich nicht mit Antimagic 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

Probe: KL/FF/KK (+Mod.)

• **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 Gegenstände anheben, sie schweben oder durch die Luft fliegen lassen, maximal mit einer Geschwindigkeit von ZiP*/2 Schritt pro Sekunde. Auf jeden Fall muss der Magier das bewegte Objekt jedoch sehen können. Das maximale Gewicht, das der Magier auf diese Art bewegen kann, beträgt die Summe aus MU und CH des Zauberers mal 100 Unzen. Für die mit dem MOTORICUS bewegten Gegenstände gilt eine Körperkraft in Höhe der Summe aus MU und CH des Zauberers (z.B., wenn der Gegenstand von jemandem festgehalten wird). 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 ist pro 5 Stein bewegtem Gesamtgewicht um 1 Punkt erschwert.

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.

• **Kosten:** Gewicht in Stein mal Strecke in Schritt geteilt durch 10 gleich benötigte AsP, 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

• **Telemanipulation (+2).** 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 alchemistischer Stoffe und Gerätschaften bis hin zur telemanipulatorischen Entschärfung kaum sichtbarer Fallen (hier hilft meist eine ADLER-AUGE). In all diesen Fällen ist die Zaubersprobe für den MOTORICUS um mindestens 2 Punkte pro manipuliertem Objekt erschwert, dazu kommen Aufschläge (bis zu +7) für besonders komplexe Manipulationen. Zudem würden wir empfehlen, in diesem Fall die Zaubersprobe auf (KL/FF/FF) abzulegen oder gar eine Probe auf das weltliche Talent zu verlangen. Kosten: üblicherweise 3 AsP pro bewegtem Gegenstand (von maximal 20 Unzen Gewicht).

• **Verbiegen (+3).** Es ist auch möglich, mit diesem Zauber Gegenstände zu verformen (zu verbiegen, einzudrücken, zu zerreißen ...). Dabei kommt die KK des Zaubers in Höhe des (MU+CH)-Wertes des Zauberers voll zum Tragen. Kosten: 5 AsP pro Hieb/Griff/Aktion.

• **Fesselfeld (+7; ab ZiW 11).** In einer kreisförmigen Zone, die maximal ZiW Schritt vom Magier entfernt sein darf und die einen Radius von ZiP* Schritt hat, wird jegliche Bewegung von unbelebten Objekten mit einer Kraft von MU + CH des Zauberers behindert. Dies gilt für Kleidung, Gürtel und Rucksäcke, die an Personen befestigt sind. In die Zone hineinfliegende Geschosse fallen an ihrem Rand wirkungslos zu Boden. Kosten: 17 AsP

• **Reversalis:** hebt einen wirkenden MOTORICUS auf.

• **Antimagic:** kann in einer Zone des BEWEGUNG STÖREN nur erschwert gesprochen und mit dieser Antimagic auch beendet werden.

• **Merkmale:** Telekinese

• **Komplexität:** C

• **Repräsentationen und Verbreitung:** Mag6; Sch5; Ach, Elf, Hex, Sl 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. 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 MBK 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:** Einzelperson, freiwillig
- **Reichweite:** selbst
- **Wirkungsdauer:** nach AsP-Aufwand, höchstens ZiP* Stunden (A)
- **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Reichweite, Wirkungs-

- Bei der Anwendung auf ein anderes Wesen muss die Wirkungs-
- dauer zu Beginn festgelegt werden, das Aufrechterhalten entfällt jedoch.
- Wie ein Fisch (+7). Statt auf das Laufen bezieht sich der Zauber auf das Schwimmen.
- Grenzenlose Ausdauer (+7; ab ZiW 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 verschlaufen, 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 Steppenel-
- fen ist dieser Zauber Allgemeingut, aber auch die anderen Elfvölker scheinen ihn zu kennen.



Murks und Patz

Probe: IN/IN/FF (+MR)

- **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 (erschwert um den RS des Opfers)

- **Technik:** Die Schelmin betrachtet ihr Opfer und macht eine abwin-kende Handbewegung.
- **Zauberdauer:** 2 Aktionen
- **Wirkung:** Diese Schelmerei lässt die gesamte Kleidung, Rüstung und Ausrüstung des Opfers vom Leib rutschen, so dass es splinternackt 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:** ZiW Schritt
- **Wirkungsdauer:** augenblicklich
- **Modifikationen und Varianten:** Zielobjekt (mehrere)
 - Beim Einsatz gegen mehrere Personen ist die Erschwernis der

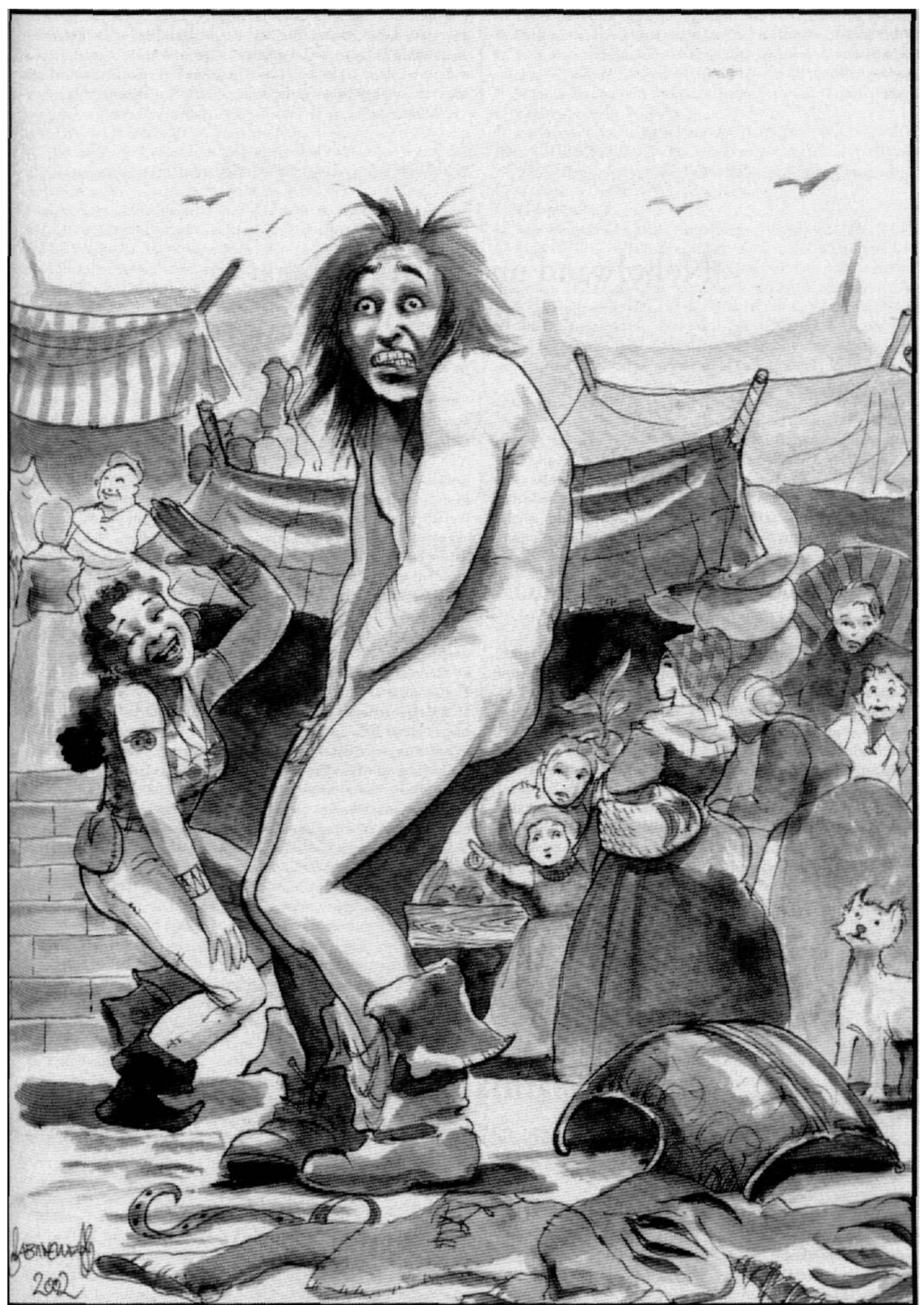
- höchste RS plus die Anzahl der Opfer; Kosten: 4 + RS AsP pro Opfer.
 - Absatteln (+5), führt dazu, dass Pferdegeschirre und Sattelgurte sich schlagartig lösen – auch, wenn der Reiter noch obenauf sitzt (danach wohl: saß); Kosten: 8 AsP.
- **Reversalis:** keine Wirkung
- **Antimagie:** kann in einer 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 'fern-fing-ri-ge' Öffnen von Verschlüssen und das Vergrößern von Öffnungen aller Art.

Nebelleib

Probe: MU/IN/KO

- **Technik:** Der Druiden 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 Druiden seine eigene Form auflösen und sich in einen wehenden Nebelfetzen verwandeln, der aus Kleidern und Fesseln, durch Türkitzen, Gitter u.ä. entfleuchen kann. Die Verwandlung betrifft nur den Druiden selbst, nicht jedoch seine Ausrüstung. Der Nebel besitzt dieselbe LE wie der Druiden, 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 ZiW 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

- Druiden in Nebelgestalt bewegt sich kraft seines Willens fort). In der Nebelgestalt kann der Druiden 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 festzule-gen), jedoch maximal ZiW 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 entsprechen- den 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 Thesen, und es ist auch kein Magier bekannt, von dem man wüsste, dass er diesen Spruch beherrscht.



Nebelwand und Morgendunst

Prob: 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 Zauberberprobe aufgeschlagen werden.

● **Kosten:** 1 AsP pro 20 Raumschritt Nebel, mindestens aber 4 AsP

● **Zielobjekt:** Zone

● **Reichweite:** Die Nebelwolke kann in maximal ZiW Schritt Entfernung vom Elfen entstehen; maximal können ZiW mal 100 Raumschritt Nebel erzeugt werden.

● **Wirkungsdauer:** doppelte ZiP* in Spielrunden, danach verflüchtigt sich der Nebel auf natürlich Art und Weise.

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Kosten, Reichweite (sowohl Entfernung vom Zaubernenden 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 ZiW mal 10 Schritt vom Zaubernenden entfernen (A).

• Geisternebel (+7; ab ZiW 11; nicht in der elfischen Repräsen-

tation). Ein waberndes Nebelfeld, in dem sich immer wieder herausgreifende Klauen, abartige Fratzen und glotzende Augen bilden (MU-Prob+ZiP*/2 beim Anblick erforderlich).

• **Nebelbilder** (+7; ab ZiW 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.



Nekropathia Seelenreise

Prob: MU/KL/CH (+Mod.)

● **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 Aventuriersiedlers ist eine weite Spanne ...

Was der Verstorbene dem Elfen 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) zerrütet 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 ZiP* Spielrunden

● **Modifikationen und Varianten:** keine bekannt

● **Reversalis:** keine Wirkung

● **Antimagic:** 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:** Mag4, 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

Prob: 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. ZiW Schritt

● **Wirkungsdauer:** ZiP* x 10 Kampfrunden (A)

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Zielobjekt (selbst; s.u.), Reichweite, Wirkungsdauer

• Leicht und Beweglich (+5, ab ZiW 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 ZiW 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.

● **Antimagic:** 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.





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 Zaubern den 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 Zaubern den bestimmten Ort überbringen.

Die beschworene 'Kreatur' (es ist eigentlich kein Wesen, sondern ein Konglomerat lolgramothischer Substanz) fliegt mit ca. 50 Meilen in der Stunde, dies jedoch unermüdet 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 Zaubern den 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 ZiP*. 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.

● **Zielobjekt:** Einzelwesen

● **Reichweite:** je nach AsP-Aufwand

● **Wirkungsdauer:** maximal 2 x ZiW Stunden oder bis die Fleder-

mauskreatur 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 AsP 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 ZiP* 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 NUNTIOVOLE-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 ZiW Stein Gewicht

● **Reichweite:** Berührung

- **Wirkungsdauer:** nach AsP-Einsatz (A), maximal jedoch ZiP* 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.



Objectofixo

Probe: KL/KL/KK

- **Technik:** Der Zaubende 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 weg bewegen 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:** ZiP* 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 der entsprechenden Akademien. Die Thesis lässt sich jedoch leicht aus *Stillstand – Die unsichtbare Bewegung* deduzieren, da der Verfasser offensichtlich in diesem Zauber recht versiert war und ihn eingehend beschreibt. 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.



Objectovoco

Prob: 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 ZiP*/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 Anspruch, 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 /// Erlernit 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.



Objekt entzaubern

Prob: 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 ZiP* erschwert, des weiteren um 1/5 der AsP des zu brechenden Spruchs. Weitere Erschwerisse können aus einem PROTECTIONIS herrühren. Der Zauber wirkt auch gegen Objekte, die mit einem Hexenfluch belegt sind, wobei sich hier die übrigbehaltenen TäP* *Ritualkenntnis* als Erschweris auswirken. Dazu kommt wegen des nicht klar definierten Merkmals eine zusätzliche Erschweris von 3 Punkten (letzteres nicht in der hexischen Repräsentation). Sorgfältige magische Analyse des wirkenden Objekt-Zaubers im Vorfeld erleichtert die Probe: Pro 3 ZiP* bei einem ANALYS ARCAN-STRUKTUR 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 (siehe 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 ZiW 7). Für den Einsatz von 24 AsP kann die Magierin eine Zone von ZiW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Objekt* um ZiP* Punkte erschwert ist und die ZiP* SR lang anhält. In Objekten gespeicherte Zauber, egal welchen Merkmals, werden innerhalb der Zone nur ausgelöst, wenn ein W20-Wurf größer ist als die ZiP* der Zone.
 - Objektschutz (+3; ab ZiW 7). Das mit dieser Variante geschützte Objekt wird präventiv mit einer antimagischen Aura versehen, sozusagen einer 'Magieresistenz': Jeder Zauber, der auf das Objekt wirken soll, ist um die ZiP* 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 IGNISPFAERO-Flammenwolke, Schlag eines mit KARNIFILO Verzauberten). Sie verhindert übrigens nicht das Gelin-

gen 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 Zauberverprobe auch mit dem Zuschlag gelingt.

• Gesteigerter Objektschutz (je +2 zusätzlich zu den +3 aus Objektschutz; ab ZiW 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 ZiP* 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 (siehe S. 137).

• **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). ZiP* aus der OCULUS-Probe können diese Einschränkungen im Verhältnis 1:1 aufheben und/oder für je 2 ZiP* 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/ZiP* entgegen.

• **Merkmale:** Hellsicht, Kraft, 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.





Odem Arcanum

Probe: KL/IN/IN (+Mod.)

● **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 Astralintensität (siehe Tabelle) modifiziert.

elle 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 Gleißn 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 Zaubern den das Astralkontinuum anschaulich zu beschreiben.

● **Kosten:** 4 AsP

● **Zielobjekt:** Einzelperson, Einzelobjekt

● **Reichweite:** ZiW 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 ZiP* Kampfrunden lang (A), der Zaubernde kann den Kopfbewegen 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.

Astralintensität (Probenmodifikatoren)

Pro permanent gebundenem AsP (in Artefakten, Golems, Untoten ...) -1

Punkte aus SCHLEIER DER UNWISSENHEIT / HELLSICHT TRÜBEN + ZiP*

pro angefang. 10 AsP über 30 (wirkender Zauber, Zauberkundiger mit AE-Vorrat) -1

pro angefang. 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:

Mündergeist, 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 Zaubernde berührt hat; Fußstapfen eines Dämons; Raum, in dem sich ein Kobold aufgehalten hat ...

Je nach den ZiP* kann das Gewebe aus Matrixfäden auch genauer erkannt werden: Bei 0 bis 2 ZiP* kann nur ein Urteil gefällt werden, ob hier Magie vorhanden ist oder nicht; 3 ZiP* 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 ZiP* zeigen ein grobes Bild des Gewebes (erfolgreiche *Magiekunde*-Proben erlauben dann eventuell Rückschlüsse auf die beobachtete Zaubervirkung, 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 ZiP* kann der Elf ein fein strukturiertes Bild des Gewebes erkennen und auch eine eventu-



Pandaemonium

Probe: MU/MU/CH

● **Technik:** Die Hexe spreizt ihre 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 Niederhöhlen 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 Skeletthände oder die typischen Wesensmerkmale der anderen Erzdämonen in der Mehrzahl, jedoch sind stets alle Kräfte der Niederhöhlen irgendwie vertreten.

Wer auch immer eine solche Zone durchschreiten will, muss eine Mutprobe ablegen, die um die ZiP* erschwert ist (und evtl. den Wert einer passenden schlechten Eigenschaft, auf jeden Fall: Aberglaube).

Der Wagemutige kann dann die Zone durchqueren (mit einer halbierten GS), muss jedoch in Kauf nehmen, von den dämonischen Erscheinungen angegriffen zu werden: Pro Rechtschritt entstehen ZiP* Krallenhände, ZiP*/2 Tentakel und ein Maul. Alle Erscheinungen haben eine AT von 7 und keine Parade. Die Krallenhände richten bei einem Treffer 1W+1 TP an, die Tentakel 1W+3 TP und die Mäuler 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).

Es ist auch möglich, eine Schneise durch das verfluchte Gebiet zu schla-

gen: Jede Erscheinung hat 10 LeP und einen RS von 2, ist aber grundsätzlich auch mit gewöhnlichen Waffen verletzbar; geweihte Waffen richten 2 TP höheren Schaden an.

● **Kosten:** 9 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)

● **Zielobjekt:** Zone

● **Reichweite:** 21 Schritt (Entfernung der Zone von der Hexe, die Größe der Zone hängt von den AsP ab, s.o.)

● **Wirkungsdauer:** ZiP* 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 beschäftigen haben, namentlich einigen hochrangigen Abgängern der Akademie Brabak und bei den ehemaligen Dämonologen aus Rashdul, von denen etliche sich nach Brabak, andere in die Schwarzen Lande geflüchtet haben. Auch aus den *Wegen ohne Namen* lässt sich die entsprechende Thesen 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 ZiP* 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

● **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 Theses nur in der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar, wo der Zauber jedoch nicht gelehrt wird. Die besondere Struktur der Theses zeigt deutlich, dass dieser Spruch auch an nicht Magiebegabte weitergegeben werden kann, und Berichte belegen, dass Borbaradianer dies bereits getan haben.



Papperlapapp

Probe: IN/IN/FF (+höchste 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 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 ZIP* 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.



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:** 2 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 unverwund-

bar durch alle gewöhnlichen Waffen, Feuer oder ähnliches. Am Leib oder in der Hand getragene Gegenstände werden nicht mitversteint. (Es ist aber in den meisten Fällen unmöglich, dem Versteinten 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 irgend eine 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, die Heilung magisch verlorener LeP durch BALSAM SALABUNDE 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 MWW), die man lange Zeit für nicht möglich oder wenig sinnbringend hielt.

● **Kosten:** 11 AsP

● **Zielobjekt:** Einzelperson

● **Reichweite:** 7 Schritt

● **Wirkungsdauer:** ZiP* 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.

• Trotz aller Versuche in die entsprechende Richtung ist es bislang nicht gelungen, den Zauber so zu modifizieren, dass nur einzelne Körperteile betroffen sind. Die Versuche endeten jedes Mal mit dem Verlust der entsprechenden Gliedmaße.

● **Reversalis:** Der reversalisierte PARALYSIS hebt die Versteinerung auf.

● **Antimagic:** kann in einer Zone des VERWANDLUNG BEENDEN oder des ERZBANN nur erschwert gewirkt und mit diesem Antimagic-Spruch beendet werden. Wird vom GARDIANUM aufgehoben 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.



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. 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 ZiP* Tage, die Wirkung kann jedoch vorher beendet werden.

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Reichweite, Wirkungsdauer

• Farbtropf (+3): Der Magier kann auch unnatürliche Farben wie purpurn oder grasgrün wählen. Dies erhöht die Basiskosten auf 6 AsP.

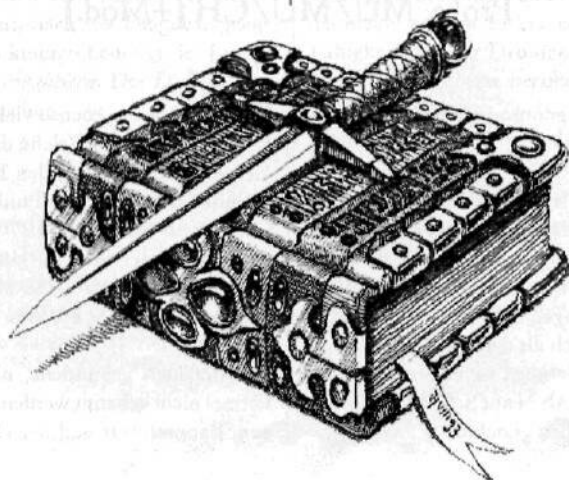
● **Reversalis:** hebt die Verwandlung auf.

● **Antimagic:** kann in einer Zone des VERWANDLUNG BEENDEN nur erschwert gewirkt und mit diesem Antimagic-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.





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 eine 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:** ZiP* 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 ZiW 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 ZiW 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; Srl3 /// 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 exorziierten Geistern ist umstritten: siehe hierzu die Anmerkungen zum GEISTERBANN auf S. 64.) 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 MWW), zusätzlich jedoch um 1 Punkt für Geister, 3 Punkte für Niedere Dämonen, 9 Punkte für Gehörnte Dämonen und 27 Punkte für Erzdämonen. Ein manifestierter Dämon oder einer mit der Eigenschaft *Existenz* erschwert die Probe um weitere 7 Punkte. (Zu *Manifestation* und *Existenz* siehe *Unter der Dämonenkrone*, S. 15, bzw. die Ausführungen in *Götter und Dämonen*.)

In Artefakten gebundene, nicht aktive Dämonen können mit dieser Formel nicht gebannt werden. Kenntnis des Wahren Namens des Dämonen, Bannschwert und korrekte Bekleidung (Weißes Beschwörungsge-

wand) sowie passende Donarien (materielle Komponenten) können die Probe erleichtern, weitere Paraphernalia 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 Niederhöhlen 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+W6 Aktionen.

● **Kosten:** 7 AsP pro Geist, 11 AsP pro Niederen 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 Zauberverprobe verloren.

● **Reversalis:** keine Wirkung

● **Antimagie:** Eine mittels PROTECTIONIS (s. S. 137) gesicherte Wesenheit setzt der Bannung einen höheren Widerstand 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 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 INVO-CATIO-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

(+ Entdeckungsstufe 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. *Encyclopaedia Aventurica* 90ff.) 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 Gilde magie 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.

Pfeil des (Elements)

Prob: 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 Zaubern den 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 ZiP* auf dem W20 Feuer, bei bis zu 2 Schritt Entfernung immer noch bei einem Würfelergebnis zwischen 1 und ZiP*/2 auf W20. Ein lebendes Wesen, das vom Pfeil getroffen wird, erhält jede KR (max. ZiP*/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 Perlmutterspitze. Er schießt durch Wasser, als ob es Luft wäre. Bei strömendem Regen oder Nebel und selbst unter Wasser (die Reichweitenbeschränkungen aus *Schwerer 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 ZiP* 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 erklimmen 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 umspinnen, 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 ZiP*/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
 - **Reichweite:** Berührung
 - **Wirkungsdauer:** Der Pfeil ist für ZiP* 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 ZiP 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 artefakttschaffenden 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 auszurüsten zu können (immerhin 100 – 400 Dukaten pro Stück oder eine Gefälligkeit des Potentaten für den Zauberer). Lediglich Kalif Malkillah III. konnte die neue Bogenschützeinheit der Murawidun mit einigen Dutzend *Hämmerern* 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 auferüstet 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 zerreit das Gefüge der Welt und macht dem grauen Wäbern des Limbus Platz, umrandet von schwarzen Schwaden, dort, wo Welt und Nichtwelt aufeinanderstoen. Nun kann der Magier, so er den Mut hat, hinübertreten; er kann andere Wesen dorthin führen oder Gegenstände dort deponieren und letztlich das Tor vor oder hinter sich wieder schließen. Nähere Informationen über den Limbus finden Sie im 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 kopfgroes Loch kostet 13 AsP, eine rumpfgroe Öffnung 17 AsP, ein mannshohes Portal 40 AsP und eine scheunentorgroe Durchfahrt schließlich 80 AsP.

● **Zielobjekt:** Zone

● **Reichweite:** 3 Schritt

● **Wirkungsdauer:** ZiP*/2 Spielrunden

● **Modifikationen und Varianten:** keine bekannt

● **Reversalis:** keine Wirkung

● **Antimagic:** 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:** Mag1; die rituelle Form ist auch bei Achaz, Druiden, Elfen und Hexen prinzipiell bekannt. /// Diese 'Feldversion' eines groen Rituals war eine Zeitlang 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 Zaubernenden aus. Er senkt den Attacke-, Parade- und den INI-Basiswert eines Opfers um insgesamt ZiP* Punkte (möglichst gleichmäßig verteilen). Der Zauber wird üblicherweise gegen mehrere Gegner gleichzeitig gesprochen; der Modifikator beträgt daher: höchste MR der zu Verzaubernenden 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 ZiP*).

● **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 ZiP* Punkte behindert.

● **Reversalis:** bewirkt für 5 Kampfrunden eine Steigerung des AT- und des INI-Basiswertes um je ZiP* Punkte.

● **Antimagic:** kann in einer Zone des EINFLUSS BANNEN nur erschwert gewirkt und mit diesem Spruch beendet werden. Kann von der GARDIANUM-Variante Schild gegen Zauber aufgehoben 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 Thesim an fast jeder Magiera-kademie eingesehen werden kann und auch verschiedenste Nichtmagier diesen Zauber in ihrer jeweils eigenen Repräsentation beherrschen.



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 Wirkungs-dauer 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 Wirkungs-dauer 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 den Magier selbst handelt, ist eine *Sinneschürfe*-Probe nötig, die um die ZiP* erschwert ist. Die Projektion birgt gewisse Gefahren in sich, denn bei einem Zauberputzer kann es passieren, dass sich der Geist des Magiers auf Dauer vom Körper trennt und in Zukunft am Ort der Erscheinung umherspukn muss.

● **Kosten:** Grundkosten von 2 AsP pro Meile Entfernung, Folgekosten

1 AsP pro Kampfrunde Projektion

● **Zielobjekt:** das projizierte Bild: Einzelperson; für Projektion: Zone

● **Reichweite:** maximal ZiW Meilen

● **Wirkungsdauer:** je nach ASP-Einsatz (A; s.o.)

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Kosten, Reichweite, Wirkungs-dauer

• Ohne Bild (+3). Der Magier übermittelt nur Geräusche. Grundkosten: 1 AsP pro Meile; maximale Reichweite: ZiW mal 2 Meilen.

• Leuchtendes Bild (+7; ab ZiW 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:** 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.



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 ZiP* 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 + ZiP* 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)

● **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 Wirkungskdauer stärker gegen magische Exorzismen gefeit: Austreibungsproben sind um ZiP* erschwert. Diese Variante kostet 12 AsP pro geschütztem Wesen.

• Antimagische Zone (+7; ab ZiW 14). Der Zauber erzeugt eine 'antimagisch aufgeladene' Zone, in der nicht nur Antimagie, sondern jegliche Zauberei um ZiP* erschwert ist.

● **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; gerüchtweise soll es Renegaten aber gelungen sein, Kenntnis der Formel außer Landes zu schmuggeln.



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 Magie-resistenz eines Lebewesens um ZiP* 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
• Selbstanwendung (+3; ab ZiW 7). Die Variante, bei der der Zaubernde die eigene MR verbessert, ist erschwert, da der Zaubernde sich quasi 'selbst einmauert'.

• Kleine Stabilisierung (ab ZiW 10). Es existiert eine längerfristig,

aber nicht so stark wirkende Variante: Der Zauber hebt für 7 AsP pro Stunde die MR des Verzauberten um ZiP*/2 Punkte.

● **Reversalis:** senkt die MR des Verzauberten um ZiP* 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 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 austeilte. 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:** Einzelperson oder Zone (7 Schritt Radius)

- **Reichweite:** maximal 21 Schritt
- **Wirkungsdauer:** je nach Wunsch der Hexe (A) oder bis alle ASP aufgebraucht sind.
- **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 Thematik des Zaubers bekannt. Allgemein sieht man den Zauber als eine besondere Form des HEXENHOLZES an.

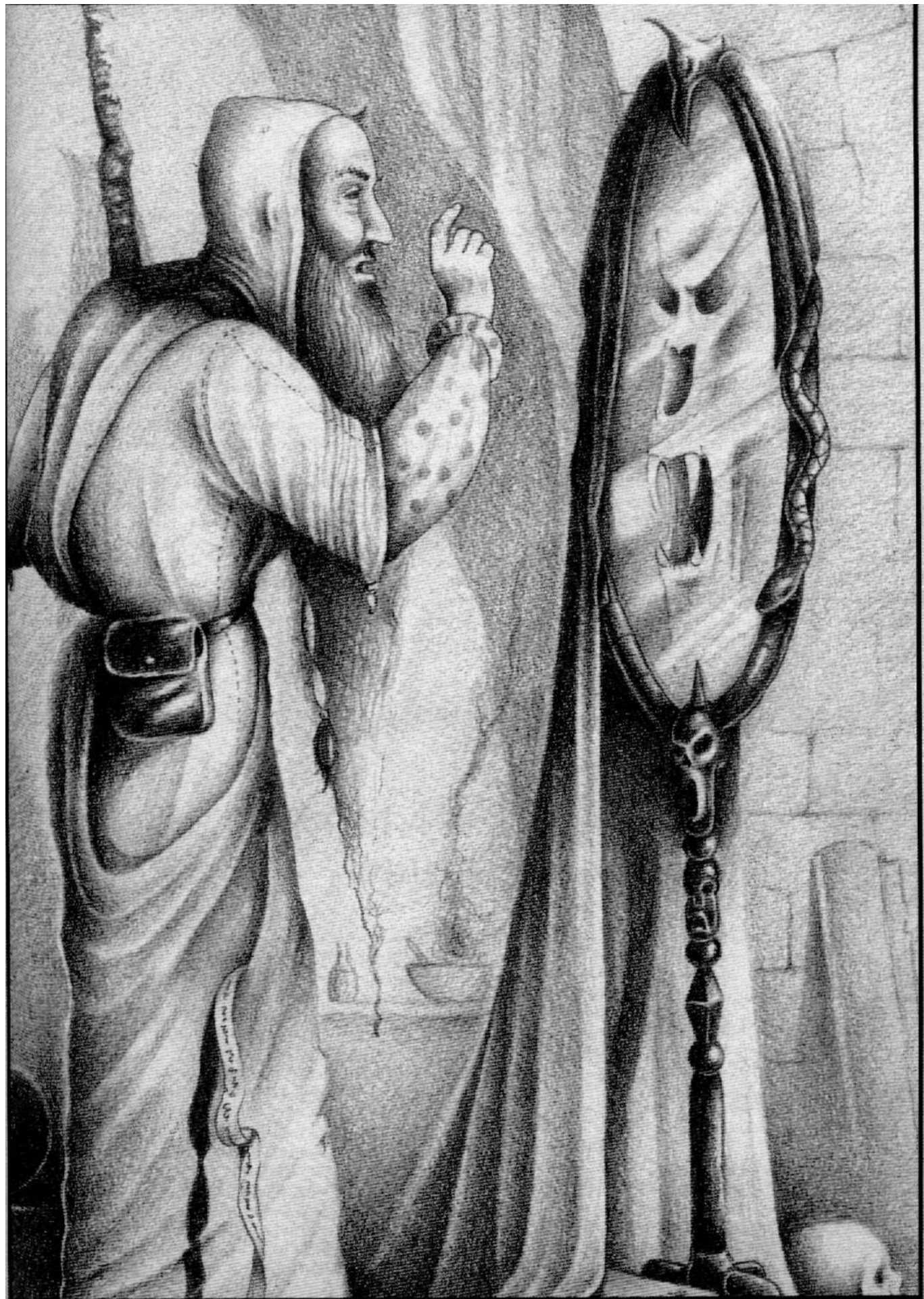


Reflectimago Spiegelschein

Probe: KL/CH/FF

- **Technik:** Der Zaubende legt die Hände an die Augen und schaut dann auf seine Handflächen.
- **Zauberdauer:** 10 Aktionen
- **Wirkung:** Solange der Zauber wirkt, kann der Zaubende 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.
- **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:** ZiP* Spielrunden (Der Magier kann ZiP* 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 ZiW 14). Der Illusionist kann den aus dem Nichts erschaffenen Spiegeln auch die Form von Kugel- oder Parabolspiegeln geben.
- **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 Methellosas handelt, der berühmtesten lebenden Illusionisten (die aber, wie viele ihrer Sprüche zeigen, nicht ganz frei von Eitelkeit ist). Der Spruch stammt ursprünglich wohl aus der *Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung*, wurde von ihr entsprechend hergeleitet und ist heutzutage im Buch *Magie – Macht der Überzeugung* nachzulesen, das mittlerweile zur Grundausrüstung fast jeder Akademie und magischen Privatbibliothek (und auch dem Repertoire etlicher Scharlatane) gehört. Offiziell gelehrt wird die Formel jedoch nur in Zorgan.





Reptilea Natternest

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 Zaubernenden 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 ZiP* des Zaubers; ihnen steht jedoch stündlich eine MU-Probe, erschwert um die ZiP* zu, um die Zaubervirkung abzuschütteln. Die Tiere fallen über alles her, was in ihr Fress-Schema passt (auch über sich gegenseitig), und selbst der Zaubernende ist gegen eventuelle Angriffe durch die herbeigerufenen Kröten, Schlangen, Panzerechsen usw. nicht gefeit.
- **Kosten:** 17 AsP (borbaradianische Version: W20+5 AsP oder LeP)
- **Zielobjekt:** Zone
- **Reichweite:** ZiW x 20 Schritt Radius
- **Wirkungsdauer:** ZiP* x 2 Stunden
- **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer

- Selemer Verhältnisse (+7). Der Zauber hält ZiP* Tage lang an und kostet 28 AsP.
- Krötenkunde (+7). Für den Einsatz von 7 ZiP 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 BELZHORASHBANN.
- **Merkmale:** Herbeirufung (borbaradianische Version: Herbeirufung, Dämonisch (Belzhorash))
- **Komplexität:** D
- **Repräsentationen und Verbreitung:** Ach4, Bor3, Mag2 /// Auch dieser Spruch wurde (siehe auch den ARACHNEA KRABELTIER) 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 (+MR)

- **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 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 ZiW 14). Eine längerfristig wirkende Variante erschließt sich all jenen, die den RESPONDAMI auf mindestens ZiW 14 und den IMPERAVI oder den ZAUBERZWANG auf mindestens ZiW 11 beherrschen: Für den Einsatz von 7 AsP und bei

- einer Erschwerung von 5 Punkten gelingt es, das Opfer zu ZiP* wahrheitsgemäßen Antworten (jedoch ebenfalls nur auf Ja/Nein-Fragen) zu zwingen. Auch hier gilt, dass das Opfer für jede Frage, die es nicht 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 Alternativfrage verbindet und den Schüler zum Beispiel fragt: "Willst du weiter solche Albernheiten treiben oder dich nun endlich auf den Ernst der Wissenschaft besinnen?"

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 Reversalisierung 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 Zauberde 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

● **Antimagic:** Das Wirken des Spruchs ist in einer Zone des METAMAGIE NEUTRALISIEREN erschwert; diese Antimagic kann auch eine REVERSALIS-Wirkung aufheben. Dadurch kommt häufig (Meisterentscheid) die ursprüngliche Wirkung eines Spruches zum Tragen.

● **Merkmale:** Metamagic

● **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 Magiethoretiker. 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 (erste meist Mehrer der Macht, letztere meist Schlangenschwestern) haben den Spruch in gildenmagischer Repräsentation ebenfalls gemeistert.

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:** 3 AsP + 1 AsP pro Stunde

● **Zielobjekt:** Einzelperson, freiwillig

● **Reichweite:** Berührung

● **Wirkungsdauer:** Der Schlaf dauert ZiP* Stunden, die Heilwirkung ist natürlich augenblicklich.

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer

● **Reversalis:** Der Elf findet für die nächsten ZiP* Stunden keinen Schlaf, egal wie erschöpft er ist. Dies bringt ihm ZiP* Punkte Erschöpfung ein.

● **Antimagic:** kann in einer Zone des HEILKRAFT BANNEN nur erschwert gewirkt und von diesem Zauber beendet werden.

● **Merkmale:** Heilung

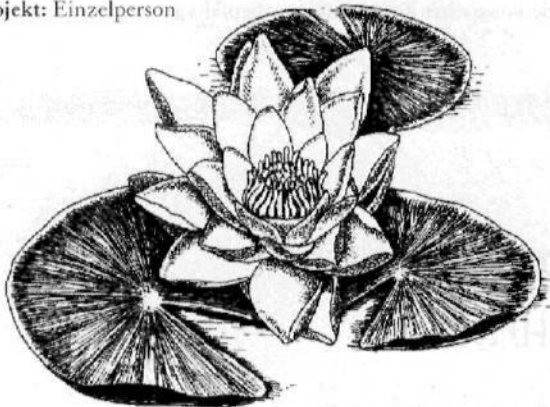
● **Komplexität:** B

● **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.

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 Brennessel, praktisch nicht ausgerissen oder geknickt werden ...
- **Kosten:** 15 AsP
- **Zielobjekt:** Einzelperson



- **Reichweite:** Berührung
- **Wirkungsdauer:** ZiP* Stunden
- **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Reichweite, Wirkungsdauer
 - Ab ZiW 7 ist es möglich, den Zauber auch in einer Variante zu sprechen, die das Opfer für ZiP* Tage verwandelt; dies erfordert den Aufwand von 27 AsP.
 - Ab ZiW 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 ZiW 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.

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 wird.

fen, 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.



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, so dann weht eine kleine Staubwolke auf – durch die Kraft dieses Spruch reinigt der Magier sich und seine Kleidung von jeder Verschmutzung nichtmagischen Ursprungs, sei es Straßentaub 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 ZiP* bestimmen – 10 ist für aventurische Verhältnisse bereits fürstlich sauber, ein Ergebnis von 3 könnte man auch mit etwas mehr Zeitaufwand und ein wenig Klopfen oder Wasser 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
 - Scharlatane beherrschen nur die Selbstreinigung.
 - 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 auch zusätzlich gegen solche Kleintiere. Sie kostet 1 AsP mehr als die gewöhnliche Reinigung, befreit dafür bei Erfolg gänzlich von den kleinen Plagegeistern. Der *Läusekamm* hilft allerdings nicht gegen die Auswirkungen eines KRABELNDER SCHRECKEN.
- **Reversalis:** Ein verzauberter Gegenstand bzw. eine verzauberte Person zieht allen Schmutz in der Umgebung an.
- **Antimagie:** kann in einer Zone des BEWEGUNG STÖREN oder des jeweils passenden ELEMENTARBANNS nur erschwert gewirkt werden.
- **Merkmale:** Telekinese, Elementar (Luft oder Wasser)
- **Komplexität:** C
- **Repräsentationen und Verbreitung:** Mag5, Srl4, Hex(Mag)2 /// Die



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 begehrlischer wirken lassen und direkt auf ihr Umfeld wirken: Sämtliche prinzipiell am Geschlecht der Hexe interessierten Wesen der gleichen Spezies erliegen ihrem Charme. Hierbei handelt es 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 ZiP* Punkte. Die *Selbstbeherrschungs*-Proben des Opfers gegen die Betörung sind um TaP* erschwert. Alle CH-Proben zu Zwecken der Betörung sind für die Hexe um ZiP*/2 -Punkte erleichtert, alle anderen CH-Proben derweil um 1 Punkt.
- **Kosten:** 7 AsP
- **Zielobjekt:** Einzelperson, freiwillig
- **Reichweite:** selbst

- **Wirkungsdauer:** ZiP* in Stunden
- **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Zielobjekt (freiwillig, mehrere), Kosten, Wirkungsdauer
- **Reversalis:** SATUARIAS FRATZE besitzt in etwa die spieltechnischen Auswirkungen des BÖSEN BLICKS.
- **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:** ZiW 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.



Schadenszauber bannen

Prob: MU/IN/KO (+Mod.)

● **Technik:** Die Magierin fixiert das (mögliche) Opfer eines Schadenszaubers, 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 ZiP* erschwert, des weiteren um 1/3 der AsP des wirkenden Spruchs; dazu können noch Punkte aus einem PROTECTIONIS kommen.

● **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 ZiFw 7).** Für den Einsatz von 18 AsP kann die Magierin eine Zone von ZiFw Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Schaden* um ZiP* Punkte erschwert ist und die ZiP* 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, Eff2 /// 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

Prob: IN/GE/FF

● **Technik:** Die Schelmin nimmt eine Handvoll 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 ZiP*/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 ZiFw Schritt.

● **Wirkungsdauer:** ZiP* mal 5 Kampfrunden.

● **Modifikationen und Varianten:** Reichweite

• **Schelmen Schleim (+5).** Statt klebrig wird die Oberfläche glitschig und von grünem Schleim überzogen, wahlweise wird Steinboden eisglatt oder Parkett glatt wie frisch gebohnt: *Körperbeherrschungs-Prob+ZiP**, um nicht auszurutschen, bei Misslingen *Körperbeherrschungs-Prob+ZiP*/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.



Schelmenlaune

Probe: MU/IN/CH (+MR +Mod; s.u.)

- **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 gutgelaunter Schelm auf einer Beerdigung).
- **Kosten:** 4 AsP plus 1 AsP pro Betroffenenem
- **Zielobjekt:** mehrere Personen

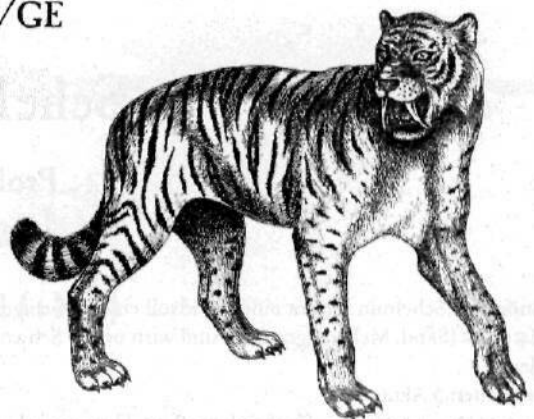
- **Reichweite:** maximal ZiW Schritt Radius
- **Wirkungsdauer:** ZiP* SR
- **Modifikationen und Varianten:** keine bekannt
- **Reversalis:** Alle Personen der Umgebung verfallen in die entgegengesetzte Stimmung wie der Schelm.
- **Antimagie:** kann in einer Zone des EINFLUSS BANNEN nur erschwert gewirkt 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 Derwischrurale geben soll, aber diese Zauberei ist wohl mit Sicherheit koboldischen Ursprungs.



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:** Uplötzlich 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 sie in einem unbeobachteten Moment nicht den Kristallpokal unter ihrem 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 ZiP* geben die Qualität der Illusion wider, die sogenannte 'Realitätsdichte' (siehe das Kapitel zu Illusionen im MWW).
- **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 Zielheltern, 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 gespielmtem 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 Gehörnter 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:** ZiP* 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 ZiP* 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 + ZiP*.
- **Kosten:** 2 AsP plus die blockierenden AsP (siehe oben)
- **Zielobjekt:** Einzelobjekt, Einzelperson, freiwillig
- **Reichweite:** selbst, Berührung

- **Wirkungsdauer:** ZiP* 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 Satuaris 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 Faserer Akademien, in Mirham und der Halle der Macht in Lowangen gelehrt (und ist in Punin bekannt).



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 ZiP*/2 LeP und insgesamt ZiP*/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.
- **Zielobjekt:** Einzelperson
- **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 aufgehoben und vom INVERCANO reflektiert werden.
- **Merkmale:** Eigenschaften, Schaden
- **Komplexität:** D
- **Repräsentationen und Verbreitung:** Bor, Mag je 4; 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 Hausprüchen 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 Borbaradianer 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 ZiP* 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 ZiP* 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 LcP)
 - **Zielobjekt:** Einzelperson
 - **Reichweite:** Berührung
 - **Wirkungsdauer:** ZiP* 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 Schwarz als 'Schreck-Farbe' vorsieht, kann eine Farbe nach Belieben des Magiers gewählt werden.
 - *Vielformiges Grauen* (+7; ab ZiW 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 Thesie auch in Punin einsehen. Für alle anderen bleibt nur der Weg zu einem borbaradianisch gesinnten Privatgelehrten oder in die Heptarchien. Bei der gildenmagischen Variante handelt es sich um die von Magister Karjunon Silberbraue de-borbaradianisierte Thesie (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.



Seelentier erkennen

Prob: 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
 - Falkę:* 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 *Zornbrecher 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 ZiP*/2 Punkten auf Anwendung des Talents *Menschenkenntnis* gegenüber der Zielperson resultiert – vorausgesetzt, die Hexe behält 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 begrün-

- deter Notwendigkeit eine Kreatur töten.) — hat nicht zwangsläufig mit den zugeordneten Tieren der Zwölfgötter zu tun. Gleichmaßen 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, Elf1 /// 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

Prob: MU/CH/KO

(bei unwilligen Opfern: + 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 gar während des Zaubervorgangs sehen, zusätzlich um 3 Punkte.

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 1 AsP pro Meile Entfernung, danach 3 AsP pro Spielrunde

• **Zielobjekt:** Einzelperson

• **Reichweite:** ZiW Meilen

• **Wirkungsdauer:** je nach AsP-Einsatz (A)

• **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer

• Besitz 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 ZiW 14). Mit dieser Variante ist eine Übertragung in ein Tier möglich.

• Seelentausch (+11; ab ZiW 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; Mag1 /// 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 selbstgewählt 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.



Seidenweich Schuppengleich

Prob: 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 Bären-

fell, 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 ZiP* (siehe hierzu das Kapitel zu den Illusionen in MWW).

• **Kosten:** 5 AsP

• **Zielobjekt:** Einzelobjekt von maximal ZiW Stein Gewicht

• **Reichweite:** Berührung

- **Wirkungsdauer:** ZiP* 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 ...



Seidenzunge Elfenwort

Prob: 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 ZiP* erleichtern und sogar auf manche solche Proben verzichten.
- Wenn der Elf jedoch allzu dick aufträgt, die Aussagen dem gesunden Menschenverstand des Opfers allzu sehr zuwider laufen 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 nicht erkennen, dass es vorher einem Zauber unterlegen ist.

- **Kosten:** 6 AsP
 - **Zielobjekt:** Einzelperson
 - **Reichweite:** 1 Schritt
 - **Wirkungsdauer:** ZiP* 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.
 - **Antimagic:** 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 Ziehlern 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 MBK 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.
- **Kosten:** 11 AsP
- **Zielobjekt:** Einzelperson, freiwillig
- **Reichweite:** selbst, Berührung
- **Wirkungsdauer:** ZiP* 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:** Mag2 /// 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.



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 freundlich oder feindlich gegenüber?
Zum echten Gedankenlesen 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 + ZiP*.
- **Kosten:** 3 AsP pro 10 Aktionen
- **Zielobjekt:** Einzelperson
- **Reichweite:** ZiW 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 ZiW x 5 Personen) ist.

- Tierempathie (+3; 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.

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 Zaubernenden verwandeln sich in ZiP*/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 ZiP*, kann in jeder KR mit AT: ZiP* 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 Zaubernenden 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 ZiP* 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 ZiP*/2

• **Schlangenhaar (+3,** nur in der hexischen Repräsentation). ZiP* x 2 Schlangen entstehen anstatt aus den Armen aus dem Haupt- und Barthaar des Zaubernenden. 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 Zaubernenden 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 Zaubernenden 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 Zaubernenden. 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:** 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 Thesise jedoch beherrscht und in einem ihrer sogenannten Magiergräber verborgen haben.

Silentium

Probe: KL/IN/CH

• **Technik:** Der Elf flüstert *sala diun, sala dao'lr* 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 Zaubernende 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 heillores 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 ZiP*/2 Punkte erschwert. Nicht anwendbar sind dagegen gebrüllte Formeln, die

offenbar von Opfern wahrgenommen werden müssen (HORRIPHOBUS, HÖLLENPEIN ...).

● **Kosten:** 1 AsP pro angefangenen 5 Schritt Radius und Spielrunde

● **Zielobjekt:** Zone

● **Reichweite:** maximal ZiW Schritt Radius

● **Wirkungsdauer:** nach AsP-Aufwand (A)

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Zielobjekt, Reichweite

• Zielobjekt (+3). Unbewegliche Zone in bis zu 2 x ZiW Schritt Entfernung als Zentrum der Stille.

• Zielobjekt (+5). Zone entsteht um eine freiwillige Person herum und bewegt sich auch mit ihr.

• Zielobjekt (+3; ab ZiW 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.

● **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 Aulfen 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.



Sinesigil unerkant

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 wird durch die ZiP* festgelegt; sie gilt auch gegen magische Entdeckung

● **Kosten:** 7 AsP

● **Zielobjekt:** Einzelperson, freiwillig

● **Reichweite:** selbst, Berührung

● **Wirkungsdauer:** ZiP* 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.



Skelettarius

Probe: MU/MU/CH (+ Modifikator 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* Kampfunden danach.
- **Wirkung:** Mit diesem Zauber kann der Magier Leichname zu Untoten erwecken und sie vollständig seinem Willen unterwerfen. Untote besitzen nur geringe Intelligenz und bewegen sich meist sehr langsam. Sie sind jedoch unerbittliche und furchteinflößende Gegner. Mit dem *Magnum Opus* der Nekromantie, dessen 'Feldversion' der SKELETTARIUS ist, kann ein Zauberer auch mehrere Untote gleichzeitig aus ihrem Grab rufen. Mehr zu diesem Ritual, zu beschwörbaren Untoten und Thargunitoths Macht finden Sie im Kapitel **Thargunitoths Verdammte Diener in Mit Wissen und Willen**. 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 der Nephazzim zurückgreifen.
- **Kosten:** 11 AsP pro Untotem für die Erweckung, danach 1 bis 5 AsP pro SR für die Kontrolle
- **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.

- **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 THARGUNITOTH-BANN 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.



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 empor zu klettern. 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 ZiW mal 7 Schritt.
- **Wirkungsdauer:** ZiW 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 ZiW 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, gehört er bis heute immer noch zu den Geheimnissen der elfischen Zauberei. Unter den Wald- und Auelfen gibt es einige begabte Meister, die auch diesen Spruch beherrschen, unter menschlichen Magiern gibt es jedoch nur wenige, die den Spruch gemeistert haben: In Olport wird eine gildenmagische Variante gelehrt, in Gerasim und Belhanka die elfische.



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 tötlich 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 dessen Nachtruhe, so dass es erst durch lauten Lärm oder schmerzhaftige Handgreiflichkeiten erwacht.
- **Kosten:** 7 AsP
- **Zielobjekt:** Einzelperson
- **Reichweite:** ZiW Schritt
- **Wirkungsdauer:** ZiP*/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 ZiW 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 2 x ZiP* 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 ZIP* Punkte. Im SPINNENLAUF, der darauf gründet, dass die Hände der Hexe nach ihrem Willen magisch an jeglicher Art von Wand haften, kann die Tochter Satuaris 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:** Einzelperson, freiwillig

● **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.

● **Antimagic:** kann in einer Zone des EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN nur erschwert gewirkt und von dieser Antimagic 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 Firnelven verbreitet.



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 genauso, wie er vorher gelegen hat. Damit ist jede

Spur des Elfen nur noch für wahre Meister ihres Faches überhaupt wahrzunehmen: Jede *Fährtsuchen*-Probe ist um die doppelten ZIP* 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 unbekanntenen Umgebung bewegt, kann der Meister die Zauberprobe um bis zu 3 Punkte erschweren. Das gilt vor allem auf künstlichem Untergrund wie Strafen 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 ZiP* 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 aufrecht erhalten.

- 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 ZiP/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. *Fährtsuchen*-Proben sind um die ZiP* erleichtert.
- **Antimagic:** 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 ZiP* des SPURLOS ... um ihre eigenen ZiP*.
- **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 These ableiten können.



Standfest Katzengleich

Probe: IN/GE/FF

- **Technik:** Der Elf ballt beide Hände über dem Kopf zu Fäusten, spricht *thava 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 Nahkampfes 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, halbiert. 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. Dabei werden zunächst alle Zuschläge addiert und die Summe halbiert. 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 ZiP* x 3 KR (A)

- **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Reichweite (Berührung)

- **Reversalis:** Der Elf neigt besonders schnell zu Patzern und Fehlritten. 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.

- **Antimagic:** 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 FAL-

KENAUGE,

der als Jagd-

zauber auch außerhalb

von Krieg-

zeiten sehr nützlich

ist.





Staub wandle!

Probe: MU/KL/CH
(+ Zuschläge je nach Größe: +3/+6/+9)

● **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 Charisma-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 Charisma-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 ZiP* aus der Probe können im Verhältnis 1:1 verwendet werden, um AT, PA, TP, LO und MR des Golems über die Startwerte (siehe das Kapitel **Monstrositäten** in **MWW**) hinaus anzuheben; zur Verbesserung von GS und RS um je 1 Punkt sind je 2 ZiP* erforderlich, der Einsatz von 1 ZiP* bringt dem Golem 3 LeP.

● **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 sogenannten '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.



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. Sofort nach der Erschaffung muss der Zauberer eine Probe auf seinen Beherr-

schungs-Wert ((MU+MU+CH+ZF)/4) ablegen; 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 völlig seinem Willen unterworfen; 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. Werte exemplarischer Golems finden Sie in **Mit**

Wissen und Willen im Kapitel Monstrositäten; zu weiteren Details müssen wir Sie auf die Box **Götter und Dämonen** verweisen.

Die ZiP* aus der Probe können im Verhältnis 1:1 verwendet werden, um AT, PA, TP, LO und MR des Golems über die Startwerte (siehe das oben genannte Kapitel) hinaus anzuheben; zur Verbesserung von GS und RS um je 1 Punkt sind je 2 ZiP* erforderlich, der Einsatz von 1 ZiP* bringt dem Golem 3 LeP.

● **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

● **Zielobjekt:** einzelner Golem

● **Reichweite:** Berührung

● **Wirkungsdauer:** permanent

● **Modifikationen und Varianten:** erzdämonische Varianten bekannt, jedoch keine Modifikationen

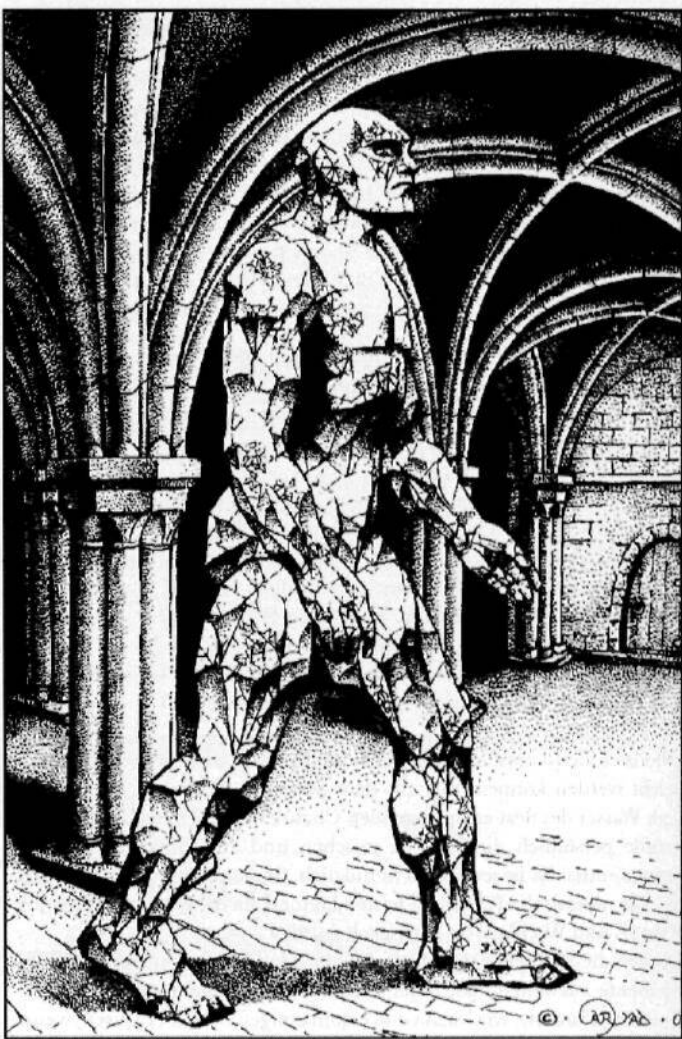
● **Reversalis:** hebt Ursprungszauber auf und verwandelt den Golem in die Ursprungsmaterialien zurück; benötigt 1 permanenten AsP.

● **Antimagic:** Der Golem kann durch den passenden DÄMONEN-BANN exorziert und durch BESCHWÖRUNG VEREITELN an der Entstehung gehindert werden. Er kann entsprechende antimagische Zonen nur erschwert betreten.

● **Merkmale:** Beschwörung, Dämonisch (spezialisiert je nach Erzdämon)

● **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 übernatürlichen 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.)



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 ZiW Schritt.

● **Wirkungsdauer:** nach AsP-Aufwand (A); maximal ZiP* 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 abzdämpfen (die Schadenswirkung zu halbieren).

• **Bewegliche Zone (+7; ab ZiW 11).** Die Zone bewegt sich mit dem Zaubernden mit.

● **Reversalis:** entspricht einem flächenwirksamen AXCELERATUS. 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.

● **Antimagic:** 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 AXCELERATUS wirkt, kann sich wieder mit normaler Geschwindigkeit bewegen.

● **Merkmale:** Elementar (Eis), Umwelt

● **Komplexität:** E

● **Repräsentationen:** 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 finsternen 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 Spierunde

● **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 lediglich 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 alchemistische Mixturen.

● **Kosten:** 5 AsP

● **Zielobjekt:** Einzelobjekt

● **Reichweite:** Berührung

● **Wirkungsdauer:** Die Pflanzenteile bleiben ZiP* 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 Pflanzenteilen 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.).

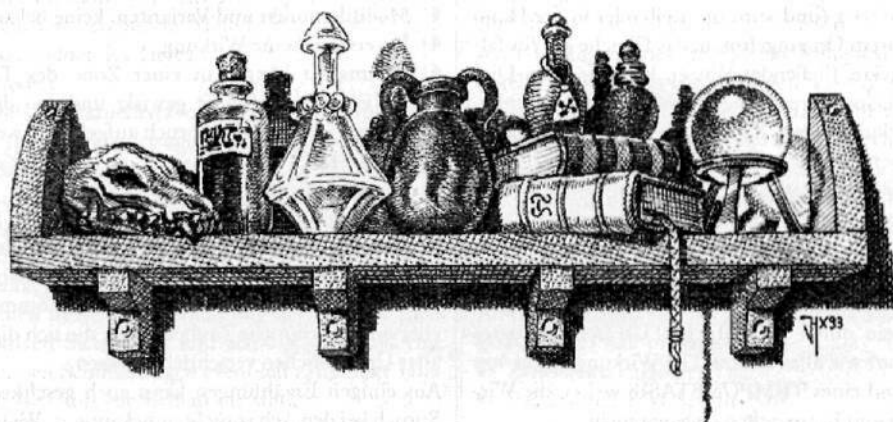
● **Reversalis:** Hierdurch verlieren alle unverarbeiteten Heilkräuter und pflanzlichen Gifte sofort ihre Wirksamkeit.

● **Antimagic:** 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.





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 Yölgurmak 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.



Tempus Stasis

Probe: MU/KL/KK

(erschwert um die Anzahl der Kampfrunden, die der Zauber wirken soll)

● **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 AXCELERATUS 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.



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 ZiP* 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 ZiP* 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 ZiP* LeP zurück. Kostet 1 AsP pro Stufe des Giftes.

● **Reversalis:** bekannt als TIERE QUÄLEN, mit der umgekehrten Wirkung

● **Antimagic:** 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 daran denken, 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 erst 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 ZiP* als 'Talentwert' bekommt. Je nach Intelligenz des Tieres und Komplexität der Botschaft kann die Spielleiterin diese Probe um einen beliebigen Betrag 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 ganz im Ermessen des Meisters. Bei Tieren, in die sich die Elfe mittels ADLERSCHWINGE verwandeln kann, kann die Meisterin Zauber- und Befehlsprobe um bis zu 7 Punkte erleichtern (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 Rudel-ältesten' spricht. Regeltechnisch heißt dies, dass sie für je einen Punkt Erschweris 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 an und wird dementsprechend meistens gehorchen. Es erfüllt alle Aufgaben, so lange 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. Mit 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

Probc: 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 ekelregend 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 Charisma-Verlust gilt übrigens auch beim Zaubern, da der Beschwörer nach diesem Spruch (verständlicherweise) einen gehörigen Selbstkel 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

• **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.

• **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 Hep-tarchien) gelehrt; zudem finden sich die Grundlagen im *Arcanum*.



Totes handle!

Prob: MU/CH/KO (+Mod.)

● **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 einen Untoten (Leichnam, Zombie, Skelett oder Mumie; siehe das Kapitel **Thargunitoths verdammte Diener** in **MWW**). Sofort nach der Erschaffung (also nach der gelungenen Zauberprobe) muss der Zauberer eine Probe auf seinen Beherrschungs-Wert ((MU+MU+CH+ZF)/4) ablegen. 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 ist der Untote völlig seinem Willen unterworfen, er kann jedoch nur einfachste Befehle ausführen.

Die ZiP* aus der Probe können im Verhältnis 1:1 verwendet werden, um AT, PA, TP, LE, LO und MR des Untoten über die Startwerte (siehe das oben genannte Kapitel) hinaus anzuheben; zur Verbesserung von GS und RS um je 1 Punkt sind je 2 ZiP* erforderlich.

Sowohl bei der Beschwörungs- als auch bei der Beherrschungs-Prob können Thargunitoth-gefällige Paraphernalia, Pakte etc. eingesetzt

werden. In die Kreatur kann ein Nephazz einfahren (mehr zu diesem Dämon finden Sie in **Götter und Dämonen**).

● **Kosten:** 8W6 AsP, davon ein Zwanzigstel der Kosten permanent

● **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 THARGUNITOTH-BANN 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.



Transformatio Formgestalt

Prob: 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 Probenerschwerne 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, minderes Magisches Metall in Nächsthöheres)

Material wird 'unedler' (niedere und unreinere Manif. des Elements): +2

Volumen oder Gewicht bleibt identisch: +0

Volumen oder Gewicht verdoppelt/halbiert: +2

Volumen oder Gewicht vervierfacht/geviertelt: +4

Volumen oder Gewicht verachtacht / auf ein Achtel verringert: +6 usw.

Form und Struktur bleiben identisch: +0

Verfeinerung von Form und Struktur: je nach Komplexität bis zu +12 (Knäuel Kamelhaar zu feinem mhanadischen Teppich)

Vergrößerung von Form und Struktur: je nach Vereinfachung bis zu +6 (Marmorplastik zu unbehauenen Marmorblock)

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

Nach gelungener Zauberprobe muss mit dem W20 eine Probe auf die ZiP* abgelegt werden: Bei Misslingen zeigt der verwandelte Gegenstand einen deutlichen Makel (der vom Spielleiter zu bestimmen ist).

Lebende Wesen können durch diesen Zauber ebensowenig verwandelt wie erzeugt werden. Magische Materialien oder verzauberte Gegen-

stände sind gegen den Zauber immun, ebenso geweihte Objekte. Der Zaubermagier muss eine genaue Vorstellung von dem 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:** ZiP* Spielrunden

● **Modifikationen:** Zauberdauer, Kosten, Erzwingen, Reichweite, Wirkungsdauer

• Wirkungsdauer (+3): Der Gegenstand bleibt ZiP* Stunden verzaubert, maximal jedoch bis zum nächsten Sonnenaufgang; kostet das Doppelte an AsP.

• Permanenz (+7; ab ZiW 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 ZiW 11; nur in der kristallomantischen Repräsentation). Eine langdauernde Variante, mit der große Verzauberungen vollzogen werden. Für jede der folgenden Zeiträume, die für die Zauberdauer überschritten werden, ist die Probe um 3 Punkte erleichtert: 1 Spielrunde / 1 Stunde / 7 Stunden / 1 Tag / 1 Woche / 1

Monat / ein halbes Jahr / ein Jahr / ab hier Schwellen nach jeder Verdoppelung.

● **Reversalis:** Ein mit TRANSFORMATIO verzauberter Gegenstand wird zurückverwandelt.

● **Antimagie:** Sowohl der VERWANDLUNG BEENDEN als auch der OBJEKT ENTZAUBERN wirken gezielt gegen den TRANSFORMATIO und erschweren in der jeweiligen 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 Deposits der göttlichen Gnade, eines geheimen Hesindehortes auf den Zyklopeninseln, gelangte wieder ein Thesissenblatt 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.



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 Zaubervirkung. 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 Verstümmelungen lassen sich so entfernen. Unabhängig davon, ob das 'Opfer' in die Verwandlung einwilligt, muss die MR in die Probe eingerechnet werden. Sollen Nichtmenschen oder Tiere mit diesem Zauber belegt werden, muss eine um bis zu 7 Punkten erschwerte Probe gelingen. Durch Narben entstandene permanente Charisma-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 IMAGO Verwandelten nochmals eine neue Gestalt zugeben, doch ist für jede folgende Behandlung die Zaubersprobe um 3 Punkte erschwert. Eine Rückverwandlung führt hierbei aber immer zur Ursprungsform zurück.

● **Kosten:** 42 AsP; der Verwandelte verliert durch den Zauber 5-ZiP* permanente LeP

● **Zielobjekt:** Einzelwesen

● **Reichweite:** 1 Schritt

● **Wirkungsdauer:** ZiP* 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-ZiP* 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, sich schlagartig zu entmaterialisieren und ohne Zeitverzug am Zielort zu erscheinen. An diesem Zielort muss sie zuvor 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, so lange die Magierin noch mindestens einen AsP besitzt).

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.)

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 zurück geschleudert (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 Zaubersprobe um 7 Punkte erschwert, für einen Ort, den sie nur von irgendeiner Art von Geistreife kennt (also seine Schwingungen bereits gespürt 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 länger aufhalten möchte. (Näheres zum Limbus erfahren Sie im Kapitel *Der Limbus* in *MWW*.) Bei gewöhnlichem Misslingen kann die Zauberin 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 unbeliebte 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 ZiP 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 die Magierin eine Last an einen gewünschten Ort teleportieren, ohne dass sie selbst dabei sein muss.

● **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:** Mag4 /// Die Formel kann nur in den Akademien Gerasim, Belhanka, Rashdul und Punin erlernt oder aus dem *Codex Dimensionis* rekonstruiert werden.



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 *MWW*. Die Realitätsdichte des Traumes (ein Maß für die

'Glaubwürdigkeit' der Traumerscheinung) entspricht den ZiP*. 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 Zaubermagier 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:** ZiFw 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 Schlafiefe 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 Satuaris. 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* finden.



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 Selemir 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 zurück verwandelt 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 ZiFw Tage (Der Zaubermagier 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 ZiP* 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 ZiP* den Zauber ebenfalls beenden. Der nur hypothetische TEMPORALZAUBEREI BANNEN hätte jeweils die gleiche Wirkung.

● **Merkmale:** Objekt, Temporal

● **Komplexität:** C

● **Repräsentationen und Verbreitung:** Ach6, Mag4, ElfI /// Ursprünglich ist die Formel wohl in den Selemir 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 zur Zeit 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 Magiermogule hin. Eine Möglichkeit zur Herleitung bietet *Das Buch der Leiber* von Salpikon Savartin, 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 erwähnte Bundführer ist in der Lage, durch seine ZiP* fehlende Punkte anderer Zauberer im Verhältnis 1:1 auszugleichen. Wer als einfacher Beteiligter den UNITATIO mit einem ZiW von 10 oder mehr beherrscht, kann beim Schließen des Bundes ebenfalls versuchen, gescheiterte Proben der Mitzauberer auszugleichen, allerdings zu doppelten Kosten: Für jeden fehlenden ZiP eines anderen braucht er 2 ZiP*, um den Kreis zu harmonisieren.

Wenn der Bund zustande kommt, stellen alle Beteiligten ihre Astralenergie, aber auch ihre Zauberkraft 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 ZiP* 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 ZiW eine Rolle (z.B. für die Reichweite eines Zaubers), dann wird hierfür pro Beteiligtem 1 Punkt zum ZiW des Bundführers addiert.

Jeder Beteiligte, der über die Sonderfertigkeit *Zauber vereinigen* verfügt, kann sogar seinen kompletten ZiW bzw. bei gelungener Zauberprobe seine ZiP* 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 Zaubertemperaturen 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 Repräsen-

tation um 1 Punkt erschwert. Beteiligte, die den wirkenden Zauber in einer anderen Repräsentation als der Bundführer sprechen, können nur die Hälfte ihrer ZiP* / ihres ZiW 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 ZiP* in entsprechendem Maße.



- **Kosten:** Jeder am Bund Beteiligte muss 1 AsP aufwenden.
- **Zielobjekt:** mehrere Personen
- **Reichweite:** Berührung
- **Wirkungsdauer:** so lange sich alle Beteiligten berühren. In dieser Zeit können durchaus auch mehrere Zauber gesprochen werden.
- **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Reichweite
 - Wechselder 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 Firnelven 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.

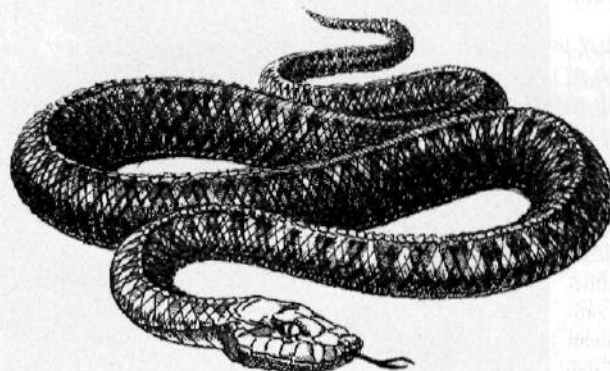


Unsichtbarer Jäger

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 ZiP* 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 ZiP* SR
- **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Wirkungsdauer
 - Unhörbar Geruchlos (+7; ab ZiW 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 ZiP* reduziert, so lange sie sich in der Zone aufhält; fallen die ZiP* 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.





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-Verwandlungsauber, 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 ZiP* 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 ZiP* 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 ZiW 7).** Für den Einsatz von 30 AsP kann die Kristallomantin selbst eine (antimagische) verzauberte Zone von ZiW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Umwelt* um ZiP* Punkte erschwert ist und die ZiP* SR lang anhält. Die Stärke von Zonen, die mit Umwelt-Zaubern belegt sind und die in die antimagische Zone hinein reichen, wird um die ZiP* der Antimagie reduziert und unter Umständen aufgehoben. Gegen Sprüche mit dem Merkmal *Objekt* wirkt die Zone in halber Stärke (ZiP*/2).

● **Reversalis:** keine Wirkung

● **Antimagie:** Bisweilen sind Umwelt-Zauber durch den PROTECTIONIS geschützt (siehe 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.



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 ZiW 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 ZiW 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 ZiP 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 Verständigungszaubern wird um ZiP* 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 ZiP* Kampfunden 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 ZiP* erschwert, des weiteren um 1/5 der AsP des zu brechenden Spruchs. Weitere Erschwernisse können aus einem PROTECTIONIS herrühren.

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:** ZiW Schritt

● **Wirkungsdauer:** ZiP*/2 Spielrunden

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite

• Keine Verbindung (+3; ab ZiW 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 ZiW 7). Für den Einsatz von 15 AsP kann die Elfe eine Zone von ZiW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Verständigung* um ZiP* Punkte erschwert ist und die ZiP* SR lang anhält. Wer versucht, in die Zone hinein eine Verständigungszauberei zu wirken, dessen ZiP* werden um die ZiP* 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 ZiW 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 ZiP* des Verständigungszaubers kleiner oder gleich den ZiP* der Elfe beim VERSTÄNDIGUNG STÖREN sind. Die MR spielt hierbei keine Rolle.

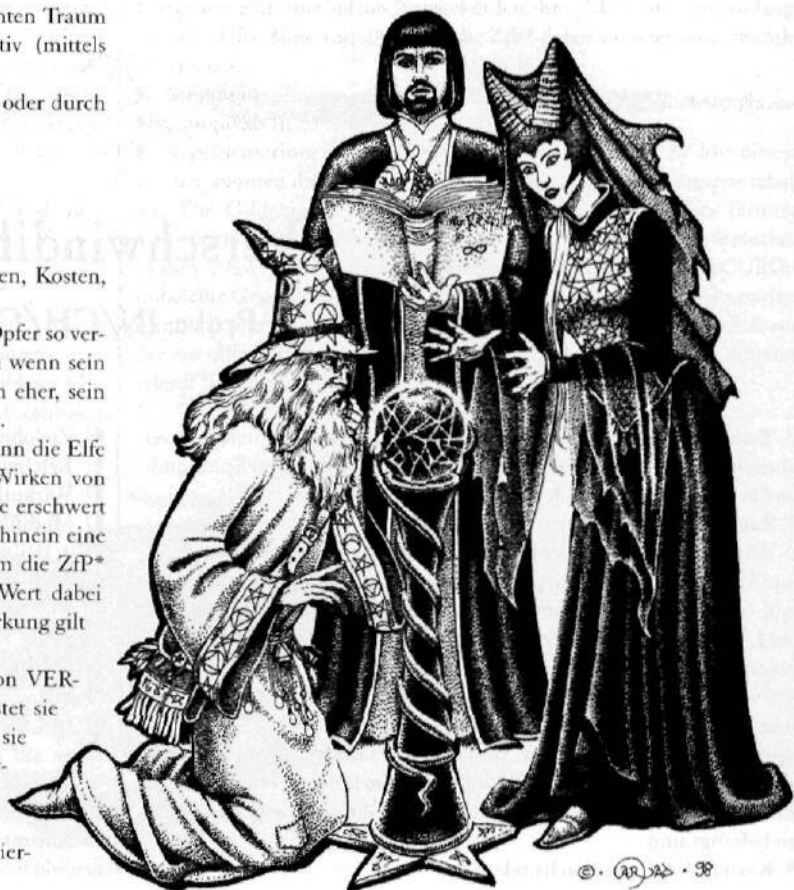
● **Reversalis:** keine Wirkung

● **Antimagic:** Bisweilen kann ein Verständigungszauber von einem PROTECTIONIS (siehe S. 137) geschützt sein, was die Entzauberung schwieriger gestaltet.

● **Merkmale:** Antimagic, 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 Antimagic, Hellsicht und Verständigung sowie wohl auch einigen anderen ist die Thesis ebenfalls bekannt und auch andere Traditionen haben über die Jahre eigene Repräsentationen hervorgebracht.



© ARJAS · 38

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 ZiP* erschwert, des weiteren um 1/5 der AsP des zu brechenden Spruchs. Weitere Erschwerisse können aus einem PROTECTIONIS herrühren. Der Zauber wirkt gegen körperverändernde Hexenflüche, wobei sich hier die übrigbehaltenen TaP* *Ritualkenntnis* als Erschweris auswirken. Dazu kommt wegen des nicht klar definierten Merkmals eine zusätzliche Erschweris von 3 Punkten (letzteres nicht in der hexischen Repräsentation). Sorgfältige magische Analyse des wirkenden Verwandlungszaubers im Vorfeld erleichtert die Probe: Pro 3 Punkte ZiP* 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, min-

destens aber 1 AsP. Misslingt die Probe, entstehen keine permanenten Kosten.

- **Zielobjekt:** Einzelperson
- **Reichweite:** Berührung
- **Wirkungsdauer:** augenblicklich
- **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Reichweite
 - Zone (+3; ab ZiW 7). Für den Einsatz von 30 AsP kann der Druide eine Zone von ZiW Schritt Radius erzeugen, in der das Wirken von Sprüchen mit dem Merkmal *Form* um ZiP* Punkte erschwert ist und die ZiP* SR lang anhält.
- **Reversalis:** keine Wirkung
- **Antimagie:** Der PROTECTIONIS kann auch einen Verwandlungszauber schützen (siehe S. 137).
- **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 Satuaris, 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 furchterregend, dass eine *Selbstbeherrschungs*-Probe + ZiP* nötig ist, um ihm zu begegnen.
- **Antimagie:** kann in einer Zone des EINFLUSS BANNEN schwie-

riger 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.

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 Zaubern 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 – ZiP* Sekunden). Was einen Körper verlässt (z.B. Blut), wird erst nach Ablauf der Wirkungsdauer sichtbar. Staub in größeren Mengen lässt die Umriss 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 ZiW/2 Wesen), freiwillig

● **Reichweite:** selbst, Berührung

● **Wirkungsdauer:** je nach AsP-Einsatz (A), maximal jedoch ZiP* 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.

● **Antimagic:** 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.

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 Zaubern 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 ZiW Worte einer Sprache, die der Illusionist selbst kennt, gesprochen werden.

Die Qualität der Illusion – die Realitätsdichte – hängt von den ZiP* ab.

● **Kosten:** 3 AsP

● **Zielobjekt:** Zone

● **Reichweite:** außer Sicht; maximal ZiW 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 ZiW 11). Die Botschaft kann am vorgeesehenen 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 ZiW 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 Methellessae* und ist auch unter den gleichen Bedingungen zu erlernen (entweder aus dem Buch oder durch Besuch der Akademien Grangor oder Zorgan). Der Spruch zeigt wieder einmal die enorme Vielfältigkeit des AURIS NASUS OCULUS, aus dem Methellessa ihn entwickelt – oder besser: wiederentwickelt – hat. (Ein sehr ähnlicher Zauber findet sich nämlich auch bei Deliberas im *Schlüssel* ...). 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 Verzaubern den.

● **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 ZiP* ab.

● **Kosten:** 8 AsP

● **Zielobjekt:** Einzelperson, freiwillig

● **Reichweite:** selbst, 1 Schritt

● **Wirkungsdauer:** ZiP* 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 ZiW 11).** Ein Gegenstand oder auch eine Person können hiermit permanent verzaubert werden.

● **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 Djinnns) und seine Partnerin, die Sharisad Ayrina 'saba Tharisha' (Töchter 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 Methellessae* 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 Elevationzeit beherrschen und er sich gerade unter Bühnenzaubern 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.)





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 die Erdkraft sich 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 Rechnerie 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 ZiP* x ZiP* 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 hindurch zu winden, was aber eine MU-Probe erfordert, ZiP* Aktionen benötigt und während jeder dieser Aktionen ZiP*/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 usw. Allen elementaren Wänden ist jedoch gemein, dass sie weder von Geschossen noch von Zauberei durchdrungen werden können. Hinweise zur Wirkung der einzelnen elementaren Barrieren finden Sie im Kapitel **Die Macht der Elemente** im Band **Mit Wissen und Willen**. Die genaue spieltechnische Wirkung (die Macht der Barriere) sollte vom Spielleiter nach den ZiP* 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:** ZiP* Spielrunden

☉ **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Kosten, Reichweite (Entfernung vom Geoden), Wirkungsdauer

• **Hohe Wand (+3).** Für den Einsatz von 3 ZiP 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 (mit Ausnahme der Eis-Formel, versteht sich) recht weit verbreitet. 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 (Wärmlüfter), orange (Holzfeuer) oder rot (glühendes Eisen) ab. Als TaW *Sinnenschärfe* gelten beim Wärmesinn die ZiP*.

☉ **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 WIEDERHER-



STELLEN, des FEUERBANN oder des HELLSICHT TRÜBEN nur erschwert gewirkt und von diesen Zaubern beendet werden. Betreten einer entsprechenden Zone senkt die ZiP*.

- **Merkmale:** Eigenschaften, Hellsicht, Elementar (Feuer)
- **Komplexität:** B
- **Repräsentationen und Verbreitung:** Ach7 /// Die unheimliche Fähig-

keit 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.



Wasseratem

Prob: MU/KL/KO

● **Technik:** Der Elf schöpft eine Handvoll 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. Er kann den Zauber 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 ZiP* 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 ZiW 7). Zielobjekt: nur selbst; in diesem Fall muss der Elf die Wirkungsdauer nicht zu Beginn festlegen, dafür aber den Zauber aufrecht erhalten, was wie üblich immer einen Teil seiner Konzentration kostet.

● **Amphibium** (+7; ab ZiW 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 Theses 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.



Weiches erstarre!

Prob: 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 ZiW Raumschritt (Kubikmeter) Luft, Wasser o.ä. zu einer festen Masse 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 nie-

mandem 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 ZiW des Anwenders und einen 'RS' in Höhe der Hälfte der ZiP*.

- **Kosten:** 17 AsP (borbaradianische Variante: W20 AsP oder 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.
- **Antimagic:** kann in einer Zone des VERÄNDERUNG AUFHEBEN oder des ERZBANN (borbaradianische Variante: des AGRIMOTH-

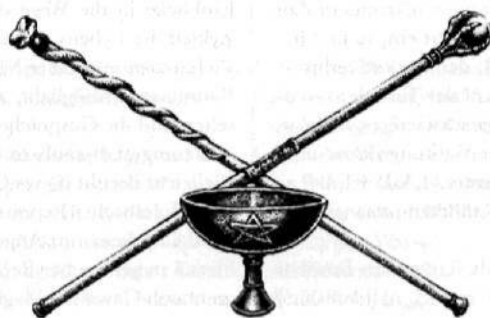
- BANN) nur erschwert gewirkt werden (und wird dort abgeschwächt) und kann mit diesem Antimagic-Spruch beendet werden.
- **Merkmale:** Elementar (Erz), Umwelt; *borbaradianische Variante:* Dämonisch (Agrimoth), Umwelt
 - **Komplexität:** C
 - **Repräsentationen und Verbreitung:** Bor5; Ach, Mag je 3 /// Die borbaradianische Formel ist – außer in den Borbaradianerzirkeln – 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 Zauberende 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 Parfumdüft 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 'Realitätsdichte' der Geruchsimulation beträgt ZfP* Punkte.
- **Kosten:** 6 AsP
- **Zielobjekt:** Einzelperson, freiwillig
- **Reichweite:** selbst, Berührung
- **Wirkungsdauer:** ZfP* Stunden
- **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Kosten, Zielobjekt (Einzlobjekt), 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.
- **Antimagic:** 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.



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 Zauber in dämonisch verseuchter Umgebung spricht. Hier muss ihm außerdem täglich eine *Selbstbeherrschung*-Probe gelingen, um nicht aus der Baumform vertrieben zu werden. (Ein solcher Baum stärkt jedoch durchaus die Widerstandskraft der noch unversehrten Natur, so dass etliche tobrische Druiden dieses Los wohl 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 ZiW Mondmonate

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Erzwingen, Kosten, Wirkungsdauer

• Pflanz der Geode sich 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 aufrecht zu erhalten, 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 ZiW 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 zurück verwandeln kann, wenn ihm das ratsam erscheint.

● **Reversalis:** hebt die Verwandlung auf.

● **Antimagie:** Mit *VERWANDLUNG BEENDEN* oder *HUMUS-BANN* wird der Geode wieder in zwerghische 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 zwerghischen 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.



Weißer Mähne und goldener 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 einschnüren.

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 Reitpferdes.

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:** ZiP* 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.



Wellenlauf

Probe: MU/GE/GE

● **Technik:** Die Auelle 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 ZiP* werden kompensiert). Beim Sturz auf eine Wasseroberfläche (egal, wie tief diese ist) kann sie ZiP* Punkte von der Schadenswirkung abziehen.

Der Zauber erlaubt das Mitführen von maximal 25 Stein Ausrüstung. Er schützt nicht vor anderen Auswirkungen des Wassers (wie Ertrinken oder gar einem AQUAFAXIUS) und er wirkt nicht auf dämonisch pervertiertem Wasser.

● **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 ZIP* kompensieren nicht nur Erschwernisse, sondern können auch als Erleichterungen auf entsprechende Kletter-Proben angewendet werden.
 - Sinken (+3; ab ZiW 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
- **Antimagic:** 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:** El5 (Auelven, 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.



Wettermeisterschaft

Prob: MU/CH/GE (+Mod.)

- **Technik:** Der Druiden stellt sich mit bloßen Füßen auf den Boden, konzentriert sich auf die Witterungserscheinungen, die er hervorrufen will, dreht sich 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 Druiden 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 Zauberverprobe 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 mit-tags
Wind: windstill – leichte Brise – steife Brise – Sturm – Orkan
Der Wind behält seine vorherige, natürliche Richtung bei. War es zuvor windstill, so kann der Druiden 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.
Ein Beispiel: An einem klaren, trockenen, heißen und windstillen Sommertag möchte der Druiden 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 Zauberverprobe 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 6 AsP (Probe +2). Insgesamt legt Drawan also eine Probe +13 ab und zahlt 39 AsP abzüglich eventuell noch übrig behaltener ZiP*. Eine aufwendige Verzauberung ... sollte ihm der Zauber gelingen, wird die Jagdgesellschaft sicherlich fliehen.
- **Kosten:** 5 AsP für die prinzipielle Veränderung plus 3 AsP pro Punkt Veränderung der Wetterlage (s.o.); von der erwürfelten Summe werden ZiP* AsP abgezogen; der Zauber kostet jedoch mindestens 6 AsP.
- **Zielobjekt:** Zone
- **Reichweite:** Das Zentrum der Wirkungszone kann maximal ZiW mal 50 Schritt vom Druiden entfernt entstehen, und der Druiden muss diesen Ort sehen können. Die Zone veränderten Wetters hat einen

- Radius von ZiW mal 50 Schritt oder 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 Druiden die Windrichtung beliebig ändern.
 - Ab ZiW 10 kann der Druiden mit einer Probe +7 (zusätzlich zu allen anderen Erschwernissen) die Zone veränderten Wetters um sich herum entstehen lassen (bis zu ZiW mal 20 Schritt Radius) und mit sich fort bewegen, wobei er immer im Mittelpunkt bleibt; der Zauber muss dann aufrechterhalten werden (A). Der Druiden ist dabei dem Wüten des Wetters genauso ausgesetzt wie jedes andere Wesen innerhalb des Wirkungskreises.
- **Reversalis:** keine Wirkung
- **Antimagic:** 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 Satuaris 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 ungemütlich 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 weg bewegt werden. Um dennoch den Gegenstand zu berühren oder den Raum zu betreten, muss eine MU-Probe gelingen, die um die ZiP* 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 ZiP* 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, so lange 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 ZiW Schritt hoch, breit und lang sein darf)

● **Reichweite:** B; die Magierin muss das Objekt berühren oder sich in dem Raum aufhalten.

● **Wirkungsdauer:** ZiP* Wochen

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Kosten, Wirkungsdauer

• Ausgedehnte Wirkung (+7): Die Wirkungsdauer beträgt ZiP* Monate.

• Ab einem ZiW 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 nicht in einer Zone des EINFLUSS BANNEN oder ILLUSION AUFLÖSEN 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 erkaufte, einer Position, die er dann so geschickt auszunutzen verstand, dass er zwei Jahre darauf zur Spektabilität ernannt wurde.

Die Spur des Spruches zieht sich dann (mit allen Mitteln der zauberischen Spionage) über die Bannakademie Fasar und die Puniner Hochschule bis nach Rommily 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 Handvoll 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 eingesetzten AsP plus die ZiP* beträgt. Für jeden investierten AsP hat der Wirbel etwa 1 Schritt Radius.

Windstärke 8: Alle 2 Aktionen muss jedes Opfer innerhalb des Wir-

kungskreises 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 umher gewirbelt.

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 erliden 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 Radius

● **Zielobjekt:** Zone

● **Reichweite:** Die Trombe (Windhose) entsteht maximal ZfW mal 20 Schritt vom Druiden entfernt; der Wirkungsradius beträgt maximal ZfW Schritt und hängt ansonsten von den eingesetzten AsP ab.

● **Wirkungsdauer:** 20 Kampfunden (A)

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer

• Ab ZfW 14 kann der Druiden 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 gildenländischer Elementaristen mit den aventurischer 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 Raschulswall erlernen; in Olport wird er nur an die eigenen Schüler weitergegeben.



Windstille

Probe: KL/CH/KK
(+ Modifikator nach Windstärke)

● **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 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 von dem 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.), Reichweite (Radius oder Zentrum der Zone; 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 auf die zehnfache Intensität 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 davon tragen.

● **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 Magickundige 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 katzenleich 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 ZiP* Schadenspunkte kompensieren, die durch Dornestrüpp oder Messergras entstehen. Sie erleidet geringere Einbußen auf die Anwendung körperlicher Talente oder Kampffertigkeiten auf schwankenden Ästen oder im Sumpf (Erschwernisse bis zu ZiP* werden kompensiert). Beim Sturz auf lebendige Erde kann sie ZiP* 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 dem Stranguliertwerden durch eine Würgeranke) und er wirkt nicht auf dämonisch pervertiertem Humus.

⦿ **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 ZiW 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 sogenannten *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.





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 – ZIP* 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 unbekanntenen 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 Theses dieses Spruches war ursprünglich nur in Punin bekannt, wo sie angeblich aus Rohals *Systemen* (wahrscheinlich aber eher aus einem alten Text über Hellscherei) 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.





Zagibu Ubigaz

Probe: IN/CH/FF

- **Technik:** Der Schelm spricht die Formel und spuckt auf den zu ver-wandelnden Schatz.
- **Zauberdauer:** 3 Aktionen
- **Wirkung:** Der mit diesem Zauber verfluchte Schatz zerfällt augen-blicklich 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 beieinanderliegende Objekte (Münzen in einer Truhe), Maximalgewicht ZiW x 10 Unzen
- **Reichweite:** 1 Schritt
- **Wirkungsdauer:** augenblicklich

- **Modifikationen und Varianten:** keine bekannt
- **Reversalis:** keine Wirkung
- **Antimagic:** 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 Ver-wandlung von Unbelebtem dienen, weswegen er auch an einigen Akade-mien (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 Bewe-gung 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. Eben-falls 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 $2xZiP^*$; per-manente Beleuchtungen werden nur verdunkelt, nicht aber gelöscht. Feuer-Zauber sind innerhalb der Zone übrigens ihrer Licht-Kompo-nente 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, Licht-strahlen können dies durchaus, jedoch wird innerhalb der Zone kein Licht reflektiert, so dass man nicht hineinschauen und innerhalb der Zone nichts wahrnehmen, Licht von außen jedoch durchaus erkennen kann – richtig zappenduster wird es also nur, wenn es in der Umgebung ohne-hin bereits dunkel ist.

- **Kosten:** 7 AsP
- **Zielobjekt:** Zone
- **Reichweite:** ZiW Schritt Radius
- **Wirkungsdauer:** maximal ZiP* 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
- **Antimagic:** Wegen der antimagischen Komponente dieses Zaubers kann er anscheinend nicht gebannt werden (speziell nicht mit einem VERÄNDERUNG AUFHEBEN). Ein PROTECTIONIS kann ver-mutlich einen entsprechenden Lichtzauber schützen.
- **Merkmale:** Antimagic, 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.



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, Reich-

weite (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.

● **Antimagic:** 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 Firnelven wirklich verbreitet ist, schon bald auch in allen menschlichen Traditionen in der einen oder anderen Variante zu finden sein wird.



Zauberwesen der Natur

Probe: MU/IN/CH

● **Technik:** Der Druiden 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 Quellnympfen, Dryaden, Levschiye, Blütenfeen oder Biestingern. Aber auch manche sterblichen Zauberkundigen bevorzugen solche Orte starker, ertümlicher 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 Druiden 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 7 Schritt.

● **Reversalis:** keine Wirkung

● **Antimagic:** 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 Zaubern 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.



Zauberzwang

Probe: MU/CH/CH (+MR, mindestens +7)

● **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 wieder gut zu machen.

● **Kosten:** 27 AsP

● **Zielobjekt:** Einzelperson

● **Reichweite:** Berührung

● **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 Zaubervirkung 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 SCHADENSAUBER 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 Satuaris tun sich mit diesem Spruch offensichtlich noch etwas schwer.

Eine weit mächtigere Version des ZAUBERZWANGS scheint gerüchlicherweise auch in druidischem und/oder gildenmagischem Umfeld zu existieren.





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 Handvoll 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 + ZiP* Trefferpunkte anrichten. Dazu kommen noch die elementaren Sekundäreffekte (s. S. 80). 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 + ZiP* AsP (die angerichteten TP)

● **Zielobjekt:** Einzelperson

● **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 ZiW 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 ZiW 10 kann der Kristallomant mit einer Probe +7 alle Astralenergie, die er noch hat, für diesen Zauber einsetzen, auch wenn es mehr ist als 3W + ZiP*; 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 (je nach Variante), Schaden

● **Komplexität:** C

● **Repräsentationen und Verbreitung:** Ach, Dru, Geo je 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 Sumudienerrinnen 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 Sumudienner gerüstet sein müsse, den Angriff auf die Urmutter allen Seins abzuwehren.



Zunge lähmen

Probe: MU/CH/FF (+MR)

● **Technik:** Der Druiden 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:** ZiP*/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 + ZiP*).

● **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.



Zwingtanz

Probe: MU/KL/CH (+MR)

• **Technik:** Der Druiden 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 ZiP* 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:** ZiP*/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.

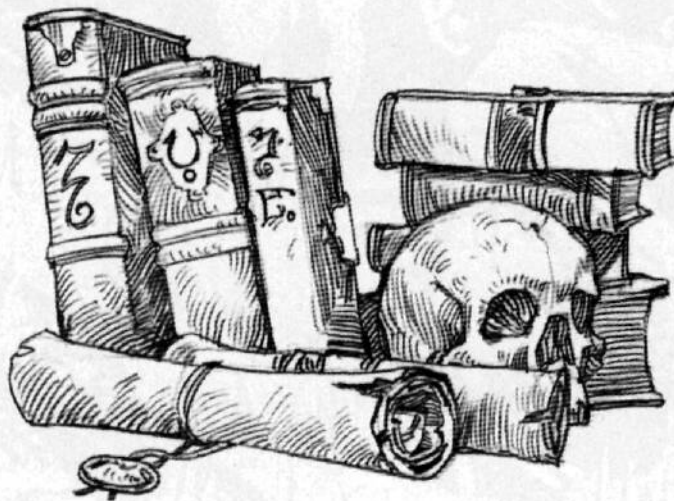
• **Antimagie:** BEHERRSCHUNG BRECHEN kann den Zauber aufheben, die entsprechende Zone das Wirken erschweren.

• **Merkmale:** Herrschaft

• **Komplexität:** D

• **Repräsentationen und Verbreitung:** Dru7, Geo6 /// Manche Druiden reden von einem Zauber mit vergleichbarer Wirkung, der das Opfer in einen *Tänzrausch* 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.





FANPRO