



# Enzyklopädie Magica

Ein Kompendium Aventurelischer  
Zauberformeln



## INHALT

ANTIMAGIE.....	12
Was ist Antimagie.....	13
BEHERRSCHUNG BRECHEN.....	14
BEWEGUNG STÖREN.....	15
DESTRUCTIBO ARCANITAS.....	16
GARDIANUM PARADEI.....	17
HELLSICHT TRÜBEN.....	18
ILLUSIONEN ZERSTÖREN.....	19
INVERCANO SPIEGELTRICK.....	20
KAMPFZAUBER STÖREN.....	21
PENTAGRAMMA DRUDENFUSS.....	22
SCHLEIER DER UNWISSENHEIT.....	23
VERSTÄNDIGUNG STÖREN.....	24
VERWANDLUNG BEENDEN.....	25
WIDER HELLSICHT UND BEFEHLE.....	26
ANTIMAGIE neue Formeln.....	27
ADARCANIA PRÄVENTARE.....	28
BEI BORONS MACHT UND RETHONS GERICHT;.....	29
GEGENZAUBER KONTERSPRUCH.....	30
KRAFTVERLUST.....	31
INSUFFICIENTIA BINDUNGSRAUB.....	32
MAGIERBLUT UND ZAUBERHAAR.....	33
PROTECTIONIS SICHERER SPRUCH.....	34
REFLECTIFEX ARGENTINUT.....	35
RETRANSUM GARDERE.....	36
SCHELMENWITZ.....	37
BEHERRSCHUNGEN.....	38
Was ist Beherrschungs-Zauberei?.....	39
BAND UND FESSEL DICH UMRINGT.....	40
BANNBALADIN.....	41
BÖSER BLICK.....	42
EIGNE ÄNGSTE QUÄLEN DICH!.....	43
ERINNERUNG VERLASSE DICH!.....	44
GROSSE GIER.....	45
GROSSE VERWIRRUNG.....	46
HALLUZINATION.....	47
HERR ÜBER DAS TIERREICH.....	48
HORRIPHOBUS SCHRECKENSPEIN.....	49
IMPERAVI ANIMUS.....	50
KARNIFILO RASEREI.....	51
LACHKRAMPF.....	52
MEMORABIA FALSIFIR.....	53
PANIK ÜBERKOMME EUCH!.....	54
RESPONDAMI VERITAR.....	55
SANFTMUT.....	56
Schabernack.....	57
Schelmenrausch.....	58
SCHWARZER SCHRECKEN PLAG DICH!.....	59
SEIDENZUNGE, ELFENWORT.....	60
SOMNIGRAVIS TAUSEND SCHAF.....	61
ZAUBERZWANG.....	62
ZUNGE LÄHMEN.....	63
ZWINGTANZ.....	64
BESCHWÖRUNGEN I. Dämonische Mächte.....	65
Was ist Dämonologie?.....	66
FUROR, BLUT UND SULPHURDAMPF.....	67
GEISTER AUSTREIBEN.....	68



GEISTER BESCHWÖREN .....	69
HEPTAGON UND KRÖTENEI .....	70
KOMM KOBOLD KOMM.....	71
KRABBELNDER SCHRECKEN .....	72
KRÄHENRUF .....	73
KRÖTE, NATTER, SCHUPPENLEIB.....	74
MUTABILI HYBRIDIL .....	75
PANDASPMONIUM .....	76
SKELETTARIUS KRYPTADUFT .....	77
SPINNE, EGEL, KRIECHGETIER .....	78
STEIN WANDLE, TOTES HANDLE! .....	79
TLALUCS ODEM, SIECH UND KRANK .....	80
WEISSE mÄhN UND GOLDNER HUF .....	81
<b>BESCHWÖRUNGEN II. Die Formeln der Zeit .....</b>	<b>82</b>
BLICK IN DIE VERGANGENHEIT .....	83
IMMORTALIS JUVENIR .....	84
INFINITUM IMMERDAR .....	85
RITUAL DES CHIVSZESS'AICH* .....	86
TEMPUS STASIS, ZEIT VERHARRE .....	87
ZEITEN LAST UND ZEITEN PEIN .....	88
ZEITREISE (auch bekannt als CHRONONAUTOS ZEITENFAHRT.....	89
<b>BESCHWÖRUNGEN III. Elementare Mächte.....</b>	<b>90</b>
AUGE DES LIMBUS, MAHLSTROM INS NICHTS .....	91
DSCHINN DER LÜFTE (DES ERZES, ...) EIL HERBEI.....	92
FLAMMENRING .....	93
MANIFESTO, KRAFT DER SECHSE.....	94
MEISTER DER ELEMENTE .....	95
MEISTER MINDERERER GEISTER.....	96
NIHILATIO GRAVITAS.....	97
PLANASTRALE ANDERWELT .....	98
SOLIDIRID FARBENSPIEL .....	99
VERSCHWINDIBUS.....	100
WAND AUS ERZ (FEUER, HUMUS, ...), ERHEBE DICH .....	101
ZORN DER ELEMENTE .....	102
<b>BEWEGUNGEN.....</b>	<b>103</b>
AUFGEBLASEN, ABGEHOBEN .....	104
AXXELERATUS BLITZGESCHWIND.....	105
DURCH FELS UND ERZ, TROTZ ACH UND WEH.....	106
DURCH MARMORSTEIN UND EISENWAND.....	107
FORAMEN FORAMINOR.....	108
HEXENHOLZ .....	109
IN GLUT UND LOHE OHNE WEH .....	110
KLICKERADOMMS.....	111
LOCKRUF UND FEENFÜSSE .....	112
MATERIALIA ANIMAT .....	113
MIT DEM WIND, IN STERNENHÖH.....	114
MOTORICUS MOTILICH.....	115
MOVIMENTO DAUERLAUF .....	116
NACKEDEI .....	117
SPURLOS, TRITTLLOS, FÄHRTENLOS .....	118
TRANSVERSALIS TELEPORT .....	119
ÜBER EIS UND ÜBER SCHNEE.....	120
ÜBER STROM UND ÜBER SEE.....	121
ÜBER WIPFEL, ÜBER KLEE .....	122
<b>HEILUNGEN .....</b>	<b>123</b>
ÄNGSTE LINDERN .....	124
BALSAM SALABUNDE.....	125
HEXENSPEICHEL.....	126



KLARUM, PURUM KRÄUTERSUD .....	127
LACH' DICH GESUND.....	128
LEVTHANS FEUER .....	129
RUHE KÖRPER, RUHE GEIST .....	130
SUMUS ELIXIERE.....	131
TIERE BESPRECHEN.....	132
VON FROST UND HUNGER UNBERÜHRT .....	133
MAGISCHE WAHRNEHMUNGEN / HELLSICHT .....	134
ADLERAUG UND LUCHSENOHR.....	135
ANALÛS ARCANSTRUKTUR.....	136
BLICK DURCH FREMDE AUGEN .....	137
EIGENSCHAFTEN SEID GELESEN .....	138
ETERNIA MEMORABILIS .....	139
EXPOSAMI CREATUR .....	140
IN DEIN TRACHTEN, FÜHLEN, DENKEN .....	141
KATZENAUGEN.....	142
MISHKHARAS MACHT ERSPÜREN.....	143
OCULUS ASTRALIS, AUGE DER SPHÄREN.....	144
ODEM ARCANUM SENSEREI .....	145
PENETRIZZEL HOLZ UND STEIN.....	146
SENSIBAR - WAHR UND KLAR.....	147
WAS VERSCHWUNDEN, WIRD GEFUNDEN .....	148
XENOGRAPHUS CLARVOYANT.....	149
ILLUSIONEN .....	150
AUREOLUS GÜLDENGLANZ.....	151
AURIS, NASUS, OCULUS.....	152
BLENDWERK.....	153
CHAMASPLIONI MIMIKRY .....	154
DELICIOSO GAUMENSCHMAUS.....	155
DUPLICATUS DOPPELPEIN.....	156
HARMLOSE GESTALT .....	157
HEXENKNOTEN.....	158
IGNORANTIA UNGESEHEN .....	159
IMPOSTORIS IMAGOTIN .....	160
KOBOLDGESCHENK.....	161
LUCIFERI LICHTERTANZ .....	162
MENETEKEL FLAMMENZEICHEN.....	163
REFLECTIMAGO SPIEGELSCHEIN .....	164
SCHELMENMASKE.....	165
SEIDENWEICH, SCHUPPENGLEICH.....	166
VOCOLIMBO HOHLER KLANG .....	167
VOGELZWITSCHERN, GLOCKENSPIEL.....	168
WEIHRUCH, ROSE, WOHLGERUCH .....	169
WIDERWILLE, UNGEMACH .....	170
MAGIE IM KAMPF / KAMPFZAUBEREI .....	171
BLITZ DICH FIND .....	172
CORPOFRIGO KÄLTESCHOCK.....	173
ECLIPTIFACTUS DUNKLE MACHT .....	174
EISENROST UND GRÜNER SPAN.....	175
FULMINICTUS DONNERKEIL.....	176
GLIEDERSCHMERZEN, NADELSTICH .....	177
HERZSCHLAG RUHE, ATEM STOCKE! .....	178
HÖLLENPEIN ZERREISSE DICH!.....	179
IGNIFAXIUS FLAMMENSTRAHL.....	180
IGNISPHASPRO FEUERBALL .....	181
KALT WIE STEIN DAS KÄMPFERHERZ.....	182
KULMINATIO KUGELBLITZ.....	183
PLUMBUMBARUM UND NARRETEI.....	184
RADAU .....	185
SAFT, KRAFT, MONSTERMACHT .....	186



SCHARFES AUGE, SICHERE HAND.....	187
SENSATTACCO MEISTERSTREICH.....	188
TREUE KLINGE, SICHERER STAND.....	189
VERSTÄNDIGUNG.....	190
CRYPTOGRAPHO ZAUBERSCHRIFT.....	191
DAS SINNEN FREMDES WESEN.....	192
ELFEN, FREUNDE, HÖRT DEN RUF.....	193
ELFENSTIMME, FLÖTENTON.....	194
HEXENBLICK.....	195
IMMATERIALIS PHANTOMAR.....	196
KOBOLDOVISION.....	197
MAGISCHER RAUB.....	198
NEKROPATHIA MODERND LEICH.....	199
OBJECTUM STUMM, OBJECTUM STILL.....	200
REISE ZWISCHEN DEN SPHÄREN.....	201
SEELENWANDERUNG.....	202
TRAUMGESTALT.....	203
UNITATIO GEISTESBUND.....	204
VERWANDLUNG VON LEBEWESSEN.....	205
ADLER, WOLF UND HAMMERHAI.....	206
ARCANO PSYCHOSTABILIS.....	207
ARMATRUTZ.....	208
ATEMNOT.....	209
CHARISMA, PERSÖNLICHKEIT.....	210
DRUIDENRACHE.....	211
EINS MIT DER NATUR.....	212
EMPATHIE UND SECHSTER SINN.....	213
FEUERBANN.....	214
FINGERSPIEL UND SCHNELLE HAND.....	215
FLUCH DER PESTILENZ.....	216
GEWANDHEIT UND GESCHICKLICHKEIT.....	217
GRANIT UND MARMOR SOLLST DU SEIN.....	218
HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT.....	219
IMAGO TRANSMUTABILE.....	220
IN SEE UND FLUSS, AUF MEERESGRUND.....	221
KLUGHEIT, WISSEN, INTELLEKT.....	222
LANGER LULATSCH - KLEINER DOTZ.....	223
LAST DES ALTERS BEUGE DICH!.....	224
MUSKELSTÄRKE, KÖRPERKRAFT.....	225
NEBELLEIB.....	226
OHNE KAMM UND OHNE SCHERE.....	227
PARALÜ-PARALEIN.....	228
SALANDER MUTANDERER.....	229
SCHWARZ UND ROT.....	230
SPINNENLAUF UND KRÖTENSPRUNG.....	231
VISIBILI VANITAR.....	232
WAGEMUT, ENTSCLOSSENHEIT.....	233
WEISHEIT DER BÄUME.....	234
VERWANDLUNG VON UNBELEBTEM.....	235
ABVENENUM PEST UND GALLE.....	236
ASPOLITUS WINDGEBRAUS.....	237
ASPROFUGO VAKUUM.....	238
ASPROGEO ATEMQUAL.....	239
ANVILARIUM SCHWERMETALL.....	240
APPLICATUS ARGELIST.....	241
ARCANOVI ZAUBERDING.....	242
BRENNEN, TOTES STOFF!.....	243
CALDOFRIGO DRACHENBLUT.....	244
CLAUDIBUS CLAVISTIBOR.....	246
DESINTEGRATUS PULVERSTAUB.....	247



DUNKELHEIT .....	248
FLIM FLAM FUNKEL .....	249
FORTIFEX INVISIBIL .....	250
HARTES SCHMELZE, STARRES FLIESSE! .....	251
KRAFT DES ERZES .....	252
MAHLSTROM .....	253
METAMORPHO GLETSCHERKALT .....	254
OBJEKTUM DISAPERATEC .....	255
OBJECTUM FIX, OBJECTUM FEST .....	256
Ohne SEIFE, BÜRSTE, BAD .....	257
OHNE AHLE, FADEN, NADEL .....	258
REVERSALIS REVIDUM.....	259
SCHELMENKLEISTER.....	260
SIGILLUS CUSTODIS ZAUBERSIEGEL.....	261
SILENTIUM SILENTILLE .....	262
STURMGEBRÜLL BESÄNFT'GE DICH.....	263
UNBERÜHRT VON SATINAV .....	264
WEHE, WALLE, NEBULA.....	265
WEICHES ERSTARRE, FLIESENDES VERHARRE! .....	266
WETTERMEISTERSCHAFT.....	267
WINDHOSE .....	269
ZAGIBU-UBIGAZ.....	270
<b>BEHERRSCHUNGEN neue Formeln .....</b>	<b>271</b>
ALPGESTALT .....	272
ANIMUS ABEST.....	273
ANIMUS BLASPHEMIE .....	274
ANIMUS SILENTILLE .....	275
AURA DER MACHT .....	276
AUS DEN AUGEN, AUS DEM SINN .....	277
BANNBLICK.....	278
EUOS NERVENQUAL.....	279
FLUCH DER VERGANGENHEIT.....	280
FORMULA IGNOTUS .....	281
GOLDGIER ÜBERMANNE DICH!.....	282
KOBOLDSBEBEN.....	283
LEVETHANS FREUDEN .....	284
LIEBESZWANG .....	285
PERSEQUANDO, DUNKLES SEIL.....	286
RINGELRINGELREIHEN .....	287
SALAMANDERS SEELENKRAFT .....	288
SCHEINTOD .....	289
SCHELMENSTIMMUNG.....	290
SCHUSSLIGKEIT .....	291
UNGEZIEFER AUSTREIBEN.....	292
VERSÖHNUNG STIFTEN .....	293
VIPERNBLICK.....	294
PARADAUZ UND ZWIRBEL.....	295
ZAUBERWEG ZUM TRÄUMEHAFEN .....	296
<b>BESCHWÖRUNGEN neue Formeln I: Dämonische Mächte.....</b>	<b>297</b>
ATRACORDE, HÖRE MICH.....	298
AQUA DAIMONICARE.....	299
BOTENVOGEL, FLEDERMAUS .....	300
CASPLUM CALIGICH .....	301
CHARYB'YZZS WASSERTOD .....	302
DES EWIGEN EISES .....	303
DES KATAKLYSMUS .....	304
DER NEKROMANTIE .....	306
DER NIEDERHÖLLEN FÄDEN.....	308
DIEBISCHER WIND.....	309
FENESTELLA, DUNKLE LUKE.....	310
FEENREIGEN TANZ HERBEI .....	311



GEISTERWESEN UND DAIMONENKRAFT .....	312
GROSSER SCHUTZ VOR DEM CHAOS .....	313
KETTEN DICH UMSCHLINGEN .....	314
MINDERER SCHUTZ VOR DEM CHAOS .....	315
OBSERVANTICHT .....	316
ORCANATA FULMINIS .....	317
SCHATTENLODERND FLAMMENQUALEN .....	318
SCHATTENSPIEL .....	319
TAUSEND KRALLEN .....	320
UMBRA CONTRAHET .....	321
UNGEZIEFER, ECHSE, RATTENTIER .....	322
VULNERABIS OFFNE WUND' .....	323
WASSER SICH ERGIESSE .....	324
Beschwörungen neue Formeln II. Die Formeln der Zeit .....	325
HEXENGESTIRN .....	326
VERÄNDERTE JAHRESZEITEN .....	327
Beschwörungen neue Formeln III. Elementare Mächte .....	328
BÜCHERDJINN .....	329
DI DA DUMM .....	330
DORNENRANKE, ERZERN TRUTZ .....	331
ELEMENTARKRÄFTE DER NATUR .....	332
MINDERGEISTER BINDEN .....	335
SONNENLICHT UND PRAIOSGLANZ .....	337
TEMPESTATIS WOLKENZORN .....	338
WINDESLÄUFER, WASSERPFEIL .....	339
BEWEGUNGEN neue Formeln .....	341
FLUKTRATIO TORKOLUM .....	342
HEXASPDER WÜRFELGLÜCK .....	343
HEXENDIENST .....	344
KLEINSTE FUGE, SCHLANGENLEIB .....	345
PHASICA .....	346
PORTA OCCULTA - GEHEIME PFORTE .....	347
TRANSMIGRATIS GÖTTERRITT .....	349
TÜREN ÖFFNET EUCH! .....	350
ZICK ZACK RAB .....	351
HEILUNGEN neue Formeln .....	352
BALSAM PARADONTAX .....	353
CUBITARE TAUBER TRAUM .....	354
FRUCHTBARKEIT .....	355
KLARER KOPF .....	356
MORBUS INFECTUS .....	357
GIER MINDERN .....	358
VALETUDO LEBENSKRAFT .....	359
VERDAUUNG ANGEREGT .....	360
HELLSICHT neue Formeln .....	361
ELEMENTE FINDEN .....	362
EVIDENTIA ALCHEMICA .....	363
PERCEPTO MENTALICON .....	364
SEELENTIER ERKENNEN .....	365
UNREIN HERZ, DÄMONENSOHN .....	366
ILLUSIONEN neue Formeln .....	367
AURA .....	368
AUS DEN AUGEN, AUS DEM SINN .....	369
DÄMONENHAUCH UMGEBE DICH! .....	370
HAKENNAS UND DUMMES GRINSEN .....	371
HEPTAGONA BESTALIUM .....	372



KOBOLDSFLUCH UND HAHNENSCHREI .....	373
MAGISCH FEUERBALL .....	374
POLYGRAMMA VIELFACHSTERN .....	375
SIGILLUS NEGLECTIBOR .....	376
REFLECTIVIS PHOTODREH .....	377
MAGIE IM KAMPF / KAMPFZAUBEREI neue Formeln.....	378
ABSTINETE PFEILGESCHOSS .....	379
AQUAFAXIUS WASSERSCHWALL .....	380
ARCANORATIS SEELENPEIN.....	381
ARCANOVULGO SEELENSCHOCK .....	382
ARCHOFAXIUS SCHWERMETALL .....	384
ATTONITUS DONNERKEIL .....	385
BLINDER ZORN .....	386
FRIGIFAXIUS EISKRYSTALL .....	387
FRIGOSPHASPRO EISESKUGEL .....	388
FULMINATIO DONNERBLITZ .....	389
FEUERBALL .....	390
FURARI VITA .....	391
GEDANKENSCHREI .....	392
GEWANDT UND KATZENGLEICH .....	393
IGNIFAXIA FEUERFÄCHER.....	394
IGNIFLUMEN FLAMMENSUR .....	395
IGNIS MANUS INSEQUORON .....	396
ORKANOFAXIUS LÜFTESCHALL .....	397
PFEILE DER NACHT .....	398
RING DES FEUERS: FLAMMENMEER.....	399
SERPENTIALIS SCHLANGENBRUT .....	400
VIBRATIO DER HAND.....	401
VERSTÄNDIGUNG neue Formeln .....	402
COMMUNI PRALIBIR .....	403
DAIMONOPATHIA SIEBTE SPHÄRE .....	404
ELFENSEELEN SIND VEREINT .....	405
FULGURATIO GLEISSEND BLITZ.....	406
SCHELMGESCHREI.....	407
VERWANDLUNG VON LEBEWESEN neue Formeln.....	408
AST UND ZWEIG WILL ICH SEIN .....	409
DANK BORBARAD .....	410
EINHEIT DER ELEMENTE.....	411
FLEISCH, KNOCHEN, WERDET UNSICHTBAR.....	412
FREIHEIT DER WOLKEN.....	413
GARDIATRUTZ.....	414
GLATZENKOPF.....	415
GRANIT UND MARMOR WILL ICH SEIN.....	416
IMPOTENTIA SUBITUS .....	417
INSOMNIA INSOMNIUM .....	418
INSTRUMENTA HAMMERHAND .....	419
INVISIBILI UNSICHTBAR .....	420
JUCKREIZ.....	421
KÄLTEBANN .....	422
MORPHASP HÜBSCH UND FEIN .....	423
NEKROPHILIS KALTE HAND .....	424
NIEDERHÖLLEN EISGESTALT .....	425
PLUMBUMBARUM ERECTEI .....	426
SALANDER MUTANDERER.....	427
SCHWINGENFLÜGEL PEGASUS .....	428
SEELENFEUER LICHTERLOH.....	429
STORATIO ASTRALICA.....	430
WIDERSTAND BRECHEN .....	431
WONDERBRA & SUPERBRA .....	432



VERWANDLUNG VON UNBELEBTEM neue Formeln .....	433
ADAMANTIA, EHERN UND FEST .....	434
APPLICATUS ZAUBERRING .....	435
ARCANOVI EWIGKEIT .....	436
AUF MEIN GEHEISS .....	437
BUNTES WEICHE, FARBE VERGEHE! .....	438
CONCERTIO CONVERTANZ .....	439
DESTTNATIO CANTIONEM .....	440
DRACHENSCHWINGEN .....	441
ERROR IGNOBILIS, ERROR INCREDIBILIS .....	442
FANTASTISCH ELASTISCH .....	443
FEUERSTURM .....	444
ILLUMINATUS IMMERLICHT .....	445
KARUNKEL KARFUNKEL .....	446
KOBOLDSTINTE, FARBENPRACHT .....	447
LINSENBÜNDLUNG, ASTRALE MACHT .....	448
MINIMAX MINUSCULUS, .....	449
MOTORICUS SEDENTIA .....	450
OBJECTUM REPLICAL .....	451
REPARATIO FRISCHER GLANZ .....	452
SCHELMENWETTER .....	453
SCRIPTOGRAPHO SCHREIBEREI .....	454
SEMIEFFECTO ZAUBER KLEIN .....	455
STILLSTAND .....	456
TIEFE SCHATTEN, DUNKLE NACHT .....	457
TRANSFORMATOR INVITALIS .....	458
XEROGIONIS TROCKENHEIT .....	459
HEXENFLÜCHE .....	460
ANGST IM DUNKELN .....	461
DU KANNST KEIN BLUT SEHEN .....	462
FLUCH DER VERWANDLUNG .....	479
HINKEFUSS .....	480
IRRLICHTERTANZ .....	481
LÜGENBARON .....	482
MISSGEBURT .....	483
SCHLECHTE ZEIT .....	484
TIERFRUCHTBARKEIT (RATTENPLAGE) .....	485
WIE DU MIR, SO ICH DIR! .....	486
MAGIERRITUALE .....	487
Der Erste Gewandzauber .....	487
Der Zweite Gewandzauber .....	488
Der Dritte Gewandzauber .....	489
Der Vierte Gewandzauber .....	490
Der Fünfte Gewandzauber .....	491
Der Sechste Gewandzauber .....	492
Der Siebte Gewandzauber .....	493
Kugelzauber .....	494
Der Sechste Kugelzauber .....	495
Der Siebte Kugelzauber .....	496
Der Achte Kugelzauber .....	497
Der Neunte Kugelzauber .....	498
Der Zehnte Kugelzauber .....	499
Der Elfte Kugelzauber .....	500
Der Zwölfte Kugelzauber .....	501
Stabzauber .....	502
Der Achte Stabzauber .....	503
Der Neunte Stabzauber .....	504
Der Zehnte Stabzauber .....	505



Der Elfte Stabzauber .....	506
Der Zwölfte Stabzauber .....	507
Der Dreizehnte Stabzauber .....	508
Der Vierzehnte Stabzauber .....	509
Der Fünfzehnte Stabzauber .....	510
Der Sechzehnte Stabzauber .....	511
Der Siebzehnte Stabzauber .....	512
Das magische Seil .....	513
Der Erste Seilzauber .....	514
Der Zweite Seilzauber .....	514
Der Dritte Seilzauber .....	514
Der Vierte Seilzauber .....	514
Der Fünfte Seilzauber .....	515
Der Sechste Seilzauber .....	515
Der Siebte Seilzauber .....	515
Der Achte Seilzauber .....	515
Der Neunte Seilzauber .....	516
Der Zehnte Seilzauber .....	516
Der Elfte Seilzauber .....	516
Der Zwölfte Seilzauber .....	516
Der Dreizehnte Seilzauber .....	517
Der Vierzehnte Seilzauber .....	517
Der Fünfzehnte Seilzauber .....	517
Die Spiegelzauber .....	518
Der Erste Spiegelzauber .....	520
Der Zweite Spiegelzauber .....	520
Der Dritte Spiegelzauber .....	520
Der Vierte Spiegelzauber .....	521
Der Fünfte Spiegelzauber .....	521
Der Sechste Spiegelzauber .....	521
Der Siebte Spiegelzauber .....	521
DRUIDENRITUALE .....	522
Herr über Geister .....	523
Todesrache .....	524
Kristallzauber .....	525
I. Kristallzauber .....	526
II. Kristallzauber .....	526
III. Kristallzauber .....	526
VI. Kristallzauber .....	526
SCHAMANENRITUALE .....	528
Reinigen des Wassers .....	529
Zeichen setzten .....	530
Seelenverschmelzung .....	531
Das Auge des Schamanen .....	532
Krafttierbefragung .....	533
Winterschlaf .....	534
Ruf der Steine .....	535
Reise durch den Fels .....	536
Sprache der Brüder .....	537
Schatten in der Nacht .....	538
Pfad der Blutrache .....	539
KOBOLDSHUT .....	540
I. Hutzauber .....	541
II. Hutzauber .....	541
III. Hutzauber .....	541
IV. Hutzauber .....	541



---

V. Hutzauber .....	541
VI. Hutzauber .....	541
VII. Hutzauber .....	541
VIII. Hutzauber .....	541
IX. Hutzauber .....	541
X. Hutzauber .....	542
ELFENLIEDER .....	543
BANNLIED .....	544
DAS LIED DER ALTEN .....	545
DAS LIED DER STILLE .....	546
DAS LIED DER VERBINDUNG .....	547
GEODENRITUALE .....	548
Der Gedenkstein Angroschs .....	549
Die Weihe des Heilers .....	551
Geodische Meditation .....	552
Die magischen Tänze der Sharisad .....	553
Tanz der Extase .....	554
Tanz der Schönheit .....	555
Tanz der Träume .....	556
Tanz der Verschleierung .....	557
Tanz des Windes .....	558
Tanz der Liebe .....	559
Tanz der Freude .....	560
Tanz der Ermutigung .....	561
Tanz der Wahrheit .....	562
Tanz der Erlösung .....	563
Tanz der Bilder .....	564
Tanz ohne Ende .....	565
Zwei Tänze der rastullahgläubigen Novadi-Sharisad .....	566
Tanz der Weisheit .....	567
Tanz der Unantastbarkeit .....	568

---



# ANTIMAGIE

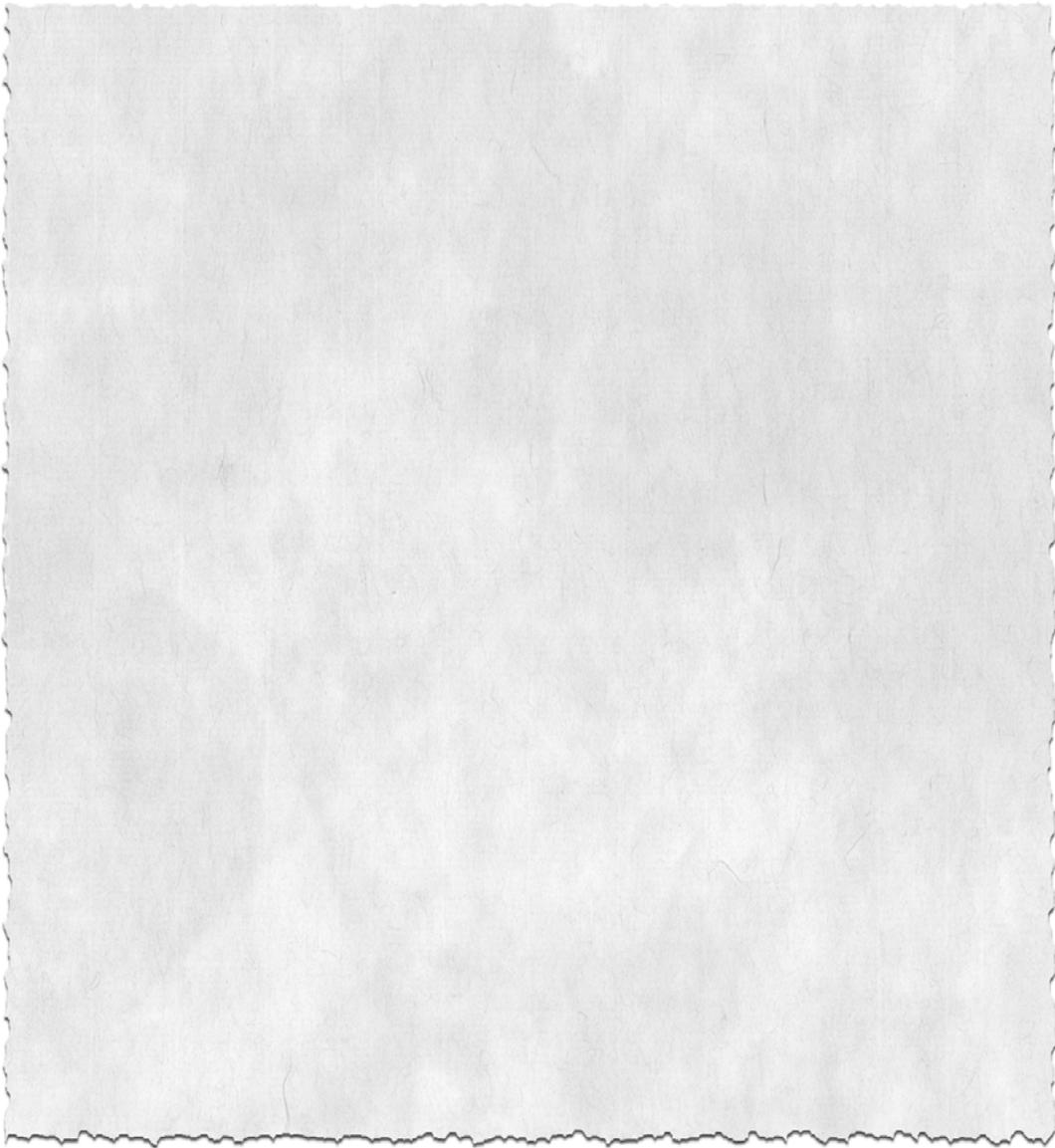


Abbildung 1 - Hier zu sehen ist Adeptus Horvát an der Mündung des Yaquir bei Kuslik, in der Ausübung seines arkanen Spezialgebiets der Antimagie, bei der Ausführung eines Destructibo Arcanitas.



---

## WAS IST ANTIMAGIE?





## BEHERRSCHUNG BRECHEN

Eine Zauberei druidischen Ursprungs

- Probe:** KL/1N/CH (+ MR des Opfers)
- Technik:** Der Zauberer berührt die Stirn des Beherrschten mit der Hand oder dem Stab und konzentriert sich mit geschlossenen Augen.
- Zauberdauer:** mindestens 1 Minute
- Wirkungsweise:** Befreiung aller Opfer von Beherrschungszaubern. Der Aufwand an Astralenergie richtet sich nach der Mächtigkeit des Beherrschungszaubers: Stufe des Beherrschers minus Stufe des Beherrschungsbrechers mal 4. Mit dieser Formel ist keine Selbstbefreiung eines Beherrschten möglich, da es zum Wesen einer Beherrschungs Formel gehört, dass das Opfer sich nicht gegen sie auflehnen kann. Der Antimagier muss natürlich wissen, dass das Opfer unter einem Bann steht - ein „Entzaubern ins Blaue“ ist also nicht möglich.
- Kosten:** siehe oben, mindestens aber 8 ASP
- Reichweite:** B
- Wirkungsdauer:** permanent, aber der Beherrschungsspruch kann natürlich erneut auf das Opfer angewendet werden.
- Meisterhinweis:** Wie man leicht erkennt, ist schon eine gewisse Kenntnis in der Ausübung dieses Spruches und (auch allgemeine Erfahrung) nötig, um die Beherrschung eines Opfers aufheben zu können. Gleichwohl ist dieser Zauber in all seinen Variationen bei allen Zauberkundigen bekannt, da die Beherrschungszauberei neben der Beschwörung und Verwandlung eine der „klassischen“ Spielarten der Magie darstellt, die wohl so alt ist wie Madas Auflehnung gegen die Götter.



## BEWEGUNG STÖREN

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Probe:** KL/IN/FF

**Technik:** Der Magier deutet mit der rechten Hand (oder dem Stab) auf das Ziel des Zauberers und beschreibt mit der linken einen kleinen Kreis in der Luft.

**Zauberdauer:** 2 Sekunden

**Wirkungsweise:** Diese Formel kann magisch gelenkte, beeinflusste oder erzeugte Bewegungen stören, z.B. die fließenden Bewegungen unter der Wirkung des **AXXELERATUS**, das magische Öffnen einer Türe oder den Flug einer Hexe; Voraussetzung: die StörFormel wird gleichzeitig mit oder im Verlauf der Bewegung gesprochen. Die Auswirkungen 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 Aufwand an Astralenergie richtet sich nach der Mächtigkeit des Bewegungszaubers: Stufe des Bewegungsmagiers minus Stufe des Störers mal 3. Der Zauber ist daran zu erkennen, dass sich aus der rechten Hand des Magiers eine bläulich schimmernde Kugel löst, die die betroffene Bewegungszauberei mit einem Gespinnst blassblauer Fäden umgibt.

**Kosten:** siehe oben, mindestens aber 6 ASP

**Reichweite:** maximal 49 Schritt

**Wirkungsdauer:** permanent, aber der gestörte Bewegungszauber kann jederzeit, jedoch ausserhalb des Wirkungsradius, erneuert werden.

**Meisterhinweis:** Dieser Spruch richtet sich gegen die Bewegungsmagie eines einzelnen Zauberers, erzeugt also keine „Zone der gestörten Bewegung“. Um diesen Effekt zu erzielen, muss dem Magier eine Probe gelingen, die um so viele Punkte erschwert ist, wie der Radius der Zone in Schritt betragen soll. Diese Form des Zaubers kostet ungeachtet der Reichweite 27 ASP. Das Gebiet, in dem daraufhin keine Bewegungsmagie wirken kann, verbleibt für 5 Minuten an dem Ort, an dem es hervorgerufen wurde. (A)

Genau wie bei der Wirkung gegen einzelne Zauberkundige gilt auch in diesem Falle, dass jegliche motorische Magie beim Eintritt in die Zone endet und erst ausserhalb wieder aufgenommen werden kann. Der Bewegungsstörer ist übrigens nicht von der Wirkung ausgenommen. Magisch gelenkte Geschosse (**SCHARFES AUGE...**) werden von dieser Art Zauber nicht beeinflusst. Die Kenntnis dieser Formel ist so weit verbreitet, dass das Erlernen dieser Formel bei einem Lehrmeister oder an einer Akademie mit keinen grösseren Schwierigkeiten verbunden sein sollte.



## DESTRUCTIBO ARCANITAS

DIE ZAUBERWIRKUNG DICH VERLASS!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

- Probe:** KL/KL/FF (Die Probe sollte, je nach Komplexität des Artefaktes und Anzahl der wirkenden Zauber, durch entsprechende Zuschläge im Rahmen von +5 bis +50 modifiziert werden.)
- Technik:** Der Magier zeichnet mit der Hand ein Pentagramm über den Gegenstand. der entzaubert werden soll.
- Zauberdauer:** je nach Mächtigkeit des Artefaktes, mindestens aber 1 Minute
- Wirkungsweise:** Durch diesen Zauber werden alle einem Artefakt innewohnenden magischen Kräfte permanent aufgehoben.
- Kosten:** je nach der Macht des Artefaktes. Dies kann von 1 ASP für einen magisch leuchtenden Nasenring bis zu 500 ASP für den Stein der Weisen reichen. Die aufgewendete Astralenergie ist - zumindest zu grossem Teil - für immer verloren.
- Reichweite:** B
- Wirkungsdauer:** permanent
- Meisterhinweis:** Es gibt nur wenige Magi und MagASP, die den **DESTRUCTIBO** wirklich beherrschen. Aus diesem Grunde sind ihre Dienste so begehrt, dass sie oftmals über weiter 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 Magier oft einen Grossteil ihrer Kraft Opfer müssen, um die korrekte Entzauberung zu vollziehen. Die Formel wird nur in den antimagischen Schulen, in Khunchom und Punin gelehrt.

Näheres zur Entzauberung von Artefakten finden sie in *Mysteria Arkana* im Kapitel Magische Artefakte. Genau wie die Herstellung eines Artefakts kann dessen Entzauberung eine spannende Angelegenheit sein. Sie sollten es nicht versäumen, dem Spielermagier so plastisch wie möglich zu schildern, wie er langsam die Fäden des magischen Gewebes entwirrt und sich zur Quelle der Kraft vortastet...

Es ist übrigens auch möglich - und bei wirklich gefährlichen Artefakten auch angeraten - den Zauber aus Armeslänge Entfernung zu sprechen. In diesem Fall ist die erforderliche Probe jedoch um 7 Punkte erschwert. Als Faustformel für die permanent aufzuwendende Astralenergie sollten sie Gesamtkosten/50 (aufgerundet) ansetzen. Eine misslungener **DESTRUCTIBO** kostet natürlich keine permanenten ASP.



## GARDIANUM PARADEI

SCHÜTZE MICH VOR ZAUBEREI!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Probe:** IN/CH/KK

**Technik:** a) Der Magier hebt den Zauberstab über den Kopf und lässt ihn einmal waagrecht rotieren.  
b) Magiekundige Helden ohne Zauberstab schreiten die Zone ab, in der der Zauber wirken soll.

**Zauberdauer:** a) 2 Sekunden  
b) 5 Sekunden

**Wirkungsweise:** Der Zauber erschafft um den Magier eine unsichtbare Schutzzone in Form einer Halbkugel von 3 Schritt Radius. Dieser Schutzraum kann auch von den Gefährten des Magiers genutzt werden. Der Schild absorbiert durch direkte magische Angriffe erzeugte Trefferpunkte (z.B. Dämonen - Attacken, **FULMINICTUS**), nicht aber magisch erhöhte Trefferpunkte normaler Waffen (siehe auch Kampfzauber Stören). Gegen andere Arten von Magie (wie z.B. Verwandlung oder Beherrschung) ist der Schild wirkungslos.

Die Anzahl der aufgefangenen TP entspricht den vom Magier investierten ASP plus seiner Stufe. Sobald der Schild diese TP hingenommen hat, spätestens aber nach 1 Spielrunde, löst er sich auf.

Der Schutzschild ist unsichtbar und kann nur mittels **ODEM ARCANUM** als schimmernde Kuppel wahrgenommen werden.

**Kosten:** siehe oben

**Reichweite:** 3 Schritt

**Wirkungsdauer:** bis die aufgewendeten ASP aufgezehrt sind, maximal 1 SR

**Meisterhinweis:** Bei all den Gefahren, denen ein Magier bei der Ausübung seiner Kunst ausgesetzt ist, nimmt es nicht Wunder, wenn diese Formel den Eleven von klein auf eingepaukt wird. Demzufolge sind auch alle Gildenzauberer, die den Spruch nur annähernd beherrschen, bereit, sie dem Unkundigen zu vermitteln.

In Magierkreisen gern verbreitetes Gerücht, es handele sich beim **GARDIANUM** um eine Manifestation des „Siebten Elements“ (in der Form einer elementaren Wand), müssen entschieden ins Reich der Spekulation verwiesen werden.



## HELLSICHT TRÜBEN

Eine Zauberei druidischen Ursprungs

- Probe:** KL/IN/CH
- Technik:** Der Zauberer deutet mit der rechten Hand (oder dem Stab) auf das Opfer, dessen Hellsicht er trüben will, und schüttelt den Kopf.
- Zauberdauer:** 2 Sekunden
- Wirkungsweise:** Wann immer sich das Opfer dieses Spruches auf einen Hellsichtzauber konzentrieren will, erkennt es nichts als das wallende, monotone Grau des Limbus, will heissen, diese Formel stört alle Zauber vom Typ Hellsicht, die das Opfer aussprechen will: Die besondere, magische Wahrnehmung stellt sich nicht ein.
- Kosten:** Stufe des Hellsieherers minus Stufe des Störers in ASP, mindestens aber 4 ASP.
- Reichweite:** 15 Schritt
- Wirkungsdauer:** maximal 1 Spielrunde
- Meisterhinweis:** Da dieser Zauber nicht direkt den Geist des Opfers angreift, sondern eine Art Nebel um seinen „sechsten Sinn“ legt, kommt die Magieresistenz des Opfers nicht zum Tragen. Gewöhnlich wirkt der Zauber nur gegen das ausgewählte Opfer, es ist jedoch wie im Falle des **BEWEGUNG STÖREN** möglich, eine Zone zu schaffen, in der die genannten Erschwernisse alle Hellsieher (inklusive des Spruchwirkers) betreffen: Um diese Variante zu bewirken, muss dem Magier seine Probe gelingen, die um so viele Punkte erschwert ist, wie der Radius der Zone betragen soll. Eine solche „Zone astralen Nebels“ kostet ungeachtet der Reichweite 27 ASP. Das Gebiet, in dem daraufhin keine Hellsichtmagie mehr wirken kann, verbleibt für maximal 5 Minuten an dem Ort, an dem es hervorgerufen wurde. Hellsichtzauber, die von aussen in diese Zone eindringen, werden in ihrer Wirkung nicht beeinflusst. (A)

Auch dieser Zauber ist so weit verbreitet, dass sein Erlernen mit keinen allzu grossen Schwierigkeiten verbunden sein sollte.



## ILLUSIONEN ZERSTÖREN

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

- Probe:** KL/IN/CH
- Technik:** Der Magier klatscht dreimal in die Hände.
- Zauberdauer:** 3 Sekunden
- Wirkungsweise:** Mit dieser Formel können Illusionszauber aller Art gebrochen werden: Das Trugbild löst sich in einen Wirbel aus Farben und Formen auf. Der Aufwand an Astralenergie richtet sich nach der Mächtigkeit des Illusionszauber: Stufe des Schöpfers der Illusion minus Stufe des Illusionsbrechers mal 2, mindestens jedoch 5 ASP.
- Kosten:** siehe oben
- Reichweite:** 7 Schritt Radius
- Wirkungsweise:** permanent, die Illusion kann jedoch erneuert werden.
- Meisterhinweis:** Diese antimagische Formel wirkt jeweils nur gegen eine einzige Illusion. Zudem muss der Magier das Trugbild als solches erkannt haben. Ein flächenwirksamer Spruch ähnlicher Wirkung, der aller Illusionen in einem bestimmten Umkreis auflöst, ist uns nicht überliefert.

Zauber, die Illusionen zerstören, sind bei all jenen bekannt und in Gebrauch, die selbst Illusionen erschaffen, weshalb sich Illusionisten jeder Couleur auch hervorragende als Lehrmeister eignen. Zudem gehört diese Formel zum Standard aller Antimagier.



## INVERCANO SPIEGELTRICK

IN GLEICHER WIRKUNG FAHR ZURÜCK!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Probe:** MU/MU/IN

**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 Sekunden

**Wirkungsweise:** Die Handfläche des Magiers überzieht sich mit einem spiegelnden silbernen Schein, der die Wirkung von Kampfzaubern und Verwandlung von Lebewesen auf den Angreifer zurückwirft. Um einen solchen Zauber zu spiegeln, muss dem Magier jedoch eine Intuitionsprobe gelingen, damit er die Hand rechtzeitig in die Bahn des ankommenden Spruches bewegen kann.

Die Abwehr eines Spruches gelingt nur, wenn der Magier in derselben Kampfrunde keine andere Aktion unternommen hat oder noch unternimmt. Der **INVERCANO** wirkt nicht, wenn der Magier gleichzeitig selbst unter länger währenden magischen Schutz steht (**GARDIANUM**, mag. Amulette, etc.)

**Kosten:** 13 ASP

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** Stufe des Magiers mal 2 KR (A)

**Meisterhinweis:** Hier sind einige Anmerkungen erforderlich: 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-Anzahlen, die Hiebe eines Radaubesens, die Flammenwolke eines **IGNISPHASPRO** etc.).

Der Zauber scheint uralte zu sein, denn schon in frühbosparanischen Schriften findet man Andeutungen, dass die Formel von 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 nur in Ysilia (wo sie vor dem Ogersturm rekonstruiert wurde), in Kuslik und in Beilunk gelehrt.



## KAMPFZAUBER STÖREN

THAR TAUBRAZA

Ein Zauber auelfischer Herkunft

- Probe:** MU/IN/CH
- Technik:** Der Zauberer reckt die geballte linke Faust in die Luft und deutet mit der rechten (oder dem Stab) auf das Ziel des Zaubers.
- Zauberdauer:** 3 Sekunden
- Wirkungsweise:** Aus der geballten Faust löst sich ein Knäuel silberner Fäden, das sich um den Nutzniesser der Kampfzauberei wickelt und ihn an seinen magischen Handlungen hindert. Die Formel unterbricht dadurch alle gegnerischen Zauber, die einen Kampf indirekt beeinflussen sollen: Magische Waffen werden zu normalen Waffen, für magisch gesteigerte (oder gesenkte Kampf- und Eigenschaftswerte gilt der Normalzustand, magisch gelenkte Geschosse (**SCHARFES AUGES...**) treffen normal usw. Um zwei unterschiedliche Kampfzauber zu brechen, müssen dem Störer auch zwei Zauberproben gelingen, d.h. jeder Zauber muss einzeln bekämpft werden. Gegen direkte magische Angriffe schützt der Zauber nicht — hier hilft nur ein **GARDIANUM PARADEI**.
- Kosten:** 3 ASP pro Kampfrunde
- Reichweite:** 10 Schritt
- Wirkungsdauer:** Je nach investierten Astralpunkten. Nach Ablauf der Wirkungsdauer werden eventuell noch andauernde gegnerische Kampfzauber wieder aktiv. (A)
- Meisterhinweis:** Da dieser Zauber einen äusseren Störeinfluss darstellt, der den Fluss der magischen Kräfte vom Verursacher des Kampfzaubers zu dessen Nutzniesser unterbricht nicht jedoch verändernd auf das Opfer einwirkt, kommt die Magieresistenz des Opfers nicht zum Tragen. Der Zauber wirkt nur gegen das ausgewählte Ziel; es ist jedoch unter grossen Anstrengungen möglich, eine Zone zu erzeugen, in der fast jegliche kampfunterstützende Zauberei verhindert wird: Hierzu muss dem Magier eine Probe gelingen, die um so viele Punkte erschwert ist, wie der Radius der Zone betragen soll, plus die Anzahl aller Personen, die sich zum Zeitpunkt der Spruchdauer innerhalb der Zone befinden (und somit von Kampfzaubern profitieren könnten). Diese „Zone magiefreien Kampfes“ kostet unabhängig von der Reichweite 8 ASP pro Kampfrunde. Persönliche Kampfzauber (z.B. ein auf sich selbst gesprochener **SCHARFES AUGES**) und von aussen eindringende Kampfzauberei wird von der Zone, die sich mit ihrem Erzeuger bewegt, nicht betroffen.



## PENTAGRAMMA DRUDENFUSS

HEB DICH FORT IN RAUCH UND RUISS!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Probe:** MU/MU/CH (+Modifikator)

**Technik:** Der Magier zeichnet ein Pentagramm auf den Boden, konzentriert sich und spricht die Formel

**Zauberdauer:** mindestens 20 Sekunden

**Wirkungsweise:** Der PENTAGRAMMA gilt als eine der mächtigsten, universellen Formeln zur Vertreibung von Sphärenwesen aller Art. Dieser Exorzismus wirkt allgemein gegen alle Wesen aus anderen Sphären - also in erster Linie gegen Geister und Dämonen. Wenn der Zauber gelingt, werden die Erscheinungen durch das Pentagramm in ihre eigene Ebene gezogen bzw. aufgelöst.

Die Probe ist um ebenso viele Punkte erschwert wie die entsprechende Beschwörungsprobe, zusätzlich jedoch um 1 Punkt für Geister, 4 Punkte für Niedere Dämonen, 16 Punkte für gehörnte Dämonen und 64 Punkte für Erzdämonen. Misslingt die Probe, so hat der Exorzist auf jeden Fall die Aufinerksamkeit des Sphärenwesens auf sich gelenkt.

**Kosten:** 17 ASP pro Geist oder Dämon (unabhängig von der Klasse des zu exorzierenden Wesens)

**Reichweite:** 7 Schritt Radius um das Pentagramm

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** Der Zuschlag auf die Probe bestimmt sich aus der bei dem entsprechenden Dämon angegebenen Zahl (Mysteria Arkana, Seite XXff.), nicht aus dem für den HEPTAGON gültigen Wert (siehe dort). Dieser mächtige Exorzismus wurde erst vor kurzer Zeit aus den Rashduler Archiven rekonstruiert. Er wird derzeit nur in Rashdul an auswärtige Zauberer weitergegeben, ist aber dort jedem Magier (und auch Hexen und Druiden) zugänglich, der die Akademie besucht und eine Spende von 50 Marawedis für die weitere Erforschung der fast vergessenen Schriften aus der Zeit der Magier-Mogule entrichtet. Ebenfalls bekannt ist der Zauber an der Bannakademie Fasar und in Punin. An beiden Schulen wird er jedoch nur den eigenen Eleven beigebracht. In Punin überlegt man noch, ob diesen Zauber der Öffentlichkeit zugänglich machen soll. Alle Schulen der Antimagie haben in Rashdul und Punin bereits ihr Interesse an der Thesis dieser Formel bekundet.



## SCHLEIER DER UNWISSENHEIT

Ein von Hexen stammender Zauber

- Probe:** KL/KL/FF
- Technik:** Die Hexe berührt das Objekt oder die Person mit der flachen, inken Hand, versenkt sich in das entsprechende astrale Gewebe und lässt ihre Kräfte fließen.
- Zauberdauer:** 5 Minute
- Wirkungsweise:** Diese Formel ermöglicht es, eine magisch begabte Person oder ein zauberkräftiges Artefakt vor magischer Entdeckung zu schützen. Die Hexe gibt an, wieviel ASP sie in den Spruch investieren will. Gelingt der Spruch, so wird das Doppelte dieser Zahl auf eine evt. **ODEM ARCANUM**- oder **ANALÜS ARCANSTRUKTUR**- Probe oder auf die Sinnesschärfe - Probe unter der Wirkung des **OCULUS ASTRALIS** aufgeschlagen. Die Hexe kann den Spruch auch auf sich selbst anwenden.
- Kosten:** siehe oben
- Reichweite:** Z, B
- Wirkungsdauer:** Stufe der Hexe in Stunden
- Meisterhinweis:** 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 höchste 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 Hesindegeweihte 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** - Verhülle die Magienatur bekannt. Sie wird jedoch nur an den beiden Fasarer Akademien, in Mirham und der Halle der Macht in Lowangen gelehrt (und ist in Punin bekannt). Andere Magiekundige müssen diesen Spruch von einer Hexe erlernen.



## VERSTÄNDIGUNG STÖREN

Ein Zauber firnelfischer Herkunft

- Probe:** KL/CH/FF
- Technik:** Der Zauberer schlägt mit der Kante der rechten Hand auf die linke Handfläche.
- Zauberdauer:** 2 Sekunden
- Wirkungsweise:** Der Zauber erzeugt eine Art „astralen Rauschens“ und unterbricht so jede Art von magischer, übersinnlicher Verständigung (also nicht die „Wunderbare Verständigung“ der Geweihten der Zwölfgötter) bzw. verhindert, vorbeugend gesprochen, ihr Zustandekommen. Um den Aufwand an Astralenergie zu ermitteln, werden die Stufen aller Verständigungsbeteiligten addiert und durch 2 dividiert. Das Resultat ergibt die ASP Kosten für eine Minute Verständigungsstörung.
- Kosten:** siehe oben
- Reichweite:** maximal 10 Schritt Radius pro Stufe des Verständigungsstörers. Die entstehende Zone verbleibt an dem Ort, an dem sie erzeugt wurde.
- Wirkungsdauer:** Je nach investierten ASP. Erst nach Ablauf der Wirkungsdauer kann ein neuer Verständigungszauber gewirkt werden.
- Meisterhinweis:** Um diesen Zauber vorbeugend zu wirken, müssen für die entsprechende Zone 21 ASP investiert werden. Dafür stört der Zauber in diesem Fall jegliche Verständigungszauber innerhalb seines Wirkungsradius. Da hier ein äusserer Störeinfluss wirkt, spielen weder die Magieresistenz noch die Stufe der an der Verständigung Beteiligten eine Rolle. (A)

Ursprünglich von den Firnelfen (zur Erschaffung einer „geistigen Schutzzone“) entwickelt, hat der Spruch weite Verbreitung gefunden, so dass das Auffinden eines Lehrmeisters leicht möglich sein sollte. Allen Akademien der Ausrichtung Antimagie, Hellsicht und Verständigung sowie wohl auch einige andern ist die Thesis ebenfalls bekannt.



## VERWANDLUNG BEENDEN

Ein von Hexen stammender Zauber

- Probe:** MU/KL/CH (+MR des Opfers)
- Technik:** Der Zauberer berührt das Ziel seines Zaubers mit der Hand oder dem Stab.
- Zauberdauer:** mindestens 1 Minute
- Wirkungsweise:** Mit dieser Formel können Verwandlungen aller Art 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. Der Aufwand an Astralenergie richtet sich nach der Mächtigkeit des Verwandlungzaubers mal 5 bei verwandelten Lebewesen, mal 4 bei verwandelten Objekten.
- Kosten:** siehe oben, mindestens aber 10 ASP
- Reichweite:** B
- Wirkungsdauer:** permanent, jedoch kann die Verwandlung erneuert werden.
- Meisterhinweis:** 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.
- Der Spruch wird an allen antimagischen Akademien gelehrt, jedoch sind es vor allem die Töchter Satuaris, die ihn zur Meisterschaft perfektioniert haben.



## WIDER HELLSICHT UND BEFEHLE

### FESTE WAND UM GEIST UND SEELE

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

- Probe:** MU/KL/CH
- Technik:** Der Magier reibt sich (oder das Wesen, das er verzaubern will) an den Schläfen und murmelt die Formel .
- Zauberdauer:** 5 Sekunden
- Wirkungsweise:** Dieser Zauber stärkt das Selbstbewusstsein und erhöht die Magieresistenz eines Lebewesens kurzfristig um so viele Punkte, wie bei der Zauberprobe an ZF - Punkten übrig bleiben. Gegen Beherrschungs-Hellsichtzauber können nochmals 3 Punkte addiert werden. Der Magier kann diesen Zauber auch auf sich selbst anwenden.
- Kosten:** 12 ASP
- Reichweite:** Z, B
- Wirkungsdauer:** 1 Spielrunde
- Meisterhinweis:** Es scheint sich bei dieser wiederentdeckten Formel um die ursprüngliche Form des **ARCANO PSYCHOSTABILIS** zu handeln. Dieser Spruch wird momentan nur in Punin, an der Bannakademie Fasar, in Kuslik (Antimagie) und in Gareth gelehrt, es ist jedoch zu erwarten, dass er alsbald weiter Verbreitung erfahren wird.



# ANTIMAGIE NEUE FORMELN





# ADARCANIA PRÄVENTARE

VOR SPRUCH UND ZAUBEREI BEWAHRE

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

- Probe:** KL/IN/KK
- Technik:** Der Magier berührt ein Objekt und spricht die Formel
- Zauberdauer:** a) 10 Sekunden;  
b) 1 Spielrunde
- Wirkungsweise:** Das berührte Objekt, das nicht grösser als ein Wandschrank sein darf, kann durch diesen Spruch präventiv vor jeder Art von Verzauberung oder magischer Beeinflussung geschützt werden. Der Zaubernde kann drei Sprüche benennen, gegen die das Objekt geschützt sein soll, benennen. Vor der Zauberprobe gibt er an, wieviel ASP er investieren will. Bei Gelingen des Spruchs ist die Applikation der genannten Sprüche auf das Objekt um die dreifache Zahl erschwert. Bei Zaubern, die aus dem gleichen Spezialgebiet stammen, wie einer der Sprüche ist die Probe um die einfache Zahl erschwert.
- Kosten:** a) siehe oben;  
b) siehe oben, jedoch verdreifacht
- Reichweite:** B
- Wirkungsdauer:** a) Stufe des Magiers in Spielrunden;  
b) Stufe in Wochen
- Meisterhinweis:** Beim ADARCANIA handelt es sich um die einzige prophylaktische Antimagieformel für unbelebte Gegenstände, praktisch ein Äquivalent des WIDER HELLSICHT. Der Spruch verhindert übrigens nicht das Gelingen eines Zaubers, wenn dessen Wirkung mehr als das Objekt betrifft: Gelingt ein CALDOFRIGO, der einen Raum in niederhöllische Kälte versetzen soll, in dem sich eine mit ADARCANIA verzauberte Phiole befindet, ohne den Zuschlag, so wird der gesamte Raum eiskalt - mit Ausnahme der Phiole, die erst gefriert, wenn die Zauberprobe auch mit dem Zuschlag gelingt. Der Spruch wirkt nur gegen Primäreffekte eines Spruchs (OBJECTUM STUMM, DESINTEGRATUS, MOTORICUS, REFLECTIMAGO, etc.) jedoch nicht gegen Sekundäreffekte (IGNISPHASPRO-Flammenwolke, Hammerschlag eines mit MUSKELSTÄRKE verzauberten Menschen). Zudem ist er wirkungslos gegen Sprüche aus den Bereichen Antimagie und Hellsicht sowie Beherrschung, Heilung und Verwandlung von Lebewesen (da diese nur auf Belebtes wirken).

An Sprüchen wie INVERCANO, PENTAGRAMMA und ADARCANIA ist zu ersehen, dass die Contraria die Königsdisziplin unter den Magiearten ist (allenfalls die Metamagica könnte man noch als Kaiserdisziplin bezeichnen). Der Spruch ist so schwer zu handhaben, dass er nur an den Akademien zu Festum und bis zur Vernichtung Ysilia gelehrt wird. Hinweise finden sich im Grossen Buch der Abschwörungen, eine recht kurze, aber diffizile Rekonstruktion ist aus Rohals Systemen der Magie möglich (Vierteljahr Studium, Magiekundeprobe+16).

**Startwerte:** Magier -10, Scharlatan -20, Hexe -15, Druide -13, Diener Sumus -20, Zerr der Erde -18, Schelm -20, Auelf -15, Waldelf -15, Firnelb -13, Halbelf -15



## BEI BORONS MACHT UND RETHONS GERICHT;

FORT MIT DIR, UNTOTES GEZÜCHT!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

- Probe:** MU/MU/CH+MR
- Technik:** Der Zaubernde schlägt ein Boronsrad und zeigt mit beiden Zeigefingern auf den Untoten
- Zauberdauer:** 20 Sekunden
- Wirkungsweise:** Der anvisierte Untote verliert sein unnatürliches Leben und fällt in seinen „normalen“ Zustand zurück.
- Kosten:** 15 ASP + MR je Untoten (s.u.)
- Reichweite:** 5 Schritt
- Wirkungsdauer:** augenblicklich
- Meisterhinweis:** Magieresistenzen der Untoten: Lebender Leichnam 5, Zombie 10, Skelett 5, Mumie 15, Tierkadaver ca. 6 (je nach Tierart). Der Zauber kann bei gleicher Reichweite und Zauberdauer gegen mehrere Untote zugleich ausgesprochen werden (vorausgesetzt, am Ende der Zauberdauer befinden sich mehrere in Reichweite); hierbei addieren sich die Kosten und die Probenerschwerungen durch MR, ausserdem wird die Anzahl der Untoten als zusätzlicher Probenaufschlag eingesetzt.
- Dieser Zauber wurde kürzlich in einem gemeinsamen Forschungsprojekt der Akademien Perricum und Punin aus dem REVERSALIS und dem SKELETTARIUS entwickelt und kann an beiden Akademien von den eigenen Adepten sowie von Weissmagiern mit gutem Leumund studiert werden. Die Akademie von Al'Anfa hat bereits um eine Abschrift der Thesis nachgesucht, wurde aber bisher abgewiesen.
- Reversalis:** Da die Formel bereits den Reversalis enthält, kann man sie nicht nochmal reversieren.
- Startwerte:** Magier -8, Scharlatan -20, Hexe -15, Druide -12, D.Sumus -15, H.d. Erde -12, Schelm -20, Auelf -20, Waldelf -20, Firnel -20, Halbelf -18



## GEGENZAUBER KONTERSPRUCH

GESCHEITERT DER MAGIEVERSUCH!

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

- Probe:** MU/IN/IN (+ Stufe des zu Konternden)
- Technik:** Der Elf macht eine abwehrende Handbewegung in Richtung des Zauberers den er stören will und ruft die Worte.
- Zauberdauer:** 2 Sekunden
- Wirkungsweise:** Ein gerade im Bestehen begriffener Zauber erfährt eine nachhaltige Störung seiner Struktur, so dass er einfach verpufft. Der Zauber wird als gescheitert angesehen, sein Anwender verliert die halbe Astralenergie, die er hätte aufwenden müssen.
- Kosten:** 12 ASP + 1/3 der ASP des zu konternden Spruches (abgerundet)
- Reichweite:** 21 Schritt
- Wirkungsdauer:** Augenblick
- Meisterhinweis:** Dies ist eine mögliche KernFormel der Antimagie, da sie sich nicht spezialisiert hat, sondern gegen jegliche Art von Magie funktioniert. Das heisst, wenn sie gesprochen wird, während der andere Zauber noch im Entstehen begriffen ist...

Es gibt noch mehr Beschränkungen: Der **GEGENZAUBER** wirkt nur auf Zauber, deren Zauberdauer 4 Spielrunden nicht überschreitet, und nicht auf Rituale (Flüche, Stabzauber, Lieder, Sharisadtänze usw.); bei recht kurzen Zaubern (z. B. **HORRIPHOBUS** mit seinen 3 sec.) wird die Anwendung ebenfalls sehr knifflig (eine vorgeschaltete IN-Probe oder Ähnliches mag angebracht sein, ob der Spruch noch rechtzeitig gesprochen wird). Das Kontern von Schelmen- und Koboldsprüchen ist zusätzlich um 7 Punkte erschwert, auch völlig fremdartige Magie mag noch einen Aufschlag bis +20 bedeuten (Dämonen, Drachen, Einhörner, Elementare...).

Der Zauber stammt wohl noch aus der Zeit des Hochelfenreiches, vielleicht aus der Zeit des Untergangs, an dem ja viele zauberkräftige Wesen wie die Leviatanim beteiligt waren. Heute ist er nur noch wenigen Firnelfen, und sehr, sehr wenigen Waldelfen bekannt (bei ihnen heisst er übrigens mandra'za taubra'za).

- Reversalis:** Keine Wirkung
- Startwerte:** Magier -8, M (B) -12, Scharlatan -18, Hexe -7, Druide -10, D. Sumus -12, H. d. Erde -13, Schelm -15, Auelf -1, Waldelf -2, Firnelf 0, Halbelf -1, Dunkelelf -5, Beni G. S. -2, KdW -2, Hochelf 0



# KRAFTVERLUST

Eine Zauberei der Druiden

**Probe:** KL/CH/KK

**Technik:** a) Der Druiden deutet auf das Opfer, schliesst die Augen und konzentriert sich  
b) Der Druiden dreht sich mit geschlossenen Augen einmal im Kreis.

**Zauberdauer:** a) 4 Sekunden,  
b) 10 Sekunden

**Wirkungsweise:** a) Das Opfer verliert sofort soviele ASP, wie auch der Druiden eingesetzt hat.  
b) Im Umkreis von (Stufe des Druiden x 3) Schritt kann keine Zauber mehr gesprochen werden. Ein Versuch resultiert im Verlust der vollen benötigten Astralenergie ohne Effekt. Der Umkreis bewegt sich mit dem Druiden.

**Kosten:** a) beliebig,  
b) 24 ASP

**Reichweite:** a) 21 Schritt  
b) Stufe des Druiden x 3 Schritt

**Wirkungsdauer:** a) Augenblick,  
b) bis ein Zauber abgewehrt wurde, höchstens aber 3 SR

**Meisterhinweis:** Bemerkenswert an Variante A ist sicherlich die Nichtbeachtung der Magieresistenz des Opfers, vermutlich verändern beide Varianten die astrale Struktur der Umgebung. An besonderen magiedurchdrungenen Orten ist der Zauber dann aber auch erschwert... von gänzlich unmagischen Gegenden Deres (+1-0) über Kraftlinien (+5-9, Knoten +10), Dämonenbrache (+8), bis zu höchst magischen Orten oder den Limbus (+12). Der Zauber wirkt leider nur auf diesseitige Zweibeiner (keine Dämonen, Drachen, Elementare... und Variante A übrigens auch nicht auf mit Lebenskraft zaubernde Borbaradianer, genausowenig wie auf durch einen Dämonenpakt verliehene Fähigkeiten...).

Von aussen können Zauber in den Wirkungskreis von Variante B eindringen.

Der Zauber scheint sogar unter den Druiden recht selten zu sein, und es kann ausgeschlossen werden, dass mehr als eine Handvoll anderer Magiebegabter überhaupt von seiner Existenz wissen.

**Reversalis:** Keine Wirkung

**Startwerte:** Magier -15, M(B) -18, Scharlatan -20, Hexe -12, Druiden -10, D. Sumus -11, H.d. Erde -11, Schelm -18, Auelf -15, Waldelf -16, FirnelF -17, Halbelf -15, Dunkelelf -17, Beni G. S. -14, KdW -16, Hochelf -13



## INSUFFICIENTIA BINDUNGSRAUB

WEICHE DÄMON, WERDE STAUB!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

- Probe:** MU/CH/KK (+8 bei Niederen, +16 bei Gehörnten, +32 bei Erzdämonen)
- Technik:** Der Magier weist mit dem kreisenden Stab auf den Dämon und spricht die Formel
- Zauberdauer:** 20 Sekunden
- Wirkungsweise:** Der Zauber schwächt die Verbindung eines Dämonen zu seiner Sphäre, so dass er gelähmt und entkräftet wird. Als Schatten seiner selbst kann er sowohl besser bekämpft als auch leichter ausgetrieben werden. Für je 2 ASP, die der Zauberende einsetzt, verliert die niederhöllische Kreatur 1 Punkt von MU, AT, PA, GS, MR oder 1/2 Punkt von TP, RS oder 3 LP. Sollten alle Werte unter die Hälfte des Grundwertes fallen, so ist die Bindung gänzlich aufgelöst und der Dämon wird in seine Sphäre zurückgezogen. In jedem Fall wird die Entschwörung leichter: Pro 3 eingesetzte ASP sind die Zuschläge für PENTAGRAMMA und REVERSALIS INVOCATIO um einen Punkt reduziert.
- Kosten:** a) siehe oben;  
b) siehe oben + 12 ASP/SR
- Reichweite:** 7 Schritt
- Wirkungsdauer:** a) 20 Kampfunden; b) nach ASP-Aufwand (A)
- Meisterhinweis:** Der Spieler muss vor der Probe ansagen, wieviel ASP er einsetzen will. Der Meister entscheidet, von welchen Eigenschaften der Dämon Punkte verliert, für gewöhnlich wirkt der Zauber gleichmässig auf alle Attribute.
- Diese Magie wurde vermutlich vor über 1000 Jahren vom Geisterschmied Drakhard entwickelt. Er konnte allerlei Sphärenwesen bannen und schuf viele Artefakt, die auch diesen Spruch enthalten. In späteren Zeiten war der Zauber nur unter versierten Exorzisten bekannt und seit der Priesterkaiserzeit besitzen wir keinerlei Zeugnis mehr von seiner Anwendung. Im Grossen Buch der Abschwörungen gibt es Hinweise auf den Spruch, während das legendäre Tore in den Äther eine Rekonstruktionsmöglichkeit aufzeigt (was recht seltsam ist, da das Buch vor Drakhards Zeit entstanden ist). Aus naheliegenden Gründen sucht man vor allem in allerjüngster Zeit nach der verschollenen Thesis - jedoch verlief die Suche bislang im Sand und mag nicht erfolgreich sein, bevor die Dämonenhorden auch die mittleren und westlichen Lande Aventuriens verheeren...
- Startwerte:** Magier -9, Scharlatan -20, Hexe -12, Druide -15, Diener Sumus -15, Herr der Erde -15, Schelm -20, Auelf -15, Waldelf -16, Firnel -15, Halbelf -15



## MAGIERBLUT UND ZAUBERHAAR

KRAFTLOS' ASCHE IMMERDAR!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

- Probe:** MU/KL/KK
- Technik:** Der Magier hält seine rechte Hand über die zu vernichtenden Haare oder Fingernägel.
- Zauberdauer:** 1 Minute
- Wirkungsweise:** Unter Zuhilfenahme dieses Zaubers kann ein Magier abgetrennte Körperteile (z.B. Fingernägel und Haar, aber auch vergossenes Blut oder gar ein abgeschnittener Finger) für den magischen Gebrauch vollkommen unbrauchbar machen. Sie zerfallen nach Ablauf der Zauberdauer zu grauem Staub und verlieren dabei die gespeicherten astralen Muster des Magiers. Sie werden also nutzlos für jede Art von Zauberei, können aber auch für weltliche Belange nicht mehr gebraucht werden.
- Kosten:** 1 ASP je Unze bei Haut, Horn und Haar, bei Blut und „echten“ Körperteilen 2 ASP je Unze, min. jedoch 1W6 ASP (wie schwer der zu „entsorgende Abfall“ ist, liegt im Ermessen des Meisters).
- Reichweite:** 1 Spann
- Wirkungsdauer:** permanent
- Meisterhinweis:** Hinter der magischen Vernichtung abgeschnittener Körperteile steckt durchaus tieferer Sinn. Haare, Nägel und ganz besonders Blut gelten nämlich als machtvollste Bindeglieder bei den verschiedensten Formen ritueller Zauberei, seien es nun Verfluchungen, druidische Herrschaftsrituale oder Besessenheiten. Zauberkundige sind damit natürlich darauf bedacht, dass kein Unbefugter Zugriff auf diese wertvollen Körperteile erhält. Zwar ist die einfachste Methode immer noch das Verbrennen, dennoch gibt es aber Magiekundige, die glauben, dass selbst die Asche noch gegen sie verwendet werden kann. Erst mittels verschiedener Gegenrituale (von denen der **MAGIERBLUT** eines ist) werden diese Körperteile absolut unbrauchbar. Da magische Verbrechen bei Naturvölkern nur höchst selten vorkommen, ist es nicht weiter verwunderlich, dass es zumeist nur Gildenmagier für nötig erachten, diesen Spruch anzuwenden, allerdings ist er heutzutage nicht mehr allzuvielen Zauberern bekannt, lediglich im Süden des Kontinents ist er noch weiter verbreitet. Die Thesie findet sich im Grossen Buch der Abschwörungen. Angeblich soll es mit einer ähnlichen Formel möglich sein, Artefakte und gar Zauberkundige für einige Zeit ihrer magischen Kräfte zu berauben, jedoch ist noch kein solcher Fall bekannt geworden. Obwohl sich diese Formel vielleicht auch unter Verwandlung von Unbelebtem oder Lebewesen einordnen liesse, handelt es sich um Antimagie, denn ihr eigentlicher Zweck ist ja, astrale Kräfte zu vernichten. Eine Verwandtschaft mit dem **DESTRUCTIBO** ist nicht unwahrscheinlich, es konnte jedoch noch nicht herausgefunden werden, ob es sich um eine komplexe metaphorische Transition dieser Entzauberung handelt.
- Startwerte:** Magier -1, Scharlatan -5, Hexe -5, Druide -5, Diener Sumus -8, Herr der Erde -7, Schelm -18, Auelf -15, Waldelf -18, Firnelf -18, Halbelf -15



## PROTECTIONIS SICHERER SPRUCH

CONTRAZAUBER BLEIBT VERSUCH

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

- Probe:** KL/KL/CH (+ selbstaufferlegter Zuschlag)
- Technik:** Der Magier spricht zunächst die PROTECTIONIS-Formel und anschliessend die Formel, die er gegen Antimagie absichern will.
- Zauberdauer:** 6 Sekunden (+ Zauberdauer des zu protektierenden Zaubers)
- Wirkungsweise:** Der nachfolgende Spruch wird von den Matrixfäden des PROTECTIONIS vor Antimagie geschützt, so dass es für einen Contramagier wesentlich schwerer, ja sogar unmöglich werden kann, den Zauber aufzuheben. Der Zauberende hat hierzu zwei Möglichkeiten, die er problemlos kombinieren kann:
- Zum einen kann er sich die Zauberprobe zum PROTECTIONIS um beliebig viele Punkte erschweren. Gelingt die Probe, so muss der Antimagier, der den geschützten Spruch aufheben will, zusätzlich zu sonstigen Zuschlägen eine um ebenso viele Punkte + Stufe des Zaubernden erschwerte Probe auf den Antimagiespruch schaffen.
- Zum anderen kann der Zauberende zu den Grundkosten eine beliebige Menge an ASP aufwenden. Der Antimagier muss dann bei seinem aufhebenden Spruch ebenso viele zusätzliche ASP + Stufe des Zaubernden investieren, was ihn unerwartet viel Kraft kosten könnte.
- Ein Beispiel:** Der finstere Xandros (12. Stufe) schützt einen CLAUDIBUS mit dem PROTECTIONIS, indem er sich die Zauberprobe um 8 Punkte erschwert, was gerade noch gelingt, und 15 zusätzliche ASP investiert. Der ihn verfolgende Pfeil des Lichts Arronius (10. Stufe) versucht nun, die Tür mittels eines VERWANDLUNGEN BEENDEN zu öffnen, was ihm zu den normalen Kosten von 8 ASP eine Probenerschwerung von 20 (8 + 12) Punkten sowie weiteren 27 ASP (15 + 12) Kosten einbringt!
- Kosten:** 9 ASP + selbstaufferlegte Kosten (+Kosten des zu schützenden Spruchs)
- Reichweite:** Z
- Wirkungsdauer:** Der zu schützende Spruch muss innerhalb einer Minute (A) nach dem PROTECTIONIS gesprochen werden.
- Meisterhinweis:** Dieser Spruch existiert nicht - noch nicht. Er wird derzeit von niemand geringerem als dem Dämonenmeister Borbarad entwickelt und dürfte in wenigen Monaten einsatzbereit sein. Mit dieser ersten echten Contra-Contramagica will er verhindern, dass sein Zauberwerk oder das seiner Meisterbeschwörer von irgendwelchen dahergelaufenen weissberobten Antimagiern zunichte gemacht wird. Für die wackeren Magier der Gilden wird diese Formel ein schwerer Schlag sein, ein weiterer Schritt zur Eroberung Aventuriens. Ein äusserst brillanter Schachzug, zumal es überraschen wird, dass der Dämonenmeister (zumindest vorerst) keine neuen dämonischen Invokationen oder Borbaradianersprüche entwickelt, sondern eine Antimagieformel.
- Startwerte:** Magier -7, Scharlatan -20, Hexe -17, Druide -15, Diener Sumus -17, Herr der Erde -16, Schelm -20, Auelf -12, Waldelf -14, Firnel -17, Halbelf -14



# REFLECTIFEX ARGENTINUT

## WIRF ZURÜCK DIE SCHADENSWUT

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

- Probe:** IN/IN/KK + (21-IN)
- Technik:** Die Zaubernde spürt, dass ein Kampf- oder Verwandlungszauber auf sie angewandt wird.
- Zauberdauer:** 1 Sekunde
- Wirkungsweise:** In der Bahn des ankommenden Zaubers bildet sich augenblicklich eine 2 x 2 Schritt messende silbrig schimmernde Wand, die die Wirkung von Kampfzaubern und Verwandlungen von Lebewesen auf den Angreifer zurückwirft. Die Zaubernde führt den REFLECTIFEX rein intuitiv aus; sie muss also nicht einmal exakt wissen, ob, woher oder von wem der Zauber kommt. Die Wand kann ausserdem von festen Objekten nicht durchdrungen werden.
- Der Zauber wirkt nicht, wenn der Zaubernde gleichzeitig unter anderem, längerwährenden magischen Schutz steht (GARDIANUM, INVERCARNO etc.)
- Kosten:** 10 ASP + 5 ASP für jede zusätzliche Kampfrunde
- Reichweite:** Die Wand entsteht immer in unmittelbarer Nähe der Zaubernden, max. in 2 Schritt Entfernung.
- Wirkungsdauer:** 1 Kampfrunde (A; maximal Stufe KR)
- Meisterhinweis:** Jedesmal, wenn einer der genannten Zauber auf eine des REFLECTIFEX kundige Person angewandt wird, steht dieser eine Zauberprobe zu, welche beinahe ausschliesslich aus der Ahnung besteht, jemand könnte mit einem Zauber auf sie zielen (nicht umsonst ist die IN in der Zauberprobe dermassen gestaffelt). Der REFLECTIFEX löst sich fast ganz „automatisch“ aus. Soll er willentlich gesprochen werden, wird der +(21-IN)-Aufschlag durch einen +(21-KL)-Aufschlag ersetzt und die Zauberdauer verdoppelt, da dann die Formel ausgesprochen werden muss.
- Dieser Zauber ist eine Eigenentwicklung der Magierin Siamanth Aoyama aus den südlichen Salamandersteinen und kann auch nur von ihr erlernt werden. Nur Personen mit einer IN ab 14 sind überhaupt in der Lage, ihn zu erlernen - aber das ist wohl eine rein rhetorische Feststellung, denn ausser der Erfinderin und etwa zwei oder drei Leuten kennt niemand diesen Zauber. Siamanth scheint auch keine Ambitionen zu besitzen, den Zauber jemandem weiterzugeben (anders gesagt: Dieser Zauber ist genau für eine Meisterperson).
- Reversalis:** Keine Wirkung
- Startwerte:** Magier -10, M(B) -15, Scharlatan -20, Hexe -12, Druiden -15, D. Sumus -17, H. d. Erde -18, Schelm -20, Auelf -12, Waldelf -11, FirnelF -13, Halbelf -12, Dunkelelf -14, Beni G. S. -14, KdW -12, Hochelf -11



# RETRANSUM GARDERE

## ZAUBERWIRKUNG VERHEERE!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Probe:** MU/KL/KK

**Technik:** Der Magier formt mit beiden flachen Händen eine Schutzkuppel um sich herum.

**Zauberdauer:** 2 Sekunden

**Wirkungsweise:** Der Zauber erschafft um den Magier eine gleissende Schutzkuppel mit einem Durchmesser von ca. 2 Schritt. Dieser Schutzraum kann von Gefährten des Magiers nicht genutzt werden. Wer die Kuppel kreuzt oder darin stehenbleibt erhält pro Kampfrunde zwei Schadenspunkte. Die Kuppel spiegelt unter bestimmten Voraussetzungen sämtliche magischen Angriffe, die sich auf den Anwender auswirken sollen, direkt zurück. Das aktive Gegenüber muss also die Wirkungen seiner eigenen angewendeten Zauber über sich selbst ergehen lassen. Die Sprüche gelten dabei als gelungen und kosten den Zaubern den vollen Punktzahl an Astralpunkten, die Hälfte (aufgerundet) allerdings auch dem Anwender von **RETRANSUM GARDERE**. Direkte, mit körperlicher Gewalt durchgeführte, Attacken können allerdings geschehen.

Zu Beginn des Zaubers legt der Magier fest, wie viele ASP er investieren will, um die gegnerischen Angriffe zu erschweren, pro 2 ASP fällt dabei ein Maluspunkt an. Mislingt dem Gegner der erschwerte Zauber um mehr Punkte, als der Antimagier einkalkuliert hat, so gilt der Spruch als komplett misslungen und kann daher auch nicht reflektiert werden. Wäre der Zauber ohne die Einwirkung des **RETRANSUM** gelungen, so wird er mit voller Kraft reflektiert. Gelingt dem gegnerischen Zauber aber auch der um den **RETRANSUM** erschwerte Zauber, so durchbricht dieser die Schutzkuppel ohne Wirkungsverlust (wer wagt gewinnt, oder auch nicht...).

**Kosten:** Die halben (aufgerundet) Astralpunkte für die gegen die Kuppel angewendeten und reflektierten Zauber, 2 ASP je einem Maluspunkt bei der ZF des Gegners sowie je begonnener Spielrunde 13 Astralpunkte.

**Reichweite:** 1 Schritt

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Einsatz

**Meisterhinweis:** Die ältesten Hinweise auf diesen mächtigen antimagischen Zauber stammen aus den Magierkriegen, jedoch kann nicht ausgeschlossen werden, dass er bereits noch früher mächtigen Zaubernern bekannt war. Die Formel wird zusammen mit vielen anderen zum Kanon der 66 verlorenen Formeln gezählt: Es gibt ausser einigen Erzmagiern und Verhüllten Meistern niemanden, der den Zauber beherrscht und auch kein Buch, aus dem die Thesis ersichtlich wäre. Einzig die sonst nicht gerade hochmagische Magie im Kampf -Kämpfende Magie enthält Hinweise.

Es besteht eine 10%ige Chance (19 oder 20 auf dem W20), dass ein durchgebrochener Spruch den magischen Schutz mit verstärkter Kraft durchquert. Hierbei verstärkt er sich durch die verbrauchte ASP des Antimagiers und trifft diesen daher mit doppelter Wucht (doppelte Wirkungsdauer, doppelte TP o.ä.).

Sind zu Beginn einer Spielrunde keine 13 Astralpunkte mehr vorhanden, bricht die Schutzkuppel in sich zusammen und fügt dem Magier dabei 2W6 SP zu.

Wahrscheinlich handelt es sich bei **RETRANSUM GARDERE** um eine Verbesserung und Zusammenfassung anderer bekannter Zauber mit neuen Aspekten und Möglichkeiten.

**Reversalis:** keine Wirkung

**Startwerte:** Magier -7, Scharlatan -18, Hexe -20, Druide -10, Diener Sumus -12, Herr der Erde -11, Schelm -20, Auelf -20, Waldelf -20, Firnel -20, Halbelf -20



# SCHELMENWITZ

MACHT MIR NIX

Überlieferte Schelmenzauberei

- Probe:** IN/IN/CH
- Technik:** Der Schelm zieht eine traurige Grimasse und beginnt dann schallend zu lachen.
- Zauberdauer:** 3 Sekunden
- Wirkungsweise:** Der Zauber schützt den Verzauberten vor allen Schelmereien, die gegen Lebewesen wirken, mit Ausnahme des SCHELMENRAUSCHES und den Grossen Schelmenwerken.
- Kosten:** 10 ASP
- Reichweite:** Z, B
- Wirkungsdauer:** doppelte Stufe des Schelms in Stunden
- Meisterhinweis:** Auf Schelmentreffen oder auch Koboldsversammlungen, wie sie von den Menschen gemutmasst werden, ist eine ziemliche Herumhexerei nicht auszuschliessen, indem sich einige der Schelme unbedingt dazu aufgefordert sehen, Partner plötzlich ohne Kleider dastehen zu lassen. Es ist zwar für alle Anwesenden spassig, wenn so etwas passiert, und auch das Opfer wird sich eher totlachen, denn auf ernsthafte Rache zu sinnen, dennoch beherrschen einige Schelme und Kobolde den SCHELMENWITZ, um sich überraschenderweise immun gegen den Zauber des Freundes zu zeigen und dann ebenfalls einen Zauber zu starten. Der Spruch ist nur wenigen Schelmen, ja nicht einmal allen Kobolden bekannt und wird von diesen dermassen geheim gehalten, dass man meinen könnte, es handele sich um eines der finsternen Geheimnisse der Brabaker Akademie - was ja auch nicht verwundert, schliesslich wäre der ganze Spass verloren, wenn alle anderen Zauberkundigen Aventuriens einen Anti-Schelmen-Zauber beherrschen würden...
- Der Zauber, die einzige bekannte Antimagie der Schelme, wirkt tatsächlich ausschliesslich gegen Zauber koboldischen Ursprungs und wird aufgrund seiner gänzlichen Fremdartigkeit von anderen Zauberkundigen kaum verstanden - davon abgesehen, dass diese erstens 20 ASP aufwenden und die eigene MR überwinden müssten, und dass zweitens noch nie ein Aussenstehender auch nur davon gehört hat.
- Reversalis:** nicht möglich
- Startwerte:** Magier -15, Scharlatan -12, Hexe -12, Druide -16, Diener Sumus -16, Herr der Erde -16, Schelm - 7, Auelf -12, Waldelf -12, Fimelf -14, Halbelf -12



---

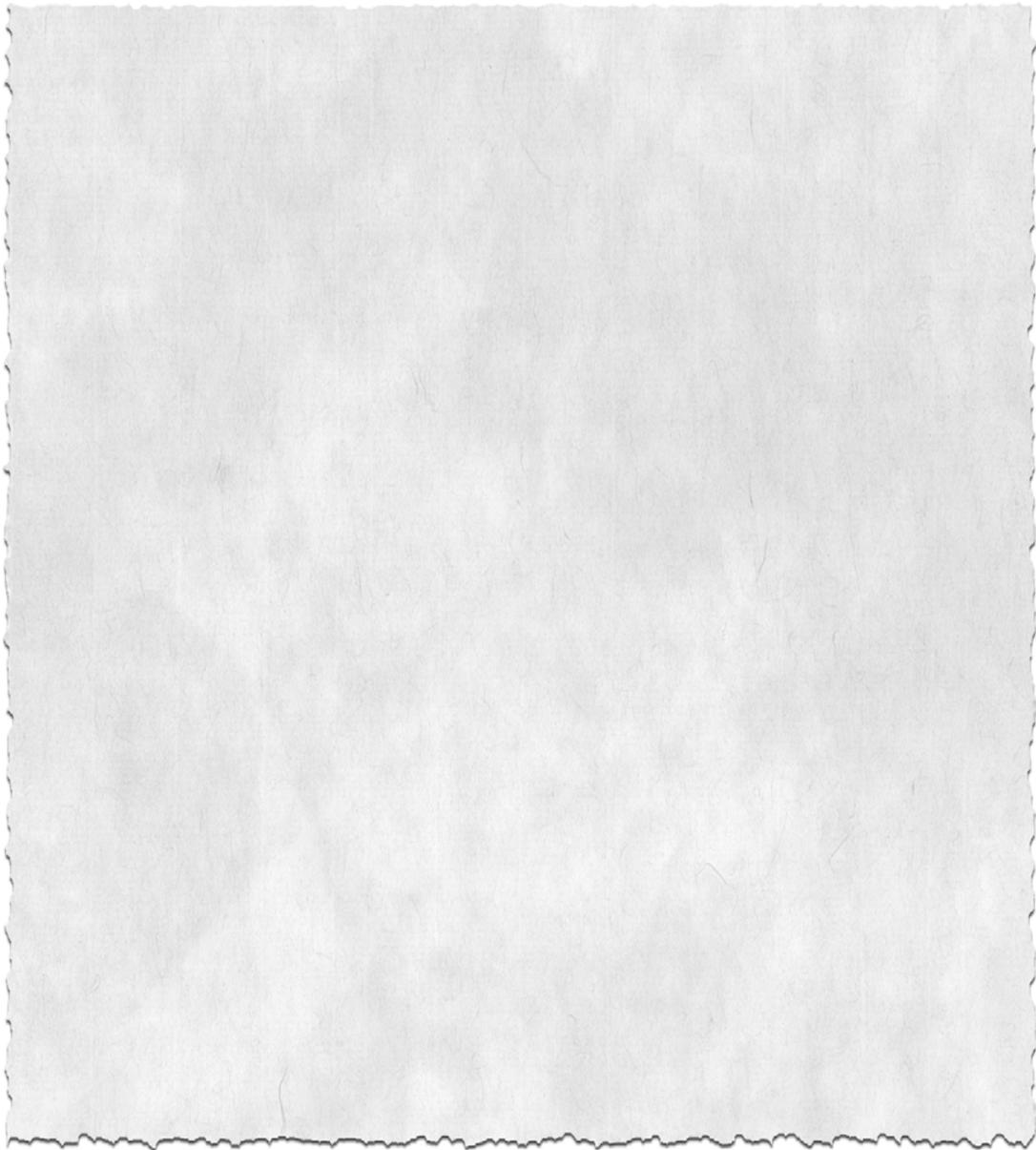
# BEHERRSCHUNGEN





---

## WAS IST BEHERRSCHUNGS-ZAUBEREI?





## BAND UND FESSEL DICH UMRINGT

...UND IN MEINEN BANNKREIS ZWINGT.

BHANDA FIALZA DHAÖM'RA

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

**Probe:** KL/CH/KK (+MR)

**Technik:** Der Zaubernde schreitet einen Kreis um das Opfer ab und spricht dabei die Formel

**Zauberdauer:** 30 Sekunden

**Wirkungsweise:** Dieser Zauber hindert das Opfer (Tier oder denkendes Wesen) am Verlassen des von dem Zauberer mit Schritten abgegrenzten Gebietes. Das Opfer kann nach Verstreichen einer Spielrunde mit einer Mutprobe plus Stufe des Zauberers entkommen; bei Misslingen der Probe sinkt sein Mutwert jedoch für 7 Stunden um 2 Punkte. Das Opfer kann in jeder folgenden Stunde erneut Mutproben versuchen, jedoch sinkt bei weiterem Misslingen der Mutwert weiter.

**Kosten:** 12 ASP

**Reichweite:** Das abgeschrittene Gebiet darf einen Radius von max. 7 Schritt haben, muss aber nicht regelmässig geformt sein.

**Wirkungsdauer:** Stufe des Zaubernden in Stunden

**Meisterhinweis:** Es ist mittels dieser Formel ebenfalls möglich, mehrere Lebewesen im Bannkreis zu binden. In diesem Fall ist die Probe um die höchste Magieresistenz aller Opfer plus deren Anzahl erschwert und der Zauber kostet 12 ASP plus Anzahl der Gefangenen. Ebenfalls von hohem Nutzen ist es, die Formel in Kombination mit einem REVERSALIS einzusetzen: Zuerst muss festgelegt werden, bis zu welcher Magieresistenz eventuelle Eindringlinge beeinflusst werden. Der entstehende Bannkreis kann nur von den mutigsten Gegnern betreten werden, und viele Tiere machen einen Bogen um einen solchen Bannkreis (wenn sie nicht gerade zu ausgehungert oder aufs äusserste Gereizt sind). In dieser Form ist der BAND UND FESSEL zur Sicherung eines Nachtlagers mehr als geeignet, da er zum Zeitpunkt seiner Formung nur nach aussen wirkt, also die Gefährten des Elfen nicht betroffen sind, so lange sie den Kreis nicht verlassen. Die vornehmliche elfische Formel wird gelegentlich auch von Druiden und Hexen selten jedoch von Magiern gemeistert.



## BANNBALADIN

DEIN FREUND ICH BIN.

BIAN BHA LA DA'IN

Ein Zauber auelfischen Ursprungs

**Probe:** IN/CH/CH (+MR)

**Technik:** Der zaubernde blickt seinem Opfer in die Augen und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Wirkungsweise:** Der Magier oder Elf bezaubert einen Gegner, so dass dieser denkt, seinen besten Freund vor sich zu haben, und sich nach Kräften bemüht, dem Zauberer jeden Wunsch zu erfüllen. Das Opfer antwortet auf alle Fragen des Magiers wahrheitsgemäss und es führt alle Wünsche aus, die es nicht in unmittelbare Lebensgefahr bringen, seinen moralischen Grundwerten oder dem gesunden Menschenverstand zuwiderlaufen.

**Kosten:** 8 ASP

**Reichweite:** 3 Schritt

**Wirkungsdauer:** Stufe des Zaubernden in Spielrunden

**Meisterhinweis:** Da der Zaubernde einen intensiven Kontakt zum Geist des Opfers herstellen muss, scheint es de facto unmöglich, diese Formel gegen mehrere Opfer gleichzeitig einzusetzen. In den meisten Fällen ist es übrigens auch für Aussenstehende deutlich zu bemerken, dass das Opfer unter einem Bann steht.

Was man bereit ist, für einen „besten Freund“ zu tun, das hängt natürlich stark von den moralischen Grundwerten des Opfers ab - und da mögen sich phexgefällige Kumpanei und ritterlich - rondrianische Ehre schon stark voneinander unterscheiden...

Was ursprünglich als elfischer Freundschaftszauber, ja fast als höfliche Begrüssung eines Nichtelfen angesehen wurde, hat sich in den Händen der Magier zu einem Herrschaftsinstrument 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. Wie weiter unten beschrieben, ist es den Akademien in neuester Zeit sogar gelungen, aus dem BANNBALADIN eine noch wirksamere Formel, die INPERAVI ANIMUS, zu extrahieren, die allerdings von allen ausser den pervertiertesten Elfen als zutiefst badoc abgelehnt wird.



## BÖSER BLICK

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

**Probe:** MU/CH/CH (+ MR)

**Technik:** Der Druiden starrt seinem Opfer in die Augen und spricht vernehmlich das Wort „Furcht“ oder „Hass“

**Zauberdauer:** 4 Sekunden

**Wirkungsweise:** Wird der Böse Blick als Furchtzauber angewandt, so halbiert sich der Mutwert des Opfers. Sinkt der Wert hierbei unter 8, so ist es unfähig, den Druiden anzugreifen und flieht vor ihm, sobald dieser eine drohende Haltung einnimmt.

Wird durch den Bösen Blick Hass ausgelöst, so verwandelt sich jedes noch so friedfertige Opfer in einen hasserfüllten Kämpfer, der auf die geringste Feindseligkeit mit rasenden Attacken reagiert: 2 Attacken pro KR, keine PA (Der Hass kann sich auch gegen den Zaubenden richten)

**Kosten:** 8 ASP

**Reichweite:** 1 Schritt

**Wirkungsdauer:** Stufe des Druiden plus 10 Kampfrunden

**Meisterhinweis:** Für den Fall eines Furcht - Spruchs müssen eventuell der Attacke- und der Magieresistenz- Wert des Opfers neu berechnet werden, da es nur zögerlich angreift, respektive einen Zauberspruch nur geringen Widerstand entgegensetzen kann. Im Falle der Hass - Variante greift das Opfer den Nächststehenden an, der eine aggressive Haltung einnimmt - und bei der geringen Reichweite des Spruchs mag dies häufig der Druiden selbst sein...

Gerüchtweise existieren noch zwei weitere Varianten des Zaubers, die man als Zweifel und Wahn kennt. Ersteres scheint wohl die moralischen Grundfesten des Opfers zu erschüttern, während letzteres sich in einer Zwangsvorstellung manifestiert (eine beliebige schlechte Eigenschaft wird verdreifacht und das Opfer sieht allorten Auslöser für seine Ängste oder Gier); Details dieser Abarten sind uns jedoch nicht bekannt, da sie offensichtlich nur bei mächtigsten und kundigsten Druiden Verwendung finden.

Für gewöhnlich beherrschen nur Druiden diesen Zauber. Da seine Struktur jedoch bestimmten satuarischen oder gildenmagischen Formeln ähnelt, erlernen auch Hexen und Magier bisweilen die ihnen eigene Variante dieses Spruches.



## EIGNE ÄNGSTE QUÄLEN DICH!

Eine Formel borbaradianisch-gildenmagischen Ursprungs

**Probe:** MU/IN/CH (+ MR)

**Technik:** Der Magier konzentriert sich, spricht die Formel und berührt sein Opfer. Die Berührung muss erst im letzten Augenblick erfolgen und nicht während der gesamten Zauberdauer aufrechterhalten werden.

**Zauberdauer:** 3 Sekunden

**Wirkungsweise:** Der Zauber raubt dem Opfer alle fünf Sinne, so dass es in seinem eigenen Hirn gefangen und seinen tiefsten Ängsten ausgeliefert ist. Das Opfer ist während dieser Zeit zu keiner Handlung fähig und verliert pro Stunde einen Punkt jeder seiner Eigenschaften. Diese regenerieren sich nach Ablauf des Zaubers ebenso langsam wieder. Ist während der Wirkungsdauer Klugheit unter 0 gefallen, so entscheidet ein Wurf mit dem W20, ob ein bleibender Schaden entstanden ist: Bei einer 15 steigt die TA, bei einer 16 die HA, bei einer 17 die RA, bei einer 18 der AG, bei einer 19 sinkt der MU, bei einer 20 die KL; der betroffene Wert verändert sich um jeweils 1 Punkt.

**Kosten:** W20 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** Stufe des Borbaradianers in Stunden, mindestens aber W20 Stunden

**Meisterhinweis:** Wie bei fast allen borbaradianischen Zaubern üblich gibt auch hier ein und derselbe W20 - Wurf sowohl die Wirkung als auch die Kosten an.

Diese finsterste aller borbaradianischen Zaubereien scheint selbst den Meisterinnen und Meistern der Al'Achami zu pervertiert, als dass sie sie an ihre Eleven weitergeben. Mit der Verbannung Liscoms von Fasar von der Akademie wurde die Formel endgültig aus dem Lehrplan gestrichen, so dass heutzutage keine Magierschule mehr bereit ist, jemandem die Thesis (die natürlich vielerorts unter Verschluss gehalten wird) beizubringen. Einzig Privatgelehrte borbaradianischer Gesinnung scheinen noch zu versuchen, mit der Vermittlung gutes Gold verdienen zu wollen. Gerüchteweise soll es eine borbaradianische Schriftensammlung geben, in der sich auch der EIGENE ÄNGATE... findet, gesehen hat diese Werk jedoch noch niemand.

Die ent-borbaradianisierte Formel bringt folgende Modifikationen Technik, Zauberdauer, Probe, Wirkungsweise,

**Reichweite:** unverändert

**Kosten:** 12 ASP

**Wirkungsdauer:** max. Stufe des Zaubernenden in Stunden

**Meisterhinweis:** Die Thesis dieses finsternen Spruches wird in Punin nur an Personen bester Reputation abgegeben, für Weissmagier, die sich mit Seelenheilkunde beschäftigen, ist sie ebenfalls in Perricum erlernbar.



## ERINNERUNG VERLASSE DICH!

Eine Formel borbaradianisch-gildenmagischen Ursprungs

- Probe:** MU/IN/CH (+ MR)
- Technik:** Der Magier berührt sein Opfer und spricht dabei die Formel
- Zauberdauer:** 3 Sekunden
- Wirkungsweise:** 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 auf die Hälfte. An Ereignisse, die während der Wirkungsdauer geschehen, kann es sich später überhaupt nicht mehr erinnern, es sei denn, es wird mit einem Beherrschungen brechen behandelt.
- Kosten:** W20 ASP
- Reichweite:** B
- Wirkungsdauer:** Stufe des Magiers in Stunden, mindestens aber W20 Stunden
- Meisterhinweis:** 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 Grund wird ein Einsatz dieser Formel zu anderen als seelenheilerischen Zwecken (ein zweites, bei weitem nicht so finsternes Anwendungsgebiet) gemäss Cod.Alb. III, 21 mit schwersten Strafen gehandelt.
- Trotz aller vollmundigen Beteuerungen kann die Formel immer noch in Fasar und Lowangen erlernt werden, jedoch nur dort - oder von einem Borbaradianer. (Wenn man mal davon absieht, dass Abschriften der Thesis des Spruches in Perricum, Ysilia und Punin unter Verschluss gehalten werden.)



## GROSSE GIER

Eine Zauberei der Hexen

**Probe:** KL/IN/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 Sekunden

**Wirkungsweise:** 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 diese Gegenstände zu bekommen, diese Orte zu erreichen oder diese 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).

**Kosten:** 6 ASP pro Spielrunde

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Aufwand

**Meisterhinweis:** 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 Stufe der Hexe), so dass die Zauberwirkerin meist ungeschoren davonkommt. Wird sie jedoch enttarnt, kann dies für sie (gemäss Cod.Alb. VI/22) ernste Folgen nach sich ziehen.

Das 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 dem DRUIDENTUM UND HEXENKULT oder ähnlichen Werken ist bisher noch nicht gelungen.



## GROSSE VERWIRRUNG

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

**Probe:** KL/KL/CH (+ MR)

**Technik:** Der Druiden versetzt seinem Opfer einen leichten Klaps auf die Stirn

**Zauberdauer:** 2 Sekunden

**Wirkungsweise:** Das Opfer dieses Zaubers ist für eine begrenzte Zeit völlig verwirrt, kann sich nicht konzentrieren oder an zurück liegende Ereignisse erinnern. Seine Klugheits- und sein Intuitionswert sinken während der Wirkungsdauer um insgesamt so viele Punkte, wie der Druiden ASP in den Spruch investiert hat. Der Druiden bestimmt, wie viele Punkte von der KL und wie viele von der IN abgezogen werden.

Dadurch kann es leicht passieren, dass auch bestimmte Grundwerte neu berechnet werden müssen. Der Verlust von KL und IN beeinflusst natürlich auch Talent- und Zauberproben.

**Kosten:** nach Belieben des Druiden

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** Stufe des Zaubers in Spielrunden

**Meisterhinweis:** Der Klaps auf die Stirn muss erst am Ende der Zauberdauer erfolgen; der Druiden muss das Opfer als nicht während der gesamten Zeit berühren. Es handelt sich hierbei um einen der beliebtesten Zaubers, 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...

Nach allem, was wir wissen, sind nur die Druiden selbst in der Lage, den Spruch an andere Zauberkundige weiterzugeben. Es heisst aber auch, dass Kobolde in der Lage seien, ihre Opfer ähnlich zu verwirren, so dass es sein kann, dass auch die Schelme eine ähnliche Art der Magie verwenden.



# HALLUZINATION

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

- Probe:** KL/IN/CH (+ MR)
- Technik:** Der Druiden fixiert das Opfer und deutet auf die Stelle, an der diesem das Trugbild erscheinen soll.
- Zauberdauer:** 5 Sekunden
- Wirkungsweise:** Dieser Spruch erzeugt bei einem Gegner (nicht aber bei dessen Gefährten) ein Trugbild nach Willen des Druiden, das dem Opfer völlig real erscheint, zum Beispiel eine reichgedeckte Tafel oder ein gähnender Abgrund.
- Kosten:** 10 ASP
- Reichweite:** 7 Schritt
- Wirkungsdauer:** Stufe des Zaubers in Spielrunden
- Meisterhinweis:** Von dieser Halluzination sind alle fünf Sinne des Opfers betroffen, so dass es glaubt, sich tatsächlich den Wanst mit Koschammerntungen vollzustopfen oder auf Leben und Tod gegen einen alanfanischen Gladiator anzutreten. Da das Trugbild aus der Erinnerung des Opfers stammt, muss der Druiden nicht einmal eine genaue Kenntnis der Halluzination haben, sondern einfach nur erklären: „Dir erscheint ein todbringender Dämon“ oder „Du siehst um dich herum nur wogenden Ozean“.

Kommt das Opfer in seiner Traumwelt ums Leben, so verliert es auf der Stelle das Bewusstsein, erleidet aber keinen „echten“ Schaden. Ähnliches gilt im allgemeinen für während der Halluzination verlorene „LP“.

Ein Meister der Hellsicht kann übrigens mittels einer **IN DEINEN TRACHTEN...** (Zauberprobe erschwert um die Magieresistenz des Halluzinationsopfers plus die Stufe des Druiden) in die Traumwelt eindringen und dem Opfer hilfreich zur Seite stehen. Dadurch nimmt er allerdings freiwillig die volle Wirkung des Zaubers auf sich. Nähere Details hierzu finden Sie im Abschnitt Tödliche Träume in den Mysteria Arkana.



## HERR ÜBER DAS TIERREICH

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

- Probe:** MU/MU/CH (+ MR)
- Technik:** Der Druiden fixiert das Tier und bewegt den ausgestreckten Zeigefinger kreisförmig vor dessen Augen
- Zauberdauer:** 5 Sekunden
- Wirkungsweise:** Mit diesem machtvollen Spruch kann der Druiden 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.
- Kosten:** Monsterklasse des Tieres in ASP
- Reichweite:** 3 Schritt
- Wirkungsdauer:** Stufe des Zaubers in Spielrunden
- Meisterhinweis:** Es wurde uns von Fällen berichtet, in denen ein Druiden mehrere Tiere gleichzeitig unter seine Kontrolle gebracht haben soll. Wenn ein Spieler - Druiden dies versucht, so gilt: Die Probe ist um die höchste Magieresistenz der betroffenen Tiere plus deren Anzahl erschwert, mindestens aber um die Anzahl der zu beherrschenden Tiere. Die Kosten betragen die Summe der Monsterklassen der Tiere in ASP.

Auch wenn die Elfen eine intuitive Kenntnis dieses Zaubers besitzen, so scheuen sie doch meistens vor der Anwendung zurück, und so bleibt es den Druiden vorbehalten, den Spruch an kommende Generationen weiterzutragen. Die Aufzeichnungen in **DRUIDENTUM UND HEXENKULT**, die diesen Zauber betreffen, sind so konfus, dass man zur Rekonstruktion der Formel ein Jahr intensiven Studiums investieren muss und während dieser Zeit drei Magiekundeprüfungen +12 ablegen muss.



## HORRIPHOBUS SCHRECKENSPEIN

FAHR IN DEINE GLIEDER EIN!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Probe:** MU/IN/CH (+ MR)

**Technik:** Der Magier droht das Opfer mit der geballten Faust und brüllt die Formel

**Zauberdauer:** 3 Sekunden

**Wirkungsweise:** 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.

Der Horriphobus ist auch gegen mehrere Gegner gleichzeitig einsetzbar. In diesem Falle ist die Zauberprobe um die höchste gegnerische Magieresistenz plus die Anzahl der einzuschüchternden Gegner erschwert.

Dieser Zauber wirkt gegen alle Arten von denkenden und fühlenden Lebewesen. Schleimgetier, Insekten oder ähnliche Trübhirnige lassen sich von der Formel jedoch nicht beeindrucken.

**Kosten:** 7 ASP (gegen mehrere Gegner 9 ASP pro Opfer)

**Reichweite:** 7 Schritt

**Wirkungsdauer:** 3 Spielrunden

**Meisterhinweis:** Hierbei handelt es sich um einen der klassischsten Magierzauber überhaupt, der vor allem zur Kampfvermeidung und „wenn es eng wird“ höchste Effizienz beweist. Wenn das Opfer nicht fliehen kann und in einer Ecke verharren muss, ist es zu keiner klaren Denkleistung fähig, ausser der nicht aufzufallen und bei nächster Gelegenheit die Flucht zu ergreifen. Greift der Magier sein Opfer jedoch tatsächlich an, so kann es passieren, (bei gelungener MU-Probe + Stufe des Zauberers), dass es wie eine in die Ecke gedrängte Ratte bis zum äussersten um sein Leben kämpft.

Die Ähnlichkeit mit dem **BÖSEN BLICK** ermöglicht es auch Druiden, die Formel ohne grössere Umstände zu erlernen.



## IMPERAVI ANIMUS

EIN WUNSCH VON MIR SEI DIR EIN MUSS!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

- Probe:**
- a) KL/CH/CH + doppelte MR, mind. +2
  - b) KL/CH/CH + dreifache MR, mind. +3
- Technik:**
- a) Der Magier fixiert sein Opfer und flüstert die Formel;
  - b) Der Magier berührt sein Opfer an beiden Schläfen, sieht ihm tief in die Augen und spricht die Formel .
- Zauberdauer:**
- a) 10 Sekunden
  - b) 5 Minuten
- Wirkungsweise:** Dieser Zauber erzeugt beim Opfer absoluten Gehorsam für einen Befehl des Magiers. In gewisser Weise wirkt der Imperavi ähnlich wie der Spruch Bannbaladin, jedoch u.U. länger, ausschliesslich auf intelligente Wesen und durch tiefergehende Gefühlsveränderung — weswegen er auch nur durch Beherrschung brechen +Stufe des Beherrschers aufgehoben werden kann. Mit der verstärkten Formel b) kann das Opfer auch zu einer Tat gezwungen werden, die seinem Selbsterhaltungstrieb und seinen moralischen Grundwerten widersprechen.
- Kosten:**
- a) doppelte MR des Opfers in ASP, mind. Jedoch 17 ASP,
  - b) dreifache MR, mind. Jedoch 27 ASP
- Reichweite:**
- a) 1 Schritt,
  - b) B
- Wirkungsdauer:**
- a) Stufe des Magiers in Stunden
  - b) Stufe des Magiers in Tagen
- Meisterhinweis:** „Erschlage den reichen Kaufmann, suche seine Truhe und bringe mir seine Dukaten!“ sind drei Befehle (auch wenn man sie in einen Satz packen kann!). Der IMPERAVI - Zauber ist die bereits erwähnte „Neuentwicklung“ der Magier Akademien auf der Grundlage des BANNBALADIN (uns stellt ein Beispiel dar, wie man einen bestehenden Spruch verändern kann - näheres hierzu finden Sie in den Mysteria Arkana im Kapitel Zauberwerkstatt. An vielen Akademien, die bisher den BANNBALADIN lehrten (und dies sind fast alle Magier Schulen), wird nun auch dieser Spruch gelehrt, in Neersand und Fasar wird er sogar als Hausspruch gelehrt. (Ausnahmen bestätigen die Regel: In Donnerbach, Norburg und im Kreis der Einfühlung wird ausschliesslich der überlieferte Elfenzauber beibehalten). Magiern steht es natürlich frei, zusätzlich den bewährten BANNBALADIN zu erlernen. Die mächtigere Version b) der Formel wird zur Zeit nur in der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar und in der Halle der Macht zu Lowangen gelehrt, ist aber auch in allen antimagischen Instituten zum Zwecke des Brechens der Beherrschung einsichtig. Druiden und Hexen ist die Kenntnis der Formel bisher noch versagt, während alle uns bekannten Elfen die Formel rundheraus verdammen und sie wohl freiwillig nie erlernen werden.



## KARNIFILO RASEREI

WAHN UND BLUTDURST WERDET FREI!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Probe:** MU/CH/KK (+ MR)

**Technik:** Der Magier deutet mit Zeige- und Mittelfinger der linken Hand auf denjenigen, den er verzaubern will und ruft die Formel

**Zauberdauer:** 2 Sekunden

**Wirkungsweise:** 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. Der Attackewert des Verzauberten steigt um vier, Mut und Körperkraft um sieben Punkte. Dafür sinken PA, KL und CH um je 7 Punkte. Das Opfer kann nur mittels Beherrschungen brechen (oder Reversalis Ieresar Olifinrak) besänftigt werden. Nach dem Amoklauf ist es für einen ganzen Tag so ermattet, dass es keine weiteren anstrengenden Aktionen unternehmen kann.

**Kosten:** 17 ASP

**Reichweite:** 1 Schritt

**Wirkungsdauer:** Stufe des Magiers in SR

**Meisterhinweis:** Für die Veränderung des AT- und PA- Wertes gelten die oben festgelegten Zahlen, eine Neuberechnung aufgrund der veränderten Eigenschaften muss also nicht durchgeführt werden. Das Opfer dieses Zaubers nimmt keine Schmerzen mehr wahr (der Meister notiert die verlorene LE verdeckt) und wird auch von Wunden nicht in seinem Kampfrausch behindert (keine AT/PA-Einbussen durch schwere Treffer, keine Kampfunfähigkeit), sondern kämpft bis zum Tode.

Diese Formel stammt aus der Zeit der Magierkriege und findet sich gelegentlich noch in Manuskripten aus dieser Zeit. Da bei der Verteidigung Lowangens gegen die Orks im Jahre 18 Hal einige Berserker erwähnt werden, muss davon ausgegangen werden, dass diese Formel in der Bibliothek der Halle der Macht niedergelegt ist. Ob es sich hierbei um einen bewusst unkontrollierten, verstärkten SAFT KRAFT... (siehe dort) oder eine eigenständige Formel handelt, muss die genaue Analyse noch ergeben.



## LACHKRAMPF

### Überlieferte Schelmenzauberei

- Probe:** CH/CH/FF (+ MR)
- Technik:** Der Schelm sieht dem Opfer in die Augen und grinst ihn breit an
- Zauberdauer:** 3 Sekunden
- Wirkungsweise:** 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 Sekunden mit einer gelungenen Selbstbeherrschungsprobe zu beruhigen.
- Kosten:** 5 ASP
- Reichweite:** 5 Schritt
- Wirkungsdauer:** Solange, bis die Selbstbeherrschungsprobe gelingt
- Meisterhinweis:** Schelmen - und offensichtlich nur ihnen - gelingt es durch die koboldische Form und Herkunft dieser Zauberei, die Magieresistenz ihres Opfers irgendwie zu „umgehen“. Wenn ein anderer Zauberkundige diesen Spruch erlernt, muss er jedoch stets gegen den geistigen Widerstand des zu Verzaubernden ankämpfen. Zudem kostet ihn der Zauberspruch die doppelte ASP-Zahl. (Letzteres gilt für alle Schelmenzauber, die von Nichtschelmen ausgesprochen werden.)

Ob andere Zauberkundige diese Schelmerei jedoch jemals erlernen können, steht in den Sternen. Uns ist weder von Hexen oder Elfen, noch von Magiern oder gar Druiden bekannt, dass sie die Thesis (oder die Entsprechung dazu ) dieses Zaubers besitzen - was heisst, dass man diesen Spruch offensichtlich nur von einem Schelm oder Kobold erlernen kann.



## MEMORABIA FALSIFIR

FALSCHES WISSEN WÄCHST IN DIR.

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

- Probe:** KL/IN/CH (+ MR)
- Technik:** Der Magier berührt sein Opfer zwischen den Augen, konzentriert sich und spricht die Formel
- Zauberdauer:** 3 Spielrunden
- Wirkungsweise:** Dieser Zauber versieht das Opfer mit einer künstlichen Erinnerung an einen Zeitraum von maximal 48 Stunden vor dem Beginn des Zaubers. Diese Erinnerung kann beliebig sein und ist nur mit einem gelungenen In dein Trachten... (erschwert um die Magieresistenz des Opfers plus die Stufe des Beherrschers) zu erkennen und mit Beherrschungen brechen zu beenden. Auch bestimmte Wundes des Praios, des Boron und der Hesinde sind in der Lage, dem Opfer seine Erinnerung wiederzugeben, denn die Original- Erinnerung wird nicht ausgelöscht, sondern nur verdrängt.
- Kosten:** 27 ASP
- Reichweite:** B
- Wirkungsdauer:** permanent
- Meisterhinweis:** Unseres Wissens wird dieser sinistre Zauber nur in der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar gelehrt, Gerüchten zufolge soll er aber auch in Rommilys und Perricum bekannt sein. Ausserdem lässt sich aus dem Verhalten bestimmter Personen ableiten, dass auch einige mächtige, ungebundene Magier, namentlich Nahema, über diese Formel verfügen. Da weder die angesehene EncyclopASPdia Magica noch die Trilogie der Kontrolle einen ähnlich gearteten Zauber erwähnt, scheint es sich wohl um eine Fasarer Entwicklung, möglicherweise auch um eine Abwandlung des ERINNERUNG VERLASSE DICH zu handeln. Da der Spruch so wenig bekannt ist, kursieren die wildesten Gerüchte über mächtige Abarten und Varianten: So sei es möglich, die Erinnerung eines Menschen auf einen anderen zu übertragen oder beliebige Zeiträume falscher Erinnerungen zu erzeugen. Alle diese Behauptungen müssen auf das schärfste dementiert und in den Raum der Hirngespinnste verwiesen werden.

Neben den unzweifelhaft gotteslästerlichen Anwendungen dieses Spruches scheint übrigens vor allem die Seelenheilkunde Nutzen aus dieser Formel ziehen zu können, wenn wir auch noch von keinen konkreten Ergebnissen berichten können. Seltsamerweise munkelt man auch, dass gerade die Waldelfen mit diesem Zauber gute Erfahrungen gemacht haben, was vor allem den Umgang mit Eindringlingen und notorischen Störenfriede angeht...



## PANIK ÜBERKOMME EUCH!

Eine Formel borbaradianisch-gildenmagischen Ursprungs

- Probe:** MU/CH/CH (+ MR)
- Technik:** Der Magier hebt die Hände, spreizt die Finger und ruft die Formel
- Zauberdauer:** 3 Kampfrunden
- Wirkungsweise:** Dieser Zauber bewirkt bei Einzelpersonen und selbst grossen Menschenmassen eine panische Angst vor dem Magier oder einem Objekt, das er benennt. Die betroffenen Personen werden von unergründlicher Furcht befallen und suchen schreiend das Weite. Der Spruch wirkt auf alle Menschen, die sich innerhalb des Wirkungsbereichs aufhalten und für die die Probe gelingt. Da die Furcht „ansteckend“ ist, kann es vorkommen, dass selbst Menschen mit höherer Magieresistenz die Flucht ergreifen.
- Kosten:** 2W20 ASP
- Reichweite:** alle, die den Magier oder das Objekt genau sehen können, geraten in Panik
- Wirkungsdauer:** Das Objekt oder der Magier verströmen 2W20 Spielrunden lang eine Aura der Furcht und Schrecken
- Meisterhinweis:** Die detaillierte Festlegung der Reichweite ist dem Meister überlassen. Einen Menschen kann man sicherlich aus 10 Schritt Entfernung erkennen, während man sich einen Apfel auf gut drei Schritt nähern muss. 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 das verzauberte Objekt jedoch keine Aura der Angst mehr verströmt, kann es leicht passieren, dass ihm eine Welle von Hass entgegenschwappt, die sich leicht in der Zerstörung des Gegenstandes oder im Anknüpfen des Magiers entladen kann.

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. Bislang kann der Spruch angeblich nur in der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar erlernt werden. Die besondere Struktur der MeisterFormel deutet jedoch darauf hin, dass dieser Spruch auch an nicht Magiebegabte weitergegeben werden kann - es steht also zu befürchten, dass draussen im Lande einige Borbaradianer bereits versuchen, mit der Kenntnis dieser Formel Unheil zu stiften.



## RESPONDAMI VERITAR

REDE JETZT UND REDE WAHR!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Probe:** KL/IN/CH (+ MR)

**Technik:** Der Zaubernde blickt seinem Opfer in die Augen und spricht die Formel — anschliessend stellt er eine Frage

**Zauberdauer:** 3 Sekunden

**Wirkungsweise:** 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 aber einen Schadenspunkt. Es ist Sache des Magiers, die Frage so eindeutig wie möglich zu formulieren.

**Kosten:** 5 ASP

**Reichweite:** 3 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** Die Kenntnis der entsprechenden MeisterFormel ist in allen zauberischen Gemeinschaften recht verbreitet; als Meister des RESPONDAMI gelten die höheren Grade der Elenviner Akademie.

Gerüchten zufolge soll es einst auch eine Formel gegeben haben, die das Opfer dazu zwang, für einen längeren Zeitraum wahre Rede zu führen.

Übrigens wird der RESPONDAMI in einigen Akademien gerne 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?“



## SANFTMUT

VALVA IAMA

Eine Zauberei der Hexen

- Technik:** Die Hexe schaut einem Tier in die Augen und vollführt mit beiden Händen eine beschwichtigende Geste
- Zauberdauer:** 4 Sekunden
- Probe:** MU/MU/CH (+ MR)
- Wirkungsweise:** Die Hexe kann die Angriffslust eines Tieres beschwichtigen, indem sie es in vorübergehende Lethargie versetzt. Das Tier kauert sich wie im Halbschlaf nieder und verbleibt so, wenn es nicht angegriffen, gereizt oder sonstwie belästigt wird. Der Zauber wirkt nur gegen Tiere im engeren Sinn.
- Kosten:** halbe MK des Tieres in ASP
- Reichweite:** 5 Schritt
- Wirkungsdauer:** 3 Spielrunden
- Meisterhinweis:** Wie schon viele Töchter Satuaris mit Bedauern zur Kenntnis nehmen mussten, lässt sich ein Tier, das sich bereits in vollem Angriff befindet, mit dieser Formel nur schwerlich stoppen - es sei denn um den Preis der eigenen Gesundheit. Aus diesem Grund unternehmen viele satuarische Zirkel grosse Anstrengungen, die Spruchdauer der Formel zu verkürzen, bisher allerdings ohne grossen Erfolg.

In Magierkreisen ist der Spruch wenig verbreitet wohingegen er bei allen Zauberkundigen, die sich häufiger in der freien Natur aufhalten, recht bekannt ist. Zur wahren Meisterschaft in dieser Zauberei bringen es jedoch offensichtlich nur die Hexen.



# SCHABERNACK

Ein Schelmenzauber

**Probe:** KL/IN/CH

**Technik:** Der Schelm muss sein Opfer eine Kampfrunde lang sehen können, dreht im eine Nase und wünscht sich etwas Lustiges

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Wirkungsweise:** Mit dieser geradezu klassischen Hexerei lässt der Schelm sein Opfer irgend etwas Ungeschicktes, aber für es 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

**Reichweite:** 10 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** Schelmen - und offensichtlich nur ihnen - gelingt es durch die koboldische Form und Herkunft dieser Zauberei, die Magieresistenz ihres Opfers irgendwie zu „umgehen“. Wenn ein anderer Zauberkundiger diesen Spruch erlernt, muss er jedoch stets gegen den geistigen Widerstand des zu Verzauberten ankämpfen; ausserdem benötigen alle Nichtschelme für diesen Spruch den doppelten ASP-Aufwand.

Während eines ernsthaften Kampfes kann ein Schelm den Zauber nicht einsetzen, da es ihm nicht gelingen wird, sich in eine heitere Stimmung zu versetzen und an etwas lustiges zu denken, während sein Leben auf der Spiel steht.

Ob andere Zauberkundige diese Schelmerei jedoch jemals erlernen können, steht in den Sternen. Uns ist weder von Hexen oder Elfen, noch von Magiern oder gar Druiden bekannt, dass sie die Thesis (oder die Entsprechung dazu ) dieses Zaubers besitzen - was heisst, dass man diesen Spruch offensichtlich nur von einem Schelm oder Kobold erlernen kann.

Die Probe auf [SCHABERNACK](#) wird gegen die MR des Opfers abgelegt, es sei denn, der Zauberer ist ein Schelm oder Kobold.



## SCHELMENRAUSCH

Ein Schelmenzauber

**Technik:** Der Schelm fixiert sein Gegenüber, verdreht die Augen, greift sich in gespielter Schwindel an den Kopf und grinst sein Opfer sinnlos verzückt an

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** IN/CH/CH

**Wirkungsweise:** Der Schelm versetzt mit diesem Zauber sein 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 Eigenschaftswerte — gute wie schlechte — während der Wirkungsdauer als um 2 Punkte gesenkt.

**Kosten:** 5 ASP

**Reichweite:** 3 Schritt

**Wirkungsdauer:** Stufe des Schelms in Spielrunden

**Meisterhinweis:** 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 eine gewöhnlicher Kampf, bei dem man auf Gnade hoffen kann.

Wie bereits erwähnt, gilt nur für Schelme, dass sie sich bei ihren koboldischen Zaubern nicht mit der Magieresistenz ihrer Opfer herumschlagen müssen. Für alle anderen Zauberkundigen kostet diese Spruch 10 ASP und muss die MR des Opfers überwinden!

Die Probe auf SCHELMENRAUSCH wird gegen die MR des Opfers abgelegt, es sei denn, der Zauberer ist ein Schelm oder Kobold.



## SCHWARZER SCHRECKEN PLAGE DICH!

Eine Formel borbaradianisch-gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier berührt sein Opfer mit der Hand und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 3 Sekunden (die Berührung muss während der gesamten Zauberdauer aufrechterhalten werden)

**Probe:** MU/IN/CH (+ MR)

**Wirkungsweise:** Der Magier pflanzt seinem Opfer eine panische Angst vor der Farbe Schwarz ein. Wann immer es eine schwarze Fläche oder eine schwarze Form von mehr als Handtellergrösse erblickt, verliert er für die nächste halbe Stunde jeweils 3 Punkte auf alle geistigen Eigenschaften (MU, KL, IN, CH), da es vor Angst nicht in der Lage ist, einen klaren Gedanken zu fassen. Während der Nacht sinken alle geistigen Eigenschaften um 5 Punkte und an eine Regeneration ist natürlich nicht zu denken.

**Kosten:** W20 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** Stufe des Magiers in Tagen

**Meisterhinweis:** Es ist nicht bekannt, ob sich auch eine ebenso grosse Furcht vor anderen Farben induzieren lässt, jedoch scheint dies im Rahmen des möglichen zu liegen, wenn dies wahrscheinlich auch eine gesonderte Formel erfordert.

Auch diese Formel gehört zu den finsternen borbaradianischen Zaubereien, die selbst an der Fasarer Al'Achami nur mit Widerwillen studiert wird. In Lowangen geht man etwas freier mit diesem Spruch um, zumal seine Effizienz innerhalb einer Gruppe Schwarzpelze unbestritten ist, und auch in Al'Anfa erfreut sich der Zauber gehöriger Beliebtheit, (man denke nur an die furchterregenden schwarzen Eliteregimenter). Magi und MagASP von tadelloser Reputation können die Thesis auch in Punin einsehen. Für alle anderen bleibt nur der Weg zu einem borbaradianisch gesinnten Privatgelehrten...

Die ent-borbaradianisierte Formel bringt folgende Modifikationen

Technik, Zauberdauer, Probe, Wirkungsweise, Reichweite, **Wirkungsdauer:** unverändert **Kosten:** 12 ASP

**Meisterhinweis:** Eine Variation dieses Spruches (Zauberdauer 5 Sekunden, Probe um 5 Punkte erschwert) erlaubt es dem Anwender, eine beliebige Farbe als angsterzeugenden Auslöser einzusetzen. Die Thesis dieser Variation muss jedoch separat erworben und erlernt werden. Neben der Puniner Akademie verfügen auch die Halle der Macht zu Lowangen und die Al'Achami zu Fasar über beide neuen Formen, während man in Al'Anfa nur den de-borbaradianisierten SCHWARZEN SCHRECKEN kennt.



## SEIDENZUNGE, ELFENWORT

...WEHEN DEINE ZWEIFEL FORT.

saya uida'za'eo'gra efey var

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Elf blickt seinem Opfer in die Augen und denkt an die Formel

**Zauberdauer:** 3 KR

**Probe:** KL/IN/CH (+ MR)

**Wirkungsweise:** Durch diesen Spruch schenkt das Opfer den Worten des Elfen leichter Glauben, verzichtet auf peinliche Rückfragen oder kritische Überlegungen. Es kann jedoch nicht zu Taten überredet werden, die seiner Überzeugung, dem gesunden Menschenverstand oder seinen moralischen Grundsätzen zuwiderlaufen. Spieltechnisch wird dies so gehandhabt, dass der Elf 7 Punkte zu seinem TaW: Lügen hinzufügen darf. Normalerweise reicht die Bezauberung aus, um kleine Ungereimtheiten in der Rede des Elfen zu überdecken, wenn er jedoch besonders dick aufträgt, muss er eine Lügenprobe ablegen.

**Kosten:** 7 ASP

**Reichweite:** 3 Schritt

**Wirkungsdauer:** maximal Stufe des Elfen in Spielrunden (A)

**Meisterhinweis:** Der TaW: Lügen bleibt während der gesamten Wirkungsdauer auf dem verbesserten Wert, jedoch muss der Elf für jedes neue Opfer wiederum eine Zauberprobe ablegen. Sobald eine Probe misslingt, endet auch die Wirkungsdauer, aber die Opfer brauchen gehörig Zeit zum Nachdenken, um den Elf als Lügner oder Aufschneider zu enttarnen - ganz zu schweigen davon, dass sie erst einmal darauf kommen müssen, dass sie belogen worden sind. Dieser Spruch wird von Waldelfen gelegentlich eingesetzt, wenn sie gezwungen sind, sich in menschlicher Gesellschaft, vor allem in grosse Städte zu begeben. In den Magierakademien ist er nicht bekannt, und auch Druiden und Hexen wissen nichts von dieser Formel .



## SOMNIGRAVIS TAUSEND SCHAF

SINKE HIN IN TIEFEN SCHLAF!

Eine Zauberei walddelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Elf stellt ein Gähnen dar und murmelt die Formel

**Zauberdauer:** 7 Sekunden

**Probe:** KL/CH/CH (+ MR)

**Wirkungsweise:** Dieser Zauber versetzt ein Lebewesen in Tiefschlaf, aus dem es jedoch sofort erwacht, wenn es tötlich angegriffen oder unsanft geschüttelt wird. Der Zaubernde muss das Opfer während der gesamten Zauberdauer sehen können, und das Opfer muss sich vor dem Zauber bereits in einem ruhigen Zustand (sitzen, liegen oder ruhig stehen) befunden haben. Wer von diesem Schlafzauber getroffen wird, der fällt nicht schlagartig zu Boden (was ja die Wirkung aufheben würde), sondern sinkt langsam in sich zusammen.

Es ist auch möglich, mehrere Lebewesen gleichzeitig in Schlaf zu versetzen. Dazu muss dem Elfen eine Probe gelingen, die um die höchste Magieresistenz der Opfer plus deren Anzahl erschwert ist.

**Kosten:** 8 ASP pro Lebewesen

**Reichweite:** 10 Schritt

**Wirkungsdauer:** halbe Stufe (abgerundet) des Elfen in Stunden

**Meisterhinweis:** Während des unnatürlichen Schlafs regeneriert das Opfer keine Lebens- oder Astralenergie; Krankheiten oder Gifte setzen ihr verheerendes Werk jedoch unvermindert fort. Dieser Zauber gehörte zu den ersten, die die menschlichen Magier nach Tamaras Forschungen von den Waldelfen übernahmen, und dementsprechend verbreitet ist er auch. Da in Zauberkräfte der Natur die Formel unzureichend beschrieben ist, müssen für eine entsprechende Rekonstruktion ein Zeitraum von einem Jahr Studiums (und zwei erfolgreiche Magiekundeprüfungen +10) veranschlagt werden.



## ZAUBERZWANG

Eine Zauberei der Hexen

**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 15 Minuten

**Probe:** MU/CH/CH (+ MR)

**Wirkungsweise:** 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 und Überzeugungen des Opfers verstossen und nicht offensichtlich tödlich sein. Der Bann kann durch die Erfüllung der Aufgabe oder durch ein erfolgreiches Beherrschungen brechen (erschwert um die Stufe der Hexe) aufgehoben werden.

Verstösst das Opfer grob gegen ein Gebot („Tu dies“), so erleidet es pro Tag 3 SP, bis es wieder auf den „richtigen Weg“ zurückfindet. Falls das Opfer in nicht wiedergutmachender Weise gegen ein Verbot („Lass jenes“) verstösst, z.B. ein Schriftstück verbrennt, das er 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 SP, falls es ihm nicht gelingt, den entstandenen Schaden wiedergutzumachen.

**Kosten:** 27 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** bis die Aufgabe gelöst oder der Bann gebrochen ist

**Meisterhinweis:** 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 noch etwas schwer (-2 auf den Startwert).

Eine weit mächtigere Version des **ZAUBERZWANG** scheint gerüchteweise in druidischem und/oder gildenmagischen Umfeld zu existieren. Näheres hierzu entnehmen Sie bitte den einleitenden Kapitel des Abenteuers „Die Attentäter“.



## ZUNGE LÄHMEN

Eine Zauberei druidischer Überlieferung

**Technik:** Der Druiden fixiert sein Opfer und berührt mit der Zunge seine eigene Nasenspitze

**Zauberdauer:** 2 Kampfunden

**Probe:** MU/CH/FF (+ MR)

**Wirkungsweise:** Dieser Zauber lähmt die Zunge eines Lebewesens, womit es nicht mehr in der Lage ist, artikulierte Sätze zu äussern. Dies wirkt sich besonders hinderlich für Volksredner und für Magier aus, die ja zum Teil auf ausgesprochene Formeln angewiesen sind. In letzterem Fall ist die entsprechende Zauberprobe um 20 erschwert.

**Kosten:** 7 ASP

**Reichweite:** 7 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Spielrunde

**Meisterhinweis:** Dieser Zauber ist bislang nur in Druidenkreisen bekannt. Es scheint sich dabei aber um die Abwandlung eines satuarischen Fluchs zu handeln, weswegen auch Hexen keine besonderen Schwierigkeiten mit diesem Spruch haben dürften.

Ermitteln Sie die Zungenlänge Ihres Druiden (Ihre Hexe) mit dem W6: Bei einer 1 oder 2 (bei Hexe nur die 1) ist die Zunge des Helden zu kurz, dass er die Zaubergeste nicht ausführen kann und daher auf diesen Zauber verzichten muss.



## ZWINGTANZ

Eine Zauberei druidischer Überlieferung

**Technik:** Der Druiden fixiert das Opfer und macht mit seiner Hand eine winkende Bewegung

**Zauberdauer:** 3 Sekunden

**Probe:** MU/KL/CH (+ MR)

**Wirkungsweise:** Dieser Zauber versetzt das Opfer in eine Trance, unter der es wie wahnsinnig zu tanzen und zu springen anfängt und die Welt um sich herum vollkommen vergisst. Es tanzt eine Spielrunde so wild, dass es danach für 2 Stunden vollkommen erschöpft ist (mit der Hälfte seines AU-Wertes auskommen muss). Danach beginnt es langsam wieder, sich zu erholen.

Der Zwingtanz kann auch gleichzeitig auf mehrere Opfer gesprochen werden. In diesem Fall muss dem Druiden eine Probe gelingen, die um die höchste Magieresistenz der Opfer plus deren Anzahl erschwert ist.

**Kosten:** 6 ASP pro Opfer

**Reichweite:** 5 Schritt

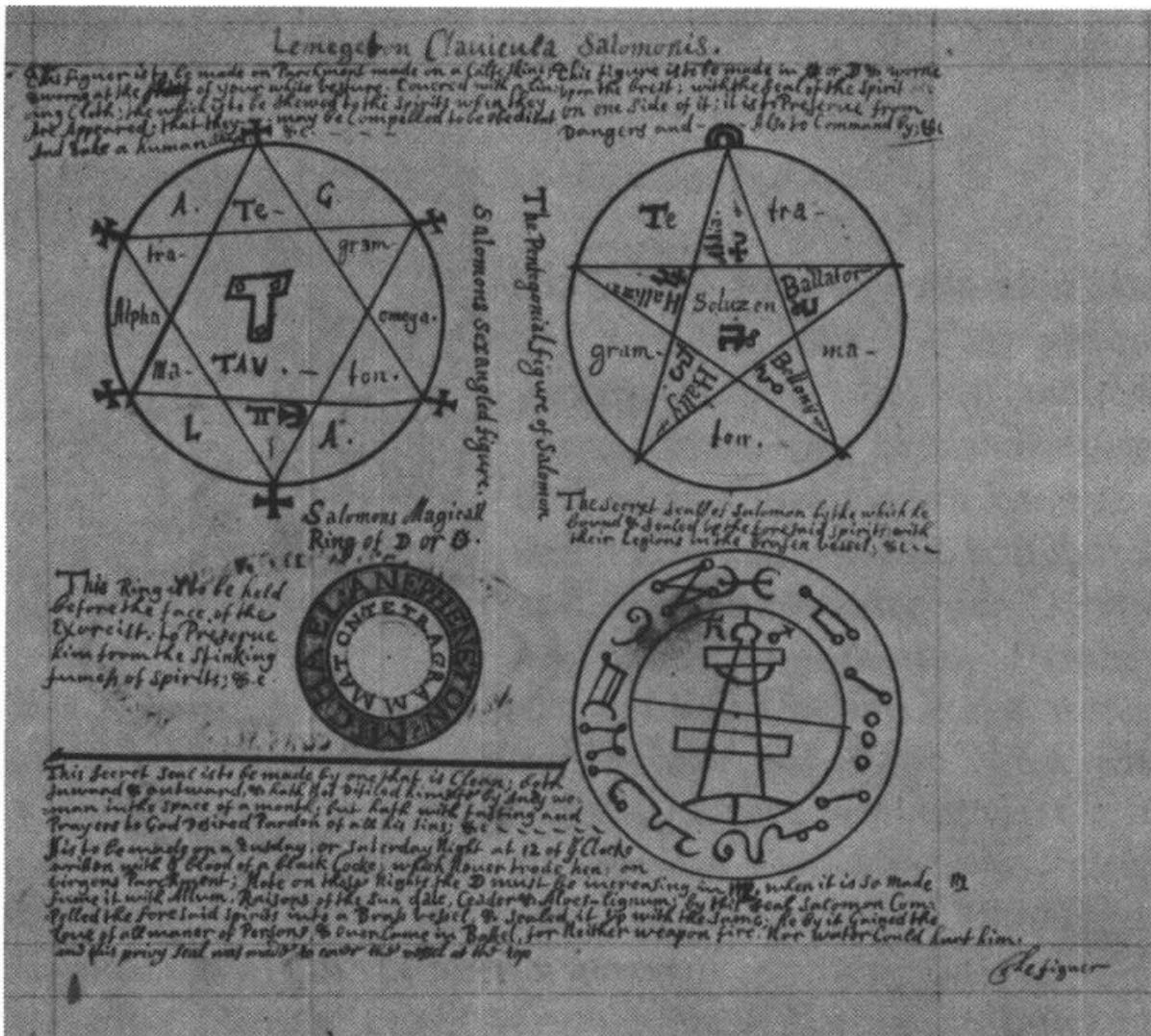
**Wirkungsdauer:** siehe oben

**Meisterhinweis:** Ein unter dem Bann des ZWINGTANZES stehendes Opfer mit einem Hieb oder Schuss zu treffen, ist ausserordentlich schwierig, da es sich vollkommen zufällig bewegt: Bei jedem Hieb (auch bei mehreren Treffern in einer Kampfrunde) darf das Opfer eine GE- Probe ablegen, ob es dem Schlag oder dem Schuss zufällig ausgewichen ist. Gleiches gilt auch, wenn man versucht, einen solchen Tänzer niederzuringen. Finten und Ausfälle sind gegen einen „Zwingtänzer“ wirkungslos.

Diese Formel kann nur von Druiden gelehrt und an andere Zauberkundige weitergegeben werden - was jedoch wenige der schweigsamen und eigenbrötlerischen Gesellen jemals tun würde. Einen nicht- druidischen Lehrmeister für diesen Zauber zu finden, stellt schon ein kleines Abenteuer für sich dar.



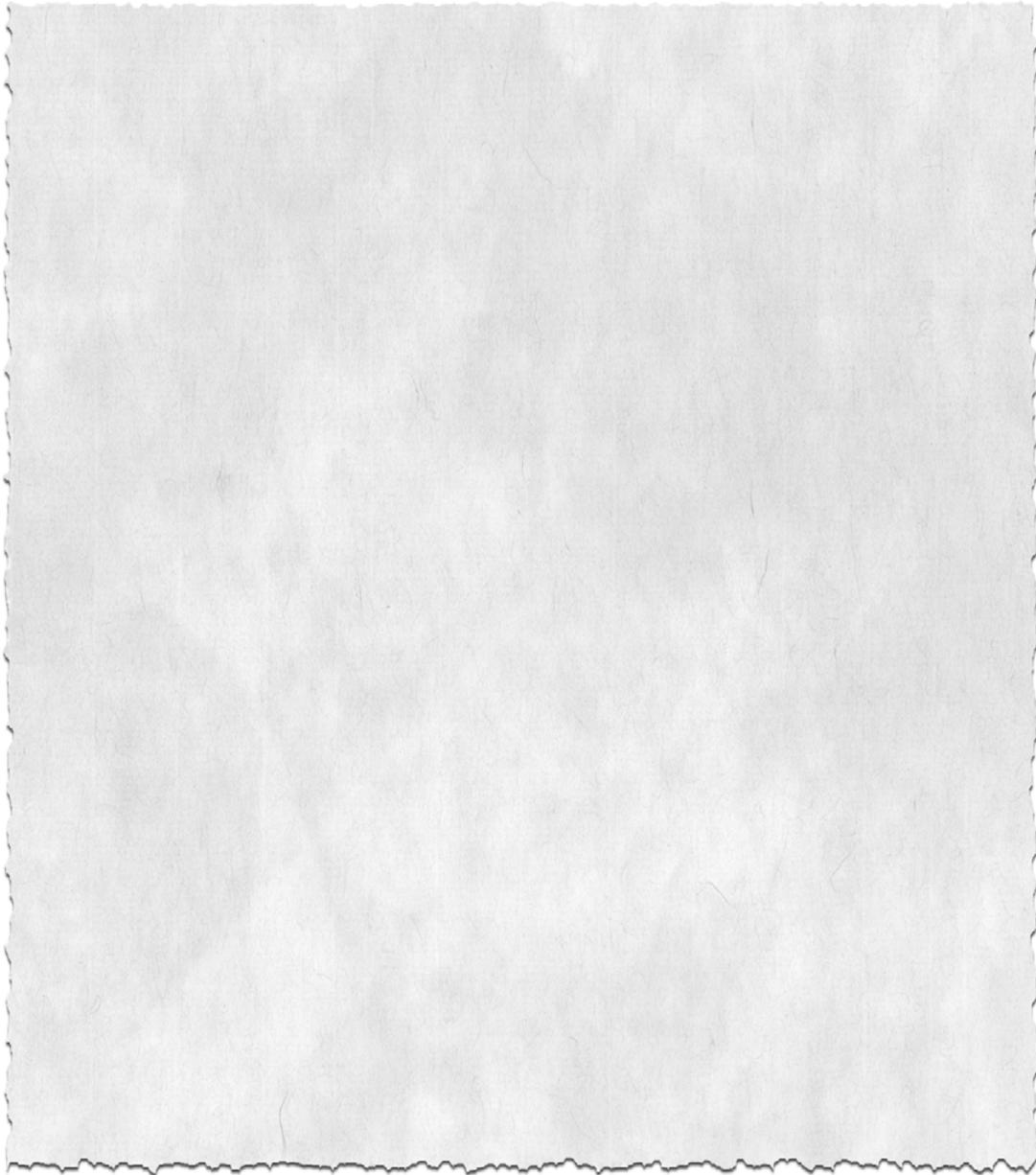
# BESCHWÖRUNGEN I. DÄMONISCHE MÄCHTE





---

## WAS IST DÄMONOLOGIE?





## FUROR, BLUT UND SULPHURDAMPF

### HELFET MIR IN DIESEM KAMPF!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier zeichnet mit der Hand oder dem Zauberstab ein Pentagramm in die Luft und ruft gleichzeitig laut die Formel

**Zauberdauer:** 5 Sekunden für die eigentliche Beschwörung, danach dauert es 2W20 Sekunden, bis der Dämon erscheint

**Probe:** MU/MU/CH (+ Modifikator je nach Dämon und Umständen)

**Wirkungsweise:** 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 seine Stufe ablegen, die je nach Mächtigkeit des Sphärenwesens erschwert ist. Gelingt diese Beherrschung, so kann er dem Dämon nur einen

Auni ag 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 (Stufenprobe), so rollt der Meister wieder den W6: Bei 1-3 zieht der Gerufene verärgert in seine Sphäre zurück. Bei 4-6 greift der Dämon zorn erfüllt den Beschwörer an ...

**Kosten:** 13 ASP für die Beschwörung. Die Kosten für die Kontrolle des Wesens sind von Dämon zu Dämon unterschiedlich.

**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

**Meisterhinweis:** Diese, fast schon klassisch zu nennende Formel scheint zum Allgemeingut der Zauberkundigen aller Epochen zu gehören, wiewohl man auch weiss, dass Elfen und Schelme ihre Anwendung zutiefst verdammen. Somit ist es möglich, diese Formel sowohl aus Büchern, als auch von Anwendern selbst zu erlernen. Jedoch sei jedem prospektiven Beschwörer höchste Vorsicht im Umgang mit diesem Zauber angeraten, denn mehr als einmal sind schon Konjuroren in ihrem jugendlichen Leichtsinne zu Tode oder schlimmerem gekommen.

Detaillierte Informationen zu den einzelnen Dämonen, wie auch Erläuterungen zu deren Beschwörung finden Sie in den Mysteria Arkana im Kapitel Allgemeine Dämonologie.



## GEISTER AUSTREIBEN

### EINE ZAUBEREI AUS DRUIDISCHER ÜBERLIEFERUNG

**Technik:** Der Druiden zeichnet ein Pentagramm auf den Boden, in das die Geister verschwinden sollen.

Anschliessend ruft er Schutzmächte seiner Wahl an.

**Zauberdauer:** Das Zeichnen eines korrekten Pentagramms dauert etwa 1 SR. Danach kann es augenblicklich geschehen oder auch bis zu weiteren 5 Minuten dauern, bis die Geister durch den Druidenfuss verschwinden. **Probe:** MU/MU/CH (+ Zuschläge oder Abzüge je nach Art der auszutreibenden Geister)

**Wirkungsweise:** Mit diesem Zauber können Geister oder Mindere Geister ausgetrieben werden, sei es, um Orte von ihrer Präsenz zu befreien, sei es, um Besessene zu heilen. Geister werden durch diesen Spruch in unzugängliche Sphären vertrieben, Mindere Geister einfach aufgelöst und in alle Winde verstreut.

**Kosten:** 13 ASP pro Geist, 7 ASP pro Minderem Geist

**Reichweite:** Der Zauber wirkt auf alle Geister und Mindere Geister im Umkreis von 13 Schritten um das Pentagramm

**Wirkungsdauer:** siehe Zauberdauer

**Meisterhinweis:** Der Exorzist sollte tunlichst beachten, ob in dem Gebiet, in dem sein Pentagramm wirkt, nicht zu viele astrale Wesenheiten präsent sind, denn sonst kann es leicht passieren, dass zwar viele dieser Geister vertrieben werden, der Druiden jedoch ohne Astralenergie und mit gehörigem Kopfschmerz zurückbleibt...

Diese und ähnliche Formeln sind soweit verbreitet, dass selbst Schelme sie meistern können, zumal es fast ausschliesslich auf die korrekte Anlage des Pentagramms und eine gehörige Portion Willensstärke ankommt. Die Technik ist sogar bei Laien weitverbreitet, ebenso wie der irreführende Aberglaube, man könne nur durch Glauben und Tugend - aber ohne Kraft - GEISTER AUSTREIBEN.



## GEISTER BESCHWÖREN

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

**Technik:** Der Druiden entzündet ein Fackel, Kerze oder ein sonstiges kleines Feuer und konzentriert sich auf den Rauch

**Zauberdauer:** Mindestens 30 Sekunden, meist jedoch bis zu 10 Minuten

**Probe:** MU/MU/CH (+ eventuelle Zuschläge)

**Wirkungsweise:** Mit diesem Zauber kann ein Wesen aus der Gruppe der Geister herbeigerufen werden. Der Zaubende kann den Geist um Informationen oder Hilfe bitten oder einen Pakt mit ihm schliessen, aber nicht unter seinen Willen zwingen. Art und Wesen von Geistern siehe *Mysteria Arkana*, im Kapitel *Die Welt der Geister*.

**Kosten:** 11 ASP pro Geist

**Reichweite:** Der Geist muss sich innerhalb eines Gebietes von (Stufe des Beschwörers mal 20 Schritt Raum um ihn herum) aufhalten.

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

**Meisterhinweis:** Auch diese Zauberei ist wohl seit Jahrhunderten, wenn nicht Jahrtausenden, bei allen Völkern und magischen Gemeinschaften verbreitet (mit Ausnahme der meisten Elfen, die aufgrund ihres Weltbildes Geister nicht kennen oder zumindest nicht stören wollen), so dass es kaum Schwierigkeiten bereiten dürfte, die Formel von einem Beschwörer zu erlernen.

In der Anwendung ist der Spruch erfreulich risikolos, da die Geister in den seltensten Fällen dazu neigen, ihre Beschwörer zu schädigen (bei einer 20 auf W20, unabhängig von Stufe, Charisma oder sonstigen Werten des Beschwörers), sondern sich zumeist Erlösung erhoffen.



## HEPTAGON UND KRÖTENEI

### GEHÖRNTE SCHRECKEN WERDET FREI!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier zeichnet ein Heptagramm (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:** 1 Minute für die eigentliche Beschwörung. Danach dauert es weitere W6 Minuten, bis der Dämon erscheint

**Probe:** MU/MU/CH (+ Zuschlag je nach Mächtigkeit des Dämons)

**Wirkungsweise:** 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 seine Stufe 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 Beschwörungsprobe, 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 erneute einen W6. Bei 1-5 geschieht nichts, bei einer 6 jedoch erscheint der Herrscher besagter niederhöllischen Domäne — ein ERZDÄMON!!!

Misslingt die Beherrschungsprobe, so rollt der Meister den W6. Bei 1-3 zieht sich der Gerufene verärgert zurück, bei 4-6 greift der Dämon zorn erfüllt den Beschwörer an...

Alles Weitere zum Thema „Beschwörung“ finden Sie in den Mysteria Arkana im Kapitel Allgemeine Dämonologie.

**Kosten:** 23 ASP für die Beschwörung. Die Kosten für die Kontrolle des Dämons sind von Gehörnten zu Gehörnten unterschiedlich.

**Reichweite:** Der Dämon erscheint 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-Aufwand

**Meisterhinweis:** 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: Die Zuschläge für die Beschwörungsprobe, die sie bei dem entsprechenden Dämon finden, müssen verdreifacht werden, die für die Beherrschungsprobe steigt um 3 Punkte: Beschwörer (ganz gleich ob Magier, Druiden oder Hexen) erlernen sowohl das Komplexe Ritual als auch die hier aufgeführte Version (gleicher ZF-Wert 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.

Diese Formel solle man tunlichst bei einem praktizierenden Beschwörer lernen, denn nur diese kennen 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.



## KOMM KOBOLD KOMM

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Schelm formt die Hände vor dem Mund zu einem Trichter und stösst einen koboldischen (als fast unhörbaren) Jodler aus

**Zauberdauer:** 7 Sekunden

**Probe:** MU/MU/CH

**Wirkungsweise:** Wenn der Zauber gelingt, taucht ein Kobold auf. Nun entscheidet eine CH-Probe, ob der Gerufene freundlich gesinnt oder verärgert ist — im letzteren Falle wird er fliehen oder sich sogar mit einigen Hexereien rächen. Was ein freundlicher Kobold zu tun bereit ist, hängt von der Situation, vor allem aber vom Verhandlungsgeschick des Schelms ab.

**Kosten:** 12 ASP (alle nichtschelmischen Zauberkundigen müssen 24 ASP einsetzen)

**Reichweite:** 1 Meile Radius, innerhalb der sich der Kobold befinden muss. 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. auf Schiffen erscheint bisweilen ein Klabaüter.

**Wirkungsdauer:** je nach Situation

**Meisterhinweis:** Das Erscheinen eines Kobolds ist eine klassische Situation, in der echtes Rollenspiel gefordert ist: Ein Kobold, der etwas auf sich hält, in als Verhandlungspartner mindesten so starsinnig wie ein Zwerg und neigt zudem noch zu Unterbrechungen, Abschweifungen, eingestreuten Witzen und Schelmereien, bisweilen auch dazu, einen einmal geschlossenen Pakt buchstabengetreu auszuführen - Hauptsache es macht ihm selbst Spass und der Rest der Welt kleinere bis mittlere inconvenienzen.

Es sind fast ausschliesslich die Schelme, die einen solch guten Kontakt mit ihren „Zielertern“ haben, dass sie sie gelegentlich um Hilfe rufen können. Es wird zwar gemunkelt, dass auch einige Waldelfen mit den kleinen Quälgeistern auf gutem Fuss stünden - alleine, wer glaubt schon Geschichten aus der Elfenwelt...

Menschliche Dämonenbeschwörer werden mit Sicherheit ihre liebe Not mit gerufenen Kobolden haben, denn auf die Dämonen sind die Kobolde gar nicht gut zu sprechen. Ein Beschwörer kann den Kobold zwar zu einem Dienst zwingen, wenn er dessen wahren Namen kennt, jedoch wird in einem solchen Fall der Kobold mit Sicherheit auf Rache sinnen...



## KRABELNDER SCHRECKEN

Eine Zauberei der Hexen

**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 Sekunden

**Probe:** MU/MU/CH

**Wirkungsweise:** Der Gegenstand oder der Körper des Opfers wird auf der Stelle von Myriaden von wimmelnden, kriechenden, krabbelnden Kleintieren (Insekten, Würmern, Maden) bedeckt. Um einen solcherart verfluchten Gegenstand zu berühren, ist eine Mutprobe +10 erforderlich, zumal die Insekten dann auch beginnen, am Arm entlangzukrabbeln.

Das Opfer eines solchen Zaubers wird von solch grossem Selbstekel übermannt, dass es sofort eine Selbstbeherrschungprobe (erschwert um die Anzahl der ZF-Punkte, die die Hexe bei der Zauberprobe übrigbehalten hat) ablegen muss, um nicht auf der Stelle ohnmächtig zu werden (und nach Ablauf der Zauberdauer für die nächsten W6 Stunden zu keiner klaren Äusserung mehr in der Lage zu sein). Aber selbst wenn die Probe gelingt, der kann nichts anderes tun, als versuchen, die Insekten abzuschütteln oder schreiend das Weite zu suchen (und beides nützt nichts).

Noch (Stufe der Hexen) Spielerunden nach Ablauf der Wirkungsdauer, ist das Opfer so von Angst erfüllt, dass alle guten Eigenschaften auf die Hälfte ihres Wertes gesenkt werden müssen.

**Kosten:** 13 ASP für einen Gegenstand von max. Tn.Thengrösse, 17 ASP für ein Lebewesen

**Reichweite:** 7 Schritt

**Wirkungsdauer:** Stufe der Hexe mal 10 Kampfunden

**Meisterhinweis:** Diesen finstere Mishkhara-Beschwörung soll schon die Nerven so manches wackeren Helden zerrüttet haben. Es lässt sich zwar nicht in Regeln fassen, aber wer einmal Opfer dieses Zaubers geworden ist, der wird wohl eine Insektenphobie entwickeln, die eines kundigen Seelenheilers bedarf, um sie wieder loszuwerden.

Glücklicherweise ist die Anrufung nur wenigen übelgesinnten Hexen bekannt und auch aus dem Arcanum nur mit Mühe abzuleiten: zwei Jahre intensives Studium, 4 Magiekundeprüfungen +10.



## KRÄHENRUF

Eine Zauberei der Hexen

**Technik:** Die Hexe formt die Hände vor dem Mund zu einem Trichter und stösst ein schrilles Krächzen aus

**Zauberdauer:** 7 Sekunden

**Probe:** MU/CH/CH

**Wirkungsweise:** Die Hexe ruft einen Schwarm von Stufe plus 2 Krähen aus dem Nichts zur Hilfe, die sich sofort auf ihre Gegner stürzen.

Die Werte einer Krähe: LE: 5, AT: 8, PA: 0, SP: 1, MK: 2, MR: wie die der Hexe

**Kosten:** 13 ASP

**Reichweite:** 25 Schritt (Entfernung der Hexe von ihren Gegnern)

**Wirkungsdauer:** bis die Krähen getötet sind, max. jedoch 10 Kampfrunden

**Meisterhinweis:** „Aus dem Nichts“ heisst für diesen Zauber: aus der nächst möglichen Umgebung. Die anwesenden Krähen, die das Pech haben, sich in der Nähe zu befinden, werden offensichtlich direkt durch die Sphären zum Ort der Hexe „teleportiert“. Es heisst, dass Hexen diesen Zauber nur in wirklichen Notsituationen verwenden, denn er endet fast immer mit dem Tod der beschworenen Vögel, die in diesem Fall häufig zu untoten Wesenheiten werden.

In einigen Zirkeln oder bei alleine lebenden Hexen sind auch Varianten des Zaubers bekannt: der Fledermausruf (die Hexe stösst einen schrillen Pfiff aus und es erscheinen Stufe + 4 Fledermäuse), der Schlangenfuss (auf ein lautes Zischen hin erscheinen Stufe -3 Nesselvipern) und der Hornissenruf (ein tiefes Brummen, Stufe + W6 Hornissen). Letztere Abarten sind allerdings wohl auch schwieriger zu erlernen als die Grundform des Zaubers, die ohnehin den Töchtern Satuaris vorbehalten scheint.



## KRÖTE, NATTER, SCHUPPENLEIB

...ZUM FLUCHBELAD'NEN ORTE TREIB!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zauberde legt die Fingerspitzen seiner gespreizten linken Hand vor sich auf die Erde und zieht sie langsam zusammen, um dann die geballte Faust auf den Boden zu stossen

**Zauberdauer:** 1 Minute

**Probe:** MU/IN/CH +7

**Wirkungsweise:** Um den Zaubernden herum entsteht eine Zone, deren soeben vom Magier bestimmter Mittelpunkt auf alle Echsenwesen, die kleiner sind als der Zauberer selbst, eine magische Anziehungskraft ausübt: Koste es das eigene Leben, werde sie doch versuchen, das Zentrum zu erreichen.

Auch alle Echsenwesen, die diese Zone betreten, während der Zauber noch wirkt, fallen unter diesen Bann. Ihnen steht jedoch eine MR-Probe zu, um sich der Zaubewirkung zu widersetzen. Der Zauberde ist gegen eventuelle Angriffe durch die herbeigerufenen Kröten, Schlangen, Panzerechsen usw. nicht gefeit.

**Kosten:** a) 2W20+7 ASP, b) 5W20+12 ASP

**Reichweite:** Stufe des Magiers mal 20 Schritt Radius

**Wirkungsdauer:** a) Stufe des Magiers mal 2 Stunden, b) Stufe des Magiers mal 7 Stunden

**Meisterhinweis:** Diese Beschwörung entstand offensichtlich aus dem Versuch heraus, satuarische Fluchmagie nachzuempfinden, weist jedoch auch gewisse Ähnlichkeit mit uralten echsischen Herrschaftsritualen auf. Ein mit einem REVERSALIS belegter KRÖTE, NATTER... ist zwar sehr astralintensiv, stellt jedoch einen äusserst effektiven Schutz für ein Nachtlager in Sumpf und Echsendschungel dar.

Der Spruch wurde von einem gewissen Doktor Drinji Barn entwickelt, der irgendwo in den nostrischen Wäldern leben soll. Uns ist keine Akademie bekannt, an der diese Formel gelehrt wird, und auch nicht, ob eine verbreitete Niederschrift existiert.



## MUTABILI HYBRIDIL

### FORME DICH, WIE ICH ES WILL

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Anrufung Asfaloths

**Technik:** Der Zaubernde muss die zu verwandelnden Lebewesen aneinander festbinden, sie in ein Heptagramm postieren, für sich selbst ein Heptagramm zeichnen, sich hineinsetzen und die Opfer der Verwandlung während der gesamten Zauberdauer mit dem Blick fixieren

**Zauberdauer:** von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang

**Probe:** KL/FF/KK (+ eventuelle Zuschläge)

**Wirkungsweise:** Der Zauber verwandelt zwei (oder mehr) unterschiedliche Lebewesen in ein einziges. Aussehen und Fähigkeiten der Kreatur werden in Übereinstimmung mit dem Meister festgelegt.

Die Erschaffung von Chimären ist eine schwierige Angelegenheit: Zuerst müssen die passenden Tiere beschafft und ruhig gestellt werden, damit sie sich nicht zerfleischen, wenn sie gemeinsam im Heptagramm festgebunden werden. Angeblich muss den Tieren dann ein Elixier eingegeben werden, welches ihren Widerstand gegen Zauberei herabsetzt und sie spezielle für den Verwandlungsspruch empfänglich macht. Die Verwandlung funktioniert auch ohne diese Mixtur, dann jedoch müssen folgende Zuschläge auf die Zauberprobe beachtet werden: die höchste Magieresistenz der am Zauber beteiligten Tiere, der Grössenunterschied (ein Zuschlag von 1 bis 3 Punkten), der Verwandtschaftsgrad (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. Meisterfiguren sind natürlich nicht an solche Beschränkungen gebunden ...

**Kosten:** 45 ASP für Lebewesen bis Hundegrösse, 60 ASP für menschengrosse, 100 ASP für Tiere bis Pferdegrösse und 150 ASP für grössere Lebewesen; von diesen Kosten werden 1/30 (aufgerundet) permanent verbraucht

**Reichweite:** 1 Schritt (Abstand der beiden Heptagramme)

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Weitere Details zu dieser Formel finden Sie in den Mysteria Arkana im Kapitel Asfaloths Transmutationen. Der MUTABILI wird von keiner bekannten Akademie gelehrt, wenn auch Gerüchte nicht verstummen wollen, dass man die Thesis sowohl in der Akademie der Verformung zu Lowangen als auch bei einem Zirkel im Ysilischen kennt. Unbezweifelbare Kenner dieser Formel sind der Tulamide Abu Terfas, der nach Zurbarans Tod als der führende Chimärologe gilt, sowie natürlich Borbarad und Pardona, deren Kreaturen seit Jahrhunderten und Jahrtausenden den Kontinent heimsuchen.

In beiden Versionen des Zurbaran-Manuskripts (ChimASPren & Hybriden und Vom Leben . . .) finden sich genügend Hinweise, um die Formel zu rekonstruieren (2 Magiekundeproben +7, 1 Jahr aufopferungsvolles Studium) - jedoch befinden sich alle Kopien unter Verschluss oder in Privatbesitz.



## PANDASPMONIUM

Eine Zauberei der Hexen

**Technik:** Die Hexe spreizt alle zehn Finger so weit wie möglich, deutet mit beiden Händen auf die Stelle, an der sich die Erscheinung manifestieren soll und ruft den Namen jenes Erzdämons, der ihr beistehen soll

**Zauberdauer:** 20 Sekunden

**Probe:** MU/MU/CH

**Wirkungsweise:** 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.

Wer auch immer eine solche Zone durchschreiten will, muss eine Mutprobe ablegen, die sowohl um den eigenen Aberglauben, als auch um die ZF-Punkte, die die Hexe bei der Beschwörung übrig behalten hat, erhöht ist. Der Wagemutige kann dann die Zone durchqueren (GS-2!), muss jedoch in Kauf nehmen, von den dämonischen Erscheinungen angegriffen zu werden: Pro Rechtschritt entstehen so viele Krallenhände, wie die Hexe ZF-Punkte übrig behalten hat, halb so viele Tentakel und ein Maul. Alle Erscheinungen haben eine AT von 7 und keine Parade. Die Krallenhände richten bei einem Treffer W+1 TP an, die Tentakel W+3 und die Mäuler 2W6. Fällt bei einer der Attacken eine 1, so hat die entsprechende Erscheinung den Helden ergriffen und festgehalten: Hier hilft nur eine KK-Probe (pro KR), um sich loszureissen.

Es ist auch möglich, eine Schneise durch das verfluchte Gebiet zu schlagen: Jede Erscheinung hat 10 LP und einen dämonischen RS von 2.

**Kosten:** 13 ASP für die Beschwörung plus 1 ASP pro 10 Rechtschritt dämonenverseuchtes Gebiet.

**Reichweite:** Die dämonische Zone entsteht maximal sieben Schritte von der Hexe entfernt, kann jedoch jede beliebige Form annehmen, so lange die Beschwörerin das gesamte Gebiet zum Zeitpunkt der Entstehung überblicken kann.

**Wirkungsdauer:** Stufe der Hexe in Spielrunden

**Meisterhinweis:** Auch wenn es sich ursprünglich wohl um einen satuarischen Zauber handelt, so ist die Technik (und eine entsprechende Meisterformel) bei all jenen bekannt, die sich eingehend mit der Dämonologie beschäftigt haben, namentlich an den Beschwörer-Akademien in Rashdul und Brabak. Auch aus den Wegen ohne Namen lässt sich die entsprechende Theses binnen eines Jahres intensiven Studiums (3 Magiekundeprobieren +7) herleiten.



## SKELETTARIUS KRYPTADUFT

ERHEBET EUCH AUS GRAB UND GRUFT!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Anrufung Thargunitoths

**Technik:** Der Magier berührt einen Leichnam mit der Hand oder dem Zauberstab und spricht die Formel

**Zauberdauer:** Der Magier berührt einen Leichnam mit der Hand oder dem Zauberstab und spricht die Formel

**Probe:** 30 Sekunden, der Leichnam erhebt sich W6 Minuten danach

**Wirkungsweise:** Mit diesem Zauber kann der Magier Tote 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 Zauber auch mehrere Untote gleichzeitig aus ihrem Grab rufen. Alles weitere zu diesem Ritual, zu beschwörbaren Untoten und Thargunitoths Macht finden sie in den Mysteria Arkana im Kapitel Tharguithots Verdammte Diener.

**Kosten:** 15 ASP für die Erweckung und 3-9 ASP (je nach Untotem) pro Spielrunde für die Kontrolle

**Reichweite:** B, dann kann sich der Untote beliebig weit weg bewegen **Wirkungsdauer:** je nach ASP-Aufwand

**Meisterhinweis:** 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 viele Akademiezauberer der Meinung sind, man könne den Spruch auch zu anderen Zwecken als dem eigenen Vorteil einsetzen...



## SPINNE, EGEL, KRIECHGETIER

Was krecht und fleucht, komm jetzt zu mir!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Anrufung Belzhorashs

**Technik:** Der zaubernde legt die Fingerspitzen seiner gespreizten rechten Hand vor sich auf den Boden und zieht sie langsam zusammen

**Zauberdauer:** 1 Minute

**Probe:** MU/IN/CH

**Wirkungsweise:** Der Zaubernde erschafft um sich herum eine Zone, in der sich alle Insekten, Spinnen, Maden und wirbellose Tiere, ja sogar Modus, zu ihrem Mittelpunkt gezogen werden, und mit der ihnen eigenen Geschwindigkeit beginnen, sich auf diesen Mittelpunkt zuzubewegen.

Der Zaubernde ist gegen eventuelle Angriffe durch die herbeigerufenen Tiere nicht gefeit.

**Kosten:** a) W20+5 ASP, b) 3W20+10 ASP

**Reichweite:** Stufe des Magiers mal 50 Schritt Radius

**Wirkungsdauer:** a) Stufe des Magiers mal 2 Stunden, b) Stufe des Magiers in Tagen

**Meisterhinweis:** Da dieser gildenmagische Versuch, satuarische Fluchmagie nachzuempfinden, sich leicht (und speziell in sumpfigem Gebiet) gegen den Zauberer wenden kann und selbiger nicht von den Auswirkungen seines Schaffens geschützt ist, wird er sich normalerweise tunlichst bald aus dem Zentrum des von ihm „gesegneten“ Gebietes entfernen. Ein mit einer REVERSALIS belegter SPINNE, EGEL... stellt allerdings einen äusserst effektiven Schutz vor Ungeziefen für das Nachtlager dar.

Der Spruch wurde von einem gewissen Doktor 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 KRÖTE, NATTER, SCHUPPENLEIB.

Uns ist keine Akademie bekannt, an der diese Formel gelehrt wird, und auch nicht, ob eine verbreitete Niederschrift existiert. Dr. Barn lebt angeblich irgendwo in den nostrischen Wäldern.



## STEIN WANDLE, TOTES HANDLE!

Eine Formel borbaradianisch-gildenmagischen Ursprungs

Anrufung Asfaloths oder Thargunitoths

**Technik:** a) Der Zauberer formt eine Gestalt aus Lehm oder Holz und setzt sich mit ihr zusammen in ein Pentagramm. Während der gesamten Zauberdauer berührt er sie am Kopf und in der Herzgegend.  
b) Der Zauberer berührt eine Leiche am Kopf und in der Herzgegend und wiederholt die Formel so lange, bis der Leichnam sich erhebt.

**Zauberdauer:** a) 7 Stunden, b) 7 Minuten

**Probe:** MU/CH/KK

**Wirkungsweise:** a) Diese Formel haucht einer Lehm- oder Holzfigur Leben ein und verwandelt sie in einen Golem.  
b) Diese Formel erfüllt eine Leiche mit Lebenskraft und verwandelt sie (je nach Verwesungszustand) in einen Untoten (Leichnam, Zombie oder Skelett).

Sofort nach der Erschaffung muss der Zauberer eine Stufenprobe ablegen. Misslingt diese, so kann er es ein zweites Mal versuchen, jedoch ist die Probe dann um 7 Punkte erschwert. Misslingt auch dies, oder hat der Magier bei der Stufenprobe einen Patzer gewürfelt, so greift ihn die Kreatur an. Beide Arten von Lebewesen sind ansonsten dem Willen ihres Erschaffers völlig unterworfen, sie können jedoch nur einfache Befehle ausführen.

**Kosten:** a) 3W20 ASP für einen kleinen Golem (etwa Kindergrösse), 5W20 für einen Golem in Menschengrösse und 7W20 für einen maximal trollgrossen Golem, davon jeweils W6 ASP permanent;  
b) 5W20 ASP, davon W3 ASP permanent

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Weitere Details zur rituellen Erschaffung künstlicher Lebewesen finden Sie in den Mysteria Arkana in den Kapiteln Asfaloths Transmutationen und Tharguithots Verdammte Diener. Diese Formel wird sowohl in Brabak als auch in Rashdul unter Verschluss gehalten und nur denjenigen zugänglich gemacht, die den Akademien einen grossen Dienst erwiesen haben. Aus ChimASPren & Hybriden, der verstümmelten Fassung von Zurbarans grossem Wer Von Leben..., lässt sich die Formel binnen zweier harter Jahre (aufopferungsvollem Studium) deduzieren (6 Magiekundeproben +12), aus dem genannten Original liess sie sich einfach erlernen - allein, die drei existierenden Exemplare des Buches stehen in der Pentagramma Akademie zu Rashdul, im Kusliker Hesindetempel und in den Bleikammern der Stadt des Lichts unter Verschluss.

Die Anwendung dieses Zaubers wird fast überall von den weltlichen und geistlichen Autoritäten aufs schärfste verfolgt.



## TLALUCS ODEM, SIECH UND KRANK

### DER NIEDERHÖLLEN URGESTANK

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Anrufung Belzhorashs

**Technik:** Der Beschwörer zeichnet ein Pentagramm in die Luft und rülpst heftig. Danach spricht er die Formel .

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** MU/MU/KK

**Wirkungsweise:** Dieser Zauber beschwört eine üble Wolke aus den Dämonensphären, die wie ein heftiger Windstoss aus dem Mund des Beschwörers fährt und 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 ekelerregend süßlich stinkende Wolke bewirkt bei allen, die sie einatmen, eine heftige Übelkeit (2W6 SP) und führt bei misslungener Kraftprobe dazu, dass das Opfer für W6 SR das Bewusstsein verliert. Selbst der Beschwörer bleibt von dieser gasförmigen Widerlichkeit nicht unberührt: W6 SP und ein eine Stunde andauernder CH-Verlust von 2 Punkten

**Kosten:** 13 ASP

**Reichweite:** 7 Schritt Radius

**Wirkungsdauer:** max. 1 SR

**Meisterhinweis:** 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. Der Charismaverlust gilt übrigens auch beim Zaubern, da der Beschwörer nach diesem Spruch (verständlicherweise) einen gehörigen Selbstekel empfindet. Bei einem Patzer verbleibt dir Wolke übrigens im Magier, was nicht nur 4W6 Schadenspunkte verursacht, sondern eventuell (19 und 20 auf W20) bei ihm zudem die Duglumspest auslöst...

Dieser Spruch wird zur Zeit nur in Brabak gelehrt. Zudem finden sich die Grundlagen im Arcanum (allerdings ist eine Magiekundeprobe +12 vonnöten, um die Formel aus diesem Buch zu rekonstruieren, was etwa ein halbes Jahr aufopferungsvolles Studiums bedeutet).



## WEISSE MÄHN UND GOLDNER HUF

### HÖRE MEINEN ZAUBERRUF!

Eine Zauberei auelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Elf begibt sich an einen abgelegenen Ort, formt die Hände zu einem Trichter und stösst ein Wiehern aus

**Zauberdauer:** 15 Sekunden, das Pferd erscheint nach W6 Minuten

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkungsweise:** Der Elf kann mit diesem Spruch ein magisches Ross beschwören, eine milchweisse Stute, die dem Zaubernenden bis zu einem Tag als Reittier dient. Das Ross ist doppelt so schnell wie andere Tiere (GS: 30) und ermüdet nicht, seine Tragkraft jedoch gleicht der eines normalen Pferdes (TK: 4000). Bei der Beschwörung dürfen keine Beobachter zugegen sein. Die Stute trägt nur denjenigen, der sie gerufen hat — jeden anderen wirft sie ab. Im Kampf ist das Pferd wie ein ausgebildetes Schlachtröss zu führen, kämpft jedoch selbst nicht mit!

**Kosten:** 12 ASP

**Reichweite:** Das Pferd erscheint neben dem Elfen, kann sich jedoch während der Wirkungsdauer beliebig weit bewegen.

**Wirkungsdauer:** Stufe des Zaubernenden in Stunden

**Meisterhinweis:** Es herrscht immer noch keine einhellige Meinung unter den Gelehrten, ob es sich bei dieser Zauberei um eine Beschwörung im klassischen Sinne, zumal eine dämonischer Art handelt. Viele Anzeichen (so die Unverwundbarkeit des Tieres gegenüber herkömmlichen Waffen, eine unbegrenzt hohe Resistent gegen Verwandlungs- und Beherrschungszauber und die unendliche Ausdauer) deuten darauf hin. Andererseits lässt sich das Ross nicht mit gewöhnlichen Exorzismen vertreiben und weist auch keine üblichen Zeichen dämonischer Präsenz auf - einmal ganz davon abgesehen, dass Elfen und Dämonen etwa so zusammenpassen wie Praiosamulette und Geweihte des Namenlosen.

Viel eher entstammen die Elfenrösser wohl jenem „Licht“, das die Elfen auch als ihren Ursprung bezeichnen. Die merkwürdige Erklärung besagt, dass zumindest die Pferde der Auelfen von den 'Inseln im Nebel' ihrer eigenen Mythologie entstammen sollen.

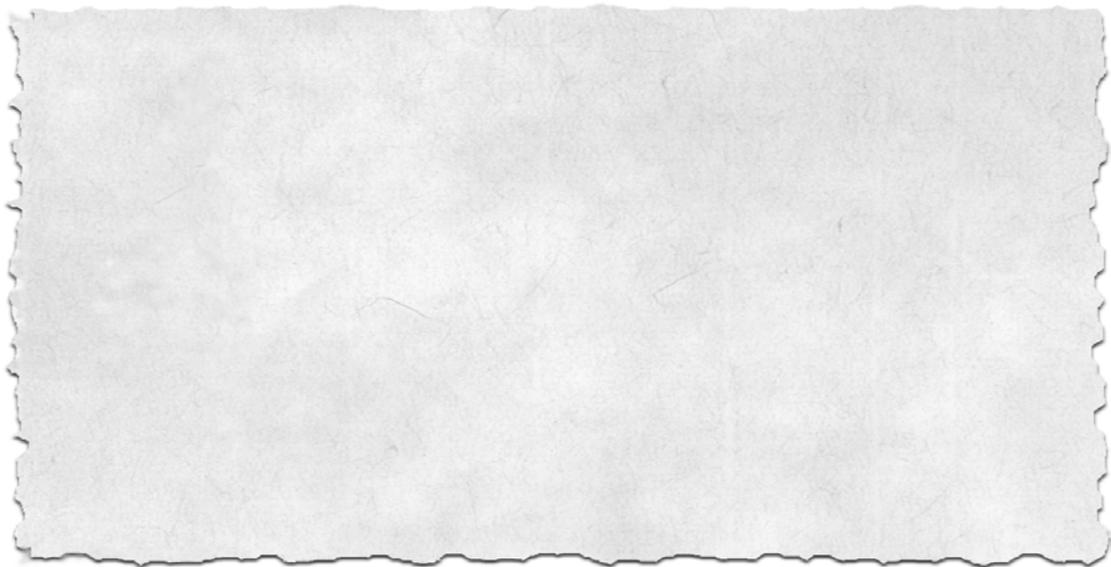
Auch wenn die grundlegende Beschwörungstechnik Magiern und Hexen keine Schwierigkeiten bereiten sollte, so ist doch kein Elf bereit, die Kenntnis dieser Formel mit einem Menschen zu teilen.



# BESCHWÖRUNGEN II. DIE FORMELN DER ZEIT

Was sind Satinav-Beschwörungen?

»Sieben Formeln der Zeit werden sie genannt, denn von sieben weiss man, und es heisst auch: „Ich befehle dir bei den Sieben Formeln der Zeit!“ All diesen Ritualen ist gemein, dass sie nicht etwa Satinavs Macht herbeifehlen, denn er ist gebunden an den Fluss der Zeit, den er bewacht. Vielmehr zwingen sie den Dreizehngehörnten, einen Teil seiner Macht auf den Beschwörer oder den verzauberten Gegenstand zu übertragen...



**Meisterhinweis:** Die Sieben Formeln der Zeit gehören zu den mächtigsten Zaubersprüchen, die den aventurischen Zauberern bekannt sind. Darum gibt es auch nur wenige Kundige, die die Formeln überhaupt anwenden können, und noch weniger sind bereit, ihre Kenntnis mit jemanden zu teilen. Aus diesem Grund sind fast alle Formeln der Zeit ausschliesslich für den Gebrauch durch Meisterpersonen gedacht. Zeitveränderungen sind so schwierig zu handhaben, dass auch Nahema, Xeraan, oder Tula damit sparsam umgehen sollten, auch wenn die Genannten sicherlich bisweilen den **INFINITUM** oder **IMMORTALIS** anwenden.



## BLICK IN DIE VERGANGENHEIT

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

**Technik:** Der Druiden nimmt den Gegenstand in die Hand (oder lässt sich an gewünschtem Ort nieder) und konzentriert sich auf seine astralen Schwingungen

**Zauberdauer:** 1 Stunde

**Probe:** KL/KL/CH (+ Modifikation)

**Wirkungsweise:** Mit diesem Spruch erhält der Druiden im Zeitraffer Einblick in die Geschichte eines Gegenstandes oder Ortes. Er erhält bildliche Eindrücke, von wem, wozu und unter welchen Umständen der Gegenstand häufig benutzt wurde. Bei der Untersuchung eines Ortes kann der Druiden seinen Gesichtspunkt nicht von der Stelle bewegen, aber in alle Richtungen blicken.

Bei der Betrachtung erscheint 1 Jahr als 1 Minute, binnen zweier Tage zöge also die gesamte dokumentierte aventurische Menschheitsgeschichte am Betrachter vorbei. Wegen dieser Geschwindigkeit können keine Einzelheiten wahrgenommen werden, nur längerdauernde und wiederholte Ereignisse verdichten sich zu wahrnehmbaren Eindrücken.

Die Modifikatoren auf die Probe sind: Ort: +/- 0, Gegenstand: +3, Zeitabstand: 1 Jahr +3, 1 Jahrzehnt: +6, 1 Jahrhundert: +9, 1 Jahrtausend: +12, 1 Jahrzehntausend: +15, usw.

**Kosten:** 40 ASP +1 ASP pro Jahrhundert zeitlicher Abstand

**Reichweite:** Z; zeitlicher Abstand je nach eingesetzter ASP

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde (die Zauberdauer)

**Meisterhinweis:** Diesen Zauber hielt man lange für ein geheimes druidisches Ritual, jedoch scheint es, dass jeder Sumudiener in der Lage ist, seinen Geist in die Vergangenheit zu senden. Den meisten Druiden bleibt jedoch verborgen, dass es sich um eine der Sieben Formeln der Zeit handelt. Aus diesem Grund sollte der Zauber Spieler-Druiden oder anderen Helden nicht (oder nur nach einer wirklich fordernden Queste) zugänglich gemacht werden.

Der Zauber ist nicht dazu geeignet, dass ein entsprechend hellsichtiger Druiden Ihre ausgefeilten Detektivgeschichten ruiniert, indem er nach kurzem Grübeln den Mörder „wiedererkennt“. Vielmehr eignet er sich dafür, epische und phantastische Informationen aus der Vergangenheit der Menschheit und älteren Zeitaltern an die Spieler weiterzugeben.

Es ist übrigens nicht - auch nicht mit einer gelungenen Probe +137 - möglich, auch nur einen Sekundenbruchteil in die Zukunft zu sehen (und man berichtet schreckliche Dinge von den Druiden, die es versucht haben).



## IMMORTALIS JUVENIR

KRAFT DES LEBENS, BLEIB BEI MIR!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier zeichnet ein Heptagramm 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:** Vom Neumond bis Neumond

**Probe:** MU/CH/KK

**Wirkungsweise:** Mit diesem Zauber kann sich der Magier nach blieben verjüngen, indem er ein anderes Wesen dafür alt und vergehen lässt oder eine grosse Menge permanenter Astralenergie einsetzt. Die Verjüngung hebt alle negativen Auswirkungen des Alters (siehe Mantel, Schwert und Zauberstab - Vom Leben in Aventurien, S. 32), die in der entsprechenden, zurückgenommenen Periode aufgetreten sind, wieder auf.

**Kosten:** 49 ASP, davon 1 ASP permanent für das eigentliche Ritual. Dazu kommen pro 10 Jahre Verjüngung W6+1 permanente LP und ASP, wenn der Zauberer die Verjüngung mit seinem eigenen Blut bezahlt, oder W6 permanente ASP, wenn ein anderes intelligentes Lebewesen dafür sein Leben lassen muss.

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Die siebte der Sieben Formeln der Zeit ist seit den Magierkriegen endgültig verschollen, wiewohl sie auch in früheren Zeiten kaum bekannt war und schon immer als eines der sagenumwobenen 'Letzten Geheimnisse' galt. Fran-Horas und Rohal, Rashtul und Sultan Sheranbil V sollte der Formel ihre übermenschlich langen Regierungszeiten verdankt haben. Wenn heute noch ein Zauberkundiger lebt, der dieser Formel beherrscht, dann heisst dies, dass er mehrere hundert Jahre alt sein muss oder in Kontakt mit einem der Verhüllten Meister steht. Da für das Ritual die Magie des Blutes unabdingbar ist, scheuen auch viele Zauberer davon zurück die Formel neu zu entdecken oder zu rekonstruieren - von den unangenehmen Nebeneffekten abgesehen, die Sie im Kapitel Die Magie des Blutes in den Mysteria Arkana finden, wird jegliche Form der Opferung intelligenter Lebewesen vom Codex Albyricus mit dem Feuertod bedroht.

Kurz und gut: Der IMMORTALIS sollte ausschliesslich Meisterpersonen vorbehalten bleiben.



## INFINITUM IMMERDAR

Zauber wirk' für tausend Jahr' !

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde konzentriert sich auf die dem zu verlängernden Spruch innewohnenden astralen Schwingungen, spricht die Formel und lässt seine Kraft in den Spruch fließen

**Zauberdauer:** mehrere Tage Vorbereitung, der eigentlich Zauber dauert etwa 1 Stunde

**Probe:** KL/CH/KK (erschwert um die ursprünglichen ASP-Kosten des zu verlängernden Spruches)

**Wirkungsweise:** Wird dieser Spruch angewandt, während ein anderer Spruch wirkt, so wird dessen Wirkungsdauer permanent. Mit Permanenz lassen sich nur solche Sprüche belegen, die eine begrenzte Wirkungsdauer haben, nicht aber solche, deren Dauer einmalig (z.B. viele Kampfzauber) oder von vornherein permanent (z.B. Heilzauber) ist.

**Kosten:** 49 ASP, plus die Mindestkosten des zu verlängernden Spruches, von dieser Summe müssen 1/20 als permanente ASP aufgewendet werden. Ein eventuell vierter Stabzauber spart 2 ASP ein, bevor durch 20 geteilt wird

**Reichweite:** wirkt auf den gerade aktiven Spruch

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Zauber, deren Wirkungsdauer kürzer ist als die Zauberdauer des **INFINITUM** (1 Stunde), werden am Ende dieser Stunde gesprochen. Ein mittels **INFINITUM** verlängerter Zauber kann nur mittels **DESTRUCTIBO** gebrochen werden.

Dieser Spruch (es scheint sich jedoch eher um ein langwieriges Ritual zu handeln) ist die Formel, über die seit ihrem Verschwinden am meisten diskutiert, spekuliert, konstruiert, veröffentlicht und zensiert wurde, ohne dass ein Mensch, Elf oder Zwerg ihre Anwendung, geschweige denn das kleinste Bruchstück ihrer Thesen 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...

In Spiel steht dieser Zauber, die fünfte der Sieben Formeln der Zeit, nur und ausschliesslich mächtigen Meisterpersonen (Zauberkundigen ab der 20. Stufe, seien es Nahema, Tula, Borbarad, Xeraan oder Rohal, falls er wieder erscheint...) 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 einem läppischen permanenten ASP. Die Person, die den **INFINITUM** einsetzt, muss also von halbgöttlicher Wesensart sein oder so mächtig, dass sie sich erlauben kann, eine Konfrontation mit den Wächtern des Gleichgewichts, namentlich einem gewissen Teclador, schlimmstenfalls gar mit Satinav selbst, herbeizuführen.



## RITUAL DES CHIVSZESS'AICH\*

Aus der Echsischen Magie, vielleicht gar von Pyrdacor selbst stammend, jedoch auch in hochelfischen Quellen erwähnt.

Technik, Zauberdauer und **Probe:** unbekannt

**Wirkungsweise:** Bei Gelingen dieses mächtigen, erderschütternden Rituals verschwindet ein kompletter Landstrich vom Angesicht der Welt und lässt nur Sumus bleiche Knochen zurück. Das entrückte Land erleidet kaum einen Schaden, jedoch ist es fürderhin vom Rest der Welt getrennt.

Zudem verstreicht die Zeit in einer solchen Nebenwelt in einem anderen Massstab als im Diesseits: So kann es geschehen, dass innerhalb der Nebenwelt 100 Jahre vergehen, während in Aventurien ein Tag verstreicht; genauso gut ist es jedoch möglich, dass eine Stunde in der „Zeitblase“ einem ganzen Tag auf Dere entspricht. Der Rhythmus von Licht und Dunkelheit bleibt jedoch (subjektiv) derselbe wie zum Zeitpunkt, als das Ritual vollzogen wurde. Sonne, Mond und Sterne sind jedoch nicht zu erkennen.

Die Ränder des entrückten Landes bestehen meist aus Ozean und Nebel, bisweilen auch aus dem grauen Wabern des Limbus, so dass auf nichtmagische Art kein Übergang in das Reich oder aus ihm heraus möglich ist.

**Kosten, Reichweite und Wirkungsdauer:** unbekannt, jedoch müssen für die Errichtung einer ZEITBLASE sicherlich einige Zehntausend ASP aufgewendet werden, was sich meist nur durch die Magie des Blutes oder ein vieltausendfaches Opfer erreichen lässt. Dafür kann man jedoch ein Gebiet von der Grösse Aventuriens verschwinden lassen. Um den Zauber aufzuheben, muss man das Herz der Nebenwelt zerstören, ansonsten ist die Wirkung permanent.

**Meisterhinweis:** Durch dieses Ritual gelang es den Alten Elfen, ihre westlichen Inseln zu den Inseln im Nebel zu machen, und es heisst, dass als letzte Tat des Zweiten Drachenkriegs die Dschungel der Echsen in eine solche „Unzeit“ geschleudert wurden - von der Wunde in Sumus Leib zeugt noch heute die Wüste Khom.

Auf eine ähnliche, wenn auch sicherlich nicht so brutale Art und Weise haben sich wohl vor Urzeiten auch die Feenreiche von unseren Gefilden getrennt. Dass dies Sumu nicht bis in die Grundfesten erschütterte, lag unter anderem daran, dass die einzelnen Domänen der Feen nie kontinentumspannende Ausmasse erreichten.

All jenen Nebenreichen (und vielleicht noch anderen, von deren wir keine Kenntnis besitzen) ist gemein, dass sie sich zu bestimmten Konstellationen der Sphären Tore auf tun, durch die man von der einen (diesseitigen) Welt in die Nebenwelt wechseln kann - und umgekehrt.

Wenn man weiss, wo zwischen den Sphären man nach einer solchen Zeitblase suchen muss, lässt sie sich mit einem PLANASTRALE ANDERWELT erreichen, unter Umständen sogar mit einem TRANSVERSALIS TELEPORT.

Wie bereits erwähnt, findet sich eine Beschreibung des Rituals in einem halbvergessenen Traktat über echsische Götter und Zauberei. Es mag noch einige Abschriften geben, die sich jedoch sicherlich alle in Privathand befinden - einmal abgesehen, dass man das Ritual mit dem Bücherwissen nicht durch führen könnte. Es gibt in ganz Aventurien keinen menschlichen, elfischen oder zwergischen Zauberer, der die vollständige Form des Rituals kennt. Keinen. Punkt.

\*unter diesem Namen findet man eine recht detaillierte Beschreibung der Wirkung in den „Fünf Arkanen Kapiteln H'Ranga Betreffend“



## TEMPUS STASIS, ZEIT VERHARRE

### DEIN FLUSS IM AUGENBLICK ERSTARRE!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier ballt die rechte Hand zur Faust, schliesst die Linke darum und führt die Fingerknöchel an die Stirn

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** MU/KL/KK (erschwert um die Anzahl der Sekunden, die der Zauber wirken soll)

**Wirkungsweise:** 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.

**Kosten:** 21 ASP

**Reichweite:** max. 7 Schritt Radius

**Wirkungsdauer:** siehe oben (A)

**Meisterhinweis:** 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 Beschwörers oder die nicht an Lebewesen gebundene Magie (ein auf den Beschwörer losgelassener **FULMINICTUS** stört sich nicht am Zeitstillstand, ein durch **AXXELERATUS** beschleunigtes Wesen ist jedoch ebenso starr wie alles andere).

Wie üblich besagen die Gerüchte, dass „nur Nahema“ diesen Zauber beherrscht. Fakt ist jedoch, dass mit den jüngsten borbaradianischen Ereignissen auch die satnavschen Phänomene zugenommen haben und es möglicherweise noch mehr Zauberer gibt, die sich diesem unverständlichen aller Unsterblichen verschrieben haben...

Weitere Hinweise finden sich übrigens im Arcanum, wenn auch eine Rekonstruktion der Formel aus diesem Wert nicht möglich scheint.



## ZEITEN LAST UND ZEITEN PEIN

...FAHRT IN DIESES BILDNIS EIN!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Für diesen Zauber ist ein etwa sechsstündiges Ritual vonnöten, dass 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 sechs Stunden

**Probe:** MU/KL/KK (+ Zuschlag)

**Wirkungsweise:** 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 Magiers muss nicht von eigener Hand geschaffen, aber so naturgetreu wie möglich sein.

Der Zauberer muss in jeder Neumondnacht das Ritual in abgeschwächter Form wiederholen (Dauer etwa 1 Stunde, (MU/KL/KK) - 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 1W6 Jahre.

Sobald ein anderer sterblicher (ein Vernunftbegabtes Wesen) das Bild oder die Statuette berührt, verfliegt der Zauber, das Bildnis kehrt in seinen Originalzustand zurück und die gesamte Last des Alters fällt auf den Zauberer...

**Kosten:** 49 ASP + W6 ASP permanent

**Reichweite:** Z, ausserdem darf der Magier sich niemals weiter als 7 Meilen vom Bildnis entfernen.

**Wirkungsdauer:** permanent (s.o.)

**Meisterhinweis:** Bei dieser Formel der Zeit scheint es sich um einen abgewandten IMMORTALIS zu handeln, denn auch hier wird die Zeit, die einen selbst ereilen würde, umgelenkt und auf einen anderen Gegenstand gerichtet, genauso wie beim IMMORTALIS ein Opfer die Folgen des Alters erleiden muss. 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 Durchführbarkeit her bekannt. Um vom ZEITEN LAST... Kenntnis zu haben, muss man einen TaW: Magiekunde von mindestens 15 (Beschwörer: 12) aufweisen.



## ZEITREISE (AUCH BEKANNT ALS CHRONONAUTOS ZEITENFAHRT)

VERGANGENHEIT WIRD GEGENWART)

Ein unentschlüsseltes Ritual aus der hochelfischen oder Gildenmagie

**Zauberdauer:** Das vorbereitende Ritual benötigt die richtige Sternkonstellation (möglichst dieselben, wie sie zur Zeit des Eintreffens herrschten) und dauert etwa einen halben Tag. Der eigentliche Zaubervorgang selbst nimmt etwa eine Viertelstunde in Anspruch.

**Probe:** MU/CH/CH (+ Modifikator)

**Wirkungsweise:** Mit diesem Spruch wird ein Tor in der Zeit geöffnet, so wie sich durch den PLANASTRALE ANDERWELT 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 die Vergangenheit zu reisen, in der einer der Zeitefahrer sich selbst begegnen könnte. Üblicherweise kommen die Zeitreisenden nackt an, jedoch ist es auch möglich, wenn auch deutlich schwieriger mit Ausrüstung zu reisen. Die Modifikatoren auf die Probe sind: Reisende mit Ausrüstung: +10; Zeitabstand: 1 Jahr +0, 1Jahrzehnt +3, ein Jahrhundert +6, ein Jahrtausend +9, ein Jahrzehntausend +12; einer der Zeitreisenden lebt bereits: +15 pro Reisendem; Verlängerte Dauer (s.u.): +10

**Kosten:** 45 ASP plus 1 ASP pro Jahrhundert plus 2W6 ASP pro Reisendem; dazu 2W6 LP je Person. 1LP und 1 ASP werden permanent aufgezehrt. Zudem kann der Zauberer ASP aufwenden, um die Dauer der Zeitreise zu verlängern. Beim misslingen des Zaubers altert jeder Zeitreisende um 1W6 Jahre, der Zauberer um 1W6 Jahre pro Zeitreisendem!

**Reichweite:** Das Tor entsteht 1W20-1 Schritt vom Zauberer entfernt

**Wirkungsdauer:** 2W20 plus Astralenergie in Stunden

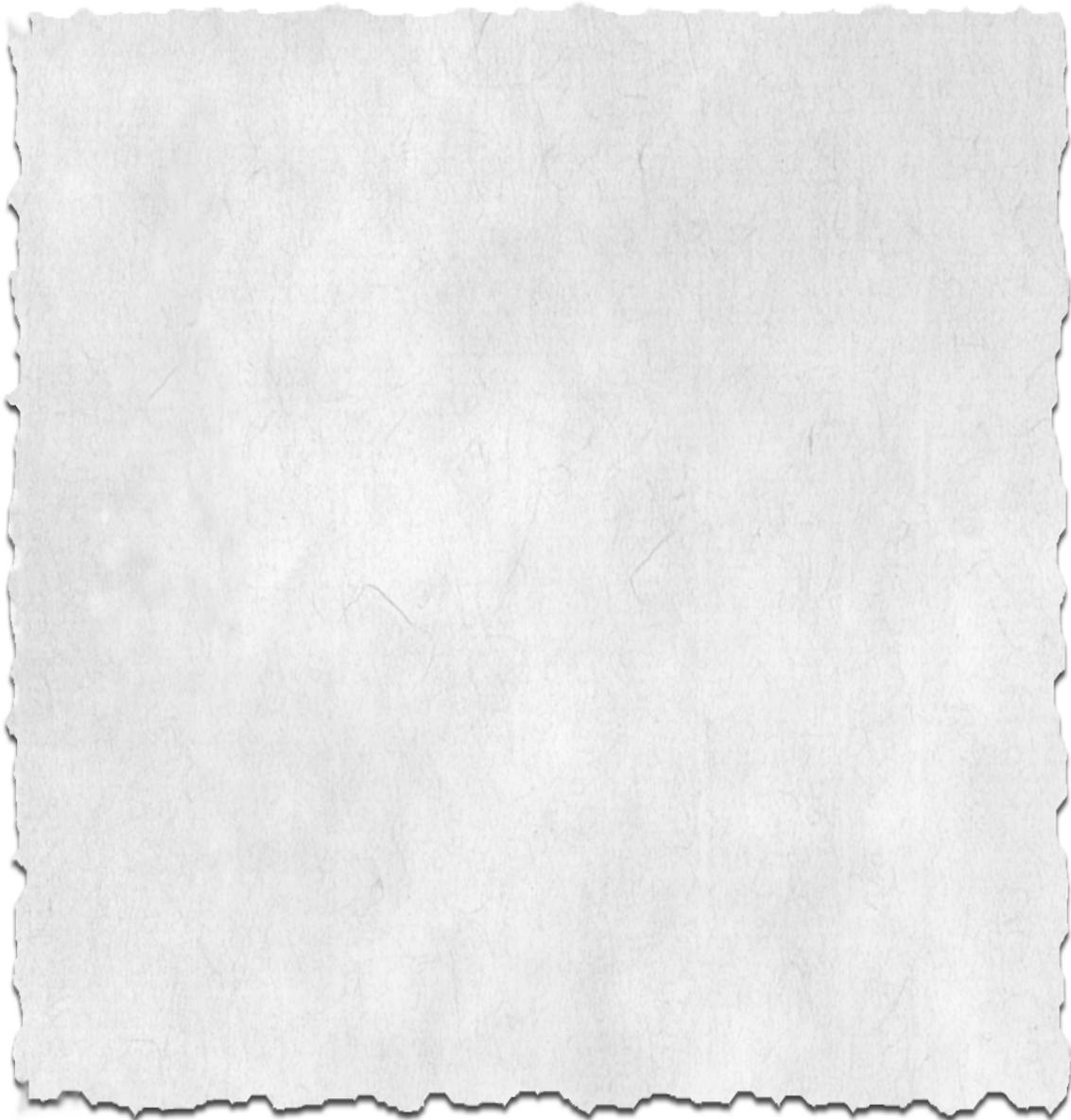
**Meisterhinweis:** Die Legende weiss zu berichten, dass Satinav selbst mit diesem Spruch zum Urgrund der Zeit, zum Kataklysmus zurückging, um Sumu zu retten, und für diese Tat von Los bestraft wurde, der ihn zum Wächter über die Zeit machte, die Satinav zu verändern trachtete. Demzufolge handelt es sich bei diesem Zauber, der mächtigsten der Sieben Formeln der Zeit, auch nicht im eigentlichen Sinn um eine Satinav-Beschwörung, sondern um einen Zwang; und der Herr der Zeit wird alles tun, um einen Zeitfrevel zu verhindern. Das sollten Sie als Meister auch tun, denn Zeitpadadoxa (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 drei in ganz Aventurien um den korrekten Ritus. Der CHRONONAUTOS wird in Rohals Systemen und in al Planes' SphASPrologia 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 es bewusst verschwiegen). Alles weitere Wissenswertes - auch über die Variante CHRONOKLASSIS URFOSSIL - können Sie aus dem Kapitel Satinav in den Mysteria Arkana erfahren.



---

# BESCHWÖRUNGEN III. ELEMENTARE MÄCHTE

Was sind Elementar-Beschwörungen?





## AUGE DES LIMBUS, MAHLSTROM INS NICHTS

SCHLING JEDE SPUR DES DÄMONENGEZÜCHTS!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier macht mit beiden Händen eine kreisende Bewegung, reißt die Hände sodann an den Körper und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 15 Sekunden

**Probe:** MU/CH/KK

**Wirkungsweise:** Diese Formel bewirkt die unkontrollierte Öffnung eines Tores zu den Andersphären, das sich als grauer Mahlstrom manifestiert. Der Zauberer muss 3 W6 ASP je Schritt Durchmesser des Wirbels aufwenden. Alles was sich innerhalb dieses Radius befindet, wird unwiederbringlich in den Limbus gerissen; bis zum doppelten Durchmesser ist eine KK +5 erforderlich, wobei ein Opfer für jeden fehlenden Punkt bei dieser Probe 1 Schritt auf den Wirbel zurückschritt; jenseits dieser Entfernung und bis zum dreifachen Radius ist eine KK —5 nötig, um sich nicht unwillentlich dem Zentrum zu nähern. Der Sog wirkt gleichermassen auf Lebewesen, Geister und Dämonen. Ausserhalb des dreifachen Radius zeigt der astrale Wirbel keinen Effekt mehr.

**Kosten:** siehe oben

**Reichweite:** der Wirbel entsteht maximal 7 Schritt vom Magier entfernt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich, der Wirbel bleibt Stufe des Zauberers in Sekunden bestehen

**Meisterhinweis:** Zweck der Formel ist, wie der Name schon sagt, die Verbannung von Dämonen in den Limbus. Alle weiteren Effekte sind zwar eher störend, aber ob der Struktur des Zaubers unvermeidlich.

Die Formel ist weithin unbekannt, jedoch sollen einige Dämonologen und Elementaristen Kenntnis von ihr besitzen. Nach unserem Wissen ist dieser Zauber in seiner kompletten Form undokumentiert, wiewohl sich Hinweise im Arcanum und dem Codex Dimensionis finden. Dort wird auf ein Buch namens Tore in den Äther verwiesen, das die komplette Formel enthalten soll. (Rekonstruktion aus letzterem Buch - so es sich findet - binnen 8 Monaten intensiven Studiums, gekrönt von einer Magiekundeprobe +7)



## DSCHINN DER LÜFTE (DES ERZES, ...) EIL HERBEI

...DIENE MIR UND SEI DANN FREI!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier zeichnet ein Hexagramm und einen Bannkreis auf den Boden, legt eine grössere Menge des Elements, dessen Dschinn er beschwören will, in das innere Hexagon, versenkt sich in die Essenz des Elements und spricht die Formel

**Zauberdauer:** etwa eine halbe Stunde

**Probe:** MU/KL/CH (erschwert um den entsprechenden Modifikator für widersprüchliche Elemente)

**Wirkungsweise:** Mittels dieser Beschwörung kann ein Dschinn, ein mächtiges Elementarwesen, herbeigerufen werden. Ob das Wesen bereit ist, dem Magier einen Dienst zu leisten, entscheidet eine Charismaprobe, die je nach Art des Dschinnen und des Dienstes mit Zuschlägen in unterschiedlicher Höhe belegt ist. Welche Dienste die sechs Arten der Dschinnen leisten können und viele weitere Details zu den sechs Elementen erfahren Sie im Kapitel Die Macht der Elemente in den Mysteria Arkana

**Kosten:** 30 ASP für die Beschwörung; für die Bindung müssen entsprechend zusätzliche ASP investiert werden

**Reichweite:** 1 Schritt; der Dschinn kann sich danach jedoch nach Massgabe seines Beschwörers frei bewegen

**Wirkungsdauer:** bis zur Erfüllung des Dienstes

**Meisterhinweis:** Mit dem druidischen **MEISTER DER ELEMENTE**, den elementaren Wänden und dem **MANIFESTO** gilt der **DSCHINN...** als eine der KernFormeln für das Wesen der Elementare. Wie bei den anderen Elementarbeschwörungen gilt auch hier, dass sich ein Zauberer für eines der sechs Elemente entscheiden sollte, dessen Beschwörung ihm dann um vieles leichter fällt.

Diese Formel wird von den Eleven vor allem in Rashdul und auf der Schule des Kalifen gelehrt, kann jedoch auch in Punin und Khunchom eingesehen werden. Sobald Druiden in die Grundlagen dieses Zaubers eingewiesen werden, sollten auch sie keine weiteren Schwierigkeiten mit der MagierFormel haben.

Eine eigene Rekonstruktion ist nur aus der Urfassung des Groszen Elementariums möglich, was mit etwa einem Jahr intensiver Bibliotheksarbeit (denn die wenigen Abschriften, die von diesem seltenen Buch existieren, werden nicht verliehen) verbunden ist. Um nachzuweisen, dass man die Formel auch wirklich erlernt hat, muss jedes Vierteljahr eine Magiekundeprobe +7 abgelegt werden, bei deren Misslingen das vergangene Quartal umsonst war...



## FLAMMENRING

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

**Technik:** Der Druiden deutet mit dem Zeigefinger der linken Hand auf die Stelle, an der der Ring entstehen soll, dreht sich im Kreis und hebt die Arme beschwörend gen Himmel

**Zauberdauer:** 5 Kampfrunden

**Probe:** MU/KL/CH

**Wirkungsweise:** Um den Druiden schießt ein Ring aus schritthohen, lodernden Flammen aus dem Boden! Um die Flammenwand zu durchschreiten, muss einem Angreifer eine Mutprobe gelingen, die um die bei der Zauberprobe übrig behaltene ZF-Punkte erschwert ist. Wer den Ring durchbricht, erleidet 3W+2 SP und verliert einen Punkt seines RS.

**Kosten:** 3 ASP pro Kampfrunde

**Reichweite:** max. 7 Schritt Radius

**Wirkungsdauer:** je nach eingesetzter Astralenergie (A)

**Meisterhinweis:** Dieser Spruch zeigt, dass die Kenntnis der „elementaren Wände“ über Jahrhunderte doch nicht völlig verloren gegangen ist, denn um just solch einen Zauber handelt es sich. (Näheres zu den elementaren Wänden finden Sie weiter unten). Der Zauber ist zwar allen Druiden zugänglich, aber wenig verbreitet. Es scheint, als hätten die Geoden die Kenntnis dieses Spruchs aufrechterhalten - die Ähnlichkeit zum Seelenfeuer ist unverkennbar.



## MANIFESTO, KRAFT DER SECHSE

...BEI DER MACHT VON SCHLANG' UND ECHSE!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier konzentriert sich auf die essentiellen Eigenschaften des gewünschten Elements, deutet mit dem Zeigefinger der rechten Hand auf die Stelle, an der sich das Element manifestieren soll, und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 30 Sekunden

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkungsweise:** Mittels dieser Formel kann der Magier eine kleine Manifestation des gewünschten Elements herbeirufen. Dies mag ein kleines Flämmchen sein, mit dem er eine Pfeife oder ein Herdfeuer entzünden kann; ein Becher füllt sich mit Wasser, selbiges Wasser überzieht sich mit einer dünnen Eisschicht, eine Handvoll Sand verwandelt sich in lebenserfüllten Humus, ein Kiesel oder Erzbröckchen fällt vom Himmel oder ein Windhauch frischt die Luft der muffigen Studierstube auf ...

Die elementare Erscheinung ist dem Beschwörer von Nutzen, kann allerdings nicht zur persönlichen Bereicherung oder zum Schaden anderer eingesetzt werden, d.h. es erscheint das Element in einer kleinen und möglichst reinen Form, also keine Feuerbälle oder vom Himmel regnende Diamanten ...

**Kosten:** 3 ASP

**Reichweite:** Das Element manifestiert sich max. 1 Schritt vom Magier entfernt

**Wirkungsdauer:** max. 1 Minute (Will der Magier die Manifestation bis zum nächsten Sonnenaufgang in der diesseitigen Welt binden, so muss er einen weiteren ASP investieren)

**Meisterhinweis:** Wie bei der Beschwörung von Elementarwesen gilt auch bei dieser Formel : Der Magier muss sich zu Beginn seines Studiums ein Element erwählen, dessen Prinzipien erfolgt. Die beschworene Erscheinung gilt übrigens nicht als „eine grössere Menge des Elements“, die für die Beschwörung eines Elementargeists oder Dschinns vonnöten ist.

Diese Formel ist den Magiern erst seit kurzem zugänglich, da auch sie aus der Urfassung des Groszen Elementariums rekonstruiert wurde. Sie wird in Rashdul, Festum, Punin u.a. den Eleven beigebracht und an all jenen Orten auch an auswärtige Magier vermittelt (gegen den geringen Obulus von 50 Dukaten „zur Förderung der hesindegefälligen Erforschung der elementaren Prinzipien“). Ebenfalls bekannt, dort jedoch nur an die eigenen Schüler vermittelt ist die Formel im Konzil der Elementaren Gewalten.

Da elementare Manifestationen jedoch zur Geschichte zivilisierter Völker gehören wie Ackerbau, Herdfeuer und Sprache, scheint es nur natürlich, dass auch andere Zauberkundige diesem Zauber ein intuitives Verständnis entgegenbringen.



## MEISTER DER ELEMENTE

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

**Technik:** Der Zaubernde muss hierzu eine grössere Menge des Elementes, dessen Essenz er beschwören will, fixieren, oder, besser noch, berühren. Danach kann er sich auf die Beschwörung konzentrieren

**Zauberdauer:** a) 5 Minuten, b) 1 Stunde

**Probe:** MU/KL/CH a) +6, b) +18

**Wirkungsweise:** Dieser Zauber ruft entweder a) einen Elementargeist, der dem Beschwörer einen Dienst leistet, wenn diesem einen CH-Probe +3 gelingt, oder b) beschwört einen der sechs Elementarherren, der bereit ist, sich für den Beschwörer einzusetzen, wenn selbigem eine CH-Probe +7 gelingt. Welche Dienste die unterschiedlichen Arten von Elementarwesen zu leisten bereit sind, wie sie gebunden werden können, ihre Natur und ihre spieltechnischen Werte — all dies erfahren Sie aus dem Kapitel Die macht der Elemente in den Mysteria Arkana.

**Kosten:** a) 12 ASP, b) 48 ASP (Die Kosten gelten jeweils für die Beschwörung; unter Umständen muss der Druiden noch weitere ASP für die Bindung des Elementarwesens und für weitere Dienste investieren).

**Reichweite:** 1 Schritt

**Wirkungsdauer:** nach Belieben des Elementarwesens oder bis zur Erfüllung des Dienstes

**Meisterhinweis:** Die Notwendigkeit, eine bestimmte Menge des zu beschwörenden Elements zu berühren, ist auch 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). Wie oben erwähnt, ist den Elementaren ein eigenes Kapitel gewidmet, aus dem Sie alles Wesentlich erfahren können. An dieser Stelle sei nur vermerkt, dass ein Zauberkundiger sich stets einem der sechs Elemente verpflichtet fühlt und ihm dessen Manipulation leichter von der Hand geht als die Kontrolle über die anderen oder gar das gegensätzliche Element.

Bis vor wenigen Jahren galten alleine die Druiden als Meister der Formel, während selbst den Tulamiden (profunden Kenner der Dschinne) das Wissen verloren schien. Dies änderte sich jedoch schlagartig mit der Entdeckung der späthorasischen Urfassung des Groszen Elementariums vor 7 Jahren und dem Wiedererscheinen des Konzils im Raschtulswall, und mittlerweile können sowohl Druiden als auch Magier, in geringerem Umfang sogar Hexen und Elfen, auf ein ansehnliches Wissen über die elementaren Kräfte und Wesenheiten verweisen.



## MEISTER MINDERER GEISTER

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Schelm stösst einen kaum hörbaren Pfiff durch die Zähne aus und denkt dabei an den Geist, den er beschwören will

**Zauberdauer:** 7 Sekunden (bis der Geist erscheint)

**Probe:** MU/CH/CH

**Wirkungsweise:** Dieser Spruch ruft ein Wesen aus der Gruppe der Minderen Geister herbei. Der Geist erscheint sofort, lässt sich aber vom Schelm nicht kontrollieren und führt auch keine Befehle aus. Näheres zu den Minderen Geistern finden Sie in den Mysteria Arkana im Kapitel Die Welt der Geister.

**Kosten:** 3 ASP pro Geist

**Reichweite:** Der gerufene Geist muss sich innerhalb einer Meile Entfernung befinden

**Wirkungsdauer:** Wie lange der Geist bleibt, ist ihm selbst überlassen

**Meisterhinweis:** Ausser der Tatsache, dass der Schelm mittels dieses Spruches zeigen kann, dass er wirklich ein „Meister minderer Geister“ ist, hat der Spruch keine irgendwie geartete Auswirkung, da Mindergeister nicht handeln können, sondern einfach nur sind. Was sie durch ihre schiere Existenz bewirken, bleibt der Phantasie des Meisters überlassen - gehörig beeindruckt wird der Schelm mit einer solchen Beschwörung sein Auditorium allemal.

Es ist eigentlich ein Leichtes, Mindergeister herbeizurufen, jedoch kümmern sich weder Magier, noch Hexen und Druiden (von den Geoden mal abgesehen) um solche Art Beschwörung, so dass es vornehmlich den Schelmen überlassen bleibt, Interessierte in diese Invokation einzuweihen, die andere Magiekundige zudem noch die doppelt angegebenen Astralpunkte kostet.



## NIHILATIO GRAVITAS

DER SCHWERE FESSEL VON DIR LASS!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde sucht sich einen festen Stand, hebt langsam die Arme und spricht dabei die Formel

**Zauberdauer:** 15 Sekunden

**Probe:** KL/KK/KK

**Wirkungsweise:** Mit Hilfe dieser Formel kann der Zaubernde um sich eine zylinderförmige 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 (HA-Probe!). 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.

**Kosten:** 5 ASP pro Schritt Radius

**Reichweite:** je nach ASP-Aufwand, jedoch höchstens Stufe des Zaubernden in Schritt

**Wirkungsdauer:** max. 1 Spielrunde

**Meisterhinweis:** Auch wenn es sich hierbei nicht um die Anrufung eines Elementes selbst handelt, so findet die Formel im Gebiet der elementaren Beschwörungen doch ihren rechten Platz, denn es ist die Schwere, die Eigenschaft des Elementes Fels, die durch die Bewegung, die Eigenschaft des Elementes Luft ersetzt wird. Die zeigt auch die Umkehrung vermittelt des **REVERSALIS**: In diesem Fall wird allen Elementen die Eigenschaft des Felses zusätzlich auferlegt, so dass jeder und alles von doppelter Last gebeugt wird.

Der NIHILATIO gehört zurecht zu den schwierigsten Formeln überhaupt, und es gibt auch nur wenige Magi und MagASP, die von sich behaupten können, den Spruch in seiner Tiefe ausgelotet zu haben. Si 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.



## PLANASTRALE ANDERWELT

### DUNKLER SPALT IN HIMMELSZELT

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier ballt die Fäuste, stellt sich breitbeinig auf den Boden und erhebt die Arme gen Himmel. Dabei spricht er laut und deutlich die Formel.

**Zauberdauer:** 1 Minute

**Probe:** MU/MU/CH

**Wirkungsweise:** Diese Formel öffnet ein Tor in die Nichtsphären, den Limbus, den Zwischenraum, oder wie auch immer die Gelehrten die graue Leere zwischen den Sphären nennen: Vor den Augen des Magiers zerreisst das Gefüge der Welt und macht dem grauen Wabern des Limbus Platz, umrandet von schwarzen Schwaden, dort, wo Welt und Nichtwelt aufeinanderstossen. 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 gleichnamigen Kapitel in den Mysteria Arkana.

**Kosten:** je nach Grösse des Tors: ein etwa kopfgrosses Loch kostet 17 ASP, eine rumpfgrosse Öffnung 21 ASP, ein mannshohes Portal 49 ASP und eine scheunengrosse Durchfahrt schliesslich 99 ASP

**Reichweite:** 3 Schritt

**Wirkungsdauer:** Das Tor bleibt maximal Stufe des Magiers minus 5 Spielrunden lang offen, kann jedoch nach Belieben vom Beschwörer wieder geschlossen werden.

**Meisterhinweis:** Diese „Feldversion“ eines grossen Rituals kann momentan ausschliesslich in Punin oder bei einer Handvoll Privatgelehrter studiert werden, wo sie in Jahrzehnten mühevoller Kleinarbeit aus verschiedensten alten Schriften zurückgerechnet wurde. Das entsprechende Ritual ist neben Magiern auch Hexen und Druiden zugänglich, wird aber selten zelebriert. Wie schon erwähnt, findet sich eine Beschreibung der Zwischensphären und ihrer Möglichkeiten und Gefahren im Kapitel Der Limbus in den Mysteria Arkana. 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 Borborad, Nahem, 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...



## SOLIDIRID FARBENSPIEL

TRAGE MICH AUF LUFT ZUM ZIEL!

sala de( va bha

Eine Zauberei firmelfischen Ursprungs

**Technik:** Der zaubernde spricht die Formel und zeichnet einen Bogen in die Luft

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** IN/GE/KK

**Wirkungsweise:** Der Zauberer erschafft, von seinen Füßen ausgehend, in der Luft eine in alle Regenbogenfarben schimmernde Brücke von max. 49 Schritt Länge, einem Schritt Breite und von unbegrenzter Tragkraft.

**Kosten:** 2 ASP pro Schritt Länge

**Reichweite:** siehe oben, die Brücke entsteht direkt vor den Füßen des Zaubernden

**Wirkungsdauer:** Stufe des Zaubernden mal 5 Kampfrunden

**Meisterhinweis:** Obwohl die Firmelfenmagie bereits seit Jahrhunderten bekannt ist, gehört dieser Spruch immer noch zu den grossen Geheimnissen der arkanen Kunst. Wenige Au- und Waldelfen und noch weniger Menschen können von sich behaupten, mehr als nur rudimentäre Kenntnis dieser Formel zu besitzen, und selbst in Gerasim, wo Lebewesen aller Rassen und Völker gemeinsam die Magie studieren, sind es einzig die Firmelfen, die es hierhin zu wahrer Meisterschaft bringen.

Und da noch kein akademischer Magus die Formel (von der, und das kommt erschwerend hinzu, kein Transskript, geschweige denn eine verständliche Thesis existiert) en detail studiert hat, bleibt es auch weiterhin fraglich, ob die eigentliche Wirkung nun in einer elementaren Invokation, der Mutation Luft zu Fels oder schierer Bewegung besteht.



## VERSCHWINDIBUS

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Schelm fixiert den Gegenstand seines Interesses, verschränkt die Arme vor der Brust und zwinkert einmal pro fünf Minuten, die das Objekt verschwunden bleiben soll

**Zauberdauer:** 3 Sekunden

**Probe:** IN/CH/GE

**Wirkungsweise:** Dieser Zauber bringt wie durch Geisterhand Gegenstände zum Verschwinden! Der Gegenstand, der bis zu 400 Unzen (10 Stein) schwer sein darf, wird nicht einfach unsichtbar, sondern verschwindet tatsächlich. 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, ebensowenig solche, die an schwereren Objekten befestigt sind.

**Kosten:** 5 ASP pro Gegenstand und Spielrunde

**Reichweite:** 15 Schritt

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Aufwand

**Meisterhinweis:** Wie auch beim [AUGE DES LIMBUS](#) handelt es sich bei diesem Zauber um eine unkontrollierte, jedoch reduzierte Variante des [PLANASTRALE ANDER WELT](#), 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.

Dieser Spruch ist hinreichend bekannt, wird jedoch fast ausschliesslich von Schelmen angewendet. Andere Zauberkundige müssen - wie bei Schelmenzaubern üblich - die doppelte ASP für den [VERSCHWINDIBUS](#) aufwenden.



## WAND AUS ERZ (FEUER, HUMUS, ...), ERHEBE DICH

VOR FEIND UND FÄHRNIS SCHÜTZE MICH!

Eine Formel gildenmagischen wie auch druidischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier legt beide Handflächen vor der Brust zusammen, breitet danach die Arme aus (Handflächen nach aussen) und ruft die Formel

**Zauberdauer:** 30 Sekunden

**Probe:** MU/KL/CH

**Wirkungsweise:** Dieser Zauber erschafft im Sichtfeld des Magiers eine Wand aus einem der sechs Elemente Erz/Fels, Humus, Eis, Wasser, Feuer oder Luft. Die Wand hat eine Höhe von etwa drei Schritt und kann vom Magier beliebig geformt werden, entscheidend ist allein die Länge der Barriere. (Um unnötige Rechnerei bei der Erschaffung eines Ringes zu vermeiden, nehmen Sie einfach mal an, pi sei genau 3, egal, was ihr Mathematiklehrer ihnen erzählt hat.)

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 (siehe die Wirkung des **FLAMIVIENRINGS**), 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 in den Mysteria Arkana. Die genaue spieltechnische Wirkung (die Macht der Barriere) sollte vom Spielleiter danach bemessen werden, wie viele ZF-Punkte der Zauberer bei der Probe übrig behalten hat.

**Kosten:** 7 ASP pro Schritt Länge der Barriere

**Reichweite:** Die Wand darf bei ihrer Entstehung max. 7 Schritt vom Magier entfernt sein. Danach verbleibt sie an dem Ort, an dem sie beschworen wurde

**Wirkungsdauer:** Stufe des Magiers minus 2 Spielrunden

**Meisterhinweis:** Dieser Zauber scheint, wie einige andere Zauber auch, gleichzeitig bei mehreren magischen Gemeinschaften entstanden zu sein, weswegen sowohl Magier als auch Druiden (sie kennen ihn als **SCHUTZ DER ELEMENTE**) ihn als „ihr eigen“ betrachten dürfen.

Wie bei den anderen elementaren Invokationen gilt auch hier, dass der Zaubernde sich einem Element verschrieben haben sollte. Für alle anderen Elemente ist die Zauberprobe entsprechende erschwert.

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 ein kleines Abenteuer). Alle anderen Zauberkundigen benötigen den Beistand eines wohlwollenden Druiden oder Magiers.

Eine Rekonstruktion aus dem Grossen Elementarium (alle Fassungen) ist möglich, aber extrem schwierig: Das Erlernen der Formel erfordert 1 Jahr intensiven Studiums, wobei jedes Quartal eine Magiekundeprobe +7 abgelegt werden muss. Misslingt auch nur eine der Proben, so war die ganze Arbeit umsonst (offensichtlich hat sich der Zauberer in einen falschen Lösungsweg verrannt), und der Magier muss von vorne beginnen.



## ZORN DER ELEMENTE

Eine Zauberei druidischer Überlieferung

**Technik:** Der Druiden muss für diesen Zauber eine kleine Menge des Elementes besitzen, dessen zerstörerische Wirkung er herbeirufen will. Diese schleudert er dann auf den oder die Gegner, während er sich auf die elementare Macht konzentriert

**Zauberdauer:** 7 Sekunden

**Probe:** MU/CH/KK

**Wirkungsweise:** Noch während sich die kleine Menge des Elements 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 Regen spitzer Erzbröckchen, ein mörderischer Wasserstrahl oder eine fliegende Dornenhecke. All diesen Erscheinungen ist gemein, dass sie beim Gegner 3W+Stufe des Druiden TP anrichten und zudem noch die Umgebung mit dem Schaden beeinflussen, den eine solche Manifestation mit sich bringt (Meisterentscheidung).

Der Druiden kann die entstehenden Schadenspunkte auch nach Belieben auf mehrere Gegner oder Objekte verteilen. Bei einer solchen Art des Zaubers ist die Probe um die Anzahl der betroffenen Opfer/Objekte erschwert.

**Kosten:** 3W+Stufe ASP (die angerichteten TP)

**Reichweite:** 21 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort, eventuelle Nebeneffekte bleiben so lange bestehen, bis sie auf natürliche Art und Weise vergehen

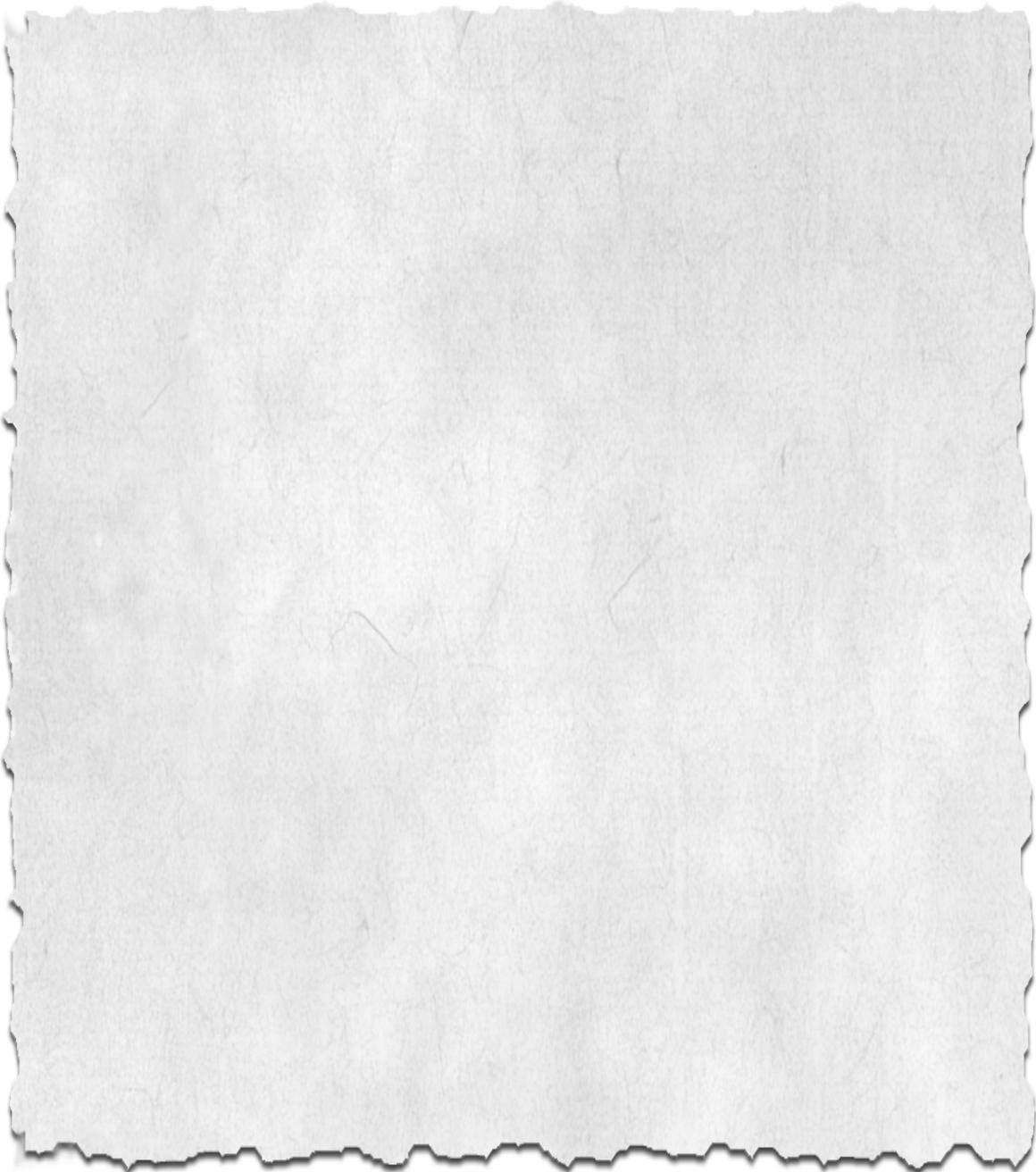
**Meisterhinweis:** Wie bei allen anderen elementaren Beschwörungen gilt auch hier, dass der Zauberende sich einem Element verschrieben haben muss. Für alle anderen Elemente ist die Zauberprobe um 7 Punkte erschwert. Bei diesem Spruch handelt es sich nicht um eine „verschollene“, sondern um eine von den Druiden bewusst geheimgehaltene Beschwörung. Im Jahre 22 Hal erging jedoch (auf eine Art und Weise, die bis heute im Dunkeln liegt) das Wort an alle Kundigen, diesen Spruch in Zukunft allen Sumudierinnen und Sumudienern zugänglich zu machen - diesen und nur diesen, denn die Zeit sei gekommen, in der die Mächte der Siebten Sphäre erneut nach Sumus Leib griffen, die Zeit, in der ein jeder Sumudienere gerüstet sein müsse, den Angriff auf die Urmutter allen Seins unter Einsatz aller Kräfte abzuwehren...



---

# BEWEGUNGEN

Was ist Bewegungsmagie?





## AUFGEBLASEN, ABGEHOBEN

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Schelm holt laut und gut sichtbar Luft, bläst seine Backen auf, hebt die Hände langsam zum Himmel und lässt die Luft mit einem lauten „Pffrz!“ wieder entweichen

**Zauberdauer:** 7 Sekunden

**Probe:** CH/KK/KK

**Wirkungsweise:** Der Bezauberte bläst gegen seinen Willen selbst die Backen auf (ja, er erscheint überhaupt sehr aufgeblasen), und beginnt, langsam aber stetig 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 vom Schelm 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.

**Kosten:** 10 ASP

**Reichweite:** 7 Schritt

**Wirkungsdauer:** Stufe des Schelms in Minuten

**Meisterhinweis:** In geschlossenen Räumen wird der Verzauberte natürlich höchst unbeholfen und lächerlich unter der Decke haften bleiben, während im Freien eine grössere Höhe (HA- Proben!) sicherlich dazu führt, dass er den Boden mit leicht gebräunten Beinkleidern wieder betritt...

Andere Zauberkundige als Schelme müssen nicht nur (wie bei allen Schelmenzaubern) die doppelte Menge an Astralpunkten für diesen Zauber aufwenden, sondern sich zudem noch mit der Magieresistenz des Opfer herumschlagen.

Ob Druiden, Magier, Elfen oder Hexen diesen Spruch überhaupt je erlernen werden, sei einmal dahingestellt.



## AXXELERATUS BLITZGESCHWIND

FLIEG DAHIN WIE LAUB IM WIND!

a'sela dhASPo biundawin

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Waldelf konzentriert sich auf alle Muskeln und Sehnen seines Körpers und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 2 Sekunden

**Probe:** KL/GE/KK

**Wirkungsweise:** Dieser Zauber setzt den Waldelfen in die Lage, sich kurzfristig mit doppelter Geschwindigkeit zu bewegen: Seine Bewegungen sind fließend und grazil, wirken jedoch wegen der Schnelligkeit leicht verschwommen. Im Kampf bedeutet dies eine Erhöhung der AT und PA um je 2 Punkte.

Der Elf kann diesen Zauber auch auf Gefährten anwenden.

**Kosten:** 7 ASP pro Person

**Reichweite:** Z / 7 Schritt

**Wirkungsdauer:** 20 Kampfrunden (A)

**Meisterhinweis:** Will der Elf den **AXXELERATUS** gleichzeitig auf mehrere Personen anwenden (z.B. um seine Gefährten eine schnelle Flucht zu ermöglichen), so ist die Probe um die doppelte Anzahl der Beschleunigten erschwert und dauert ausserdem 5 Sekunden. Wundersamerweise wird die Fingerfertigkeit durch die Formel nicht beeinflusst, so dass der Elf auch beschleunigt noch in der Lage ist, komplizierte Handhabungen auszuführen- unter anderem kann er auch schneller seinen Bogen abschiessen und einen neuen Pfeil auf die Sehne bringen...

Ausser Elfen (von denen die Magier die Formel übernommen haben, die sie nun in Gerasim, Belhanka, an der Akademie der Verformungen zu Lowangen und auch im Kreis der Einfühlung lehren) scheinen auch die Koboldkinder sich recht passabel auf den Zauber zu verstehen. Kein Wunder, wenn man die Fähigkeit ihrer Zieheltern bedenkt...

Der **AXXELERATUS** lässt sich bedauerlicherweise nicht aus Zauberkräfte der Natur rekonstruieren, obwohl Tamara seine Wirkung en detail beschrieben hat.



## DURCH FELS UND ERZ, TROTZ ACH UND WEH

...ICH WIE ÜBER ERDE GEH

Eine Zauberei auelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Elf stellt sich barfuss auf den Boden, konzentriert sich und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 1 Minute

**Probe:** MU/KK/KK

**Wirkungsweise:** Vermittels dieses Zaubers ist der Elf in der Lage, sich durch massive Hindernisse hindurchzubewegen, seien es nun Mauern, Bergflanken oder gar schrittdicke Eisenportale. Für längere Strecken ist der Zauber jedoch nicht geeignet, da sich der Elf „unter Tage“ nur eine GS von 1 erreicht. Zudem bewirkt der Zauber eine völlige Resistenz gegen elementaren Felsschaden, sei es durch einen Steinschlag oder Treibsand. Endet die Zauberdauer (oder der Vorrat an ASP), während der Zaubernde noch im Felsgestein steckt, so stirbt er auf der Stelle!

Da es sich um einen Zauber handelt, der sich auf das Laufen als Bewegung bezieht, scheint es nicht zu funktionieren, wenn der Elf nur durch Wände hindurch greifen will.

**Kosten:** 15 ASP + 3 ASP pro Spielrunde

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Aufwand (A)

**Meisterhinweis:** Die mysteriöseste und „unelfischste“ Formel der Hexalogie der elementaren Bewegung kann hier nur vermutet werden, denn es gibt nicht einmal Gerüchte, die von einer existierenden Kenntnis dieses Spruches reden. Demzufolge lässt sich auch nicht vergleichen, ob eine Ähnlichkeit zum Koboldzauber **DURCH MARMORSTEIN UND EISENWAND** besteht oder sich der Zauber eher mit bestimmten Geodenritualen vergleichen lässt.

Aufschlüsse über die Formel kann man wohl erst erwarten, wenn mehr Artefakte, Schriften und Lieder aus der Zeit der Alten Elfen ans Tageslicht kommen.



## DURCH MARMORSTEIN UND EISENWAND

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Schelm tritt vor das Hindernis, schliesst die Augen und geht einfach hindurch

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** KL/GE/KK

**Wirkungsweise:** Ein Zauber, mit dem ein Schelm durch Wände und Hindernisse gehen kann. Pro Stufe kann er 2 1/2 Finger (5cm) dickes Material durchdringen. Stellt sich das Material als zu dick heraus oder zögert der Schelm bei seinem Vorhaben, so wird er von dem Hindernis wieder ausgespien.

Der Schelm kann nur die Habe, die er am Leibe oder in der Hand trägt (bis insgesamt 500 Unzen), jedoch kein weiteres Lebewesen mit sich durch die Wand nehmen.

**Kosten:** 10 ASP

**Reichweite:** max. 1 Schritt Dicke

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** Handelt es sich die dem Hindernis nicht um Erz/Metall oder Fels/Mauerwerk, sondern um Holz oder Eis, dann ist die Zauberprobe um 3 Punkte erschwert, bei verzauberten Materialien oder Wänden aus elementarer Kraft (**WAND AUS...**, **ERHEBE DICH**, in diesem Falle gilt auch Erz als Hindernis) sogar um 7 Punkte.

Es scheint fast, als handele es sich bei diesem Zauber um die dem Erz zugeordnete Formel der Hexalogie der Elementaren Bewegung (siehe **ÜBER EIS...**), jedoch scheinen ihre Beschränkungen auf eine Abwandlung hinzudeuten. Genaueres lässt sich über den **DURCH MARMORSTEIN** nicht sagen, da selbst die Akademie zu Belhanka- die einzige Akademie, an der diese Formel gelehrt wird. Ihre Abgängerinnen und Abgänger zum Stillschweigen verpflichtet hat. Es mag gut sein, dass sie einen Pakt mit einem Kobold geschlossen haben, da diese ja als Meister der Bewegung gelten.



## FORAMEN FORAMINOR

ÖFFNET EUCH, TÜR UND TOR!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier berührt das Schloss dreimal mit der Hand und murmelt dabei die Formel

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** KL7KL/FF (+ eventuelle Zuschläge)

**Wirkungsweise:** dieser Zauber öffnet mechanische Schlösser, Riegel etc. an Türen, Truhen und ähnlichem, ohne das der Zauberer den genauen Schliessmechanismus kennen muss.

**Kosten:** je nach Art des Verschlusses zw. 2 und 20 ASP, gegen einen CLAUDIBUS möglicherweise noch mehr

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** augenblicklich, das Schloss bleibt so lange offen, bis es wieder zugesperrt wird

**Meisterhinweis:** 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 Telekinese das eigentliche Öffnen besorgt. Genau so durch Kombination zweier alter Zauber, die den o.g. ähnelten- soll der FORAMEN übrigens entstanden sein.

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.

Gegen einen CLAUDIBUS CLAVISTIBOR zeigt der FORAMEN eine besondere Wirkung; die Einzelheiten finden Sie unter dem Verschlusszauber angegeben. Nach einem gelungenen FORAMEN ist dann nicht nur der CLAUDIBUS aufgehoben, sondern auch die Tür geöffnet. Diese Formel gilt ebenfalls als klassische MagierFormel, die fast überall gelehrt wird und deren Wesen 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.



## HEXENHOLZ

Eine Zauberei der Hexen

**Technik:** Die Hexe berührt den Gegenstand und konzentriert sich

**Zauberdauer:** 1 Spielrunde

**Probe:** KL/FF/KK

**Wirkungsweise:** Mit diesem Zauber lässt die Hexe die Kräfte der Erde wieder in totes Holz fließen. So kann sie den Gegenstand beleben und für kurze Zeit aus der Ferne dirigieren. Das Holz ist zwar zu langsam, um Kampfhandlungen auszuführen, für einen kräftigen Schlag oder Stoss oder ein Stuhlwegziehen reicht es aber aus. Wenn sich die Hexe einmal mehr als sieben Schritt vom Gegenstand entfernt, geht die Kontrolle verloren. Der Gegenstand muss zum allergrössten Teil aus Holz bestehen, darf maximal 4000 Unzen (100 Stein) wiegen und nirgendwo eingemauert, angenagelt oder —geschraubt sein.

**Kosten:** 5 AP + 1 ASP pro Spielrunde

**Reichweite:** siehe oben

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Aufwand (A)

**Meisterhinweis:** Ob es sich tatsächlich um die Kräfte der Erde handelt, muss fraglich bleiben, es scheint eher als würden hier die elementaren Eigenschaften der Luft, die Bewegung, auf das Holz hinabgerufen. Sei's drum, eigenständige Bewegungen sind dem hölzernen Gegenstand ohnehin möglich. Wenn die Hexe das Objekt aus dem Blickfeld verliert, ohne sich jedoch zu weit entfernen, wiederholt es immer wider die letzte ihm befohlene Bewegung, sei es nun ein wiegender Tanz, ein heftiges Zitter oder ein Schlag in eine bestimmte Richtung.

Das Holz kann zwar hüpfende Bewegungen ausführen, sich aber nicht schwebend in die Luft erheben. Es kann sich maximal so schnell bewegen, wie die Hexe (bei zu hohem Gewicht können sie als Meister dem jedoch einen Riegel vorschieben).

Auch wenn es sich um einen recht einfachen Bewegungszauber handelt, so ist er doch wenig verbreitet; Er kann fast ausschliesslich bei satuarischen Lehrmeisterinnen erlernt werden (es mag Magier oder Schelme geben, die den Spruch ebenfalls beherrschen), 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.



## IN GLUT UND LOHE OHNE WEH

...ICH WIE ÜBER ERDE GEH.

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Elf stellt sich barfuss auf den Boden, konzentriert sich und murmelt die Formel

**Zauberdauer:** 20 Sekunden

**Probe:** MU/GE/KK

**Wirkungsweise:** Der Elf ist in der Lage, auf glühenden Kohlen, durch lodernde Feuer, über (und durch!) glutflüssiges Gestein zu gehen, ja selbst im Angesicht eines Drachen oder Lindwurms zu bestehen, denn das Feuer beflügelt seine Bewegungen eher als dass es sie hemmt oder ihm Schaden zufügt. Es heisst sogar, dass der Elf in der Lage ist, an Flammen hochzuklettern. Der Zaubernde muss nur dafür sorgen, dass er nach Ablauf der Wirkungsdauer wieder erträglich Temperaturen um sich hat ...

**Kosten:** 11 ASP + 3 ASP pro Spielrunde

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Aufwand (A)

**Meisterhinweis:** Dieser Zauber aus der Hexalogie der Elementaren Bewegung gilt noch immer als verschollen, jedoch darf man annehmen, dass eine Handvoll der ältesten Elfen (vielleicht die Hüter der mythischen Feuerstadt Mandalya im Neunaugensee) das Geheimnis um die Formel wahren, um sie, sollte die Not es fordern, an ausgewählte Elfen weiterzugeben.

Eine gildenmagische Transkription, eine Herleitung aus den bekannten BewegungsFormeln oder dem FEUERBANN ist bisher noch nicht gelungen und scheint auch in weiter Ferne zu liegen.



## KLICKERADOMMS

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Schelm schnippt mit den Fingern in Richtung auf den Gegenstand, auf den er es abgesehen hat

**Zauberdauer:** 1 Sekunde

**Probe:** KL/FF/KK

**Wirkungsweise:** Dieser Bewegungszauber ermöglicht das Zerteppern von zerbrechlichen Materialien: Gläser zerspringen, Krüge fallen vom Regal, Zinnbesteck beult und biegt sich, Tannenzapfen regnen vom Baum und dergleichen mehr. Der Gegenstand darf max. Stufe des Schelms mal 5 Unzen wiegen. Der Zauber wirkt nicht auf magische Gegenstände (sehr wohl aber auf Fläschchen, die z.B. magisches Elixier enthalten) oder auf Objekte, die von ihrer Konstruktion darauf ausgelegt sind, Schaden zu widerstehen (Türen, Balken, Waffen, Rüstungen etc.)

**Kosten:** 3 ASP pro Gegenstand

**Reichweite:** 10 Schritt, der Schelm muss das Objekt seines Schabernacks sehen können

**Wirkungsdauer:** augenblicklich, die Zerstörung ist permanent

**Meisterhinweis:** 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“.

Auch in diesem Fall gilt, dass der Zauber eigentlich recht einfach erlernbar ist, aber offensichtlich nur die Schelme ihn verwenden. Kenner und Kennerinnen des MOTORICUS (ZF: 7 und besser) können aus dieser Grundform der Telekinese jedoch den Schelmenpruch ableiten, wenn sie diesen in Aktion beobachten konnten. Dazu sind drei erfolgreiche Magiekunde-Proben + 5 und etwa ein halbes Jahr Studium vonnöten. Andere Zauberkundige als Schelme müssen jedoch, wie bei allen Schelmenzaubern, die doppelte ASP-Anzahl in diesen Zauber investieren.



## LOCKRUF UND FEENFÜSSE

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Schelm fixiert den Gegenstand, den er verzaubern will, deutet mit dem Zeigefinger auf ihn und schnalzt mehrfach mit der Zunge

**Zauberdauer:** 2 Sekunden

**Probe:** IN/CH/FF

**Wirkungsweise:** Der Schelm kann kleine und leichte, unbelebte Objekte (Holzschalen, Becher, Jacken, Fackeln ... max. 80 Unzen Gewicht) 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 Schelm hintrippelt. Hierin liegt auch die Beschränkung dieses Zaubers, denn das verzauberte Objekt braucht in der Tat einen Boden oder Treppe, worauf es laufen kann. Kleinere Hindernisse kann es eventuell überspringen, keinesfalls jedoch kann es fliegen oder an Decken und Wänden entlanglaufen!

**Kosten:** 3 ASP

**Reichweite:** 10 Schritt

**Wirkungsdauer:** Bis der Gegenstand angekommen ist (A)

**Meisterhinweis:** In einigen Sagen und Märchen heisst es, dass ein Gegenstand „Feennisse 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 (vielleicht noch anderen Feenwesen) bekannte Zauber der wahre Grund hinter diesen Erzählungen.

Als Schelmenzauber gilt auch für den **LOCKRUF**: Alle anderen Zauberkundigen müssen die doppelte Menge an ASP einsetzen, um die entsprechende Wirkung zu erzielen. Was als „klein und leicht“ gilt, liegt in der Entscheidung des Meisters.



## MATERIALIA ANIMAT

STUMMER DIESER, SEI PARAT!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier fasst den Gegenstand mit beiden Händen und vollführt mit ihm siebenmal die Bewegung, die in das Objekt übergehen soll und spricht dabei siebenmal die Formel

**Zauberdauer:** 5 Minuten

**Probe:** KL/FF/GE

**Wirkungsweise:** 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) 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 7 Punkte erschwert. Dieser Effekt darf aber nur einfachster Natur sein (z.B. das Öffnen einer Tür).

**Kosten:** a) 15 ASP, b) 45 ASP

**Reichweite:** B, nach Abschluss der Zauberdauer kann sich der Magier jedoch beliebig weit vom verzauberten Objekt entfernen

**Wirkungsdauer:** a) Stufe des Magiers in Stunden, längstens jedoch bis zum nächsten Sonnenaufgang, b) in Monaten, längstens jedoch bis zur nächsten Sommersonnenwende

**Meisterhinweis:** Die eigentliche Bewegung muss vom Magier mit dem Gegenstand in weniger als 10 Sekunden 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 7 Punkte erschwert und erfordert einen separaten Befehl.

Bekannte Beispiele für diesen Zauber sind apportierende Tablett, 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 Materie bezeichnete.

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 (ein Jahr intensives Studium, 2 Magiekunde- Proben + 7).



## MIT DEM WIND, IN STERNENHÖH

...ICH WIE ÜBER ERDE GEH.

Ein Zauber firnelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Firnelf stellt sich barfuss auf den Boden, breitet die Arme aus und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 30 Sekunden

**Probe:** MU/GE/KK

**Wirkungsweise:** Der Elf erhebt sich in die Luft und kann sich vom Wind wie ein Vogel tragen lassen! Dabei darf er sich nicht gegen den Wind, sondern höchstens quer zur elementaren Macht bewegen. Die Geschwindigkeit wird von der Windstärke bestimmt: In Richtung des Windes bewegt sich der Firnelf mit Windgeschwindigkeit. Bei Windstille steht es dem Elfen frei, seine Richtung zu wählen, jedoch bewegt er sich dann nur mit Schrittgeschwindigkeit vorwärts.

Der Elf kann seine Flughöhe frei wählen, diese jedoch um höchstens 2 Schritt pro Sekunde ändern kann (etwas mehr, wenn er einen guten Auf- oder Abwind findet).

**Kosten:** 13 ASP plus 3 ASP pro Spielrunde

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** je nach ASP Aufwand (A)

**Meisterhinweis:** Die MIT DEM WIND... gilt als die mächtigste der Formeln aus der Hexalogie der Elementaren Bewegungen (siehe Meisterhinweis bei ÜBER EIS...). Selbst von den Firnelfen, denen dieser Zauber zugeschrieben wird, beherrschen ihn nur die wenigsten und erfahrensten, so dass es für Menschen (und auch andere Elfen) ein Ding der Unmöglichkeit scheint, die Formel zu erlernen. Während sich im Grossen Elementarium noch einige vage Andeutungen finden, scheint der Autorin von Zauberkräfte der Natur dieser Zauber vollkommen unbekannt gewesen zu sein.

Der Elf kann diesen Zauber übrigens auch anwenden, um durch einen Sturm zu gehen, ohne umgeworfen zu werden. Mit dem Ende der Zauberdauer sinkt der Elf mit besagten 2 Schritt pro Sekunde zu Boden.



## MOTORICUS MOTILICH

LEBLOS DING, BEWEGE DICH!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier fixiert den Gegenstand, deutet in dessen Richtung und spricht die Formel ,

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** KL/FF/KK

**Wirkungsweise:** Ein Zauberkundiger, der diesen Spruch beherrscht, kann Gegenstände anheben, sie schweben oder durch die Luft fliegen lassen, maximal mit einer Geschwindigkeit von 2 Schritt pro Sekunde. Der Zauber ist auch dazu geeignet, ohne Berührung feinste Manipulationen durchzuführen. In beiden Fällen muss der Magier das bewegte Objekt jedoch sehen können. Das maximale Gewicht, dass der Magier auf diese Art bewegen kann, beträgt KK des Zaubernden mal 100 Unzen.

**Kosten:** Gewicht in Unzen mal Strecke in Schritt geteilt durch 10 gleich benötigte ASP, mindestens jedoch 5 ASP.

**Reichweite:** Der Abstand zwischen Magier und Gegenstand darf nie grösser als 7 Schritt sein.

**Wirkungsdauer:** maximal 1 Spielrunde (A)

**Meisterhinweis:** 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, wenn sie sie von einem kompetenten Magus beigebracht bekommen.

Die eigentliche Bewegung von Objekten (wohlgemerkt, lebende Materie ist vollkommen unempfindlich gegen diesen Spruch) ist noch nicht einmal die Krönung dieses Zaubers. Vielmehr gilt die „Telemanipulation“ als die höchste Kunst. Dies 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 ein **ADLERAUG**...).

In all diesen Fällen ist die Zauberprobe für den **MOTORIVUS** natürlich erschwert: Während das Drehen des Schlüssels im Schloss einen Aufschlag von 2 Punkten mit sich bringt, kann eine Fallenentschärfung ohne Berührung leicht auch eine Erschwernis von 25 Punkten bedeuten. Pro Gegenstand oder einzelнем Objekt, das so gehandhabt wird, ist jedoch mindestens ein Malus von 2 Punkten auf die Zauberprobe zu veranschlagen. Zudem würden wir empfehlen in diesem Fall die Zauberprobe auf (KL/FF/FF) abzulegen.



## MOVIMENTO DAUERLAUF

WIE HIRSCH UND WOLF, NICHTS HÄLT MICH AUF.

Eine Formel auelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Elf atmet tief durch, läuft barfuss auf der Stelle und konzentriert sich auf die Muster des Zaubers

**Zauberdauer:** 1 Minute

**Probe:** IN/GE/KK

**Wirkungsweise:** Unter der Wirkung dieses Zaubers ist der Auelf in der Lage, ohne Ermüdung grosse Strecken laufend zurückzulegen. Je nach Beschaffenheit des Geländes bewegt er sich hierbei mit GS 4 bis GS 8 (jeweils abzüglich entsprechender Belastung durch Rüstung oder Ausrüstung). Er kann sich jedoch nur auf Terrain bewegen, das er auch ohne die Wirkung des Zaubers bewältigen könnte.

**Kosten:** 7 ASP + 2 ASP pro Stunde

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** maximal Stunden des Elfen in Stunden (A)

**Meisterhinweis:** Wieder einmal haben wir hier eine Formel vor uns, von der uns Menschen lange Zeit unbekannt war, dass sie überhaupt existierte, denn die Ausdauerleistungen der Elfen waren ja auch rein durch körperliche Verschiedenheit zu erklären gewesen. Nichtsdestotrotz haben wir es hier mit einem Zauber zu tun, dazu noch mit einem, der offensichtlich alle Auelfen wohlbekannt ist. Wer weiss, welche Geheimnisse noch hinter ihren unergründlichen Augen schlummern?



## NACKEDEI

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Schelm betrachtet sein Opfer und macht eine abwinkende Handbewegung.

**Zauberdauer:** 2 Sekunden

**Probe:** KL/GE/KK

**Wirkungsweise:** Diese Schelmerei lässt die gesamte Kleidung, Rüstung und Ausrüstung des Opfers vom Leib rutschen, so dass es splitternackt darsteht: 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 Rock über die Schultern 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) mindesten 10 Sekunden und eine 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:** 5 ASP plus RS mal RS in ASP

**Reichweite:** 10 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** Wir können es nur noch einmal betonen, dass Schelme Blutvergiessen abgrundtief verachten und diesen Zauber keinesfalls dazu benützen, dass ihre Gefährten den nun Ungerüsteten in Stücke hauen. 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. Könnten andere Zauberkundige den Spruch erlernen, würde er sie doppelt so viel kosten wie einen Schelm, der dieselbe Aufgabe vollbringt.

Von der Wirkung des Spruches her mag man darauf schliessen, dass es sich wiederum um eine Abart des **MOTORICUS** (oder in diesem Fall: der **MOTORICUS**- Variante **FORAMEN**) handelt, denn der Zauber wirkt durch das „fernfigrige“ Öffnen von Verschlüssen und das Vergrössern von Öffnungen aller Art.



## SPURLOS, TRITTLOS, FÄHRTENLOS

...SEI MEIN SCHRITT IN SAND UND MOOS.

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Waldelf wischt mit der Hand über den Boden.

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** IN/GE/GE

**Wirkungsweise:** Hinter dem Waldelfen verschwinden seine Fussabdrücke und andere Spuren, die er verursacht, augenblicklich. Der Weg des Waldelfen ist selbst vom besten Spurenleser nicht mehr zu erkennen. Fusstapfen im Schnee füllen sich wieder, geknickte Zweige richten sich auf, ja nicht einmal Staub wird aufgewirbelt. Dazu gehört ebenfalls, dass der Zauber sämtliche Gerüche auslöscht, wodurch auch Spürhunde keine Witterung mehr aufnehmen können.

**Kosten:** 7 ASP pro SR und Person (für Gefährten des Waldelfen muss die entsprechende ASP-Zahl vorher aufgewendet werden).

**Reichweite:** Z, B

**Wirkungsdauer:** je nach ASP - Aufwand (A)

**Meisterhinweis:** Da der Spruch, wie schon die Formel verrät, davon ausgeht, dass der Elf sich über natürlichen Untergrund bewegt, ist die Probe für einen Tarnung auf künstlichem Untergrund (Strassen, Brücken, Teppiche) um 3 Punkte erschwert- glücklicherweise entstehen an solchen Stellen ohnehin wenig Spuren.

Druiden und Hexen können den Spruch von einem Elfen recht leicht erlernen (alle Elfenvölker haben Kenntnis in ihrer speziellen Variante des Zaubers), während Magiern das Konzept eher verschlossen bleibt, wenn sie nicht gerade die Bewegung in all ihren Arten studieren; will heißen: Die Formeln sind nur in Gerasim und Belhanka schriftlich niedergelegt. Tamaras Berichte in Zauberkräfte der Natur sind zu widersprüchlich, um daraus eine Formel ableiten zu können.



## TRANSVERSALIS TELEPORT

### TRAGE MICH AN FERNEN ORT!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier verschränkt die Arme vor der Brust, denkt an den Ort, an dem er erscheinen will, und nickt dann mit dem Kopf.

**Zauberdauer:** 3 Sekunden

**Probe:** KL/KL/KK

**Wirkungsweise:** Der Magier ist in der Lage, sich schlagartig zu entmaterialisieren und ohne Zeitverzug am Zielort zu erscheinen. An diesem Zielort muss er zuvor mindestens einmal im Leben gewesen sein. Mit sich nehmen kann er eine Last bis zu 1000 Unzen.

Muss der Magier ZF-Punkte aufwenden, damit die Probe gelingt, so landet er nicht genau am gewünschten Zielort, sondern W20 Schritt entfernt (Meisterentscheidung, jedoch sollte dem Magier dadurch kein körperlicher Schaden entstehen). Ein Patzer bei diesem Zauber kann nur eins bedeuten: Dem Magier ist nur ein Teil des Zaubers gelungen - die Entmaterialisierung...

**Kosten:** 1-100 Schritt: 15 ASP; 101-1000 Schritt: 30 ASP; mehr als 1000 Schritt 50 ASP

**Reichweite:** 1 Meile pro Stufe des Magiers

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** Die Beschränkung „muss schon einmal am Zielort gewesen sein“ ist hier von äusserster Wichtigkeit, da der Magier die astralen Muster des Ortes mit seinem Geist erfasst haben muss (was für gewöhnlich automatisch geschieht, so lange der Magier noch mindestens einen ASP besitzt).

Will der Magier sich an einen Ort teleportieren, den er war sehen kann, an dem er aber noch nie gewesen ist (z.B. auf eine Turmzinne oder über einen Abgrund), so ist die Zauberprobe um 20 Punkte erschwert, für einen Ort, den er nur von irgendeiner Art von Geistreise kennt (also seine Schwingungen bereits erspürt hat), ist die Probe immer noch um 10 Punkte schwieriger. Magier, die bei einer grässlich verpfuschten Zauberprobe verschwinden, landen im Limbus- wahrlich kein Ort, an dem man sich länger aufhalten möchte. (Näheres zum Limbus erfahren Sie im Kapitel Der Limbus in den Mysteria Arkana).

Bei gewöhnlichem Misslingen kann der Zauberer sich nicht auf die Muster des gewünschten Ortes einstellen, und es geschieht einfach nichts.

Die Formel kann nur in den Akademien in Gerasim, Belhanka, Rashdul und Punin erlernt oder aus dem Codex Dimensionis rekonstruiert (9 Monate Studium, 3 Magiekunde- Proben + 7) werden.



## ÜBER EIS UND ÜBER SCHNEE

...ICH WIE ÜBER ERDE GEH.

ia'bha a'sela diandra fir'ye

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Firnelf stellt sich barfuss auf den Boden, breitet die Arme aus und spricht die Formel .

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** KL/GE/KK

**Wirkungsweise:** Der Elf kann sich über alle Arten von Eis- und Schneeflächen bewegen. Er überquert Tiefschnee ohne einzusinken, behält auf Eisschollen das Gleichgewicht und bricht nicht in hauchdünnes Eis ein. Er kann an dünnen Eiszapfen hinaufklettern, erleidet keinen Schaden durch Hagelschlag und es heisst, der Elf könne sogar durch dünne Eismauern hindurchschreiten.

**Kosten:** 5 ASP plus 3 ASP pro SR

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** je nach ASP - Aufwand (A)

**Meisterhinweis:** Diese Formel ist die bekannteste der sogenannten Hexalogie der Elementaren Bewegung. Die anderen Formeln lauten ÜBER WIPFEL, ÜBER KLEE; ÜBER STROM UND ÜBER SEE; MIT DEM WIND, IN STERNENHÖH; IN GLUT UND LOHE OHNE WEH; DURCH FELS UND ERZ, TROTZ ACH UND WEH. Alle Formeln entstammen dem elfischen Sprücheschatz, und alle bisherigen Erkenntnisse deuten darauf hin, dass es sich bei ihnen um Entwicklungen des halb- mythologischen ersten Firnelfen, des Schiffbauers und Elementaristen Omethoon handelt. Bis auf die Formel des Feuers und des Erzes scheinen alle Sprüche die Zeit überdauert zu haben und auch heute noch Anwendung zu finden.



## ÜBER STROM UND ÜBER SEE

...ICH WIE ÜBER ERDE GEH.

ia'bha a'sela biunda awa'e

Eine Zauberei auelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Auelf stellt sich Barfuss auf den Boden, breitet die Arme aus und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 15 Sekunden

**Probe:** IN/GE/GE

**Wirkungsweise:** Mittels dieses Zaubers ist der Elf in der Lage, sich über jegliche Art von Wasserflächen zu bewegen, als wäre es fester Boden, ganz gleich ob es sich hierbei um schäumende Stromschnellen oder einen ruhigen Teich handelt. Zudem verliert er auf feuchtem Boden nicht den Halt und ist in der Lage, schlüpfrige Bäume oder Wände zu erklettern. Während der Zauber wirkt, kann ihm keine Form von Feuchtigkeit irgendeinen Schaden zufügen. (Er kann schliesslich genausowenig ertrinken wie plötzlich in den Boden einsinken.) Bewegtes Wasser bewegt sich trotz allem weiterhin relativ zum Elfen.

**Kosten:** 9 ASP plus 3 ASP pro SR

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Aufwand (A)

**Meisterhinweis:** Dies ist ein weiterer, wenig bekannter Zauber aus der Hexalogie der Elementaren Bewegung, der vornehmlich dem Auvolk, seltener auch den Wald- oder Firmelfen bekannt ist und der selbst für Elfen lange Zeit des Studiums benötigt. Aus diesem Grund ist er auch erst in letzter Zeit bei den Menschen zu grösserer Bekanntheit gekommen, was jedoch nicht bedeutet, dass irgendein menschlicher Zauberer die Formel gut genug beherrschen würde, um sie zu lehren.



## ÜBER WIPFEL, ÜBER KLEE

...ICH WIE ÜBER ERDE GEH.

ia'bha a'sela lala a'lee

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Waldelf stellt sich barfuss auf festen Boden, breitet die Arme aus und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** KL/GE/KK

**Wirkungsweise:** Ein Waldelf, der diesen Zauber beherrscht, ist in der Lage, auf dünnsten Ästen zu balancieren, sich durch dichtestes Unterholz zu schlängeln und katzenähnlich an glatten Stämmen hinaufzuklettern. Er kann sich auch ohne einzusinken durch Sumpf und Moor bewegen. Wichtig ist nur, dass seine Bewegung in stetigem Kontakt mit der lebendigen Kraft der Erde (repräsentiert durch den Humus oder Pflanzen) stattfindet - auf Treibsand oder abgestorbenem Holz wie der Kante einer Palisade wirkt der Zauber nicht. Der Elf kann allerdings eventuelle unbelebte Hindernisse auf normale Art und Weise überwinden, z.B. indem er von Baum zu Baum springt.

Unter der Wirkung des Zaubers erleidet der Elf auch keinen Schaden durch Dornestrüpp oder Messergras, verheddert sich nicht in Lianen und entgeht allen Gift- oder fleischfressenden Pflanzen. Es kann allerdings sehr wohl passieren, dass er sich in Wildfallen verstrickt.

**Kosten:** 7 ASP plus 3 ASP pro SR

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Aufwand (A)

**Meisterhinweis:** Die dem Humus, der belebten Erde entsprechende Formel aus der Hexalogie der Elementaren Bewegung (siehe die Anmerkung beim ÜBER EIS...) ist fast ausschliesslich dem Waldvolk bekannt, das sich mit dieser Zauberei wie Windhauch und Schatten durch die Wälder bewegen kann. Die besten unter ihnen (die meist auch noch den MOVIMENTO beherrschen) werden Wipfelläufer genannt, da sie selbst auf den höchsten Spitzen der Bäume noch Halt finden. Die Wipfelläufer verfügen meist noch über perfekte Kenntnis des AXCELERATIS und des SPURLOS, TRITTLLOS, so dass sie scheinbar an allen Orten gleichzeitig auftauchen können. Menschlichen Zaubernern und auch den meisten Au- und Firnelven ist dieser Zauber bislang unbekannt.

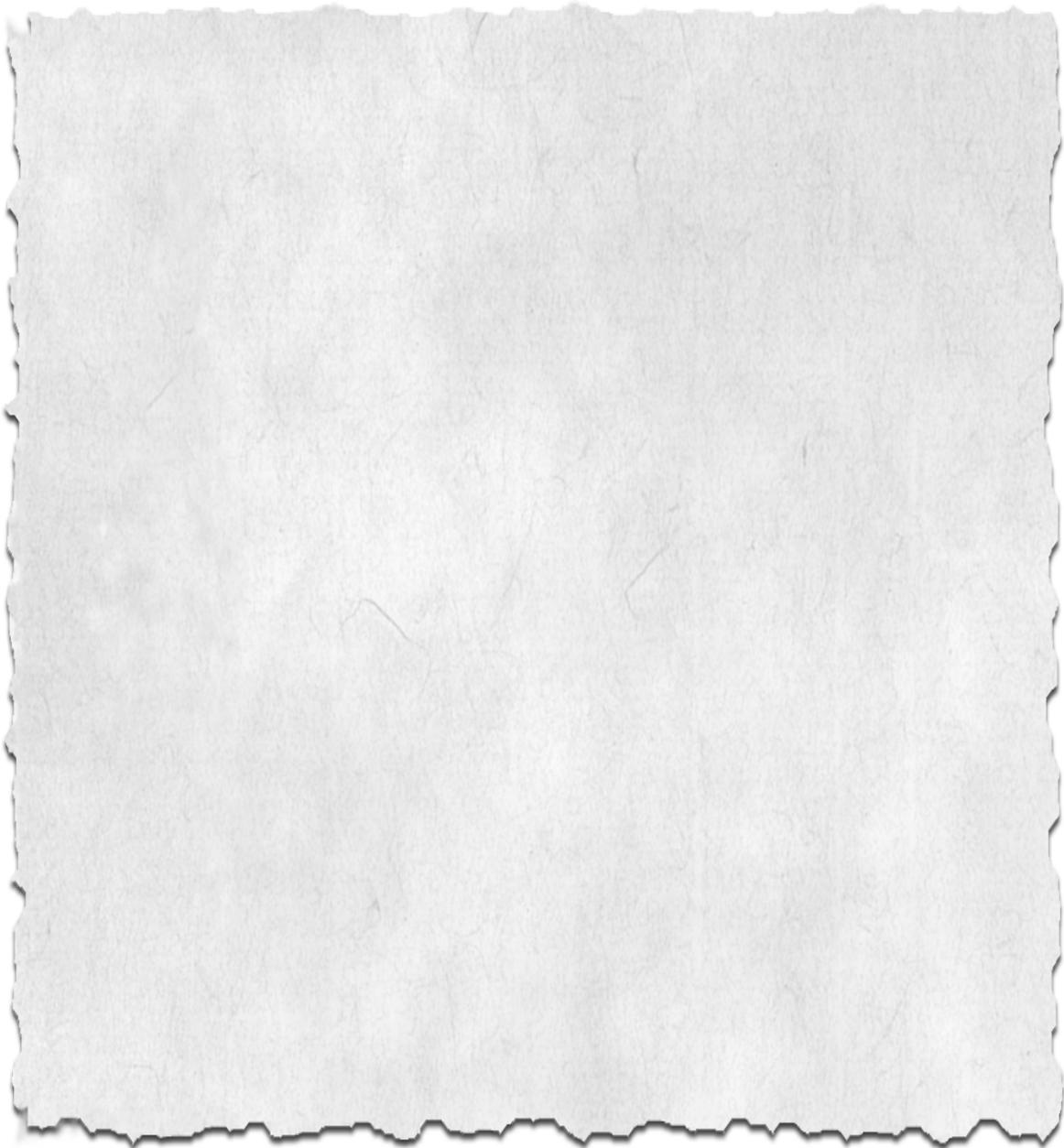
In unbekannter Vegetation (meist in den südlichen Dschungeln und Sümpfen) ist die Zauberverprobe für den Elfen um bis zu 7 Punkte erschwert (Meisterentscheidung).



---

# HEILUNGEN

Was ist Heil-Zauberei?





## ÄNGSTE LINDERN

Eine Zauberei der Hexen

**Technik:** Die Hexe tritt vor die Person, der sie helfen möchte, sieht ihn in die Augen und legt ihr beide Hände auf die Schultern.

**Zauberdauer:** 20 Sekunden

**Probe:** MU/IN/CH

**Wirkungsweise:** Das Selbstvertrauen des Gefährten wird auf magische Weise gestärkt. Der Zauber wird nach einer gelungenen Probe auf eine der schlechten Eigenschaften Höhenangst, Raumangst, Totenangst oder Aberglaube oder nach einer misslungenen Mutprobe angewendet und gestattet es einem Helden, die misslungene Probe zu wiederholen. Für diese Wiederholungsprobe ist die entsprechende Eigenschaft je nach ASP-Aufwand der Hexe verbessert. Die Hexe kann diese Formel nicht auf sich selbst anwenden.

**Kosten:** 4 ASP plus 1ASP für jeden Punkt, der bei der Wiederholung der Probe zum Würfelresultat addiert, bzw. bei einer Mutprobe vom Würfelresultat abgezogen werden soll.

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** augenblicklich, die motivierende Kraft des Zaubers hält maximal 1 Minute lang an.

**Meisterhinweis:** Obwohl die ursprünglich wohl 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 FURCHT** und des **EIGNEN ÄNGSTE QUÄLEN DICH** jeweils auf die Hälfte der Wirkungsdauer. Damit diese Wirkung eintritt, muss der Hexe jedoch eine Zauberprobe gelingen, die um die MR des Opfers erschwert ist. Bei dieser Art der Anwendung kostet der Zauber 7 ASP.

Ausser von einer Hexe lässt sich dieser Zauber noch an den Akademien in Norburg, Vinsalt und Donnerbach erlernen, wobei jedoch in Vinsalt nur Magier, in Donnerbach nur Magier und Elfen und in Norburg alle Zauberkundigen ausser Schelmen zum Studium zugelassen sind. Es heisst, dass die gildenmagische Thesis dieser Formel wohl auch in Perricum und der Halle der Antimagie zu Kuslik bekannt ist, dort jedoch den eigenen Eleven gelehrt wird.



## BALSAM SALABUNDE

Heile, Wunde!

bhalsama sala bian da'o

Eine Zauberei auelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde legt dem Verletzten eine Hand auf die Wunde (bei grossflächigen oder inneren Verletzungen aufs Herz) und wiederholt die Formel so lange, bis die heilende Wirkung einsetzt.

**Zauberdauer:** 5 Minuten

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkungsweise:** Diese mächtige Zauberei heilt, je nach ASP-Einsatz, sämtliche Wunden und inneren Verletzungen des Verzauberten: Für jeden ASP, den der Zaubernde einsetzt bekommt ein Verwundeter, Kranker oder Vergifteter einen Lebenspunkt zurück. Der Zauberer kann sich mit diesem Spruch auch selbst heilen. Die schädliche Wirkung von Krankheiten und Giften kann mit diesem Zauber nicht gestoppt, wohl aber können die erlittenen Schadenspunkte kuriert werden. Man kann der heilenden Wirkung eines mächtigen **BALSAMSALABUNDE** förmlich zusehen: Offene Wunden überziehen sich mit frischer Haut, Blutungen halten ein, zersplitterte Knochen finden wieder zusammen usf.

**Kosten:** 1 ASP pro LP, mindestens aber 7 ASP

**Reichweite:** Z, B

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Die Beschränkung auf mindestens 7 ASP gilt nur für den Fall, dass der Zaubernde noch mehr als 7 ASP besitzt. In äussersten Notfällen kann der Heiler einfach „alles geben, was er noch hat“.

Die Heilwirkung setzt sofort mit Beginn der Zaubehandlung ein, weshalb man mit diesem Spruch auch Schwerstverwundete vom Rand des Todes (LE: 0 oder weniger) zurückholen kann, wenn der Zauber sofort und mit vollem Einsatz (mindestens 10 ASP) gesprochen wird. Die hierfür eingesetzte Astralpunkte werden vollständig dafür aufgewendet, die LE des Patienten auf den Wert 1 zu bringen. Es ist sogar möglich, abgetrennte Gliedmassen wieder anzufügen oder komplett zerstörte Organe wieder zu regenerieren. Dies erfordert jedoch mehr als die dem Zauber für gewöhnlich innewohnende intuitive Heilkraft (will heissen, die Probe ist je nach Schwere der Verletzung um bis zu 15 Punkten erschwert) und häufig auch den Einsatz eines oder mehrerer permanenter Astralpunkte (Meisterentscheidung).

Übrigens: Nur Wunden, die auf magische Art kuriert werden (**BALSAMSALABUNDE**, **HEXENSPEICHEL** oder magischer Heiltrank) hinterlassen keine Narben.

Der Zauber ist so weit verbreitet, dass jeder Zauberkundige diesen Spruch zumindest im Ansätzen versteht.



## HEXENSPEICHEL

Eine Zauberei der Hexen

**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 Sekunden

**Probe:** 1N/CH/FF

**Wirkungsweise:** Mit diesem Zauber kann die Hexe den durch Wunden, Krankheit und Giften verursachten Schaden heilen. Bei Wunden gibt der Zauber einen Lebenspunkt pro 2 eingesetzter 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 Wirkungsweise

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Weitaus weniger bekannt (um der Wahrheit Genüge zu tun, ausschliesslich bei den Töchtern Satuaris) als der elfische **BALSAMSALABUNDE** ist dieser allgemein wirkende Zauber, der (so haben wir vernommen) häufiger Bestandteil allerlei satuarischer Mixturen ist und sich hierfür anscheinend besser eignet als der Elfenspruch .

Besitzer von Druidentum und Hexenkult, des Almanachs der Wandlung und der Geheimnisse des Lebens können versuchen, die Fragmente aus allen Büchern zusammenzutragen und daraus eine Thesen zu rekonstruieren, was jedoch eine äusserst schwierige Aufgabe darstellt (1 Jahr aufopferungsvollen Studiums, inklusive dreier Magiekunde-Proben + 10).



## KLARUM, PURUM KRÄUTERSUD

Frei von Gift wird alles Blut.

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zauberer legt dem Vergifteten die Hand aufs Herz und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 7 Sekunden

**Probe:** KL/KL/CH

**Wirkungsweise:** Diese Formel sorgt dafür, dass sich Giftstoffe in der Blutbahn spontan auflösen und ausgeschieden werden können. Der Zauber bringt den Vergiftungsprozess zum Stillstand, heilt aber nicht den bis dahin eingetretenen Schaden. Die Wirkung von Giften, die keinen Schaden anrichten (z.B. Halbgift) wird sofort gestoppt. Mit dem Spruch kann der Magier auch sich selbst heilen.

**Kosten:** 1 ASP pro Stufe des Giftes (muss vor der Probe festgelegt werden)

**Reichweite:** Z, B

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Die heilende Wirkung setzt nach Ende der Zauberdauer ein, womit es weiterhin eine Angelegenheit von Augenblicken bleibt, ein Tulmadron- oder Purpurblitz- Opfer zu retten. Da der Heiler zudem in den seltensten Fällen weiss, um welches Gift es sich handelt und vor der Zauberprobe festlegen muss, wie viele ASP er einsetzen will, gehen viele Zauberer auf Nummer sicher und setzen einen grösseren Teil der Kräfte ein als nötig wäre.

Mit dem KLARUM PURUM können auch die Wirkungen eines morgendlichen Katers nach heftigem Saufgelage beseitigt werden (nicht jedoch der eigentliche Rausch). Die Kosten hierfür betragen je nach Heftigkeit des Alkoholgenusses und Qualität der Getränke 2 ASP (für einen leichten Kater nach etwas zuviel Ferdoker Bier) bis 7 ASP (gegen die trommelnden Dämonen nach drei Mass übelsten Fusels).

Da diese alte Formel mehr als einmal ihre Wirksamkeit bewiesen hat, sind viele Zauberer bereit, die Kenntnis mit anderen Magiekundigen zu teilen — einmal abgesehen von einigen Hofinagiern, die ihre Salär dieser Formel verdanken und unnötige Konkurrenz fürchten.



## LACH' DICH GESUND

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Schelm erzählt dem Heilbedürftigen einen (möglichst makaberen) Witz oder führt eine entsprechende Pantomime auf und versetzt ihm dann einen aufmunternden Nasenstupser.

**Zauberdauer:** so lange, bis der Witz erzählt ist

**Probe:** IN/CH/CH

**Wirkungsweise:** Der Witz und das aufmunternde Gesicht des Schelms versetzen den Verwundeten ob der Tatsache, dass jemand in solch einer Situation noch Witze reissen kann, in einen glücklichen Rauschzustand, in dem er die nächste Stunde ständig vor sich hin kichert, vor allem jedoch seine Umgebung und die Schmerzen vergisst. Dies gibt ihm so viel Kraft, dass er während der Zeit 2 W6 Lebenspunkte regenerieren kann.

Der Schelm kann diesen Zauber nur auf solche Lebewesen anwenden, die seinen Witz hören und verstehen können (also intelligent und bei Bewusstsein sind und die Sprache verstehen, in der der Schelm den Witz erzählt oder die Pantomime beobachten können), niemals jedoch auf sich selbst.

**Kosten:** der Schelm muss so viele ASP aufwenden, wie dem Verwundeten LP wiedergegeben werden

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** die fehlenden Lebenspunkte werden während der nächsten Stunde regeneriert, die Wirkung ist dann natürlich permanent

**Meisterhinweis:** Misslingt die Zauberprobe, so hat der Schelm während der Heilung offensichtlich an etwas anderes gedacht. Die heilende Wirkung tritt zwar ein (mit 2W — 2 LP), jedoch überfällt den Verwundeten an einem der nächsten Tage plötzlich ein beliebiger anderer Schelmenzauber nach dem Willen des Meisters — und zwar in einer denkbar peinlichen Situation.

Diese Koboldsmagie ist einzig und alleine den Schelmen vorbehalten und die Gelehrten werden wohl noch lange rätseln, wie ihre Wirkung zustandekommt.



## LEVTHANS FEUER

Eine Zauberei der Hexen

**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 gewirkt werden, wenn Praios nicht mehr am Himmel wacht.

**Zauberdauer:** 7 Sekunden

**Probe:** IN/CH/CH (+MR)

**Wirkungsweise:** 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 wilden und innigem Liebesspiel, das sicherlich die halbe Nacht anhält.

Die 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 (LP- und ASP-Würfe) zu schenken oder ihm selbige zu entziehen und selbst zu nutzen.

Der Verzauberte fühlt sich am nächsten Morgen seltsam ermattet (wer würde das nicht) und seiner Erinnerungen an die vergangene Nacht sind von rotem Nebel umgeben. Diese Wirkung tritt ein, wenn sich die Hexe der Regenerationswürfe ihres Opfers bemächtigt hat. So er die Regeneration genossen hat, beginnt der Verzauberte den Tag voller Tatendrang und erinnert sich begeistert an jede Kleinigkeit.

**Kosten:** 7 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** nach Belieben der Hexe, längstens jedoch bis zum nächsten Sonnenaufgang

**Meisterhinweis:** In Sagen und Legenden heisst es oft, die Töchter Satuaris seien einander in „schwesterlicher Liebe“ verbunden, und auch, dass der Mann, der eine Nacht mit einer Hexe verbringt, am nächsten Morgen „wie vom Schlag berührt bis zur Praiosstund liegenblieb“. Hierbei handelt es sich offensichtlich um die Umschreibung von LEVTHANSFEUER — denn kein Mensch, Elf oder Zwerg ausserhalb der verschworenen Hexengemeinschaft scheint diesen Zauber zu kennen (obwohl solches von Thomeg Atherion, dem mysteriösen Leiter der Al'Achami behauptet wird).

Es soll sogar mächtige Hexen geben, die ihren Opfern mittels diesen Zaubers mehr als nur die nächtliche Regeneration rauben, sondern sogar auf deren Grundvorrat zugreifen. Diese Variante ist Spieler- Hexen jedoch keinesfalls bekannt.



## RUHE KÖRPER, RUHE GEIST

Schlaf dir neue Kraft verheisst.

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde legt Zeige- und Mittelfinger beider Hände auf die geschlossenen Augen des zu Heilenden und murmelt die Formel

**Zauberdauer:** 1 Minute

**Probe:** KL/CH/KK

**Wirkungsweise:** Der Verzauberte fällt auf der Stelle in einen mindestens siebenstündigen, erholsamen Tiefschlaf, während dem er 10 LP (und, bei einem Zauberkundigen, 5 ASP) regeneriert. Der Heiler kann den Zauber nicht auf sich selbst anwenden. Während des Tiefschlafs ist die Wirkung von Krankheiten (nicht jedoch die von Giften) angehalten und auch Hunger und Durst verspürt der Patient nicht mehr.

**Kosten:** 7 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** Der Schlaf dauert mindestens 7 Stunden, die Heilwirkung ist permanent.

**Meisterhinweis:** Der Schlaf, den dieser Zauber hervorruft, ist so tief, dass der Patient sogar mitten im Schlachtgetümmel nicht aufwachen würde. Während der Wirkungsdauer kann kein anderer Heilzauber auf den Patienten angewendet werden, da der **RUHE KÖRPER**... von der Ganzheit des Heilbedürftigen Besitz ergreift. Obwohl alle Elfen diese Zauberei leicht erlernen können, scheint es doch, dass fast ausschliesslich das Firnvolk die Formel häufiger anwendet. Glücklicherweise existiert an allen Akademien, die sich der Heilung verschrieben haben, ein Transskript der Formel, die es Magiern ermöglicht, den Spruch zu erlernen. Auch Druiden und Hexen ist die Formel dort oftmals zugänglich.



## SUMUS ELIXIERE

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

**Technik:** Der Druiden hält das Gefäß mit der Kräutermixtur, die er verzaubern will, in beiden Händen, konzentriert sich auf die den Kräutern innewohnende Kräfte und berührt dann mit dem Gefäß dreimal den (belebten) Boden.

**Zauberdauer:** 5 Minuten

**Probe:** 1N/CH/FF

**Wirkungsweise:** Kräuter, die auf diese Weise verzaubert werden, entfalten stets das Doppelte ihrer angegebenen Wirkung; sei es, dass sie die doppelte LP-Anzahl zurückgeben, in der Hälfte der Zeit wirken, dem Patienten Probenerleichterungen bringen usw.

Dieser Zauber konzentriert die Heilwirkung der verschiedenen Kräuter auf eine kurze Zeitspanne. Er wirkt nicht auf alchimistische Rezepturen (magische Tränke, Elixiere, Gifte). Mit diesem Spruch kann der Druiden eine Portion eines Krauts verzaubern.

**Kosten:** 7 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** Die Kräutermixtur bleibt Stufe des Druiden in Minuten „aufgeladen“, danach verlässt sie auch ihre natürliche Heilkraft. Werden die Kräuter jedoch während dieser Zeitspanne angewendet, so ist die Wirkung natürlich permanent (im Rahmen der entsprechenden Kräuterwirkung).

**Meisterhinweis:** Die Wirkung aller Kräutermixturen wird verdoppelt, das heißt, auf natürliche (im Gegensatz zu alchimistisch) Weise zubereitete Gifte zeigen ebenfalls den doppelten Effekt. Unbeeinflusst bleibt der Effekt eine Wundheilkunde- Probe, die ja mehr auf der Fertigkeit des Heilers als auf der Kraft der eingesetzten Kräuter beruht. (Zusätzlich applizierte Tarnele wirkt jedoch ebenfalls doppelt.)

Es mag einige Töchter Satuaris geben, die ebenfalls Kenntnis von diesem Spruch haben, ansonsten jedoch scheint der Zauber auf die Sumudienerschaft beschränkt.



## TIERE BESPRECHEN

Eine Zauberei der Hexen

**Technik:** Der Zaubernde berührt das Tier möglichst nahe der Wunde oder des Krankheitsherde.

**Zauberdauer:** 1 Minute

**Probe:** MU/MU/CH

**Wirkungsweise:** Wunden (a), Krankheiten (b) und Vergiftungen (c) von Tieren werden auf magische Weise geheilt: gebrochene Gliedmassen wachsen zusammen, offene Wunden schliessen sich, und das Blut wird von allen Fremdstoffen gereinigt. Ausserdem verhindert dieser Zauber Panikreaktionen des verwundeten Tieres, das sich mindestens während der nächsten 24 Stunden friedfertig gegen den Heiler verhalten wird. Der Zaubernde spendet ASP, die dem Tier als Lebenspunkte zugute kommen. Die Formel ist auf denkende Wesen nicht anwendbar.

**Kosten:** a) 5 ASP für die ersten 5 LP, für je 2weitere LP je 1 ASP; b) 2 ASP pro Stufe der Krankheit; c) 1 ASP pro Stufe des Giftes

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Warum diese mächtige Formel, die vor allem bei Hexen, selten auch bei Elfen (diese nutzen für fast alle Heilungen **BALSAMSALABUNDE**), verbreitet ist, nur auf Tiere wirkt, konnte bisher noch nicht enträtselt werden. (Um ehrlich zu sein, es hat sich auch noch kein gelehrter Magus darum gekümmert). Da mit dem **BALSAMSALABUNDE** Tier wie Mensch geheilt werden können, scheint der Unterschied so gross doch nicht zu sein. Vielleicht liegt es daran, dass bei denkenden Wesen immer noch eine Spur magischer Resistenz wirkt, die erst überwunden werden will?

Es heisst, dass übelwollende Hexen bisweilen auch die Umkehrform des Spruches anwenden — zweifelsohne eine wenig göttergefällige Tat.



## VON FROST UND HUNGER UNBERÜHRT

...wer Kraft und Ruhe in sich spürt.

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Firnelf konzentriert sich auf seinen Herzschlag und beginnt, ihn willentlich zu verlangsamen.

**Zauberdauer:** 3 Spielrunden

**Probe:** MU/KK/KK

**Wirkungsweise:** Dieser Zauber versetzt den Anwender oder eine mit dem Zauber einverständene Person in eine Art Winterschlaf, während dessen der Schläfer keine Nahrung zu sich nehmen muss, kaum Luft zum Atmen benötigt und von Hitze und Kälte (im Rahmen der natürlichen Schwankungen!) nicht beeinflusst wird. Die Astralenergie muss vorher investiert werden, denn während der Zauberdauer sind auch alle Denkvorgänge verlangsamt, so dass das willentliche Aufheben eines auf den Elfen selbst angewandten VON FROST UND HUNGER... unmöglich ist. Die Starre lässt sich allerdings mittels BEHERRSCHUNGEN BRECHEN beseitigen.

**Kosten:** 7 ASP pro Monat Starre bei Anwendung auf sich selbst, 13 ASP/Monat bei Verzauberung anderer.

**Reichweite:** Z, B

**Wirkungsdauer:** je nach aufgewendeter Astralenergie

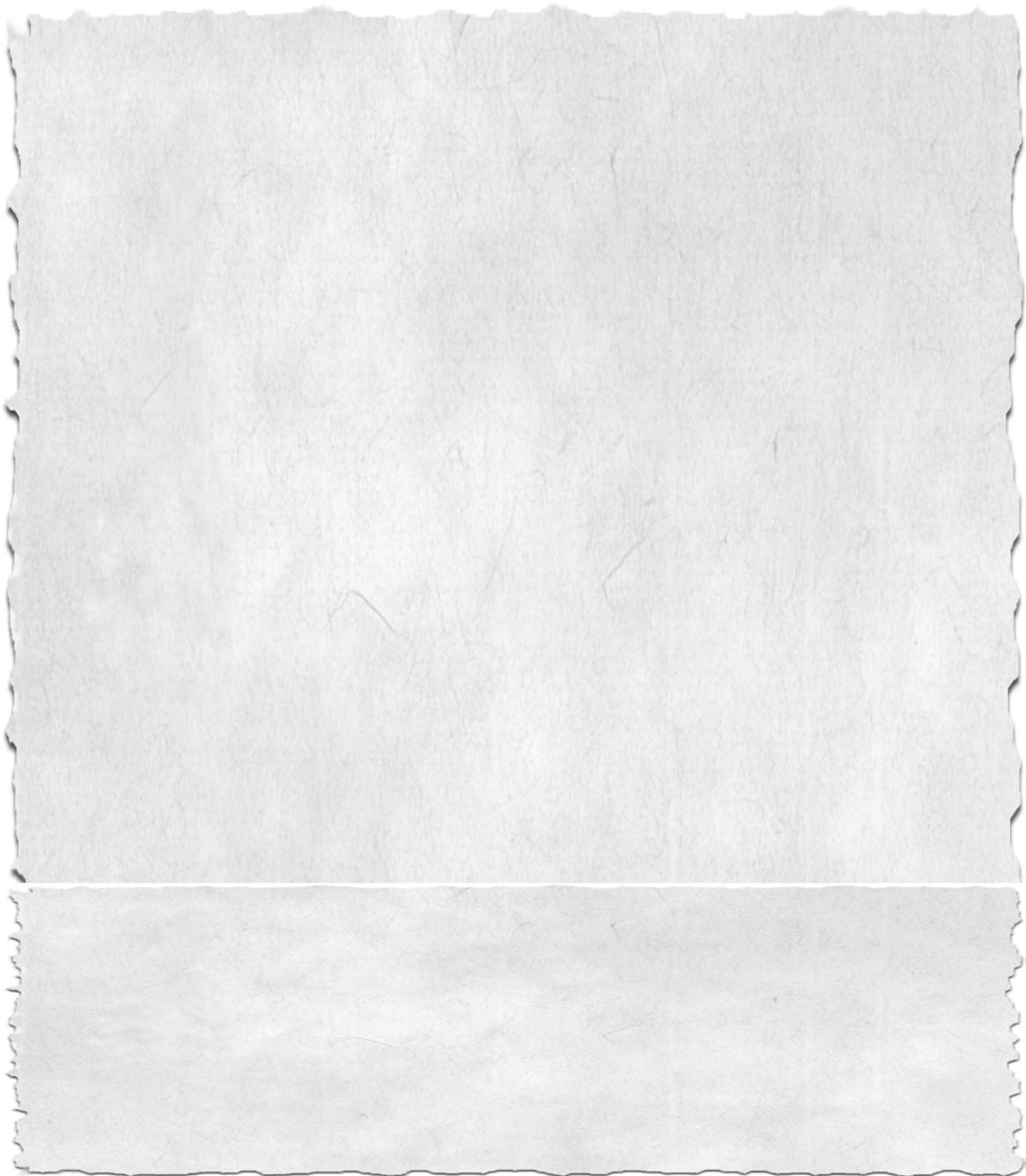
**Meisterhinweis:** Während des „Winterschlafs“ regeneriert der Schläfer weder Lebens- noch Astralpunkte, jedoch wird glücklicherweise auch die Wirkung von Krankheiten (nicht jedoch die von Giften) um den Faktor 10 verlangsamt.

Der Zauber gehört zum Gemeingut aller Firnelfen, ist aber bei den anderen Elfenvölkern wenig bekannt. Magier können ihn nur in Donnerbach oder Norburg von den dort ansässigen Elfen erlernen, schriftlich scheint die Formel jedoch nirgends niedergelegt zu sein. An beiden Akademien ist man übrigens bereit, das Wissen auch mit Hexen und Druiden zu teilen.



# MAGISCHE WAHRNEHMUNGEN / HELLSICHT

Was ist Hellsicht?





## ADLERAUG UND LUCHSENOHR

Mein Scharfer Sinn die Welt durchbohrt!

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Zauberende legt die Hände an die Schläfen und konzentriert sich auf den Zauber.

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** KL/IN/FF

**Wirkungsweise:** Das gesamte Wahrnehmungsvermögen des Elfen (alle fünf Sinne) wird so stark verbessert, dass alle Proben auf das Talent Sinnenschärfe um 7 Punkte erleichtert werden. Er ist in der Lage, haarfeine Ornamente zu ertasten, hört das Rascheln von Tieren im Dutzende Schritt entfernten Gebüsch, richtet 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...

**Kosten:** 5 ASP

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** 1 Minute (A)

**Meisterhinweis:** Der ADLERAUG... ist der Ursprung der Sagen über die phantastischen Sinnesleistungen, die alle Quellen den Elfen zuschreiben. Der Zauber ermöglicht nicht das Sehen im Dunkeln oder irgendeine Form von „Restlichtverstärkung“. Solcherart geschärfte Sinne haben übrigens für den Zaubernden nicht nur Vorteile: Plötzlicher Lärm, gleissendes Licht oder übler Geruch können für den Anwender so abschreckend sein, dass er für W20 Spielrunden desorientiert ist und praktisch nichts unternehmen kann, wenn ihm keine Selbstbeherrschungsproube gelingt. Die elfische Formel wird auch an allen menschlichen Hellsicht- Akademien, in Donnerbach, Norburg und dem Kreis der Einfühlung gelehrt, und auch alle anderen Magiebegabten haben wenig Schwierigkeiten, diesen Zauber zu erlernen, so sie einen entsprechend bewanderten Lehrmeister finden.



## ANALÜS ARCANSTRUKTUR

Entblöße die Magienatur!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier fixiert das Ziel seines Interesses und spricht die Formel .

**Zauberdauer:** von 10 Sekunden bis zu 10 Minuten, je nach Komplexität und Fremdheit der untersuchten Zauberei, bisweilen sogar länger, wenn der Magier sich erst auf das Artefakt oder die Person einstimmen will.

**Probe:** KL/KL/IN (+ eventuelle Modifikationen)

**Wirkungsweise:** Mit diesem Spruch kann ein Magier die magische Matrix, das aller Zauberei innewohnende Gewebe aus den Fäden und Bahnen der Kraft sehen, das ein magisches Artefakt, magische Wesen oder einen wirkenden Zauber ausmacht. Insbesondere kann er damit den Typ und Ursprung eines Zaubers erkennen, der auf einem Gegenstand oder einer Person liegt, nicht jedoch, um welchen speziellen Spruch es sich handelt. Ganz exakt kann er nur solche Sprüche und Zauberwirkungen bestimmen, die er selbst beherrscht oder deren Matrix er schon häufiger gesehen hat. Für Elixiere, Tränke und Artefakte, die auf Zauberei beruhen, gelten besondere Regeln, die Sie in den entsprechenden Kapiteln finden.

**Kosten:** 10 ASP

**Reichweite:** 1 Schritt

**Wirkungsdauer:** siehe die Zauberdauer (A)

**Meisterhinweis:** Dieser Spruch bietet Spielern und Spielleitern jegliche Freiheit, die Natur eines Zaubers so zu beschreiben, wie die Magier sie sehen: als kompliziertes Gewebe aus den Fäden der Kraft, ein komplexes, für jeden Spruch einmaliges Muster. Ein Meister dieses Spruches (ZF: 15 oder mehr) kann sogar bestimmen, wer einen entsprechenden Spruch gewoben hat, auf welcher Akademie oder bei welchem Lehrmeister der Spruch erlernt wurde und dergleichen mehr. Der ANALÜS stellt somit die magische Form des Magiekunde- Talentes m dar und sollte zum Rüstzeug eines jeden Magiers gehören, der etwas auf sich hält. Aus diesem Grund wird die Formel auch an fast jeder Akademie unterrichtet und findet sich zudem noch in mehreren arkanen Werken. In diesem Rahmen steht es dem Meister natürlich frei, für besonders detaillierte Untersuchungen auch Zuschläge bis hin zu + 50 zu verlangen.



## BLICK DURCH FREMDE AUGEN

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

**Technik:** Der Druiden konzentriert sich auf die Person, deren Gesichtssinn er benutzen will, versetzt sich mit rhythmischen Schaukeln in Trance und lässt seinen Geist wandern.

**Zauberdauer:** 10 Minuten Einstimmung; danach muss der Druiden die Konzentration aufrechterhalten.

**Probe:** MU/IN/CH (+MR, +1 pro 10 Meilen Entfernung)

**Wirkungsweise:** Durch diesen Zauber ist der Druiden in der Lage, die Augen einer Person mitzubedenken, die fast beliebig weit von ihm entfernt sein kann. Der Spruch bezieht sich jedoch nur und ausschliesslich auf den Gesichtssinn. Der Druiden sieht genau das, was der Träger der Augen ebenfalls wahrnimmt - schliesst dieser die Augen oder schläft gar, so kann der Druiden nichts erkennen.

Der Hellseher muss eine konkrete Vorstellung von der Person haben, deren Augen er benutzen will, das heisst, wenn die Person ihm nicht persönlich bekannt ist, wird die Zauberprobe um 7 Punkte erschwert, bei Opfern, die er gar nur vom Hörensagen kennt (z.B. Wachen in einem unbekanntem Verlies), sogar um 21 Punkte.

**Kosten:** Grundkosten 10 ASP bis 1 Meile Entfernung, 20 ASP bis 10 Meilen, 40 ASP bis 100 Meilen usw.; Folgekosten 7 ASP pro SR

**Reichweite:** Stufe des Druiden mal 10 Meilen

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Einsatz (A)

**Meisterhinweis:** Der Zauber birgt gewisse Gefahren in sich, denn bei einem Zauberpatzer kann es passieren, dass sich der Geist des Druiden auf Dauer vom Körper trennt und im Geist desjenigen gefangen ist, durch dessen Augen er gesehen hat. Es scheint so, als wäre der Zauber aus einem druidischen Ritual entwickelt worden, jedoch sprechen alte Schriften aus der Zeit der Magier- Mogule von ähnlichen Wirkungen, ja, einige führen die Entstehung der ersten Schwarzen Augen auf diesen Zauber zurück.



## EIGENSCHAFTEN SEID GELESEN

Enthülle mir dein inn'res Wesen!

Eine Zauberei auelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde mustert sein Opfer von oben nach unten und konzentriert sich dann auf die Formel

**Zauberdauer:** 15 Sekunden

**Probe:** KL/IN/CH (+MR)

**Wirkungsweise:** Mit diesem Spruch können die guten oder die schlechten Eigenschaften oder bis zu zehn Talente oder bis zu 10 Zauberfertigkeiten oder der beste Kampfwert (AT/PA- Kombination der hauptsächlich geführten Waffe) eines Wesens auf einen Punkt genau bestimmt werden. Der Zaubernde erhält so eine recht genaue Vorstellung der Fähigkeiten und Fertigkeiten seines Gegenübers.

**Kosten:** 7 ASP

**Reichweite:** 3 Schritt

**Wirkungsdauer:** 15 Sekunden (die Zauberdauer)

**Meisterhinweis:** Eine detaillierte Untersuchung des Gegenübers, will heissen, die Enthüllung mehrerer der o.g. Fertigungsgruppen ist mit diesem Spruch ebenfalls möglich, jedoch ist die Zauberprobe für jede weitere Gruppe um 1 Punkt erschwert. Eine solche „Durchleuchtung“ dauert auch deutlich länger ( 1 Minute) und ist auch anstrengender ( 11 ASP). Neben dem ODEM ARCANUM und dem SENSIBAR handelt es sich um einen der elementarsten Hellsichtzauber, der den Menschen seit den Sanin- Expeditionen bekannt ist, und der eigentlich jedem Zauberkundigen, der sich ein wenig für Hellsicht interessiert, offensteht.



## ETERNIA MEMORABILIS

Erinnerung sei mir gewiss!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

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

**Zauberdauer:** 5 Minuten

**Probe:** KL/KL/GE

**Wirkungsweise:** Mit dieser Formel ist es dem Magier möglich, Bilder, Schriftstücke, Inschriften o.ä. für immer in Erinnerung zu behalten. Spieltechnisch bedeutet dies, dass er den Meister jederzeit auffordern kann, ihm das jeweilige Bild oder Dokument, das er sich eingepägt hat, auszuhändigen oder vorzulesen. Zum Behalten schnell ablaufender Vorgänge, Zaubergesten, Reden...) ist dieser Spruch nicht geeignet.

**Kosten:** 7 ASP

**Reichweite:** Z **Wirkungsdauer:** Stufe des Magiers in SR (A), das aufgesogene Wissen bleibt permanent im Geist des Magiers gespeichert.

**Meisterhinweis:** Ursprünglich (in prägarethischer Zeit) scheint dieser Spruch zur Grundausbildung eines jeden Magiers gehört zu haben, denn wir können immer wieder von phänomenalen Gedächtnisleistungen der frühen Zauberer lesen. Dieser Spruch galt seit dem Fall Bosparans als verschollen und konnte erst vor kurzem in Punin rekonstruiert werden, wo er auch sofort ins Curriculum übernommen wurde, damit die Abgänger den Spruch bald an andere Akademien weitergeben können. Zumindest an der Thorwaler Akademie scheint dies auch bereits geschehen zu sein. Um sich eine Seite eines arkanen Werkes einzuprägen, benötigt der Magier etwa 2 Minuten, für ein gewöhnliches Schriftstück etwa die halbe Zeit, gleichermassen für eine Inschrift, ein Ornament oder ähnliches. Während der Wirkungsdauer muss der Magier eindeutig erklären, was er sich besonders einprägt, und der Meister sollte sich auch hierüber entsprechende Notizen machen.



## EXPOSAMI CREATUR

Weise mir des Lebens Spur!

Eine Zauberei walddelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Waldelf konzentriert sich auf die Formel und hält die Hände muschelförmig hinter die Ohren.

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** KL/KL/IN

**Wirkungsweise:** Mit diesem Spruch kann der Zaubernde die Lebensaura jedes Lebewesens im Umkreis von 30 Schritt wahrnehmen, das grösser ist als eine Ratte. Er empfängt eine vage Vorstellung von der Grösse des Lebewesens, nicht aber von seiner Gestalt.

Der Zauber durchdringt dichtestes Gestrüpp und Unterholz, nicht aber massive Mauern oder Gesteinssichten (also Barrieren, die nicht zum grössten Teil aus dem Element Fels bestehen).

**Kosten:** 5 ASP

**Reichweite:** 30 Schritt

**Wirkungsdauer:** 10 Sekunden (die Zauberdauer)

**Meisterhinweis:** Im Rahmen der Wirkung des EXPOSAMI gelten Insektenstaaten als Lebewesen spürbarer Grösse. Nicht erkennbar sind alle Formen des Nicht- oder Unlebens: Geister, Dämonen, Untote und ähnliche Wesen rufen beim Elfen keine Reaktion hervor. Es sei übrigens tunlichst davon abgeraten, diesen Zauber im Gedränge eines tulamidischen Basars auszuführen, will man nicht riskieren, von der Flut der Eindrücke überwältigt und völlig desorientiert zu werden. Magier, die sich mehr mit der Kraft als der Lebenskraft beschäftigen, scheinen einige Schwierigkeiten mit diesem Zauber zu haben, während andere menschliche Zauberkundige die Elfenformel offensichtlich recht schnell begreifen. Allerdings erfordert es in allen Fällen einen elfischen Lehrmeister oder einen Magister einer Hellsichtsakademie, um die Formel zu erlernen.



## IN DEIN TRACHTEN, FÜHLEN, DENKEN

...will ich meine Sinne lenken.

i'bhandā dhara feya dendra

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde sieht seinem Opfer ins Gesicht und konzentriert sich dann auf die Formel .

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** KL/KL/CH (+MR)

**Wirkungsweise:** Der Elf oder Magier erhält einen kurzen Einblick in die Gedankengänge seines Opfers. Er kann in den momentanen Denkvorgängen seines Gegenübers wie in einem Buch lesen - ein echtes Gedankenlesen also.

**Kosten:** 8 ASP pro 10 Sekunden

**Reichweite:** 3 Schritt

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Einsatz (A)

**Meisterhinweis:** Diese Formel gehört mit einigen anderen elfischen Verständigungszaubern zu den am stärksten von den Gildenmagiern „pervertierten“ Sprüchen: Was ursprünglich freudlichem Gedankenaustausch oder der Verständigung im Schneesturm diente, ist zu einem Verhörzauber par excellence verkommen, und das in solch grossem Umfang, dass heutzutage viele Magier den Spruch besser beherrschen als die meisten Elfen. Aus diesem Grund zögern viele Elfen auch, den Spruch an Menschen weiterzugeben, was jedoch für die Magi keine Schwierigkeit darstellt, da alles Hellsichtschulen und auch viele Akademien den Spruch lehren. Wenn ein Hellscher versucht, die Gedankengänge eines andersartigen Wesens (eines Orks, Goblins oder Echsenmenschen) zu erforschen, verhängen Sie als Meister ruhig einen Zuschlag bis zu 7 Punkten auf die Probe, wobei sie beachten sollten, dass die Gedankengänge der Zwerge denen der Menschen noch am ähnlichsten sind, während das Denken der Echsen sehr fremden Mustern folgt - Drachen, Einhörner oder Dämonen mögen gar noch schwieriger zu durchschauen sein.



## KATZENAUGEN

Eine Zauberei der Hexen

**Technik:** Die Hexe legt kurzzeitig die Hände vor die Augen und konzentriert sich auf den Zauber.

**Zauberdauer:** 10 Sekunde

**Probe:** KL/FF/KK

**Wirkungsweise:** Mit diesem Zauber können Hexen sogar in völliger Dunkelheit sehen. Zwar können sie keine Farben erkennen, wohl aber Umrisse und Formen in schwarzweiss. Dieser Zauber wirkt nicht bei Tageslicht oder hellem Mondlicht, sehr wohl aber bei schwachem Restlicht.

**Kosten:** 5 ASP pro SR

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Einsatz (A)

**Meisterhinweis:** Von diesem satuarischen Zauber haben wir erst vor kurzem erfahren, und es scheint, als ob er auch in Hexenkreisen noch keine allzu weite Verbreitung gefunden hat, während ihn andererseits auch einige wildlebende 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 helles Mondlicht (Vollmond) ihr Schmerzen bereitet und der direkte Blick ins Fackellicht sie für Stunden blenden kann. Dies mag auch der Grund sein, warum der Spruch eine so geringe Verbreitung erfahren hat. Um eine Blendung durch plötzlich aufflammendes Licht zu vermeiden, muss der Hexe eine Intuitionsprobe gelingen, damit sie die Augen rechtzeitig schliessen oder abwenden kann.



## MISHKHARAS MACHT ERSPÜREN

Eine Zauberei aus druidischen Überlieferung

**Technik:** Der Druiden berührt den Kranken oder Vergifteten gleichzeitig an Herz und Nieren und senkt seinen Geist in den Körper des Kranken.

**Zauberdauer:** etwa eine Viertelstunde

**Probe:** KL/IN/CH (+ Stufe der Krankheit oder des Giftes)

**Wirkungsweise:** Mit diesem Spruch kann ein Druiden erkennen, an welcher Krankheit oder welcher Art Vergiftung ein Erkrankter leidet.

**Kosten:** 9 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** etwa eine Viertelstunde (die Zauberdauer)

**Meisterhinweis:** Die Druiden verfügen schon geraume Zeit über diesen Spruch - es war bisher nur nicht bekannt, dass es sich überhaupt um einen Zauber handelte. Ähnliche Formeln und Rituale sind u.a. auch von den Töchtern Saturias und den Firnelfen überliefert, so dass es nicht verwundert, dass diese Gruppen von Zauberkundigen den Spruch fast instinktiv beherrschen.

Will man MISHKHARAS MACHT ERSPÜREN, muss man den Patienten berühren (

**Reichweite:** B) - mit dem entsprechenden Ansteckungsrisiko.



## OCULUS ASTRALIS, AUGE DER SPHÄREN

Das Wissen, um die Kraft zu mehren

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier konzentriert sich auf die astralen Schwingungen und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 15 Sekunden

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkungsweise:** Mit diesem Spruch kann der Magier seine Umgebung oder einen Gegenstand so wahrnehmen, wie er im Limbus (oder bei der Betrachtung mittels [ANALÜS ARCANSTRUKTUR](#)) 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, 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 unsichtbarer Wesen oder Illusionen lassen sich hiermit recht gut aufspüren.

**Kosten:** 17 ASP pro SR

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Einsatz (A)

**Meisterhinweis:** Die Orientierung in der diesseitigen Welt ist mit so einigen Schwierigkeiten verbunden, da der normale Gesichtssinn des Magiers ja 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 Gegenstände zu tun haben (z.B. ein Handwerkstalent wie Holzbearbeitung), rein körperliche Aufgaben beinhalten (z.B. Akrobatik oder Kampf gegen nicht Magiebegabte) einen Zuschlag bis zu 10 Punkten auf die entsprechende Probe verhängen. 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. Dieser Spruch wird in Punin, Methumis und neuerdings auch in Thorwal gelehrt. Die ursprüngliche Rekonstruktion basiert auf dem Buch *Das Wesen des Unbekannten* und soll mehrere Jahrzehnte in Anspruch genommen haben - was Wunder bei der Auslegung, die der Autor des Buches, ein Praiosgeweihter, vor allem magischen Phänomenen gegeben hat.



## ODEM ARCANUM SENSEREI

Weht da ein Hauch von Zauberei?

uida mandra sanya'ray

Eine Zauberei auelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier betrachtet sein Ziel intensiv und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 4 Sekunden

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkungsweise:** Mittels dieses Zaubers lässt sich Zauberei in weltlichem Wirken erkennen. Wenn in dem vom Magier betrachteten Ziel (das kann ein Gegenstand, ein Lebewesen oder auch eine Aktion sein) eine magische Kraft wirksam ist, nimmt er 2 Sekunden lang einen rötlichen Schimmer wahr, der das Ziel umgibt.

**Kosten:** 5 ASP

**Reichweite:** 15 Schritt

**Wirkungsdauer:** 2 Sekunden

**Meisterhinweis:** Es ist auch möglich, dass der Magier mit diesem Zauber mehrere Gegenstände oder seine Umgebung beobachtet. Diese Art des **ODEM ARCANUM** erfordert jedoch 10 Sekunden Konzentration, eine um 3 Punkte erschwerte Zauberprobe und 7 ASP. Dafür kann der Magier jedoch für 20 Sekunden alle Arten von Magie mit rötlichem Schimmer sehen. Während dieser Zeit ist es ihm auch möglich, sich um seine eigene Achse zu drehen und dabei seine Umgebung zu beobachten. Die magische Aura eines Wesens oder eines Gegenstandes ist je nach angesammelter Astralenergie unterschiedlich stark und verblasst recht schnell, nachdem das Wesen den untersuchten Ort verlassen hat: Die Anwesenheit eines Alten Drachen oder Erzdämonen erzeugt ein grellrotes Gleissen, das den beobachtenden Zauberer für einen Tag blendet, während die Frage, ob sich vor einigen Stunden in der untersuchten Kasette noch ein Schutzamulett befunden hat, nur mit einer Probe + 25 beantworten lässt. Genau wie beim **ANALÜS ARCANSTRUKTUR** stehen dem Meister hier viele Beschreibungsmöglichkeiten offen.

Übrigens: Die Präsenz göttlichen Wirkens, das bisweilen mit Zauberei verwechselt werden kann, lässt sich mit dem **ODEM ARCANUM** nicht erkennen, ebensowenig, ob eine rot leuchtende Person nun eine Hexe oder ein Druide ist. Für diese Zwecke muss der **ANALÜS ARCANSTRUCTUR** bemüht werden. Der **ODEM ARCANUM** gilt als der bekannteste Zauber überhaupt - ein Spruch, über den alle Zauberkundigen recht früh verfügen können und sollten.



## PENETRIZZEL HOLZ UND STEIN

In fremde Räume schau hinein!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier lehnt seine Stirn gegen das Hindernis, durch das er hindurchblicken möchte, und konzentriert sich auf die Formel

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** KL/KL/KK

**Wirkungsweise:** Der Magier kann mit Hilfe dieser Formel durch feste Materialien blicken, so als befänden sich seine Augen auf der gegenüberliegenden Seite der Barriere, die seine Sicht behindert. Während der Zauber- und auch der Wirkungsdauer ist der Magier zu keinen anderen Aktionen fähig.

**Kosten:** 4 ASP plus 1 ASP pro 5 Finger (10 cm) Materie, die durchdrungen werden soll

**Reichweite:** je nach ASP-Einsatz

**Wirkungsdauer:** 5 Sekunden

**Meisterhinweis:** Die Wirkungsdauer von 5 Sekunden ist die Zeit, die der Blick des Magiers benötigt, um die Barriere zu durchdringen. Danach kann er seinen Blick hinter der Wand schweifen lassen, wenn er für jeweils weitere 10 Sekunden 2 ASP aufwendet. Er kann sogar durch die Wand Formeln wirken, wenn dafür keine Zaubergesten (sondern nur Blickkontakt) erforderlich sind; solcherart während eines PENETRIZZEL gesprochene Zauber sind jedoch um mindestens 7 Punkte erschwert. Der Magier kann keine anderen Aktionen unternehmen, während er seine Stirn an die Wand lehnt. Der Meister kann die Probe ja nach Art des Materials auch mit Zuschlägen belegen. Eisen, Gold, magisch durchdrungene Materialien oder gar elementare Wände sollten Erschwernisse bis zu 7 Punkten mit sich bringen. Übrigens: Der PENETRIZZEL hilft nichts, wenn der hinter der Wand liegende Raum nicht beleuchtet ist ...

Trotz der Tatsache, dass es sich um einen Magierspruch handelt, hat er auch bei Elfen und Schelmen weite Verbreitung gefunden - Neugier ist schliesslich eine universelle Eigenschaft.



## SENSIBAR - WAHR UND KLAR

Gefühle werdet offenbar!

sanya bha vara la

Eine Zauberei auelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde konzentriert seine Gedanken auf das Opfer und murmelt die Formel

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** KL/IN/CH (+ MR)

**Wirkungsweise:** Gelingt der Zauber, erhält der Magier einen kurzen Einblick in das Gefühlsleben seines Gegenübers. Zum echten Gedankenlesen ist die Formel nicht geeignet. Die Kreatur, auf die der Magier den Zauber anwenden will, muss für den Zaubernden sichtbar sein, ihm aber nicht unbedingt das Gesicht zuwenden.

**Kosten:** 5 ASP pro 10 Sekunden

**Reichweite:** 7 Schritt

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Einsatz (A)

**Meisterhinweis:** Der Zauber ist auch unter Menschen seit Jahrhunderten bekannt, so dass sich stets eine Akademie oder ein Lehrmeister finden lässt, der einem Spielerhelden die Formel beibringt. Je stärker die Gefühle des Gegenübers sind, desto einfacher sind sie auch zu erspüren (was sich ruhig in Probenerleichterungen niederschlagen kann). Wie beim **IN DEIN TRACHTEN** ist jedoch auch zu bedenken, dass Fremdrassen oftmals ein völlig anderes, eben fremdartiges Gefühlsleben besitzen und demzufolge auch weniger leicht zu durchschauen sind.



## WAS VERSCHWUNDEN, WIRD GEFUNDEN

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Schelm konzentriert sich auf die Schwingungen des Gegenstands, spricht die Formel und lässt seinen Geist reisen.

**Zauberdauer:** 30 Minuten

**Probe:** KL/IN/GE (+ Modifikator)

**Wirkungsweise:** Mit diesem Spruch kann ein Schelm den Aufenthaltsort eines Objekts (nicht aber einer Person oder eines Lebewesens) ermitteln. Er muss eine genaue Beschreibung des Gegenstandes besitzen oder das Objekt selbst kennen, besser ist jedoch, wenn er die Aura des Objektes kennt (z.B. weil er es lange mit sich geführt hat).

**Kosten:** 17 ASP

**Reichweite:** maximal 5 Meilen

**Wirkungsdauer:** siehe Zauberdauer

**Meisterhinweis:** Als Anhaltspunkt für die Modifikatoren der Zauberprobe können gelten:

- Entfernung: + 1 pro 100 Schritt
- Grösse: Truhe oder grösser - 1,
- Rucksack +1, Buch +3, Ring, Amulett o.ä. +5,
- noch kleinere Objekte + 7
- Vertrautheit: aus dem persönlichen Besitz des Schelms -1,
- Schelm hat den Gegenstand nur vom Besitzer beschrieben bekommen + 10
- Besonderheiten: Gegenstand ist magisch - 2,
- Objekt bewegt sich + 3,
- Objekt ist von magischem Behältnis umschlossen + 7

Dieser Schelmenzauber hat seit neuestem Eingang in die Lehrpläne der Akademien zu Thorwal, Riva und im Kreis der Einfühlung gefunden, bereitet aber, da die Formel offenkundig vor allem zum Wiederauffinden der persönlichen Habe dient, derzeit noch Schwierigkeiten beim Einsatz zu magisch - Detektiven Zwecken. Es ist jedoch unklar ob es sich hierbei um eine parallele Eigenentwicklung oder einen geschickt kopierten Schelmenzauber handelt. Auf letzteres würde hindeuten, dass die Magier für diesen Spruch 35 ASP aufwenden müssen. Allem Anschein verwendet der Schelm die Formel in erster Linie im alltäglichen Kampf gegen das Chaos.



## XENOGRAPHUS CLARVOYANT

Deute mir die fremde Hand!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**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 Sekunden, danach muss sich der Magier ständig auf den Zauber konzentrieren.

**Probe:** KL/KL/IN

**Wirkungsweise:** Ein Zauberer, der die Formel kennt, ist in der Lage, fremde oder alte Schriftzeichen zu entziffernd, 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 (z.B. Echsen) verwendet wurden, kann der Meister einen Zuschlag von maximal 7 Punkten auf die Probe verhängen.

Die Wirkung der Formel erstreckt sich nur auf Schriften und Schriftzeichen, nicht jedoch auf das gesprochen Wort - eine echte Verständigung ist mit diesem Zauber also nicht möglich.

**Kosten:** 7 ASP für die geänderte Wahrnehmung plus 1 ASP pro 10 Sekunden

**Reichweite:** 3 Schritt

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Einsatz (A)

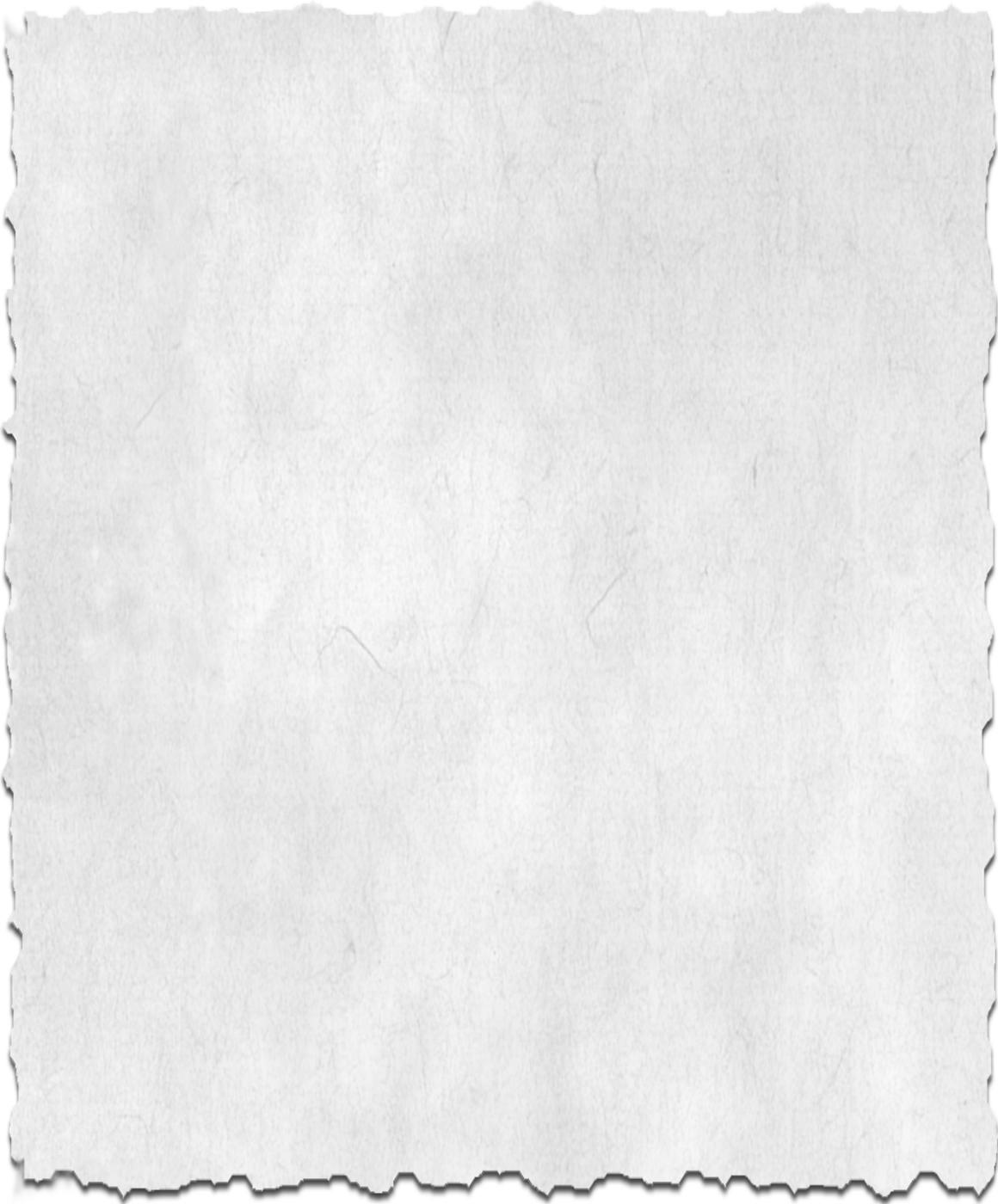
**Meisterhinweis:** Der Effekt dieses höchst komplizierten Hellsichtzaubers entsteht dadurch, dass sich der Magier auf die astralen Muster konzentriert, die den Sinn der Zeichen bilden. Dieser Sinn hängt natürlich ganz davon ab, wer die Zeichen verfasst hat und was er damit bezwecken wollte. Die Formel ist also nicht geeignet, um alte Sprachen zu erlernen, sondern nur, um eine bestimmte Textpassage in ihrem jeweiligen Zusammenhang zu verstehen. Die These dieses Spruchs ist nur in Punin bekannt, wo sie angeblich aus Rohals Systemen (wahrscheinlich aber eher aus einem alten Text über Hellsicht) hergeleitet wurde. Das Institut der arkanen Analysen zu Kuslik, die Thorwaler Hellsichtschule, die Beschwörungs-Akademie Rashdul und auch die Khunchomer Artefaktmagier sollen bereits ihr Interesse an der MeisterFormel bekundet haben, jedoch weigert man sich in Punin bislang, den dadurch erreichten Wissensvorsprung aufzugeben.



---

# ILLUSIONEN

Was ist Illusionsmagie?





## AUREOLUS GÜLDENGLANZ

Erstrahle golden voll und ganz!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde berührt das zu verzaubernde Objekt und spricht die Formel .

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** KL/CH/FF

**Wirkungsweise:** Das (etwa handgrosse) Objekt 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. Das Objekt darf maximal Truhengrösse haben, das Gewicht spielt keine Rolle.

**Kosten:** 5 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** maximal Stufe des Zaubernden mal 6 Stunden

**Meisterhinweis:** Diese Illusion stellt genau die richtige Zauberei für eitle Magi und MagASP aller Art dar, dich sich gern mit dem Schein von Reichtum umgeben. An Fürstenhöfen mag ein Zauberer hiermit so manchen Dukaten, Batzen oder Maravedi verdienen, indem er der Einrichtungen des Herrschers strahlenden Glanz verleiht. Fürstin Sybia von Aranien soll auf diese Art schon manchen Stammesfürsten der Ferkinas und auch den darpatischen Emissär zutiefst beeindruckt haben. (Sybias Hofinagierin Perishan Yezeminsunyara al Jhalafai unterrichtet den Zauber auch an der Zorganer Akademie).

Um grössere Objekte mit dem AUREOLUS zu belegen, ist die Probe erschwert und auch ein grösserer ASP-Aufwand erforderlich: Gebrauchsgegenstände 9 ASP/Probe +3, möbelgrosse Objekte 13 ASP/Probe +7. Weitere bekannte Varianten sind „Erstrahle silbern...“, „Erstrahle kristallen...“ (halbdurchsichtiges Gleissen) und „Erstrahle opalgleich...“ (regenbogenfarbenedes Irisieren).

Dieser Spruch - ein Spruch der Methessa ya Comari, der Verfasserin des Liber MethessASP - findet sich in dem allseits bekannten und an vielen Akademien einzusehenden Octavo Magie - Macht der Überzeugung, von dem sich auch etliche Kopien in Privatbesitz befinden. Gelehrte (als Bestandteil des festen Curriculums) wird dieser Zauber nur an der Akademie des Seienden Scheins und an der Universalschule von Al'Anfa.



## AURIS, NASUS, OCULUS

Aug', Nas' und Ohren ein Verdruss

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier konzentriert sich auf den Ort, an dem die Illusion erscheinen soll, und murmelt mit geschlossenen Augen die Formel .

**Zauberdauer:** 15 Sekunden

**Probe:** KL/CH/FF

**Wirkungsweise:** Der Magier kann mit dieser Formel illusionäre Geräusche, Gerüche und dreidimensionale (aber unbewegte) Bilder erschaffen (z.B. eine Schrift an der Wand oder eine Stimme aus dem Nichts). Die Grösse der entstehenden Bilder kann maximal 30 Raumschritt betragen. Die drei Illusionen können miteinander kombiniert werden. Wenn sie einmal entstanden sind, kann der Magier sich anderen Dingen zuwenden. Hat ein Opfer der Sinnestäuschung die Möglichkeit, die Illusion mit einem nicht betroffenen Sinn zu überprüfen, so löst sich das Trugbild für ihn auf.

**Kosten:** je 5 ASP für Geräusch, Geruch oder Bild

**Reichweite:** 50 Schritt

**Wirkungsdauer:** bis zu 1 Minute

**Meisterhinweis:** Die Kombination mehrerer Effekte zu einer Illusion erfordert pro zusätzlich getäuschten Sinn einen Probenzuschlag von 2 Punkten. Nur den wenigsten Magiern (nämlich jenen, die die Formel auf ZF: 10 oder besser beherrschen), ist bekannt, dass sich mittels AURIS, NASUS sehr wohl bewegte Illusionen erzeugen lassen. Allerdings erfordert dieser Effekt von vornherein eine Probe +10, in Kombination mit Geräusch oder Geruch jeweils noch einmal 3 Punkte mehr.

Es ist mit dem AURIS, NASUS nicht möglich, den Tast- und den Geschmacksinn zu täuschen. Kein Wunder also, dass an allen Illusionsschulen heftig an einer solchen Erweiterung des Zaubers geforscht wird, jedoch scheint die Entwicklung einer „vollsenorischen Phantasmagorie“ noch in weiter Ferne zu liegen. (Zumal auch berechtigter Zweifel daran bestehen darf, ob eine solch mächtige Illusion nicht gar die Erschaffung von Realität darstellt und damit ein Privileg der Götter ist.)

Dies ist die phantasmagorische MeisterFormel , die „Mutter aller Illusionen“. Die Formel wird in Zorgan, Grangor, Khunchom und Punin gelehrt. Zudem findet sich die Thesis in allen relevanten Werken zur Illusionszauberei, namentlich der Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung und dem Liber MethellessASP.



## BLENDWERK

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Schelm blickt - so lange, wie das Trugbild währen soll - urverwandt auf die Stelle, an der er es erscheinen lassen will.

**Zauberdauer:** 5 Sekunden (bis das Bild erscheint)

**Probe:** IN/CH/FF

**Wirkungsweise:** Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Schelm bewegte, dreidimensionale Bilder bis zu 5 Raumschritt Grösse pro Stufe des Schelms, jedoch keine Geräusche oder Gerüche erscheinen lassen.

**Kosten:** 7 ASP pro SR

**Reichweite:** die Illusion entsteht maximal 30 Schritt vom Schelm entfernt, ihre maximale Grösse siehe oben.

**Wirkungsdauer:** nach Wunsch des Schelms und ASP-Aufwand

**Meisterhinweis:** Wie bei allen anderen Illusionen auch sollte der Schelm das gewünschte Bild kennen, damit es hinreichend echt wirkt. Dies mag vielleicht für eine „Theaterillusion“ nicht von Belang sein; soll jedoch ein Beobachter zugunsten des Schelmen getäuscht werden, spielt die Echtheit der Illusion schon eine Rolle. Für besonders komplexe Illusionen (z.B. Massenszenen) können Sie als Meister einen Aufschlag bis maximal 7 Punkten auf die Probe verlangen. Auch ein BLENDWEKR löst sich auf, wenn man es berührt.

Um diesen Illusionszauber zu erlernen, muss man einen Schelm oder Kobold aufsuchen oder bei einem früheren Abgänger einer der beiden Illusionsakademien Zorgan oder Grangor nachfragen. An beiden Akademien ist der Spruch mittlerweile aus dem offiziellen Lehrplan gestrichen.



## CHAMASPLIONI MIMIKRY

Feindes Auge sieht mich nie.

iama lamia mini'rai

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde erstarrt zu völliger Bewegungslosigkeit und denkt an die Formel .

**Zauberdauer:** 2 Sekunden

**Probe:** IN/CH/GE

**Wirkungsweise:** Solange sich der Elf nicht bewegt, verschmilzt er vollkommen mit dem Hintergrund und kann von Beobachtern, die weiter als 3 Schritt von ihm entfernt sind, nicht entdeckt werden.

Beobachter, die näher als 3 Schritt bei dem verzauberten Elfen stehen, müssen eine Sinnschärfe-Probe ablegen, die um so viele Punkte erschwert ist, wie der Elf bei seiner Zauberprobe an ZF-Punkten übrig behalten hat.

**Kosten:** 5ASP

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** 1 Spielrunde (A)

**Meisterhinweis:** Je nach der Umgebung, in der der Zauberer aufgewachsen ist, fällt es ihm natürlich unterschiedlich leicht, mit seinem Hintergrund zu verschmelzen: Ein Waldelf wird einige Schwierigkeiten haben, eine Stadtmauer vorzutäuschen, während ein städtischer Magus wohl kaum mit dem Aussehen der Grimmfrostöde vertraut ist - Probenzuschläge bis zu +7 wären in einer solchen Situation angemessen.

Der CHAMASPLEONI wirkt, wie die Formel schon besagt, nur auf den Gesichtssinn. Tiere oder Monster, die sich mehr auf Gehör oder Geruch verlassen, lassen sich mit diesem Spruch nicht täuschen.

Menschliche Magier haben es recht schwer, diese Formel zu erlernen (sie wird nur in Zorgan vermittelt), während es bisweilen eine Hexe oder einen Druiden gibt, die den Spruch von einem Elfen erlernt haben und somit weitergeben können. In Tamaras Zauberkräfte der Natur finden sich nur Bruchstücke, aus denen die Rekonstruktion zu schwierig ist, dass sich ein Spielermagier an sie heranwagen würde - wer will schon mehrere Jahre täglich acht Stunden mit der Analyse einer kurzen, aber um so obskureren Textpassage verbringen?



## DELICIOSO GAUMENSCHMAUS

Ein Festtagsmahl in jedem Haus

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier streckt den Zeigefinger seiner rechten Hand in den Mund, so als wolle er einen Geschmack prüfen, murmelt die Formel und berührt dann mit dem Finger die Speise, die er verzaubern will.

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** KL/IN/FF

**Wirkungsweise:** Eine Speise, die mittels dieser Illusion verzaubert 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. Zudem wirken bereits kleine Mengen eines solcherart „veredelten“ Essens für die gesamte Zauberdauer überaus sättigend.

Nicht verändert (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 Geschmacksinn verlassen (z.B. Schlangen), können hierdurch allerdings sehr wohl getäuscht werden.

**Kosten:** 7 ASP pro Stein Gewicht des Essens

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** maximal Stufe des Illusionisten mal 2 SR

**Meisterhinweis:** Da ins Gewebe dieses Zaubers nur angenehme Geschmäcker eingeflochten sind, aber jeder Geschmack im Übermass widerwärtig wird, ist es auch möglich, unangenehme Aromen zu erzeugen. Die Zauberprobe ist in diesem Fall jedoch um 7 Punkte erschwert.

Es ist ebenfalls möglich, einer kompletten Mahlzeit verschiedene Geschmäcker zu verleihen, jedoch ist für jeden zusätzlichen Geschmack die Zauberprobe um 3 Punkte erschwert.

Obwohl sie mit Leichtigkeit gezaubert scheint, gilt diese Illusion als eine der anspruchsvollsten überhaupt, da der Geschmacksinn 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 nur in Zorgan gelehrt wird, ist seltsamerweise von Schelmen ohne Probleme zu erlernen, oftmals sogar leichter als von den Magiern selbst. (Schelme dürfen den DELICIOSO um 2 Punkte pro Stufe steigern, wenn sie erst einmal beigebracht bekommen haben.)



## DUPLICATUS DOPPELPEIN

Verflucht soll das Auge sein!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier hebt die Hand - Handflächen nach aussen - vor das Gesicht, spreizt die Finger und verschiebt die Hände mehrfach gegeneinander; dabei spricht er die Formel

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** KL/CH/GE (+ 1 pro Doppelgänger)

**Wirkungsweise:** Der Magier erschafft durch diese Formel einen Doppelgänger, der sich synchron mit ihm bewegt, dabei ständig mit ihm verschmilzt und sich wieder von ihm trennt, so dass ein Gegner kaum feststellen kann, welches der echte Magier ist und ihm z B nur noch mit 50% Wahrscheinlichkeit trifft. Nach einer gelungenen AT wir mit dem W6 gewürfelt. Die Attacke trifft den Magier bei 1-3, den immateriellen Doppelgänger bei 4-6.

Falls der Magier noch einen zweiten Doppelgänger erzeugt, wird er nur bei 1-2 getroffen. Diese Regelung gilt auch für gegen den Magier gerichtete Zauberei.

Der Magier kann für sich und jeden seiner Gefährten bis zu zwei Doppelgänger erschaffen.

**Kosten:** 6 ASP pro Doppelgänger und 10 Kampfrunden

**Reichweite:** Z/B (Wenn der Magier für einen Gefährten einen Doppelgänger erschaffen will, muss er den Freund zunächst berühren.)

**Wirkungsdauer:** 10 Kampfrunden (A)

**Meisterhinweis:** 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 er mehr als genug Privatgelehrte gibt, die bereit sind, ihn gegen geringes Entgelt weiterzugeben.

Ab einer ZF von 11 ist es dem Magier auch möglich, einen dritten Doppelgänger zu erschaffen, so dass er selbst nur mit 25% Wahrscheinlichkeit (1-5 auf W20) getroffen wird, ab ZF: 15 sogar einen vierten (1-4 auf W20), bei ZF: 18 schliesslich einen fünften (Treffer bei 1 auf W6).



## HARMLOSE GESTALT

Eine Zauberei der Hexen

**Technik:** Die Hexe schlägt die Hände vors Gesicht und kauert sich zusammen.

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** KL/CH/GE

**Wirkungsweise:** 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.

**Kosten:** 6 ASP

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** Stufe der Hexe in SR (A)

**Meisterhinweis:** Zur gewünschten harmlosen Gestalt gehören nicht nur die Kleidung und das entsprechende Aussehen, sondern auch die dazu passende Stimme, ja selbst ein typischer Bewegungsablauf und überzeugende Mimik - will heißen: Wenn die Hexe nicht gerade einen Zweihänder, eine Schatztruhe und eine Wagenladungen Teppiche mit sich herumschleppt, kann die Illusion nur mittels Magie durchschaut werden.

Als **HARMLOSE GESTALT** kann je nach den herrschenden Umständen auch z.B. ein Ork gewählt werden (wenn man gerade von Orks überfallen wird). Der Zauber speist sich aus den unterbewussten Ängsten der Hexe und den Vorstellungen, wie diesen Ängsten zu begegnen ist - Sie können also als Meister der Hexe die entstandene Illusion vorgeben.

Seit der Zeit der Priesterkaiser hat diese Zauberei Eingang in alle Spielarten der Magie gefunden, so dass es nicht allzu schwierig sein sollte, einen Lehrmeister (oder am Besten eine satuarische Lehrmeisterin) für diesen Zauber zu finden.



## HEXENKNOTEN

Eine Zauberei der Hexen

**Technik:** Die Hexe verknötet ein Stück Schnur, einen Faden oder ein Haar und wirft es über die Schulter hinter sich.

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkungsweise:** Durch diesen Zauber entsteht eine imaginäre, unsichtbare Barriere, die von intelligenten Lebewesen nicht überwunden werden kann - wohl aber von den meisten Tieren und von Zaubern, Pfeilen oder Speeren (und auch von Untoten oder Dämonen). Höhe und Breite der Barriere entsprechen der Stufe der Hexe in Schritt.

**Kosten:** 4 ASP

**Reichweite:** 0 (Lage des Knotens), bei einer Ausdehnung von der Stufe der Hexe Schritt im Geviert.

**Wirkungsdauer:** Stufe der Hexe in Minuten

**Meisterhinweis:** Ein gegen die Barriere anrennender Ork wird nicht plötzlich gegen ein imaginäres Hindernis prallen und sich eine Beule am Kopf holen, sondern alles tun, um zu verhindern, dass er die Barriere überhaupt berührt, da sie ihm, je nach Vorstellungsvermögen, wie ein gähnender Abgrund, eine Flammenwand oder eine bluttriefende Dornhecke erscheint.

Magietheoretisch scheint dies plausibel, wenn man sich den **HEXENKNOTEN** als eine Kombination einer Illusion mit einem Furchtzauber vorstellt - einmal ganz abgesehen davon, dass Hexen sich meist einen Gehörnten um solche Überlegungen scheren, und sie während die einzigen, die den Zauber so gut beherrschen, dass sie solche Gedankengänge hegen könnten. Der **HEXENKNOTEN** lässt sich aus Druidentum und Hexenkult rekonstruieren, wenn ein Theoretiker bereit ist, zwei Jahre aufopferungsvolles Studium zu investieren (zu dem auch vier Magiekundeprüfungen +10 und profunde Kenntnis im **AURIS, NASUS, ZF:10** oder besser, gehören).



## IGNORANTIA UNGESEHEN

Werd' unauffällig bei dir stehn.

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde berührt leicht seine Augen und Ohren und murmelt die Formel .

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** IN/CH/GE

**Wirkungsweise:** 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. Wenn ein Beobachter sich auf den Magier konzentriert oder mit ihm alleine ist - was allgemein auch für Wachen gilt - kann er ihn entdecken, wenn ihm eine einfache Sinnenschärfe-Probe gelingt, die um so viele Punkte erschwert ist, wie der Magier bei der Zauberprobe ZF-Punkte übrig behalten hat.

**Kosten:** 6 ASP pro SR

**Reichweite:** Der Magier und alles, was er am Leibe trägt, werden nicht beachtet. Der Spruch lässt sich nicht auf andere Personen anwenden.

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Einsatz (A)

**Meisterhinweis:** Man darf vermuten, dass es sich hierbei um eine Variation des elfischen CHAMASPLIONI handelt, denn dieser Spruch erzeugt das gleiche Feld des Desinteresses um den Magier wie die genannte elfische Illusion. Hier gebührt die Ehre der (Wieder?)entdeckung dem Informationsinstitut zu Rommilys, von wo aus der Spruch seine Verbreitung über Gareth und Zorgan nach Fasar zur Bannakademie genommen hat. Er ist demzufolge auch in noch keinem öffentlich zugänglichen Werk niedergeschrieben.



## IMPOSTORIS IMAGOTIN

Für deinen Blick ich anders bin.

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde fährt sich - oder der Person, die er tarnen will - mit den gespreizten Fingern der linken Hand über das Gesicht und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 5 Minuten

**Probe:** KL/IN/FF

**Wirkungsweise:** Dieser Spruch legt eine bewegte Illusion über das Gesicht einer Person, so dass sie einer anderen gleicht. Die Illusion wirkt nur auf die Gesichtszüge, nicht jedoch auf die typische Mimik oder gar die Aussprache, genausowenig auf Grösse und Körperbau. Der Zaubernde muss ein Gesicht schon einmal gesehen haben, wenn er es imitieren will, besser ist jedoch, wenn er den zu Imitierenden geraume Zeit beobachtet hat.

**Kosten:** 13 ASP

**Reichweite:** Z, B

**Wirkungsdauer:** Stufe des Magiers in Stunden (A)

**Meisterhinweis:** Diese Formel ist offensichtlich 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, Mirham, Al'Anfa und Brabak und „zu Studienzwecken“ in Punin. Die Thesis fand sich auch in der Originalausgabe der Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung, wurde aus allen späteren Ausgaben jedoch von den Kopisten (oder den Zensoren?) entfernt.

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 erschaffe, so ist die Probe beim ersten Mal um 7 Punkte erschwert, bei der zweiten Anwendung um 6 Punkte usw., bis der Zauberer gelernt hat, das Phantasiegebilde richtig beherrschen und seine Mimik zu steuern. Bei Misslingen der Zauberprobe entsteht meist eine groteske Karikatur des gewünschten Gesichts, die von jedermann sofort als Trugbild erkenntlich ist (weswegen der Illusionist den Zauber auch meist fallen lässt). Das bei einem Patzer entstehende Gesicht ist so schrecklich, dass der Zauberer während der nächsten Stunden tunlichst die Öffentlichkeit und den Blick in den Spiegel meiden sollte: Gar grässlich ist das Angesicht, willentlich weichen tut es nicht...



## KOBOLDGESCHENK

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Schelm überreicht seinem Opfer, während er ihm in die Augen sieht, eine Handvoll eines beliebigen Materials, z.B. einen Pferdeapfel, einen Frosch oder Mehl

**Zauberdauer:** 4 Sekunden

**Probe:** IN/CH/FF

**Wirkungsweise:** Der Beschenkte glaubt, einen Gegenstand nach Wunsch des Schelms in Händen zu halten, z.B. einen Dukaten, eine Schere, eine Schriftrolle, eine Handvoll Rosinen oder ein Glas Wein.

**Kosten:** 4 ASP (8 ASP für alle Nichtschelme)

**Reichweite:** B (der Schelm muss das Material berühren und übergeben), danach kann (und sollte!) er sich beliebig weit entfernen

**Wirkungsdauer:** maximal 1 Stunde

**Meisterhinweis:** „Eine Handvoll“ bedeutet auch genau dies - nämlich alles, was der Schelm in einer Hand fassen kann, egal, ob es sich nun um einen einzelnen Grashalm oder mehrere Stein in Blei handelt. Die verwendeten wie die vorgetäuschten Objekte können nützlich, wertvoll, lebendig, beweglich und teilbar sein - niemals aber magisch. Von der (übrigens alle fünf Sinne beeinflussenden) Illusion ist nur der Beschenkte betroffen, während es für alle Zuschauer meist einen königlichen Spass darstellt, das Opfer dieses Spruches an einem knorrigen Ast wie an einer fein gewürzten Hühnerkeule herumzagen zu sehen...

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, und auch die Analyse des **KOBOLDGESCHENKS** hat die hochgelehrten Heeren und Damen Gelehrten noch keinen Fingerbreit weitergebracht. Der Lösung am nächsten scheint die Theorie zu kommen, dass es sich bei diesem Zauber überhaupt nicht um eine Illusion, sondern um einen Beherrschungsspruch handelt.

Allein, diese Überlegungen sind müßig, da ein Magier (Hexe, Druide, Elf) erst einmal einen Schelm oder Kobold finden muss, der ihm den Zauber beibringt..



## LUCIFERI LICHTERTANZ

Erfüll die Luft mit buntem Glanz!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier schliesst kurz die Augen und nickt mit dem Kopf. Dabei murmelt er die Formel .

**Zauberdauer:** 2 Sekunden

**Probe:** IN/CH/FF

**Wirkungsweise:** Der Illusionist, eine Person oder ein Gegenstand seiner Wahl wird von einem Schwarm tanzender Funken und allen denkbaren Farben des Regenbogens umgeben. Dieser Lichterschwarm kann einfache geometrische Formen annehmen. Je nach Form, Farbe und Geschwindigkeit des Tanzes kann der Illusionist einer Wirkung wählen, die dem „Umschwärmten“ einen leichten Vorteil bringt.

**Kosten:** 5 ASP

**Reichweite:** der Lichterschwarm entsteht in maximal 1 Schritt Entfernung vom Magier, der sich danach bis zu 7 Schritt entfernen darf

**Wirkungsdauer:** maximal 2 Kampfrunden pro Stufe des Zaubernden

**Meisterhinweis:** Mögliche Wirkungen dieses Spruches sind: Das Charisma des Verzauberten steigt für eine Probe im Umgang mit Menschen um 1 Punkt; der Gegner eines solcherart Umschwärmten muss im Kampf AT -1 hinnehmen; ein Objekt erscheint als magisches Artefakt oder von besonderem Wert und vielerlei dieser Wirkungen mehr.

Der Spruch stammt aus dem Liber MethellessASP, 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](#), [OCULUS](#), die allesamt durch entsprechende Modifikationen leicht und schnell zu erlernen und zu handhaben sind, wenn man den [AURIS](#), [NASUS](#), [OCULUS](#) beherrscht (ZF: 10 oder besser). Das Buch kann in Zorgan, Grangor oder Punin erworben werden (100 Dukaten), in Zorgan und in Grangor wird dieser Spruch auch gelehrt.



## MENETEKEL FLAMMENZEICHEN

Zur Mahnung soll es dir gereichen!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde konzentriert sich auf die Worte, die er erscheinen lassen will, spricht sie leise vor sich hin, schliesst die Augen und denkt an die Formel .

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** KL/CH/FF

**Wirkungsweise:** Dieser Zauberspruch lässt eine Flammenschrift (wahlweise auch aus Blut, Nebel, astrales Glühen...) von maximal 100 Schriftzeichen (einer Schrift, die der Illusionist beherrscht) Länge an einer beliebigen Wand innerhalb der Reichweite erscheinen.

**Kosten:** 5 ASP

**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:** Stufe des Magiers mal 2 Kampfrunden.

**Meisterhinweis:** Neben dem LUCIFERI und dem VOCOLIMBO stammt auch dieser Spruch aus dem Liber MethellessASP und ist auch 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 ablagen?



## REFLECTIMAGO SPIEGELSCHEIN

Betrachte stets die Schönheit mein!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde legt die Hände an die Augen und schaut dann auf seine Handflächen.

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** KL/CH/FF

**Wirkungsweise:** Solange der Zauber wirkt, kann der Zaubernde beliebig vielen Objekten oder Wesen in seinem Blickfeld eine spiegelnde Oberfläche geben. Der Zauber wurde dazu geschaffen, dass man sich selbst jederzeit betrachten kann und ist nur bedingt als Erkundungsmöglichkeit zum Um-Die-Ecke-Sehen geeignet.

**Kosten:** 7 ASP

**Reichweite:** Das jeweilige Blickfeld des Zaubernden. **Wirkungsdauer:** Stufe des Magiers in SR

**Meisterhinweis:** Die Formel deutet darauf hin, dass es sich wiederum um einen Zauber Methellessas handelt, der berühmtesten lebenden Illusionistin (die aber, wie vieler 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 gehört. Offiziell gelehrt wird die Formel jedoch nirgends.



## SCHELMENMASKE

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Schelm schliesst die Augen und denkt intensiv an sein Wesen, dessen äussere Gestalt er annehmen will.

**Zauberdauer:** 6 Sekunden

**Probe:** IN/CH/GE

**Wirkungsweise:** Urplötzlich erscheint der Schelm, der diesen Zauber anwendet, als jemand ganz anderes, vielleicht gar als Tier! Das Wesen, dessen Aussehen er annimmt, darf nicht grösser als ein Pferd und nicht kleiner als eine Katze 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 in Adlergestalt nicht fliegen. Normalerweise wird er „die Schelmenmaske anlegen“, um einen anderen Menschen nachzuahmen.

**Kosten:** 7 ASP pro SR

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** nach Wunsch des Schelms und ASP-Aufwand (A)

**Meisterhinweis:** Um für den unbedarften Beobachter als „echte Katze“ oder „Habicht“ durchzugehen, muss er sich natürlich auf allen Vieren bewegen bzw. darf die Arme nur in Flügelschlägen bewegen (was nicht heisst, dass er in einem unbeobachteten Moment nicht den Kristallpokal unter seinem Gefieder verschwinden lassen kann). Der Meister kann die Probe für besonders gewagte Illusionen mit entsprechenden Zuschlägen belegen. (Das Aussehen einer dem Schelm nahe bekannten Personen 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 der Schelms...

Die Ausführung dieser Illusion ist nur den Schelmen (und natürlich ihren Zieheltern, den Kobolden) bekannt. Da die Illusionistenschulen in Zorgan und Grangor offensichtlich einen Pakt mit Kobolden geschlossen hatten, durften sie den Spruch an ihre Eleven weitergeben, denen es jedoch bei Strafe untersagt war, ihr Wissen zu verbreiten. An beiden Schulen hat man den Pakt mittlerweile gelöst, denn die Kobolde verbreiteten in den Hallen der Akademien mehr Unheil als es durch die Kenntnis der 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.



## SEIDENWEICH, SCHUPPENGLEICH

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Schelm reibt seine Hände so lange schnell gegeneinander, bis die Handfläche erhitzt sind, und berührt dann mit beiden Händen den Gegenstand, dessen Oberfläche er mit der Illusion überziehen will.

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** IN/FF/FF

**Wirkungsweise:** Der vom Schelm berührte Gegenstand (der ein klar definiertes Objekt wie ein Stuhl, eine Robe oder Stück Braten sein muss), fühlt sich plötzlich so an, wie es dem Schelm gerade in den Sinn kommt: der Stuhl scheint mit Bärenfell, die Robe mit kaltem Schleim überzogen zu sein und das Stück Braten sich wie ein Reibeisen anfühlen. Je nach gewünschtem Tastempfinden kann dies einem unbedarften Beobachter (oder besser: Berührer) nur wunderbarlich vorkommen oder aber ihn bis ins Mark erschrecken.

**Kosten:** 7 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** Stufe des Schelms in Stunden, längstens jedoch bis zum nächsten Sonnenaufgang

**Meisterhinweis:** Wie beim **KOBOLDGESCHENK** rätseln die Spektabilitäten auch bei diesem Spruch, wie es den vermalediten Schelmen bloss gelingen mag, eine Illusion für den Tastsinn zu erschaffen - eine Leistung, die den Magi und MagASP seit Jahrtausenden versagt bleibt. Wir wissen nicht, ob die Schelme darüber eine phexgefällige Schadenfreude empfinden, zumindest werden sie einen Gehörnten tun und einem Magier diesen Zauber beibringen. Beim Jahrmarktszauberern, Hexen oder Elfen lassen sie sich vielleicht dazu überreden...



## VOCOLIMBO HOHLER KLANG

Ertön wie Drohung oder Zwang!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier konzentriert sich auf die Worte, die er ertönen lassen will, legt die linke Hand an den Mund und denkt die Formel .

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** KL/CH/FF

**Wirkungsweise:** Von einem, vom Zaubernden benannten, Ort innerhalb der Reichweite des Spruches 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 Stimme Imitieren kann der Magier die Stimme der eines bekannten Wesens ähneln lassen. Maximal können 21 Worte einer Sprache, die der Illusionist selbst kennt, gesprochen werden.

**Kosten:** 5 ASP

**Reichweite:** Stufe des Magiers mal 3 Schritt **Wirkungsdauer:** 5 Kampfrunden

**Meisterhinweis:** Wie der LUCIFERI LICHTERTANZ stammt auch dieser Spruch aus dem dort erwähnten Liber MethellessASP 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...)



## VOGELZWITSCHERN, GLOCKENSPIEL

Klinge so, wie ich es will!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde legt die Hände an die Ohren, spricht die Formel und deutet dann auf den zu Verzaubernden.

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** KL/CH/FF

**Wirkungsweise:** Mit diesem Spruch kann der Magier die Art der Geräusche ändern, die er oder ein anderer verursacht; das heisst, seine Schritte klingen wie Fanfarenstösse oder Wassergeplätscher. 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.

**Kosten:** 10 ASP

**Reichweite:** Z / 1 Schritt

**Wirkungsdauer:** maximale Stufe des Magiers in Stunden

**Meisterhinweis:** 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.

Will der Illusionist 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. Diese Art der Darbietung hat den Thaluser Illusionisten Haschnabah „ibn Djinni“ (Sohn des Djinns) und seine Partnerin, die Sharisad Ayrina „saba Tharisha“ (Tochter des Bergwinds) reich und berühmt gemacht. Es heisst dass Haschnabah auch einer der Autoren oben genannten Breviers sein soll.

Dieser Spruch findet sich u.a. in Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung, dem illusionistischen Standardwert. Zum festen Curriculum zählt der Zauber an keiner Akademie, obwohl viele Illusionisten aus Grangor und Zorgan die Formel bereits nach Abschluss ihrer Elevenzeit beherrschen.



## WEIHRAUCH, ROSE, WOHLGERUCH

Blütenduft aus Haut und Tuch

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde streicht mit der rechten Hand kurz über die Nase und dann über den ganzen Körper.

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** IN/CH/FF

**Wirkungsweise:** Dieser Zauber verleiht dem Anwender jeden gewünschten Geruch. Da er dafür entwickelt wurde, um sich mit einem angenehmen Blüten- oder Parfümduft zu umgeben, sollte der Meister ungewöhnliche und üble Gerüche mit einem Zuschlag auf die Probe belegen, ebenso Gerüche, die der Magier nicht aus eigener Erfahrung kennt.

**Kosten:** 8 ASP

**Reichweite:** Z, B

**Wirkungsdauer:** maximal Stufe des Magiers in Stunden

**Meisterhinweis:** Der Illusionist kann mit diesem Spruch auch andere Personen und Gegenstände mit dem gewünschten Wohlgeruch umgeben. Für Lebewesen ist der Spruch in diesem Fall um 3 Punkte erschwert, für Objekte um 5 Punkte.

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 von Thaluser Illusionisten Haschnabah ibn Djinni erfunden wurde. Zudem steht dieser Spruch in Riva und Zorgan auf dem Lehrplan.



## WIDERWILLE, UNGEMACH

Worauf ich diese Formel sprach

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde zieht mit der Hand einen Kreis um den Gegenstand oder vor dem Raum und spricht die Formel .

**Zauberdauer:** 10 Minuten

**Probe:** MU/IN/CH

**Wirkungsweise:** Dieser Zauber bewirkt bei allen Betrachtern ausser dem Zauberer selbst eine Abscheu oder unerklärliches Misstrauen vor dem verzauberten Objekt: Der Zauberspruch kann entweder auf einen Raum angewendet werden, der dann äusserst ungerne 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. Um dennoch den Gegenstand zu berühren oder den Raum zu betreten, muss eine MU-Probe gelingen, die um so viele Punkte erschwert ist, wie der Zauberer bei der Zauberprobe ZF-Punkte übrig behalten hat, plus dem AG-Wert des Betrachters. Eine erwürfelte 1 gilt in diesem Fall nicht als automatischer Erfolg.

**Kosten:** 12 ASP für ein Objekt, 21 ASP für einen Raum

**Reichweite:** B: der Magier muss das Objekt berühren oder sich in dem Raum aufhalten.

**Wirkungsdauer:** maximal Stufe des Magiers in Wochen

**Meisterhinweis:** Bei diesem Spruch handelt es sich angeblich um eine Eigenschöpfung von Meister Thomeg Atherion, dem derzeitigen Leiter der Fasarer Beherrschungsschule (jedoch sind Ähnlichkeiten zum REVERSALIS LESSEF DNU DNAB und der schamanistischen Tabuzone unverkennbar). Es heisst auch, dass es sich mit diesem Spruch praktisch zum Rat der Akademie erkaufte hat, einer Position, die er dann so geschickt ausnutzen verstand, dass er zwei Jahre darauf zur Spektabilität ernannt wurde. Die Spur des Spruches zieht sich dann (mit allen Mitteln der zauberischen Spionage) über die Bannakademie Fasar und die Puniner Hochschule bis nach Rommilys und Gareth. In allen genannten Akademien wird der Spruch, dessen Thesis sich in keinem Buch findet, mittlerweile gelehrt.

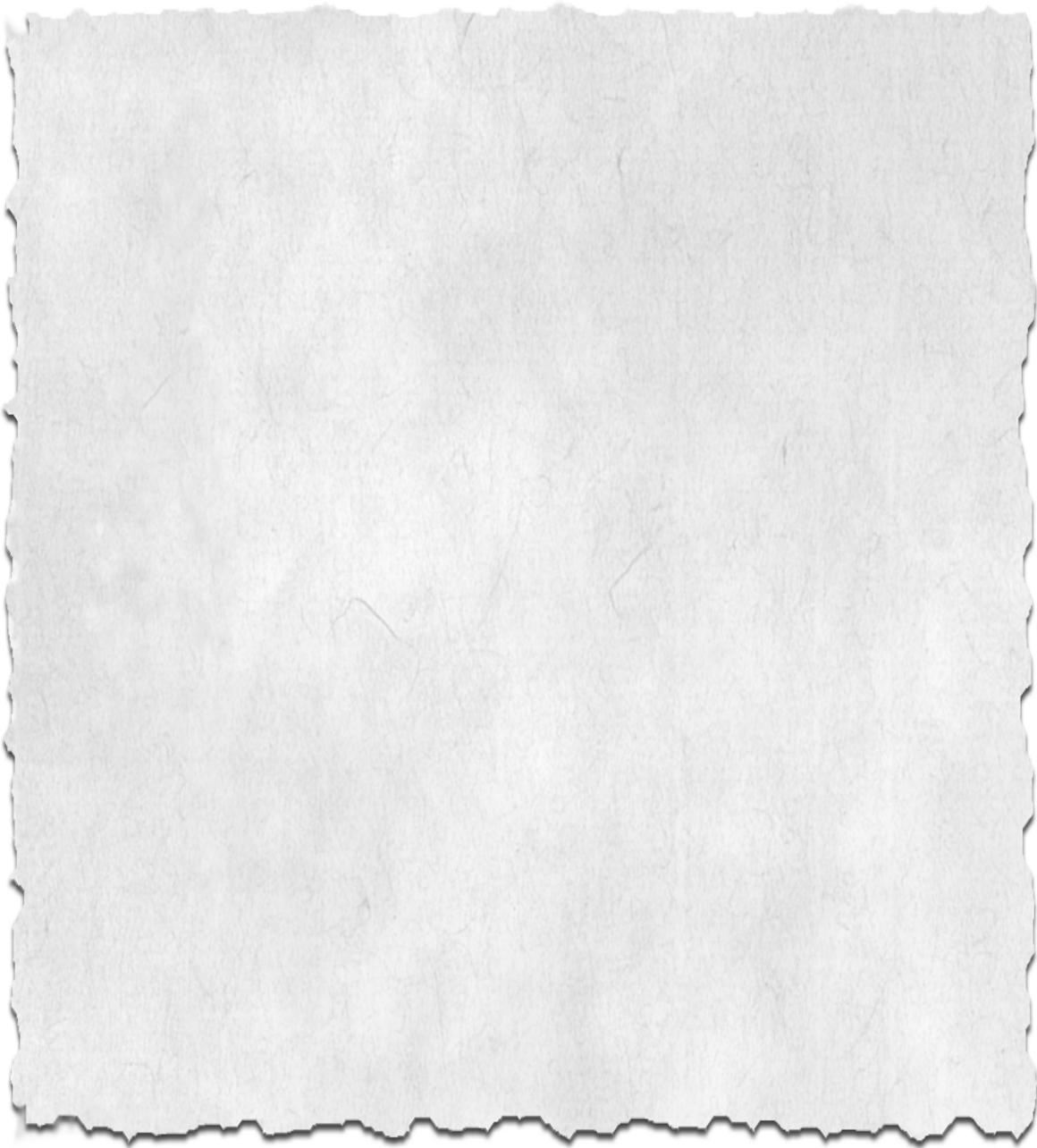
Für den Meister bringt der WIDERWILLE... ein erzählerisches Problem: Wie teilt man den Spielern mit, dass etwas ausdrücklich ihrer Neugier entgeht, ohne selbiges zu wecken? Wir empfehlen, den verzauberten Raum oder Gegenstand nicht zu erwähnen, so lange sich die Helden nicht ausdrücklich wundern, was an dieser Stelle fehlt (was wohl nur bei sorgfältigem Kartenzeichnen geschieht).



---

# MAGIE IM KAMPF / KAMPFZAUBEREI

Was ist Kampf-Zauberei?





## BLITZ DICH FIND

Werde blind!

bha'iza dha feyra

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde deutet mit Zeige- und Mittelfinger der linken Hand auf das Opfer und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 1 Sekunde

**Probe:** KL/IN/GE (+ MR)

**Wirkungsweise:** Dieser Zauber erzeugt im Geist des Opfers einen grellen Lichtblitz, der es für zwei Kampfrunden fast völlig ausser Gefecht setzt. Der Geblendete kann keine gezielten Kampfhandlungen, Zauber o.ä. ausführen, wohl aber zur Verteidigung (mit seinem Parade-Grundwert) wild um sich schlagen.

**Kosten:** 5 ASP

**Reichweite:** 7 Schritt

**Wirkungsdauer:** 2 Kampfrunden

**Meisterhinweis:** Dieser klassische Verteidigungszauber lässt sich im äussersten Notfall auch gegen mehrere Gegner einsetzen. Die Probe ist in diesem Fall mit einem Zuschlag von 7 Punkten pro zusätzlichem Opfer erschwert, und kostet 5 ASP pro Gegner.

Um es noch einmal zu betonen: Der **BLITZ...** entsteht im Geist des Opfers und ist nicht sichtbar, noch beeinflusst er auf irgendeine Art die Augen.

Dieser Zauber ist bei allen Magiebegabten so verbreitet, dass sie ihn von Kindesbeinen an erlernen können, ohne jemals einen Waldelfen gesehen zu haben. Selbige setzen den **BLITZ DICH FIND** übrigens ausschliesslich zur Verteidigung ein, während er bei allen anderen auch bisweilen zur Vorbereitung eines Angriffs dient.



## CORPOFRIGO KÄLTESCHOCK

Kalt und steif wie Stein und Stock

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier klatscht in die Hände und spricht die Formel .

**Zauberdauer:** 2 Sekunden

**Probe:** CH/GE/KK (+ MR)

**Wirkungsweise:** Der Zauber entzieht einem Lebewesen schlagartig die Körperwärme so drastisch, dass sich seine Haut sogar mit Reif bedeckt. Dadurch erleidet es 7 Schadenspunkte und muss 10 Kampfrunden lang je 4 Punkte von GE, FF und KK abziehen (was sich natürlich auch auf die AT und PA auswirkt).

Auf kälteempfindliche Wesen (darunter viele Echsen) wirkt der Spruch mit doppelter Stärke; Feuer- und Wasserelementare sind ebenfalls sehr anfällig gegen diese Formel .

Es ist nicht möglich, einem Gegner gleichzeitig mit einem mehrfachen KÄLTESCHOCK zu belegen.

**Kosten:** 11 ASP

**Reichweite:** 7 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** Wie [IGNIFAXIUS](#) und [IGNISPHASPRO](#) gehört auch dieser Spruch zur Gruppe der elementaren Kampfzauber, die vor der Kenntnis der Elfenmagie die Basis der „Destruktiven Hermetik“ (dem güldenländischen Vorläufer der heutigen Kampfzauber) bildeten. Man wagt es kaum zu sagen, aber 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 Kuslik (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.



## ECLIPTIFACTUS DUNKLE MACHT

Kampfgefährte aus der Nacht

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Anrufung Belhalhars

**Technik:** Der Magier fixiert seinen Schatten und hebt beide Arme in einer beschwörenden Geste.

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** MU/KL/KK

**Wirkungsweise:** Dieser Zauber bewirkt, dass der Schatten des Magiers mit Eigenleben erfüllt wird und an dessen Seite kämpft. Die Kampfwerte und die LE entsprechen denen des Magiers, der Schatten handelt eigenständig, kann aber nicht zaubern. Jedem Gegner des Schattens muss eine MU-Probe gelingen, damit er überhaupt mit dieser scheinbar aus den Niederhöhlen entsprungenen Kreatur die Klängen kreuzt. Der Schatten ist durch Zauberei nicht zu verletzen oder sonstwie zu beeinflussen.

„Stirbt“ der Schatten, so verliert der Zauberer schlagartig seine gesamte Astralenergie, davon 2 ASP für immer. Es dauert sieben Wochen, bis dem Magier ein neuer Schatten „nachgewachsen“ ist.

Stirbt der Magier, so erhält der Schatten die restliche, verbliebene Astralenergie des Magiers zu seiner „LE“ hinzu und wütet so lange als seelenlose Kampfmaschine weiter, bis auch er vernichtet wird.

**Kosten:** 5 ASP plus 2 ASP pro Kampfrunde

**Reichweite:** 1 Schritt, der Schatten kämpft immer direkt neben dem Magier

**Wirkungsdauer:** nach ASP-Einsatz (A)

**Meisterhinweis:** 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.

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



## EISENRÖST UND GRÜNER SPAN

An Klingen nagt der Zeiten Zahn.

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier spricht die Formel und berührt anschliessend die Waffe des Gegners mit seinem Zauberstab (oder der eigenen Waffe).

**Zauberdauer:** 2 Sekunden

**Probe:** KL/CH/GE

**Wirkungsweise:** Eine Metallwaffe, die von diesem Zauber getroffen wird, überzieht sich augenblicklich mit Rostflecken oder Grünspan, wird scharf und zerfällt binnen weniger Herzschläge. Nach Aussprache der Formel bleiben dem Zauberer 10 Sekunden Zeit, um seine Waffe in Kontakt mit einer gegnerischen zu bringen (bei gelungener AT- und PA-Wurf beider Kontrahenten; welche Seite zuschlägt ist ohne Belang). Der Bruchfaktor dieser Waffe steigt dann pro Kampfrunde um einen Punkt. Überschreitet der BF den Wert 20, so zerbricht die Waffe automatisch beim nächsten Treffer/der nächsten gelungenen Parade.

Magische Waffen werden von diesem Zauber nicht betroffen.

**Kosten:** 5 ASP

**Reichweite:** B (siehe oben)

**Wirkungsdauer:** siehe oben, der Verfall der Waffe setzt sich auch nach dem Kampf fort und führt zu deren permanenter Vernichtung.

**Meisterhinweis:** Unter dem Einsatz von 12 ASP und bei einer um 7 Punkte erschwerten Probe ist es auch möglich, metallene Rüstungen dem Verfall preiszugeben. Wenn dem Zauberer mit seinem Stab innerhalb der nächsten 10 Sekunden ein Treffer gegen die Rüstung seines Kontrahenten gelingt, so beginnt diese, auf der Stelle zu verrotten. Sie verliert alle 10 Kampfrunden einen Punkt ihres Rüstungsschutzes (die Behinderung bleibt jedoch erhalten). Sinkt der RS auf 0, ist die Rüstung irreparabel zerstört. Dieser Verfall (wie übrigens auch der von entsprechend verzauberten Klingen) lässt sich mittels **KAMPFZAUBER STÖREN** nur kurzfristig bremsen, nicht jedoch aufhalten. Hierzu muss, noch während der Verfall andauert, der **EISENRÖST** mittels **REVERSALIS** eingesetzt und so negiert werden.

Die Formel ist bei allen Magiekundigen bekannt und erfreut sich ausser bei Magiern vor allem bei Druiden und Schelmen grösster Beliebtheit.



## FULMINICTUS DONNERKEIL

Triff und töte wie ein Pfeil!

fial minniza dao 'ka

Eine Zauberei auelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier deutet mit der linken Faust auf das Opfer, während er die Formel ausruft.

**Zauberdauer:** 2 Sekunden

**Probe:** KL/GE/KK

**Wirkungsweise:** Der Zaubernde erzeugt einen magischen Schaden, der jede gewöhnliche Rüstung glatt durchdringt. Der Zaubernde rollt 3 W6 und addiert seine Stufe. Gesamtergebnis gleich Anzahl der Schadenspunkte, die direkt von der Lebensenergie des Getroffenen abgezogen werden. Die magische Entladung des FULMINICTUS ist unsichtbar.

**Kosten:** 1 ASP pro zugefügtem Schadenspunkt. Ist die Summe aus Würfelresultat und Stufe höher als die derzeitige Astralenergie des Zaubernden, werden dem Gegner nur so viele SP zugefügt wie der Zaubernde noch ASP besitzt.

**Reichweite:** 7 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** 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. Der Schaden, den dieser Zauber anrichtet, entsteht vornehmlich im Hirn des Opfers (woran man auch erkennen kann, dass ein Verstorbener durch diesen Zauber getötet wurde) und wirkt nicht gegen unbelebte Gegenstände.



## GLIEDERSCHMERZEN, NADELSTICH

Schwäche überkomme Dich!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier deutet mit der offenen rechten Hand auf das Opfer, spricht die Formel und ballt die Hand zur Faust.

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** CH/KK/KK (+ MR)

**Wirkungsweise:** Das Opfer dieses Zauberspruches verliert schlagartig 8 Punkte Körperkraft und 2 Punkte Gewandtheit. Während der gesamten Wirkungsdauer ist es zu keiner Kraftanstrengung oder längerer Dauerbelastung fähig. Sinkt die KK gar unter 5, so ist das Opfer auch nicht mehr in der Lage, sich ohne Hilfe fortzubewegen.

**Kosten:** 11 ASP

**Reichweite:** 7 Schritt

**Wirkungsdauer:** Stufe des Magiers mal 10 Kampfrunden

**Meisterhinweis:** Dieser Kampfzauber eignet sich vor allem dazu, lästige Verfolger zu bremsen oder einen Gegner nur kampfunfähig, nicht aber gleich zum Krüppel zu zaubern. Diese Eigenentwicklung aus Bethana wurde mit gemischtem Echo aufgenommen: Während der Beilunker Akademieleiter äusserte, dass „so eine goblinske Albernheit“ nie den Weg in den Kanon der gelehrten Sprüche finden würde, haben alle „elfisch“ orientierten Schulen (Donnerbach, Kreis der Einfühlung, 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.



## HERZSCHLAG RUHE, ATEM STOCKE!

Eine Formel borbaradianisch-gildenmagischen Ursprungs

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

**Zauberdauer:** Der Magier muss sein Opfer mindestens 10 KR lang berühren.

**Probe:** MU/CH/KK (+ MR)

**Wirkungsweise:** Dem Opfer dieses Spruches bleibt das Herz schlagartig stehen! Je nach eingesetzter Astralenergie dauert diese Wirkung unterschiedlich lange an. Nach den ersten 10 Kampfrunden Herzstillstand erleidet das Opfer W20 Schadenspunkte, nach den nächsten 10 KR weitere 2 W20, danach 3 W20, 4 W20, und so fort, je nachdem, wie viele ASP der Borbaradianer aufgewendet hat.

Das Opfer ist nicht in der Lage, selbst etwas gegen den Zauber zu unternehmen, da es von Todesangst wie gelähmt ist.

**Kosten:** W20 ASP pro 10 Kampfrunden Dauer

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** je nach eingesetzten ASP (A)

**Meisterhinweis:** 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 Hesindetempel unter Verschluss liegt, kann man davon ausgehen, dass es auch den Mirhamern nicht gelungen ist, die Formel aus blossen Hörensagen zu entwickeln. Nichtsdestotrotz sollen einige Einzelgänger aus der grossen Gemeinde der Magier über Kenntnis in diesem Spruch verfügen. Sollte einer Ihrer Helden Opfer dieses Spruches werden, so hilft ein KAMPFZAUBER STÖREN über die schlimmsten Folgen hinweg.



## HÖLLENPEIN ZERREISSE DICH!

Eine Formel borbaradianisch-gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde berührt sein Opfer mit der Hand.

**Zauberdauer:** 2 Sekunden

**Probe:** KL/CH/KK (+ MR)

**Wirkungsweise:** Das Opfer windet sich in unerträglichen Schmerzen, als wenn ein Krampf alle Muskeln gleichzeitig befallen hätte. Da es W20 imaginäre Schadenspunkte erleidet, kann es, wenn seine LE gerade niedrig oder der W20-Wurf hoch ist, in Bewusstlosigkeit versinken. Während des schmerzhaften Krampfes ist das Opfer zu keiner kontrollierten Bewegung fähig.

**Kosten:** W20 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** Stufe des Magiers mal 10 Sekunden

**Meisterhinweis:** Soll das Opfer eines HÖLLENPEIN-Zaubers während des Krampfes erschlagen werden, muss der Angreifer trotzdem eine Attacke würfeln, da sich sein Ziel unkontrolliert bewegt. Diesem steht auch ein Glückswurf zu (1 oder 2 auf W20), der darüber entscheidet, ob es sich gerade von der Stelle weg bewegt hat, auf die das Schwert zielt. Trifft der Hieb, so fällt auf jeden Fall die HÖLLENPEIN-Wirkung vom Opfer ab, und es kann (so es durch den zusätzlichen hieb nicht ohnehin kampfunfähig geworden ist) wieder normal auf seine Umgebung reagieren.

Will ein Magier, der sich im Griff eines Gegners befindet, den Zauber im waffenlosen Nahkampf einsetzen, so muss er auf jeden Fall durch eine gelungene Selbstbeherrschungssprobe nachweisen, dass er sich lange genug auf die Formel konzentrieren kann.

Da - wie bei fast allen Borbaradianersprüchen - eine Niederschrift der Formel nicht vorhanden ist, muss ein wissbegieriger Scholar den Zauber wohl oder übel bei einem Borbaradianer oder einem Magier ähnlich finsterner Gesinnung erlernen. Damit ein Mindestmass an Kontrolle über den Zauber existiert, wird er auch widerwillig in Andergast und (weitaus weniger widerwillig) in der Halle der Macht zu Lowangen gelehrt.

Die ent-borbaradianisierte Formel bringt folgende Modifikationen

Technik, Zauberdauer, Probe, Wirkungsweise, Reichweite, **Wirkungsdauer:** unverändert. **Kosten:** 13 ASP

**Meisterhinweis:** Die de-borbaradianisierte Form dieses Zaubers ist ausser in Punin auch in Andergast und der Halle der Macht zu Lowangen (beidemal jedoch nur für Akademie-Abgänger) einsehbar; die Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana hat ebenfalls bereits Interesse an dieser Thesis angemeldet.



## IGNIFAXIUS FLAMMENSTRAHL

Magisch' Feuer, schmelze Stahl!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde hebt die rechte Hand zur Schulter, konzentriert sich auf die Formel und deutet dann ruckartig mit Zeige- und Mittelfinger auf sein Opfer.

**Zauberdauer:** 4 Sekunden

**Probe:** KL/GE/FF

**Wirkungsweise:** Aus den Fingern des Zaubernden schießt ein Strahl elementarer Gewalt: eine Lanze aus Feuer und gleissendem Licht.

Der Magier legt fest, wie viele W6 Trefferpunkte die „Feuerlanze“ anrichten soll. Er kann maximal Stufe plus 1 Würfel einsetzen. Dann würfelt er und addiert alle Punkte zu einer Trefferpunktsumme.

Für je 10 erzielte Trefferpunkte verliert das Opfer einen Punkt seines Rüstungsschutzes. Ausserdem sinken durch einen schweren Treffer meist die AT- und PA-Werte des Opfers, oder es wird gar auf der Stelle kampfunfähig (siehe „Mit Mantel, Schwert und Zauberstab“, Seite 67).

**Kosten:** Anzahl der TP in ASP

**Reichweite:** 21 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** Der Spieler muss vor der Zauberprobe ansagen, wie viele Würfel er in der „Feuerlanze“ einsetzen will. Dadurch kann es auch geschehen, dass er mehr TP erwürfelt als er noch ASP besitzt. In diesem Fall ist die Feuerlanze komplett misslungen und kostet den Magier die obligatorische halbe ASP-Anzahl. Verfügt er auch nicht mehr über diese Kraft, so werden alle fehlenden Punkte von seiner LE abgezogen. Ab einer ZF von 11 im **IGNIFAXIUS** ist es dem Magier möglich, einen Flammenstrahl so exakt abzumessen, dass er genau alle noch vorhandenen Astralpunkte aufzehrt, ohne dass der Magier sich um Würfelei scheren müsste. Dieser Spruch gehört zu jenem Fonnalkanon, der den Eleven aller Magierakademien mit auf den Weg gegeben wird. Es soll zudem Druiden geben, die sich dem elementaren Feuer verschrieben haben und die Formel ebenfalls beherrschen.

Wie alle Zauber der klassischen „Destruktiven Hermetik“ scheint auch der **IGNIFAXIUS** zu einer Hexalogie zu gehören, denn (auch wenn ihre jeweilige Thesis unbekannt ist) es soll Formeln namens **FRIGIFAXIUS EISKRISTALL**, **ARCHOFAXIUS SCHWERMETALL** und **AQUAFAXIUS WASSERSCHWALL** geben, die einen ähnlichen Effekt hervorrufen und offensichtlich ebenfalls auf der Anrufung des Elements in seiner reinen, aber zerstörerischen Form beruhen. Inwieweit es sich hierbei um Magier-Zhayad handelt, ist bis heute ungeklärt.



## IGNISPHASPRO FEUERBALL

Gleissen, Brand und Donnerhall

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde hält beide Hände schalenförmig geöffnet in Armeslänge von sich und spricht die Formel .

**Zauberdauer:** 7 Sekunden

**Probe:** MU/GE/KK

**Wirkungsweise:** Aus den geöffneten Händen des Magiers steigt ein Feuerball, den er beliebig dirigieren und zur Explosion bringen kann. Verliert der die Feuerkugel aus dem Blick oder durch äussere Einwirkungen die Konzentration, so explodiert der Feuerball augenblicklich.

Der angerichtete Schaden beträgt bis 1 Schritt Entfernung von der Explosion 5W + 5TP, in 2 Schritt 4W + 4TP, in 3 Schritt 3W + 3TP, in 4 Schritt 2W + 2TP und in 5 Schritt Entfernung 1W + 1TP. Dabei werden einmal die Würfel für das Zentrum des Feuerballs gerollt und für jede Entfernungsstufe der Würfel mit dem niedrigsten Resultat entfernt. 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:** 35 ASP + 2W LP

**Reichweite:** Sichtweite, maximal 49 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich, der Feuerball hat eine GS von 15

**Meisterhinweis:** Dieser lange verloren geglaubte „Klassiker“ der Kampfmagie wurde 18 Hal von einem weltfremd wirkenden Gesandten eines „Konzils der elementaren 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 nicht, ob dieser Spruch das Original und damit der Ursprung dieser Sagen ist, aber von der phänomenalen Wirkung her darf dies angenommen werden. Die Thesis (die sich auch aus der späthorasischen Fassung des Groszen Elementariums erstellen lässt (2 Jahre aufopferungsvollem Studiums und 4 Magiekundeproben + 12)) 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. Man munkelt, es gäbe eine weitere Version der Formel , bei der Schaden kontrollierbar sei, jedoch ist hierzu nichts Näheres bekannt - es scheint sich vielmehr um eine neue Magiersage zu handeln.

Soll der Feuerball vor seiner Explosion komplizierte Bewegungen ausführen (z.B. einen Kreis um eine gegnerische Gruppe fliegen), so ist die Zauberprobe um bis zu 7 Punkte (Meisterentscheid) erschwert.



## KALT WIE STEIN DAS KÄMPFERHERZ

Fühle weder Angst noch Schmerz!

Eine Zauberei walddelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Elf legt die Hände an die Brust, atmet tief ein und spricht die Formel .

**Zauberdauer:** 2 Sekunden

**Probe:** MU/IN/KK

**Wirkungsweise:** Der Nutzniesser dieses Spruchs erhält einen MU-Punkt sowie einen zusätzlichen Punkt magischen Rüstungsschutzes. Zudem eilt er keinen Schmerz mehr, was bedeutet, dass er keine Einbussen auf seine AT- und PA-Werte erleidet, wenn er schwer getroffen wird (siehe „Mit Mantel, Schwert und Zauberstab“, Seite 67). Sein TaW: Selbstbeherrschung steigt ausserdem um 7 Punkte.

**Kosten:** 3 ASP pro KR

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Einsatz; maximal Stufe des Elfen in Kampfrunden (A)

**Meisterhinweis:** Neben dem **ARMATRUTZ** des Auvolkes scheint dies der zweite Schutzspruch aus dem elfischen Zauberschatz zu sein, und es würde nicht verwundern, wenn auch das Firnvolk einen ähnlichen Zauber besässe. Möglicherweise ist diese Formel Ursprung der Berichte über die „animalische Wildheit“ in die Enge getriebener Elfen, die wie Tiger oder Schneelaurer tobten. Der **KALT WIE STEIN** hat dennoch seine Tücken, denn da der Kämpfer seine kostbare Lebenskraft nicht schwinden fühlt, kann es sein, dass er zu Tode kommt, ohne es zu bemerken (der Meister sollte die erlittenen SP des Elfen verdeckt notieren).

Nach Ende der Wirkungsdauer kann es leicht passieren, dass der Anwender dieses Spruches ohnmächtig umstürzt (Selbstbeherrschungssprobe, erschwert um alle während der Wirkungsdauer erlittenen Schadenpunkte). Diese Formel scheint ausschliesslich beim Waldvolk (und auch dort nur für lebensgefährliche Einzelaktionen) Anwendung zu finden, so dass selbst elfische Brüder und Schwestern einen Angehörigen der Waldelfen aufsuchen müssen, um die Grundlagen dieses Spruches zu erlernen. Irgendeine Form von Niederschrift existiert nicht.

Die reine Existenz dieser Formel deutet übrigens darauf hin, dass die Historie der Waldelfen nicht immer harmonisch verlaufen ist. Vermutlich datiert der Zauber aus der Zeit des Kampfes gegen die Gott-Echse Pyrdacor oder gar aus der Zeit elfischen Bruderzwistes.



## KULMINATIO KUGELBLITZ

Funkenstiebend Eiligflitz

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier fixiert sein Opfer, schliesst dann die Augen, spricht die Formel und reisst die Augen ruckartig auf.

**Zauberdauer:** 7 Sekunden

**Probe:** MU/IN/FF

**Wirkungsweise:** 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 Zickzackkurs, so dass er pro Kampfrunde nur 1 W20 - 2 Schritt in Richtung auf das Opfer zurücklegt (jede Kampfrunde neu auswürfeln!), dem damit die Möglichkeit zur Flucht bleibt.

Wird das Ziel jedoch eingeholt, so explodiert der Kugelblitz in einem knisternden Funkenregen, begleitet von durchdringendem Ozongestank, und fügt dem Opfer W20 + 5 Schadenspunkte zu. Träger metallener 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.)

**Reichweite:** 21 Schritt bei der Herbeirufung des Kugelblitzes, danach je nachdem, wie weit das Opfer flieht und so lange es die Wirkungsdauer erlaubt.

**Wirkungsdauer:** Stufe des Magiers mal 2 Kampfrunden

**Meisterhinweis:** Diese Formel ist bislang nur wenigen, sehr erfahrenen Kampfzauberern bekannt, lässt sich aber aus Magie im Kampf - Kämpfende Magie binnen eines halben Jahres aufopferungsvollen Studiums (zwei Magiekundeprouben + 7) herleiten. Es ist unerforscht, auf welchem elementaren Effekt dieser Spruch gründet.



## PLUMBUMBARUM UND NARRETEI

Arm und Schwert sind schwer wie Blei.

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde deutet mit den gespreizten Fingern der rechten Hand oder dem Zauberstab auf das Opfer und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 3 Sekunden

**Probe:** CH/GE/KK (+ MR)

**Wirkungsweise:** Dieser Spruch wirkt sich lähmend auf die Angriffskraft der Widersacher des Zaubernden aus. Er senkt den Attackewert eines Opfers um 3 Punkte. Der Zauber kann gegen mehrere Gegner gleichzeitig gesprochen werden; der Modifikator beträgt dann: höchste MR der zu Verzaubernden plus Zahl der Opfer.

**Kosten:** 5 ASP plus 2 ASP für jeden Gegner

**Reichweite:** 7 Schritt

**Wirkungsdauer:** 5 Kampfrunden

**Meisterhinweis:** Dieser Verteidigungszauber gilt als einer der ältesten bekannten Sprüche, da sowohl seine gesprochene Formel als auch seine Wirkung in mehreren Werken noch aus dem horasischen Zeitalter überliefert sind. Kein Wunder also, dass die Thesis an fast jeder Magierakademie eingesehen werden kann, und auch verschiedenste Nichtmagier diesen Zauber beherrschen.

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.



## RADAU

Eine Zauberei der Hexen

**Technik:** Die Hexe dreht ihren Besen (oder einen beliebigen Stecken) um ihre Hand und wirft ihn anschliessend auf das Ziel.

**Zauberdauer:** 4 Sekunden

**Probe:** MU/CH/GE

**Wirkungsweise:** Das Ziel kann eine Person sein oder ein Gebiet von 7 Schritt Radius, in dem der Besen seine Schläge blind für Freund und Feind austeilt. Der Besen schlägt wie eine Furie mit 2 Attacken pro KR (AT-Wert: 12) um sich. Er gilt während des Kampfes als unzerbrechlich. Der Besen beginnt den Kampf mit 1 W +2TP und steigert sich alle 5 KR um 1TP.

Will die Hexe den Zauber beenden, so muss ihr eine Charismaprobe gelingen, sonst wendet sich der Besen in seiner Raserei gegen sie selbst. Die Probe kann in jeder zweiten KR wiederholt werden.

**Kosten:** 4 ASP plus 2 ASP pro KR (so lange, bis der Besen „beruhigt“ werden kann)

**Reichweite:** maximal 21 Schritt

**Wirkungsdauer:** je nach Wunsch der Hexe oder bis alle ASP aufgebraucht sind

**Meisterhinweis:** Da dieser Zauber ausschliesslich Hexen bekannt ist, und auch nur von ihnen verwendet wird, lässt sich wenig über die genaue Struktur, geschweige denn über irgendeine Form von Thesis berichten. Es scheint jedoch so, als handle es sich hierbei um eine besondere Form des HEXENHOLZES, obwohl es noch keinem Magietheoretiker gelungen ist, jenen Zauber so zu modifizieren, dass das Holz zu irgendeiner sinnvollen Handlung in der Lage wäre.



## SAFT, KRAFT, MONSTERMACHT

Schlage drein, so dass es kracht!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde berührt den Waffenarm eines Gefährten und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 3 Sekunden

**Probe:** MU/IN/CH

**Wirkungsweise:** Der Verzauberte verfällt in einen Kampfrausch. Dabei erhöhen sich sein Attackewert und die Trefferpunkte um je 5 Punkte, während der Paradowert um 5 Punkte sinkt. Der Kämpfer ist nicht in der Lage, eine der „verfeinerten Kampfregeln“ (mit Ausnahme des Ausfalls) anzuwenden.

Mit dem W20 wird festgelegt, wie viele Attacken der Kämpfer im Rausch schlagen muss. (Sind die Gegner besiegt, greift er seine Freunde an.) Der Kampfrausch nimmt erst dann ein Ende, wenn die letzte Attacke geschlagen ist, oder dem Magier ein **BEHERRSCHUNGEN BRECHEN** gelingt.

Nach dem Kampf ist der Verzauberte völlig entkräftet und verliert das Bewusstsein, wenn ihm keine Selbstbeherrschungssprobe, erschwert um die Anzahl der unter Bann geschlagenen Attacken, gelingt. Seine Ausdauer beträgt Null.

**Kosten:** Anzahl der „Monstermacht-Attacken“ in ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** siehe oben

**Meisterhinweis:** In seinem Kampfrausch nimmt der Verzauberte keine Schmerzen mehr wahr. Aus diesem Grund sollten Sie die erlittenen SP des Charakters verdeckt notieren und dem Spieler erst nach Ende der „Monstermacht-Attacken“ mitteilen.

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 handelt. Gleichwohl fand der Zauber im Lauf der Magierkriege schnell eine solche Verbreitung, dass der Ursprung im Dunkel blieb und die Gilden den SAFT-KRAFT... 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, im Jahre 14 Hal geeinigt, die Formel komplett aus ihrem Lehrplan zu streichen.



## SCHARFES AUGE, SICHERE HAND

Von Pfeil zu Ziel ein Zauberband

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde streicht dem Schützen (bzw. sich selbst) über die Augen.

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** IN/GE/FF

**Wirkungsweise:** Der Zauber stellt ein geistiges Band zwischen dem Schützen und seinem Ziel her: Die Talentprobe auf Fernkampfaffen wird für den nächsten Schuss oder Wurf um so viele Punkte erleichtert, wie der Waldelf bei seiner Zauberprobe an ZF-Punkten übrig behalten hat.

**Kosten:** 5 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** 15 Sekunden; innerhalb dieser Zeit muss der Schuss abgefeuert werden.

**Meisterhinweis:** Eigentlich handelt es sich bei dieser allgemein recht bekannten Zauberei nicht um einen Kampf- sondern um einen Jagdzauber der Waldelfen, der es ihnen ermöglichte, das Wild mit einem einzigen Schuss sicher und ohne Schmerzen zu fällen. Es soll aber auch ein ähnlicher Zauber für den Nahkampf existiert haben, der jedoch selbst den Elfen heutzutage unbekannt ist.



## SENSATTACCO MEISTERSTREICH

Durchdring die Deckung blitzesgleich!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier berührt Augen, Ohren und Schwerthand mit seiner flachen Linken, konzentrieren sich und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 7 Sekunden

**Probe:** MU/IN/GE (+ Modifikator)

**Wirkungsweise:** 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 Gute Attacke schlagen. Je nachdem, wie bewandert der Zauberer in dieser Formel ist, kann er versuchen, den Wert nach oben zu verbessern: Um die Gute Attacke auf 2 zu heben, ist eine Zauberprobe ohne Modifikatoren nötig, für jeden weiteren Punkt, um den der Wert für die Gute Attacke steigen soll, ist die Zauberprobe um 7 Punkte erschwert.

**Kosten:** 13 ASP

**Reichweite:** Z, B

**Wirkungsdauer:** 1 Kampf, maximal aber 50 KR (A)

**Meisterhinweis:** Die einzige Quelle, die von diesem Zauber berichtet, ist die 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 (6 Monate intensives Studium, dabei zwei Magiekundepröben + 7). Es heisst, dass einige Kampfmagier den Spruch beherrschen, ihn jedoch nicht weitergeben.

Wer übrigens die **TREUE KLINGE** gemeistert hat (ZF: 10+), der kann den **SENSATTACCO** ohne weitere Schwierigkeiten herleiten, allen, der Firnelenzauber gilt ebenfalls als verschollen...



## TREUE KLINGE, SICHERER STAND

Ohne Fehl die Waffenhand

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Elf ballt beide Hände über dem Kopf zu Fäusten, berührt dann mit beiden Handflächen seine Brust, spricht die Formel und greift zur Waffe.

**Zauberdauer:** 4 Sekunden

**Probe:** IN/GE/FF

**Wirkungsweise:** Der unter der Wirkung dieses Zaubers stehenden Kämpfer erreicht eine ungeahnte Gewandtheit der Bewegung, so dass sein Fuss stets festen Halt findet, seine Hände die Waffe fest umschliessen und kein noch so geschicktes Manöver des Gegners seinen Blicken entgeht.

Dies bedeutet, dass dem Elfen keine Patzer mehr unterlaufen, er also weder stolpert, noch sich selbst trifft, noch seine Waffe verlieren kann.

**Kosten:** 11 ASP

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** 1 Kampf, längstens aber 50 KR (A)

**Meisterhinweis:** Es wundert nicht, dass gerade die Firnelfen einen solchen Zauber entwickelt haben, kann doch auf trügerischem Eis und Schnee und in Abwesenheit der eigenen Sippe schon der geringste Fehler der letzte sein, ganz gleich, ob es gegen den Firunsbären oder Pardonas Dämonenknechte geht. Aus letztgenannter Zeit des elfischen Bruderzwistes scheint der Zauber auch zu stammen, denn er ist nur noch den wenigsten Firnelfen (und niemand anderem) im Gedächtnis geblieben.

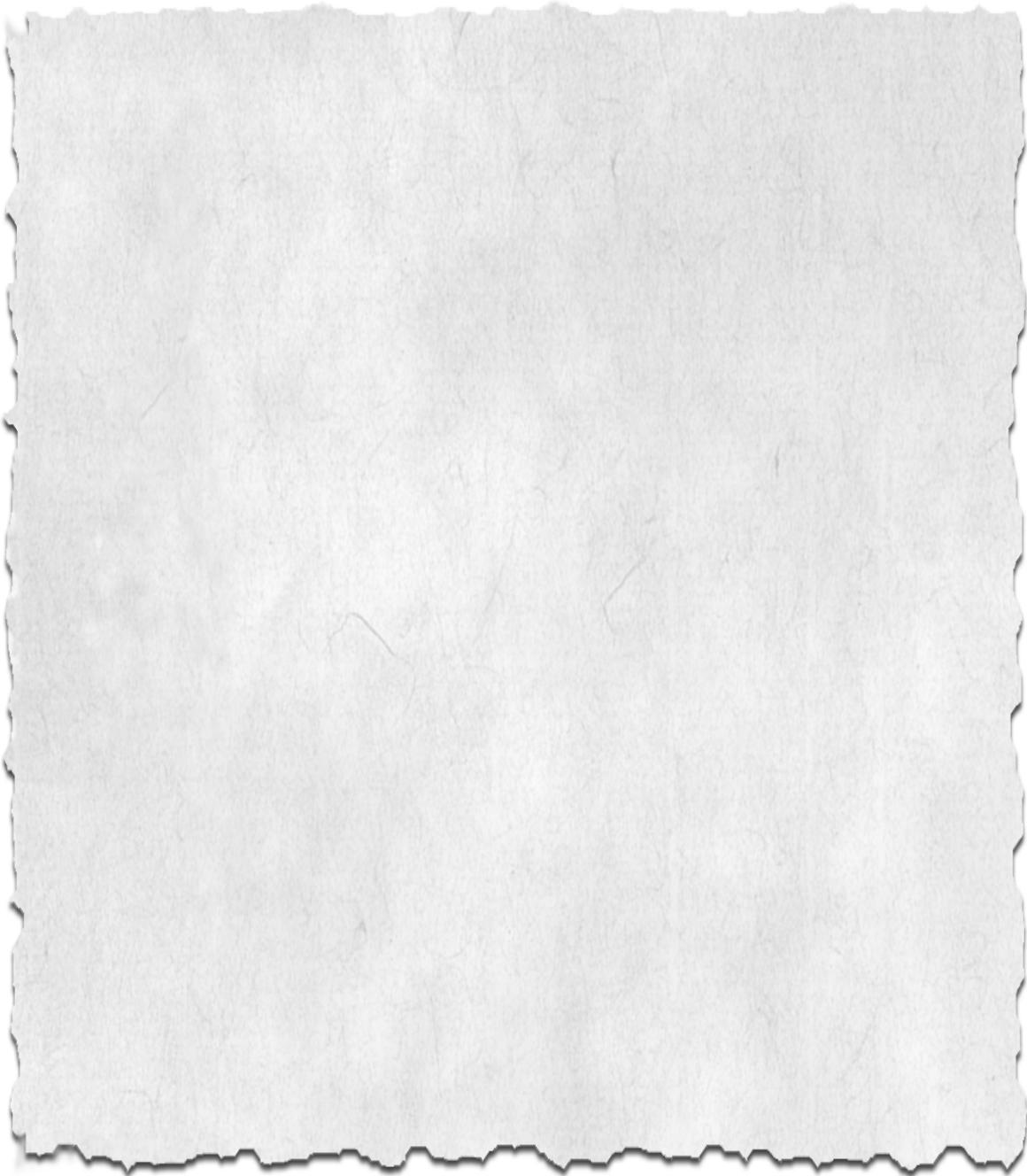
Ein weiterer nützlicher Nebeneffekt der Formel ist übrigens, dass gegen einen durch sie gestärkten Kämpfer auch keine Finten mehr möglich sind.



---

# VERSTÄNDIGUNG

Was ist Verständigungs-Zauberei?





## CRYPTOGRAPHO ZAUBERSCHRIFT

Weisheit jenen, die's betrifft

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

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

**Zauberdauer:** 5 Minuten

**Probe:** KL/KL/IN

**Wirkungsweise:** Jegliche Schrift, die auf ein solcherart verzaubertes Pergament (Papier, Papyrus) aufgebracht wird, verwandelt sich sofort in ein unleserliches Gekritzel, das nur der Zauberer und alle weiteren Besitzer des Lösungswortes als sinnvollen Text erkennen können. Wird das Lösungswort gesprochen, erscheinen nämlich die Originalzeichnungen oder der ursprüngliche Text für 5 Minuten wieder. Man kann den Text auch sichtbar machen (wenn man das Lösungswort nicht kennt), indem man mindestens die doppelte Menge Astralenergie in das Pergament fließen lässt wie der Verschlüssler.

**Kosten:** 5 ASP plus eine beliebige Anzahl ASP für zusätzliche Sicherheit; Kosten jeweils pro Blatt

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** Bis das Lösungswort gesprochen wird, längstens jedoch bis zur nächsten Sonnenwende.

**Meisterhinweis:** Das benötigte Lösungswort kann von einem kundigen Magier mittels eines **ANALÜS ARKANSTRUKTUR** (Probe erschwert um die Stufe des Verzauberers) ermittelt werden. Eine **VERSTÄNDIGUNG STÖREN** wirkt als Gegenzauber nicht, da es sich ja bereits um eine Form „gestörter Verständigung“ handelt.

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 von den neugierigen Augen der nichtmagischen Welt zu schützen.



## DAS SINNEN FREMDER WESEN

...kann ich verstehen und lesen.

dha sanya fiala valva

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde wirft einen raschen Blick auf das Tier, dessen Gedanken er lesen will, dann konzentriert er sich mit geschlossenen Augen auf die Gedankenbilder.

**Zauberdauer:** 20 Sekunden

**Probe:** MU/IN/CH

**Wirkungsweise:** Mit Hilfe dieser Formel kann der Zaubernde die Gedanken- und Gefühlsbilder eines Tieres aufnehmen. Wenn der Meister dem Spieler diese Bilder beschreibt, sollte er bedenken, dass selbst intelligentere Tiere nur eine äusserst eingeschränkte Wahrnehmung besitzen und für sie die Welt nur aus Futterplätzen, Beutetieren, Fluchhindernissen und Fressfeinden besteht. Aber eine Schilderung aus der Sicht eines Tieres kann natürlich sehr reizvoll sein.

Zudem kann sich der Waldelf dem Tier verständlich machen und versuchen, es zu einer dem Tier angemessenen Handlung zu bewegen. Hierzu sind KL- und eine CH-Probe, erschwert je nach Intelligenz des Tieres (Meisterentscheidung) vonnöten. Das Tier versteht dies jedoch nicht als Befehl, sondern eher als freundliche Aufforderung. Ob es die gewünschte Tat auch wirklich ausführt, liegt im Ermessen des Meisters.

**Kosten:** 7 ASP pro Minute

**Reichweite:** 10 Schritt

**Wirkungsdauer:** je nach ASP (A)

**Meisterhinweis:** Wie oben erwähnt, ist die Wirkung dieses Zaubers eher dem SENSIBAR als dem IN DEIN TRACHTEN... ähnlich.

Wenn es sich bei dem Tier um eines jener Art handelt, in die sich der Zaubernde mittels ADLER, WOLF... verwandeln kann, sollten sie als Meister alle geforderten Proben deutlich erleichtern, denn die Verwandlungsformel bringt eine intuitive Kenntnis der Gedankengänge der Tierart mit sich.

Die ursprünglich waldelfische Formel, die in erster Linie dazu diente, sich das richtige Zaubertier, häufig einen „Wolfsbruder“ zu erwähnen, ist bei allen Zauberkundigen, vor allem auch Druiden und Hexen recht verbreitet. Sie wird auch an vielen Akademien der Magiergilden (vor allem auch solcher mit „grauer“ oder „elfischer“ Ausrichtung) gelehrt.



## ELFEN, FREUNDE, HÖRT DEN RUF

...den ich stumm im Geist erschuf.

dha sanya fiala valva

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde legt die Hand an die Stirn und schliesst die Augen.

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkungsweise:** Der Zaubernde sendet eine geistige Botschaft aus, die von jedem im Wirkungsbereich aufgefangen werden kann, der den Zauber ELFEN, FREUNDE gleichfalls beherrscht (einen Mindestwert von -5 in dieser ZF hat).

**Kosten:** 5 ASP für eine Botschaft von 10 Sekunden Dauer; nur der Aussender muss Astralenergie einsetzen.

**Reichweite:** Stufe mal 100 Schritt

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Aufwand (A)

**Meisterhinweis:** Der klassische elfische Verständigungszauber sollte auch tunlichst von einem Mitglied des Alten Volkes erlernt werden, da nur sie richtig verstehen, die Gedanken so zu ordnen, dass sie für einen anderen verständlich sind. Magiern steht der einzige Weg zu den „elfischen“ Akademien in den Salamandersteinen und in Donnerbach (und zu Bigesia-Schnee-auf-den-Gipfeln an der Belhankaner Bewegungsschule) offen, da unseres Wissens nach keine schriftliche Aufzeichnung der Formel existiert.



## ELFENSTIMME, FLÖTENTON

...aus grosser Weite hört man schon.

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Elf stimmt das Instrument, mit dem er den Zauber hervorbringen will, konzentriert sich auf die Personen, die den Klang hören sollen, und beginnt zu spielen.

**Zauberdauer:** 1 Minute

**Probe:** IN/CH/KK

**Wirkungsweise:** Wenn der Elf sein Instrument spielt, ist der Klang für all jene, für die die Botschaft gedacht ist, beliebig weit hörbar, wobei auch Wände, Erdrich oder Wasser keine Hindernisse darstellen. Es werden jedoch nur die Töne übertragen, die das Instrument von sich gibt, nicht aber eventueller zusätzlicher Gesang.

**Kosten:** 7 ASP pro KR

**Reichweite:** beliebig weit, jedoch nicht sphärenübergreifend **Wirkungsdauer:** je nach ASP-Einsatz (A)

**Meisterhinweis:** Als Empfänger der Botschaft kann der Elf nur solche Personen wählen, mit denen ihn ein persönliches Verhältnis verbindet: Blutsverwandte und Sippenangehörige, Freunde und Geliebte.

Als eigentliche Zauberhandlung ist dieser Spruch fast vergessen, jedoch wird vielmals von Instrumenten (vor allem Hörnern und Flöten) berichtet, deren Klang „über tausend Meilen trägt“ und wohl mittels dieser alten firnelfischen Zauberei entstanden sein müssen. Da ähnliche Gerüchte auch in Mhanadistan existieren, scheint eine Abart des Zaubers auch dort einstmals verbreitet gewesen zu sein.



## HEXENBLICK

Eine Zauberei der Hexen

**Technik:** Die Hexe sieht ihrem Gegenüber starr in die Augen.

**Zauberdauer:** 7 Sekunden

**Probe:** IN/IN/CH

**Wirkungsweise:** Mit Hilfe dieses Zaubers können Hexen einander an den Augen erkennen. Ist der Mensch, den eine Hexe anschaut, selbst eine Hexe, 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 2 ASP. Die Angeschaute kann sich gegen diesen ASP-Verlust nicht wehren

**Reichweite:** 3 Schritt

**Wirkungsdauer:** 7 Sekunden (die Zauberdauer)



## IMMATERIALIS PHANTOMAR

Bin scheinbar hier und doch nicht da.

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier konzentriert sich auf den Ort, an dem sein Abbild erscheinen soll, spricht die Formel und lässt seine Kräfte fließen.

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** MU/IN/CH

**Wirkungsweise:** Der Magier kann ein naturgetreues Abbild seiner selbst an den Zielort projizieren, wobei jedoch nur das Bild und Geräusche übertragen werden. Während der gesamten Wirkungsdauer handelt und spricht das Abbild ebenso wie der Magier. Der Magier kann nur an solche Orte projizieren, die er selbst schon einmal gesehen hat oder von denen er eine detaillierte Beschreibung besitzt.

Vorsicht: 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 umherspuken muss.

**Kosten:** Grundkosten von 3 ASP pro Meile Entfernung, Folgekosten 2 ASP pro Kampfrunde Projektion

**Reichweite:** Stufe des Magiers in Meilen

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Einsatz (A)

**Meisterhinweis:** 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 Zauberende erhält ansonsten keinerlei Eindrücke dessen, was am Zielort vor sich geht.

Um zu erkennen, dass es sich um ein Abbild und nicht dem Magier selbst handelt, ist eine Sinnesschärfe-Probe nötig, die um so viele Punkte erschwert ist, wie der Magier bei der Zauberprobe ZF-Punkte noch übrig behalten hat. Der Zauber kann sowohl mit einem gelungenen VERSTÄNDIGUNG STÖREN als auch mit einem ILLUSIONEN ZERSTÖREN gebrochen werden.

Nur die Akademien in Donnerbach, in den Salamandersteinen und zu Grangor kennen und lehren die Formel, die sich jedoch aus der Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung rekonstruieren lässt, wenn man genügend Zeit (intensives, einjähriges Studium) und Eifer (jedes halbe Jahr eine Magiekundeprobe +12) in die Forschung steckt.



## KOBOLDOVISION

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Schelm kneift die Augen zusammen, so als wolle er etwas fixieren und reisst sie dann ruckartig auf.

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** IN/IN/CH

**Wirkungsweise:** Der Zauber ermöglicht es dem Schelm oder der von ihm berührten Person, einen kurzen Blick in die Nebenwelt, ins Reich der Feen, Dryaden, Nymphen und Kobolde zu werfen, ja sogar, sich mit eventuell anwesenden Feenwesen zu unterhalten (auf koboldisch, versteht sich).

**Kosten:** 13 ASP

**Reichweite:** Z/B; der Schelm kann so weit ins Feenreich blicken, wie seine natürliche Sicht erlaubt **Wirkungsdauer:** 1 Minute pro Stufe des Schelms

**Meisterhinweis:** Hier spiegelt sich auch die Sehnsucht der Schelme nach ihrer Kindheit wider, und es liegt keine Spur Schabernack in ihrem Streben. Der Spruch funktioniert natürlich nur, wenn am Orte des Zaubers die Nebenwelt, das Feenreich, tatsächlich präsent ist — wovon man in er Khom und auf Yetiland kaum ausgehen kann.

Auch hier gilt: Alle anderen Zauberkundigen ausser Schelmen müssen für den Spruch die doppelte Astralenergie aufwenden, und es mag in der Tat den einen oder anderen Schelmen geben, der bereit ist, einem Elfen oder einer Hexe die Formel zu lehren (kaum jedoch einem Druiden oder Magier).



## MAGISCHER RAUB

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

**Technik:** Der Zaubernde berührt die unbedeckte Brust seines Opfers und konzentriert sich mit geschlossenen Augen.

**Zauberdauer:** 1 Minute

**Probe:** MU/KL/KK (+ MR)

**Wirkungsweise:** Dieser Zauber kann nur gegen magiebegabte Opfer angewendet werden. Er schafft eine magische Brücke zwischen dem Zauberer und seinem Opfer, die es dem Druiden ermöglicht, sich bei einem seiner nächsten Zauber der Astralenergie seines Opfers zu bedienen. Dieser Zauber, der dem Opfer mit einem Schlag die gesamte Astralenergie rauben kann, kann nicht gegen das Opfer selbst gelenkt werden. Der **MAGISCHE RAUB** gilt nur für einen Zauber (nicht notwendigerweise den nächsten) und lässt sich nur in Abständen von sieben Tagen wiederholen.

**Kosten:** 6 ASP (für die Errichtung der magischen Brücke)

**Reichweite:** B (für den Entzug der Astralenergie; für den anschliessenden Zauber gelten die Bedingungen der entsprechenden Formel, bei der Ausführung dieses Zaubers kann der Druiden beliebig weit von seinem Opfer entfernt sein)

**Wirkungsdauer:** Stufe des Zaubernden in Stunden (Während dieser Zeit muss der folgende Zauber ausgesprochen werden, danach reißt die magische Verbindung ab.)

**Meisterhinweis:** Nach allem, was wir wissen, wird der Zauber häufig bei den grossen Ritualen der Druiden eingesetzt. In diesem Fall sind es auch eist „Freiwillige“, die ihre Astralenergie opfern — die jüngeren und unerfahreneren Druiden —, während die Meister die dazugewonnene Kraft für Beschwörungen und Manipulationen der Umgebung verwenden.

Gildenmagier und Töchter Satuaris kennen eine sehr ähnliche Variante dieses Zaubers, die jedoch wenig verbreitet ist. Elfen können diesen Spruch zwar erlernen (er stellt immerhin eine erzwungene Version des elfischen **UNITATIO** dar), jedoch gilt es als klassische taubra und ist damit badoc.

Die älteste Form des **MAGISCHEN RAUBES** entzieht dem Opfer übrigens nicht die astralen, sondern die Lebenskräfte. Dies ist die gefürchtete „Magie des Blutes“, die selbst von den Akademien der linken Hand geächtet und nur von den finstersten Dämonenknechten angewandt wird.



## NEKROPATHIA MODERND LEICH

Sprich zu mir aus Borons Reich!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier legt den Toten oder einen Gegenstand, den dieser früher besessen hat, in ein mit Zauberkreide gezeichnetes Boronrad, tritt selbst hinzu, nimmt Platz und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 3 Spielrunden

**Probe:** MU/KL/CH

**Wirkungsweise:** Mit diesem Zauber kann der Magier eine Gedankenbrücke ins Totenreich errichten und sich mit dem Verstorbenen verständigen. Je länger der Tod des Gerufenen zurückliegt, desto schwieriger gestaltet sich die Kommunikation.

**Kosten:** 11 ASP für den Aufbau der gedanklichen Verbindung plus 11 ASP pro SR

**Reichweite:** B (der Magier muss den Toten oder den Gegenstand berühren)

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Aufwand (A)

**Meisterhinweis:** Bei diesem Zauber handelt es sich nicht, wie etwa erwartet, um eine Beschwörung, denn der Geist des Verstorbenen erscheint nicht etwa im Boronrad; vielmehr muss der Magus die gefährvolle Reise ins Totenreich antreten — eine Reise, die schon den Geist so manchen Magus (vor allem solcher mit hoher Totenangst) zerrüttet hat.

Als etwaige Aufschläge auf die Herstellung der Verbindung sollte die Zeit dienen, die der Verstorbene bereits in Borons Hallen weilte: Von den +/-0 für einen frisch Verstorbenen bis hin zu +50 für den Geist eines frühen gildenländischen Aventurienbesiedlers ist eine weite Spanne...

Mit Seelen, die in Thargunitoths Reich oder im Limbus leiden, ist mit diesem Zauber keine Verständigung möglich. (Das Ergebnis würde den Magier auch schlichtweg um den Verstand bringen.)

Obwohl es sich, wie bereits erwähnt, um keine Beschwörung handelt, wird der Blick in Borons Hallen allgemein als lästerlich angesehen, so dass Magi und MagASP den Spruch nur an Beschwörungsschulen erlernen oder aus den Etherischen Geflüster rekonstruieren können. Letzteres erfordert etwa ein Jahr intensives Studium und zwei Magiekundeprüfungen +7.

Man munkelt, dass auch einige erfahrene Druiden diesen Zauber gemeistert haben. Inwieweit selbige jedoch bereit sind, Aussenstehende die Formel zu lehren, steht in den Sternen.



## OBJECTUM STUMM, OBJECTUM STILL

Sag mir, was ich wissen will!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde berührt den Gegenstand, den er befragen will, mit beiden Händen und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 30 Sekunden

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkungsweise:** Mit diesem Zauber kann der Magier bis zu drei 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 in einer Sprache, die der Zaubernde versteht, jedoch mit einer dem Objekt entsprechenden Stimme und Sprechweise.

**Kosten:** 7 ASP pro Frage

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** Der Gegenstand ist 1 SR lang bereit, Fragen zu beantworten.

**Meisterhinweis:** Hierbei ist zu beachten, dass Gegenstände natürlich nur ein begrenztes Wahrnehmungsfeld haben — auch im übertragenen Sinne. (Der Ausspruch, jemand sei so dumm wie ein Stuhl, kommt nicht von ungefähr.) Deshalb ist es Sache des Zauberers, seine Fragen so präzise wie möglich zu formulieren.

Erlern werden kann dieser Spruch an fast jeder Magierakademie, aber auch von Druiden, Elfen und Hexen, wobei letztere den geistigen Kontakt mit der toten Materie jedoch zu scheuen scheinen.



## REISE ZWISCHEN DEN SPHÄREN

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

**Technik:** Der Druiden versinkt in tiefer Meditation.

**Zauberdauer:** 30 Minuten

**Probe:** MU/KL/IN

**Wirkungsweise:** Dieser Zauber ermöglicht es dem Druiden, seinen Geist vom Körper zu trennen (welcher in totenähnlichen Starre zurückbleibt) und durch den „Näheren Limbus“ zu reisen. Er kann diese Sphäre jederzeit verlassen, um sich umzusehen - ein vorzügliches Spionagemittel - oder um jemandem eine Botschaft zukommen zu lassen. Es kann jedoch auch vorkommen, dass er sich mit Wesen des Limbus auseinandersetzen hat und Gefahr läuft, seinen Verstand zu verlieren. Um dies festzustellen, würfelt der Spieler jede Spielrunde mit dem W 20: Bei einer 20 muss sich der Druiden einer Präsenz des Limbus erwehren. Um welche Wesenheit es sich hierbei handeln kann, entnehmen Sie bitte dem Kapitel Der Limbus in den Mysteria Arkana.

**Kosten:** 35 ASP (pro halber Stunde, s.u.)

**Reichweite:** Z, der Geist des Druiden kann jedoch im Näheren Limbus beliebig weit reisen, in der realen Welt mit maximal GS 15 (entsprechend 50 Meilen pro Stunde).

**Wirkungsdauer:** entsprechend der Zauberdauer; um den Zauber aufrechtzuerhalten, muss nach einer halben Stunde eine um 7 Punkte erschwerte Probe abgelegt werden, nach einer Stunde um 14 Punkte erschwert usw.

**Meisterhinweis:** Wie der **BLICK IN DIE VERGANGENHEIT**, so scheint auch diese Art des druidischen Geistreisens schon eine geraume Zeit unter erfahrenen Druiden verbreitet gewesen zu sein. Wegen der innewohnenden Gefahren wurde er aber offensichtlich nur an die besten und mutigsten nachfahren weitergegeben. Sollte der Druiden nämlich zu weit gereist sein und nicht mehr rechtzeitig zurückkehren können oder ausserstande sein, den Zauber aufrechtzuerhalten, so erleidet er pro weiterer Spielrunde 2W SP.

Es ist übrigens — aus Gründen, die der Magietheorie bislang verschlossen sind — nicht möglich, mittels dieses Zaubers in geschlossene Räume einzudringen, was die Spionagemöglichkeiten wiederum drastisch einschränkt, aber nicht allgemein bekannt ist. Um jemanden eine Botschaft zukommen zu lassen, muss der Druiden weitere 10 ASP aufwenden, um sich so zu „verdichten“, dass er entweder wie bei einem **MENETEKEL** als Schrift an der Wand erscheint oder um wie bei einem **VOCOLIMBO** einige wenige Worte zu sprechen.

Weitere Details zum Limbus und auch zum Ablauf dieses Zaubers finden sie im gleichnamigen Kapitel der Mysteria Arkana.



## SEELENWANDERUNG

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung.

die auch Hexen und Gildenmagiern bekannt ist.

**Technik:** Der Druiden versenkt sich in Meditation und konzentriert sich auf das Wesen, mit dem er seine Seele tauschen will.

**Zauberdauer:** normalerweise 5 Minuten, mindestens jedoch 1 Minute

**Probe:** MU/CH/CH (bei unwilligen Opfern + doppelte MR, mindestens aber +7)

**Wirkungsweise:** Der Druiden tauscht seinen Geist und seine Seele mit der des Opfers. Dies kann freiwillig geschehen, um den Druiden z.B. Einblick in Räume zu geben, die er in seinem eigenen Körper nicht erreichen könnte; in den meisten Fällen wird der Druiden jedoch von einem unwilligen Opfer Besitz ergreifen wollen, um in dessen Körper Unheil zu stiften. Damit die fremde Seele nicht gleiches mit dem Körper des Druiden anrichtet, muss der Sumudienner natürlich entsprechende Vorsorge treffen.

Der Druiden muss das Opfer schon mal gesehen haben. Falls er es genauer kennt, ist die Zaubersprobe um 2 Punkte erleichtert, falls er eine Haarlocke o.ä. des Opfers besitzt, sogar zusätzlich um 3 Punkte. Wenn der Druiden das Opfer zum Zeitpunkt des Zaubers sehen kann, ist die Probe um weitere 3 Punkte erleichtert.

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 27 ASP pro Stunde

**Reichweite:** Stufe des Druiden in Meilen

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Einsatz (A)

**Meisterhinweis:** Seelenwanderung bedeutet nicht mehr und nicht weniger, als dass der Druiden sämtliche geistigen Eigenschaften (MU, KL, IN, CH, alle schlechten Eigenschaften sowie die ASP) mit dem Opfer tauscht. Es heisst, dass einige mächtige Druiden auf diese Art ihr Leben verlängern, indem sie im Augenblick ihres Todes oder kurz davor von einem fremden Körper Besitz ergreifen und ihren alten Leib mit der fremden Seele darin vergehen lassen. Dieses Gerücht ist so ziemlich die einzige Information, die der magiekundigen Öffentlichkeit bekannt ist — sie reicht allerdings aus, um diesen Zauber als finsterste Schwarzmagie zu erkennen. Während der Zauber wirkt, lässt er sich mittels **VERSTÄNDIGUNG STÖREN** (gegen das Opfer) aufheben, ist jedoch einmal ein endgültiger Seelentausch vollzogen, so ist schon ein kleineres Abenteuer notwendig, um den ursprünglichen Geist wieder zurückzubringen.

Dieser Zauber scheint in mehreren zauberischen Gemeinschaften (Druiden, Hexen, Gildenmagier) bekannt zu sein, wenn auch höchstens eine Handvoll Aventurier ihn beherrschen. Wir empfehlen, dass dieser Spruch für Meisterpersonen reserviert bleibt.



## TRAUMGESTALT

Eine Zauberei der Hexen

**Technik:** Die Hexe versetzt sich in eine tiefe Trance und konzentriert sich auf denjenigen, dem sie die Traumgestalt schicken will.

**Zauberdauer:** Die Vorbereitung der Trance dauert etwa 5 Minuten. Danach konzentriert sich die Hexe beliebig lang auf die Erscheinung, die in dem fremden Traum entstehen soll.

**Probe:** IN/CH/CH (+ MR)

**Wirkungsweise:** 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. In letzterem Fall finden Sie die entsprechenden Regeln im Kapitel Tödliche Träume in den Mysteria Arkana. Will die Hexe im Traum als jemand anderer erscheinen, als sie wirklich ist, wird die Zaubprobe nochmals um 7 Punkte erschwert.

**Kosten:** Grundkosten 1 ASP pro 10 Meilen Entfernung, Folgekosten von 7 ASP pro SR

**Reichweite:** Stufe der Hexe mal 100 Meilen

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Einsatz (A)

**Meisterhinweis:** 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 KL-Probe, dem Spieler des Träumers einen entsprechend verstümmelten, visionären oder vollständigen Eindruck seiner nächtlichen Erlebnisse geben.

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 Tochter Satuaris.

Es ist zwar möglich, den Spruch aus Druidentum und Hexenkult herzuleiten, jedoch ungemein schwierig: Hierfür sind anderthalb Jahre intensives Studium und drei Magiekundeproben +12 erforderlich.



## UNITATIO GEISTESBUND

Kraft entströmt aus unsrem Rund!

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

**Technik:** Alle am Bund Beteiligten fassen sich an den Händen (Der Bund kommt nur zustande, wenn allen Mitgliedern die UNITATIO-Probe gelingt)

**Zauberdauer:** 30 Sekunden

**Probe:** IN/CH/KK

**Wirkungsweise:** Dieser Zauber vereinigt die Astralenergie der Beteiligten und vergrössert die Reichweite der ausgesprochenen Formeln. Der Bund erwählt einen Ausführenden, der die Zauberprobe ablegt. Ihm steht die gesammelte Astralenergie aller zur Verfügung, und die Reichweite des Zaubers vervielfacht sich entsprechend der am Bund Beteiligten.

Wird in einer Zaubervirkung oder -dauer irgendwo die Stufe des Zaubernenden benötigt, so gilt als Stufe des Zirkels: Stufe des Ausführenden plus Anzahl aller am Bund Beteiligten.

**Kosten:** Zum Schliessen des Bundes investiert jeder Teilnehmer 1 ASP.

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** bis der Bund gelöst wird

**Meisterhinweis:** Es heisst, die Firnelfen verwandten diesen Spruch zu gegenseitiger Hilfe in fast jeglicher Situation. Dies sei dahingestellt. Von allen menschlichen Zauberkundigen wissen wir jedoch, dass sie diese Formel fast ausschliesslich im Rahmen komplizierter Beschwörungen einsetzen (näheres hierzu finden sie in den Mysteria Arkana), weswegen vor allem Beschwörer (und dazu zählen im weiteren Sinne auch hexen und Druiden) bereit sind, die Kenntnis des Spruches mit anderen zu teilen. Kein Wunder, ist es doch schlechterdings unmöglich, eine grosse Beschwörung ohne diesen vorbereitenden Zauber erfolgreich abzuschliessen.

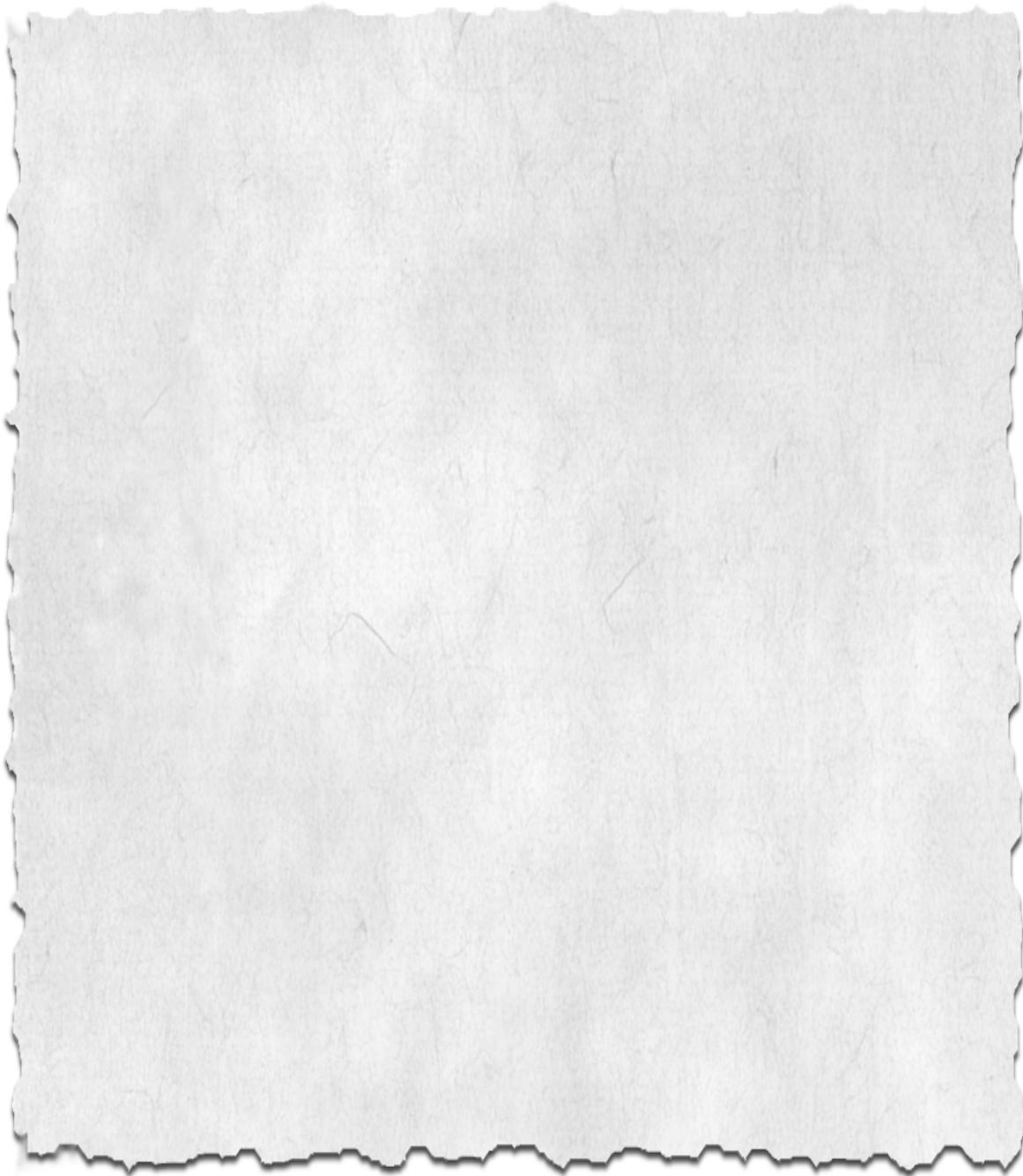
Besonders versierte Kenner des UNITATIO (ZF: 10 und besser) sind übrigens in der Lage, die Fehler der anderen Teilnehmer zu bemerken, auszugleichen und so den Zirkel zu „harmonisieren“ — sie können ihre aus der eigenen UNITATIO-Probe übrigbehaltenen ZF-Punkte an andere Teilnehmer des Kreises übertragen und so dafür sorgen, dass der Zauber insgesamt gelingt



---

# VERWANDLUNG VON LEBEWESEN

Was ist Verwandlungs-Zauberei?





## ADLER, WOLF UND HAMMERHAI

Tiergleich mein Erscheinen sei!

a'dao valva iama

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde kauert sich auf dem Boden zusammen und spricht leise die Formel

**Zauberdauer:** 20 Sekunden

**Probe:** MU/IN/GE

**Wirkungsweise:** Der Zaubernde wählt bei Erlernen dieser Formel die Gestalt eines bestimmten Tieres, das nicht kleiner als eine Ratte und nicht grösser als ein Pferd sein darf. Er kann sich mit diesem Zauber immer nur in dieses Tier verwandeln. Kleidung und Ausrüstung werden nicht mitverwandelt.

Der Magier behält seine Verstandeskraft, ihm stehen aber die körperlichen Fähigkeiten des Tieres (und auch dessen Instinkte) zur Verfügung. Er kann in Tiergestalt nicht zaubern, kann sich somit auch vor Ablauf der Wirkungsdauer nicht zurück zu verwandeln. Diese muss demzufolge vorher festgelegt werden.

Erleidet der Zauberer in Tiergestalt Schaden, so überträgt sich dieser Schaden in vollem Umfang auf den menschlichen (oder elfischen) Körper.

**Kosten:** 7 ASP für die Verwandlung plus 1 ASP pro SR; bei schwimmenden Lebewesen 2 ASP/SR; bei fliegenden Lebewesen 3ASP/SR

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** je nach vorher festgelegtem ASP-Einsatz

**Meisterhinweis:** Um es noch einmal zu betonen, der Zauberer erlernt die Verwandlung in eine Tierform. Will er sich in ein zweites Lebewesen verwandeln können, so muss er den Zauber ein zweites Mal erlernen, beginnend mit einem ZF-Wert von —5 (oder seinem ursprünglichen Startwert, falls dieser besser ist).

Für viele Waldelfen ist es nicht ungewöhnlich, zwei oder gar drei Tierformen zu beherrschen und auch Firn- und Auelfen scheinen eine Vorliebe für diesen Zauber zu haben. Menschen tun sich mit dieser Formel etwas schwer, weshalb sie für Magier nur in den Akademien Lowangen, Tuzak, Punin und im Kreis der Einfühlung in den Salamandersteinen erlernbar ist. Mit etwas Tüftelarbeit (und einer Magiekunde +12) lässt sich die Formel jedoch auch aus Zauberstern und Silberhaar binnen etwa eines Jahres intensiven Studiums deduzieren, selbiges gilt auch für das Corpus Mutantis, eines der Standardwerke der Mutanda. Gelegentlich kann es übrigens vorkommen, dass 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....



## ARCANO PSYCHOSTABILIS

Dem Zauber trotze ich gewiss.

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zauberer deutet mit beiden Händen auf den Kopf der Person, deren Widerstand gegen feindliche Magie stärken will.

**Zauberdauer:** 30 Sekunden

**Probe:** MU/KL/CH

**Wirkungsweise:** Der Zauber hebt die Magieresistenz eines denkenden Wesens für 1 Stunde um 2 Punkte. Dieser Spruch kann auf eine Kreatur nur einmal pro Tag und auch ohne weitere Einschränkungen vom Zaubernenden auf sich selbst angewendet werden.

**Kosten:** 7 ASP

**Reichweite:** 10 Schritt **Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Meisterhinweis:** Diese Formel ist eine Weiterentwicklung des Zaubers **WIDER HELLSICHT UND BEFEHLE**, die bei den Magiern schon seit bosparanischer Zeit bekannt ist. Sprüche ähnlicher Wirkung sind auch Druiden und Hexen (und sogar Schelmen) schon lange verfügbar — allein die Elfen, die wenig Wert darauf legen, sich gegenseitig zu lähmen, in Frösche zu verwandeln oder in Panik zu versetzen, haben diesen Zauber nicht selbst entwickelt und können ihn auch nicht von Kindesbeinen an erlernen, sondern müssen ihn von einem Menschen beigebracht bekommen.



## ARMATRUTZ

Schild und Schutz

ama tharza

Eine Zauberei auelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde streicht mit den Händen über seine Brust, während er die Formel spricht.

**Zauberdauer:** 3 Sekunden

**Probe:** IN/GE/KK

**Wirkungsweise:** Der Zaubernde erschafft eine unsichtbare Rüstung. Um den Aufwand an Astralenergie zu ermitteln, multipliziert der Zaubernde die RS-Punkte, die er erschaffen will, mit sich selbst.

Beispiel: Die Elfe Lorindel trägt einen Lederharnisch (RS 3). Diese Rüstung will sie auf RS 6 verstärken, benötigt also 3 zusätzliche RS-Punkte.  $3 \times 3 = 9$ . Lorindel muss also 9 ASP einsetzen.

Die zusätzliche Rüstung wirkt sich nicht hinderlich auf die Kampftalente oder auf Proben aus.

**Kosten:** RS mal RS in ASP, mindestens aber 4 ASP

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** 1 Kampf oder maximal 1 Spielrunde (A)

**Meisterhinweis:** Obwohl dieser Spruch von den Elfen stammt, gehört er doch — wie auch der firnelfische FLIM FLAM — zu den meistgelehrten Sprüchen an menschlichen Akademien, und auch Hexen und Druiden ist diese Schutzformel (in ihrer entsprechenden Abwandlung) nicht unbekannt.

Gegen einen „meisterlichen Schlag“ schützt dieser Zauber mit seinem RS-Aufschlag. Würde Lorindel aus dem obigen Beispiel also von einem meisterlichen Hieb getroffen, so würden den entstandenen Schadenspunkten 3 Punkte wegen ihrer Zauberrüstung abgezogen. Der ARMATRUTZ hält übrigens auch die Bisse von Tieren wie Ratten oder Fledermäusen ab, die sich ungerüstete Stellen des Körpers aussuchen und SP statt TP verursachen.



## ATEMNOT

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

**Technik:** Der Druiden fixiert sein Opfer, atmet heftig aus und schlägt die Hände vor der Brust zusammen.

**Zauberdauer:** 3 KR

**Probe:** MU/CH/KK (+ MR)

**Wirkungsweise:** Eine unsichtbare Kraft scheint dem Opfer die Kehle zuzuschnüren. Es leidet unter Kurzatmigkeit und gelegentlichen Schwindelanfällen und muss einen Tag lang mit der Hälfte seines derzeitigen Ausdauerwertes auskommen, das heißt, es kann nicht mehr so lange laufen, schwimmen etc. und ermüdet auch schneller bei kräfteaubenden Aktionen wie z.B. Kampf. Der Druiden hingegen kann sich die Hälfte der geraubten Ausdauer gutschreiben, so er sie benötigt.

**Kosten:** 11 ASP

**Reichweite:** 3 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Meisterhinweis:** Dieser Druidenspruch ist uns aus dem Bornland überliefert, wo er recht verbreitet sein soll. Es spricht jedoch nichts dagegen, dass auch Druiden aus anderen Landen bereits über diese Formel verfügen. Anderen Zauberkundigen scheint er bislang jedoch vollkommen unbekannt zu sein.



## CHARISMA, PERSÖNLICHKEIT

Hochgeachtet weit und breit

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier legt seinem Gefährten die gespreizte Hand auf das Gesicht.

**Zauberdauer:** 30 Sekunden

**Probe:** KL/CH/CH

**Wirkungsweise:** Der Zauber hebt den Charismawert des Gefährten für 1 Stunde um 2 Punkte. Dieser Spruch kann auf eine Person nur einmal pro Tag angewendet werden.

**Kosten:** 7 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Meisterhinweis:** Dieser Spruch gehört zum Allgemeingut aller Zaubernden und kann fast überall von jedem Zauberkundigen erlernt werden.

Will ein Zauberkundiger den Spruch auf sich selbst anwenden, so muss er dazu seine eigene Magieresistenz überwinden (die demzufolge als Probenzuschlag angerechnet wird).

Von dieser „kleinen Mutanda“ existiert auch eine mächtigere Version, die dem Nutzniesser des Zaubers für die Dauer von (Stufe des Magiers Kampfrunden) einen Bonus von 5 CH-Punkten bringt, den Zauberer jedoch 13 Astralpunkte kostet. Diese Form des Zaubers benötigt 5 Sekunden Vorbereitung.



## DRUIDENRACHE

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

**Technik:** Der Druiden wendet sich mit gespreizten Beinen und ausgestreckten Armen nach Osten.

**Zauberdauer:** 20 Sekunden

**Probe:** MU/MU/KK

**Wirkungsweise:** Die Druidenrache (die auch von anderen Magiebegabten angewendet werden kann) ist ein spektakulärer Akt der Selbstvernichtung, bei der der Zaubende seine gesamte verbliebene Lebensenergie, sämtliche Körperkraftpunkte und seine ZF-Punkte in dieser Formel in Astralenergie umwandelt. Die dadurch gewonnene Kraft kann er in den letzten Zauber seines Lebens legen.

Für diesen finalen Zauber steigt seine Stufe um 5 Punkte und auch die Probe für den letzten Spruch ist um 5 Punkte erleichtert.

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

**Kosten:** die gesamte Lebensenergie

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde; innerhalb dieser Frist muss der finale Zauber ausgeführt sein - sonst war das Opfer vergebens...

**Meisterhinweis:** Dies ist wirklich die Opferung der letzten Reserven, die eine sterbliche Hülle hervorzubringen vermag. Eine etwas verfeinerte und auch ungefährlichere Variante der Zauberei mit Lebenskraft finden sie im Kapitel Verbotene Pforten in den Mysteria Arkana.

Bei allen Magiebegabten ausser den Druiden ruht diese Formel im „Giftschrank“ der Akademien (oder dem Äquivalent dazu). Magier, denen entsprechende moralische Festigkeit bescheinigt wurde, können ein Transskript der MeisterFormel in Punin einsehen und es heisst, dass auch der innerste Zirkel der Fasarer Al-Achami-Akademie über entsprechende Kenntnisse verfügt. Druidentum und Hexenkult bietet zwar einige überaus plastische Beschreibungen der Wirkung des Spruches — allein, die Formel lässt sich daraus nicht rekonstruieren.



## EINS MIT DER NATUR

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

**Technik:** Der Druide legt sich mit ausgestreckten Gliedmassen auf den Boden und lässt die Kraft der Erde durch seinen Körper pulsieren.

**Zauberdauer:** 15 Minuten

**Probe:** IN/GE/KK

**Wirkungsweise:** Der Druide verspürt die Schwingungen des Lebens, mit denen die Natur vibriert: Seine Talentwerte in Wildnisleben, Fährten suchen und Gefahreninstinkt steigen um so viele Punkte, wie er bei der Zauberprobe an ZF-Punkten übrig behalten hat. Zudem erleidet er durch die Gefahren der entsprechenden Umgebung (Dornen, Kälte etc.) nur die Hälfte des Schadens, den ein nicht Verzauberter verspüren würde.

Die Wirkung gilt nur für die Art von Umgebung, in der der Druide den Zauber ausgeführt hat, also für Wald, wenn er sich auf Waldboden gelegt hat, für Steppe, Gebirge oder Schneewüste. Auch der Gefahreninstinkt gilt nur für die Gefahren der jeweiligen Umgebung (also lauernde Raubtiere im Wald, Lawinen im Gebirge etc.). Innerhalb menschlicher Ansiedlungen oder gar von Gebäuden zeigt der Zauber nicht die geringste Wirkung.

**Kosten:** 7 ASP pro Tag (bis zum nächsten Sonnenaufgang)

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Einsatz (A)

**Meisterhinweis:** Dieser Zauber ist wie so viele Druidensprüche von einer Wand des Schweigens umgeben, dass man bislang hinter der Naturkenntnis der Druiden überhaupt keinen Zauber vermutete (und sie sind ja in der Tat sehr gewandt im Umgang mit Pflanzen und Tieren). Der **EINS MIT DER NATUR** wird wohl unseres Wissens fast ausschliesslich von den Druiden beherrscht (die einzigen Ausnahmen stellen wohl einige Waldelfen und Hexen dar).



## EMPATHIE UND SECHSTER SINN

Ahnung schon von Anbeginn

Eine Zauberei der Hexen

**Technik:** Die Hexe berührt ihren Gefährten mit den Händen an den Schläfen.

**Zauberdauer:** 30 Sekunden

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkungsweise:** Der Zauber hebt den Intuitionswert des Gefährten für 1 Stunde um 2 Punkte. Dieser Spruch kann auf eine Person nur einmal pro Tag angewendet werden.

**Kosten:** 7 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Meisterhinweis:** Dieser Zauber gehört zum Allgemeingut aller Zaubernden und kann fast überall von jedem Kundigen erlernt werden. Wir haben ihn hier in der gildenmagischen Variante angegeben — die Töchter Satuaris kennen ihn schlicht als **VORAHNUNG**.

Will ein Zaubernder den Spruch auf sich selbst anwenden, so muss er dazu seine eigene Magieresistenz überwinden (die dementsprechend als Probenzuschlag angerechnet wird).

Von dieser „kleinen Mutanda“ existiert auch eine mächtigere Version, die dem Nutzniesser des Zaubers für die Dauer von (Stufe des Hexe Kampfrunden) einen Bonus von 5 IN-Punkten bringt, die Zauberin jedoch 13 Astralpunkte kostet. Diese Form des Zaubers benötigt 5 Sekunden Vorbereitung.



## FEUERBANN

Eine Zauberei der Hexen

**Technik:** Die Hexe formt mit ihrer Hand über einer kleinen Flamme eine Halbkugel.

**Zauberdauer:** 15 Sekunden

**Probe:** MU/MU/KK

**Wirkungsweise:** Die Hexe fügt sich bei der oben genannten Prozedur selbst 2 SP zu. Dafür erleidet sie anschliessend durch Feueratem keinen Schaden, durch magische und elementare Feuer (wie den **IGNIFAXIUS**, den Angriff eines Feuerelementars oder eines Feurdämonen) nur die halben Schadenspunkte und durch gewöhnliches Feuer nur ein Viertel der SP. Vor Feuerschaden, die weniger als 3 SP anrichten würde (nach der Halbierung bzw. Viertelung) ist sie vollständig geschützt.

**Kosten:** 7 ASP

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** Stufe der Hexe in SR (A)

**Meisterhinweis:** Obwohl die Struktur der MeisterFormel eigentlich keine grossen Geheimnisse birgt, scheint es doch, dass bislang ausschliesslich Töchter Satuaris und vereinzelt Druiden den Zauber beherrschen. Spekulationen, es handele sich bei diesem Zauber in Wirklichkeit um den **IN GLUT UND LOHE, OHNE WEH**, können nicht vollständig von der Hand gewiesen werden, da sich die Gewebe der beiden Zauber sehr ähneln. Der Ursprung des Zaubers liegt im Dunkeln, jedoch scheint es, dass er ursprünglich bei besonderen Ritualen am grossen Feuer der Hexennacht Verwendung fand.



## FINGERSPIEL UND SCHNELLE HAND

Grösste Kunst im ganzen Land

Eine Zauberei auelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Elf berührt die Fingerspitzen des Gefährten mit den seinigen.

**Zauberdauer:** 30 Sekunden

**Probe:** KL/CH/FF

**Wirkungsweise:** Der Zauber hebt den Fingerfertigkeitwert des Gefährten für 1 Stunde um 2 Punkte. Dieser Spruch kann auf eine Person nur einmal pro Tag angewendet werden.

**Kosten:** 7 ASP

**Reichweite:** Z, B

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Meisterhinweis:** Dieser Spruch gehört zum Allgemeingut aller Zaubernden und kann fast überall von jedem Kundigen erlernt werden.

Will ein Zauberkundiger den Spruch auf sich selbst anwenden, so muss er dazu seine eigene Magieresistenz überwinden (die demzufolge als Probenzuschlag angerechnet wird).

Von dieser „kleinen Mutanda“ existiert auch eine mächtigere Version, die dem Nutzniesser des Zaubers für die Dauer von (Stufe des Auelfen Kampfrunden) einen Bonus von 5 FF-Punkten bringt, den Zauberer jedoch 13 Astralpunkte kostet. Diese Form des Zaubers benötigt 5 Sekunden Vorbereitung.



## FLUCH DER PESTILENZ

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

Anrufung Belzhorashs

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

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** MU/KL/CH (+ MR)

**Wirkungsweise:** Mit dieser Formel kann der Zauberende seinem Opfer eine beliebige Krankheit anhexen. Das Opfer bemerkt die ersten Krankheitssymptome erst einen Tag später und muss dann sämtliche Schäden hinnehmen, die auch eine natürlich entstandene Krankheit bei ihm hervorrufen würde.

Der Druiden kann mit diesem Spruch auch mehrere Personen gleichzeitig verzaubern. Dafür muss jedoch eine Probe gelingen, die um die höchste Magieresistenz aller Opfer plus deren Anzahl erschwert ist.

**Kosten:** Stufe der Krankheit mal 3 ASP (pro Person)

**Reichweite:** 1 Schritt

**Wirkungsdauer:** bis zum natürlichen Abklingen der Krankheit

**Meisterhinweis:** Es steht zu vermuten, dass dieser Zauber, den offensichtlich nur Druiden meisterlich beherrschen, in Wirklichkeit eine mindere Anrufung des Erzdämon Mishkharas darstellt. Trotz allem haben schon viele (auch wohlmeinende und göttergefällige) Magier versucht, den Spruch zu erlernen, um dann mittels eines **REVERSALIS** eine mächtige Formel zur Heilung von Krankheiten zu generieren. Bisher wurden diese löblichen Anstrengungen noch nicht von Erfolg gekrönt, doch gibt es Berichte, dass die Formeln, hintereinander eingesetzt, in der Tat Wirkung zeigen.



## GEWANDHEIT UND GESCHICKLICHKEIT

Anmut, Grazie, Sicherheit

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier legt seine Hand auf den Unterarm oder die Hand des Gefährten.

**Zauberdauer:** 30 Sekunden

**Probe:** KL/CH/GE

**Wirkungsweise:** Der Zauber hebt den Gewandtheitswert des Gefährten für 1 Stunde um 2 Punkte. Dieser Spruch kann auf einer Person nur einmal pro Tag angewendet werden.

**Kosten:** 7 ASP

**Reichweite:** Z, B

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Meisterhinweis:** Dieser Spruch gehört zum Allgemeingut aller Zaubernden und kann fast überall von jedem Kundigen erlernt werden.

Will ein Zauberkundiger den Spruch auf sich selbst anwenden, so muss er dazu seine eigene Magieresistenz überwinden (die demzufolge als Probenzuschlag angerechnet wird).

Von dieser „kleinen Mutanda“ existiert auch eine mächtigere Version, die dem Nutzniesser des Zaubers für die Dauer von (Stufe des Magiers Kampfrunden) einen Bonus von 5 GE-Punkten bringt, den Zauberer jedoch 13 Astralpunkte kostet. Diese Form des Zaubers benötigt 5 Sekunden Vorbereitung.



## GRANIT UND MARMOR SOLLST DU SEIN

...niemals wieder Fleisch und Bein!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier schlägt die Fingerknöchel der linken und rechten Hand aneinander und spricht die Formel .

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** MU/CH/KK (+ MR)

**Wirkungsweise:** Das Opfer dieses Spruches verwandelt sich langsam und unwiederbringlich in das vor Ort vorherrschende Gestein. Dadurch sinken alle körperlichen Eigenschaften (GE, FF, KK) pro SR um 3 Punkte. Die vollständige Versteinering ist abgeschlossen, wenn all diese Eigenschaften auf Null gesunken sind, spätestens jedoch nach 7 SR.

**Kosten:** 37 ASP, davon 1 ASP permanent

**Reichweite:** 3 Schritt

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Dieser üble Spruch (oder besser, seine Auswirkungen) wird bereits seit uralten Zeiten erwähnt, und es scheint, dass er besonders im borbaradianischen Umfeld zu besonderer Blüte gelangte. Es scheint, dass in den alten Fassungen der Wege ohne Namen die Formel recht detailliert beschrieben wurde (so dass sie mit einer Magiekundeprobe +7 binnen eines halben Jahres intensiver Arbeit rekonstruiert werden könnte), jedoch gelten all jene besagten Exemplare als verschollen. Im Almanach der Wandlungen (der den Zauber detailliert beschreibt, sich jedoch ausdrücklich weigert, die Thesis anzugeben) wird spekuliert, es gäbe auch andere elementare Verwandlungen, namentlich das Verwurzeln und die Verwandlung in eine ewig brennende Flamme. Falls die Statue übrigens attackiert werden sollte: für jeden Schlag muss eine Bruchprobe für die entsprechende Waffe durchgeführt werden. An den Lebenspunkten des Verwandelten ändert sich jedoch nichts...

Unwiederbringlich bedeutet in diesem Fall natürlich nur, dass es eines **VERWANDLUNGEN BEENDE** (auch dieser unter Aufwendung eines permanenten ASP) bedarf, um den Unglücklichen aus seiner misslichen Lage zu befreien. Der Rückverwandelte hat keinerlei Erinnerungen an die Zeit, die er als steinerne Statue verbracht hat.



## HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT

...gehörchen meiner Stimme Laut.

Eine Zauberei walddelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Zauberende berührt die Pflanze und beginnt, ihre Kraftfäden umzuformen.

**Zauberdauer:** 1 bis mehrere Stunden

**Probe:** CH/FF/KK

**Wirkungsweise:** Mit diesem Zauber können Aussehen, Wuchs und „Verhalten“ einer Pflanze beeinflusst werden. Die genauen Auswirkungen legen Spieler und Spielleiter gemeinsam fest. Die Pflanze kann z.B. blitzschnell wachsen, vor der Zeit Blüten und Früchte hervorbringen, Stamm und Äste können gebogen und in neue Form gebracht werden.

Widernatürliche Veränderungen sind nicht möglich: Pflanzen können nicht ihren Platz wechseln oder irgendwelche intelligenten Handlungen vollbringen, wie z.B. gezielte Schläge austeilen.

Die Pflanze erleidet durch den Zauber keinen Schaden, sondern findet danach in ihren natürlichen Kreislauf zurück.

**Kosten:** von 1 W6 ASP für einen kleinen Busch, der ein halbes Jahr vor seiner Zeit Beeren tragen soll, bis zu 10 W 20 für die Umformung eines ausgewachsenen Baumriesen zu einem veritablen Baumhaus (Spielleiterentscheidung)

**Reichweite:** B (zumindest eine Stelle der betreffenden Pflanze muss berührt werden)

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Auch im Falle dieses Zaubers gilt, dass die Formel selbst von eher geringer Komplexität ist, dass jedoch Elfen (das Waldvolk vorneweg) eine „Entweihung“ ihres Zaubers durch die Menschen äusserst ungerne sehen und ihn daher nur in den seltensten Fällen weitergeben. Uns ist nur von wenigen Hexen und Druiden (und noch weniger Magiern) bekannt, dass sie diese Formel beherrschen, und dass die Thesen oder ein Äquivalent dazu in keiner Bibliothek oder Akademie zu finden ist. Eine Rekonstruktion aus Zauberkraften der Natur scheint möglich, ist jedoch so schwierig, dass sie bisher noch niemandem gelungen ist: Es sind etwa zwei Jahre aufopferungsvolles Studium nötig, wobei jedes halbe Jahr eine Magiekundeprobe +12 abgelegt werden muss. Beim Misslingen einer Probe verlängert sich die Arbeit um ein weiteres halbes Jahr. Zudem muss der Studiosus dieses Spruches noch die Geheimnisse des Lebens und den Almanach der Wandlungen stets griffbereit zur Hand haben.

Im Spiel lässt diese Formel dem Meister so ziemlich jede Freiheit, dem Spielerelfen ein eindrucksvolles Schauspiel zu schildern. Immerhin sind die meisten Ansiedlungen der Waldelfen auf diese Weise entstanden, was von der Macht des Spruches zeugt.



## IMAGO TRANSMUTABILE

Grundauf neu von Kopf bis Zeh

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier legt den zu Verwandelnden in ein Hexagramm, setzt sich daneben und rezitiert so lange wie möglich die Formel. Unterbrechungen von mehr als einer Spielrunde führen zum Abbruch der

Zauberwirkung.

Dabei kann es zu schweren Pannen kommen.

**Zauberdauer:** 1 Tag (von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang)

**Probe:** CH/GE/KK (+ MR)

**Wirkungsweise:** Mit diesem Spruch kann das Aussehen einer Person radikal geändert werden, ohne dass sich ihre inneren Werte, sprich die 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 Narben und geringfügige Verstümmelungen lassen sich so entfernen. Auch wenn das „Opfer“ in die Verwandlung einwilligt, muss die MR in die Probe eingerechnet werden.

Der Magier kann den Spruch auch auf sich selbst anwenden, doch auch er muss seine eigene Magieresistenz bezwingen.

**Kosten:** a) 49 ASP, b) 77 ASP, davon 1 ASP permanent

**Reichweite:** 1 Schritt

**Wirkungsdauer:** a) 1 Monat, b) permanent

**Meisterhinweis:** Obwohl dieser Spruch an mehreren Akademien (namentlich Vinsalt, Lowangen, 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. 111-271 mit schweren Strafen geahndet.

Ein permanenter IMAGO kann mittels VERWANDLUNGEN BEENDEN auch nur unter Einsatz eines permanenten Astralpunktes aufgehoben werden.



## IN SEE UND FLUSS, AUF MEERESGRUND

...dort atme Wasser durch den Mund!

Eine Zauberei auelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde schöpft eine Handvoll Wasser und bläst sacht darüber hin. Sodann berührt er mit der rechten Hand Mund und Nase.

**Zauberdauer:** 15 Sekunden

**Probe:** MU/KL/KK

**Wirkungsweise:** Der Zauber verändert die Atmungsorgane des Elfen in die eines Wasserwesens, so dass er sich wie ein Kiemenatmer unter Wasser - und nur dort - bewegen kann. Der Zaubernde kann die Formel auch auf seine Gefährten anwenden. Da der Zauber im Wasser nicht erneuert werden kann, muss der Elf die Wirkungsdauer vorher festlegen.

**Kosten:** 7 ASP pro SR und Person

**Reichweite:** Z, B

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Einsatz (A)

**Meisterhinweis:** Ausserhalb des Wassers ist ein mit diesem Zauber umgeformtes Wesen in wirklichen Schwierigkeiten: Wie „ein Fisch auf dem Trockenen“ schnappt es nach Luft und ist binnen einer Spielrunde erstickt, wenn es nicht sofort wieder ins Wasser gebracht wird. In seinem Element kann sich der Verwandelte ohne Schwierigkeiten bis zu einer Tiefe tauchen, die dem zehnfachen seiner Stufe in Schritt entspricht und selbst in dieser Tiefe je nach Wirkungsdauer des Zaubers grosse Strecken zurücklegen.

Der Zauber entspricht weniger dem Streben der Elfen nach Ähnlichkeit mit einem „Tierbruder“ (dies erfüllt ja der ADLER WOLF..., zumal es auch wenige Elfen gibt, die sich für geschuppte Wesen irgendeiner Art entscheiden), sondern scheint offensichtlich ganz profaner Natur zu sein, zumal die Auelfen schon immer vom Fischen lebten. Anderen Zauberkundigen ist er weitgehend unbekannt und ausschliesslich die Akademie der Verformungen zu Lowangen verfügt über eine, auch dem Geist eines menschlichen Magiers zugängliche Thesis.



## KLUGHEIT, WISSEN, INTELLEKT

Geist, Verstand, seid nun erweckt!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier berührt seinen Gefährten an der Stirn.

**Zauberdauer:** 30 Sekunden

**Probe:** KL/KL/CH

**Wirkungsweise:** Der Zauber hebt den Klugheitswert des Gefährten für 1 Stunde um 2 Punkte. Dieser Spruch kann auf eine Person nur einmal pro Tag angewendet werden.

**Kosten:** 7 ASP

**Reichweite:** Z, B

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Meisterhinweis:** Dieser Spruch gehört zum Allgemeingut aller Zaubernden und kann fast überall von jedem Kundigen erlernt werden.

Will ein Zauberkundiger den Spruch auf sich selbst anwenden, so muss er dazu seine eigene Magieresistenz überwinden (die demzufolge als Probenzuschlag angerechnet wird).

Dieser Zauber kann auch auf Vertraute, Reit- und Haustiere angewendet werden, ja sogar auf Pflanzen (z.B. als Vorbereitung auf einen Verständigungszauber). 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; 1 — Fisch, Eidechse; 2 -Rindvieh, Schlange; 3 — Pferd, Raubvogel; 4 — Katze, Raubtier; 5 - Hund, Wolf, Schwein; 6 - Affe, Eule, Rabe. Von dieser „kleinen Mutanda“ existiert auch eine mächtigere Version, die dem Nutzniesser des Zaubers für die Dauer von (Stufe des Magier in Kampfrunden) einen Bonus von 5 KL-Punkten bringt, den Zauberer jedoch 13 Astralpunkte kostet. Diese Form des Zaubers benötigt 5 Sekunden Vorbereitung.



## LANGER LULATSCH - KLEINER DOTZ

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Schelm blickt erst auf das Opfer, dann entweder nach oben oder auf den Boden.

**Zauberdauer:** 2 Sekunden

**Probe:** CH/GE/KK

**Wirkungsweise:** Durch diese Formel wird das Opfer entweder auf die dreifache Länge seines Körpers gestreckt oder auf ein Drittel reduziert. In beiden Fällen verändert sich die Masse des Opfers nicht, so dass entweder eine lebende Bohnenstange oder eine Kürbisgestalt entsteht. Während der Wirkungsdauer des Zaubers ist das Opfer immun gegen allen körperlichen Schaden.

**Kosten:** 10 ASP pro Kreatur und SR

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Einsatz (A)

**Meisterhinweis:** Wie bei allen Schelmenzaubern gilt auch hier: Wenn ein anderer, magiebegabter Held ausser einem Schelm dies Formel einsetzt, so muss die Magieresistenz des Opfers in die Probe eingerechnet werden. Die Formel kann von Schelmen nicht auf sich selbst angewendet werden.

Wir können ihnen hier nur den Hinweis geben, dass Schelme diesen Spruch nicht zur Vorbereitung von Kämpfen benutzen. Sollte in ihrer Runde kein Wert auf stimmungsvolles Rollenspiel gelegt werden und ein durch diesen Zauber unverwundbar gemachter Held trotzdem in einen Kampf eingreifen, so belegen sie ihn mit hohen AT- und PA-Abzügen, hohen Probenzuschlägen etc., da er sich in der neuen Form kaum so geschickt bewegen können wird wie in seinem Ursprungszustand.

Dieser Zauber kann ausschliesslich von Schelmen und Kobolden weitergegeben werden. Weder in Büchern, noch im Gedächtnis von Druiden, Hexen, Elfen oder Magiern scheint die Kenntnis der MeisterFormel vorhanden zu sein.



## LAST DES ALTERS BEUGE DICH!

Eine Formel borbaradianisch-gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier berührt das Opfer an der Stirn und spricht die Formel .

**Zauberdauer:** 30 Minuten

**Probe:** IN/CH/KK (+ doppelte MR)

**Wirkungsweise:** Durch diesen Spruch altert das Opfer nach Ende der Zauberdauer schlagartig um halb so viele Jahre, wie der Magier ASP eingesetzt hat. Alle negativen Auswirkungen hohen Alters (siehe Mantel, Schwert und Zauberstab - Vom Leben in Aventurien, S. 32) treten sofort ein.

**Kosten:** nach belieben des Borbaradianers, mindestens jedoch 13 ASP, davon 1 W6 -1 ASP permanent

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Diese Formel ist nur aus historischen Aufzeichnungen überliefert. Wir wissen, dass sie zur Zeit Borbarads unter seinen Dienern zu Folter- und Verhörzwecken sehr beliebt war. Eine Rekonstruktion der MeisterFormel ist bisher noch nicht gelungen, jedoch darf nicht ausgeschlossen werden, dass es auch heute noch einige mächtige Schwarzmagier gibt, die diese Formel beherrschen.

Insgesamt scheint es sich um eine REVERSALIS-Form, wenn nicht um eine groteske Verballhornung des IMMORTALIS JUVENIR zu handeln, eines Spruches, den der schwarze Dämonenmeister offensichtlich beherrschte, aber nie weitergab.

Die andere Sichtweise der Formel besagt, dass sie nur die allen Wesen innewohnende Vergänglichkeit verstärkt und damit in der Tat eine eigenständige Verwandlung, nicht aber eine Satinav-Beschwörung wie der IMMORTALIS darstellt. Sollte die Formel jemals wiederentdeckt werden, stehen (in Kombination mit dem REVERSALIS) natürlich alle Türen offen, eine dem IMMORTALIS ähnliche Formel neu zu erfinden.



## MUSKELSTÄRKE, KÖRPERKRAFT

Mächt'ger Leib, der Neues schafft

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Firnelf umfasst den rechten oder linken Oberarm seines Gefährten mit beiden Händen.

**Zauberdauer:** 30 Sekunden

**Probe:** KL/CH/KK

**Wirkungsweise:** Der Zauber hebt den Körperkraftwert des Gefährten für 1 Stunde um 2 Punkte. Dieser Spruch kann auf eine Person nur einmal pro Tag angewendet werden.

**Kosten:** 7 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Meisterhinweis:** Dieser Spruch gehört zum Allgemeingut aller Zaubernden und kann fast überall von jedem Kundigen erlernt werden.

Will ein Zauberkundiger den Spruch auf sich selbst anwenden, so muss er dazu seine eigene Magieresistenz überwinden (die demzufolge als Probenzuschlag angerechnet wird).

Von dieser „kleinen Mutanda“ existiert auch eine mächtigere Version, die dem Nutzniesser des Zaubers für die Dauer von (Stufe des Firnelfen Kampfrunden) einen Bonus von 5 KK-Punkten bringt, den Zauberer jedoch 13 Astralpunkte kostet. Diese Form des Zaubers benötigt 5 Sekunden Vorbereitung.



## NEBELLEIB

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

**Technik:** Der Druiden konzentriert sich auf seinen Körper und dann auf die Nebelform, atmet dreimal kräftig aus und verwandelt sich.

**Zauberdauer:** 30 Sekunden

**Probe:** MU/IN/KK

**Wirkungsweise:** Mit diesem Zauber kann der Druiden seine eigene Form auflösen und sich in einen wehenden Nebelfetzen verwandeln, der durch Türritzen, Gitter u.ä. entfleuchen kann. Die Verwandlung betrifft nur den Zauberen selbst, nicht jedoch seine Ausrüstung. Der Nebel besitzt dieselbe LE wie der Druiden, ist nur mit magischen Waffen und Zaubersprüchen zu bekämpfen und kann sich mit GS 5 fortbewegen oder vom Winde tragen lassen, dabei aber nicht mehr als ein Dutzend Schritt über den Boden erheben. In der Nebelgestalt kann der Druiden weder sprechen noch zaubern, wohl aber seine Umgebung mit allen fünf Sinnen wahrnehmen. Vorsicht! Bei der Rückverwandlung sollte sich der Druiden tunlichst in Bodennähe befinden.

**Kosten:** 15 ASP pro SR

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** je nach vorher festgelegtem ASP-Einsatz

**Meisterhinweis:** Obwohl es sich hierbei eindeutig um einen Druidenspruch handelt, wurde er uns von einem Magier überliefert; eine recht detaillierte Beschreibung fand sich im Tagebuch eines Shiral Levthansson (offensichtlich ein Künstlername), der kurz nach den Magierkriegen lebte. Es scheint, als wäre die Kenntnis des Spruches auch heute noch unter Druiden verbreitet, jedoch kann man davon ausgehen, dass nur wenige Kundige ihn beherrschen.



## OHNE KAMM UND OHNE SCHERE

...meiner Locken Schönheit mehre!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde schüttelt kurz den Kopf und streicht sich über die Haare.

**Zauberdauer:** 3 KR

**Probe:** KL/CH/FF

**Wirkungsweise:** Die Haare und/oder der Bart des Magiers verändern sich nach Wunsch; das umfasst sowohl Frisur wie auch Haarfarbe. Die Länge der Haare kann nur in beschränkter Masse verändert werden: +1 ASP pro Finger Verlängerung. Naturfremde Haarfarben (wie grün oder Purpur) erfordern ebenfalls 5 ASP zusätzlich.

**Kosten:** mindestens 5 ASP, weitere Kosten s.o.

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** maximal Stufe des Magiers in Tagen, die Wirkung kann jedoch vorher beendet werden.

**Meisterhinweis:** Dieser Spruch findet sich im Almanach der Wandlungen und ist in letzter Zeit auch als Zirkular an vielen Akademien verbreitet. Unseres Wissens nach kann der Magier den Spruch nur auf sich selbst anwenden.



## PARALÜ-PARALEIN

Sei starr wie Stein!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zauberer schlägt mit der rechten Faust in die linke Handfläche und spricht dabei die Formel .

**Zauberdauer:** 2 Sekunden

**Probe:** IN/CH/KK (+ MR)

**Wirkungsweise:** Mit diesem Spruch kann der Zaubernde einen oder mehrere Gegner dadurch in eine magische Starre versetzen, dass er sie in der Tat mit Haut und Haar in eine steinähnliche Substanz von diamantener Härte und stählerner Festigkeit verwandelt.

Das erstarrte Opfer kann sich nicht bewegen, ist aber auch unverwundbar durch alle gewöhnliche Waffen, Feuer oder ähnliches. Die Versteinering wirkt nur auf den Körper des Opfers, nicht aber auf Leib oder in der Hand getragene Gegenstände.

Will der Magier gleichzeitig mehrere Gegner versteinern, so ist die Probe um die höchste vorhandene MR der Opfer plus deren Anzahl erschwert.

**Kosten:** 13 ASP pro Gegner

**Reichweite:** 7 Schritt

**Wirkungsdauer:** Stufe des Magiers in SR

**Meisterhinweis:** Dies ist wohl sicherlich einer der am weitesten verbreiteten Magiersprüche überhaupt, den man demzufolge auch allerorten erlernen kann.

Ein mittels PARALÜ gelähmtes Opfer ist nicht in der Lage zu hören oder zu fühlen, sehr wohl aber zu sehen (innerhalb seines Sichtfeldes, da es natürlich weder Kopf noch Augen bewegen kann) und besonders starke Düfte zu riechen.

Die Unverwundbarkeit des PARALÜ 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. der IGNIFAXIUS oder magisch erhöhte Waffen-TP, nicht jedoch Zauber wie FULMINICTUS.

Es sind in letzter Zeit übrigens Fälle bekannt geworden, in denen ein Magus den PARALÜ auf sich selbst anwandte, um sich vor einer Lawine oder einem Brand zu schützen. Auch in diesem Fall — oder bei der Verwandlung eines willigen Subjekts — muss die Magieresistenz in die Probe eingerechnet werden. Die Verwandlung kann nicht willentlich rückgängig gemacht werden.



## SALANDER MUTANDERER

Sei ein anderer!

sala'ra a'dao mandra

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier berührt sein Opfer mit beiden Händen oder dem Zauberstab und spricht die Formel .

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** KL/CH/KK (+ MR, mindestens aber +/-0)

**Wirkungsweise:** Mit diesem Spruch kann ein Lebewesen in ein beliebiges anderes, jedoch kleineres Wesen oder eine Pflanze verwandelt werden. Ist der Größenunterschied zu extrem (Meisterentscheid, etwa bei der Verwandlung eines Ogers in eine Maus), kann der Meister 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.

**Kosten:** a) 18 ASP; b) 31 ASP; c) 49 ASP, davon 1 ASP permanent

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** a) Stufe des Magiers in Stunden; b) 5T Tage; c) permanent

**Meisterhinweis:** 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 bekannten Akademien und Gildenhäusern (mit Ausnahme der Schule In Gareth) oder bei verschiedenen freischaffenden Magi und MagASP, die jedoch für die Vermittlung des SALANDER ein saftiges Lehrgeld sehen wollen.

Das Ergebnis einer SALANDER-Verwandlung ist immer ein Tier oder eine Pflanze. 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 seine 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...

Ein Opfer eines permanenten SALANDER lässt sich mittels VERWANDLUNGEN BEENDEN nur dann erlösen, wenn der Verwandlungsbrecher ebenfalls einen permanenten ASP einsetzt.



## SCHWARZ UND ROT

Bald bist du tot.

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier berührt sein Opfer mit dem Zeigefinger in der Herzgegend und spricht dabei die Formel

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** MU/CH/CH (+ MR)

**Wirkungsweise:** 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 Persönlichkeit eines Opfers in Gang. Er verliert pro Stunde W6 Lebenspunkte und je einen Punkt auf drei beliebige, vom Magier bestimmte Eigenschaften. Nach Ablauf der Wirkungsdauer wird das Opfer für eine Spielrunde bewusstlos. Wenn es am Ende dieser Runde erwacht, hat es alle durch den Zauber verlorenen Eigenschaftspunkte, nicht jedoch die LE wieder regeneriert.

Sinkt die LE während der Wirkungsdauer des Zaubers unter Null, so ist es tot. Sinkt eine Eigenschaft auf Null oder darunter, so verliert das Opfer in dieser Eigenschaft permanent einen Punkt.

**Kosten:** 4 ASP pro Stunde, die der Zauber wirken soll

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** je nach vorher festgelegtem ASP-Einsatz

**Meisterhinweis:** 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 oder Verwandten zu gewährleisten.

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 seit der Besetzung durch das Kaiserreich und der strengen Überwachung durch die praiosgefällige Sondergerichtsbarkeit im Giftschränk verschwunden. Frühere Abgänger der Tuzaker Schule sollten jedoch die Formel so gut beherrschen, dass sie sie an willige Zöglinge weitergeben können.

Ein **VERWANDLUNGEN BEENDEN** stoppt auf der Stelle den Verfall von Eigenschaftswerten und macht den eingetretenen Verlust rückgängig, regeneriert jedoch keine verlorenen Lebenspunkte.



## SPINNENLAUF UND KRÖTENSPRUNG

Eine Zauberei der Hexen

**Technik:** Die Hexe spreizt die Finger so weit wie möglich auseinander, kauert sich nieder und konzentriert sich auf den Zauber.

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** IN/GE/KK

**Wirkungsweise:** Unter der Wirkung dieses Zaubers ist die Hexe in der Lage, phänomenale akrobatische Leistungen zu vollbringen: Sie kann sich vor dem Spruch entscheiden, ob sie dreimal so weit springen können will wie unter normalen Umständen (a) oder lieber in der Lage ist, an glattesten Felswänden, ja sogar an Überhängen oder unter Decken klettern zu können (b). In beiden Fällen steigt zudem das entsprechende Talent (Körperbeherrschung oder Klettern) um so viele Punkte, wie dir Tochter Satuarias bei der Zauberprobe an ZF-Punkten übrig behalten hat. Die Hexe kann den Zauber auch auf einen Gefährten anwenden.

**Kosten:** a) 3 ASP pro Sprung; b) 11 ASP pro SR

**Reichweite:** Z, B

**Wirkungsdauer:** a) augenblicklich; b) je nach ASP-Aufwand (A)

**Meisterhinweis:** Die körperliche Gewandtheit, die dieser Spruch verleiht, ist jedem Zauberkundigen zugänglich, der eine gewillte satuarische Lehrmeisterin findet, jedoch scheint dieser Zauber auch nur wenigen Hexen bekannt zu sein.

Für den **SPINNENLAUF**, der darauf gründet, dass die Hände der Hexe an jeglicher Art von Wand nach ihrem Willen haften, muss die Tochter Satuarias übrigens ständig in Bewegung bleiben, es ist ihr also nicht möglich, unter der Decke hängend auf Opfer zu lauern (um im Spinnenbild zu bleiben). Der **KRÖTENSPRUNG** bewirkt kurzfristig eine enorme Kraftsteigerung der Beinmuskulatur. Normalerweise kann ein einigermaßen athletischer, unbedeckter und unbelasteter Mensch so weit springen, wie seine halbe KK angibt. Für einen Talentpunkt Körperbeherrschung, den der Springer bei seiner Probe übrig behält, kann er nochmals 5 Finger zu seiner Weite addieren. In Kombination mit dem **KRÖTENSPRUNG** heißt dies, dass die Hexe selbst in Kleidung und mit einem Rucksack auf dem Rücken noch mehr als 10 Schritt weit springen kann!



## VISIBILI VANITAR

Zauber, mach mich unsichtbar!

Eine Zauberei auelfishen Ursprungs

**Technik:** Der Zauberer spricht die Formel und nickt mit dem Kopf. Alle weiteren Personen die unsichtbar gemacht werden sollen, müssen während der gesamten Wirkungsdauer mit dem Zaubernden in körperlichem Kontakt bleiben.

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

**Probe:** KL/KL/GE (Sollen zusätzliche Personen unsichtbar gemacht werden, so ist die Probe pro Lebewesen um 1 Punkt erschwert.)

**Wirkungsweise:** Nach Anwendung dieser Formel wird die Gestalt des Zaubernden kurz durchscheinend und schliesslich für alle Aussenstehende völlig unsichtbar. Der Zauber wirkt ausschliesslich auf Lebewesen, nicht aber auf tote Materie wie z.B. Kleidung, Ausrüstung, Waffen. Unsichtbare sind weiterhin fühlbar und hinterlassen auch Spuren auf dem Boden oder im Wasser.

Was in den Körper eindringt (Nahrung, Waffenspitzen) wird unsichtbar, was einen Körper verlässt (z.B. Blut), wird sichtbar. Staub in grösseren Mengen lässt die Umrisse des Unsichtbaren erkennen.

**Kosten:** 5 ASP pro Person und 5R

**Reichweite:** Z, B

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Einsatz (A)

**Meisterhinweis:** Schon lange suchen die Zauberer nach einer Formel, die sowohl Lebewesen als auch deren Kleidung und Ausrüstung unsichtbar machen kann. Hier ist zwar mit dem **OBJECTUM DISAPARATEC** in letzter Zeit ein Durchbruch gelungen, jedoch bereitet die Kombination beider Zauber noch grösste Schwierigkeiten, da die Sprüche aus unterschiedlichen Spezialgebieten stammen. Damit bleibt immer noch offen, wie es den Elfen in früheren Zeiten möglich war, solche Artefakte wie die Tarnkappen anzufertigen, die ja beide Effekte in sich vereinigte.

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



## WAGEMUT, ENTSCHLOSSENHEIT

Unerschütterte Tapferkeit

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Firnelf berührt seinen Gefährten auf der Brust.

**Zauberdauer:** 30 Sekunden

**Probe:** MU/KL/IN

**Wirkungsweise:** Der Zauber hebt den Mutwert des Gefährten für 1 Stunde um 2 Punkte. Dieser Spruch kann auf eine Person nur einmal pro Tag angewendet werden.

**Kosten:** 7 ASP

**Reichweite:** Z, B

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Meisterhinweis:** Dieser Spruch gehört zum Allgemeingut aller Zaubernden und kann fast überall von jedem Kundigen erlernt werden.

Will ein Zauberkundiger den Spruch auf sich selbst anwenden, so muss er dazu seine eigene Magieresistenz überwinden (die demzufolge als Probenzuschlag angerechnet wird).

Von dieser „kleinen Mutanda“ existiert auch eine mächtigere Version, die dem Nutzniesser des Zaubers für die Dauer von (Stufe des Firnelfen Kampfrunden) einen Bonus von 5 KK-Punkten bringt, den Zauberer jedoch 13 Astralpunkte kostet. Diese Form des Zaubers benötigt 5 Sekunden Vorbereitung.



## WEISHEIT DER BÄUME

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

**Technik:** Der Druiden stellt sich mit beiden Beinen barfüßig auf den Boden, hebt beide Arme, spreizt die Finger und konzentriert sich auf die elementare Kraft des Humus und des Windes.

**Zauberdauer:** 1 Minute

**Probe:** IN/GE/KK (erschwert um die Anzahl der gewünschten Tage als Baum)

**Wirkungsweise:** Während der Zauberdauer beginnt der Druiden, im Boden zu verwurzeln. Seine Haut wird borkig, und er beginnt zu wachsen, Äste und Blätter auszutreiben und sich schliesslich in einen prächtigen Baum seiner Wahl zu verwandeln.

Während der Zeit als Baum darf der Druiden jeden Tag eine IN-Probe ablegen. Gelingt diese, so erhält er einen tiefen Einblick in das Wesen der Natur, insbesondere der Elemente Humus, Luft und Wasser - ein Erlebnis, das für viele Druiden ein fast religiöses Erfahren der Kraft Sumus darstellt. Zudem regeneriert er pro Tag 1 W6LP und ASP.

In Baumform kann der Druiden sich zudem mit seinen Nachbarbäumen und anderen Pflanzen der näheren Umgebung in der Sprache der Bäume unterhalten. Was die Zweige ihm flüstern, liegt in der Hand des Meisters, es sollte jedoch auf den natürlichen Erfahrungshorizont der Bäume beschränkt und höchst visionär gestaltet sein.

**Kosten:** 11 ASP plus 1 W6/2 pro Tag als Baum

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** siehe oben, je nach Willen des Druiden, mindestens bis zum nächsten Sonnenaufgang

**Meisterhinweis:** Da der Druiden als Eiche oder Birke nicht mehr aktiv zaubern kann (um genau zu sein, er kann überhaupt nicht mehr recht wie ein Mensch denken), muss er die gewünschte Wirkungsdauer vorher festlegen. Überschreiten die erwürfelten ASP-Kosten die momentane ASP des Druiden, so wird der Würfel mit dem niedrigsten Resultat von der ASP-Summe und ein Tag von der gewünschten Wirkungsdauer abgezogen. Dies wird nötigenfalls wiederholt, bis die benötigten ASP weniger als die aktuelle ASP betragen.

Gelingt es dem Druiden, zwei Neumonde als Baum zu verbringen, erhält er übrigens je einen permanenten LP und ASP zu seinem Grundwert hinzu, bei einem Zeitraum von drei Neumonden weitere 2 LP und ASP sowie einen ZF-Punkt auf alle elementaren Humuszauber.

Obwohl dies in erster Linie dazu dient, die Kräfte der Natur in sich aufzunehmen, innig mit ihr zu verschmelzen und ihre Wege und Weisheiten zu erkennen, eignet er sich bisweilen auch als Flucht- oder Tarnzauber.

Ein Misslingen der Formel birgt nicht wenig Gefahren für den Druiden: Bei einem Zauberpatzer verwandelt er sich für den Rest seiner Tage in einen Waldschrat, der nur mittels **VERWANDLUNGEN BEENDEN** +10 in seine ursprüngliche Form zurückgebracht werden kann; ein katastrophaler Misserfolg (dreimal die 20) führt dazu, dass der Druiden ein Alter von mehreren hundert Jahren erreichen kann — als Baum. Eine Rückverwandlung ist dann nur noch mit der o.g. antimagischen Formel , erschwert um 20 Punkte, möglich.

Ausser mächtigen Druiden scheinen auch noch einige wirklich erfahrene Hexen und Waldelfen diese ansonsten undokumentierte Formel zu beherrschen.

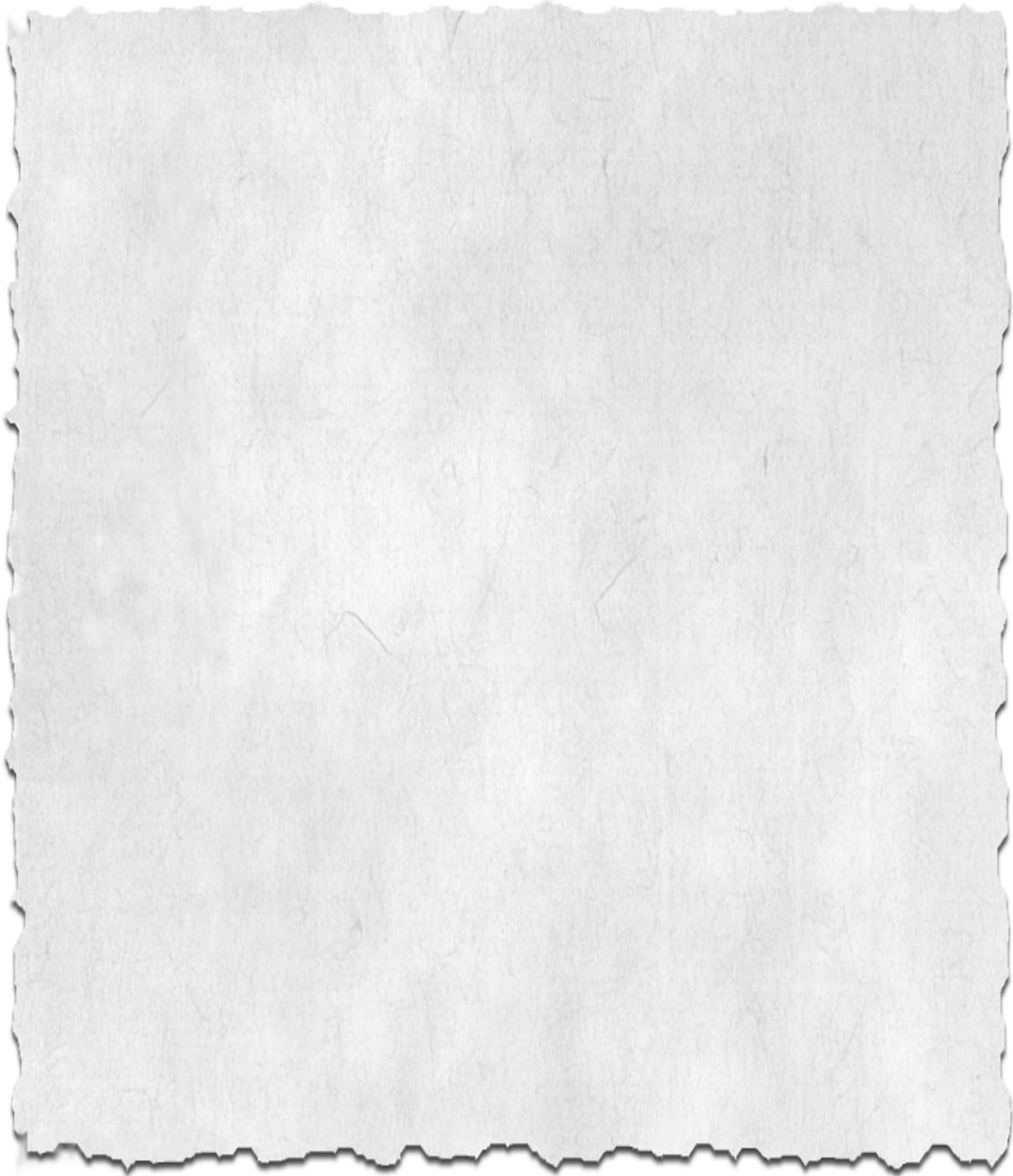
Es ist wahrscheinlich, dass auch dieser Zauber zu einer Hexalogie elementarer Verkörperungen gehört, denn man hört auch (jedoch sehr selten) von Druiden, die sich in Teiche, Felsen oder Wolken verwandeln, während Elfen, denen die Formel vielleicht bekannt ist, eindeutig Bäume zu bevorzugen scheinen. Auch der **NEBELLEIB** mag ursprünglich zu diesem Kanon gehört haben.



---

# VERWANDLUNG VON UNBELEBTEM

Was ist Veränderungs-Zauberei?





## ABVENENUM PEST UND GALLE

Gift und Seuchenkeim zerfalle!

Eine Zauberei walddelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde spricht die Formel über die zu reinigende Nahrung.

**Zauberdauer:** 15 Sekunden

**Probe:** KL/KL/FF (+ Stufe des Giftes oder der Krankheit)

**Wirkungsweise:** Der Zauber reinigt Nahrungsmittel und Getränke (eine Mahlzeit für bis zu 10 Personen) von sämtlichen Giften und Krankheitskeimen.

**Kosten:** 5 ASP

**Reichweite:** 1 Schritt

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Dieser Spruch stammt zwar ursprünglich aus dem „Formel kanon“ des Waldvolkes, ist aber mittlerweile bei allen Zauberkundigen so weit verbreitet, dass man fast von einem „magischen Allgemeingut“ sprechen kann. An allen Orten, an denen die lokalen Potentaten in ständiger Furcht vor Meuchlern und Giftmischern leben müssen, werden Meisterinnen und Meister des **ABVENENUM** mit Kusshand in den Hofstaat aufgenommen (wenn sie nach einem Demonstrationszauber den Genuss der vorher präparierten Nahrung überlebt haben).

Dieser Zauber wirkt nur auf vergiftete oder versuchte Nahrung, da er nicht etwa das Gift auflöst (wie der Name vermuten liesse), sondern dazu gedacht ist, einen reinen, unvergifteten Ursprungszustand wiederherzustellen. Aus diesem Grund ist er gegen das Gift auf der Klinge eines Meuchlers oder in der Phiole eines Alchimisten genauso wirkungslos wie auch gegen Alkohol, der einen Teil des „reinen Zustands“ von Wein, Bier oder Schnaps darstellt.



## ASPOLITUS WINDGEBRAUS

Wehe Staub und Rauch hinaus!

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde spricht die Formel und bläst durch die zu einem Trichter geformte Hand.

**Zauberdauer:** 3 Sekunden

**Probe:** KL/CH/KK

**Wirkungsweise:** Der Zauber erzeugt scheinbar aus dem Nichts einen kurzen, heftigen Windstoss, der z.B. Fackeln auslöschten, einen Paravent umwerfen oder Rauch aus einem Zimmer wehen, aber keinen Menschen von den Beinen holen kann. Der Windstoss geht kegelförmig vom Zaubernden aus und weht in die Richtung, in die er geblasen hat.

**Kosten:** 5 ASP

**Reichweite:** 10 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich (etwa 2 Sekunden)

**Meisterhinweis:** Der **ASPOLITUS** ist ein gutes Beispiel für die sogenannte „metaphorische Transition“, den Übergang eines Spruches aus einem Gebiet der Magie in ein anderes, denn eigentlich haben wir es hier mit einer elementaren Invokation zu tun, die die Eigenschaft der Luft (Bewegung) in selbiger verstärkt. Damit handelt es sich hier eigentlich um eine Kontrolle eines bestimmten Elements und seiner „magischen Matrix“ und somit um einen Verwandlungszauber. Eine genauere Diskussion elementarer Kräfte und ihres Wirkens findet der geneigte Leser im Kapitel Die Macht der Elemente (Mysteria Arkana).

Da solche elementaren Verwandlungen seit langer Zeit bekannt sind, nimmt es nicht Wunder, dass neben den eigentlichen Meistern des Spruches (den Waldelfen) auch menschliche Magier, Hexen und Druiden die Formel lehren und verbreiten.



## ASPROFUGO VAKUUM

Luft verflücht'ge dich ringsum!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier presst die Hände so fest er kann aneinander, spricht die Formel und reisst die Hände blitzartig auseinander.

**Zauberdauer:** 5 KR

**Probe:** MU/KK/KK

**Wirkungsweise:** Nach Anwenden dieses Spruches verschwindet aus einem Raum oder unbelebtem Objekt schlagartig und auf magische Weise alle Luft! Alle Lebewesen, die sich dort aufhalten, erleiden 2 W SP 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 Lufteintritt versiegelt (was z.B. auf verschlossene Fässer und Flaschen zutrifft), so kann es passieren, dass diese durch den Unterdruck zerstört werden.

**Kosten:** 27 ASP

**Reichweite:** 1 Raum von maximal 49 Raumschritt Grösse (z.B. 4 x 3.5 x 3.5), der höchstens 7 Schritt vom Magier entfernt sein darf

**Wirkungsdauer:** bis zum natürlichen Wiedereinströmen der Luft, maximal Stufe des Magiers in KR.

**Meisterhinweis:** Über diesen Spruch lässt sich nichts genaueres sagen, da die Thesis immer noch verschollen ist. Die oben angeführten Werte sind Vermutungen, die auf der Beschreibung der Wirkung dieses Spruches basieren. Es muss jedoch noch Magier geben, die diese Formel anwenden können, denn die letzten Phänomene, die am treffendsten durch die Existenz dieses Spruches gedeutet werden können, sind erst neun Jahre alt. Unseres Wissens nach handelte es sich ursprünglich um ein vorbereitendes Ritual zur Beschwörung bestimmter gehörnter Dämonen, die erst dann fähig sind, in der Gegenwart der Luft zu existieren, wenn sie in dieser Welt gebunden sind.

Gegen elementare Wesenheiten der Luft wirkt dieser Zauber verheerend: Mindergeister, die zum Teil aus Luft bestehen (und das sind viele) werden auf der Stele vernichtet, Elementargeister oder Djinne der Luft erleiden 2W20 Schadenspunkte, und es heisst, dass selbst der Elementarherr der Luft in Abwesenheit seines Elementes gelähmt ist.



## ASPROGELO ATEMQUAL

Luft gerinnt in Gang und Saal.

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier bläst seine Backen auf und drückt die Luft mit beiden Händen heraus. Dabei konzentriert er sich auf die Formel, die er im Anschluss ausspricht.

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** MU/IN/KK

**Wirkungsweise:** Durch diesem Spruch verwandelt sich die Luft in ein zähes Medium, das schnelle Bewegungen verhindert (AT/PA -2), Flammen erstickt und das Atmen schwerer macht. Pro Spielrunde - in einem Kampf jede KR - muss eine KK-Probe abgelegt werden, bei deren Misslingen man 2 Schadenspunkte erleidet. Dieser Zauber wirkt nur in geschlossenen Räumen. Kleinere Flammen (wie Fackeln und Kerzen) erlöschen.

**Kosten:** 13 ASP

**Reichweite:** maximal 100 Raumschritt Luft werden durch diesen Zauber verwandelt.

**Wirkungsdauer:** Stufe des Magiers in SR

**Meisterhinweis:** 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 ebenfalls 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 ASPROFUGO — Dämonen bestimmter Art ein Habitat schaffen soll.



## ANVILARIUM SCHWERMETALL

Harte Rüstung, scharfer Stahl

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier berührt die zu verzaubernde Waffe oder Rüstung mit der Hand und spricht die Formel .

**Zauberdauer:** 1 Minute

**Probe:** KL/FF/KK (+ 1 pro SR, die die Wirkung anhalten soll)

**Wirkungsweise:** Das Gewebe der Magie durchdringt Waffe und Rüstung vollständig und macht sie so härter und widerstandsfähiger. Durch diesen Spruch sinkt der Bruchfaktor einer Waffe oder eines Schildes um 5 Punkte. Ausserdem erhöht sich der Rüstungsschutz einer Rüstung um 1 Punkt oder die Schadenswirkung einer Waffe um 1 TP. Nach Ende der Wirkungsdauer kehren sich die Auswirkungen jedoch ins Gegenteil um, da diese Formel einen Grossteil ihrer Kraft aus der Essenz des verwendeten Materials zieht.

**Kosten:** 8 ASP pro Waffe oder Rüstungsteil; 12 ASP für Waffen über 200 Unzen Gewicht oder Torsoteile von Rüstungen.

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** 3 SR

**Meisterhinweis:** Dieser Zauber wurde schon vor mehreren Dutzend Jahren wiederentdeckt, jedoch nur wenigen Magiern mitgeteilt, da man hoffte, die Wirkung potenzieren zu können und demzufolge jede Schule das Geheimnis wie ihren Aufapfel 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 Verwandlung von Unbelebtem lehren, sowie in Punin, der Fasarer Bannakademie und Beilunk gehört der Spruch zum festen Lehrplan, an allen anderen Schulen ausser in den Salamandersteinen und in Norburg ist er zumindest bekannt.

Die negativen Auswirkungen eines ANVILARIUM sind natürlich permanent.



## APPLICATUS ARGELIST

Mit Zauber du durchdrungen bist.

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier berührt das Objekt, Möbelstück oder Gebäudeteil, das er verzaubern will, und spricht die Formel .

**Zauberdauer:** 1 Minute

**Probe:** KL/FF/FF

**Wirkungsweise:** Mit dieser Variation des **ARCANOVI** kann ein einziger Zauberspruch in einem unbelebten Objekt (ein Gegenstand, eine Türschwelle, ein Möbelstück) fixiert und mit einem speziellen, jedoch einfachen Auslöser (Berührung, Öffnen einer Tür) versehen werden. Diese Formel erspart also eine umständliche Probe auf den Spruch **ARCANOVI** und dient in erster Linie dazu, magische Fallen auszulegen. 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 flächenwirksamen Zaubern).

**Kosten:** 3 W6 ASP (+ Kosten des gespeicherten Spruchs)

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** längstens bis zum nächsten Sonnenaufgang, danach wird der fixierte Zauberspruch automatisch ausgelöst und die Wirkung des **APPLICATUS** verfliegt.

**Meisterhinweis:** Wie in den Mysteria Arkana nachzulesen, können solche „Einmalzauber“ durch besondere Zauberzeichen für längere Zeit an ihrem Ort fixiert werden. Bislang schien es, dass einzig diese Zeichen für die Wirkung verantwortlich sind, jedoch haben die Gelehrten aus Khunchom in mühevoller Kleinarbeit die Formel aus dem entsprechenden Ritual deduziert. Die Drachenei-Akademie ist momentan auch der einzige Ort, an dem der **APPLICATUS** erlernt werden kann. In der Ringkunde für Fortgeschrittene finden sich jedoch genügend Hinweise, um die Formel selbst zu entwickeln (ein Dreivierteljahr Studium und zwei erfolgreiche Magiekundeproben +7) — allerdings ist dies erst bekannt, seit die Formel selbst (wieder?) existiert.

Eine besondere Form des **APPLICATUS** ist übrigens das „magische Siegel“ **SIGILLUS CUSTODIS ZAUBERSIEGEL**, das weiter unten behandelt wird.

Es empfiehlt sich, festzuhalten, wie gut der wirkende Zauber gelungen ist, da ja in vielen Schadenszaubern die Magieresistenz des Opfers eine Erschwernis auf die Probe darstellt. Eine „Kaskadierung“ des Zaubers (einen **APPLICATUS**, der einen **APPLICATUS** auslöst) ist nicht möglich.



## ARCANOVI ZAUBERDING

Geisteskraft in Stab und Ring

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde legt die Hand auf den Gegenstand, in den er den Zauber fließen lassen will, und spricht die benötigte Formeln, beginnend mit dem ARCANOVI.

**Zauberdauer:** 1 bis mehrere Stunden

**Probe:** KL/KL/FF (+ Zuschläge je nach Artefakt)

**Wirkungsweise:** 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 den Mysteria Arkana.

**Kosten:** variabel

**Reichweite:** B **Wirkungsdauer:** variabel, das Auslösen eines gespeicherten Zaubers erfolgt auf der Stelle, benötigt also keine weitere Zeit

**Meisterhinweis:** Als Meister des ARCANOVI gelten die tulamidischen Zauberer, weswegen man die Formel (meist im Tausch gegen viele Maravedis, da sich mit der genauen Kenntnis der Formel und den entsprechenden Zutaten auch ein erklecklicher Batzen Geld verdienen lässt) auch an jeder tulamidischen Akademie (und natürlich in Punin) erlernen kann. Die Theses findet sich ebenfalls in der Ringkunde für Fortgeschrittene (pp. 148 bis 156).

Da die Erschaffung magischer Artefakte ebenfalls eine der grundlegenden Kulturleistungen darstellt, nimmt es nicht Wunder, dass auch die Kinder Sumus und Satuaris wie auch die Elfen über Varianten dieses Rituals verfügen. Allgemein scheint jedoch zu gelten, dass die magischen Artefakte von Norden nach Süden häufiger, umgekehrt jedoch mächtiger werden.



## BRENNE, TOTES STOFF!

Eine Formel borbaradianisch-gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde legt eine Hand auf das Material, das er in Brand setzen will, und spricht die Formel .

**Zauberdauer:** 3 Sekunden

**Probe:** MU/KL/KL

**Wirkungsweise:** Der Zauber setzt jedes totes Material in einem Bereich, der etwa der Grösse einer Handfläche entspricht, mit blauschwarzem Dämonenfeuer in Brand. Die Dauer des Brandes wird mit dem W20 bestimmt: Würfelzahl gleich Sekunden. Nicht entzündliche Stoffe (Stein, Metall, etc.) erlöschen nach Ablauf dieser Frist, entzündliche brennen weiter. Wird der Zauber gegen eine Rüstung oder Kleidung eingesetzt, gibt der W20-Wurf zugleich die Anzahl der Schadenspunkte an, die der Träger der Rüstung erleidet.

**Kosten:** W20 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** W20 Sekunden

**Meisterhinweis:** Wie oben erwähnt, wirkt dieser Spruch nur auf unbelebtes Material (das selbstverständlich nicht magisch sein darf). Es handelt sich hierbei nicht um eine elementare Invokation, weswegen der eigentliche Brandherd während der Wirkungsdauer auch nicht mit einem anderen Element (d.h. Wasser), sondern nur mit einem VERWANDLUNGEN BEENDEN gelöscht werden kann.

Diese Formel ist die seltenste der drei borbaradianischen VerwandlungsFormeln und wird ausschliesslich in Mirham oder von entsprechend bewanderten Borbaradianer gelehrt. Die Thesis ist zwar auch in Punin im Grossen Kanon niedergeschrieben, sie wird jedoch nicht einmal die eigenen Eleven gelehrt, sondern ist ausschliesslich den Lehrmeistern (und den Magistern anderer anerkannter Schulen) zur Einsicht vorbehalten. Da keine weitere schriftliche Referenz existiert (wenn auch von einer handschriftlichen Sammlung borbaradianischer Formeln gemurmelt wird), kann man davon ausgehen, dass fast ausschliesslich Borbaradianer Kenntnis dieses Spruches besitzen.

Die ent-borbaradianisierte Formel bringt folgende Modifikationen

Technik, Zauberdauer, Probe,

**Reichweite:** unverändert

**Wirkungsweise:** Der Zauber setzt jedes tote Material in einem Bereich, der etwa der Grösse einer Handfläche entspricht, in Brand. Die Dauer des Brandes entspricht der Stufe des Zaubernden in Sekunden. Nicht entzündliche Stoffe (Stein, Metall, etc.) erlöschen nach Ablauf dieser Frist, entzündliche brennen weiter. Wird der Zauber gegen Rüstungen oder Kleidung eingesetzt, gibt die Stufe des Magiers zugleich die Anzahl der Schadenspunkte an, die der Träger der Rüstung erleidet.

**Kosten:** 12 ASP

**Wirkungsdauer:** Stufe des Zaubernden in Sekunden

**Meisterhinweis:** Im Gegensatz zum borbaradianischen Original handelt es sich bei der neuen Modifikation in der Tat um eine elementare Invokation, die auch die entsprechenden Reaktionen auf das konträre Element zeigt. Die Formel ist ausser in Punin nur noch in Mirham zu erlernen.



## CALDOFRIGO DRACHENBLUT

Herrschaft über Frost und Glut

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier a) breitet die Arme aus und spricht die Formel ,  
b) berührt den Gegenstand und spricht die Formel .

**Zauberdauer:** 1 Minute

**Probe:** IN/CH/KK

**Wirkungsweise:** Durch diesen Zauber kann der Magier die Umgebungstemperatur oder die Temperatur eines Gegenstands verändern, was jedoch teilweise mit erheblichen Anstrengungen verbunden ist:

Temperatur	Kosten	Schaden
Niederhöhlen (ca. -150°)	40 ASP	1 W TP/KR
Namenlose Kälte (-100°)	30 ASP	2 W TP/SR
Grimmfrost (-50°)	20 ASP	1 W TP/SR
Firunswinter (-25°)	15 ASP	1 W TP/Stunde
Normal (+/-10°)	10 ASP	keine
Praiossommer (+40°)	15 ASP	1 W TP/Stunde
Kohmglut (+60°)	20 ASP	1 W TP/SR
Kochendes Wasser (+100°)	40 ASP	1 W TP/KR
Backofen (+200°)	70 ASP	2 W TP/KR
Kohlenglut (+500°)	100 ASP	1 W20 TP/KR
Vulkanglut (+1000°)	150 ASP	2 W20 TP/KR

Diese Angegebenen Kosten gelten für die Veränderung der Umgebungstemperatur; für die Erwärmung/Abkühlung eines Objekts von maximal Truhengröße gilt die Hälfte der genannten Kosten. Da der Magier im Zentrum der Wirkung steht, ist er auch allen Unbilden der extremen Hitze oder Kälte ausgesetzt. Wenn Ort oder Objekt ihrerseits eine extreme Temperatur haben, werden die Kosten für Ausgangs- und Endtemperatur verrechnet.

Beispiele: Ein merkwürdiges Objekt aus den Niederhöhlen soll auf Normaltemperatur gebracht werden: 40 minus 10 gleich 30 ASP, davon die Hälfte sind 15 ASP. Ein Magier will mit seinen Freunden halbwegs unbeschadet über eine Lache aus glutflüssigem Gestein wandern: 150 minus 20 gleich 130 ASP - und es herrscht immer noch eine Hitze wie zur Praiosstunde im Hochsommer in der Khom...

**Kosten:** siehe oben

**Reichweite:** maximal 1 Schritt Radius pro Stufe des Magiers **Wirkungsdauer:** Stufe des Magiers in SR (A) als Umgebungszauber)

**Meisterhinweis:** Wieder einmal eine Formel, die lange in tulamidischen Privatbibliotheken verstaubte und erst letztes wiederentdeckt wurde. Mit Ausnahme der Akademie der Geistigen Kraft wird dieser Spruch seitdem in allen tulamidischen Schulen zwischen Mirham und Zorgan gelehrt oder zumindest erforscht; eine Kopie kann auch in Punin eingesehen werden. Interessant ist, dass es offensichtlich auch einen druidischen Spruch ähnlicher Wirkung gibt, der aber lange Zeit nur den zwergischen Sumudienern vorbehalten war.

Die oben festgelegten Temperaturangaben sind natürlich nur Schätzwerte, da den Aventurieren ein Gerät wie das Thermometer unbekannt ist. Während die Veränderung der Temperatur eines Gegenstandes noch Sinn machen kann, scheinen die extremsten Temperaturänderungen 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.



---

Da die Temperaturänderungen von recht kurzer Dauer sind wirkt sich Kleidung bei den nicht zu extremen Veränderungen mildernd auf die Schadenswirkung aus. Bei sehr hohen Temperaturen fängt sie jedoch Feuer und fügt dem Träger sogar noch mehr Schadenpunkte zu. Gegen schlagartige Temperaturänderungen (plötzliche elementare Gewalten) schützt die Zaubervirkung nicht.



## CLAUDIBUS CLAVISTIBOR

Seid verschlossen, Tür und Tor!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde legt eine Hand auf die Tür (die Truhe), die er verschliessen will, und spricht die Formel .

**Zauberdauer:** 3 Sekunden

**Probe:** KL/FF/KK

**Wirkungsweise:** Die Formel verriegelt eine Tür oder Truhe auf magische Art und Weise, indem sie sowohl den Schliessmechanismus blockiert als auch dem Material von Tür oder Truhe eine grössere Festigkeit verleiht. Die Sperre kann sowohl durch grosse Fingerfertigkeit als auch durch schiere Kraft oder Magie überwunden werden. Fingerfertigkeit: Addieren Sie die Stufe des Magiers zu den ASP des Verschlusszaubers und multiplizieren Sie die Summe mit 3. Das Ergebnis legt den Zuschlag auf die Schlösser-Knacken-Probe fest, mit der Tür geöffnet werden kann.

**Kraft:** Addieren Sie die Stufe des Magiers zu den ASP des Verschlusszaubers und multiplizieren Sie die Stufe des Magiers Sie die Summe mit 2. Das Ergebnis legt den Zuschlag auf die KK-Probe fest, mit der die Tür geöffnet werden kann.

**Magie:** Addieren Sie die Stufe des Magiers zu den ASP des Verschlusszaubers. Ergebnis: Anzahl an ASP, die benötigt werden, um die Tür zu öffnen; gleichzeitig auch die Anzahl an Punkten, um die die Zauberprobe für den FORAMEN erschwert ist.

Die oben genannten Zuschläge gelten zusätzlich zu den normalen Erschwernissen, die ein Held beim Schlösser knacken, Türen einrennen oder Aufzaubern (siehe unter FORAMEN) zu überwinden hat.

**Kosten:** nach Wunsch des Magiers

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** maximal Stufe des Magiers in SR

**Meisterhinweis:** Wenn ein Zauberer die Tür zu öffnen versucht und sie magisch verschlossen ist, mag es gelegentlich von Vorteil sein, den universell verwendbaren VERWANDLUNGEN BEENDEN einzusetzen, der die Tür wieder in den Ursprungszustand zurückversetzt.

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 jeden misslungenen Öffnungsversuch.

Auch dieser Spruch ist sowohl in Formel , Thesis und Wirkung sehr verbreitet. Die Formel — wie auch der entgegengesetzt wirkende FORAMEN — wird jedoch von den Elfen, denen Schlösser weitgehend fremd sind, nur selten angewendet.



## DESINTEGRATUS PULVERSTAUB

Lös' dich auf wie welches Laub!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier deutet mit den gespreizten Fingern der linken Hand auf das Objekt und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 7 Sekunden

**Probe:** KL/CH/KK

**Wirkungsweise:** Dieser Spruch fügt allen unbelebten Objekten in der Wirkungslinie des Zaubers schwersten Schaden zu, lässt Lebewesen und Pflanzen jedoch gänzlich unbeschädigt. Der Schaden reicht aus, um eine schwere Tür zu zertrümmern, eine Rüstung vollständig aufzulösen oder ein Möbelstück zu zerschmettern. Von dem betroffenen Objekt bleiben nur noch Staub und nutzlose Trümmer übrig.

Der Spruch wirkt nicht gegen magische Objekte. Diese - wie auch alle Lebewesen und Pflanzen - werfen einen „Schatten“ in der kegelförmigen Zerstörungsbahn.

**Kosten:** 35 ASP

**Reichweite:** Ein Kegel von 7 Schritt Länge und maximal 2 Schritt Basisbreite **Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** 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 und Mirham diesen Spruch. Die Formel findet sich offensichtlich nur auf einem einzigen Pergament und kann auf andere Art nicht gewonnen werden, so dass es sich Mirham und Khunchom auch teuer bezahlen lassen („symbolische“ 77 Dukaten), diesen Spruch zu lehren. In Fasar dagegen wird er nur an die eigenen Adepten weitergegeben.

Ob es sich beim **INTEGRATUS** um die verstärkte Version des **ZAGIBU-UBIGAZ** oder eine anti-elementare Manifestation handelt, muss weiterhin im Dunkeln bleiben — auf jeden Fall stellt der Spruch einen der stärksten ins Gefüge der Welt eingreifenden Zauber überhaupt dar.



## DUNKELHEIT

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

**Technik:** Der Druiden formt die Hände zu einer geschlossenen Kugel und schliesst die Augen.

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** KL/KL/FF

**Wirkungsweise:** Durch diesen Zauber entsteht eine Halbkugel, in der absolute Finsternis herrscht und alles nicht magische Licht verschluckt wird; allein der Zaubende nimmt seine Umgebung schemenhaft wahr. Sowohl innerhalb der Zone entstehendes als auch von aussen einfallendes Licht wird verschluckt, d.h. man kann auch nicht von aussen in den Wirkungsbereich einsehen. Die Zone der Dunkelheit verbleibt an dem Ort, an dem sie hervorgerufen wurde.

**Kosten:** 3 ASP pro SR

**Reichweite:** maximal 10 Schritt Radius

**Wirkungsdauer:** maximal Stufe des Druiden in SR (A)

**Meisterhinweis:** Das Licht eines **FLIM FLAM FUNKEL** oder des Zweiten Stabzaubers kann in der Dunkelheit zwar als Lichtquelle erkannt werden, jedoch beleuchtet es nichts, will heissen, das Licht wird von nichts wiedergespiegelt. Der Hexenzauber **KATZENAUGEN** ermöglicht es der Tochter Satuaris jedoch, auch in der druidischen Finsternis zu sehen.

Beim Kampf in völliger Dunkelheit gilt für alle Attacke-, Parade- und Ausweichmanöver ein Malus von vier Punkten; Fernkampfangriffe sind gar um acht Punkte erschwert, da der Schütze sein Ziel nur nach dem Gehör oder intuitiv erfassen kann; gleiches trifft auf Zauber zu, bei denen der Zaubende sein Ziel fixieren muss. (Gegen magische Ziele wiederum kann die Dunkelheit mittels eines **ODEM ARCANUM** oder **OCCULUS ASTRALIS** durchdrungen werden.)

Der aus dem druidischen Formel schatz stammende Spruch ist bei allen Zauberkundigen weit verbreitet, es heisst sogar, dass die Schelme einen koboldischen Schabernack ähnlicher Art kennen, der selbst magisches Licht zum Erlöschen bringt.



## FLIM FLAM FUNKEL

Licht ins Dunkel

feya feiama i'ungra

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde schnippt mit den Fingern, während er die Formel spricht.

**Zauberdauer:** 2 Sekunden

**Probe:** KL/KL/FF

**Wirkungsweise:** Durch diesen Zauber entsteht eine bläulichweisse Lichtkugel - etwa so hell wie eine Fackel -, die dicht über der Hand des Zaubernden schwebt. Das Licht lässt sich nicht absetzen oder aus der Ferne steuern; es ist kalt, von weissblauer Farbe, entzündet nichts und verursacht keine Verbrennungen.

**Kosten:** 1 ASP pro SR

**Reichweite:** Das Licht leuchtet 10 Schritt weit. **Wirkungsdauer:** je nach ASP-Einsatz (A)

**Meisterhinweis:** Obwohl der Spruch bis zur Entdeckung der Firnelfenmagie menschlichen Zauberkundigen verschlossen war, gilt die Erschaffung einer magischen Lichtquelle heutzutage als die Zauberei überhaupt. (Es soll jedoch noch immer Zauberkundige geben, die nicht einmal diese einfachste Übung beherrschen.) Da die Formel so weit verbreitet ist, bildet sie auch häufig die Grundlage für die Eigengestaltung von Sprüchen (siehe das Kapitel Zauberwerkstatt in den Mysteria Arkana), und so sind rote oder bunte **FLIM FLAMS** keine Seltenheit bei Magiern, die gerne ihren „persönlichen Stil“ präsentieren möchten.



## FOR TIFEX INVISIBIL

Zauberkraft beschütz das Ziel.

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier kreuzt die Arme - Handflächen nach aussen - vor dem Gesicht und spricht die Formel .

**Zauberdauer:** 5 KR

**Probe:** IN/CH/KK

**Wirkungsweise:** Der Zauber lässt an einem beliebigen Ort innerhalb der Reichweite eine für jegliche Materie undurchdringliche, jedoch durchsichtige Wand von 2 mal 2 Schritt Fläche entstehen, die danach an ihrem Ort verbleibt.

**Kosten:** 17 ASP

**Reichweite:** 3 Schritt

**Wirkungsdauer:** Stufe des Magiers mal 3 KR

**Meisterhinweis:** Nach den uns bekannten Überlieferungen wurde dieser Spruch vor langer Zeit in APAnfa entwickelt, um die Galeeren vor feindlichem Beschuss zu schützen, Unseres Wissens nach ist die Formel nur in Vergessenheit geraten, wird aber in der Bibliothek der Al'Anfaner Universität jedem zugänglich gemacht, der sich für den Spruch interessiert und eine Stiftung von 20 Dublonen für eine Abschrift entrichtet.

Die Barriere ist zwar für „Pfeil und Bolzen“ undurchdringlich, vor Zaubern und halbmateriellen Wesen wie Geistern und Dämonen schützt sie jedoch genauso wenig wie vor Hitze oder Licht. Damit die Barriere sich mit dem Zauberer bewegt, ist eine um 12 Punkte erschwerte Zauberprobe nötig.

Der Zauber eignet sich übrigens auch hervorragend, um enge Durchlässe zu versperren....



## HARTES SCHMELZE, STARRES FLIESSE!

Eine Formel borbaradianisch-gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde legt die Hand auf das Material, das er zum Schmelzen bringen will, und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 3 Sekunden

**Probe:** MU/KL/KK

**Wirkungsweise:** Der Zauber lässt 1000cm<sup>3</sup> (z.B. 20 x 10 x 5 cm) eines harten Materials weich und formbar wie Wachs werden. Die Dauer der Weichheit wird mit dem W20 bestimmt: Würfelzahl gleich Minuten. Nach Ende dieser Frist nimmt die Materie wieder ihre ursprüngliche Härte an und erstarrt in der Form, die der Magier ihr gegeben hat.

**Kosten:** W20 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** W20 Minuten, die Verformung ist jedoch permanent

**Meisterhinweis:** Der Zauber wirkt nicht gegen lebende Materie (z.B. Knochen) oder magische Objekte jeglicher Art; ansonsten sind ihrem Einsatz jedoch keine Grenzen gesetzt. 1000 Kubikzentimeter sind übrigens eine ganze Menge, wenn man weiss, an welcher Stelle man einen bestimmtem 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 von Material zu erschaffen. Dazu ist jedoch handwerkliche Fingerfertigkeit vonnöten, denn nur die Erweichung, nicht aber die Verformung selbst erfolgt Wunsch und Willen.

Da der Zauber das Material in einen „unnatürlichen“ Zustand versetzt und die in der neuen Form gespeicherte Astralenergie eine magische Matrix aufrechterhält, lässt sich das verzauberte Objekt mittels [VERWANDLUNGEN BEENDEN](#) in seine ursprüngliche Form zurückversetzen.

Die Formel ist auswärtigen Magiern (und den Eleven der Schulen) nur in Mirham und Khunchom zugänglich. In Punin ist die Formel zwar auch bekannt, wird jedoch — wie all borbaradianischen Sprüche — nicht an Durchreisende vermittelt. Da die borbaradianische Lehrweise ohne schriftliche MeisterFormel auskommt, ist es auch entsprechend schwer, in einer Bibliothek die entsprechende Thesis zu finden — sie mag vielleicht auf irgendeinem vergilbten Pergament (man munkelt gar von einem borbaradianischen Sprüchekanon) in einer hinteren Ecke verstauben. Die letzte Möglichkeit bilden natürlich auch die (allgegenwärtigen) Privatgelehrten, die jedoch stets neben der Vermittlung der Formel auch die Verbreitung borbaradianischen Gedankengutes im Sinne haben.

Die ent-borbaradianisierte Formel bringt folgende Modifikationen Technik, Zauberdauer, Probe, Wirkungsweise,

**Reichweite:** unverändert

**Kosten:** 2 ASP pro 100cm<sup>3</sup>, mindestens aber 7 ASP

**Wirkungsdauer:** maximal 1 Minute pro Stufe des Zauberers, die Verformung ist jedoch permanent.

**Meisterhinweis:** Neben der Puniner Akademie kennen die Khunchomer und Mirhamer diese Formel, die Halle des Quecksilbers hat um eine Lehrerlaubnis nachgesucht. Untersuchungen über die - deutlich vorhandene -elementare Komponente dauern noch an.



## KRAFT DES ERZES

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

**Technik:** Der Zaubernde ballt beide Hände zur Faust und presst sie anschliessend gegeneinander.

**Zauberdauer:** 60 Sekunden

**Probe:** KL/KK/KK

**Wirkungsweise:** Magnetismus entspricht der Aversion von Druiden gegen Eisen. Nach gelungener Probe wird der grösste eiserne Gegenstand in ihrer Reichweite magnetisch, und zwar so stark, dass es einer KK-Probe bedarf, um eiserne Waffen oder Werkzeuge unter ständigem Kraftaufwand in der Hand zu behalten. Bei Metallrüstungen und -schilden wird der RS aufgeschlagen. Misslingt die Probe, so wird der Gegenstand aus der Hand gerissen oder der Träger der Rüstung schlittert zum Magneten hin. Kleinere eiserne Gegenstände wie Schnallen usw. können durchaus losgerissen werden, Nägel fliegen evtl. aus der Wand (1 auf W6).

**Kosten:** 10 ASP

**Reichweite:** Stufe des Druiden plus 5 in Schritt (sowohl die Entfernung Druiden-Magnet als auch Wirkungsradius des Magneten)

**Wirkungsdauer:** Stufe des Druiden in SR

**Meisterhinweis:** Dieser Zauber galt im eigentlichen Sinne nie als verschollen. Da aber die zwergischen Druiden selbst ihren menschlichen Brüdern gegenüber so viel Stillschweigen an den Tag legten, dass die Formel erst vor wenigen Jahren in ganz Aventurien Verbreitung fand, haben wir ihn hier zur allgemeinen Kenntnisnahme aufgeführt. Die ursprüngliche, rituelle Form dieser Zauberei finden sie unter den Ritualen der Geoden im Heft Die Magie des Schwarzen Auges aufgeführt.



## MAHLSTROM

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

**Technik:** Der Druiden zeichnet mit dem rechten Zeigefinger einen Kreis in seine linke Handfläche und konzentriert sich intensiv auf das Gewässer.

**Zauberdauer:** 20 Sekunden

**Probe:** MU/IN/KK

**Wirkungsweise:** 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 Schwimmer gnadenlos in die Tiefe reißt und sogar Schiffe gefangenhält.

Für jeden investierten ASP hat der Wirbel 1 Schritt Radius; für je 10 ASP wird die entsprechende Talentprobe, die ein Opfer innerhalb des Wirkungskreises jede KR ablegen muss (Schwimmen, Boote Fahren oder Seefahrer), um 3 Punkte erschwert. Bei Misslingen dieser Probe ist das Opfer (oder das Boot) nicht in der Lage, sich vom Fleck zu bewegen und erhält zudem 2 Schadenspunkte. Schiffe und Boote erleiden ebenfalls Strukturschäden nach Massgabe des Meisters.

**Kosten:** siehe oben

**Reichweite:** Der Strudel entsteht maximal Stufe mal 20 Schritt vom Druiden entfernt, der Wirkungsradius hängt von den eingesetzten ASP ab.

**Wirkungsdauer:** 1 Minute (A)

**Meisterhinweis:** Wie auch die WINDHOSE, so scheint auch dieser Zauber von einer Formel „Elementarer Wirbel“ herzuleiten, die ursprünglich Strudel aller sechs Elementare erlaubte. Nur diese beiden Formeln sind noch übrig geblieben, jedoch ist die Existenz eines „Treibsand“ — Spruches wahrscheinlich, und auch „Feuersturm“, „Malmkreis“ und „Eiswirbel“ scheinen zu existieren. Bisher wurde nur von wenigen mächtigen Druiden berichtet, die diese Formeln einsetzen.



## METAMORPHO GLETSCHERKALT

Mein Wirken geb dem Eis Gestalt!

mandra mha firndra sha'ka

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde legt die Hand auf das zu formende Eis und denkt an die neue Form, die es annehmen soll.

**Zauberdauer:** 1 bis mehrere Stunden

**Probe:** KL/FF/KK

**Wirkungsweise:** Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Firnelf wundervolle Gebilde (Kunstwerke, Gebäude, Brücken etc.) aus Eis erschaffen. Selbst eine handwerklich unbegabte Person kann allein mit Kraft ihres Geistes alle erdenklichen Formen entstehen lassen. Man muss jedoch schier elfische Geduld für diesen Zauber besitzen, da sich die Formung eines Gebäudes aus Eis ohne weiteres über mehrere Stunden hinziehen kann.

**Kosten:** 5 ASP pro Raumschritt zu formendes Eis

**Reichweite:** B (zumindest an einer Stelle muss das Eis berührt werden)

**Wirkungsdauer:** permanent (bis das Eis schmilzt)

**Meisterhinweis:** Je nach Komplexität des Eisgebildes können sie übrigens Zuschläge auf die Probe verlangen. Sollen mit dem Spruch Kunstwerke geschaffen werden, so legt die Anzahl der übrigbehaltenen ZF-Punkte (und eine ausführliche Beschreibung der Eisplastik) fest, wie stark Betrachter von dieser überderischen „Bildhauerei“ beeindruckt sind. Während der Zauberdauer ist der Elf übrigens so sehr mit sich und dem Eis beschäftigt, dass er sich auf keine andere Handlung, geschweige denn einen anderen Zauber konzentrieren kann.

Wie auch der **STURMGEBRÜLL BESÄNFTGE DICH** scheint auch dieser Zauber Macht über ein Element zu geben, das bereits vorhanden ist. Eine beiden Formel zugrunde liegende einheitliche Struktur konnte jedoch nicht entdeckt werden. Die ist jedoch nicht verwunderlich, da kaum ein Wald- oder Auelf, geschweige denn ein menschlicher Zauberkundiger, diese Formel entsprechend gut beherrscht (obwohl sie in Festum und Olport gelehrt wird). Gerüchteweise hört man auch immer wieder, die ältesten Elfen hätten die Macht besessen, mit einer ähnlichen Formel Fels und Erz nach ihren Willen zu formen, jedoch steht die Beweisführung zu dieser These noch aus.



## OBJEKTUM DISAPERATEC

Verswinde und bleib doch am Fleck! Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier berührt das Objekt mit der flachen Hand und spricht die Formel .

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** KL/FF/KK

**Wirkungsweise:** Diese Formel mach 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 bewegt wird.

**Kosten:** 3 ASP pro SR und 100 Unzen Gewicht

**Reichweite:** 0

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Einsatz (A)

**Meisterhinweis:** Wie bereits 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 nicht gelungen, und es ist auch nicht möglich, dass Lebewesen die unsichtbaren Objekte an sich nehmen, selbst dann, wenn sie vollkommen bewegungslos verharren.

Die MeisterFormel kann an allen Verwandlungsakademien (also auch an 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.



## OBJECTUM FIX, OBJECTUM FEST

...vom Ort sich nicht verrücken lässt.

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde berührt den Gegenstand, den er an einen Ort binden will, und spricht dabei die Formel .

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** KL/KL/KK

**Wirkungsweise:** 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 bewegen lässt, an den er durch den Zauber gebunden wurde. Der Gegenstand kann zwar durch heftige Schläge und Feuer zerstört werden, jedoch verbleiben die Trümmer bis zum Ende der Wirkungsdauer an ihrem Fleck.

**Kosten:** 1 ASP pro Stein Gewicht des Gegenstandes

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** Stufe des Zaubernden mal 5 SR

**Meisterhinweis:** Eine Obergrenze für das Gewicht eines 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 äusserlicher Anstoss erfolgt — und in diesem Sinne wäre der Zauber nur eine Verstärkung der natürlichen Eigenschaften des Objekts. Mit dieser Formel lassen sich übrigens auch Gegenstände ohne Nagel und Seil an glatten Wänden oder sogar unter der Decke befestigen. (Die Probe hierfür ist jedoch um 7 Punkte für die Fixierung an Wänden bzw. um 13 Punkte für die Befestigung unter der Decke erschwert)

Dieser Zauber ist fast ausschliesslich bei menschlichen 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 aus Stillstand — Die unsichtbare Bewegung deduzieren, da der Verfasser offensichtlich in diesem Zauber recht versiert war und ihn eingehend beschreibt (6 Monate Studium mit einer abschliessenden Magiekundeprobe +5)



## OHNE SEIFE, BÜRSTE, BAD

Reinigung durch Zaubertat

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde feuchtet die Hände leicht an und streicht mit ihnen über Gewand oder Körper. Dabei spricht er die Formel

**Zauberdauer:** 1 Minute

**Probe:** KL/CH/FF

**Wirkungsweise:** Durch diesen Spruch kann der Magier sich und sein Kleidung von jeder Verschmutzung nichtmagische Ursprungs, sei es Strassenstaub oder getrocknetes Blut, reinigen. Ausgenommen sind dauerhafte Veränderungen wie die Farbe eines Stoffes oder Tätowierungen der Haut.

**Kosten:** 7 ASP für die Selbstreinigung, 7 ASP für die Reinigung eines kompletten Schatzes Kleidung.

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent, der Zauber verhindert jedoch nicht eine erneute Verschmutzung

**Meisterhinweis:** Die MeisterFormel dieses Spruches findet sich sowohl im Almanach der Wandlungen als auch in einer neuzeitlichen Flugschrift namens Magie — Macht der Überzeugung, die in fast allen Akademien einzusehen ist. Zudem wird die Formel in den Schulen in Riva und in Festum gelehrt.

Es empfiehlt sich übrigens, die Kleidung trotzdem gelegentlich reinigen zu lassen. Ansonsten droht nämlich ein Gesichtsverlust grössten Ausmasses, wenn das Gewand von einem **VERWANDLUNGEN BEENDEN** getroffen wird oder in die Zauberei bannende Kraft eines Praioswunders eingebunden wird und der Schmutz von fünf Jahren zum Vorschein kommt



## OHNE AHLE, FADEN, NADEL

Festgewand von Stand und Adel

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde streicht über sein Gewand und murmelt dabei die Formel

**Zauberdauer:** 1 Minute

**Probe:** KL/CH/FF (Für jeden Talentpunkt Schneidern über 6 ist die Probe um 1 erleichtert.)

**Wirkungsweise:** Farbe und Schnitt (nicht jedoch die Art des Stoffes) eines Kleidungsstücks können sich mit dieser Formel nach Wunsch des Magiers ändern. Der Zaubernde muss eine recht genau Vorstellung vom Endergebnis besitzen, genaue Kenntnisse des Schneiderhandwerks sind jedoch nicht erforderlich, aber nützlich. Es ist ebenfalls möglich, eine rohe Stoffbahn in ein Kleidungsstück zu verwandeln, dies erfordert jedoch eine Probe +7. Bei besonders gewagten Kreationen kann der Meister ebenfalls Probenzuschläge bis zu +7 verlangen.

**Kosten:** 5 ASP pro Stein Gewicht des Kleidungsstückes, mindestens aber 12 ASP.

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Auch dieser Spruch stammt aus dem Almanach der Wandlungen und wurde ebenfalls in letzter Zeit durch Zirkulare innerhalb der Gilden verbreitet. Er wird in Riva und Festum gelehrt, genießt jedoch nicht den Stellenwert wie der Zauber OHNE SEIFE... oder ein solider SCHMÜCKEN.

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 schelmischen gesinnten Antimagiers geboten, der den VERWANDLUNGEN BEENDEN beherrscht...



## REVERSALIS REVIDUM

Zauberwirkung, dreh dich um!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde spricht zunächst die REVERSALIS-Formel und dann anschliessend - rückwärts! - den Spruch, dessen Wirkung er umkehren will.

**Zauberdauer:** 10 Sekunden plus die Zauberdauer der umzukehrenden Formel

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkungsweise:** Dieser Spruch dreht die Wirkung des Zauber, 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. Näheres zu dieser Formel und ihren Auswirkungen auf andere Sprüche erfahren Sie aus dem Kapitel >>...Zauberwirkung dreh dich um!« in den Mysteria Arkana.

**Kosten:** 10 ASP (plus die Kosten des umgekehrten Spruches, ein eventueller Vierter Stabzauber spart bei beiden Sprüchen)

**Reichweite:** Z (wirkt im Kopf des Magiers)

**Wirkungsdauer:** augenblicklich, der Zaubernde kann die Konzentration auf die Reversion jedoch nur für maximal eine Minute aufrechterhalten. Wenn danach kein Spruch angewendet wurde, verfliegt die Wirkung des REVERSALIS. (A)

**Meisterhinweis:** Der Spruch wird nur selten „aus dem Handgelenk heraus“ angewendet (und wenn, dann meistens zur Vertreibung von Dämonen), jedoch ist er unersetzlich zur Erschaffung neuer Zauberformeln.

Als erklärte Meister des REVERSALIS, einer selbst für Magier schwierig zu handhabenden Formel, gelten die Puniner Magietheoretiker. Da die Formel nur aus den schwer verständlichen Systemen der Magie hergeleitet werden kann (Magiekundeprobe +12, ein halbes Jahr intensives Studium), muss man in der Tat die Reise in die almadanische Kapitale antreten, wenn man keinen privaten Lehrmeister findet. (Selbiger hat die Formel übrigens mit grösster Wahrscheinlichkeit selbst in Punin studiert...)



## SCHELMENKLEISTER

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Schelm nimmt eine Handvoll eines beliebigen, körnigen Materials (Sand, Mehl, Sägespäne) und wirft es mit Schwung auf den Boden.

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** IN/GE/FF

**Wirkungsweise:** Der von diesem Zauber betroffene Untergrund wird so zäh und klebrig, dass man sich nur mit grosser Mühe auf ihm bewegen kann: Die GS eventueller Verfolger sinkt um 4. Fällt der Wert dabei auf (oder unter) Null, so bleibt der Betroffene am Boden kleben.

**Kosten:** 3 ASP pro Schritt des Radius

**Reichweite:** So weit der Schelm werfen kann. Um diesen Punkt herum bildet sich die klebrige Kreisfläche, deren Grösse der Schelm bestimmen kann (Höchstradius 7 Schritt)

**Wirkungsdauer:** Stufe des Schelms mal 2 in KR

**Meisterhinweis:** Diese offensichtlich urkoboldische Art der Verteidigung ist bislang nur den Schelmen 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.

Auch für diesen Spruch gilt, dass alle anderen, nichtschelmischen Helden — sollten sie ihn jemals erlernen — die doppelte ASP-Anzahl für den Zauber aufwenden müssen.



## SIGILLUS CUSTODIS ZAUBERSIEGEL

Schütze Pergament und Tiegel!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

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

**Zauberdauer:** etwa 1 Stunde

**Probe:** KL/FF/FF

**Wirkungsweise:** Mit diesem besonderen Zauberzeichen können Behältnisse verschiedenster Art (Briefe, Flaschen und Phiolen, Kassetten und maximal Truhen) vor unbefugtem Öffnen gesichert werden. Der Magier darf bis zu sieben Personen benennen, die den Gegenstand öffnen dürfen, ohne dass das magische Siegel sich entlädt. Wenn dies geschieht, geht der komplette Inhalt des Behältnisses unwiederbringlich in Flammen auf.

**Kosten:** 2 W6 ASP bis 7 W6 ASP je nach Grösse der Behältnisses a) +7 ASP, b) +13 ASP, davon 1 ASP permanent

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** a) bis zur nächsten Wintersonnenwende, b) permanent

**Meisterhinweis:** 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 Zusammenwirken eines **APPLICATU** und eines **IGNIFAXIUS** (oder einer elementaren Feuerbeschwörung oder eines **BRENNE, TOTER STOFF**, je nachdem, welcher Quelle man Glauben schenken will). Der **SIGILLUS** 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.



## SILENTIUM SILENTILLE

Über allem liegt Stille!

Eine Zauberei auelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde murmelt die Formel und legt einen Zeigefinger auf seine Lippen.

**Zauberdauer:** 2 Sekunden

**Probe:** KL/KL/CH

**Wirkungsweise:** Der Zauber erschafft eine kugelförmige Zone, in der die Luft (aber auch Metall, Steinwände etc.) keinen Laut mehr überträgt. Dies gilt sowohl für Geräusche, die in der Zone entstehen, als auch für solche, die von aussen in den Wirkungsbereich eindringen. Die Zone durchdringt auch Wände und kann sich mit dem Zaubernden bewegen.

**Kosten:** 1 ASP pro 5 Schritt Radius und SR

**Reichweite:** je nach ASP-Aufwand

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Aufwand (A)

**Meisterhinweis:** Dieser allseits beliebte „Anschleichzauber“ hat so 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 Wachposten natürlich schon auffällig, wenn er plötzlich kein Grillenzirpen oder das Stiefelscharren seines Nebenmannes hört ...

Der Radius des Wirkungsbereiches muss übrigens nicht mindestens 5 Schritt betragen, sondern kann sich natürlich auch auf den Anwender beschränken. Selbiger verursacht dann zwar kein Geräusch, gilt seinerseits aber als taub. Auf Lebewesen, die sich vor allem an Geräuschen orientieren, wirkt die Zone übrigens verheerend. Es sollen damit schon ganze Fledermausschwärme in heillooses Chaos gestürzt worden sein.

Der Zauber lässt sich sowohl von Elfen wie auch von anderen Zauberkundigen erlernen, da er recht weit verbreitet ist. Vor allem die Akademien, die sich auch Verwandlung von Unbelebtem spezialisiert haben, stellen einige angesehene Lehrmeister.



## STURMGEBRÜLL BESÄNFT'GE DICH

Alle Winde legen sich!

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde formt die Hände über dem Kopf zu einem Dach.

**Zauberdauer:** 15 Sekunde

**Probe:** KL/CH/KK

**Wirkungsweise:** Der Zauber schafft binnen Sekunden eine Zone absoluter Windstille - selbst in einem Schweren Orkan. Diese Zone kann am Ort verbleiben oder sich mit dem zaubernden fortbewegen.

**Kosten:** 5 ASP pro SR

**Reichweite:** Stufe des Zaubernden mal 2 Schritt Radius **Wirkungsdauer:** je nach ASP-Aufwand (A)

**Meisterhinweis:** Obwohl es sich hierbei um eine Manipulation, eine Beherrschung der äusseren Umstände, handelt, scheint es doch, dass diese Formel zu einem bislang unbekanntem Kreis von Zubern gehört, die dem Anwender Macht über die Elemente geben.

Egal, ob der Spruch nun zum Kanon der „ElementarFormeln“ gehört oder nicht — Tatsache ist, dass bisher nur Elfen und ihre direkten Schüler den Spruch gemeistert haben, so dass man wohl einen Angehörigen des Alten Volkes aufsuchen muss, um sich in der Formel unterweisen zu lassen. Die einzige Ausnahme bildet sich die Halle des Windes zu Olport, an der Magier den Spruch erlernen können — unter der Aufsicht eines elfischen Magisters, versteht sich.



## UNBERÜHRT VON SATINAV

...der toten Dinge Winterschlaf.

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde berührt das Objekt mit beiden Händen, konzentriert sich und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 5 Minuten

**Probe:** KL/FF/KK

**Wirkungsweise:** Durch diesen Spruch kann der Zerfall von unbelebten Gegenständen, sei es ein Brot, ein Pergament oder auch eine Leiche, zeitweise aufgehalten werden. Das verzauberte Objekt wird weder von Parasiten befallen, noch beginnt es, durch innere Auflösung zu verrotten. Diese Wirkung widersteht auch den widrigsten Witterungseinflüssen, wie sie z.B. in den Selemer Sümpfen herrschen. Während der Wirkungsdauer ist der Zauber - auch vom Magier selbst - nur mittels **VERWANDLUNGEN BEENDEN** aufzuheben. Mit dem Zauber können mehrere Objekte gleichzeitig konserviert werden (wenn die Astralenergie hierfür ausreicht).

**Kosten:** 1 ASP pro 2 Stein Gewicht, mindestens aber 5 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** maximal Stufe des Magiers in Tagen (der Zaubernde muss vorher festlegen, wie viele Tage der Spruch wirken soll)

**Meisterhinweis:** Vor allem für die Konservierung von Leichen für spätere anatomische Untersuchungen und für die Bewahrung von Lebensmitteln hat sich dieser Zauber schon jetzt bewährt, wenn er auch eine willentliche Zerstörung durch Feuer oder rohe Gewalt nicht verhindern kann. Lebensmittel müssen natürlich vor dem Verzehr zurückverwandelt werden (oder die festgelegte Zeit muss verstrichen sein), da sie sich sonst nicht verdauen lassen.

Diese Formel ist in Mhanadistan wiederentdeckt worden, wird zur Zeit sowohl an der Bannakademie Fasar als auch in Khunchom gelehrt, steht seit neuestem 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, denn dieses Volk begreift die Prinzipien des Spruches schneller als die meisten anderen Zauberkundigen, jedoch deutet die Quelle der Spruchforschung auf die Zeit der Magier-Mogule hin.



## WEHE, WALLE, NEBULA

Trüb die Luft, die vordem klar!

ve wyn nuya

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde spricht die Formel und bläst in die zu seiner Schale geformten Handflächen.

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** KL/FF/KK

**Wirkungsweise:** Der Zauber erschafft eine völlig undurchsichtige Dunstwolke, deren genaue Gestalt der Zaubernde bestimmt, die aber maximal (Stufe mal 20 Raumschritt) gross sein kann.

**Kosten:** 7 ASP

**Reichweite:** Der Zaubernde darf maximal 5 Schritt von der Wolke entfernt sein, die Ausdehnung der Nebelwolke ist variabel (s.o.)

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde (danach verflüchtigt sich der Nebel auf natürliche Art und Weise)

**Meisterhinweis:** Es können beliebig geformte Dunstwolken mit diesem Zauber hervorgerufen werden, von einem meilenlangen, dünnen Band bis zum soliden Quader. Bei der Entstehung der Wolke muss der Elf den Ort, an dem sich die Wolken ortsfest; für einen Zuschlag von +7 auf die Probe kann sie sich jedoch auch mit dem Zaubernden bewegen. Nach dem Ablauf der Wirkungsdauer löst sie sich wie natürlicher Nebel je nach Umgebungssituation wieder auf.

Neben der freundlichen Vermittlung durch die Elfen steht Magiern und Magierinnen zum Erlernen des Zaubers noch der Weg zu den Akademien offen, die die Verwandlung von unbelebter Materie lehren. (Eine Ausnahme bildet Mirham.) Ausserdem lässt sich die MeisterFormel aus dem Buch Zauberkräfte der Natur rekonstruieren (6 Monate Studium, gekrönt von einer Magiekundeprobe +7). Es handelt sich hier um eine der wenigen Ausnahmen, bei denen Tamara einmal etwas für die Nachwelt Verwertbares hinterlassen hat.



## WEICHES ERSTARRE, FLIESENDES VERHARRE!

Eine Formel borbaradianisch-gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde berührt mit ausgestrecktem Arm die Materie, die erstarren soll, und spricht die Formel .

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** MU/KL/KK

**Wirkungsweise:** Nachdem der Magier den Arm zurückgezogen hat, sind bis zu (Stufe des Magiers) Raumschritt Luft, Wasser o.ä. zu einer festen Masse erstarrt, in dem sie während der Wirkungsdauer verbleibt. Der Zauber ist nicht gegen lebende Materie (oder Flüssigkeiten und Gasen in Lebewesen, sprich Blut oder Atemluft) anwendbar.

**Kosten:** W20 ASP

**Reichweite:** Die Masse erstarrt in Armeslänge Abstand vom Magier **Wirkungsdauer:** W20 Minuten

**Meisterhinweis:** Sumpf oder Treibsand gelten für diesen Zauber ebenfalls als weich oder fließend. Es ist zudem möglich, dem verwandelten Stoff bei der Erstarrung eine einfache Form wie Kugel oder Würfel zu geben. Kompliziertere Formen (wie etwa eine feste Schicht auf einem Sumpf) bringen einen Zuschlag von +5 bis +10 auf die Probe mit sich.

Die Formel können auswärtige Magier (und natürlich die Eleven) nur in Mirham, Khunchom und Festum erlernen. In Punin ist die Formel zwar auch bekannt (wie sollte es anders sein?), sie wird jedoch, wie alle borbaradianischen Sprüche, nicht an Durchreisende vermittelt.

Da die borbaradianische Lehrweise gänzlich auf MeisterFormeln verzichten kann, dürfte es auch hinreichend schwer sein durch Studium einer Bibliothek an die Thesis zu gelangen. Es heisst jedoch, dass Borbarad selbst einen Kanon bestimmter Formeln zusammengetragen hat, zu dem dann sicherlich auch der WEICHES ERSTARRE gehört. Wo sich diese Schriftensammlung befindet, entzieht sich jedoch unserer Kenntnis.

Die ent-borbaradianisierte Formel bringt folgende Modifikationen Technik, Zauberdauer, Probe, Wirkungsweise,

**Reichweite:** unverändert.

**Kosten:** 17 ASP

**Wirkungsdauer:** Stufe des Zaubernden in Minuten.

**Meisterhinweis:** Zu diesem Zauber ist im Salamander ja bereits eine Menge Material veröffentlicht worden, das auch weiterhin seine Gültigkeit behält. Wie beim HARTES SCHMELZE ist auch hier die elementare Komponente noch nicht vollständig geklärt. Die Thesis kann in Punin, Mirham und Khunchom (demnächst wahrscheinlich auch in Festum) eingesehen werden.



## WETTERMEISTERSCHAFT

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

**Technik:** Der Druiden stellt sich mit blossen Füßen auf den Boden, konzentriert sich auf die Witterungserscheinungen, die er hervorrufen will, dreht sich sodann mit ausgestreckten Armen dreimal im Kreis und deutet schliesslich auf die Stelle, an der sich das Wetter manifestieren soll.

**Zauberdauer:** 5 Minuten

**Probe:** MU/CH/GE (Je nach Heftigkeit der Wettererscheinung kann die Probe bis zu 50 Punkte erschwert werden - das Herbeirufen eines Schneeorkans in der Khom wäre ein Kandidat für solch einen deftigen Zuschlag.)

**Wirkungsweise:** Sobald der Druiden seine Zauberei beendet hat, formt sich im Wirkungsbereich das Wetter nach seinem Willen! Dies kann sich in mannigfaltigen Erscheinungen, vom Aufziehen finsterner Wolken oder leichtem Nieselregens bis zu spontanem Aufklaren inmitten eines Orkans oder der Manifestation eines Hagelsturms äussern. Der Druiden kann die Richtung aufziehenden Windes frei bestimmen.

**Kosten:** Jede Veränderung des Wetterzustandes auf den folgenden Tabellen kostet 1 W6 ASP. Dabei wird der Ausgangszustand nicht mitgezählt.

Niederschlag: trocken .4=> schwül oder Nebel .4=> Nieselregen .4=> Schauer .4=> heftiger Dauerregen .4=> Wolkenbruch

Bewölkung: klar .4=> heiter .4=> wolkig .4=> bedeckt

Wind: windstill .4=> leichte Brise .4=> steife Brise .4=> Sturm .4=> Orkan; die Windrichtung kann nicht bestimmt werden, sondern bleibt Ort, Zeit und Zufall überlassen.

Temperatur: frostig .4=> kalt .4=> kühl .4=> lau .4=> warm .4=> heiss

Bestimmte Änderungen bedingen einander natürlich. So kann ein Wolkenbruch nicht aus heiterem Himmel erscheinen, und ein Schneesturm bedeutet das Zusammenspiel von Wolkenbruch, bedecktem Himmel, Sturm und kalter Umgebung.

Ein Beispiel: Der Druiden Drawan möchte eine adelige Jagdgesellschaft aus „seinem“ Wald fernhalten und entschliesst sich, ihnen ein plötzliches Schneetreiben auf den Hals zu hetzen. Bedauerlicherweise ist es ein heisser, trockener Tag im Rondra, keine Wolke trübt den Himmel und kein Lüftchen kühlt die schwitzenden Jäger.

Die Veränderung des Niederschlags von trocken zu Dauerregen erfordert 4 W6 ASP, die der Bewölkung weitere 3 W6, das Aufziehen einer steifen Brise nochmals 2 W6 und das Absinken der Temperatur von heiss auf kalt wiederum 4 W6 ASP - insgesamt also die stolze Summe von 13 W6 ASP.

Da ein solcher Wetterumschlag für den Hochsommer höchst untypisch ist, andererseits das gewünschte Wetter in Weisen, wo sich Drawan gerade aufhält, keine Seltenheit darstellt, verhängt der Meister einen Zuschlag von 10 Punkten auf die Zauberprobe.

Sollte dem Druiden der Zauber jedoch gelingen, kann er sich allerdings sicher sein, dass die Ritter und Damen ihr Heil in der Flucht suchen werden...

**Reichweite:** Das Zentrum der Witterungserscheinung kann maximal Stufe des Druiden mal 50 Schritt von ihm entfernt sein; der Wirkungsradius der Formel beträgt Stufe mal 20 Schritt. Egal wo das neue Wetter entsteht, der Druiden muss das Zentrum der Zaubervirkung sehen können.

**Wirkungsdauer:** Einmal hervorgerufen, legen sich die Effekte des Wetters nur auf natürliche Weise. Allgemein gilt, dass heftige Witterungserscheinungen nur von kurzer Dauer sind (etwa eine Viertelstunde), während leichte Veränderungen auch gut und gerne mehrere Stunden anhalten können.

**Meisterhinweis:** Wir haben es hier wiederum mit einer sogenannten „Feldversion“ eines komplizierten Zauberrituals zu tun, das heisst einer schnell und ohne grosse Vorbereitung durchzuführenden Zauberei, die ansonsten mehrere Stunden in Anspruch nimmt, dafür aber entsprechend schwieriger zu handhaben ist.



Wenn man auch schon von einigen wenigen Magiern gehört hat, die ähnliche Effekte hervorrufen konnten, so ist dieser Zauber doch fast ausschliesslich den Sumudienern und den Töchter Satuarias vorbehalten, wobei offensichtlich nur erstere die „schnelle“ Version beherrschen — und von ihnen auch nur die Mächtigsten und Erfahrensten. Die Töchter Satuarias scheinen für ihre gefürchteten Wetterzauber hingegen entweder spezielle Flüche oder die Dienste Widharcals zu bevorzugen.



## WINDHOSE

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

**Technik:** Der Druidenformt mit seinen Händen einen Trichter, konzentriert sich und bläst in die Hände.

**Zauberdauer:** 15 Sekunden

**Probe:** MU/CH/KK

**Wirkungsweise:** Dieser Zauber erzeugt in einiger Entfernung vom Druiden einen Wirbelsturm. Je nach ASP-Einsatz reichen die Ausmasse von einem Luftwirbel mit tanzendem Laub bis zu einem gigantischen Wirbelsturm, der selbst schwere Möbel bewegen und Hausdächer abdecken kann.

Für jeden investierten ASP hat der Wirbel 1 Schritt Radius; für je 10 ASP wird die KK-Probe, die ein Opfer innerhalb des Wirkungskreises in jeder KR ablegen muss, um 1 Punkt erschwert. Bei Misslingen dieser Probe ist das Opfer nicht in der Lage, sich vom Fleck zu bewegen und erhält zudem 2 Schadenspunkte.

**Kosten:** siehe oben

**Reichweite:** Die Windhose kann in maximal 7 Schritt Entfernung vom Druiden entstehen, die Reichweite der Kraft des Windes hängt von der Stärke der Trombe (also den ASP) ab. Der Druiden kann die Windhose vom Entstehungsort maximal 7 Schritt wegbewegen und ist selbst (inklusive seiner am Leib getragenen Habseligkeiten) vor deren Auswirkungen geschützt.

**Wirkungsdauer:** 1 Minute (A)

**Meisterhinweis:** Ein starker Wirbel (ab 20 ASP) kann durch umherfliegende Teile oder seine schiere Kraft auch körperlichen Schaden anrichten. Die genauen Auswirkungen muss der Meister jedoch nach den jeweiligen Gegebenheiten festlegen.

Es ist bisher nicht gelungen, zu entschlüsseln, ob es sich bei dieser Formel um einen alten Spruch druidischen Ursprungs zu handeln, oder ob sie auf den frühen Kontakt güldenländischer Elementaristen mit den aventurischen Sumudienern zurückgeht. Tatsache ist jedoch, dass zur Zeit ausschliesslich erfahrene Druiden diesen Spruch beherrschen, von dem ebenfalls behauptet wird, er sei ein Teil einer elementaren Hexalogie.



## ZAGIBU-UBIGAZ

Nichts mehr wert sei dieser Schatz!

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Zaubernde spricht die Formel und spuckt auf den zu verwandelnden Gegenstand.

**Zauberdauer:** 3 Sekunden

**Probe:** IN/CH/FF

**Wirkungsweise:** Der mit diesem Zauber verfluchte Schatz zerfällt augenblicklich und unwiederbringlich zu Staub.

**Kosten:** 1 ASP pro 10 Dukaten (Schatz-) Wert

**Reichweite:** 1 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** Als Schätze im Sinn des Zaubers zählen alle Edelmetalle und —steine sowie Münzen jeglicher Art, also die höchsten Manifestationen des Elementes Erz. Magische Artefakte sind vom ZAGIBU-UBIGAZ nicht betroffen. Zauberkundige, die keine Schelme sind, müssen für diesen Zauber die doppelte ASP-Anzahl aufwenden.

Dieser Zauber hat eine ähnliche Struktur wie viele Gildenzauber, die der Verwandlung von Unbelebtem dienen, weswegen er auch an einigen Akademien (Mirham und Nostris) bekannt ist. Er wird Magiern jedoch ausschliesslich dort gelehrt und ist ansonsten nur über einen befreundeten Schelm zugänglich.



---

# BEHERRSCHUNGEN NEUE FORMELN



## ALPGESTALT

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

**Technik:** Der Druiden konzentriert sich auf das Unterbewusstsein des Opfers, hebt die Arme und geht drohend auf das Opfer zu.

**Zauberdauer:** 20 Sekunden

**Probe:** MU/CH/GE (+ doppelte MR)

**Wirkungsweise:** Der Druiden dringt in das Unterbewusstsein seines Opfers ein und weckt die dort schlummernden Angstvorstellungen, so dass er selbst dem vor Schreck völlig gelähmten Opfer als Gestalt aus seinen Alpträumen erscheint.

Das Opfer bringt ausser einem entsetzten Keuchen keinen Laut mehr hervor und ist für die Dauer von 20 KR völlig starr. Nach Ablauf dieser Zeit muss es eine KL-Probe ablegen, erschwert um die übrig gebliebenen ZF des Druiden. Bei Misslingen fällt das Opfer in eine tiefe Ohnmacht von 1 SR Dauer, bei Gelingen erlangt es die Kontrolle über seine Glieder zurück.

**Kosten:** je nach MU-Wert des Opfers: 8 ASP ± 1 ASP pro MU-Punkt über 12 bzw. unter 9.

**Reichweite:** 30 Schritt und Sichtkontakt

**Wirkungsdauer:** 20 KR + evtl. Ohnmacht

**Meisterhinweis:** Die ALPGESTALT ist eine gesteigerte Variante des Furchteffekts des Zaubers BÖSER BLICK, auch eine Ähnlichkeit zur HALLUZINATION ist nicht zu übersehen. Das Opfer erblickt in der drohenden Gestalt des Druiden etwas Menschenähnliches aus seinem schlimmsten Alptraum oder schockierendsten Erlebnis.

Da der Zauber nur auf das ausgesuchte Opfer wirkt, und eventuelle Anwesende lediglich den Druiden in drohender Gebärde sehen, handelt es sich um eine Formel aus der Beherrschungsmagie und nicht der Illusion. Heute sind nur noch wenige auf die Magica Controllaria spezialisierte Druiden dieses Spruchs mächtig, und sie sind nicht gerade dafür bekannt, ihr Wissen an andere weiterzugeben. Eine erstaunlich einfache Rekonstruktion (15 Tage Studium) ist aber aus Archon Megalons kaum bekannten Überlegungen zum magischen Potential der Angst möglich.

**Reversalis:** Der umgekehrte Zauber bewirkt, dass das Opfer im Druiden die verlockendste Gestalt erblickt, die es jemals gesehen oder geträumt hat. Misslingt die anschliessende KL-Probe, fällt das Opfer für 1 SR in einen rauschenden Traum.

**Startwerte:** Magier -8, Scharlatan -15, Hexe -5, Druiden -1, Diener Sumus -5, Herr der Erde -3, Schelm -20, Auelf -15, Waldelf -18, Firnel -15, Halbelf -15



## ANIMUS ABEST

- die Klugheit dich verlässt

Eine Zauberei borbaradianischen Ursprungs

**Technik:** Der Borbaradianer dreht seinen Stab/bewegt seine linke Hand vor dem Opfer auf und ab und spricht die Formel

**Probe:** KL/KL/KK (+MR)

**Zauberdauer:** 3 KR

**Wirkungsweise:** Das Opfer verliert (ST des Borbaradianers/2, aufrunden) KL-Punkte, was sich natürlich auch auf die MR auswirkt, weswegen der Zauber oft vor anderen Zaubern gesprochen wird.

Sinkt die KL auf 0 oder weniger, verliert das Opfer einen KL-Punkt permanent.

Ist die Probe sehr gut gelungen (Doppel-Eins) verliert das Opfer für die Dauer des Zaubers auch 10xST W6 AP, gelingt die Probe mit einer Dreifach-Eins, sind die KL- und AP-Abzüge permanent!

**Kosten:** 3W20 ASP

**Reichweite:** 2 Schritt

**Wirkungsdauer:** ST des Borbaradianers x 3SR

**Meisterhinweis:** Wie bei Borbaradianermagie üblich, so wird auch hier, falls der mit 3W20 ermittelte ASP-Aufwand die ASP des Zauberers übersteigt, der Rest von der LE abgezogen. Der Zauber ist bislang nur wenigen Hohen Borbaradianern bekannt.

**Reversalis:** hebt den Zauber und selbst einen eventuell entstandenen permanenten Schaden auf Antimagie: Beherrschungen brechen

**Startwerte:** Magier -10, Scharlatane -15, Hexen —11, Druiden —10, D. Sumus -10, Herren d. Erde -9, Schelme -13, Halbelfen —10, alle anderen Elfen -15



## ANIMUS BLASPHEMIE

Götterglaube wie noch nie!

Eine Zauberei borbaradianischen Ursprungs

**Technik:** Der Borbaradianer sieht dem Opfer in die Augen, spricht die Formel , und erklärt dem Opfer dann, an wen und was es von da an glauben soll.

**Probe:** KL/IN/CH + Modifikator (s.u.)

**Zauberdauer:** normalerweise 5 Minuten, permanent 30 Minuten

**Wirkungsweise:** Der Verzauberte glaubt fest an die betreffende Gottheit, erfüllt inbrünstig alle ihre Gebote, ja reisst sich geradezu darum, einem Aussenstehenden die Gottheit näher zu bringen, übernimmt freiwillig die Auflagen eines Geweihten.

Nach Ablauf der Wirkungsdauer kehrt er wieder zum alten Glauben zurück, sollte er allerdings sich selbst überzeugt haben, dass der erzwungene Glaube der Wahre ist, kann er auch durchaus bei diesem bleiben. Allerdings wird ein vormals überzeugter Praiospriester wohl kaum Anhänger des Namenlosenkultes bleiben (Meisterentscheid).

**Kosten:** normal 2W20 ASP, permanent 3W20 + Stufe des zu Beherrschenden, mind.+6, davon 3 ASP permanent.

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** 1/4 Stufe des Beherrschers in Tagen (echt runden) bzw. permanent

**Meisterhinweis:** Modifikator: immer +2xIVIR (bei Permanenz +3xMR), zusätzlich +5 bei Praiosgläubigen, +15 bei Geweihten.

Ein Beispiel: Die finstere Borbaradianerin Ysinthe, 12. Stufe, Animus Blasphemie TaW 6, will Seine Erhabene Weisheit Jarial Praiotin XII, MR 20, Bote des Lichts, dazu bringen, Borbarad anzubeten. Modifikatoren: 2xIVIR = 40 + 5 für Praios + 15 für Geweihte - 6 TaW-Punkte = 54. Ysinthe muss also eine Probe +54 würfeln. Sie rollt 12, 7, 4; (leider) misslungen. Jarial sendet ihr einen Bannstrahl entgegen...

Es können beileibe nicht nur überderische Existenzen vergöttert werden. Das Opfer kann zu jeder beliebigen „Religion“ gezwungen werden, die der Magier in fünf Minuten beschreiben kann. Sei es, dass es in Zukunft Borbarad, einen Dämon, Nandus oder den Magier selbst anbetet; sei es, dass es sich zur Magierphilosophie bekennt, oder dass es das Bedürfnis verspürt, sich täglich fünfmal zu waschen und drei Stunden im Lotussitz zu meditieren.

Diese mächtige Formel wurde erst vor kurzer Zeit von dem exzentrischen Schwarzmagus und Borbaradianer Dexter von Bahenstein aus Brabak entwickelt. Selbiger gibt sie nur an persönlich auserwählte Borbaradianer weiter.

Liegen die Kosten über dem momentanen ASP-Vorrat des Borbaradianers, wird der Rest von seiner LE abgezogen.

**Reversalis:** hebt den richtigrum gesprochenen Zauber auf (bei gleichen Kosten, auch permanenten, aber ohne die Erschwerungen)

Antimagie: Beherrschungen brechen

**Startwerte:** Magier -10, Scharlatane -18, Hexen -15, Druiden -10, Diener Sumus -14 Herren der Erde -10, Schelme -20, alle Elfen -20



## ANIMUS SILENTILLE

- mir gehört dein Wille

Eine Zauberei borbaradianischen Ursprungs

**Technik:** Der Borbaradianer greift an die Schläfe und auf das Herz des Opfers und spricht die Formel siebenmal

**Probe:** MU/IN/IN + 2xMR

**Zauberdauer:** 2 Minuten

**Wirkungsweise:** Für die Wirkungsdauer befindet sich das Opfer in Trance. Es bemerkt nichts von dem was rundherum vor sich geht.

Der Borbaradianer kann dem Opfer nun Aufträge erteilen oder es aber Schmerzen erleiden lassen.

Die Aufträge dürfen nicht selbstmörderisch sein. Es gibt keine Einschränkung der Anzahl der Aufträge. Das

Opfer versucht so viele wie möglich so schnell wie möglich auszuführen.

Für je 2 ASP werden dem Opfer W6-1, mindestens jedoch ein SP zugefügt.

**Kosten:** 2W20 ASP Grundkosten, pro Auftrag 10 ASP zusätzlich, für den Schadenszauber siehe oben.

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** Anzahl der übrigbehaltenen ZF-Punkte in Stunden

**Meisterhinweis:** Der Zauber hat sowohl Ähnlichkeit mit dem IMPERAVI als auch mit dem hexischen ZAUBERZWANG. Im Gegensatz zum letztgenannten Zauber hat das Opfer keine Möglichkeit sich gegen den Zauber aufzulehnen — so kann selbst ein Praiosgeweihter zu Tempelschändung gezwungen werden! Das Opfer kann sich nach Ende der Wirkungsdauer nicht an das erinnern, was mit ihm geschehen ist.

Wie bei allen Borbaradianerzaubern wird, falls der Kostenwurf die ASP des Zauberers übersteigt, der Rest von der LE abgezogen.

Der Zauber ist bisher nur wenigen Borbaradianern bekannt.

**Reversalis:** hebt den Zauber auf; nach der eigentlichen Wirkungsdauer kann man damit noch dem Opfer seine Erinnerung zurückgeben

Antimagie: Beherrschungen brechen

**Startwerte:** Magier -6, Scharlatane -10, Hexen —9 Druiden —7, D. Sumus -10, Herren d. Erde -8, Schelme —13, Halbfelfen —12, alle anderen Elfen -14



## AURA DER MACHT

Ein Zauber druidischer Herkunft

**Technik:** Der Druiden fixiert das Opfer (bzw. lässt seinen Blick über die Opfer schweifen) und hebt in einer herrischen Geste die geballte Faust gen Himmel.

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** MU/CH/CH (+MR)

**Wirkungsweise:** Unter dem Einfluss dieses Zaubers ist das Opfer überzeugt, dem Zauberer weit unterlegen zu sein, sein Mut im Umgang mit ihm sinkt um 2 Punkte, während - für das Opfer - der Zauberer 2 Punkte Charisma dazugewinnt. Die Wirkung kann von unterschwelliger Angst vor dem Zauberer über äusserst respektvolle Behandlung bis zu verzweifelter Taten gehen, denn der Zauber ist ungeeignet, Hass oder Abscheu zu unterdrücken, und ein Feind, der sichtlich weit überlegen ist, kann schon zu unüberlegten Aktionen führen. Will der Druiden mehrere Personen gleichzeitig in den Bann ziehen, muss er sie alle im Blickfeld haben und die Probe ist um höchste MR + Anzahl der Opfer erschwert.

**Kosten:** 8 ASP + 4 ASP pro Opfer ausser dem ersten

**Reichweite:** 10 Schritt

**Wirkungsdauer:** Halbe Stufe (aufgerundet) des Druiden in Spielrunden

**Meisterhinweis:** Dieser Spruch erfährt unter den vor allem nördlichen Druiden gerade eine rasante Verbreitung, nachdem er lange Zeit nur wenigen Eingeweihten zugänglich war, obwohl er sogar in Druidentum und Hexenkult Erwähnung findet. Es soll auch bereits eine gildenmagische Adaption der Formel im Umfeld schwarzer Beherrschungsmagier geben; vielleicht lohnt sich daher eine Reise nach Lowangen für alle die mehr wissen wollen.

Ob es sich hier um eine spezielle Form der Charisma-SPRrhöhung, einen modifizierten Bösen Blick oder um was sonst handelt, wird bestimmt noch lange diskutiert.

**Reversalis:** Der Verzauberte wähnt sich selbst dem Zauberer himmelhoch überlegen, er gewinnt im Umgang mit ihm zwei Mutpunkte hinzu. Mag nützlich sein um jemanden einzulullen, doch sollte Person auch Vorsicht walten lassen - dass manche Spass daran finden, Unterlegene zu schikanieren oder schlimmeres, ist ja bekannt... Alternativ dazu wird durch den REVERSALIS THCAM RED ARUA auch der Ursprungszauber aufgehoben.

**Startwerte:** Magier -5, M(B) -3, Scharlatan -9, Hexe -3, Druiden 2, D. Sumus 0, H. d. Erde 2, Schelm -10, Auelf -12, Waldelf -15, Firnel -15, Halbelf -10, Dunkelelf -8, Beni G. S. -15, KdW -14, Hochelfen -9



## AUS DEN AUGEN, AUS DEM SINN

- Vergesse wer ich war und bin

Ein Beherrschungszauber gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Zaubernder hält seinem Opfer die Augen zu und spricht die Formel

**Probe:** MU/CH/KK + MR + 1 Punkt pro Monat, den das Opfer den Zaubernden näher kannte.

**Zauberdauer:** 30 Sek.

**Wirkungsweise:** Das Opfer verliert alles Wissen über Gestalt, Name, Wesen des Zaubernden. Allerdings kann es sich an dessen Taten erinnern, wenn sie ein einschneidendes Erlebnis waren (z.B. Mord, Heirat, usw.), aber das Opfer kann sich nichts zum Handelnden vorstellen. Der Zauber beginnt seine Wirkung zu verlieren, wenn das Opfer des Zaubers länger als 2 Spielrunden mit dem Zaubernden zusammentrifft. In diesem Fall tritt die Erinnerung in Kraft und ist nach 24 Stunden wieder vollständig. Der Zaubernde kann auch Erinnerungen an etwaige seiner Gefährten löschen, wofür die Probe für jede Person, die das Opfer vergessen soll, um 1 erschwert ist und der ASP-Verbrauch pro vergessener Person um 7 ASP steigt.

**Kosten:** 12 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** siehe oben

**Meisterhinweis:** Bei Kenntnis des Memorabia über 10 Zauberfertigkeitpunkten ist der Startwert automatisch bei -6. Bei diesem Zauber handelt es sich um eine Entwicklung aus dem Memorabia Falsifir und dem Erinnerung verlasse Dich, die von seiner Spektabilität ASPT Thomeg Atherion zu Fasar erstellt wurde. Dieser gibt den Spruch im Moment nur an ihm sympathische Adepten und Collega weiter, wobei weibliche Zauberkundige bevorteilt sind. Weiterhin ist der Spruch aus dem Buch Meister Atherions, welches „Die 7 Stufen des Erinnerns“ genennet ist, ebenso wie der Memorabia zu rekonstruieren. (halbes Jahr intensives Studium und Magikundeprobe +10) Der Zauber eignet sich besonders dafür, etwaige Zeugen einer Straftat oder ähnlichem zum Schweigen zu bringen, ohne sie gleich zu töten, so dass Gardists Alriks Lebenserwartung rasant ansteigen dürfte.

Antimagie: Beherrschungen brechen **Reversalis:** hebt den Zauber auf

**Startwerte:** Magier -9, Scharlatane -12, Druiden -10, alle Elfen -17, Halbelfen -10, alle Geoden -11, Hexen-15, Schelme -20.



## BANNBLICK

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

**Technik:** Die Zaubernde fixiert das Opfer.

**Zauberdauer:** 2 Sekunden

**Probe:** KL/CH/KK (+MR)

**Wirkungsweise:** Das Opfer (Tier oder denkendes Wesen) findet sich plötzlich innerhalb eines imaginären Kreises von zwei Schritt Durchmesser, den es nicht verlassen kann (daher ist der Zauber auf Wesen die grösser als der Bannkreis sind wirkungslos). Das Opfer kann nach 1 SR mit einer Mutprobe + Stufe der Zaubernden zu entkommen versuchen; bei Misslingen sinkt der Mut für 7 Stunden um 2 Punkte. Die Probe kann jede Stunde wiederholt werden, bei weiterem Misslingen sinkt der Mut weiter.

**Kosten:** 12 ASP

**Reichweite:** 7 Schritt

**Wirkungsdauer:** Stufe der Zaubernden in Stunden

**Meisterhinweis:** Hierbei handelt es sich um eine Grosse Modifikation des Zaubers **BAND UND FESSEL**, der von der Magierin Siamanth Aoyama vorgenommen wurde. Das heisst auch, dass der **BANNBLICK** nur von ihr erlernt werden kann. Einige Waldelfen nahe ihres Wohnsitzes in den südlichen Salamandersteinen sollen das auch bereits getan haben.

**Startwerte:** Magier -8, M(B) -10, Scharlatan -9, Hexe -8, Druide -8, D. Sumus -10, H. d. Erde -8, Schelm -10, Auelf -6, Waldelf -2, Firnelf -4, Halbelf -5, Dunkelelf -6, Beni G. S. -6, KdW -4, Hochelf -6



## EUOS NERVENQUAL

- Frag mich noch einmal

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

**Technik:** Der Druiden sieht das Opfer fragend an und fragt es: „Bist du dir da ganz sicher?“

**Zauberdauer:** 5 Sek

Proben: KL/IN/CH+MR

**Wirkung:** Das Opfer wird auf diese Frage verwirrt und beginnt alles zu hinterfragen, was mit momentanen Situation zusammenhängt. Somit werden die Personen in nächster Nähe durch die ständige Fragerei nervlich gequält oder das Opfer von bestimmten Handlungen abgelenkt. Mit den Antworten gibt sich das Opfer aber nicht zufrieden, sondern fragt weiter, ob sich der Antwortende bei seiner Antwort auch wirklich sicher sei, warum er so sicher ist usw. Des weiteren sinkt der Charismawert des Opfers um 2 Punkte, während dieses unter Einfluss des Zaubers steht, da die Fragerei nicht förderlich für die persönliche Ausstrahlung ist. Seine KL und IN sinken durch die Ablenkung ebenfalls um 2 Punkte.

**Kosten:** 10 ASP pro SR

Dauer: je nach ASP-Aufwand

**Reichweite:** 5 Schritt

**Meisterhinweis:** Gerüchte besagen, dass es eine Version mit permanenter Wirkung dieses Zauberspruches gibt, welche niemals verbreitet wurde. Das liegt vielleicht auch daran, dass Druiden oft selbst die nächsten Personen des Opfers sind und sich durchaus über die Lästigkeit dieser Fragerei im Klaren sind. Dieser Zauberspruch sollte ohne grössere Probleme auf einem Druidenzirkel erlernbar sein. Interessanterweise beherrschen ihn auch manche Schelme. Anderen Zauberkundigen ist er bisher unbekannt.

**Reversalis:** hebt den Zauber auf

Anfangswerte: Hexe —10, Druiden 0, D.Sumus: 0; H.d.Erde 0, Magier -6; Schelme: -4, Scharlatan —8, Auelf —12, Waldelf —12, Firnelb —12, Halbelf -12



## FLUCH DER VERGANGENHEIT

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

**Technik:** Der Druiden blickt dem Opfer in die Augen, spricht den Fluch aus und appliziert daraufhin den bestrafenden Spruch.

**Zauberdauer:** 10 Sekunden (+ Zauberdauer des bestrafenden Spruchs)

**Probe:** MU/KL/KL (+MR)

**Wirkungsweise:** Der Druiden verflucht das Opfer mit diesem Zauber. Tritt bei diesem in Zukunft eine Situation ein oder unternimmt es eine Handlung, die vom Druiden bestimmt wird, so kommt der auf ihn gewirkte bestrafende Spruch zur Wirkung: Waldschändende Holzfäller starben schon mit schwarzen und roten Flecken am ganzen Leib, kaum dass sie wieder eine Axt in der Hand hielten, Leibwächter eines Fürsten führten plötzlich einen irren Tanz auf, als ein Attentat auf den Herrscher verübt wurde...

Es ist die Entscheidung des Meisters, wie allgemein oder differenziert die Situation/Handlung sein kann, die der Druiden zur Auslösung des Zaubers wählt. Als wirkende Sprüche sind uneingeschränkt nur Zauber aus den Bereichen Beherrschung und Verwandlung von Lebewesen möglich, ansonsten all jene Zauber, die eher subtil als weltzerstörend sind (Meisterentscheidung), z.B. **EISENROST** ja, **IGNISPHASPRO** nein!. In Variante a) wird der Spruch nur beim ersten Eintreten der Handlung/Situation aktiv, während bei b) das Opfer jedesmal vom Fluch heimgesucht wird, wenn das schicksalhafte Geschehen eintritt...

**Kosten:** a) 14 ASP; b) 36 ASP + W6 permanente ASP; jeweils + Kosten des bestrafenden Spruchs

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** a) bis zur Auslösung; b) permanent

**Meisterhinweis:** Der Druiden kann den Fluch z.B. so formulieren: „Solltest Du es jemals wieder wagen, deine Hand gegen einen Unbewaffneten zu erheben, sollen Deine Arme schwer wie Blei sein!“ oder „Wenn Dein Vater stirbt wirst Du ihm qualvoll nachfolgen!“ Der Spruch ist tatsächlich ein zerstörerischer Fluch. Sollte der Spielerdruiden aus der Gruppe also Variante b) mit einem **ARMATRUTZ** auf einen Mithelden anwenden und „fluchen“: „Also wenn wieder mal ein Kampf ausbricht, sollst Du geschützt sein.“, dann ist das gegen den Sinn des Zaubers und kann auch nicht funktionieren.

Die Formel zeigt, dass die Druiden die wahren Meister der Beherrschung des menschlichen Geistes sind. Der Ursprung des Zaubers ist nicht bekannt, aber es ergeben sich Parallelen zum **ZAUBERZWANG** und dem Fluch der mohischen Stammeschamanen. Magietechnisch gesehen - und so würden die Punier Zauberer diese Formel auch sehen, wenn sie Genaueres von ihr wüssten - ist der Spruch einer möglichen komplexen metaphorischen Transition des **ARCANOVI** am ähnlichsten - die Speicherung eines Spruchs an einem Menschen. Verbreitet ist der Spruch nur bei Druiden, auch wenn manche Hexe ihn ebenfalls beherrschen mag. Die Wege ohne Namen bringen Hinweise, die Urabschriften sowie die Variante Hexen und Hexenmeister ermöglichen gar eine Rekonstruktion, ebenso die Trilogie der Kontrolle in Zusammenhang mit Druidentum und Hexenkult.

**Startwerte:** Magier -13, Scharlatan -18, Hexe -10, Druiden -8, Diener Sumus -12, Herr der Erde -9, Schelm -18, Auelf -15, Waldelf -15, Firnel -15, Halbelf -15



## FORMULA IGNOTUS

- ein Verdruss

Eine Zauberei borbaradianischen Ursprungs

**Technik:** Der Borbaradianer berührt sein Opfer zwischen den Augen und spricht die Formel

**Probe:** KL/IN/CH +2xlvIR

**Zauberdauer:** 5 KR (10 sec)

**Wirkungsweise:** Der Zauber raubt dem Opfer, das logischerweise magiebegabt sein muss, die Erinnerung an eine vom Borbaradianer bestimmte Zauberformel. Das heißt, dass sich das Opfer, auch bei ZF: 18, einfach nicht daran erinnern kann, die Formel jemals gekannt, geschweige denn selbst angewandt zu haben.

**Kosten:** MR des Opfers in ASP + 1 ASP je ZF-Punkt des Opfers (mindestens aber + 8 ASP)

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** (übriggebliebene ZF-Punkte) SR

**Meisterhinweis:** Natürlich sollte der Borbaradianer wissen, dass das Opfer diesen Spruch beherrscht. Eine Verzauberung ins Blaue ist zwar möglich, aber wenn das Opfer den Spruch ohnehin nicht konnte, hat der Borbaradianer eben Pech gehabt.

Der Zauber ist neben Belgrum Borbaradson, der den Zauber auch niedergeschrieben hat, nur zwei oder drei Borbaradianern bekannt, und sollte entsprechend selten eingesetzt werden.

Dieser Spruch gilt nicht für die Hexenflüche, die Druidenrituale, die Rituale der Schamanen, die Grossen Schelmereien, die Tänze der Sharisad oder die Elfenlieder!

**Startwerte:** Magier -11, Scharlatane -18, Hexen —14, Druiden —12, D. Sumus -15, Herren d. Erde -13, Schelme -20, Halbfelfen —19, alle anderen Elfen -20



## GOLDGIER ÜBERMANNE DICH!

Eine Formel borbaradianisch-gildenmagischen Ursprungs

Anrufung Tasfarelels

**Technik:** Der Magier berührt sein Opfer mit der Hand und spricht dabei die Formel .

**Probe:** MU/IN/CH (+MR)

**Zauberdauer:** 3 Sekunden

**Wirkungsweise:** Durch diese Formel erweckt der Magier in seinem Opfer eine solche Goldgier, dass alles normale Denken und selbst die lebenserhaltenden Instinkte des Opfers ausgeschaltet werden. Es ist zu keinerlei normaler Handlung mehr fähig und sein einziges Bestreben gilt der Suche nach Gold. Wenn jemand einen Dukaten in einen Abgrund wirft, würde das Opfer wahrscheinlich, ohne eine Sekunde zu zögern, nachspringen. In einem solchen Extremfall, der zweifelsohne den Tod des Opfers zur Folge hat, steht diesem allerdings eine IN-Probe, erschwert um die übriggebliebenen ZF-Punkte des Magiers, zu. Misslingt diese, so ist dem Opfer das Gold wichtiger, bei Gelingen kann es sich noch beherrschen, steht aber auch weiterhin unter dem Bann des Zaubers.

Die Wirkung verändert nicht die Eigenschaft Goldgier, da sich der Trieb des Opfers nur und ausschliesslich auf Gold bezieht, also auch nicht auf Silber, Edelsteine oder andere Wertgegenstände.

**Kosten:** W20 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** W20 Stunden

**Meisterhinweis:** Wie bei fast allen Zaubern borbaradianischen Ursprungs gibt auch hier einundderselbe W20-Wurf sowohl Wirkungsdauer als auch Kosten an.

Auch den erfahrensten Anhängern Borbarads ist der **GOLDGIER** heute meist nicht einmal mehr ansatzweise geläufig, seine letzte bekannte Anwendung ist auch bereits vor 15 Jahren geschehen. Allerdings muss dennoch angenommen werden, dass die Thesen in verschiedenen Aufzeichnungen alter Borbaradianer-Kloster zu finden sein muss, womit der verfluchte Zauber noch nicht vom Antlitz der Welt getilgt ist. Teile der Thesen sind in Punin und in Fasar bekannt, doch beide Akademien halten sie unter Verschluss, nicht dass sich daraus die Formel rekonstruieren liesse, aber man weiss ja nie...

**Reversalis:** Der **REIGDLOG** ruft einen fast unüberwindlichen Ekel gegenüber Gold (auch hier keine anderen Wertgegenstände) hervor. Sehr gut geeignet zur Heilung von Raffgier.

**Startwerte:** Magier -10, Scharlatan -10, Hexe -15, Druide -10, Diener Sumus -15, Herr der Erde -15, Schelm -15, Auelf -18, Waldelf -20, Firnelb -20, Halbelf -17



## KOBOLDSBEBEN

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Schelm grinst seinem Opfer entgegen und stampft mit dem Fuss auf.

**Zauberdauer:** 3 Sekunden

**Probe:** IN/GE/KK

**Wirkungsweise:** Das Opfer ist während der kurzen Wirkungsdauer des Spruches vollends damit beschäftigt, in dem plötzlichen illusionären Beben, das nur von ihm wahrzunehmen ist, sein Gleichgewicht zu halten, was den Schelm wertvolle Sekunden verschaffen kann, die er zur Flucht, zum Ausweichen oder auch dazu nutzen kann, mal schnell an der Wache vorbei durch das Stadttor zu schlüpfen.

**Kosten:** 5 ASP pro Opfer

**Reichweite:** 10 Schritt

**Wirkungsdauer:** maximal 1 KR pro Stufe des Schelms

**Meisterhinweis:** Von den Schelmen sind wir ja schon einiges gewöhnt, da versuchen wir erst gar nicht, eine Illusion (?) für den Gleichgewichtssinn zu verstehen. Bekannt ist den wenigen Kundigen dieses Spruches nur folgendes:

Soll der Zauber gleichzeitig auf mehrere Personen angewendet werden, so ist die Probe um die Anzahl der Opfer erschwert, die Kosten gelten pro Opfer. Voraussetzung ist lediglich, dass sich alle Verzauberten im Sichtfeld des Schelms befinden. Und natürlich muss bei der Anwendung des Zaubers durch Nichtschelme die MR des bzw. der Opfer überwunden, sowie die doppelte Astralenergie aufgewandt werden.

**Reversalis:** Wie bei allen SchelmenFormeln (wenn Person von einer Formel sprechen kann) ist die Reversalierung nicht möglich. Sollten Sie aber einmal einen Schelm durch die Gegend rollen sehen, besteht eine nicht geringe Wahrscheinlichkeit, dass ihm ein **KOBOLDSBEBEN** misslungen ist...



## LEVETHANS FREUDEN

Eine Zauberei der Hexen

**Technik:** Die Hexe denkt schmutzige Gedanken und grinst dementsprechend

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** IN/CH/CH

**Wirkungsweise:** Von der Hexe gehen nach diesem Spruch Duftstoffe aus, welche in den Personen in Reichweite ihre Leidenschaft erwachen lässt. Diejenigen, welche diese Duftstoffe riechen, können sich mit einer Selbstbeherrschungsprobe + Stufe der Hexe beherrschen, nicht ihren Trieben nachzugehen. Ansonsten werden die „Opfer“ versuchen ihr Möglichstes zu tun, um ihre Leidenschaft zu befriedigen, wobei ihre Hemmschwelle stark gesunken ist. Jedoch würden sie nichts tun, was ihr Leben in Gefahr bringen könnte. Jegliche Moralvorstellungen aber sind für die Wirkungsdauer verschwunden.

**Kosten:** 49 ASP

**Reichweite:** Stufe der Hexe in Schritt

**Wirkungsdauer:** Stufe der Hexe in Spielrunden

**Meisterhinweis:** Wenn auch dieser Spruch in den rahjagefälligen Tagen besonders beliebt ist, ist dennoch Vorsicht angeraten. Einstmals versuchte eine Hexe ein bornländisches Dorf etwas lockerer zu machen und die Folge war, dass die Bewohner ihren Leidenschaften folgten, was aber ärger ausartete, wie die perverseste Orgie in Al'Anfa. Der Spruch soll auf Hexenzirkeln in letzterer Zeit weite Verbreitung gefunden haben.

**Reversalis:** hebt die Wirkung auf — aber wiederum nur für die Personen in einem Umkreis von Stufe der Zauberin Schritt

**Startwerte:** Schelm —10, Hexe —4, sonst —20



## LIEBESZWANG

Eine Zauberei der Hexen

Anrufung Belkelels

**Technik:** Die Zaubernde fixiert das Ziel ihrer Begierde und konzentriert sich auf den Zauber.

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** KL/CH/CH (+MR)

**Wirkungsweise:** Durch diesen Liebeszauber wird in dem Opfer Liebe und Begierde zur Zaubernden entflammt. Wie sich das Opfer fortan zur Zaubernden verhält, entscheidet der Meister und hängt von Charakter und Manieren des Opfers ab: ein Kavalier wird die Zaubernde gewiss zunächst um einen Tanz bitten, während eine feurige alamdaner Söldnerin den Zauberwiker hemmungslos auf ihre Schlafstatt zerran wird.

Da diese unnatürliche Liebe Dar'Klajids lüsterne Reich entstammt, gibt es spätestens nach 20 Stunden vermehrt Nebeneffekte: Die Begierde und Anhänglichkeit der Zielperson nimmt unnatürliche Ausmasse an, so dass es für die Zauberin arg lästig wird, während die sich steigernden Perversionen sogar eine Gefahr für Leib und Leben der Hexe bedeuten können. Selbst wenn die Hexe die Zielperson tötet, erscheint sie wenig später als Wiedergänger und belästigt sie immer noch...

**Kosten:** 13 ASP

**Reichweite:** 7 Schritt

**Wirkungsdauer:** Permanent, dem Opfer steht aber jeden Mond eine Probe auf MR zu, um die Beherrschung abzuschütteln.

**Meisterhinweis:** Diese verruchte Anrufung Belkelels wird für gewöhnlich nur als letzter Ausweg verwendet, wenn alle Beirung und selbst der **CHARISMA, PERSÖNLICHKEIT** bei dem/der eiskalten Angeboteten nicht fruchteten. Viele Schmachende - ob Zauberkundige oder nicht - gehen allein um diesen Zauber/diese Fähigkeit zu erhalten einen Pakt mit Belkelel ein. Die Nebenwirkungen dieser Formel sind praktisch unbekannt und werden somit meist erst am eigenen Leibe erfahren... Lediglich mit einem **BEHERRSCHUNGEN BRECHEN** kann der Verzauberte vom Spruch befreit werden.

Fast die einzigen, die Kenntnis von dieser Formel haben, ohne einen Pakt mit der niederhöllischen Herrin eingegangen zu sein, sind die Hexen, doch selbst unter diesen ist der Zauber selten. Ansonsten kann die Formel nur an der Al'Achami zu Fasar erlernt, sowie aus der kompletten Trilogie der Kontrolle rekonstruiert werden (Halbes Jahr Studium, 2 Magiekundepröben+6).

**Reversalis:** Die Umkehrung bewirkt Hass und Ekel vor dem Zaubernden, die sich im Laufe der Zauberdauer zu Mordlust steigern kann - immerhin eine gute Möglichkeit, der Zielperson einen Mord anzuhängen, auch wenn man selbst dann tot ist...

**Startwerte:** Magier -5, Scharlatan -10, Hexe -1, Druide -6, Diener Sumus -14, Herr der Erde -11, Schelm -15, Auelf -16, Waldelf -18, FirnelF -18, Halbelf -12



## PERSEQUANDO, DUNKLES SEIL

Zauber jagt dich Schritt und Meil'

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier kreist mit seinem linken Arm über dem Kopf und deutet dann ruckartig auf das fliehende Opfer.

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** MU/KL/GE (+MR)

**Wirkungsweise:** Der Hand des Magiers entspringt ein violett-transparentes Seil, das sich um einen Fliehenden windet und zum Magier zurückschleift. Der Ergriffene kann sich nicht gegen das DUNKLE SEIL wehren, die Umschlingung endet erst, wenn das Seil den Flüchtenden bis vor die Füße des Magiers gezerzt hat.

**Kosten:** 11 ASP

**Reichweite:** max. Stufe des Zaubernden x 5 Schritt

**Wirkungsdauer:** Bis das Opfer vor dem Magier liegt (Faustregel: etwa 1 Schritt je Sekunde) (A)

**Meisterhinweis:** Dieser Spruch ist perfekt dazu geeignet, jemanden an der Flucht zu hindern, weswegen auch der Meister seiner Heldengruppe den Zauber nur mit Einschränkungen vermitteln sollte, wenn er noch weiter in seinen Abenteuern spannende Verfolgungsjagden stattfinden lassen will.

Der PERSEQUANDO wurde vor etwa 60 Jahren von Oswyn Puschinske entweder wiederentdeckt oder aus dem BAND UND FESSEL entwickelt. Es heisst, dass er für drei- und vierstellige Dukatensumme die MeisterFormel weitergibt, was sich bislang kaum zwei Dutzend andere Beherrscher wie Xeraan und Lysana Herlogan geleistet haben. Eine Akademie hat den Spruch jedenfalls noch nicht auf dem Lehrplan.

Besonders interessant für Magietheoretiker ist das violett-transparente Seil, welches auf einen illusorischen Nebeneffekt schliessen lässt, sowie die Tatsache, dass das Opfer zum Magier gezerzt wird, womit eine Verwandtschaft mit der Magica Moventia wahrscheinlich ist.

**Reversalis:** Der ODNAUQESREP ist eine Magie zur Fluchthilfe sondergleichen: der Verzauberte läuft mit doppelter Geschwindigkeit und wird vom Zauber buchstäblich über Mauern und Gräben getragen (was ebenfalls auf eine Verwandtschaft mit der Bewegungsmagie schliessen lässt) - all dies funktioniert jedoch nur in eine Richtung: vom Magier weg.

**Startwerte:** Magier -6, Scharlatan -10, Hexe -10, Druide -8, Diener Sumus -12, Herr der Erde -11, Schelm -8, Auelf -12, Waldelf -10, Firnelb -13, Halbelf -12



## RINGELRINGELREIHEN

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Schelm blickt sein Opfer an, springt um dieses herum und singt dabei „Ringelringelreihen“.

**Zauberdauer:** Doppelter Durchmesser des Kreises + 5 Sekunden

**Probe:** 1N/1N/GE

**Wirkungsweise:** Nach etwa jedem Schritt, den der Schelm springend um sein Opfer herum zurücklegt, entsteht jeweils ein genaues Abbild des Schelms in der Halluzination des Opfers. Gelangt der Schelm wieder am Ausgangspunkt an, fassen sich alle seine Doppelgänger an den Händen und beginnen wie verrückt um den armen Tropf im Zentrum herumzuspringen. Umstehende bemerken nur den lustigen Kerl, der wie im Wahn im Kreis umherspringt. Nach Ablauf der Zauberdauer kann der Schelm aus dem Kreis der Abbilder heraustreten, sie tanzen dann ohne ihn weiter, an die Stelle des Schelms tritt ein weiterer Doppelgänger.

**Kosten:** 16 ASP

**Reichweite:** max. 10 Schritt im Radius, der Kreis bewegt sich mit dem Opfer mit

**Wirkungsdauer:** Max. Stufe des Schelms in Minuten. Der Schelm kann den Zauber jederzeit durch erneutes Ausführen der Zaubertechnik (und nach gelungener erneuter Probe) beenden.

**Meisterhinweis:** Es ist völlig unerheblich, ob Menschen in den Kreis der Abbilder treten, sie scheinen geschickt jedem auszuweichen, obwohl nur das eigentliche Opfer - immer eine Einzelperson - die lustige Gruppe sehen kann.

Jeder Schelm würde das Koboldswerk wohl nur in kleinerem Umfang und in einer Menschenmenge erstellen. Es ist einfach zu komisch zu beobachten, wie eine verwirrt dreinsehende Gestalt hilflos lauter Schelme um sich herum tanzen sieht, während die Aussenstehenden sich wundern, warum sich das Opfer so seltsam benimmt...

**Reversalis:** hebt den Zauber auf

**Startwerte:** Magier —10, Scharlatan —8, Hexe —10, Druide —10, Diener Sumus —20, Herr der Erde —20, Schelm 0, Auelf —10, Waldelf —9, Firnelb —12, Halbelf —8



## SALAMANDERS SEELENKRAFT

Schütze mich in dieser Nacht!

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Elf schreitet einen Kreis um das Nachtlager ab, streut dabei die zerriebenen Reste von getrockneten Ilmenblättern auf den Boden und konzentriert sich anschliessend.

**Zauberdauer:** 15 Minuten

**Probe:** KL/CH/KK

**Wirkungsweise:** Durch den Zauber kann der Elf das Nachtlager gegen Tiere und denkende Wesen sichern. Angreifer werden durch den Duft der trockenen Ilmenblätter derart beruhigt, dass sie fast jegliche Aggressivität verlieren und sich wieder vom Nachtlager entfernen. Gelingt dem Opfer des Zaubers allerdings eine Mutprobe, die um die Stufe des Elfen erschwert ist, so ist der Weg in den Schutzkreis frei. Bei Misslingen der Probe sucht das Opfer das Weite!

Verlässt ein Lebewesen während der Wirkungsdauer das Nachtlager, so kann es nur mittels der obigen Mut-Probe den Schutzkreis wieder betreten, da sich der Zauber unabhängig von Freund oder Feind gegen alle Tiere und denkenden Wesen richtet!

**Kosten:** 11 ASP

**Reichweite:** Das abgeschrittene Gebiet darf einen Radius von maximal 7 Schritt haben, muss aber nicht regelmässig geformt sein.

**Wirkungsdauer:** 1 Nacht; der Zauber kann allerdings vorzeitig aufgehoben werden

**Meisterhinweis:** Bei dieser Formel handelt es sich um einen den Magiern bislang unbekanntem Spruch des Elfenvolkes. Schon lange haben die Magierakademien versucht, aus der Kombination von **REVERSALIS** und **BAND UND FESSEL** eine wirksame Thesiz zu extrahieren - jedoch vergeblich. Vielleicht eine Handvoll Magier besitzt Kenntnis des Spruches, und noch weniger haben ihn gemeistert. Seit kurzem wird er in Donnerbach gelehrt. Gerüchten zufolge soll er auch im „Kreis der Einfühlung“ in den Salamandersteinen an die Adepten weitergegeben werden... Bei allen Elfenvölkern ist dieser Spruch weit verbreitet (sala mandra ilma valva). Interessant beim **SALAMANDERS SEELENKRAFT** ist wohl die Tatsache, dass für die Wirkung des Spruches eine Pflanze eingesetzt werden muss. Es handelt sich dabei anscheinend um eine Unterart der Artefaktmagie, die bei den Elfen vor Tausenden von Jahren verbreitet war. Der Einsatz einer Pflanze beim Zaubern dürfte wohl genügend Stoff für Diskussionen und Nachforschungen ergeben. Vielleicht lässt sich für die Wirkung des Zaubers auch etwas anderes als Ilmenblatt verwenden...

Der Zauber wirkt nur gegen natürliche Wesen; Untote, Vampire, Dämonen und dergleichen Kreaturen lassen sich nicht damit abwehren.

**Reversalis:** Der reversionierte Zauber würde vermutlich eine ähnliche Wirkung wie der **BAND UND FESSEL** erzielen.

**Startwerte:** Magier -7, Scharlatan -9, Hexe -7, Druiden -7, D.Sumus -9, H.d.Erde -7, Schelm -9, Auelf -3, Waldelf 0, Firnelb -4, Halbelf -3



## SCHEINTOD

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

**Technik:** Der Druiden legt sich auf den Rücken, verschränkt die Arme vor der Brust und atmet langsamer

**Zauberdauer:** 10 Min

Proben: KL/IN/KK

**Wirkung:** Dieser Zauber bewirkt, dass sich der Herzschlag des Druiden kontinuierlich verlangsamt und fast nicht mehr zu hören ist. Faktisch wirkt sein Körper tot; kein spürbarer Puls, die Wärme des Körpers sinkt ab, kein spürbarer Atem usw. Der Druiden allerdings ist nicht tot, sondern hat er seine Körperfunktionen derart minimiert, dass er nur tot erscheint. Er nimmt in diesem Zustand nichts von der Aussenwelt wahr.

**Kosten:** 15 ASP pro SR

Dauer: je nach ASP Aufwand

**Reichweite:** Z

**Meisterhinweis:** Die erste Vorführung des Erfinders, des Druiden Malmak, endete für ihn bitter. Als er sein Publikum damit überraschen wollte, dass er tot umfiel und eine halbe Stunde später wieder aufstehe, handelte man zu schnell, als man ihn daraufhin gleich am Boronacker verbuddelte. Erst Jahre später erfuhr man von seinen Schülern die Wahrheit über den fatalen Irrtum. Der Zauber ist bisher nur wenigen Druiden, hauptsächlich im Bornland, bekannt.

**Reversalis:** hebt den Zauber auf

Anfangswerte: Hexe —10, Druiden 0, Geoden: 0; Magier -6; Schelm: -4, Elfen —12, Scharlatan -15



## SCHELMENSTIMMUNG

Eine Schelmerie

**Technik:** Der Schelm vertieft sich in seine augenblicklich herrschende Stimmung und konzentriert sich auf die Leute in seiner Nähe.

**Zauberdauer:** 1 Minute

**Probe:** IN/CH/CH

**Wirkungsweise:** Der Schelm überträgt seine eigene Stimmung und Gefühlslage auf alle Menschen (Elfen, Zwerge, usw.) in der Umgebung, so dass alle in der Nähe auf einmal fröhlich, verliebt, stocksauer, finster entschlossen, traurig oder auch misstrauisch sind. Wie die Menschen in dieser Stimmungslage genau reagieren ist vom Meister zu bestimmen, der Schelm kann auf alle Fälle nicht ein Gefühl, z.B. Hass, auf ein bestimmtes Ziel festlegen.

**Kosten:** a) 7 ASP; b) 30 ASP

**Reichweite:** a) Radius von 8 Schritt; b) 100 Schritt

**Wirkungsdauer:** a) Stufe des Schelms in SR; b) Stufe in Stunden

**Meisterhinweis:** Diese Massenbeeinflussung kann in den Händen eines Schwarzmagiers (der dann aber wieder jeder Nichtschelm 14 bzw. 60 ASP aufwenden und gegen die MR aller zu Verzaubernden würfeln müsste) eine gefährliche Waffe sein, doch zum Glück ist die Formel zumindest bislang fast nur unter Schelmen verbreitet. Sie verwenden sie, wenn sie etwa meinen: „Na hier ist ja wohl nichts los.“ und ein spontanes Fest ins Leben rufen, oder wenn der Schelm meint, es gingen seltsame Dinge vor, so dass die Dorfbevölkerung lieber misstrauisch werden sollte. Die vermutlich mächtigste Anwendung kann ein friedliebender Schelm während einer Schlacht mit diesem Zauber bewirken...

Es ist natürlich schwierig Glückseligkeit bei diesem Zauber zu induzieren, wenn man gerade niedergeschlagen ist: Hierbei sollten nach Meisterentscheidung Selbstbeherrschungsproben mit einem Aufschlag von bis zu 30 Punkten sowie typische Heldenmethoden („Brat mir mal eins über, damit ich wütend werde.“) helfen.

Der Zauber wirkt nicht, wenn eine akute Bedrohung, sowie dämonische Präsenz zur hervorgerufenen Stimmung im Widerspruch steht. Es ist dem Schelm weder möglich seine Trunkenheit oder Rauschzustände noch Schmerzen zu übertragen.

**Startwerte:** Magier -9, Scharlatan -15, Hexe -14, Druide -12, Diener Sumus -15, Herr der Erde -13, Schelm -3, Auelf -7, Waldelf -9, Firnelf -12, Halbelf -8



## SCHUSSLIGKEIT

Eine lustige Schelmerei

**Technik:** Der Schelm sieht sein Opfer an und tatscht sich eine Handfläche gegen die Stirn.

**Zauberdauer:** 1 Sekunde

**Probe:** KL/IN/CH (bei Augenkontakt ist die Probe um zwei Punkte erleichtert)

**Wirkungsweise:** Das Opfer vergisst eine alte Angewohnheit, ein beinahe intuitives Verhalten aus dem Langzeitgedächtnis. Das kann natürlich zu grössten Verwirrungen führen: der Hauptmann lässt seine Truppe nicht mehr stillstehen (ausgerechnet, wenn der Oberst seinen Appell durchführt...), der Hofdiener unterlässt seine Verbeugung, der Lehrer streicht sich nicht durch den Bart usw.

Damit ist die Schelmerei stark von Verhaltensweisen des Opfers, wie gut man dieses kennt, Einfallsreichtum des Schelms und gutem Willen des Meisters abhängig. Der Schelm kann aber durchaus bewusst je nach Situation „eingreifen“.

**Kosten:** 5 ASP

**Reichweite:** 15 Schritt

**Wirkungsdauer:** doppelte Stufe des Schelms in Sekunden

**Meisterhinweis:** Dieser Schelmenzauber ist recht weit verbreitet und kann sogar von Nichtschelmen schnell gemeistert werden - was aber nicht heisst, dass der Spruch an jeder Strassenecke erlernt werden kann. Wie bei anderen Schelmereien auch muss ein anderer Zauberkundiger nicht nur die MR des Opfers in die Zauberprobe mit einfließen lassen, sondern verbraucht auch 10 ASP. Verbreitet ist er vor allem im Westen des Kontinents, in Albemia und dem Lieblichen Feld.

Gerade bei misstrauischen Anwesenden kann die Anwendung der **SCHUSSLIGKEIT** unangenehme Nebenfolgen für das Opfer bedeuten: Manche sogenannte Abenteurer vermuten hinter jeder Person, die sich nicht wie gewohnt benimmt, einen Gestaltwandler oder ähnliches.

Das Opfer ist sich übrigens nicht dessen bewusst, welche Gewohnheit es soeben unterlassen hat, aufgrund der dann herrschenden Situation (der Oberst wird zornig und redet beiläufig von Degradierung...) wird es aber durchaus auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt.

**Startwerte:** Magier -4, Auelf -6, Waldelf -8, Firnelf -9, Halbelf -6, Scharlatan -3, Schelm 1, Hexe -3, Druide -5, Diener Sumus -8, Herr der Erde -10



## UNGEZIEFER AUSTREIBEN

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

**Technik:** Der Druiden schreitet den Bereich ab, aus dem das Ungeziefer verschwinden soll.

**Zauberdauer:** so lang, wie es eben dauert, den Bereich abzuschreiten

**Probe:** KL/CH/CH (+ 1 pro Tierart/gattung, s.u.)

**Wirkungsweise:** Wirbellose Tiere, die sonst die Nähe von Warmblütern (wie Menschen) suchen (Flöhe, Läuse, Wanzen, Zecken, Milben, Blutegel, Mücken, Fliegen, ...), verlassen den verzauberten Bereich, so schnell sie können. Gelingt eine um 5 Punkte erschwerte Probe, so kann die Wirkung auch auf andere als „Ungeziefer“ empfundene Wirbellose wie Asseln oder Mehlwürmer ausgedehnt werden. Der Druiden muss vor der Zauberhandlung angeben, welche Tiere sie/er sich unter „Ungeziefer“ vorstellt - der Zauber vertreibt keine anderen als die, auf die er sich konzentriert.

**Kosten:** 1 ASP pro Schritt Radius

**Reichweite:** s.o.

**Wirkungsdauer:** Stufe des Druiden in Stunden

Besonderheiten: Nicht jede Tierart, die verscheucht werden soll, muss einzeln genannt werden - AventurierInnen kämen sowieso nicht auf den Gedanken, einzelne Floh- oder Mückenarten zu unterscheiden. Es genügt durchaus, beispielsweise „Flöhe, Läuse, Wanzen und Zecken“ als Ungeziefer anzugeben. Damit bringt man allerdings zum Ausdruck, dass man nicht daran gedacht hat, Mücken, Fliegen, Kleidermotten, Ameisen oder Silberfischchen zu vertreiben. Und Kreaturen wie nächtens laut zirpende Zikaden, in Stiefeln hausende Skorpione oder gar Morfus und Riesenhirschkäfer zählt man sowieso nicht zum Ungeziefer im eigentlichen Sinn. Bandwürmer wären vielleicht ein Grenzfall, aber welche/r Held/in hat die schon? Ratten und Mäuse dagegen zählt man zwar gemeinhin zum Ungeziefer, aber sie sind keine Wirbellosen und durch diesen Zauber deshalb nicht zu beeindrucken (aber man kann sie von ihren Flöhen befreien). Genausowenig lassen Borbaradmoskitos oder dämonische Insektenschwärme sich vertreiben. Weil es nicht leicht ist, sich auf viele verschiedene Tiere zugleich zu konzentrieren (jede Löwin kann ein Lied davon brüllen), ist die Zauberprobe für jede genannte „Sorte“ von Tieren, die vertrieben werden sollen, um einen Punkt erschwert.

Dieser Zauber ist bisher nur unter Druiden verbreitet. Hexen können ihn eventuell von befreundeten Druiden erlernen; jedoch scheint er unter Geoden ebenfalls bekannt, wenn auch nicht sehr verbreitet zu sein. Der Gildenmagie ist der Zauber bisher völlig unbekannt, und Druiden behaupten gerne, die Tierkunde-Kenntnisse der Magierinnen wären damit deutlich überfordert. Die Elfenvölker scheinen dagegen eigene Zauber mit ähnlicher Wirkung zu kennen.

**Reversalis:** Die ausgewählten Tiere werden von dem Bereich magisch angezogen und strömen herbei.

**Startwerte:** Magier/in -12, Scharlatan/in -18, Hexe/r -6, Druidin/e 5, D. Sumus 3, H. d. Erde 1, Schelm/in -15, Auelf/e 3, Waldelf/e 2, Firnelf/e 0, Halbelf/e 0



## VERSÖHNUNG STIFTEN

Eine druidische Abwandlung des Bannbaladin

**Technik:** Die Druidin umarmt zwei Personen und sagt: „Reicht euch nun die Hände und seid Freunde!“

**Zauberdauer:** 20 Sekunden

**Probe:** IN/CH/CH (+MR1 + MR2)

**Wirkungsweise:** Die beiden „Opfer“ sind für die Wirkungsdauer die besten Freunde, die unbegrenztes Vertrauen zueinander haben, offen und ehrlich zueinander sind, füreinander durchs Feuer gehen würden usw.

**Kosten:** 8 ASP + Summe der Magieresistenzen der „Opfer“ oder 18 ASP (was davon höher ist)

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** Stufe der Druidin in Tagen

Besonderheiten: Wie der Bannbaladin und der Horriphobus, so kann auch dieser Zauber auf alle fühlenden Lebewesen angewandt werden. Es scheint möglich zu sein, ihn auch auf mehr als zwei Personen zu sprechen, wenn man ihn meisterlich beherrscht. Das Verhalten von Tieren gegenüber ihren „besten Freunden“ kann sehr reizvoll sein; es reicht von spielerischer Balgerei über Putzen und Füttern bis zu Paarungsversuchen, je nachdem, was Tiere der betreffenden Art unter „besten Freunden“ verstehen - z.B. ihre Jungen/Eltern, Geschwister, Rudelgefährten oder Paarungspartner. Spielerisches Balgen z.B. mit einem Säbelzahn tiger mag auf den ersten Blick gefährlich erscheinen, tatsächlich sind die meisten Tiere aber sehr vorsichtig, um ihre Freunde nicht zu verletzen. Besagten Tiger erstmal zu umarmen ist natürlich eine andere Sache.

Dieser Zauber scheint von einer in der Gegend nördlich des Rorwhedgebirges lebenden Druidin namens Myrica Gale entwickelt worden zu sein. Er wird von seiner Erfindern bereitwillig an alle interessierten Hexen, DruidInnen und Geoden weitergegeben, hat aber noch keine grosse Verbreitung gefunden.

**Reversalis:** die Verzauberten werden zu Todfeinden

**Startwerte:** Magier/in -3, Scharlatan/in -10, Hexe/r 0, Druidin/e 2, D. Sumus -2, H. d. Erde -6, Schelm/in -8, Auelf/e 0, Waldelf/e -2, FirnelF/e -4, Halbelf/e —6



## VIPERNBLICK

Eine Zauberei der Hexen

**Technik:** Die Hexe sucht Augenkontakt mit dem Opfer.

**Zauberdauer:** 3 Sekunden

**Probe:** IN/CH/GE (+ MR)

**Wirkungsweise:** Solange die Hexe den Augenkontakt mit dem Opfer aufrechterhält, ist dieses nicht mehr in der Lage, sich zu bewegen, scheint wie gelähmt. Wird der Kontakt auch nur kurzzeitig unterbrochen (der Meister kann die Hexe eventuell Proben auf Selbstbeherrschung würfeln lassen), erlischt die Wirkung des Zaubers.

**Kosten:** 2 ASP je 15 Sekunden, mindestens aber 4 ASP; bei halbwegs intelligenten Wesen (Goblins, Menschen, Gargylen usw.) sind die Kosten verdoppelt

**Reichweite:** Sichtweite (Augenkontakt) **Wirkungsdauer:** je nach ASP-Aufwand (A)

**Meisterhinweis:** Unter den Hexen des Nordens und vor allem der Schwesternschaft des Wissens ist diese Zauberformel recht verbreitet, und auch Waldelfen erlernen sie schnell. Jedoch ist keine Akademie im Besitz der Thesis, so dass der Interessierte weltoffene Hexen oder Waldelfen aufsuchen muss, will er die Kenntnis des Zaubers erlangen. Vage Hinweise können zudem in den Urschriften von Druidentum und Hexenkult gefunden werden.

**Reversalis:** Das Opfer ist nicht in der Lage, dem Blick der Hexe auch nur ansatzweise standzuhalten, und Augenkontakt ist bekanntlich bei vielen Zaubern notwendig.

**Startwerte:** Magier -10, Scharlatan -12, Hexe -6, Druide -8, Diener Sumus -12, Herr der Erde -12, Schelm -12, Auelf -10, Waldelf -7, Firnelb -11, Halbelf -10



## PARADAUZ UND ZWIRBEL

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Schelm vollführt mit dem Zeigefinger eine Unterlippenkuslikana.

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** IN/IN/FF + 5 (- halbe Stufe des Schelms)

**Wirkungsweise:** Alle Erwachsenen innerhalb der Reichweite „verwandeln“ sich innerlich wieder in kleine Kinder, die sich balgen, die Zunge zeigen, Räuber und Büttel spielen und vor allem das, was sie gerade in Händen halten, zu ihrem liebsten Spielzeug erklären, ganz egal, ob es sich hierbei um das eben gepflückte Kraut, einen Eimer Wasser oder die volle Windel des Sprösslings handelt.

**Kosten:** 17 ASP

**Reichweite:** 100 Schritt Radius

**Wirkungsdauer:** Max. Stufe des Schelms in Spielrunden. Der Schelm kann den Zauber jederzeit durch erneutes Ausführen der Zaubertechnik (und nach gelungener erneuter Probe) beenden.

**Meisterhinweis:** Jenes Phänomen ist allgemein bekannt, den Betroffenen äusserst peinlich und für Beobachter recht befremdlich: Die Erwachsenen benehmen sich mit einem Mal kindisch und zeigen kein Interesse mehr an politischen, wissenschaftlichen oder ähnlichen Themen.

Sind die Grossen Koboldswerke ohnehin schon wenig verbreitet unter deren Zöglingen, den Schelmen, so handelt es sich beim **PADAUZ UND ZWIRBEL** um einen Zauber, den die Kobolde nur in Ausnahmefällen und nach fordernden Aufgaben weitergeben. Allenfalls ein oder zwei Dutzend Schelme, die einem Leirix von Punin kaum nachstehen, mögen ihn erlernt haben.

Bei Kindern bleibt der Zauber scheinbar ohne Wirkung, auch wenn es manchmal seltsam erscheint, dass selbst Säuglinge, die gerade greinend nach der Mutterbrust verlangten, jetzt friedlich dem sich bietenden Schauspiel zusehen.

**Reversalis:** keine Wirkung **Startwerte:** Schelm --



## ZAUBERWEG ZUM TRÄUMEHAFEN

Dunkle Kugel zwingt dich zum Schlafen

Eine Zauberei der Druiden

**Technik:** Der Druiden öffnet seine rechte Hand. Es bildet sich dort eine Kugel in der Grösse eines FLIM FLAM, jedoch von völliger Dunkelheit, welche er auf sein Opfer schleudert.

**Zauberdauer:** 3 sec **Probe:** KL/CH/CH+MR

**Wirkungsweise:** Das Opfer sinkt für (Stufe des Druiden) KR in tiefe Ohnmacht.

**Kosten:** 10 ASP

**Reichweite:** 10 Schritt **Wirkungsdauer:** s.o.

Meisterhinweise: Der Zauber lässt sich auch auf mehrere Gegner gleichzeitig sprechen. Dafür ist der Zauber um die höchste MR sowie für jede weitere Person um 4 Punkte erschwert und kostet pro Person 10 ASP. Die Zauberdauer verlängert sich zudem auf 7 Sekunden.

Dieser Zauber ist eine druidische Variante des Somnigravis Tausend Schaf. Er ist bisher nur wenigen Druiden bekannt, die in der Gegend um Donnerbach und den Norden des Neunaugensees herum wohnen. Weder Gildenmagier noch Elfen, Hexen oder sonst wer haben bisher etwas davon gehört.

**Reversalis:** Die reversierte Formel würde den Ohnmächtigen wohl wieder aufwecken. Man könnte damit auch Leute, die aus anderen Gründen ohnmächtig sind (z.B. nach einem Schlag auf den Kopf oder einem grossen Schreck), aufwecken, wenn denn irgendein Druiden den Reversalis und den ZAUBERWEG zugleich beherrschen würde.

**Startwerte:** Magier: -6; Scharlatan -8, Hexe -7, Druiden -5, D.Sumus -6, H.d.Erde -5, Schelm -8, Auelf -7, Waldelf -6, Firnelf -8, Halbelf —7



---

# BESCHWÖRUNGEN NEUE FORMELN I: DÄMONISCHE MÄCHTE



## ATRACORDE, HÖRE MICH

Finsternis erhebe dich!

Eine gildenmagische Formel

Anrufung Blakharaz'

**Technik:** Der Magier setzt sich im Meditationssitz auf den Boden und ritzt sich mit einem Obsidianmesser beide Pulsadern an. Mit dem herausquellenden Blut malt er ein Heptagramm und die Symbole Tyakra'mans um sich herum und singt die rituelle Ode an den Erzdämonen.

**Zauberdauer:** 2 Stunden

**Probe:** MU/MU/CH

**Wirkungsweise:** In den Magier dringt die Schattenmacht aus Blakharaz' Reich: Er verwandelt sich in einen finsternen Schatten, aus dem nur dämonische Augen hervorblitzen. Kleidung und Zauberstab werden mitverwandelt. Der Mut steigt auf 20, dabei verdoppeln sich NG, GG, JZ, die Raumangst sinkt auf 0.

In Schattengestalt gleitet der Zauberende mit maximal GS 10 durch Wände und Mauern, kann aber Gegenstände bewegen. Er erscheint als bedrohlicher, unnatürlicher Schatten, der nur mit Magie (aber immun gegen Sprüche der Verwandlung von Lebewesen) und magischen Waffen zu verletzen ist. Selbst kann er zweimal pro KR mit seinen schwarzen Klauen attackieren (1W+3 TP), wobei die AT/PA-Werte für eine waffenlose Kampftechnik des Magiers gelten. Der Schatten kann kaum andere Gefühle als kalten Hass und Gier empfinden, vor allem keine Liebe, Furcht oder Gnade - er ist wortwörtlich herzlos. In der ungewohnten Form sind Zauber um 2 Punkte erschwert, dafür sind die Sprüche **SCHWARZER SCHRECKEN**, **PANDASPMONIUM**, **ECLIPTIFACTUS**, **SCHWARZ UND ROT** sowie **DUNKELHEIT** um 6 Punkte erleichtert und kosten zudem 2 ASP weniger.

Im direkten Sonnenlicht erhält der Zauberende als Schatten W3 SP/KR, bei Tageslicht W6 SP/SR, während er in völliger Dunkelheit jede KR W3 LP regeneriert. Er kann keine Tempel betreten, benötigt weder Schlaf noch Nahrung.

**Kosten:** 4W6 LP + 16 ASP + 4 ASP pro Stunde als Schatten, bei der ersten Anwendung dieses Zaubers müssen zudem 1 LP und 2 ASP permanent geopfert werden.

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** maximal Stufe in Stunden

**Meisterhinweis:** Diese dämonische Verwandlung ist die zweite Identität so mancher wahrlich finsterner Schwarzmagier, die die Schattengestalt vielfach einsetzen: Zur Flucht, zum Eindringen in die Burg eines Grafen, an dem man sich rächen will, oder aber zur Beschwörung eines Dämons aus Tyakra'mans Reich, da die Beherrschungsprobe in dieser Gestalt um 3 Punkte (!) erleichtert ist. Nur ein **PENTAGRAMMA + STUFE DES MAGIERS + ATRACORDE-ZF** hebt die Verwandlung sofort auf.

Es ist auch möglich, sich bei der Zaubertechnik gänzlich zu verbluten lassen, dann erhebt man als Schattenwesen wieder auf und bleibt für immer in dieser Form...

Der **ATRACORDE** ist eines der wichtigsten Rituale in der obskurmantischen Überlieferung des Blakharaz. Ausser bei diesen Dunkelzauberern kann man den Spruch aus dem Buch der Dunklen Mächte erlernen und aus den Wegen ohne Namen rekonstruieren (2 Jahre Studium, acht Magiekundeprüfungen+10).

**Startwerte:** Magier -12, Scharlatan -20, Hexe -20, Druiden -15, Diener Sumus -20, Herr der Erde -18, Schelm -20, Auelf -20, Waldelf -20, Firnel -20, Halbelf -20



## AQUA DAIMONICARE

- Wasser alles unter sich begrabe

Eine Zauberei borbaradianischen Ursprungs

Anrufung Charyptoroths

**Technik:** Der Magier stellt sich barfuss mit gegrätschten Beinen auf dem Boden (oder die Schiffsplanken) und ruft die Formel , während er mit seinen Händen ein Pentagramm in die Luft malt und danach auf sein Ziel deutet.

**Probe:** MU/1N/CH

**Zauberdauer:** 1 SR (5 Minuten)

**Wirkungsweise:** Eine viele Schritt hohe, schwärzliche, dämonische Wasserwand bewegt sich, aus dem Nichts kommend, mit rasender Geschwindigkeit (GS 30) auf das vom Zauberer gewählte Ziel zu und begräbt dieses unter sich.

**Kosten:** für eine einzelne Person: 25 ASP, für einzelne Häuser und kleinere Schiffe: 40 ASP, für Handels- und Kriegsschiffe 80 ASP, für Dörfer: 120 ASP, für Städte bis 500 Bewohner 160 ASP, für Städte mit 500 bis 1000 Bewohners 240 ASP, für Städte mit noch mehr Einwohnern mindestens 350 ASP (nach Ermessen des Meisters)

**Reichweite:** die Wasserwand hat eine Breite von 5T des Magiers Schritt und kann sich maximal (auf Wasser versteht sich) 5T des Magiers fortbewegen (wie weit die Wasserwand evtl. ins Landesinnere eindringt, hängt vom Meister ab).

**Wirkungsdauer:** bis der Auftrag erfüllt ist, dann verschwindet die Wasserwand genauso plötzlich, wie sie erschien.

**Meisterhinweis:** Für eine einzelne Person oder kleine Personengruppen gibt es keinerlei Überlebenschancen, wenn sie von der Wasserwand begraben werden!!!!

Dieser Zauber ist nur wenigen Magiern bekannt, die schon in den inneren Kreisen der Verdammnis der Erzdämonin Charyptoroth sind - und auf Grund der immensen Kosten des Spruches, ist sein Einsatz zum Glück nur sehr selten.

**Startwerte:** Magier -14, Scharlatan -18, Hexe -15, Druide -15, D. Sumus -18, Herr d. Erde -18, Schelm -20, alle Elfen -20



## BOTENVOGEL, FLEDERMAUS

Fliege schnell und ohne Paus'

Eine gildenmagische Formel

Anrufung Lolgramoths

**Technik:** Der Zaubernde ruft die Formel in die Nacht hinaus.

**Zauberdauer:** 3 Sekunden

**Probe:** KL/CH/CH

**Wirkungsweise:** Auf den Ruf erscheint binnen W6 Kampfrunden eine stattliche Fledermaus, die einen bis zu 15 Unzen schweren Gegenstand, üblicherweise eine Botschaft, an einem vom Magier bestimmten Adressat überbringen kann. Die beschworene Fledermaus fliegt mit GS 15 (54 Meilen in der Stunde), dies jedoch unermüdlich die ganze Nacht und - wenn nötig - auch am Tage. Die magische Fledermaus kann nicht Opfer von Raubvögeln werden, jedoch sehr wohl durch ungünstiges Wetter (jede Flugstunde bei 19 und 20 auf W20) vom Kurs abgebracht werden (W6 Stunden Verzögerung). Vor dem Zaubern muss festgelegt werden, wieviel ASP der Magier investieren will, will heißen wieviel Stunden die Fledermaus maximal unterwegs sein kann. Dauert der Flug durch eine Fehleinschätzung oder Verzögerung zu lange, löst sich die Fledermaus auf und die Botschaft ist verloren.

**Kosten:** 6 ASP + 1 ASP/Flugstunde

**Reichweite:** (fast) beliebig

**Wirkungsdauer:** bis die Botschaft den Empfänger erreicht, dann verschwindet die Fledermaus, oder wenn die eingesetzte ASP nicht mehr ausreicht

**Meisterhinweis:** Da dieser Zauber nur in der Nacht gewirkt werden kann (es gelten alle Regeln für einen eingeschränkten Zauber) und seit langem der Spiegel der Schwarzmagie durch Fledermäuse überbracht wird, ist zu vermuten, dass die Brabaker diesen Botenzauber erfanden. Wie der [CRYPTOGRAPHO](#) ist der [BOTENVOGEL](#) ein wichtiger Spruch zur Verständigung zwischen den Akademien und kann darum auch an vielen Schulen grauer und schwarzer Ausrichtung erlernt werden, während der Bund des Weissen Pentagramms diese Dämonenbeschwörung ablehnt. Die herbeigerufene Fledermaus ist nicht wie etwa beim [KRÄHENRUF](#) ein typisches Exemplar seiner Art, sondern ein daimonides Wesen aus Lolgramoths Reich der Unrast, weswegen es auch nur durch Magie verletzt oder getötet werden kann.

Da die Dämonenfledermaus gierig wie ein Klunkerpick ist, sollte man davon absehen, sie glitzernde und wertvolle Gegenstände wie Edelsteine oder einige Unzen Arkanium transportieren zu lassen, da sie unerwartet in die Niederhöllen verschwinden könnten (bei 3-6 auf W6)...

Ab einer ZF von 10 ist es auch möglich, die Fledermaus durch Sphären und Welten zu schicken, wobei die ASP-Kosten pro Stunde wegfallen und durch 12 ASP/Sphäre und 4W6 ASP/Globule ersetzt werden. Diese Tatsache ist jedoch nur jenen wenigen Meistern der Magie bekannt, die auch einen „Brieffreund“ in Anderswelten haben...

**Reversalis:** Die Umkehrung des Spruchs kann einen Botenvogel exorzieren. Da dieser aber dazu berührt werden muss, dürfte ein [BEWEGUNGEN STÖREN](#) geeigneter sein, um die Fledermaus aufzuhalten.

**Startwerte:** Magier -3, Auelf -18, Waldelf -20, Firnelb -18, Halbelf -12, Hexe -4, Druide -6, Herr der Erde -6, Diener Sumus -10, Schelm -20, Scharlatan -20



## CASPLUM CALIGICH

- Nebel blende dich

Eine Zauberei borbaradianischen Ursprungs Anrufung Widharcals

**Technik:** Der Borbaradianer deutet mit beiden Händen auf den Boden/stösst den Stab auf den Boden, ruft die Formel und dreht sich einmal um die eigene Achse

**Probe:** MU/KL/GE +1 je 5 Kubikschrift

**Zauberdauer:** 14 Sekunden

**Wirkungsweise:** Aus dem Boden kommt plötzlich ölig gelber und nach faulen Eiern stinkender Nebel, der innerhalb einer KR so dicht wird, dass sämtliche Kampfhandlungen, ausser direkte Kämpfe (waffenlose oder Dolchkämpfe) unterbrochen werden müssen.

Das Feld erreicht eine Fläche von bis zu ST x ST Schritt bei einer Höhe von 3,5 Schritt, und ist nach Belieben des Magiers geformt.

Um eine Person in bis zu zwei Schritt Entfernung zu sehen, muss eine Sinnesschärfe-Probe +2 gelingen, auf eine Entfernung von zwei bis sechs Schritt ist eine Sinnesschärfe-Probe +6 nötig, bis zehn Schritt eine Probe + 14, bei Entfernungen, die darüber liegen muss eine Probe+20 abgelegt werden.

**Kosten:** 2 ASP je Rechtschritt Blendnebelfläche

**Reichweite:** der Nebel manifestiert sich rund um den Borbaradianer **Wirkungsdauer:** (ST des Borbaradianers)x2 KR

**Meisterhinweis:** Der Zauber ist der WETTERMEISTERSCHAFT und dem WEHE WALLE angelehnt, nur eben dämonisch statt elementar. Er ist nur sehr wenigen Borbaradianern bekannt.

Das Nebelfeld ist stationär, das heisst, dass es sich nicht mit dem Magier mitbewegt. Um diesen Effekt zu erreichen, muss eine Probe +12 abgelegt werden. Ausserdem lässt sich das Nebelfeld auch nicht vom Wind verwehen (auch nicht von einem Orkan).

Tatsächlich lassen sich in diesem Nebelfeld die Dämonen des Gegenspielers Peraines leichter rufen (2 Punkte Bonus auf Beschwörung, 1 Punkt auf Beherrschung)!

**Reversalis:** lässt das Nebelfeld wieder verschwinden Antimagie: Pentagramma

**Startwerte:** Magier -9, Scharlatane -14, Hexen —12, Druiden —10, D. Sumus -10, Herren d. Erde -10, Schelme -14, alle Elfen -13



## CHARYB'YZZS WASSERTOD

Ein „Wunder“ der echsischen Priesterschaft

Anrufung Charyptoroths

**Technik:** unbekannt

**Zauberdauer:** 3 Kampfunden

**Probe:** MU/IN/CH (- halbe Stufe des Priesters)

**Wirkungsweise:** Die Opfer sind während der Wirkungsdauer nicht mehr in der Lage, im Wasser zu atmen. (Egal, ob sie diese Fähigkeit auf natürliche oder magische Weise oder durch die Einnahme von Kajuboknospen besitzen.) Nach einer Anzahl von Kampfunden, die der Ausdauer der Opfer entspricht, beginnen sie zu ertrinken, wenn sie nicht die rettende Wasseroberfläche erreichen. Bei hoher Luftfeuchtigkeit haben die Opfer heftige Atembeschwerden und sind zu keinen anstrengenden körperlichen Tätigkeiten in der Lage.

**Kosten:** W20+7 KP

**Reichweite:** 7 Schritt

**Wirkungsdauer:** W6 Minuten, bei Tempelvorstehern hält die Wirkung W6 Stunden an

**Meisterhinweis:** Diese uralte Anrufung ist ein streng gehütetes Wunder der echsischen Priesterschaft der Unbarmherzigen Ersäuerin. Das Wissen kann nur erlangt werden, wenn ein entsprechend kundiger Echsenpriester sein Wissen zu teilen bereit ist, oder aber durch einen Pakt mit der Erzdämonin.

**Reversalis:** keine Wirkung **Startwerte:** ---



## DES EWIGEN EISES

Ein Ritual unbekannter Herkunft

Anrufung Belshirashs

**Technik:** unbekannt

**Probe:** MU/MU/CH (+ Modifikator)

**Zauberdauer:** Drei Tage um die Wintersonnenwende herum, jeweils von einer Dämmerung zur anderen, dazu Vorbereitungen von mehreren Wochen.

**Wirkungsweise:** Mit dem Gelingen dieses Rituals wird ein ganzer Landstrich einem ewigen Winter unterworfen, der unter dem Zeichen Nagrachs steht. Der Frühling wird in den folgenden Monaten nicht anbrechen, eisige Kälte, Schnee und Eis werden das Land weiterhin wie ein Leichentuch bedecken. Hungernde Raubtiere und dämonische Jäger aus Nagrachs Domäne durchstreifen das Eisland und verfolgen jeden Sterblichen bis zu seiner endgültigen Erschöpfung. Wenn das Ritual alljährlich wiederholt wird, endet der Winter niemals, ansonsten gewinnt der Frühling im nächsten Jahr wieder die Oberhand.

Für die korrekte Vorbereitung des Rituals ist eine Magiekunde-Probe +14 erforderlich. Die übrigbehaltenen ZF-Punkte kann der Dämonenpaktierer als Bonuspunkte bei der folgenden Beschwörung einsetzen, fehlende Punkte muss er allerdings abziehen. Bei der Invokation ist die Beschwörungsprobe um 24, die Beherrschungsprobe um 14 Punkte erschwert, erleichtert um alle entsprechenden Boni aus Belshirash-Pakten, korrektem Beschwörergewand etc., prinzipiell jedoch erschwert um 10 Punkte.

**Kosten:** 10W/20 ASP + W/20 ASP (die auch mittels Blutmagie durch LP ersetzt werden können) pro 200 Reichtmeilen

**Reichweite:** nach ASP-Aufwand

**Wirkungsdauer:** ein Jahr

**Meisterhinweis:** Dieses Ritual ist erst seit der jüngsten Zeit bekannt, als Borbarads Handlanger dem Eisigen Jäger Tür und Tor öffneten und das ganze Land östlich der Letta in eine Grimmfrostöde verwandelten. Diese Anwendung des Magnum Opus dürfte die Unmenge von 7000 ASP gekostet haben, die - so sie nicht von vielen Dutzend Zauberkundigen aufgebracht wurde - nur durch Hekatomben der einheimischen Bevölkerung aufgewendet werden konnten.

Um einen solchen Frevel zu begehen, muss der Beschwörer allerdings schon sehr weit in seinem Pakt mit Nagrach fortgeschritten sein (min. 3. Kreis der Verdammnis), denn nur dann gewährt ihm dieser einen Teil seiner Macht. Auch Zeit und Vorbereitungen, Ort und Paraphernalia müssen genauestens beachtet werden, denn der niederhöllische Fürst wartet nur auf einen Fehler des Beschwörers, der ihm grössere Macht über dessen Seele gibt und damit letztendlich ein Stück Macht, sich in unserer Sphäre zu manifestieren.

Das Eisland ist weit mehr als nur ein gewöhnlicher Winter, da Nagrach allem sein dämonisches Siegel aufdrückt: Das Leben wird vernichtet oder in einem perversen Spiel in hinterlistige jagende Wesenheiten verwandelt - sei es nun ein Fuchs, ein Karen oder eine Firunsföhre (!). Selbst nachdem das Jahr des Winters vorüber ist, benötigt das Leben noch einige Sommer, um wieder vollständig normal zu werden. Grössere Gewässer bleiben durch dieses Ritual im übrigen nahezu unbeeinflusst und frieren selbst bei kältesten Temperaturen nicht zu, ein Folge von Nagrachs eher geringer Macht über das Wasser.

Wie auch immer das Ritual enden mag, durch die Anwendung dringen der oder die Beschwörer automatisch in den nächsten Kreis der Verdammnis des Nagrach vor.

Naheliegenderweise ist dieses Ritual ausschliesslich den mächtigsten und skrupellosesten Meisterpersonen vorbehalten, keinesfalls gehört es in Spielerhand.

**Reversalis:** keine Wirkung

**Startwerte:** es gilt immer der aktuelle HEPTAGON-Wert des Zauberkundigen, abzüglich einem Malus von sieben Punkten



## DES KATAKLYSMUS

Ein Ritual unbekannter Herkunft

Anrufung Agrimoths

**Technik:** unbekannt

**Probe:** MU/MU/CH (+ Modifikator)

**Zauberdauer:** Drei Nächte jeweils von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang, die Vorbereitungen dauern sicherlich mehr als einen Monat. Dazu müssen auch noch weitere Dinge wie Sternkonstellationen, Paraphernalia und anderes genauestens beachtet werden.

**Wirkungsweise:** Bei gelungener Durchführung des Rituals kann der Beschwörer die gesamte Umgebung in 200 Schritt Umkreis den agrimothschen Anti-Elementen preisgeben und nach und nach in eine völlig zerstörte Magische Wüste verwandeln, in der nichts mehr so ist, wie es vorher war, kein Leben mehr existiert (zumindest nicht im herkömmlichen Sinne) und kein Stein mehr auf dem anderen steht.

Für die korrekte Vorbereitung des Rituals ist eine Magiekunde-Probe +16 erforderlich. Die übrigbehaltenen ZF-Punkte kann der Dämonologe als Bonuspunkte bei der folgenden Beschwörung einsetzen, fehlende Punkte muss er allerdings abziehen. Bei der Beschwörung gelten die Werte für eine Anrufung des Amrifas (Beschwörungs-Probe +42, Beherrschungs-Probe +20), erleichtert um alle entsprechenden Boni aus Widharcal-Pakten, korrektem Beschwörergewand etc., prinzipiell jedoch erschwert um 10 Punkte.

**Kosten:** 25W20 ASP (die auch mittels Blutmagie durch LP ersetzt werden können)

**Reichweite:** ein Gebiet mit einem Radius von 500 Schritt, das in Sichtweite der Beschwörungstätte liegen muss. Sollte der Beschwörer die Invokation im Zentrum des zu verwüstenden Gebietes durchführen, so ist die Probe um 7 Punkte erleichtert.

**Wirkungsdauer:** bis Amrifas, der Erderschütterer, in die Niederhöllen zurückgekehrt ist (etwa 85 Stunden), die entstandene Magische Wüste besteht wahrscheinlich noch viele Jahrzehnte

**Meisterhinweis:** Es geht das Gerücht um, dass einst in den Magierkriegen am Rande der südlichen Khom ein halbverrückter tulamidischer Zauberer ein ganzes Dorf von Sumus Leib getilgt hat, und auch aus den Skorpionkriegen sind ein oder zwei ähnliche Vorfälle bekannt, doch wirklich detailliertere Informationen wie bei einigen wenigen anderen Grossen Werken der Dämonologie liegen nicht vor. Ob die von Khunchomer Magiern durchgeführte Vernichtung der Stadt Yasra am Ongalo auch mit diesem Magnum Opus bewerkstelligt wurde, ist zu bezweifeln.

Um einen derartigen Frevel an Sumu zu begehen, muss der Beschwörer schon sehr weit in seinem Pakt mit Agrimoth fortgeschritten sein (min. 3. Kreis der Verdammnis), denn nur dann gewährt er ihm einen Teil seiner Macht. Auch Zeit und Vorbereitungen, Ort und Paraphernalia müssen genauestens beachtet werden, denn natürlich wartet der Herr über die vier Anti-Elemente Feuer, Humus, Wind und Erz begierig auf einen Fehler des Beschwörers, der ihm damit Macht über dessen Seele gibt und damit letztendlich ein Stück Macht, sich in der Dritten Sphäre zu manifestieren und den Dämonenbaum tiefer in Richtung des Schiffes der Zeit vordringen zu lassen.

Bei diesem **MAGNUM OPUS** handelt es sich - tiefgründiger betrachtet - in Wirklichkeit um eine mehrfache Beschwörung der wichtigsten Diener Agrimoths, die sich für alle Auswirkungen innerhalb der Reichweite verantwortlich zeichnen.

Höchst selten wird ein uraltes Pergament aufgefunden, in dem Anweisungen für dieses Ritual schriftlich niedergelegt sind. Im Arcanum kann lediglich eine kurze Erwähnung gefunden werden, auch das Hauptexemplar des jüngst erschienen Tractatus Daimonicus vermutet jenes Ritual, andere Bücher mit weiteren Hinweisen sind nicht bekannt.

Die Wirkung des **MAGNUM OPUS** ist wahrhaft apokalyptisch. Während in den ersten 21 Stunden nach Vollendung der Anrufung der Eingehörnte Agribaal, Fluch des Eisens, erzene Gegenstände beseelt und dadurch schon Unglücksfälle und Pervertierungen hervorruft, folgt in den nächsten ebenfalls 21 Stunden der Dreigehörnte Azzitai, die Allesverzehrende Blutrote Flamme, welcher einige wahre Brandkatastrophen verursacht. Darauf folgt für weitere 21 Stunden der Siebengehörnte Arkhobal, die Schwarze Eiche, welche eine völlig chaotische und tödliche Flora aufbaut, vor allem aber vorhandene Pflanzen am Rand des Wirkungsbereiches pervertiert und eigene



Kreationen pflanzt, auf dass nichts und niemand den Ort der Verwüstung betritt oder gar verlässt (der Beschwörer sollte das Areal schon zuvor verlassen haben). Die folgenden 21 Stunden gehören dem Meister der Orkane, dem Achtgehörnten Arjunoor, der niederhöllische Dämpfe und Stürme über das bereits sterbende Land wehen lässt. Während der Nachtstunden jagt der Dreiegehörnte Nachtdämon Kah-Thurak-Arfai über das Land und bringt Tod und Vernichtung über die Lebenden.

Zwischendurch und neben den momentanen Herren der APOKALYPSE sind auch weitere Diener des Agrimoths vorzufinden, beispielsweise der unaufhaltsame Je-Chrizlayk-Ura, der Gebäude zerstört und Hügel abträgt. Schlussendlich, nach Arjunoores Zeit, erscheint der Neugehörnte Amrifas, der Erderschütterer, der mit einem gewaltigen Erdbeben all das erschüttert, was noch zurückgeblieben ist.

Was schlussendlich im Einflussgebiet zurückbleibt, ähnelt in keinster Weise mehr dem, was vorher zu sehen war. Das Gebiet weist Schutthügel auf, wo vorher keine waren, Erdspalten, aus denen giftige Dämpfe zischen, durchziehen die Landschaft, aus Erdlöchern züngeln hin und wieder tiefrote Flammen von unerträglicher Hitze, und pervertierte Pflanzen, vor allem an den Randgebieten, machen den Wirkungsbereich noch für lange Zeit höchst gefährlich. In Folge des MAGNUM OPUS existieren für einige Monate auch höchst aggressive Daimoniden, die bei der Beschwörung nach Dere gelangt sind.

Wie auch immer das Ritual enden mag, durch die Anwendung dringen der oder die Beschwörer automatisch in den nächsten Kreis der Verdammnis des Widharcal vor.

Naheliegenderweise ist dieses Ritual ausschliesslich den mächtigsten und skrupellosesten Meisterpersonen vorbehalten, keinesfalls gehört es in Spielerhand.

**Reversalis:** keine Wirkung

**Startwerte:** es gilt immer der aktuelle HEPTAGON-Wert des Zauberkundigen, abzüglich einem Malus von sieben Punkten



## DER NEKROMANTIE

Ein Ritual unbekannter Herkunft

Anrufung Thargunitoths

**Technik:** unbekannt

**Probe:** MU/MU/CH (+ Modifikator)

**Zauberdauer:** Zwei Nächte jeweils von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang, die Vorbereitungen dauern sicherlich einen Monat. Dazu müssen noch weitere Dinge wie Sternkonstellationen, Paraphernalia und anderes genauestens beachtet werden.

**Wirkungsweise:** Bei gelungener Durchführung des Rituals kann ein Nekromant sämtliche Toten (in welcher Form sie auch immer existieren mögen, jedoch nur Tote im Sinne der Nekromantie) in 100 Schritt Umkreis zu unheiligem Nicht-Leben erwecken und unter seine Kontrolle bringen.

Für die korrekte Vorbereitung des Rituals ist eine Magiekunde-Probe +12 erforderlich. Die übrigbehaltenen ZF-Punkte kann der Nekromant als Bonuspunkte bei der folgenden Beschwörung einsetzen, fehlende Punkte muss er allerdings abziehen. Bei der Beschwörung gelten die Werte für eine Anrufung eines Nephazz (Beschwörungs-Probe +19, Beherrschungs-Probe +7), erleichtert um alle entsprechenden Boni aus Targunitoth-Pakten, korrektem Beschwörergewand etc., prinzipiell jedoch erschwert um 10 Punkte und wiederum erleichtert durch die o.g. Vorbereitung. Ob diese gelungen ist, kann der Nekromant jedoch nur durch eine Probe aufs Exempel feststellen...

**Kosten:** 20W/20 ASP (die auch mittels Blutmagie durch LP ersetzt werden können)

**Reichweite:** eine Kugel mit 100 Schritt im Radius, wobei die Beschwörungsstätte als Mittelpunkt gilt

**Wirkungsdauer:** bis zur Vernichtung der Untoten (bekanntermassen nehmen Untote ca 1 SP pro KR in direktem Sonnenlicht)

**Meisterhinweis:** Es heisst, dass die mächtigsten der Nekromanten in der Lage sind, ganze Heere von Untoten auf einen Streich zu erschaffen - und einige Erscheinungen der Vergangenheit deuten tatsächlich darauf hin. Die bekanntesten jener Dämonenpaktierer waren Fran-Horas, Hela-Horas und Borbarad.

Um einen solchen Boronfrevl zu begehen, muss der Nekromant allerdings schon sehr weit in seinem Pakt mit Targunitoth fortgeschritten sein (min. 3. Kreis der Verdammnis), denn nur dann gewährt sie ihm einen Teil ihrer Macht. Auch Zeit und Vorbereitungen, Ort und Paraphernalia müssen genauestens beachtet werden, denn die Herrin der Untoten wartet nur auf einen Fehler des Beschwörers, der ihr selbst Macht über dessen Seele gibt und damit letztendlich ein Stück Macht, sich in unserer Sphäre zu manifestieren.

Bei diesem **MAGNUM OPUS** handelt es sich - dämonologisch-theoretisch gesehen - in Wirklichkeit um eine massenhafte Beschwörung von Nephazzim, denn sonst würde die Lenkung der Untoten selbst den Geist eines Magiers mit KL 21 überfordern.

Nur selten lassen sich in Büchern zu Schwarzer Magie detaillierte Anweisungen zu diesem Ritual finden, in vielen Ausgaben des Arcanums sollen beispielsweise gefährlich verkürzte Anleitungen niedergelegt sein. Gerüchten unter Schwarzmagiern zufolge soll ein uraltes Buch ohne Namen existieren, in dem dieses **MAGNUM OPUS** in allen Einzelheiten niedergelegt sein soll, gesehen hat dieses aber noch niemand.

Die Anzahl der Untoten, die beschworen werden, hängt natürlich vom Beschwörungsort ab. Je nach Lage kann man mit keinen (ödeste Wüstenei) bis vielen hundert Untoten (Gräber- oder Schlachtfeld, oder wenn die ASP für das Ritual durch Menschenopfer ersetzt wurde) rechnen. Diese existieren dann in allen möglichen Grössen und Formen, vom Kadaver einer Ratte bis hin zum Skelett eines Trolls (oder gar noch schlimmer) ist alles denkbar. Vielleicht kommen gar Wesenheiten aus tiefsten Tiefen (man bedenke, dass der Wirkungsraum auch bis zu 100 Schritt unter die Erdoberfläche reicht!) unter der Erdscholle hervor, die man besser nicht gerufen hätte...

Wie auch immer, durch Anwendung des Rituals dringen der oder die Beschwörer automatisch in den nächsten Kreis der Verdammnis der Targunitoth vor.

Naheliegenderweise ist dieses Ritual ausschliesslich den mächtigsten und skrupellosesten Meisterpersonen vorbehalten, keinesfalls gehört es in Spielerhand.



**Reversalis:** keine Wirkung

**Startwerte:** es gilt immer der aktuelle HEPTAGON-Wert des Zauberkundigen abzüglich einem Malus von sieben Punkten.



## DER NIEDERHÖLLEN FÄDEN

- und du kannst dich nicht bewegen

Eine Zauberei borbaradianischen Ursprungs

Anrufung Asfaloths

**Technik:** Der Borbaradianer deutet entweder mit dem Zauberstab oder mit den Fingern beider Hände auf sein Opfer und spricht die Formel .

**Probe:** MU/GE/KK

**Zauberdauer:** 2 KR (4 sec)

**Wirkungsweise:** Aus dem Stab bzw. den Fingern des Borbaradianers lösen sich schwarz-purpur schillernde Fäden, die sich wie ein Netz um ein Opfer winden, und es an der Bewegung hindern.

AT, PA, Ausweichen sinken während der Fesselung um halb so viele Punkte (aufrunden) wie der Borbaradianer bei seiner Probe übriggelassen hat (mindestens aber um 1). Ausserdem kann man in dem magischen Netz nur mit Waffen, die maximal 30 Finger lang sind ohne Probleme kämpfen.

Waffen zwischen 30 und 50 Finger erhalten einen zusätzlichen AT/PA-Malus von 1.

Waffen zwischen 50 und 75 Finger bekommen einen Malus von 2, noch längere Waffen haben gar eine zusätzliche Erschwernis von 3 Punkten.

Andere Waffen (wie Peitschen und Kettenwaffen) sind überhaupt nicht verwendbar (Meisterentscheid).

Das Netz hat einen dämonischen RS von 3 und 25 LP.

**Kosten:** W20 ASP

**Reichweite:** 10 Schritt

**Wirkungsdauer:** maximal ST des Borbaradianers KR

**Meisterhinweis:** Um den Zauber gegen mehrere Gegner zu wirken, wird er um die Anzahl der Gegner erschwert und kostet 5 ASP je zusätzlichem Opfer.

Wie bei allen Borbaradianerzaubern wird, falls die Kosten die ASP des Zauberers übersteigen, der Rest von der LE abgezogen.

Dieser Zauber ist unter Borbaradianern sehr verbreitet. In Mirham, der Al'Achami, in Al'Anfa und in Brabak sind deborbaradierte Formeln einzusehen (**Kosten:** 10 ASP + 5 ASP pro zusätzlichem Gegner; kein Ersetzen von ASP durch LE möglich).

**Reversalis:** beendet den Zauber

Antimagie: Pentagramma, Kampfzauber stören

**Startwerte:** Magier -3, Scharlatane -9, Hexen —5, Druiden —5, D. Sumus -8, Herren d. Erde -7, Schelme —16, Halbfelfen —11, Auelfen —14 Wald- und Firnelven -16



## DIEBISCHER WIND

Eine Zauberei borbaradianischen Ursprungs

Anrufung Widharcals

**Technik:** Der Borbaradianer hebt seine Arme beschwörend gen Himmel, deutet dann auf sein Opfer und denkt an den Gegenstand, der geraubt werden soll

**Probe:** MU/KL/CH

**Zauberdauer:** 4 KR (8 sec)

**Wirkungsweise:** Ein dämonischer Windstoss raubt dem Opfer einen beliebigen Gegenstand, der nicht sehr fest am Opfer befestigt ist.

**Kosten:** W/20 ASP

**Reichweite:** 30 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** Als „sehr fest befestigt“ würde etwa geschlossene Kleidung (Hemd, Hose, ...) gelten, auch ein Kettenhemd, ein aufgeschnallter Rucksack samt Inhalt (sofern er fest und dicht verschlossen ist), oder ein umgeschnallter Waffengurt. Nicht fest befestigt wäre dagegen ein Hut, eine weite Halskette mit Amulett, ein in einer offenen Manteltasche steckender Gegenstand oder ein im Schwertgurt steckendes Schwert (es sei denn, es wäre festgerostet). Bei in der Hand gehaltenen Gegenständen muss der Träger eine FF-Probe bestehen, damit sie ihm nicht entrissen werden.

Liegen die Kosten über dem momentanen ASP-Vorrat des Borbaradianers, wird der Rest von seiner LE abgezogen.

Auch dieser Zauber ist nur wenigen Borbaradianern bekannt, aber das liegt nicht daran, dass sie diesen Zauber nicht weitergeben wollen, sondern weil die Meisterformel nur schwer zu begreifen ist.

Die entrissenen Gegenstände werden von dem dämonischen Windstoss im Limbus plaziert.

Bei einem Patzer (Doppel-20) ist es bei 14-20 auf W/20 möglich, dass der Borbaradianer selbst in den Limbus gerissen wird - mit allen Folgen.

**Reversalis:** bringt einen so entrissenen Gegenstand aus dem Limbus zurück Antimagie: Bewegungen stören

**Startwerte:** Magier -13, Scharlatane -19, Hexen —15, Druiden —14, D. Sumus -17, Herren d. Erde -15, Schelme -20, Halbfelken —18, alle anderen Elfen -20



## FENESTELLA, DUNKLE LUKE

Der Niederhöllen Sammelstube

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier zieht mit beiden Zeigefingern einen Kreis in die Luft und ruft laut die Formel

**Zauberdauer:** 20 Sekunden

**Probe:** MU/CH/KK

**Wirkungsweise:** Innerhalb des gezogenen Kreises löst sich das Weltgefüge splitternd auf, ein dunkles Loch entsteht, aus dem ein leichter rötlicher Schein dringt - ein Tor in die Siebte Sphäre. Das Loch ist nur in einer Richtung durchlässig, nämlich vom Ort des Zauberers aus in die Niederhöllen, der Weg zurück ist nur mittels anderer Formeln wie PLANASTRALE möglich. Auch zeigt der Zauber in der Siebten Sphäre natürlich keine Wirkung. Das Loch erzeugt keinen Sog, lässt sich nicht bewegen und ist trotz der Zweidimensionalität wie eine Kugel von allen Seiten sichtbar. Das „Dahinter“ ist von schwarzem Nebel durchdrungen, Umrisse und Strukturen lassen sich erst ab einer Sinnesschärfe von 10 Punkten erkennen, ab einem Wert von 15 auch grobe Details.

**Kosten:** je nach Grösse des Fensters: ein etwa handtellergrosses Loch kostet 17 ASP, eine kopfgrosse Öffnung 37 ASP, eine rumpfgrosse Luke 57 ASP und alles darüber (der maximale Durchmesser ist durch die Armeslänge des Magiers beschränkt) schliesslich 77 ASP

**Reichweite:** die Luke in die Niederhöllen entsteht direkt vor den in der Luft gekreisten Zeigefingern des Magiers

**Wirkungsdauer:** Stufe des Magiers in Minuten, danach schliesst sich die Öffnung mit einer Geschwindigkeit von einem Finger pro Sekunde.

**Meisterhinweis:** Da die von Los und den Zwölfen geschaffenen Sicherheiten durch den Limbus und andere „Schutzebenen“ meist nur in Richtung der Siebten Sphäre wirken, kann der FENESTELLA sie problemlos umgehen und führt direkt in die Niederhöllen. Das semipermeable Feld verhindert jedoch, dass Wesenheiten der Siebten Sphäre durch das Loch hindurch nach Dere kommen. Dies ist natürlich mit einem immensen Kraftaufwand verbunden, daher die hohen ASP-Kosten dieses Zaubers.

Der Spruch wurde zur Rohalszeit aus dem PLANASTRALE entwickelt und vor allem von fähigen Arkanologen und Antimagiern verwendet, um die Siebte Sphäre von einem einigermaßen sicheren Ort aus zu erforschen und zu gefährliche Artefakte vom Angesicht Deres verschwinden zu lassen. Der Zauber war immer umstritten, da vermutet wurde, dass durch beide Anwendungsarten die Aufinerksamkeit der Dämonen erregt und die Struktur der Sieben Sphären perturbiert wird. Seit dem Gareth Pamphlet ist der Zauber entschwunden (aber es mag noch so manch alte Aufzeichnung geben...), es existieren an den Akademien zu Gareth, Punin und bei den Grauen Stäben in Anchopal nur noch infinitisierte oder semipermanente Artefakte, die ein solches Tor zu den Niederhöllen öffnen können.

Die einseitige Durchlässigkeit wirkt übrigens nicht nur auf unbelebte Dinge, sondern auch auf Lebewesen. Der Magier sollte daher genau darauf achten, die Hand nicht durch das Loch zu stecken; sollte er sie dann zurückziehen wollen, bleibt er durch die Semipermeabilität des Schutzfeldes stecken, während sich das Loch später schliesst und das Körperteil dabei chirurgisch genau abtrennt. Doch bei einer festsitzenden Hand würde es wohl nicht bleiben, irgendeine Entität von der „anderen Seite“ könnte Interesse zeigen und versuchen, auch den Rest des Körpers durch das Loch zu zerren... Es empfiehlt sich also daher, zu „entsorgende“ Artefakte und dergleichen durch die Öffnung zu werfen.

**Reversalis:** keine Wirkung

**Startwerte:** Magier -11, Auelf -20, Waldelf -20, Firnel -20, Halbelf -18, Hexe -14, Druide -16, Diener Sumus -18, Herr der Erde -18, Scharlatan -20, Schelm -20



## FEENREIGEN TANZ HERBEI

mach uns froh und sorgenfrei

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Schelm tanzt hüpfend und wirbelnd im Kreis herum und pfeift dabei ein koboldisches (also fast unhörbares) Tanzlied.

**Zauberdauer:** Etwa 1 Minute

**Probe:** CH/CH/GE

**Wirkungsweise:** Wenn der Zauber gelingt, tauchen 5-24 (1W20+4) Feen auf (im allgemeinen Blumenfeen, gelegentlich erscheinen auch andere Feenwesen). Wenn dem Schelm eine CH-Probe gelingt, sind sie bereit ihm einen Gefallen zu tun, andernfalls ignorieren sie ihn und seine Begleiter oder spielen sogar ein paar Streiche und ärgern die Anwesenden.

Die Feen können mit den Helden spielen oder mit ihnen tanzen. Sie verbreiten meist Freude und blasen trübe Gedanken und Mutlosigkeit davon. Manchmal bringen sie den Helden stärkende Feenfrüchte oder heilen sie notfalls auch. Es wurde auch schon davon gehört, dass sie die Helden mit zu sich in die Anderwelt genommen haben um dort ein grosses Fest zu feiern.

Was genau die Feen bereit sind zu tun, hängt von der Bitte des Schelms und seinen Begleitern ab und liegt im Ermessen des Meisters.

**Kosten:** 12 ASP

**Reichweite:** 1 Meile Radius, innerhalb der sich die Feen befinden müssen. In Wüsten und Eiswüsten kann man davon ausgehen, dass sich dort keine Feen aufhalten. In verwunschenen Wäldern, an Feenteichen oder sonstigen Übergängen ins Nebenreich sind Feen dagegen häufig.

**Meisterhinweis:** Dies ist eine wenig bekannte Variante des **KOMM KOBOLD KOMM**. Neben den Schelmen ist dieser Zauber auch einigen wenigen Waldelfen bekannt, die angeblich mit den Feen gemeinsame Feste feiern. Vor menschlichen Dämonenbeschwörern werden die Feen sofort fliehen. Zu einem Dienst kann man sie nicht zwingen, denn ein wahrer Name, der Macht über sie besitzt, ist bei ihnen nicht bekannt.

Schelme werden diesen Zauber nicht leichtfertig weitergeben, denn das käme einem Verrat an ihren

koboldischen und feeischen Freunden und an ihrer Heimat gleich. Etwas was die Schelme sehr ernst nehmen (selbst wenn es das einzige Ernste in ihrem Leben sein sollte)! Nichtschelme müssen 24 ASP für diesen Zauber aufwenden.

Reversalis/Antimagie: nicht bekannt/ nicht bekannt

**Startwerte:** Magier: -15, Scharlatan: -20, Hexe: -10, Druide: -12, Diener Sumus: -5, Herr der Erde: -7, Schelm: 0, Auelf: -8, Waldelf: -6, Firnern -10, Halbelf: -8



## GEISTERWESEN UND DAIMONENKRAFT

darüber gib mir ew'ge Macht!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier spricht die Formel über den Gegenstand oder den Ort, an den der Dämon oder Geist gebunden werden soll und beschwört anschliessend die gewünschte Wesenheit.

**Zauberdauer:** 1 Minute für den eigentlichen Spruch, dazu eventuell noch die Zeit der Verzauberung des Gegenstandes und der Beschwörung der Kreatur durch entsprechende andere Zauber.

**Probe:** MU/CH/KK (+3 für Geister, +7 für Niedere Dämonen, +13 für Gehörnte)

**Wirkungsweise:** Mit diesem mächtigen Zauber kann ein Magier einen Dämonen oder ein Geistwesen an einen bestimmten Ort oder Gegenstand binden, vorausgesetzt, die Wesenheit lässt sich beherrschen.

Eventuelle genauere Auswirkungen der Bindung werden durch das jeweilige Artefakt oder das „Aufgabengebiet“ der Wesenheit bestimmt.

**Kosten:** 17 ASP für einen Geist, 29 ASP für einen Niederen Dämon, 37 ASP (+ zwei ASP je Horn) für einen Gehörnten. Für einen gebundenen Dämon müssen ausserdem zur Mitternacht eines jeden Tages ein Astralpunkt und ein Lebenspunkt aufgewendet werden, um das Verbleiben des Dämons zu sichern.

**Reichweite:** Der zu verzaubernde Gegenstand oder der Ort muss berührt werden.

**Wirkungsdauer:** bis zur Lösung der Bindung, bzw. je nach ASP- und LE-Einsatz

**Meisterhinweis:** Im Gegensatz zum heute noch bekannten Bindungsritual, das jeweils nur für einen bestimmten Dämon verwendet werden kann und auf die Kenntnis des Wahren Namens angewiesen ist, ist der **GEISTERWESEN** pandämonial und sogar bei Geistern einsetzbar. Im Gegensatz zur **ARCANOVI**-Bindung, in der eine Wesenheit in ein Artefakt gebunden wird, kann das Wesen in diesem Fall völlig autark vom Artefakt agieren, ist in seinem Dasein aber von diesem abhängig.

Der machtvolle Zauber muss schon im Gildenland bekannt gewesen sein, da er selbst im Arcanum kurz erwähnt wird. Vor den Magierkriegen war die Formel unter Dämonologen relativ weit verbreitet, doch nach Beendigung des Krieges geriet sie zunehmend in Vergessenheit. Seit vor über 60 Jahren ein Brand in der Rashduler Beschwörungs-Akademie die Aufzeichnungen über den Spruch vernichtete, gilt er als verschollen. Heute ist er wohl nur noch einigen zurückgezogen lebenden Magiern bekannt.

Der **GEISTERWESEN** dient nicht der Beschwörung eines Geistes oder Dämonen, sondern bereitet lediglich die Bindung einer solchen Wesenheit vor, bewirkt also eine Veränderung der Thematik der jeweiligen Beschwörungszauber. Für die eigentliche Beschwörung sind immer noch die klassischen Formeln wie **FUROR BLUT**, **HEPTAGON** oder **GEISTER BESCHWÖREN** zu verwenden.

Elementarwesen zeigen sich durch den **GEISTERWESEN** unbeeindruckt, versuchen höchstens, dem Beschwörer einen „Denkzettel“ zu verpassen. Sie lassen sich nur aus eigenem Willen binden.

**Reversalis:** Die gebundene Wesenheit wird aus ihrem Gefängnis befreit, ohne dass eventuelle andere Wirkungen des Artefakts zur Geltung kommen. Allerdings wird ein eventuelles Artefakt hierbei nicht vollständig entzaubert. Der Geist oder Dämon verbleibt in der 3. Sphäre, was der Gesundheit des Zaubersenden durchaus abträglich sein kann. Es mag jedoch sein, dass sich das Wesen auch dankbar zeigt (warum sonst geht der Aberglauben um, dass befreite Sphärenwesen drei Wünsche erfüllen?).

**Startwerte:** Magier -10, Scharlatan -20, Hexe -12, Druiden -15, Diener Sumus -15, Herr der Erde -14, Schelm -20, Auelf -18, Waldelf -20, Firnelf -20, Halbelf -18



## GROSSER SCHUTZ VOR DEM CHAOS

Ein Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zauberer zeichnet ein Pentagramm auf den Boden um die zu schützende Zone und umschreitet danach die zu schützende Stelle

**Probe:** MU/KL/CH

**Zauberdauer:** 3 SR

**Wirkungsweise:** Dieser Zauber entstand als eine komplizierte Kombination der Zauber Reversalis, Band und Fessel und Heptagon und Krötenei und erschafft eine Zone, deren Grenze sowohl von minderen als auch von gehörnten Dämonen nur nach einer um die Stufe des Zauberes erschwerten Mutprobe überschritten werden kann. Auch etwaige Waffen oder schädliche Eigenschaften der Dämonen wirken nicht durch diese Kuppel hindurch. Magietheoretisch ist er als eine Feldversion der komplizierten Rituale, die in den meisten Beschwörungsakademien vermittelt werden, zu verstehen.

Wird beim Zauber das Grosse Gewand getragen oder ein Magierschwert benutzt, so werden die Boni auf die Mutprobe des Dämonen aufgeschlagen. Für den Einsatz der dreifachen ASP kann die abzulegende Mutprobe der Dämonen um die doppelte Stufe erschwert werden. Wenn mehrere Zauberkundige diese Formel mittels eines UNITATIO wirken, so wird die auf addierte Stufensumme der Beteiligten auf die Mutprobe der Dämonen aufgeschlagen. Gegen die meisten Dämonen wird es wohl in der hier vorgestellten Feldversion des Schutzkreises nötig sein, dass mehrere Zauberkundige ihr Wissen in dieser Art vereinen, da die Mutwerte der Sphärenwesen sehr hoch sind.

Ist der Bann aber erst einmal gebrochen, dann löst sich die Schutzzone auf und kann von weiteren dämonischen Wesen ohne Schwierigkeiten passiert werden.

Die Schutzzone eignet sich sowohl als Vorsichtsmassnahme, wenn man sich innerhalb des Kreises befindet (z.B. beim Lagern in der Wildnis) als auch als Prävention bei Beschwörungsritualen.

**Kosten:** 25 ASP

**Reichweite:** 7 Schritt Radius

Wirkdauer: Stufe des Zaubernenden in Stunden

**Meisterhinweis:** Die Feldversion des Dämonenschutzkreises, die auch vor Gehörnten schützt - zumindest manchmal und für kurze Zeit...

Der Spruch ist in der Ritualversion bei allen grösseren Akademien bekannt, die sich der Beschwörung von Dämonen widmen. Die hier beschriebene Feldversion wird allerdings normalerweise nur den eigenen Eleven vermittelt.

Eine wirkungsgleiche Formel variante ist einigen Waldelfen bekannt, die den Zauber offensichtlich aus alten hochelfischen Zeiten übermittlelt haben. Anderen Elfen geben sie den Zauber bereitwillig weiter.

Ein REVERSALIS ist auf diese Formel nicht möglich, da diese arkane Struktur schon enthalten ist .

**Startwerte:** Magier —10, Scharlatan -20 , Hexe —10, Druide -15 , D.Sumus -15 , H.d.Erde -18, Schelm —20, Auelf -12, Waldelf -12 , FirnelF -15, Halbelf -12



## KETTEN DICH UMSCHLINGEN

- und um den Verstand dich bringen

Eine Zauberei borbaradianischen Ursprungs

Anrufung Belhalhars

**Technik:** Der Borbaradianer kreuzt die Hände vor der Brust und reisst sie dann nach unten.

**Probe:** MU/FF/KK + halbe MR

**Zauberdauer:** 3 Sekunden

**Wirkungsweise:** Der Verzauberte wird von unsichtbaren Ketten aus Belhalhars Reich an allen Bewegungen gehindert.

Die Ketten können vom Opfer nicht zerstört werden, da es ja bewegungsunfähig ist. Auch eventuelle Dritte können nichts tun, da erstens die Ketten unregelmässig um den Körper gewunden sind, sprich gefunden werden wollen, zweitens die Fesseln dicht um das Opfer gewunden sind, so dass Schläge zur Zerteilung unweigerlich das Opfer treffen würden und drittens die **DÄMONISCHEN** Ketten einen RS von 10 und 70 LP haben.

Je 3 KR, die der Zauber wirkt, verliert das Opfer zwei Punkte KL und IN, und je einen auf AT, PA und Ausweichen.

**Kosten:** W20 ASP plus 2 ASP pro KR

**Reichweite:** 20 Schritt

**Wirkungsdauer:** W20 KR, maximal jedoch ST des Borbaradianers KR

**Meisterhinweis:** „Das Opfer wird an allen Bewegungen gehindert“ heisst in diesem Fall, dass das Opfer nicht selbst angreifen, gegnerischen AT nur ausweichen und sich nur im Schrittempo bewegen kann. Somit ist auch die Anwendung von Magie nicht möglich, es sei denn der Zauber kommt ohne Gesten aus (z.B. ein Böser Blick) Auch dieser Zauber wurde von Belgrum Borbaradsson (Künstlername) entwickelt und bisher nur an wenige Borbaradianer weitergegeben.

Liegen die Kosten über dem momentanen ASP-Vorrat des Borbaradianers, wird der Rest von seiner LE abgezogen.

**Startwerte:** Magier -5, Scharlatane -17, Hexen —7, Druiden —6, D. Sumus —9, Herren d. Erde -7, Schelm —18, alle Elfen -20



## MINDERER SCHUTZ VOR DEM CHAOS

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zauberer zeichnet ein Pentagramm auf den Boden um die zu schützende Zone und umschreitet danach die zu schützende Stelle

**Probe:** MU/KL/CH

**Zauberdauer:** 1 SR

**Wirkungsweise:** . Dieser Zauber entstand als eine komplizierte Kombination der Zauber Reversalis, Band und Fessel und Furor Blut und erschafft eine Zone, deren Grenze von minderen Dämonen nur nach einer um die Stufe des Zauberes erschwerten Mutprobe überschritten werden kann. Auch etwaige Waffen oder schädliche Eigenschaften der Dämonen wirken nicht durch diese Kuppel hindurch.

Wird beim Zauber das Grosse Gewand getragen oder ein Magierschwert benutzt, so werden die Boni auf die Mutprobe des Dämonen aufgeschlagen. Für den Einsatz der dreifachen ASP kann die abzulegende Mutprobe der Dämonen um die doppelte Stufe erschwert werden. Wenn mehrere Zauberkundige diese Formel mittels eines UNITATIO wirken, so wird die aufaddierte Stufensumme der Beteiligten auf die Mutprobe aufgeschlagen. Ist der Bann aber erst einmal gebrochen, dann löst sich die Schutzzone auf und kann von weiteren dämonischen Wesen ohne Schwierigkeiten passiert werden.

Die Schutzzone eignet sich sowohl als Vorsichtsmaßnahme, wenn man sich innerhalb des Kreises befindet (z.B. beim Lagern in der Wildnis) als auch als Prävention bei Beschwörungsritualen.

**Kosten:** 10 ASP

**Reichweite:** 7 Schritt Radius

Wirkdauer: Stufe des Zaubers in Stunden

**Meisterhinweis:** Der Spruch ist in der Ritualversion bei allen Akademien bekannt, die sich der Beschwörung von Dämonen widmen. Die hier beschriebene Feldversion wird allerdings normalerweise nur den eigenen Eleven vermittelt.

Eine wirkungsgleiche Formelvariante ist einigen Waldelfen bekannt, die den Zauber offensichtlich aus alten hochelfischen Zeiten übermittelt haben. Anderen Elfen geben sie den Zauber bereitwillig weiter.

Ein REVERSALIS ist auf diese Formel nicht möglich, da diese arkane Struktur schon enthalten ist.

**Startwerte:** Magier —10, Scharlatan -20, Hexe —8, Druiden -12, D.Sumus -15, H.d.Erde -15, Schelm —20, Auelf -10, Waldelf -10, Firnel -12, Halbelf -15



## OBSERVANTICHT

Schreckensgesicht

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Anrufung Thargunitoths

**Technik:** Der Magier fixiert das Opfer und spricht die Formel, während er mit den Fingern ein Heptagramm in die Luft zeichnet.

**Zauberdauer:** 8 Sekunden

**Probe:** MU/KL/CH (+MR)

**Wirkungsweise:** Das Opfer wirft einen Blick in Thargunitoths Domäne. Es ist für (TA) KR, mindestens aber eine KR wie gelähmt vor Schrecken. Eine um TA erschwerte Mutprobe muss gelingen, ansonsten bei 16-20 auf W20 eine der folgenden Wirkungen auftritt: 16 Mut sinkt um 1 Punkt, 17 Klugheit sinkt um 1 Punkt, 18 Aberglaube steigt um 1 Punkt, 19 Totenangst steigt um 1 Punkt, 20 sowohl Mut sinkt, als auch Totenangst steigt um 1 Punkt, alle Veränderungen sind permanent.

**Kosten:** 17 ASP

**Reichweite:** 15 Schritt

**Wirkungsdauer:** TA des Opfers in KR

**Meisterhinweis:** Bei der Anwendung des Zaubers ist äusserste Vorsicht geboten (wenn Person schon missachtet, dass seine Anwendung fast überall unter Strafe steht): Fällt bei der Zauberprobe eine 20, mag ein niederer Diener Thargunitoths das „Fenster“ nutzen, sich zu manifestieren, bei einem Patzer vielleicht gar ein Gehörnter (er hat die Fähigkeit der Existenz; und nein, der **OBSERVANTICHT** ist als Methode der „Instant-Beschwörung“ denkbar ungeeignet, da sich solcherart selbständige Dämonen nicht beherrschen lassen, von niemandem)!

Dämonenbeschwörer mit der Spezialisierung auf Untote erhalten einen Bonus von 2 in der Formel. Nicht überraschend dürfte daher sein, dass Brabak den Zauber kennt, und er wohl auch in einigen der Heptarchien verbreitet ist.

**Reversalis:** Gerüchte, nach denen die Umkehrung des Zaubers Beschwörungen erschwert oder gar Pforten des Grauens in Tijkools Domäne verschliessen könne, werden skeptisch betrachtet, aber erforscht.

**Startwerte:** Magier -13, M(B) -7, Scharlatan -20, Hexe -12, Druiden -20, D. Sumus -20, H. d. Erde -20, Schelm -20, Auelf -20, Waldelf -20, Firnel -20, Halbelf -18, Dunkelelf -7, Beni G. S. -20, KdW -20, Hochelf -20



## ORCANATA FULMINIS

Donnerschlag und G'witterblitz

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Anrufung Belhalhars

**Technik:** Der Magier hebt beide Hände an die Schläfen, konzentriert sich auf die dämonischen Antielemente, streckt die Handflächen dann langsam dem Himmel entgegen und ruft Belhalhar an.

**Zauberdauer:** 1 Spielrunde, bei einem Xarfai-Paktierer 10 Kampfunden abzüglich des momentanen Kreises der Verdammnis

**Probe:** MU/KL/KK

**Wirkungsweise:** Ein Dutzend Schritt über dem Haupt des Magiers wirbeln aus dem Nichts bedrohliche Gewitterwolken von tiefem Schwarz und blutigen Rot zusammen, einzelne Blitze zucken vom Himmel, leises Donnerrollen ist wie ein schleichendes Flüstern aus der Ferne zu hören. Eine häufige Begleiterscheinung sind kleine, tröpfelnde Regenschauer und nach einer kurzen Zeit unheimlicher Ruhe ein tosender Sturmwind, der alle anderen Geräusche übertönt. Aus den Wolken kann der Zauberer ein Blitzgewitter gegen seine Feinde schlagen lassen.

Er kann maximal (Stufe des Magiers)+W6 vom Himmel zuckende Blitze kontrolliert gegen seine Opfer schlagen, die Blitze treffen immer, sofern sie nicht von göttlichen oder mächtigen elementaren Kräften abgelenkt werden. Jeder Blitz verursacht (Stufe des Magiers)+W6 Trefferpunkte. Durch Schwere Treffer sinken meist Attacke- und Paradewerte der Getroffenen, oder sie werden gar auf der Stelle kampfunfähig (nähere Details siehe „Mantel, Schwert und Zauberstab“, Seite 67).

**Kosten:** 14 ASP + W20 ASP für jeden eingeschlagenen Blitz

**Reichweite:** der Radius des Sturmes beträgt Stufe des Zaubersenden x 5 Schritt. Soll sich der Sturm vom Magier fortbewegen, so kostet dies pro 10 Schritt W6 zusätzliche ASP, das Zentrum des Sturms kann maximal um Stufe x 10 Schritt bewegt werden.

**Wirkungsdauer:** bis die gewünschte Anzahl Blitzangriffe durchgeführt wurde, max. jedoch Stufe des Magiers in Minuten

**Meisterhinweis:** Es handelt sich hierbei um die Herbeirufung eines dämonischen Antisturmes aus Belhalhars mörderischer Domäne. Gegen die direkt attackierenden Blitze hilft nur ein Wunder der Zwölfe, Schutz durch einen Dschinn oder **WAND AUS ELEMENT**. Der Sturm kann mit einem **PENTAGRAMMA+22** (der gegen semioperationelle Magie allerdings 5W20 ASP kostet) ausgetrieben werden.

Diese mächtige Anrufung wurde einst in den Magierkriegen eingesetzt, lässt sich möglicherweise sogar bis ins Gildenland zurückverfolgen. Mächtige Magier haben sie immer wieder zur Unterstützung von Heerscharen oder eigenen Söldnertruppen benutzt. Seit den Magierkriegen geriet sie zwar zunehmend in Vergessenheit, ist aber als einzige Formel der operationellen Magie noch einigen wenigen Beschwörern und Kampfmagiern bekannt. Der Einsatz in den aventurischen Heeren ist durch die Kirchen - insbesondere Praios und Rondra - natürlich geächtet. Dennoch sollen noch immer die Akademien von Elevina, Punin und Beilunk im Besitz der Thesis sein, die aber natürlich gewissenhaft im Giftschränk aufbewahrt wird.

Die einzigen Verruchten, die diese Magie anwenden, sind Paktierer Xarfais in den inneren Kreisen der Verdammnis. Bei einem solchen braucht es auch wesentlich weniger Zeit, bis sich die Wolken rasend schnell zusammenziehen

Der Gebrauch der Invokation ist nicht nur für die Gegner des Zaubersenden gefährlich: Sollte der Magier nicht genügend ASP aufbringen können, die seine Blitzangriffe benötigen, öffnen sich automatisch die Verbotenen Pforten und der niederhöllische Sturm entzieht die weitere Kraft der Lebensenergie des Magiers! Die wenigen Kundigen wissen im Normalfall um diese Gefahr und wirken das Ritual unter Zuhilfenahme der Blutmagie durch Opferung von Mensch und Tier.

**Reversalis:** keine Wirkung

**Startwerte:** Magier -12, Auelf -20, Waldelf -20, Firnel -20, Halbelf -20, Hexe -15, Druide -12, Diener Sumus -18, Herr der Erde -15, Scharlatan -20, Schelm -20



## SCHATTENLODERND FLAMMENQUALEN

Fleisch verbrannt, zu Staub zermahlen

Eine Formel der Hohen Borbaradianer

Anrufung Widharcals

**Technik:** Der Magier deutet mit den Fingern beider Hände auf das Opfer und spricht die Formel .

**Probe:** MU/CH/KK (+MR)

**Zauberdauer:** 3 Sekunden

**Wirkungsweise:** Den Fingern des Magiers entspringen schwärzer als schwarz lodernde Flammen des Nicht-Feuer, die das Opfer umhüllen und unter Qualen verbrennen, jedoch nicht auf andere Wesen oder Gegenstände übergreifen. Pro Kampfrunde erleidet das Opfer (unabhängig vom Kostenwurf des Magiers) W6 Schadenspunkte. Ab der 3. Kampfrunde erhöht sich der Schaden auf 2W6 SP, ab der 5. Kampfrunde auf 3W6 SP, jeder ZF-Punkt über 10 verursacht einen weiteren SP. Die Flammen erlöschen sofort, sobald die Wirkungsdauer zu Ende ist bzw die Konzentration des Zauberers gestört wird.

Wenn nach Ende des Zaubers nicht rauchende, schwarze Knochen des Opfers zurückbleiben, so steigt sein Aberglaube bei einer Wahrscheinlichkeit von 1 - (Anzahl der KR) auf W20 permanent um einen Punkt. Die von den Flammen der Niederhöhlen gebrannten Wunden können nicht auf natürlichem Wege regeneriert und nur mit Hilfe von Magie geheilt werden.

**Kosten:** einmalig W6 LP (normal regenerierbar), 3W6 ASP pro Kampfrunde, ab der 3. Kampfrunde 2W6, ab der 5. Kampfrunde 1W6

**Reichweite:** 13 Schritt

**Wirkungsdauer:** max. ZF des Magiers in Kampfrunden (A)

**Meisterhinweis:** Man kann nur von Glück reden, dass diese wahrhaft niederhöllische Formel bereits seit den Magierkriegen als verschollen gilt. Dennoch gab es immer einige wenige Hohe Borbaradianer und sogar südländische Schwarzmagier, die die Kenntnis der Thesis haben mussten.

Ein durch diesen Zauber zu Tode gekommenes Opfer geht nicht in Borons Reich ein, sondern kehrt als Gefesselte Seele nach Dere zurück.

Davon abgesehen, dass sich kaum jemand bereit finden dürfte, Helden diese Formel zu lehren, und ihre Anwendung auch laut Codex Albyricus verboten ist, gehört diese Formel natürlich auf keinen Fall in Spielerhände, sondern nur in die ihrer Meisterpersonen.

**Reversalis:** beendet den niederhöllischen Brand augenblicklich; ausserdem wird bei entsprechend hohem ASP-Einsatz der Schaden geheilt.

**Startwerte:** Magier -10, Scharlatan -20, Hexe -15, Druiden -12, Diener Sumus -18, Herr der Erde -18, Auelf -19, Waldelf -20, Firnel -20, Halbelf -18, Schelm -20



## SCHATTENSPIEL

Eine finstere Zauberei aus druidischer Überlieferung, doch wohl auch Gildenmagiern der

Linken Hand bekannt

Anrufung Blakharaz'

**Technik:** Der Zaubernde berührt mit den Schatten seiner zu Klauen geformten Hände den Schatten des Opfers.

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** MU/CH/FF

**Wirkungsweise:** Mit dieser Anrufung öffnet man der dämonischen Macht des Blakharaz ein Tor zum Schatten des Opfers, er entwickelt ein Eigenleben. Der Schatten begleitet das Opfer weiterhin, wirkt aber bedrohlicher und dunkler als normale Schatten, manchmal meint man gar (vom Meister verdeckt gewürfelte Sinnesschärfe-Probe), er bewege sich anders als sein Körper. Wenn die Sonne untergegangen ist, kann sich der Schatten vom Körper lösen und schleicht zum Zauberkirker, der ihn nach allem ausfragen kann, was das Opfer an diesem Tag getan hat. Anschliessend kehrt er zu seinem Körper zurück, spätestens aber zum Sonnenaufgang.

Wenn der Zaubernde die Dienste des Schattens nicht mehr benötigt, kann er den Zauber entweder normal abbrechen, wobei die dämonische Belebung verschwindet, oder er kann den Schatten gewaltsam für immer vom Körper lösen, indem er die Zaubertechnik wiederholt und einmalig 22 ASP aufwendet.

**Kosten:** 8 ASP + 4 ASP pro Tag, 22 ASP für die permanente Lösung des Schattens

**Reichweite:** B (Schatten berührt Schatten); für die nächtliche „Befragung“ darf der Zaubernde max. so viele Meilen entfernt sein, wie seine Stufe beträgt. Erstaunlich dabei ist, dass der Zauber nur bei Tageslicht eingesetzt werden kann, eher untypisch für die Dämonologie.

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Aufwand, der endgültige Schattenraub ist permanent

**Meisterhinweis:** Der Ursprung dieses Zaubers ist eindeutig bei den Dämonen zu suchen, wenn auch unbekannt ist, ob es sich um einen zum **ECLIPTIFACTUS** verwandten Spruch handelt, oder Blakharaz diese Magie einst seinen Kultisten sandte. **SCHATTENSPIEL** wurde bereits zur Zeit der Klugen Kaiser häufig verwendet, ja man kennt sogar erst seit dieser Zeit die Vokabel „beschatten“ im Garethi. Heutzutage beherrschen eher weniger dunkle Druiden, sondern vielmehr Dämonenpaktierer und Schwarzmagier diese gefürchtete Formel. Bei ihnen heisst sie **OBSCURMANTIA, DUNKLER MANN** - folge meinem Zauberbann.

Der belebte Schatten kann durch Hellsichtzauber als dämonische Magie identifiziert werden, ein **PENTAGRAMMA+6** treibt die unheilige Belebung aus.

Wenn dem Opfer der Schatten endgültig geraubt wird, führt dies zu einer W6 Stunden dauernden geistigen Verwirrung. Der Anblick eines Menschen ohne Schlagschatten (der Körperschatten ist nach wie vor vorhanden), ist nicht nur sehr ungewohnt, sondern kann auch dazu führen, dass das Opfer als Geweihter des Namenlosen verschrien wird.

Der verselbstständigte Schatten ist nun ein böstiger Sai'Chan, ein Schattendaimonid des Tyakra'man. Tagsüber springt er von einem Schatten zum andern, nachts spioniert er vollkommen ungehindert von jeder derischen Macht für seinen Herren in der Siebten Sphäre.

**Reversalis:** Mit der Umkehrung kann man einen belebten Schatten wieder zum üblichen, ständigen Begleiter des Opfers, jedoch nicht den permanenten Verlust des Schattens rückgängig machen.

**Startwerte:** Magier -7, Scharlatan -15, Hexe -10, Druide -5, Diener Sumus -11, Herr der Erde -6, Schelm -14, Auelf -16, Waldelf -16, Firnel -17, Halbelf -16



## TAUSEND KRALLEN

Eine Zauberei der Hexen

Anrufung Aphasmayras

**Technik:** Die Hexe faucht und macht krallende Bewegungen in Richtung des Opfers.

**Zauberdauer:** 2 Sekunden

**Probe:** MU/IN/KK (+ Wirkungsdauer in KR)

**Wirkungsweise:** Die Hexe muss zuerst festlegen, wieviele KR der Zauber wirken soll (um diese Zahl ist die Zauberprobe erschwert). Sodann erhält das Opfer pro KR 2W6 SP durch unsichtbare Krallenhiebe (was die Hexe umgehend ebensoviele ASP kostet), die auch sichtbare Wunden hinterlassen, welche dem Angriff einer grossen Raubkatze ähneln. Nach der dritten KR muss das Opfer eine Mutprobe erschwert um den Aberglauben ablegen, um nicht der Panik zu verfallen (bei 20 auf W20 steigt dann der AG permanent um einen Punkt). Stirbt das Opfer während der Wirkungsdauer, hören die Krallenschläge nicht etwa auf, sondern suchen sich ein neues Opfer in der Nähe (meist die Hexe...). Gehen der Hexe die ASP aus, werden die weiteren Krallenschläge mit ihrer LE bezahlt, was durchaus zum Tod führen kann.

**Kosten:** Angerichtete SP +5 ASP

**Reichweite:** 21 Schritt beim Einsetzen des Zaubers, danach spielt es keine Rolle mehr wie weit sich das Opfer von der Hexe wegbewegt.

**Wirkungsdauer:** nach Wunsch

**Meisterhinweis:** Ein KAMPFZAUBER STÖREN ist gegen die unsichtbaren Hiebe nutzlos, ein GARDIANUM schützt jedoch davor. Ein PENTAGRAMMA + 54 oder REVERSALIS NOGATPEH + 38 würden die Wirkung beenden - eher utopisch also.

Der Zauber beginnt gerade, unter den Hexen grössere Verbreitung gewinnen, da er doch recht effektiv ist - und nicht zuletzt weil er in Oron sprunghaft an Beliebtheit gewonnen hat, so dass er in Elburum leicht zu erhalten ist. Ansonsten muss die Lernwillige schon eine Tochter Satuaris aufsuchen - es muss nicht einmal eine besonders finstere sein, da die Anrufung (ähnlich ja der KRÄHENRUF) einfach als eine nützliche Waffe gesehen wird.

**Reversalis:** Lässt den Ursprungszauber augenblicklich enden.

**Startwerte:** Magier -15, M(B) -12, Scharlatan -20, Hexe -8, Druiden -18, D. Sumus -20, H. d. Erde -20, Schelm -20, Auelf -20, Waldelf -20, Firnel -20, Halbelf -20, Dunkelelf -15, Beni G. S. -20, KdW -20, Hochelf -20



## UMBRA CONTRAHET

- bildet ein Versteck

Eine Zauberei borbaradianischen Ursprungs

Anrufung Amazeroths

**Technik:** Der Borbaradianer hält den Stab/die Arme hoch über den Kopf und ruft die Formel

**Probe:** MU/CH/KK +5

**Zauberdauer:** 5 Sekunden (der Nebel erscheint am Ende der Zauberdauer)

**Wirkungsweise:** Der Borbaradianer ruft einen dämonischen Nebelfetzen herbei, der eine vollkommene Dunkelheit hervorruft, und eine Grösse von maximal  $ST \times ST$  Rechtschritt hat (bei einer Höhe von etwa 3 Schritt)

Lichtquellen können nur aus nächster Nähe erkannt werden, Zauberproben im Nebelfeld sind um 10 Punkte erschwert. Es dürfen nur Zauber angewandt werden, die sich auf den Zauberer oder die Allgemeinheit beziehen; ein Zielen ist nicht möglich.

Der Nebel bleibt dort, wo er invoziert wurde — davon lässt er sich auch von einem Orkan nicht abbringen.

**Kosten:** W20 ASP für die Invokation +1 ASP pro SR

**Reichweite:** Der Nebel entsteht um den Magier herum.

**Wirkungsdauer:** nach ASP-Einsatz, jedoch maximal  $ST$  in SR (A)

**Meisterhinweis:** Auch Lichtquellen, die von ausserhalb des Nebelfeldes kommen werden gedämpft und verlieren ihre Leuchtkraft.

Kampf- und Verwandlungszauber, die auf ein Ziel im Nebelfeld oder das Nebelfeld selbst gesprochen wurden, werden absorbiert, und jeder im Nebelfeld erleidet W6 SP.

Das Nebelfeld ist eine undurchdringliche Barriere für Verständigungs- und Hellsichtzauber.

Wie bei allen Borbaradianerzaubern kann ASP durch LE ersetzt werden, um die Kosten zu begleichen. Der Zauber ist nur wenigen Borbaradianern bekannt.

**Reversalis:** lässt das Nebelfeld verschwinden Antimagie: Pentagramma

**Startwerte:** Magier -7, Scharlatane -15, Hexen —8 Druiden —8, D. Sumus -14, Herren d. Erde -10, Schelme —17, alle Elfen -19



## UNGEZIEFER, ECHSE, RATTENTIER

...euch gegenseitig mordet hier!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde legt die Fingerspitzen beider gespreizten Hände vor sich auf den Boden, zieht sie langsam zusammen, um dann die geballten Fäuste zusammenzuschlagen.

**Zauberdauer:** 1 Minute

**Probe:** MU/IN/CH +7

**Wirkungsweise:** Um den Zaubernden herum entsteht eine Zone, innerhalb derer sich alles Ungeziefer wie Spinnen, Blutegel, Kakerlaken und alles Getier bis etwa zur Grösse einer Ratte gegenseitig angreift und solange bekämpft, bis keines der Tiere mehr am Leben ist, respektive nur noch eines übriggeblieben ist. Auch alle weiteren Wesen in diesem Sinne, die die Zone betreten, fallen unter diesen Bann.

Der Zaubernde ist gegen eventuelle Angriffe der Tiere nicht gefeit, doch greifen sich diese vornehmlich gegenseitig an.

**Kosten:** 3W20+10 ASP

**Reichweite:** Stufe des Magiers mal 5 Schritt **Wirkungsdauer:** Stufe des Magiers mal 2 Stunden

**Meisterhinweis:** Der Versuch dieser Beschwörung, satuarische Fluchmagie nachzuempfinden, ist offensichtlich, es ergibt sich jedoch vielmehr eine Ähnlichkeit mit archaischen Herrschaftsritualen der Echsen.

Der Spruch wurde angeblich von einem gewissen Doctorius Drinji Barn entwickelt, der sich offensichtlich mit alter echsischer Zauberei und vergessener Dämonologie beschäftigt. Dr. Barn soll ja auch noch andere, ähnlich geartete Beschwörungen wie den KRÖTE NATTER und den SPINNE EGEL beherrschen. Es ist keine Akademie bekannt, die auch nur mehr als eine vage Vermutung von der Existenz des Zaubers besitzt, und der Zauber wurde lediglich im verschollenen Zhamorrahanischen Almanach so ausführlich beschrieben, dass eine Rekonstruktion möglich wäre. Und Dr. Barn soll unauffindbar irgendwo in den nostrischen Wäldern leben.

**Reversalis:** Zwar ein sehr astralintensiver, aber wirksamer Schutz vor Angriffen kleinerer Tiere und Ungezieferbefall.

**Startwerte:** Magier -12, Scharlatan -20, Hexe -13, Druiden -15, Diener Sumus -20, Herr der Erde -18, Schelm -20, Auelf -20, Waldelf -20, Firnelb -20, Halbelf -20



## VULNERABIS OFFNE WUND'

Reisse ihn in Borons Schlund

Ein Zauber aus druidischer Überlieferung

Anrufung Calijnaars

**Technik:** Der Zaubernde berührt sein Opfer in der Herzgegend, krallt sich mit den Fingernägeln in das Fleisch hinein und konzentriert sich auf die Formel

**Zauberdauer:** 1 Spielrunde

**Probe:** MU/IN/KK (+ MR)

**Wirkungsweise:** Wunden, die dem Zaubernden geschlagen wurden, schliessen sich unnatürlich schnell und öffnen sich dafür an der gleichen Stelle beim Berührten, werden jedoch doppelt so gross. Für je 2 Schadenspunkte, die das Opfer dadurch erhält, kann der Zaubernde bei sich einen SP rückgängig machen. Ist das Opfer tot oder haben sich die Verletzungen des Zaubernden vollständig geschlossen, können natürlich keine weiteren Wunden mehr übertragen werden. Der Zauber wirkt nur bei offenen Wunden, er kann keinen Gift- oder Krankheitsschaden heilen.

Ein Nebeneffekt ist, dass der Zaubernde nach der Anwendung dieser Formel im nächsten Kampf in einen Berserkerrausch verfällt, wenn eine Selbstbeherrschungsprobe misslingt: Er schlägt dann für W20 KR wie unter der Wirkung eines SAFT KRAFT um sich. Überlebt das Opfer die Anwendung dieses Spruches, so verliert es für je 20 SP, die durch diesen Zauber verursacht wurden, 1 permanenten LP. Die Wunden heilen übrigens doppelt so schnell ab, bilden aber seltsame Transmutationen: Hörner, Augen, Klauenhände. Diese lösen sich bei der vollständigen Heilung von ihrem Wirtskörper ab und laufen auf Trippelfüssen davon, dabei reissen sie soviel SP, wie schon bei der Anwendung des Zaubers geschehen. Erst danach können die Wunden auf normalem Weg verheilen.

**Kosten:** W6 ASP für je 4 angefangene LP, die der Zaubernde zurückerhält.

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Die dämonisch mutierten Wunden heilen nur normal ab, wenn sie gänzlich mit Heilzaubern geschlossen, oder aber mit einem einfachen PENTAGRAMMA ausgetrieben werden.

Dieser Heilzauber, der eigentlich schon kein solcher mehr ist, ist die Grundlage für alle Gerüchte um ein Gegenstück zum MAGISCHEN RAUB, das Lebenskraft rauben kann. Der Verständigungszauber hat mit dieser Anrufung, die zu den finstersten Druidenzaubern gezählt werden muss, aber nicht viel zu tun. Die Formel hatte in den Magierkriegen eine grosse Verbreitung, die Wunden ganzer Truppen wurden mit einer mächtigeren Variante dieses Spruchs geschlossen und Gefangene in dämonische Finsternis gestürzt. Heutzutage beherrschen diesen Zauber nur wenige finstere Druiden und so mancher Xarfaï- oder Caljinaarpaktierer. Die Thesis kann dem Daimonicon entnommen werden, ausserdem ist sie ziemlich schwierig aus beiden Büchern Zurbarans zu rekonstruieren. Hinweise finden sich in den Geheimnissen des Lebens, in denen der VULNERABIS natürlich ausnahmslos verurteilt wird.

**Reversalis:** Egal, ob man den SIBARENLUV auf den Täter oder das Opfer spricht: Der ganze Zaubervorgang wird rückgängig gemacht, die Wunden kehren zu ihrem ursprünglichen Besitzer zurück, was für diesen den Tod bedeuten kann. Dies funktioniert allerdings nur, so lange die Wunden beim Opfer noch nicht verheilt sind.

**Startwerte:** Magier -11, Scharlatan -20, Hexe -20, Druiden -10, Diener Sumus -18, Herr der Erde -14, Schelm -20, Auelf -20, Waldelf -20, Firnelv -20, Halbelf -20



## WASSER SICH ERGIESSE

- in Massen über dich es fliesse!

Eine Zauberei borbaradianischen Ursprungs

Anrufung Charyptoroths

**Technik:** Der Borbaradianer fixiert sein Opfer, greift sich an die Kehle und spricht die Formel

**Probe:** MU/MU/CH +5

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Wirkungsweise:** Über dem Opfer öffnet sich für eine Sekunde ein Spalt im Weltgefüge, und das schwarze Wasser aus Charyptoroths Domäne ergiesst sich über das Opfer, das diese Brühe einatmet. Dabei erhält es W20 SP.

**Kosten:** W20 ASP

**Reichweite:** 10 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** Diese Anrufung Charyptoroths ist nur einigen wenigen Magiern bekannt - vorwiegend solchen, die sich der Herrin der blauschwarzen Tiefen ergeben haben.

Liegen die Kosten über dem momentanen ASP-Vorrat des Borbaradianers, wird der Rest von seiner LE abgezogen.

**Reversalis:** würde den Zauber vermutlich aufheben - bei der Kürze der Zeit ohne Bedeutung Antimagie: Pentagramma, Kampfzauber stören oder Invercano

**Startwerte:** Magier -13, Scharlatane -19, Hexen —15, Druiden —15, D. Sumus -17, Herren d. Erde -17, alle anderen - 20



---

# BESCHWÖRUNGEN NEUE FORMELN II. DIE FORMELN DER ZEIT



## HEXENGESTIRN

Eine Hexerei,

vermutlich von den Ssrkhrsechim stammend

**Technik:** Die Hexe legt während der Namenlosen Tage einen weiss glänzenden Diamanten auf einen Sad'Nav und Sad'Huarr geweihten Stein und ruft alle Wandelsterne bei ihren niederhöllischen Antonymen an.

**Zauberdauer:** Von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang

**Probe:** MU/CH/CH (+Modifikator)

**Wirkungsweise:** Diese Formel verändert in einem Erzitern des Himmels den gesamten Sternenhimmel zu einer bestimmten Konstellation, die in der Vergangenheit der Weltgeschichte schon einmal existiert haben muss. Die aus der Astrologie bekannten Wirkungen auf das Schicksal und die karmatischen Kausalknoten treten mit voller Wirkung ein. Dabei ist es nicht möglich, ein spezielles Ereignis, wie die Revolte in einem bestimmten Land, herbeizuführen, sondern kann „nur“ die Vorgaben des Schicksals schaffen. Was wirklich geschieht, muss je nach eingetretener Konstellation der Meister entscheiden. Bei der Schaffung einer geeigneten Invokationskonstellation, kann diese im Idealfall bis zu 15 Punkte Erleichterung auf die Beschwörung und bis zu 7 auf die Beherrschung des Dämons erbringen!

Die Probe ist je nach Kenntnis der Konstellation und vergangener Zeit, da diese zum letzten Mal auftrat, erschwert: Hexe kennt Konstellation exakt (etwa aus dem Folianten) +1- 0, hat Beschreibung +5, hat lediglich die Vorstellung einer Idealkonstellation +10; Konstellation trat zuletzt auf vor einem Jahr +2; einem Jahrzehnt +4; einem Jahrhundert +8; einem Jahrtausend +16; einem Jahrzehntausend +32 usw.

**Kosten:** je nach Veränderung des Sternhimmels von W20 ASP (Simia tangiert Gans anstatt in propter zu passieren) bis W20 x 100 ASP (kompletter Antagonismus des bisherigen Sternhimmels), davon 1/30 (echt gerundet) ASP permanent.

**Reichweite:** Sechste Sphäre

**Wirkungsdauer:** Stufe des Zauberns in Tagen, während der Zeit nähern sich die Gestirne wieder ihrem gewöhnlichen Rhythmus.

**Meisterhinweis:** Diese Zauberei ist wohl die einzige Formel, die Einfluss auf das von Los gegebene Schicksal nehmen kann. Aus diesem Grund, zieht die Anwendung dieser Formel wie viele anderen Formeln der Zeit eine Reaktion des Wächters Teclador oder gar Satinav selbst herbei und ist keinesfalls für Helden gedacht, sondern Meisternächten vorbehalten, da es kaum mehr Personen sind, die diese heutzutage unbekannt Formel der Zeit beherrschen: Die ausgestorbenen Ssrkhrsechim ersannen diese Formel, doch selbst unter diesen wie unter den Töchtern Satuarias können nur die Mächtigsten, die zu den Verhüllten Meistern gezählt werden, diese Formel anwenden. In der gesamten Menschheitsgeschichte ist kein Fall bekannt, in der dieser Spruch derart sternverändernd eingesetzt wurde, dass es alle Welt als unnatürlich ansah.

**Startwerte:** Magier -13, Scharlatan -20, Hexe -12, Druide -17, Diener Sumus -18, Herr der Erde -18, Schelm -20, Auelf -18, Waldelf -20, Firnel -18, Halbelf -20



## VERÄNDERTE JAHRESZEITEN

Eine Zauberei unbekanntem Ursprungs in Feenwäldern verbreitet

**Technik:** Die Fee reckt ihre Arme gen Himmel, dreht sich tanzend im Kreis, und besingt die Jahreszeit, in der sie sein möchte.

**Zauberdauer:** nach Ermessen des Meisters (1 SR für wenige Dutzend Schritt Umkreis, ein Tag für ein mittelgroßes Wäldchen)

**Probe:** IN/IN/CH (+ Zuschlag)

**Wirkungsweise:** Mit diesem Zauber beeinflusst die Fee den Lauf der Welt derart, dass sich die Landschaft innerhalb kürzester Zeit völlig verändert und in eine neue Jahreszeit übergeht. Beispielsweise beginnt ein starkes Tauwetter und die Winterlandschaft verändert sich derart, dass man denkt, der Frühling sei gekommen, oder die Blätter an den Bäumen färben sich in herbstlichen Farben und beginnen abzufallen. Betroffen ist dabei der gesamte Wirkungsbereich; am Rand geht die veränderte Jahreszeit allmählich in die aussen herrschende über. Der Meister kann Zuschläge bis zu +15 verlangen; je nachdem, wie stark die gewählte Jahreszeit sich von der gegenwärtigen unterscheidet.

**Kosten:** 7W/20 ASP

**Reichweite:** Nach Belieben der Fee bis zu 70 Schritt Radius pro Stufe der Zaubernen (bei Unitatio können die Stufen addiert werden)

**Wirkungsdauer:** Stufe der Zaubernen in Tagen (bei Unitatio können die Stufen addiert werden)

**Meisterhinweis:** Den Menschen ist dieser alte Zauber vor allem aus Bardenliedern und albernischen Feenmärchen bekannt. Die Teilnehmer der Expedition des Thorwalerkapitäns Phileasson Foggwulf behaupten, auch die Hochelfen hätten einen ähnlichen Zauber beherrscht, der im Original *delai iya'sha'levar'nimris cASPmandra* lautet. Einige wenige Kundige finden sich unter den Waldelfen; nicht umsonst heisst es oft, dass Elfenwälder oftmals ihre eigenen Jahreszeiten haben. Und natürlich sind die Feen wahre Meister in diesem Spruch, sind doch viele Feenreiche fest im Griff einer Jahreszeit. In diesem letzteren Fall handelt es sich zumeist um eine noch ältere, mächtigere Variante des Zaubers. Da sich Feen aber noch weniger mit Menschen abgeben als sogar Waldelfen, ist es nicht verwunderlich, dass noch kein Mensch bekannt wurde, der jemals die **VERÄNDERTEN JAHRESZEITEN** genutzt hat.

Die herbeigesehnte Jahreszeit entspricht übrigens den lokalen Gegebenheiten, d.h. dass der Zauber auf Yeti-Land oder im Regengebirge kaum nennenswerte Unterschiede ausmacht, die zudem gerade einmal den Einheimischen auffallen mögen.

**Reversalis:** Die Jahreszeiten kehren zu ihrem normalen Ablauf zurück.

**Startwerte:** Magier -20, Scharlatan -20, Hexe -17, Druiden -17, Diener Sumus -18, Herr der Erde -18, Schelm -20, Auelf -14, Waldelf -12, Firnelb -16, Halbelf -18



---

# BESCHWÖRUNGEN NEUE FORMELN III. ELEMENTARE MÄCHTE



## BÜCHERDJINN

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Beschwörer zeichnet ein Pentagramm auf Papier oder Pergament und malt an die Ecken die Zeichen der Elemente Wind, Wasser und Humus, des Geistes und der Beschwörung von Djinni. Die Beschwörung muss in Anwesenheit von mindestens drei Büchern stattfinden.

**Zauberdauer:** 5 Minuten

**Probe:** KL/KL/CH

**Wirkungsweise:** Über dem Pentagramm erscheint ein „Bücherdjinni“, eine den Mindergeistern verwandte, jedoch intelligente elementare Manifestation, von etwa zwei Spann Grösse. Dem Aussehen nach handelt es sich um eine Kreuzung aus Wölkchen und Bücherwurm mit menschenähnlichem Gesicht. Der Djinn ist bereit, dem Beschwörer gegen Zahlung einiger ASP (s.u.) einen oder mehrere Gefallen zu tun. Er liest Bücher, indem er in sie einzieht, was ihm nur bei Büchern aus organischem Material möglich ist - Steintafeln kann er nicht lesen. Für ein durchschnittliches wissenschaftliches Werk braucht er ungefähr 10 Sekunden. Nach der Literaturrecherche kann er den Beschwörer zu den Büchern führen und ihm die Seiten nennen, auf denen er das Stichwort bzw. die Stichwortkombination gefunden hat. Er kann - gegen einen zusätzlichen ASP und wenn man ihm Papier und Tinte gibt - das Ergebnis auch aufschreiben, was allerdings nur dann wirklich praktisch ist, wenn die Bibliothek übersichtlich gestaltet ist und die Bücher mit Titeln versehen sind („drittes Regal, oberste Reihe, Doktorarbeit Alrik el-Kebir, Seite 57“). Gegen weitere ASP-Zahlungen ist es sogar möglich, sich den Text der betreffenden Seiten sofort vom Djinn vortragen und/oder aufschreiben zu lassen. Schreiben kann er, indem er Tinte aufsaugt und zielgenau zu Buchstaben oder Zeichnungen aufs Papier spuckt (Tintenstrahlspucker). Der Djinn spricht und versteht nur die Sprachen und Schriften, die auch sein Beschwörer beherrscht; er kann jedoch auch ihm unverständliche Texte, Zeichen und sogar Bilder originalgetreu kopieren. Der Djinn ist räumlich und zeitlich nicht an seinen Beschwörer gebunden, wohl aber an die Anwesenheit von Büchern und das Erledigen seines Auftrags. Bücher liebt er über alles, und er würde ihnen niemals Schaden zufügen. Nach getaner Arbeit verflüchtigt sich der Djinn.

Kosten, Wirkungsdauer,

### Reichweite:

10 ASP für die Beschwörung

+ 1 ASP pro 100 Seiten (Vorlesen)

+ 1 ASP pro 10 Seiten (Schreiben, Oktavformat)

+ 1 ASP pro 100 Bücher (Suche nach einem Stichwort von maximal 21 Zeichen)

+ 1 ASP pro Stunde (Märchen erzählen/ Vorträge halten; Inhalt und Stil werden vom Beschwörer

vorgegeben)

**Meisterhinweis:** Das Verwenden von Zaubertinte für das Pentagramm erleichtert die Beschwörung um einen Punkt, des weiteren wird die Beschwörung für jeweils 1000 anwesende Bücher um einen Punkt erleichtert. Bücherdjinni fallen in Aussehen, Ausdrucksweise und Gehabe verschieden aus, je nachdem, aus was für Büchern man sie beschwört.

Dieser Zauber wurde wie so viele kürzlich in Mhanadistan wiederentdeckt. Seine elementare Zuordnung und die genaue Klassifikation des Djinns ist noch nicht erforscht; Vermutungen gehen in Richtung einer Symbiose von drei Elementen: Humus (Pergament), Luft (Wort) und Wasser (Tinte). Andere reden von einer Manifestation des Elements Kraft... Der Zauber wird in Mherwed, Rashdul, Khunchom und der fasarer Al'Achami gelehrt (unter dem Namen Djinn al'Kitäbi). Auswärtige Magier können ihn im Tausch gegen eine gleichwertige Formel oder für ca. 200 Dukaten (je nach Verhandlungsgeschick) ebenfalls erlernen. Die Existenz des Zaubers ist in Punin bekannt, die Thesis aber nicht, und deshalb wird er dort auch nicht gelehrt.

**Reversalis:** lässt den Djinn verschwinden

**Startwerte:** Magier —10, Scharlatan —15, Hexe —15, Druide —15, D.Sumus —15, H.d.Erde —14, Schelm -18, Auelf —20, Waldelf —20, Firnelf —20, Halbelf —20



## DI DA DUMM

Elemente machen Wumm

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Schelm betrachtet den Körperteil des Opfers, der das Element abbekommen soll, spricht die Formel und grinst.

**Zauberdauer:** 3 Sekunden

**Probe:** CH/GE/KK

**Wirkungsweise:** Plötzlich wird das Opfer von einem Schwall eines Elementes nach Wahl des Schelmen getroffen. Je nach Element fällt die Wirkung unterschiedlich aus: so durchnässt z.B. ein Schwall Wasser das Opfer von oben bis unten, ein kleiner Feuerstoss versengt die Füße oder ein plötzlich aufkommender Wind schubst das Opfer, so dass es auf den Boden fällt. Das Opfer wird dabei jedoch keinesfalls ernsthaft verletzt.

**Kosten:** 5 ASP

**Reichweite:** 10 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** Dieser Zauber ist nur Schelmen bekannt, die aber häufig gerne bereit sind ihn lustigen Gesellen weiterzugeben - sofern sie Zeit dafür finden!

Es scheint sich bei diesem Zauber um eine Abwandlung der Zauber **ZORN DER ELEMENTE** und **MANIFESTO** zu handeln. Da das Element der Wahl jedoch keinen Einfluss auf die Probe des Zaubers hat ist anzunehmen, dass auch Elemente des **MEISTER MINDERER GEISTER** enthalten sind.

Wie üblich entzieht sich dieser Zauber jedoch wegen seiner schelmisch—koboldischen Herkunft bisher einem direkten Vergleich, doch kann er der Beschwörung elementarer Kräfte zugeordnet werden.

Reversalis/Antimagie: Wie ein Di Da Dumm des entgegengesetzten Elements/ Kein bekannter Gegenzauber. Geoden könnte allerdings ihr Ring des Lebens schützen.

**Startwerte:** Magier -15; Scharlatan -15; Hexe -20; Druide -10; D. Sumus -8; H. d. Erde -12; Schelm -2; Auelf -18; Waldelf -18; Firmelf -20; Halbelf -15



## DORNENRANKE, ERZERN TRUTZ

Der Zauber bietet dem hier Schutz

Eine Zauberei druidischen Ursprungs, jedoch genauso bei Magiern zu finden.

**Technik:** Der Zaubernde streicht 3x durch die Luft über das zu verzaubernde Objekt. Dabei spricht er auch 3x die Formel .

**Zauberdauer:** 2 Minuten

**Probe:** KL/IN/CH a)+0, b)+5; zusätzlich +3 für Eis- oder Luft-Elementaristen

**Wirkungsweise:** Ein Kasten aus elementarem Erz erscheint über dem Objekt. Das Objekt wird von diesem ganz umschlossen und geschützt. Aussen herum ranken sich Dornengewächse. Der erzerne Kasten schützt das Objekt vor Angriffen (RS 10) und die darum geschlungenen Dornenranken tarnen es, und fügen ausserdem Angreifern Schaden zu (1W + 4 TP).

**Kosten:** a.) 10 ASP + 2ASP je Stunde b.) 30 ASP + 3 ASP je Tag

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** a.) max. Stufe des Magiers in Stunden; b.) max. Stufe des Magiers in Tagen

Meisterhinweise: Nur Gegenstände können auf diese Weise geschützt werden - der erzene Kasten lässt keine Luft ein... Bei sehr grossen Objekten können die Kosten auch durchaus verdoppelt werden. Dieser Zauber stellt eine Kombination zweier elementarer Effekte des Wand aus [Element] erhebe dich dar und ist sowohl bei Magiern als auch Druiden und Geoden bekannt, wenn auch überall selten.

**Reversalis:** hebt den Zauber auf

**Startwerte:** Magier -9, Scharlatan -20, Hexe -16, Druiden -9, D.Sumus -9, H.d.Erde -8, Schelm -20, Auelf -20, Waldelf -20, Firnel -20, Halbelf -20



## ELEMENTARKRÄFTE DER NATUR

Eine Zauberei aus geodischer Überlieferung

**Technik:** Der Geode meditiert intensiv über dem Element, dessen Kräfte er beschwören will.

**Zauberdauer:** 3 Spielrunden

**Probe:** MU/KK/KK (-2 für das eigene Element, +1 für neutrale, +3 für das gegensätzliche)

**Wirkungsweise:** Die ELEMENTARKRÄFTE sind eine Grundlage der Druidenzauber. Unter Einsatz seiner ganzen Person kann der Druiden sie beeinflussen, konzentrieren und steuern. Dazu muss er eine gewisse Menge, sozusagen ein Muster, des jeweiligen Elements zur Verfügung haben, die im Ritual aufgeht.

Über diesem Muster meditiert er 3 SR lang, dann legt er die Probe ab. Das ganze Unternehmen ist nicht ungefährlich. Gelingt die Probe, kann der Druiden durch entsprechende Armbewegungen die vorhandene Kraft des gewählten Elements zusammenfassen, dadurch verstärken und ihre Wirkung lenken. Dies ist jedoch eine sehr anstrengende Aktion, die er höchstens über die Anzahl Kampfrunden durchhalten kann, die seinen Ausdauerpunkten entspricht, und die in jedem Fall 1W6 SP kostet - nach Misslingen der Probe auch einen KL-Punkt, der nicht regeneriert wird.

Hier die sechs aventurischen Elemente, ihre Druidensymbole und ihre Kräfte:

Fels wird durch einen Klumpen Bleierz symbolisiert. Seine Kraft ist erdrückende Masse:

W6	Wirkung auf Aktionen
1-3	+50% des Eigengewichts, Bewegungstempo nach entsprechend höherer Rüstklasse; AT und PA
-4	
4-5	Verdoppelung des Eigengewichts, GS 1 Schritt/KR, Kampf unmöglich; bei Bewegung KK-Probe - 2, sonst neue KK-Probe zum langsamen In-die-Knie-Gehen oder Sturz (2W6 SP durch höheres Gewicht)
6	Verdreifachung des Eigengewichts; bei KK-Probe Stehenbleiben möglich, sonst KK-Probe +2, sonst neue KK-Probe zum langsamen In-die-Knie-Gehen oder Sturz (3W6 SP durch höheres Gewicht); versuchte Bewegung führt zum Sturz

Erde ist fruchtbarer, lebensspendender Humus. Alles Wachstum, aber auch Alterung und gegebenenfalls Verfall werden stark beschleunigt.

W6 Alterung

1-3	1 Kampfrunde = 1 Tag
4-5	1 Kampfrunde = 2 Tage
6	1 Kampfrunde = 3 Tage

Wenn nichts anderes hilft, kann dieses Ritual auch zur Heilung schwerer Krankheiten und Vergiftungen eingesetzt werden. Dazu wird der Kranke liegend eingegraben, bis nur noch der Kopf herauschaut. Der Druiden kniet neben ihm und lenkt die Erdkräfte auf ihn. Da in diesem Fall kein Schutzbereich existiert (s.u.), altern beide um die zur Heilung (2W6 LP/Tag) notwendige Zeit!

Wasser wird zur Meditation in eine Porphyrschale gefüllt, die seine Verwandtschaft mit Blut, dem Lebenssaft, symbolisiert (sie überdauert das Ritual). Wasser ist Feuchtigkeit in jeder Form, in der Luft und am Boden, vor allem aber Niederschlag. Der Druiden kann die Bewölkung mehr oder weniger stark verdichten und den Niederschlag auslösen:

W6	Art des Niederschlags
1-2	Dunst (Nebel)
3-4	Einzelne Wolken (Sprühregen)
5	Wolkendecke (Regen)
6	Haufenwolken (Gewitterregen oder Hagel), alle W6+1 KR ein Blitz

Luft: Der Druiden meditiert unter freiem Himmel und kann dann die Windstärke erhöhen: W6 Windstärke



1	Windstill
2	Leichte Brise
3	Windig
4	Böen
5	Sturm
6	Orkan (der sich bei 1-2 auf W20 nach Ende des Zaubers nicht auflöst, sondern als Windhose weiterwandert)

Bei Sturm kann Schaden durch herabfallende Gegenstände entstehen, bei Orkan wird ausserdem eine KK-Probe fällig, um nicht umgeweht zu werden (1W6+1 SP).

Feuer erzeugt der Geode durch ein hell brennendes, funkensprühendes Räucherstäbchen. Es steht für Hitze und Licht, entsprechend erhöht werden können Temperatur oder Beleuchtung.

W6	Temperatur	Beleuchtung
1-3	+10° C	+100%
4-5	+20° C	+200%
6	+30° C	+300%

Frost ist schlecht festzuhalten - er wird durch ein Eiskristall aus Glas dargestellt, das zu den bestgehüteten Besitzümern des Druiden zählt (trotzdem besteht bei Stürzen oder schweren Schlägen von hinten eine 5%ige Chance, dass es splittert). Frost steht für Kälte und Dunkelheit, entsprechend verändert werden können Temperatur und Helligkeit.

W6	Temperatur	Helligkeit
1-3	-10° C	-50%
4-5	-20° C	-75%
6	-30° C	Dunkelheit

Bei Feuer und Frost gilt zu beachten, dass in Aventurien eine Temperaturskala unbekannt ist, die Celsiusangaben gelten als Grundlage für den Meister.

Bei allen sechs Ritualen kann der Druide die Ergebnisse des W6-Wurfes um die Augenzahl verändern, die der Anzahl der nach der Probe übriggebliebenen Zauberefertigungspunkte entspricht (in beliebige Richtung).

**Kosten:** 21 ASP, 1W6 LP (normal regenerierbar), 1 AU-Punkt je Kampfrunde

**Reichweite:** Ein Bereich von 10 Schritt Radius pro Stufe des Druiden, der im inneren einen Kreis von 1 Schritt pro Stufe von den Kräften ausnehmen kann.

**Wirkungsdauer:** min. 3 Kampfrunden, max. je nach Ausdauer: 1 KR kostet 1 AU-Punkt, der nach Beendigung des Rituals in je 1 SR zurückgewonnen wird. (A)

**Meisterhinweis:** Diese Ritualbeschwörung ist mittlerweile nahezu unbekannt, selbst unter Druiden und gar den Geoden gibt es nur noch sehr wenige Kundige. Sehr gut zu sehen ist dies am Element Feuer, das wahrscheinlich nur noch von einem einzigen Geoden, dem Feuerbeschwörer Xenos, Sohn des Xoniosch, völlig beherrscht werden kann. Und die wenigen, die noch diese machtvolle Beschwörung beherrschen, geben die Kenntnis nur ungern weiter.

Es wird vermutet, dass es sich um eine der ältesten Elementarbeschwörungen überhaupt handelt, mit einem Alter von über 5000 Jahren! Im Laufe der Jahrhunderte entwickelten sich aus diesem Ritual, vor allem durch die Forschungen des Geoden Eschin vom Quell, die vielen einfacheren, noch heute verbreiteten Zauber (als Beispiel sei hier nur der DUNKELHEIT genannt).

Die ELEMENTARKRÄFTE sind auch ein Paradebeispiel dafür, dass übermässig komplexe Zauber zu Schäden an Körper und Geist führen können, wenn sie nicht korrekt und erfolgreich durchgeführt werden.

**Reversalis:** Ruft die Wirkung des gegenteiligen Elementes hervor, was jedoch ungleich schwerer ist: jede KR kostet 2 AU-Punkte, die Probe ist um 6 Punkte erschwert und die (Grund-) Kosten betragen 29 ASP, so als würden sich die Elemente gegen eine Umkehrung stemmen. Eine herzlich sinnlose Variante.



**Startwerte:** Magier -12, Scharlatan -20, Hexe -10, Druiden -8, Diener Sumus -5, Herr der Erde -3, Schelm -20, Auelf -15, Waldelf -18, Firnelf -15, Halbelf -16



## MINDERGEISTER BINDEN

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** In Anwesenheit grösserer Mengen der beiden Elemente, an deren Grenzzone der Mindergeist erscheinen soll, wird ein Hexagramm gezeichnet. Danach konzentriert der Zauberer sich auf die Beschwörung und lässt die benötigte Astralenergie langsam in die Grenzzone der Elemente fließen, um geeignete Mindergeister aufzuspüren.

**Zauberdauer:** 6 Stunden für das eigentliche Ritual

**Probe:** KL/KL/CH (Boni und Mali für elementare Spezialisierung und Gewänder und arkane Artefakte können angewandt werden)

**Wirkungsweise:** Der Ritualzauber **MINDERGEISTER BINDEN** entstand an einigen kleineren tulamidischen Zauberschulen als eine gezielte Reduktion des **MEISTER DER ELEMENTE**. Mit dieser Formel können mindere Elementargeister (Feuermännchen, Gischtböcke... etc.) gebunden werden. Diese Mindergeister entstehen, wenn in Vermischungszonen zweier Elemente (Rauch, Gischt, Schmiedefeuer etc.) Astralenergie verwirbelt. Dadurch haben sie immer Affinitäten zu zwei Elementen, was sich natürlich auch auf die Fähigkeiten auswirkt. Die allermeisten der Mindergeister sind so wenig intelligent, dass eine Bindung keinen Zweck hätte. Ob überhaupt bei dem Ritual ein geeigneter Geist angesprochen wurde, entscheidet eine Magiekundeprobe +10, die ggf. um die elementare Spezialisierung erleichtert ist. Auch die Anwesenheit von wirklich grossen Mengen der entsprechenden Elemente - es müssen immer zwei sein, da die Mindergeister an Elementgrenzen entstehen - kann die Probe auf das Beschwörungsritual erleichtern. Gelingt es, einen geeigneten Geist zu finden, so wird dessen KL mit 3W6-10 ausgewürfelt. Investiert der Magier zusätzlich Astralenergie, so ist pro eingesetzten 5 ASP die Intelligenzprobe um 1 erleichtert, allerdings wird dabei ein Punkt permanent verbraucht (Mindergeister können allerdings nie mehr als KL 7 haben). Alle Geister mit einer KL unter 4 sind für Dienste unbrauchbar.

Zu beachten ist: zwar können diese Geister beschworen und gebunden werden, jedoch nicht beherrscht. Das bedeutet, dass sie zu jedem Dienst neu überzeugt werden müssen, insbesondere zu Beginn der Bindungszeit -quasi vor ihrer „Erziehung“. Dazu ist, neben der rollenspielerischen Ausgestaltung, einmal im Mond eine Lehrenprobe nötig, bei deren Misslingen der Haushalt des Zauberers gehörig durcheinander gerät und Schaden im Wert von W20 Dukaten entsteht. Ein gebundener Djinn eines der Elemente, denen der Mindergeist zugehörig ist, ersetzt die Lehrenprobe und ermöglicht es, den dienstbaren Geistern geringfügig kompliziertere Aufgaben zu übertragen.

**Kosten:** 9 ASP für die Beschwörung und Bindung, danach je 3 ASP/Mond, solange der Mindergeist gebunden ist. Zusätzlich können ASP investiert werden, um intelligenteren Mindergeister aufzuspüren

**Reichweite:** 1 Schritt

**Wirkungsdauer:** maximal Stufe des Zaubers in Monden; die einmal festgelegte Wirkdauer kann (ohne Probe) am letzten Vollmond der Dauer verlängert werden. Die 20 ASP für die Bindung des Geistes fallen dann nochmals an.

Meisterhinweise: Dieser Zauber ist im Prinzip auch einer der in der ML besprochenen „Rollenspielzauber“ - er soll vor allem dazu dienen, das Spiel eines Heldenmagiers oder auch den Besuch einer Heldengruppe in einer Akademie kurzweiliger zu gestalten. Keineswegs soll damit die Macht der Zauberer erhöht werden - im Gegenteil, der störrische kleine Helfer hält den Magier vielleicht im entscheidenden Moment von Wichtigem ab....

Da Mindergeister auch im besten Falle nicht besonders intelligent und sehr verspielt sind (vergleichbar mit 2-3jährigen Kindern), kann dies zu einer echten Nervenprobe werden. Am besten arbeitet man mit Belohnung und Strafe - erfahrene Magier nutzen hier die Vorlieben der Mindergeister für das eigene und die Abneigung gegen das entgegengesetzte Element aus.

Eine bessere Lösung ist es jedoch zweifelsohne (wie es die tulamidischen Magier machen), einen Djinn zu beschwören, der als „Haushofmeister“ die kleinen Geister, die vor den Djinnen grossen Respekt haben, beaufsichtigt. Auf Tulamida heisst der Zauber übrigens Chet al'Djinn zayih.

Aber auch wenn die kleinen Geister willig sind: sie können nur einfachste Aufgaben ausführen, wie Staubwischen, Geschirr spülen oder Türen und Fenster öffnen. Keinesfalls lassen sie sich zu Wachaufgaben oder gar Botendiensten verwenden, da sie zum Einen jede Nachricht, die über 3 oder 4 Worte hinausgeht, nicht verstehen und deswegen hoffnungslos verdrehen würden, und andererseits sehr ortsbunden sind. Auch zum Kampf taugen die kleinen Helfer nicht.



Beispiele für mögliche typische Dienste der Mindergeister:

Klopfgeist (Humus/Erz): hölzerne Türen öffnen und schliessen, morgendlicher Weckdienst,

Klappergeist (Humus/Luft): Geschirr und kleinere Gegenstände transportieren, Einbrecher erschrecken

Poltermännlein (Erz/Luft): steinerne Falltüren öffnen, bewachen und schliessen; Geheimtüren verbergen (!)

Schlammweiblein (Humus/Wasser): Pflanzen pflegen

Quellenmännlein (Wasser/Erz): kleinere Mengen Wasser erzeugen, Geschirr reinigen, Boden putzen

Köhlerweib (Humus/Feuer): Feuer entzünden und unterhalten

Schlackenwirrling (Feuer/Erz): Schmiedefeuer pflegen, Waffenpflege

Feuerwusel (Luft/Feuer): Rauch eines Feuers ableiten,

Gischtbock (Wasser/Luft): im Badezuber Schaum erzeugen, Duschwasser (!)

Aber sicher fallen dem Meister oder den Spielern noch viele andere verwendungsmöglichkeiten ein.

Weiterhin zu bemerken: die meisten Mindergeister sind sehr ortsgebunden, so dass der reisende Magier wahrscheinlich keinen Begleiter finden wird (andererseits kann man sich bei sesshaften Elementaristen z.B. einen Feuerteufel durchaus als Pendant zu den Hexenvertrauten vorstellen).

Will ein Magier einen Mindergeist länger binden, so böte es sich an, diesen fast als NSC auszubauen, mit Spielwerten (Loyalität, Kopfwerte etc.) und Charaktereigenschaften.

**Reversalis:** Ein REVERSALIS auf den MINDERGEISTER BINDEN unterbricht das Band zwischen dem kleinen Helfer und dem Beschwörer sofort, allerdings kann der Mindergeist später erneut beschworen werden.

**Startwerte:** Magier —5, Scharlatan -10, Hexe —6, Druide -1, D.Sumus 0, H.d.Erde 2, Schelm 2, Auelf -10, Waldelf -10, Firnelf -10, Halbelf -8



## SONNENLICHT UND PRAIOSGLANZ

Vertreib die Dunkelheit gar und ganz!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier reckt den Stab gen Himmel und ruft laut die Formel

**Zauberdauer:** 3 Sekunden

**Probe:** MU/CH/CH

**Wirkungsweise:** Dieser Beschwörungszauber ruft, auch in tiefster Nacht oder in einem unterirdischen Gang, das Sonnenlicht herbei, das von oben herab scheint. Neben der Helligkeit, die der Lichtzauber mit sich bringt (das Licht des Praios lässt jeden FLIM FLAM verblassen) ist auch die tödliche Wirkung, die Sonnenlicht auf Vampire (3W20 SP/KR), freie Untote (1 SP/KR), manche Dämonen (1 bis 4W6 SP/SR) und andere hat, nützlich.

**Kosten:** 8 ASP pro SR

**Reichweite:** Das Sonnenlicht erhellt alles im Umkreis von Stufe des Magiers in Schritt. **Wirkungsdauer:** je nach ASP-Einsatz

**Meisterhinweis:** Besonders die Antimagier suchen schon seit Jahrhunderten krampfhaft nach einer überlieferten Thesis dieses Spruches. Zur Zeit Bosparans war dies einer der wichtigsten Zauber der Magier der Horaskaiser, die damit wohl allerlei Übel von Aventurien tilgten. Angeblich sollen ausgerechnet einige schwarzmagische Zirkel im Lieblichen Feld als einzige Kenntnis des SONNENLICHT besitzen - und diese geben sie nicht her, da sie ja ihre mühsam erhobenen Untoten beschützen wollen. Eine Rekonstruktion ist aus der Urfassung des Groszen Elementariums möglich (1 Jahr intensives Studium mit drei Magiekundeproben+ 9).

Dadurch, dass über diese Formel so gut wie nichts bekannt ist, kursieren allerlei Spekulationen: Der Zauber soll z.B. eine Beschwörung des Praios sein, und von jedem der Zwölfgötter soll es ebensolche Anrufungen geben. Diese Behauptung ist auf jeden Fall zurückzuweisen, da der Sonnengott seine Macht niemals in Magie manifestieren würde. Viel wahrscheinlicher ist es, dass es sich hierbei um die Anrufung einer beherrschenden Sphärenmacht handelt: Das Licht von Alveran. Dementsprechend ruft der REVERSALIS OITALIHIN die Schwerkraft der zweiten Sphäre und die WETTERMEISTERSCHAFT das Wetter unserer Sphäre. Denkbar wäre natürlich auch, dass es sich bei diesem Spruch um die Herbeirufung zweier kombinierter Elemente handelt, Luft und Feuer.

**Reversalis:** Ein umgekehrter SONNENLICHT beschwört absolute, undurchdringliche Dunkelheit herauf, selbst auf hellerleuchteten Feldern. Nicht einmal magische Lichtquellen und Hellsichtzauber dringen durch dieses Dunkel.

**Startwerte:** Magier -6, Scharlatan -9, Hexe -12, Druiden -9, Diener Sumus -9, Herr der Erde -9, Schelm -12, Auelf -12, Waldelf -12, Firnelb -15, Halbelf -12



## TEMPESTATIS WOLKENZORN

Du bist mir im Aug' ein Dorn

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs, die auch unter Schelmen verbreitet ist

**Technik:** Der Magier funkelt das Opfer böse an und donnert die Formel

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** MU/CH/KK

**Wirkungsweise:** Einen Spann über dem Kopf des Opfers ballt sich aus dem Nichts eine dunkle Gewitterwolke zusammen, Regen tröpfelt auf den Bemitleidenswerten hernieder und es können gar schmerzhaft Blitze (1 SP) aus der Wolke schlagen, wenn der Zaubernde pro Blitz einen weiteren ASP investiert. Egal wohin sich das Opfer bewegt, die Wolke folgt ihm ständig und benässt ihn.

**Kosten:** a) 5 ASP, b) 11 ASP

**Reichweite:** 6 Schritt

**Wirkungsdauer:** a) Stufe des Zaubernenden in Spielrunden, b) Stufe in Tagen

**Meisterhinweis:** Dieser Spruch kann an manchen grauen Akademien (z.B. Rashdul, Mherwed und Khunchom, wo er Azifa wa Ra 'ad heisst) an reisende Magier weitergegeben werden - die einzige Bedingung ist, dass man den Titel des Magisters bekleidet. Diese Formel dient nämlich zur Züchtigung ungehorsamer Scholaren und Adepten und ist oft für diese eine schlimmere Strafe als das Säubern der alchemistischen Gerätschaften oder das Wischen und Wachsen des Versammlungssaals. Weissmagischen Schulen ist der Spruch zu kindisch, während Schwarzmagische gerücheweise lieber einen netten **HÖLLENPEIN** zur Bestrafung verwenden...

Da diese Formel eine hochgestellte Persönlichkeit vor allem die Achtung nehmen würde und es keine effektive Antimagie gegen Elementarbeschwörung gibt, ist die Anwendung des **TEMPESTATIS** auf achtbare Personen (Bürger, Geweihte, Gelehrte und natürlich Adlige) strengstens durch den Codex Albyricus untersagt. Ein ehrbarer Magier würde sich ohnehin nicht derart würdelos gebärden - gefährlicher sind da schon die Schelme, die diesen Zauber lieben und ihn - wenn erstmal erlernt - wie ihre eigenen steigern können.

Genau betrachtet handelt es sich hier um einen modifizierten **MEISTER MINDERER GEISTER**, die Beschwörung eines Mindergeistes der Elemente Luft und Wasser, erfüllt vom Zorn des Feuers - weitere, ähnliche Zauber sind damit durchaus wahrscheinlich.

**Reversalis:** Der **TEMPESTATIS** wird aufgehoben.

**Startwerte:** Magier 0, Scharlatan -3, Hexe -8, Druiden -14, Diener Sumus -14, Herr der Erde -12, Schelm -1, Auelf -8, Waldelf -8, Firnel -10, Halbelf -7



## WINDESLÄUFER, WASSERPFEIL

Kraft der Elemente sei mir zuteil

Eine Formel gildenmagischen wie auch hochelfischen Ursprungs

**Technik:** a) Der Zaubernde beschreibt mit seinem Finger in der Luft ein Hexagramm über dem Pfeil und ruft die Macht eines Elements an.  
b) Der Zaubernde legt den Pfeil in ein Hexagramm und spricht die Formel .

**Zauberdauer:** a) 12 Sekunden, b) 1 Stunde

**Probe:** KL/IN/CH (-2 für das eigene, +1 für ein neutrales, +3 für das gegensätzliche Element)

**Wirkungsweise:** Die Kraft des vom Magier angerufenen Element fährt in den Pfeil, so dass dieser seine Beschaffenheit und sein Aussehen ändert und nach dem Abschliessen eine zusätzliche Wirkung entfaltet.

**Feuer:** Die roten und gelben Farbtöne des Feuertänzers erscheinen dem Betrachter wie züngelnde Flammen. Wird dieser Pfeil abgeschossen, wird er im Flug immer heisser, bis er nur noch ein weissglühendes Geschoss ist. Trifft er auf einen brennbaren Gegenstand, flammt dieser sofort auf. Befindet sich ein entzündliches Material in 1 Schritt Reichweite, so fängt es bei 1-3 auf W6 Feuer, bei bis zu 2 Schritt Entfernung bei 1 auf W6. Ein lebendes Wesen, dass vom Pfeil getroffen wird, erhält jede KR, in der das glühende Projektil nicht entfernt werden kann, W6 SP. Dieser Pfeil ist selbst bei der permanenten Variante nur bei 1 - (übriggebliebene ZF-Punkte) auf W20 ein weiteres Mal zu verwenden.

**Wasser:** Der Wasserpfeil oder Efferdspfeil hat einen grünblauen Schaft und eine irisierende Perlmutterspitze. Er schiesst durch Wasser, als ob es Luft wäre. Bei Regen oder Nebel findet er ebenso sein Ziel, wie bei klarer Sicht, so dass für den Schützen kein Malus anfällt.

**Erz:** Der Hämmerer ist ein Pfeil, der so schwer und fest wie ein Stein ist. Durch das Gewicht sinkt die Reichweite jedes Bogens drastisch (Kurzbogen 10, Kompositbogen 12, Langbogen 30, Kriegsbogen 20 Schritt) und die Probe ist um 4 Punkte erschwert. Dafür entwickelt der Pfeil während des Fluges eine ungeheure Schmetterkraft: Für jeden Schritt, den der Hämmerer fliegt, verursacht er einen zusätzlichen TP (4 TP werden in einen zusätzlichen W6 umgewandelt) bis zu einem Maximalwert von 3W+6.

**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. Die TP-Minderung bei grossen Entfernungen entfällt.

**Humus:** Der Efeupfeil sieht aus wie ein halbwegs gerader Zweig mit zwei Blättern. Schiesst man ihn gegen eine Mauer oder eine Felswand, so verwurzelt er sich in Sekundenschnelle in den Fugen und überzieht ganze Mauern mit irrsinnig schnell wachsenden Kletterranken, die man leicht erklettern kann. Nach einer halben Minute fällt das ganze Pflanzenwerk zusammen und es bleibt nur noch unscheinbarer Staub zurück. Wird ein Lebewesen von diesem Pfeil getroffen, wird es ebenso überwuchert und kann sich nicht bewegen - allerdings wegen den Efeuranken auch nicht angegriffen werden.

**Eis:** Der Eiszapfen sieht genau so aus, wie er heisst: weiss, kalt, spitz. Er fliegt immerhin doppelt so weit wie der Hämmerer (siehe dort) und verursacht beim Treffer normalen Schaden. Dem Opfer wird jedoch durch den Eiszapfen langsam die Körperwärme entzogen, es verliert jede KR W3 Ausdauerpunkte. Sinkt die Ausdauer auf 0, so ist das Opfer im Zustand einer lethargischen Bewegungslosigkeit, der bei gemässiger Temperatur 2W6 Spielrunden andauert.

**Kosten:** a) 7 ASP, b) 13 ASP, davon einer permanent

**Reichweite:** siehe Wirkungsweise

**Wirkungsdauer:** a) der Pfeil muss innerhalb von 1 SR abgeschossen werden b) permanent

**Meisterhinweis:** Die verzauberten Pfeile sind wie jede magische Waffe in der Lage, Geister, Dämonen und ähnliche Sphärenwesenheiten zu verletzen.

Diese Zauberei, die wie Artefaktmagie anmutet, stammt von tulamidischen Elementaristen und dürfte schon seit der Zeit des Diamantenen Sultanats existieren. Die verzauberten Pfeile sind bei reichen Fürsten begehrte Artefakte, aber



zu teuer, um eine ganze Einheit damit ausrüsten zu können (immerhin 200 - 600 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. Die Formel wird in Khunchom für „nur“ 333 Dukaten an Aussenstehende weitergegeben, in Rashdul und Mherwed wird sie lediglich den hauseigenen Scholaren beigebracht. Ansonsten können sich nur einige private Lehrmeister rühmen, diese Formel lehren zu können.

Übrigens beherrschen nur sehr wenige, machtvolle Elementarbeschwörer den Spruch in allen sechs elementaren Formen. Will ein Spielermagier den Zauber erlernen, so können ihm jeweils nur W4 Ausformungen vermittelt werden, die mit dem W20 zu bestimmen sind: 1-7 Luft, 8-11 Feuer, 12-14 Wasser, 15-17 Erz, 18-19 Humus, 20

Eis. Findet der Magier später einen Lehrmeister, der eine ihm unbekannte Ausformung beherrscht, so kann er sie noch dazulernen. Der Zauber kann in allen elementaren Ausführungen aus der Urfassung des Groszen Elementariums rekonstruiert werden.

Sollten Ihnen als Meister Hämmerer und Feuertänzer zu mächtig für ihre Spielgruppe sein, so fühlen Sie sich frei zu bestimmen, dass die Feuer- und Erz-Ausformungen des Zaubers Meisterpersonen vorbehalten sind. Es spricht jedoch nichts dagegen, verdienten Helden mal den einen oder anderen verzauberten Pfeil als Beute in die Hände zu spielen.

Es scheint, dass die Hochelfen ebenfalls diesen Zauber beherrschten, und dass einzelne, sehr erfahrene (Meisterpersonen) elfische Pfeilmacher noch Kenntnis davon haben.

**Reversalis:** keine Wirkung

**Startwerte:** Magier -9, Scharlatan -17, Hexe -18, Druide -15, Diener Sumus -14, Herr der Erde -14, Schelm -18, Auelf -14, Waldelf -9, Firnelb -11, Halbelf -13



---

# BEWEGUNGEN NEUE FORMELN



## FLUKTRATIO TORKOLUM

Steh nicht still und fall nicht um!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde führt mit der rechten Hand eine kleine Wellenbewegung aus und murmelt die Formel .

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** KL/1N/CH; a) ohne Modifikator; b) + MR

**Wirkungsweise:** Auf einem schwankenden Untergrund, auch einem Schiff, gesprochen, verleiht die Formel dem Magier die Standfestigkeit eines gut verwurzelten Baumes und trotzt jeder Welle. Er kann damit auch andere Personen verzaubern

Auf festem Boden gesprochen, lässt der Zauber das Opfer taumeln, als ob es sich auf einem stark schwankenden Schiff befände. Dadurch ist es bei allen Aktionen natürlich stark beeinträchtigt. Proben (vor allem Zauberproben) sind um etwa so viele Punkte erschwert, wie der Zaubernde ZF-Punkte übrigbehalten hat. Das Opfer kann alle 5 KR versuchen, sich mit einer gelungenen Selbstbeherrschungsprobe + ZF des Zaubernden von dem Zauber zu befreien.

**Kosten:** a) 7 ASP pro SR; b) 7 ASP pro SR (muss vor dem Zaubern festgelegt werden)

**Reichweite:** a) Z; b) B

**Wirkungsdauer:** a) nach ASP-Aufwand (A); b) bis die Selbstbeherrschungsprobe gelingt

**Meisterhinweis:** Bei diesem Zauber handelt es sich um eine Eigenkreation oder Wiederentdeckung des norbardischen Adepten Feljo Darbinen, der von einer Reise zur Akademie der Geistreisen zu Belhanka zurückgekehrt war, um seine überwältigenden Erlebnisse auf stürmischer See zu verarbeiten. Das Ergebnis war dieser praxisnahe Zauber, der den Gilden Rätsel aufgibt.

Obwohl man in Belhanka bemüht war, die Thesis des Zaubers nur an eigene Schüler weiterzugeben, trifft man mittlerweile öfter auf Schelme, die an dieser Formel ihre helle Freude haben. Es heisst, dass auch die Halle des Windes zu Olport, die Halle des Quecksilbers zu Festum und die Universität von Al'Anfa sich um die Thesis bemühen, doch bisher ist diesen Anstrengungen kein Erfolg beschieden. Schiffsmagier scheinen eher geringes Interesse zu zeigen, sind sie hohen Seegang doch gewohnt und sparen sich ihre Kräfte für wirkliche Probleme auf. Schriftliche Aufzeichnungen aus älterer Zeit sind nicht bekannt, womöglich deshalb, da sich die Magier zu Land keinen grossen Nutzen versprochen und Schiffszauberer wie gesagt selten Probleme mit Seegang haben.

**Reversalis:** Eine Umkehrung scheint nicht möglich, stellt doch die Anwendung des Zaubers auf einem Schiff bereits die gegenteilige Wirkung dar.

**Startwerte:** Magier -5, Scharlatan -15, Hexe -9, Druiden -11, Diener Sumus -14, Herr der Erde -16, Schelm -6, Auelf -10, Waldelf -12, Firnel -14, Halbelf -10



## HEXASPER WÜRFELGLÜCK

phexgefall'ger Absahnrück

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zauberer schliesst vor dem Würfelwurf, während des Kartenmischens, während die Roulettekugel rollt oder ein Los gezogen wird die Augen und konzentriert sich auf das gewünschte Ergebnis.

**Zauberdauer:** 1 — 10 Sekunden (A) **Probe:** KL/IN/FF

**Wirkungsweise:** (a) der Zauberer würfelt selbst eine ganz bestimmte Zahl

(b) der Zauberer mischt selbst die Karten und gibt einer oder mehreren Personen bestimmte Karten, oder er zieht ein bestimmtes Los

(c) jemand anders würfelt, mischt, zieht ein Los oder wirft das Roulette an und erzielt ein bestimmtes Ergebnis

**Kosten:** (a) 3 ASP; (b) 6 ASP pro Person; (c) 12 ASP pro Person **Wirkungsdauer:** sofort

**Reichweite:** 1 Schritt

**Meisterhinweis:** Um diesen Bewegungszauber zum eigenen monetären Nutzen bei gleichzeitiger Vermeidung einer Anzeige wegen Falschspiels einzusetzen, muss der Zauberer einen Talentwert von mindestens 5 in Falschspiel oder von 8 in Glücksspiel haben. Ist das nicht der Fall, so ist er nicht in der Lage, die Bewegung der Würfel/Karten etc. zu verfolgen und entsprechend zu beeinflussen. Bei exzessivem Gebrauch müssen auf jeden Fall zusätzliche Proben auf Falschspiel gewürfelt werden, bei deren Misslingen den anderen Beteiligten auffallen dürfte, dass der Magier unnatürlich viel Glück hat. Idealerweise bildet dieser Zauber den krönenden Abschluss eines Boltanspiels: Den ganzen Abend über treibt der Zauberer die Einsätze hoch, um zum Schluss mit Hilfe der Magie alles zu gewinnen.

Dieser Zauber ist recht selten, da erfolgreiche Falschspieler ihn naturgemäss ungern an Konkurrenten weitergeben, der Codex Albyricus ihn verbietet und Falschspieler keine hohe Lebenserwartung haben. Dennoch gibt es in den Spielkasinos und Tavernen von Dröl bis Al'Anfa einzelne Scharlatane und unabhängige Magier, die sich mit seiner Hilfe ihren Lebensunterhalt verdienen (es soll sogar Magiedilettanten geben, die ähnliche Zauberei vollbringen können). Der Zauber scheint tulamidischen Ursprungs zu sein (Al'chazz issa'ihd).

**Startwerte:** Magier —4, Scharlatan —7, Hexe —7, Druide —13, D.Sumus —12, H.d.Erde —12, Schelm —5, Auelf —10, Waldelf —15, Firnel —10, Halbelf —8



## HEXENDIENST

Eine Zauberei der Hexen

**Technik:** Der Zaubernde berührt den Gegenstand und trägt ihm einen Dienst auf

**Zauberdauer:** 8 Sekunden

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkungsweise:** Ein maximal besengrosser Gebrauchsgegenstand, der mit diesem Spruch verzaubert wird, befolgt einen aufgetragenen Dienst von selbst durch die Luft schwebend und eilend. Zu diesem Dienst muss der Gegenstand jedoch auch gedacht sein: Gänsekiele schreiben ein Diktat des Zaubernden nieder, Besen können den Boden fegen, Fächer Luft zuwedeln, Löffel im Hexenkessel umrühren und Blasebälge das Feuer anheizen. Kampfhandlungen sind allerdings unmöglich.

**Kosten:** 5 ASP pro Gegenstand

**Reichweite:** Während des Dienstes entfernt sich der Gegenstand nie weiter als 20 Schritt von dem Ort, an dem er verzaubert wurde.

**Wirkungsdauer:** bis zur Ableistung des Dienstes, maximal Stufe des Zaubernden in Spielrunden

**Meisterhinweis:** Diese Formel ist der Ursprung aller Geschichten über Hexenhaushalte, in denen das Essen sich selber aufträgt und die Betten sich von alleine machen. Im Gegensatz zu vielen anderen Hexenzaubern ist diese Magie auch bei so manchem Magier Nordaventuriens bekannt, da bei manchen Diensten der **MATERIALIA** nicht funktioniert, der **MOTORICUS** zu grosse Konzentration erfordert und die Dschinnenbeschwörung schlichtweg zu schlecht beherrscht wird. Die Verwandtschaft des Spruches zum **HEXENHOLZ** ist unübersehbar, es scheint sich bei den **HEXENDIENSTEN** um eine starke Erweiterung dieser Formel zu handeln, vielleicht sogar eher um eine Beschwörung von Mindergeistern als Bewegungsmagie, da keine andauernde Konzentration erforderlich ist.

Die verzauberten Gegenstände wirken ausgesprochen lebhaft, ja bisweilen verspielt. Federn werden manchmal unaufmerksam und zeichnen lieber ein Bild von der Hexenkatz' anstatt die Ausführungen der Hexe niederzuschreiben, Besen wirbeln unnötig viel Staub auf und Küchengeräte sollen sogar schon beim Quatschen erwischt worden sein... Verzaubert man zuviel Gegenstände gleichzeitig, so dass sie sich gegenseitig in die Quere kommen, entwickelt sich oft ein heilloses Chaos, das sich mit Sicherheit auf das ganze Haus ausbreiten wird, wenn die Hexe nicht sofort die Streitereien zwischen Blasebälge und Besen schlichten kann. Es mögen wohl diese Unwägbarkeiten und Schelmereien sein, die bisher viele Magier davon abhielten, die Formel schriftlich darzustellen. Nur in Telekins Bauten des Willens ist die Theses eher beiläufig niedergelegt.

In ganz Aventurien und bei vielen Hexen finden sich noch Gegenstände, die irgendwann mit einem infinitisierten oder semipermanenten **HEXENDIENST** versehen wurden und jederzeit oder einmal am Tage ihre Dienste im Haushalt verrichten.

**Startwerte:** Magier -6, Scharlatan -7, Hexe -4, Druide -10, Diener Sumus -10, Herr der Erde -10, Schelm -9, Auelf -12, Waldelf -14, Firnelb -16, Halbelf -13



## KLEINSTE FUGE, SCHLANGENLEIB

Ich durch jede Öffnung gleit'

Eine auelfische Zauberei

**Technik:** Der Zaubernde bewegt sich auf die Öffnung zu und konzentriert sich auf die Formel

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** IN/GE/GE

**Wirkungsweise:** Der Körper des Zaubernden verformt sich mitsamt aller am Leib getragenen Gegenstände derart, dass er selbst durch winzige Öffnungen und unter Türritzen hindurchgleitet. Die Öffnung muss mindestens einen Halbfinger gross sein, was bei manchen Schlüssellochern schon Probleme bringen könnte, während Gitterstäbe kein Hindernis mehr darstellen. Da sich der Körper nach dem Passieren der Öffnung sogleich wieder in seine natürlichen Proportionen verwandelt, ist es ratsam, nicht durch das Schlüsselloch einer Schatulle zu gleiten...

**Kosten:** 8 ASP

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** augenblicklich.

**Meisterhinweis:** Eine weitere Fähigkeit der Elfen, vollkommene Beherrschung über ihren Leib zu gewinnen. Bei anderen Zauberkundigen ist diese Formel so gut wie unbekannt, lediglich die Akademie zu Gerasim lehrt sie und ist offenbar geographisch und geistig zu weit weg von Punin, als dass diese Formel der Magiengilde im Allgemeinen bekannt sein könnte. Ausser den Auelfen wenden besonders gerne die unsterblich lebenden Halbfelfen diesen Spruch an.

Der Meister sollte sich genau überlegen, ob er diesen Zauber einem zauberkundigen Helden zugänglich machen will, da viele Abenteuer davon leben, dass die Gruppe bestimmte Hindernisse nicht überwindet. Bei Meisterpersonen ist der Spruch dann wohl besser aufgehoben, zumal er ungeahnte Fluchtmöglichkeiten bietet.

**Reversalis:** Der Körper des Elfen deformiert sich für die nächste Stunde derart, dass er durch kein noch so grosses Portal mehr passen will und dieses mit seinem Leib perfekt abdecken kann.

**Startwerte:** Magier -7, Scharlatan -13, Hexe -10, Druide -12, Diener Sumus -12, Herr der Erde -12, Schelm -6, Auelf -4, Waldelf -5, Firnel -6, Halbfelf -4



## PHASICA

bin dort, nicht da!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde denkt an die Formel

**Zauberdauer:** 1 Sekunde

**Probe:** KL/IN/IN

**Wirkungsweise:** Der Anwender wird sofort um 1 Schritt in eine beliebige oder unterbewusst gewählte Richtung versetzt, aber nur horizontal.

Soll eine andere Person als der Zaubernde versetzt werden, muss sie berührt werden und ein +7-Aufschlag überwunden werden. Will der Zaubernde sich und eine andere Person versetzen, ist es ein +14-Aufschlag und die Kosten sind selbstverständlich pro Person zu entrichten. Mehr als zwei Personen zu versetzen oder auch mehr als das halbe Körpergewicht an Ausrüstung, ist prinzipiell nicht möglich.

Es dürfen sich keine festen oder flüssigen Materialien im „Versetzungsweg“ befinden.

**Kosten:** 15 ASP

**Reichweite:** Z, B

**Wirkungsdauer:** Augenblick

**Meisterhinweis:** Diese Formel ist unzweifelhaft aus dem **TRANSVERSALIS** hervorgegangen, es scheint sich um eine eher komplexe Modifikation zu handeln.

Grössere Entfernungen sind nur schwerlich zurückzulegen (aber vielleicht reicht 1 Schritt mal nicht?): Pro Schritt mehr +5 und 5 ASP mehr. Durch Wände zu phasen ist ja nicht möglich, Gitterstäbe, Gestrüpp und ähnlich Luftdurchlässiges erschweren die Probe ab +7 bis +20.

**Reversalis:** Keine Wirkung.

**Startwerte:** Magier -5, M(B) -7, Scharlatan -15, Hexe -13, Druide -10, D. Sumus -15, H. d. Erde -15, Schelm -7, Auelf -10, Waldelf -11, Firnelf -9, Halbelf -10, Dunkeelf -7, Beni G. S. —6, KdW -10, Hochelfen -7



## PORTA OCCULTA - GEHEIME PFORTE

Führe mich zum sicheren Orte!

Ursprung: unbekannt; die Formel wird von allen Zauberkundigen intuitiv verstanden, so dass die ZF pro Stufe um maximal 2 Punkte gesteigert werden kann.

**Technik:** Der Zaubernde kneift die Augen zusammen und tritt einen Schritt zurück.

**Probe:** MU/IN/KK

**Zauberdauer:** 1 Sekunde

**Wirkungsweise:** Mit diesem Zauber öffnet sich unmittelbar hinter dem Zaubernden für einen kurzen Augenblick eine Geheimtür in den näheren Limbus. Sobald der Zauberer einen Schritt zurückgetreten ist, wird er mit allem, was er trägt bzw. hält, vom Limbus aufgenommen und an einer zufälligen Stelle im Umkreis von 15 Schritt wieder herausgeschleudert, wobei er 2 SP erleidet. Es ist mit der Formel möglich, gegnerischen Attacken oder Zaubern im letzten Moment zu entgehen. Bei letzterem kann die Zauberprobe allerdings um bis zu 7 Punkte erschwert werden. Mit einem Wurf auf W20 werden die regeltechnischen Auswirkungen ermittelt:

1-5: Der Zaubernde materialisiert an einer besonders günstigen Stelle. Im Kampf bedeutet dies, dass er unmittelbar hinter oder neben einem Gegner erscheint und attackieren kann. Dem Gegner sollte eine — unter Umständen erschwerte — IN-Probe zugestanden werden, bei deren Gelingen die AT durch Gute Parade oder Gutes Ausweichen abgewehrt werden kann, andernfalls unparierbar durchgeht.

6-15: Der Zauberer erscheint an einer Stelle, die keine besonderen Vor- und Nachteile aufweist. In Gebäuden, Gang- bzw. Höhlensystemen, Wäldern oder im Gebirge kann es leicht passieren, dass er aus dem Blickfeld der Umstehenden verschwindet und in völlig anderen Räumen, Gängen usw. wieder auftaucht. Im Kampf gilt: Der Zaubernde materialisiert ausserhalb jeglicher Waffenreichweite, so dass der Kampf normal weitergehen kann.

16-19: Der Zauberer wird an einer besonders ungünstigen Stelle aus dem Limbus geschleudert. Im Kampf heisst das, dass er in irgendeiner Form leichten Schaden (etwa W6 SP) erleidet. Dies kann bspw. ein Streifschuss durch einen Pfeil, eine Feuerstelle, evtl. ein Zauber oder eine gegnerische AT sein. Der AT kann nur durch Gutes Ausweichen entgangen werden.

20: Der Zaubernde erleidet zusätzlich W6+3 SP. Er wird allerdings nicht wieder zurück ins Diesseits geworfen, sondern verbleibt im Limbus...

**Kosten:** 2 ASP

**Reichweite:** Z, der Zaubernde erscheint in einem Umkreis von 15 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** Bei diesem Zauber scheint es sich um die ursprüngliche Version des [TRANSVERSALIS](#) zu handeln, denn die Matrices beider Formeln weisen erstaunliche Ähnlichkeiten auf. In der Tat wirkt sich ein verpatzter [PORTA OCCULTA](#) ebenso nachteilig auf den Zaubernden aus! (Nähere Informationen über den Limbus und dessen Gefahren finden sich in den [Mysteria Arkana](#).)

Die Formel wurde vor kurzem in Donnerbach entdeckt, wo sie mittlerweile auch gelehrt wird. Den Entdeckern ist es bislang nicht gelungen, den Ursprung des Zaubers eindeutig zu bestimmen. Eine magische Analyse zeigte sowohl dmidische Elemente als auch gildenmagische, weshalb vermutet werden darf; dass bei allen zauberkundigen Völkern eine intuitive Kenntnis der Formel vorhanden ist. Bei den ersten Experimenten zeigte sich, dass neben Magiern und Dn.liden vor allem die Schelme und Waldelfen den Zauber am besten verstehen. Magiedilettanten steht dieser intuitive Schutzzauber ebenfalls zur Verfügung.



---

**Startwerte:** Magier (-3), Dmide (-3), Schelm (-4), Waldelf (-4), Auelf (-6), Firnelf (-6), Halbelf (-7), Hexe (-7), Herr der Erde (-7), Diener Sumus (-8), Scharlatan (-10)



## TRANSMIGRATIS GÖTTERITT

wohin ich will mit einem Schritt!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde steht aufrecht und bedeckt die Augen mit den Aussenseiten der geöffneten Hände. Dann konzentriert sich der Zaubernde auf ein Bild seines Zieles. Jetzt macht er einen Schritt, wobei mit dem rechten Fuss zu beginnen ist; in dieser Phase des Spruches entmaterialisiert der Zaubernde. Jetzt versucht der Zaubernde das geistige Bild durch Konzentration auf Einzelheiten des Ziels so nah heranzuholen, dass er es mit den geöffneten Händen greifen kann. Nach dem Schliessen der Hände sollte der Transport vollendet sein.

**Zauberdauer:** 15 Minuten

**Probe:** MU/KL/IN

**Wirkungsweise:** Dieser Spruch versetzt den Zaubernden theoretisch an einen beliebigen Ort. Die Entfernung spielt hierbei keine Rolle, der Zaubernde muss diesen Ort nur gut kennen.

**Kosten:** 10 ASP (unabhängig von der Entfernung)

**Reichweite:** vermutlich unbegrenzt, erreicht wurden bisher ca. 2000 Meilen

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** Wenn der Zauberspruch ausgezeichnet geklappt hat (zweimal 1) kommt der Zaubernde genau beim gewünschten Ziel heraus (z.B. die heimatliche Hütte, die Akademie, das Ziel muss dem Zaubernden sehr vertraut sein). Sonst wird der Ankunftsort folgendermassen bestimmt.  $2 * (W20 + W6)$  Meilen Abstand zum Zielpunkt. Abweichungsrichtung :  $20 * W20$  Grad auf der Windrose, wobei bei 19 und 20 neu gewürfelt werden muss. Wir erhalten also  $20 (1) - 360 (18)$  Grad, wobei 360 im Süden anzusetzen ist. Im Interesse des Spielflusses kann der Meister auch einfach einen beliebigen Ort innerhalb von 40 Meilen Umkreis um das anvisierte Reiseziel auswählen. Sollte die Zauberprobe fehlschlagen, so findet kein Transport statt; der Zauberer bleibt also an Ort und Stelle. Sollte die Probe aber besonders schlecht ausfallen (zweimal 20) gelingt nur die Entmaterialisierung, und der Zauberer verbleibt im Limbus.

Dieser uralte Zauber wurde von dem Magier Lukin Haderak in einer verlassenen Feste des Rashulswalls entdeckt. Nach den Ergebnissen Haderaks wurde dieser Spruch ursprünglich zusammen mit einem auf den Zielort gerichteten Hellsichtzauber verwendet, der auch Reisen in bisher unbekannte Gebiete ermöglichte, der aber leider nicht mehr zu rekonstruieren war. Folglich ist die Ausübung dieses Zaubers sehr riskant, vor allem, wenn man in eine Hafenstadt zu reisen gedenkt. Der einzige praktische Versuch dieses Spruchs hätte Meister Haderak fast das Leben gekostet; zum Glück herrscht vor Brabak ein ziemlich dichter Schiffsverkehr. Meister Lukin Haderak vermutet ausserdem, dass der Zauberspruch mit Blutmagie in Verbindung stehen könnte, was sehr wahrscheinlich ist, wenn man die hohen Spruchkosten bedenkt. Es ist noch nicht geklärt, ob der Zauber echtsichischen oder ertulamidischen Ursprungs ist; jedenfalls muss er den frühen Tulamiden bekannt gewesen sein. Den von Meister Haderak aufgefundenen Schrifttafeln zufolge drangen sie damit in Gebiete vor, die noch nie zuvor ein Mensch betreten hatte.

Näheres hierzu wird man in dem von Lukin Haderak in Angriff genommenen Buch mit dem Titel : **TULAMIDEN UND ARCANE KÜNSTE** finden, an dem der Meister zur Zeit in seinem Domizil in Brabak schreibt. Der Zauber ist zur Zeit nur seinem Entdecker bekannt; es kann jedoch nicht ausgeschlossen werden, dass in alten Ruinen im Rashulswall oder im Keller einer der älteren tulamidischen Akademien noch Tontafeln liegen, aus denen man die Thesen rekonstruieren könnte.

**Reversalis:** keine Wirkung

**Startwerte:** Magier -15, Scharlatan -20, Hexe -18, Druide -17, D. Sumus -17, Herr d. Erde -17, Schelm -20, Auelf — 18, Waldelf —20, Firnelb —18, Halbelf —20



## TÜREN ÖFFNET EUCH!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde fixiert die zu öffnende Tür und denkt an die Formel

**Zauberdauer:** 1 Sekunde

**Probe:** KL/FF/KK

**Wirkungsweise:** Die fixierte Tür öffnet sich vor dem Zaubernden. Diese Tür darf nicht abgeschlossen, verbarrikadiert oder sonstwie gesichert sein.

**Kosten:** 2 ASP

**Reichweite:** 7 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** Dieser Zauber stellt eine vereinfachte Abart des Motoricus Motilitich dar. Er kann an allen Magierakademien (ausser dem Kreis der Einfühlung und Gerasim) von den Schülern erlernt werden und ist ein beliebter Elevenzauber zum Üben. Auch viele Scharlatane beherrschen ihn, und Schelmen und Hexen steht er ebenfalls zur Verfügung. Andere Zauberkundige verwenden diesen Zauber normalerweise nicht.

**Startwerte:** Magier 2, Scharlatan -4, Hexe -2, Druiden -8, D.Sumus -4, H.d.Erde -4, Schelm 1, Auelf -3, Waldelf -4, Firnelb -3, Halbelf -1



## ZICK ZACK RAB

gib mir deinen Zauberstab

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Schelm macht mit dem Zeigefinger der rechten Hand eine fordernde Bewegung zum Magier und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 4 Sekunden

**Probe:** MU/MU/CH (+Anzahl der Stabzauber)

**Wirkungsweise:** Der Magier, der Opfer dieses Spruches wird, verfällt für kurze Zeit in völlige Bewegungslosigkeit, wobei ihm sein Zauberstab durch die Luft entgleitet und zum Schelm schwebt. Die Bewegungslosigkeit endet sofort, wenn jemand auf den Magier Zutritt oder ihn angreift, so dass der Zauber im Kampfgetümmel nicht zu verwenden ist.

**Kosten:** Stufe des Magiers plus Anzahl der Stabzauber minus Stufe des Schelms in ASP, mindestens jedoch 12 ASP.

**Reichweite:** 6 Schritt

**Wirkungsdauer:** Die Starre des Magiers dauert (Stufe des Schelms) Minuten an.

**Meisterhinweis:** Dieser Zauber wurde angeblich von einem Schelm entwickelt, der dem Aberglauben aufsass, Magier könnten ohne ihren Stab gar nicht zaubern. Da ein Magier ohne seinen Zauberstab jedoch sehr wohl noch seine Kräfte nutzen kann, wird der Zauber heutzutage vor allem als Fluchtmittel eingesetzt: Nach der Verzauberung gibt der Schelm Fersengeld und verkeilt den Zauberstab irgendwo, damit er nicht durch den 7. Stabzauber zurückgerufen werden kann. Dadurch wird der sicherlich zornige Magier geraume Zeit aufgehalten, da er erst seinen Stab finden muss und sich erst dann an die Verfolgung des Schelms machen kann, der mittlerweile über alle Berge ist.

Der **ZICK ZACK RAB** ist bei den Schelmen Süd- und Ostaventuriens recht weit verbreitet, was jedoch nicht heisst, dass ein Nichtschelm leicht an diese Formel herankommen würde. Sollte aber jemals ein Nichtschelm diese Formel erlernen, muss er die doppelten ASP aufwenden und zusätzlich die MR des Opfers überwinden.

Es heisst, das es mit Varianten dieses Zaubers möglich sein soll, Druidendolche, Hexenbesen und Schamanenkeulen von ihren Besitzern zu trennen, auch Varianten auf bestimmte Gegenstände zum Zwecke des Diebstahls werden gemutmasst, was aber zu beweisen wäre.

**Reversalis:** keine Wirkung

**Startwerte:** Magier -17, Scharlatan -10, Hexe -5, Druide -15, Diener Sumus -15, Herr der Erde -15, Schelm -4, Auelf -18, Waldelf -20, Firnelf -20, Halbelf -19



---

# HEILUNGEN NEUE FORMELN



## BALSAM PARADONTAX

Heile Zahn und Kieferbruch

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zauberer umfasst den Kopf des zu Heilenden und konzentriert sich unter Wiederholung der Zauberworte auf die Heilung der Zahnprobleme

**Probe:** KL/IN/FF

**Zauberdauer:** 2 Minuten

**Wirkungsweise:** Die Formel behebt jegliche Form von Zahn- und Kieferproblemen, lässt schiefe Zähne gerade werden, schliesst Löcher in den Zähnen und lässt sogar Zähne nachwachsen. Hierbei ist er weiters absolut schmerzlos. Er kann nur Zahnprobleme heilen und kann auch sonst keine LE zurückgeben. Ein weiterer Effekt der Formel ist, dass die Zähne absolut sauber sind und im schönsten Weiss strahlen, und auch schlechter Atem verschwindet. Je nach Kompliziertheit der Zahnbehandlung wird die Zauberprobe erschwert.

+2 für jedes zu schliessende Loch  
+5 für jede Kiefer(Zahn-)korrektur  
+10 für jeden Zahn, der nachwachsen soll

**Kosten:** min. 2 ASP

zusätzliche **Kosten:**

**Reichweite:** Z, B

**Wirkungsdauer:** permanent + 5 ASP für jedes geschlossene Loch

+ 15 ASP für jede Kiefer(Zahn-)korrektur  
+ 30 ASP, davon 1 permanent, für jeden Zahn der nachwachsen soll

**Meisterhinweis:** Der Zauber gehört zu den allseits bekannten Formeln der Magier und ist Erklärung für so manch schönes Gebiss von Adeligen, Reichen und Magiern. Die Formel ist in jeder Akademie erlernbar und ist auch in Standardwerken der magischen Heilung vorhanden. Auch andere Magiebegabte (Hexen, Druiden, Elfen, Scharlatane) verfügen oft über diese Formel, und auch Magiedilettanten sollen zuweilen über die intuitive Kenntnis dieser Formel verfügen.

Antimagie: Verwandlungen beenden

**Reversalis:** Mittels dieser Formel können beliebige Schäden an den Zähnen (Abbrechen von Zähnen, Zahnausfall, etc..) hervorgerufen werden. Dies verursacht zunächst keine Schmerzen, die Verstümmelungen verursachen dann jedoch Schmerzen, die zu ständig erschwerten Proben führen können.

**Startwerte:** Magier: 1, Scharlatan: -6, Hexe: -2, Druiden: -5, D.Sumus: -2, H.d.Erde: -4, Schelm: -7, Auelf: 1, Waldelf: 0, Firnel: 0, Halbelf: 1



## CUBITARE TAUBER TRAUM

Schmerzen spürst du nur noch kaum

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier hält beide Hände über die gewünschten Körperteile, die er betäuben will, berührt sie jedoch nicht.

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** MU/FF/FF

**Wirkungsweise:** Nachdem der Magier eine Stelle des Körpers besprochen hat, wird diese bis zur absoluten Schmerzfreiheit der Zone betäubt. Der Patient ist nicht mehr in der Lage, die Stelle zu bewegen, hat dafür aber keinerlei Schmerzgefühl mehr. Es wäre also sogar möglich, einem Menschen das Herz herauszuschneiden, ohne dass dieser Schmerzen empfinden würde - einzig unbefriedigend hieran ist nur, dass der Patient einen solchen Eingriff wahrscheinlich nicht überlebt...

**Kosten:** 15 ASP

**Reichweite:** 5 Finger

**Wirkungsdauer:** Stufe des Magiers in Spielrunden

**Meisterhinweis:** Der Spruch erfreut sich seit seiner Wiederentdeckung zur Jahrtausendwende vor allem in Brabak äusserster Beliebtheit, wo die arkane Anatomie gerade wieder einmal auf einem Höhepunkt ist. Auch in Vinsalt und der an der Universalschule zu Al'Anfa liegt der Spruch vor und er wird vermutlich noch innerhalb der nächsten Dekade an der Akademie der Verformungen zu Lowangen und an der Bannakademie Fasar in das Curriculum aufgenommen werden. Grosser Meister des Zaubers ist der grösste Anatom Aventuriens, Trondan Hanskar von der Akademie zu Vinsalt.

Auch wenn der CUBITARE dem Spezialgebiet Heilung zuzuweisen ist, so können ihn auch Verwandlungsmagier zu ihrem Spezialgebiet zählen.

**Reversalis:** Die besprochene Körperstelle beginnt sich leicht zu erhitzen, eigentlich weniger praktisch und daher bestenfalls zum kostenintensiven und langsamen Auftauen brauchbar. Alle Schwarzmagier (und Rommilyser Weissmagier), die die reversalierte Formel zum Zweck der Folter anwenden wollen, werden arg enttäuscht sein.

**Startwerte:** Magier -5, Auelf -8, Waldelf -8, Firnel -5, Halbelf -8, Hexe -5, Druide -5, Diener Sumus -9, Herr der Erde -6, Scharlatan -7, Schelm -10



## FRUCHTBARKEIT

Eine Zauberei der Hexen

**Technik:** Die Hexe streicht der zu Verzaubernden mehrmals über den unbekleideten Bauch und die Lendengegend.

**Zauberdauer:** 10 Minuten

**Probe:** IN/CH/FF

**Wirkungsweise:** Während der Wirkungsdauer führt eine Kopulation mit absoluter Sicherheit zur Empfängnis. Auch Frauen, die von Geburt an unfruchtbar sind oder die Gebärfähigkeit durch eine Krankheit verloren haben, kann mit dem Zauber zumindest für kurze Zeit geholfen werden. Auf bereits schwangere Frauen hat er keine Wirkung.

**Kosten:** 15 ASP, bei unfruchtbaren Frauen 30 ASP

**Reichweite:** Z, B

**Wirkungsdauer:** Stufe der Hexe in Stunden; bei unfruchtbaren Frauen halbiert (aufgerundet)

**Meisterhinweis:** Wurde vor dem Zauber ein pflanzliches Contratsativum eingenommen dessen Wirkung noch anhält, so ist seine Wirkung beendet; wird es während der Wirkungsdauer des Zaubers genommen, wirkt es nur in 50 % aller Fälle. Gegen Contratsativa wie die Erzeugnisse der Garfolora-Manufaktur ist der Zauber natürlich machtlos - so könnte person meinen, doch haben derartige Mittel die Tendenz, zu 25 % im genau falschen Augenblick kaputtzugehen...

Eine Anwendung auf Tiere ist möglich (+7, doppelte Kosten), und es wird gemunkelt, dass es zusätzliche Gesten gibt, die das Geschlecht des Kindes bestimmen können (+14, dreifache Kosten) oder Mehrlinge hervorrufen (wer weiss...).

Dieser Zauber wirkt tatsächlich nur auf Frauen (er kann auch nur auf Frauen gesprochen werden); ist die Unfruchtbarkeit beim Mann zu suchen, kann er nicht helfen. Besonders aber für unfruchtbare Frauen ist eine Hexe, die den Zauber beherrscht, oft die letzte Hoffnung, darum lassen sich die meisten ihre Dienste auch teuer bezahlen.

Am meisten verbreitet ist die **FRUCHTBARKEIT** bei den Töchtern der Erde (Bonus von 2), während die Rächerinnen Lycosas wohl nicht einmal wissen, dass er existiert (Malus von 4).

**Reversalis:** Ein wirkungsvolles Contratsativum, das Stufe der Hexe in Stunden jede Empfängnis verhindert. Alternativ wird die **FRUCHTBARKEIT** aufgehoben.

**Startwerte:** Magier -15, M(B) -20, Scharlatan -20, Hexe 0, Druide -12, D. Sumus -13, H. d. Erde -15, Schelm -20, Auelf -16, Waldelf -17, Firnelf -18, Halbelf -16, Dunkelelf -20, Beni G. S. -18, KdW -16, Hochelfen -20



## KLARER KOPF

Eine Hexerei

**Technik:** Der Hexe berührt den Berauschten an der Stirn.

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkungsweise:** Der Zauber hebt die Beeinflussung durch Rauschmittel aller Art (Spirituosen, Rauschkräuter, aber auch die Bezauberung durch Ikanaria-Schmetterlinge) auf und schafft wieder volle Konzentrations- und Koordinationsfähigkeit. Je nach Stärke des Rausches müssen 1 (Beruhigung nach ein wenig Pfeifeschmauchen) bis 20 ASP (totale Weltentfremdung beim Traumpulvergenuss) eingesetzt werden.

**Kosten:** siehe oben

**Reichweite:** Z, B

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Der Zaubernde muss vor der Zauberprobe angeben, wieviel ASP er einsetzen will. Gegen den SCHELMENRAUSCH ist der Spruch wirkungslos, hier hilft nur ein BEHERRSCHUNGEN BRECHEN.

Es ist ziemlich offensichtlich, dass es sich bei dieser satuarischen Magie um eine Modifikation des KLARUM PURUM handelt, der nur den Wolf nach einem Rausch, nicht aber die Berauschtigkeit selbst kurieren kann. Die Halle der Metamorphosen zu Lowangen ist es gelungen, die These von befreundeten Hexen zu erhalten. Von dort aus hat sich der Spruch schnell bis zu den meisten Akademien Aventuriens verbreitet, da es fast überall Scholaren oder auch Magister gibt, die sich gerne ein wenig gehen lassen.

**Reversalis:** Es wird ein Rauschzustand hervorgerufen, der vom Zaubernden bestimmt werden kann. Es kann jedoch keine Suchtgefahr auftreten.

**Startwerte:** Magier -4, Auelf -7, Waldelf -8, Firnelf -11, Halbelf -6, Hexe -1, Druide -8, Diener Sumus -6, Herr der Erde -10, Scharlatan -8, Schelm -10



## MORBUS INFECTUS

Mit der Krankheit ist jetzt Schluss

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde berührt den Kranken in Brusthöhe und spricht die Formel

**Probe:** KL/IN/KK + Stufe der Krankheit + Tage, die der Kranke schon krank ist

**Zauberdauer:** 1 Stunde

**Wirkungsweise:** Mit der Formel können Krankheiten geheilt werden. Der Krankheitsverlauf kommt zum Stillstand; die bis dahin verlorenen LE müssen allerdings normal regeneriert werden.

**Kosten:** Stufe der Krankheit mal 4 in ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** Permanent. Die Krankheit kann jedoch erneut ausbrechen.

**Meisterhinweis:** Bei dämonisch oder magisch herbeigeführten Krankheiten ist auch bei einer gelungenen Zauberprobe nicht sichergestellt, dass die Krankheit geheilt ist. Der Meister macht einen Kontrollwurf mit dem W20 auf die Stufe der Krankheit, erschwert um die noch übriggebliebenen ZAF — Punkte des Magiers. Ähnlich einer Eigenschaftsprobe muss er nun unter der Stufe der Krankheit bleiben. Gelingt ihm das so konnte die Krankheit trotz gelungener ZAF — Probe des Magiers nicht gestoppt werden.

Der Zauber ist das langerwartete Extrakt der Kombination [REVERSALIS HCULF RED ZNELITSEP](#). Diese Formel ist das Lebenswerk des Elcarna von Hohenstein, der damit eine Zorganpockenepidemie in Lowangen verhindern konnte. Da die astralen Muster überaus kompliziert sind, existiert leider noch keine schriftliche Thesis. Wer die Formel erlernen will, muss sich also nach Lowangen zu Spektabilität Elcarna begeben (oder einem seiner Meisterschüler/innen ausfindig machen). Die Formel wird dort, sofern der Meister Zeit hat (und die hat er selten), allen wohlmeinenden Zauberkundigen vermittelt, sofern sie Begabung für und Erfahrung in Heilungsmagie nachweisen können.

**Startwerte:** Magier : - 12, Scharlatan : - 20, Hexe : - 15, Druiden : - 12, Diener Sumus : - 13, Herr der Erde : - 15, Schelm : -20, Auelf : - 15, Waldelf : - 15, Firnel : - 15, Halbelf : - 15



## GIER MINDERN

Eine Zauberei druidischer Herkunft

**Technik:** Der Druiden tritt vor die Person, die er bezaubern möchte, sieht ihr in die Augen und legt ihr beide Hände auf die Schultern.

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** MU/IN/CH (+MR)

**Reichweite:** B

**Wirkung:** Die Selbstbeherrschung der verzauberten Person wird gesteigert. Eine misslungene Probe auf Selbstbeherrschung oder eine gelungene Probe auf Neugier oder Goldgier kann wiederholt werden. Der Zauber kann auch vorbeugend gesprochen werden, damit die Leute erst gar nicht auf dumme Gedanken kommen. Auch die Wirkung von Zaubern wie „grosse Gier“ oder „Imperavi Animus“ kann gelindert werden.

**Kosten:** a) 4 ASP plus 1 ASP pro Punkt, um den Proben erleichtert werden sollen b) 10 ASP, um die Wirkungsdauer von Zaubern (s.o.) zu halbieren

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** a) Stufe des Druiden in Spielrunden

**Besonderheiten:** Der Druiden kann diesen Zauber auch auf sich selbst sprechen, indem er mit geschlossenen Augen 30 Sekunden meditiert. Dies ist nur vorbeugend möglich, nicht nach einer misslungenen Probe (weil die Selbstbeherrschung dann schon hinüber ist). Der Zauber ist auch geeignet, allzu aufdringliche Verehrer/innen in die Schranken zu weisen.

Es scheint sich um einen traditionellen Druidenzauber, ein druidisches Gegenstück zum **ÄNGSTE LINDERN**, zu handeln. Unter Druiden, Geoden und Hexen ist er gleichermassen recht verbreitet. Diese Gemeinschaften geben ihn auch ab und zu an sympathische Magier oder Elfen weiter; es gibt aber keine gildenmagische Thesen, und der Zauber wird auch an keiner Akademie gelehrt, so dass Interessentinnen sich weiterhin an Druiden oder Hexen wenden müssen.

**Reversalis:** Das Opfer wird entsprechend dem ASP-Einsatz gierig und unbeherrscht. Variante b kann nicht reversiert werden.

**Startwerte:** Magier/in -4, Scharlatan/in -11, Hexe/r 1, Druidin/e 3, D. Sumus 1, H. d. Erde -3, Schelm/in -20, Auelf/e -5, Waldelf/e -5, Firnel/e -5, Halbelf/e -6



## VALETUDO LEBENSKRAFT

Wie Wirselskraut und Vierblattsaft

Eine auelfische Zauberei

**Technik:** Der Zaubernde deutet mit der linken Hand auf die Zielperson und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 3 Sekunden

**Probe:** KL/1N/GE

**Wirkungsweise:** Das Ziel des Zaubers erhält auf der Stelle 3W/6+Stufe des Zaubernden LP zurück und kann damit sogar von Golgaris Rücken zurückgeholt werden.

**Kosten:** 9 ASP + LP in ASP

**Reichweite:** 7 Schritt

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Dieser mächtige Heilzauber ist die exzellente Ausarbeitung eines REVERSALIS FULMINICTUS, die vor etwa 40 Jahren von einem unbekanntem privaten Lehrmeister entwickelt wurde. Eine kraftintensive aber schnelle Hilfe im Kampf, wenn es für einen BALSAMSALABUNDE längst zu spät wäre. Nachdem die Formel jahrzehntelang nur über wenige eigenbrötlerische Mentoren gelernt werden konnte, sind die Akademien von Donnerbach und Norburg seit einigen Jahren im Besitz der Thesis und vermitteln die Formel gerne weiter - in einigen Jahren dürfte der Zauber an den meisten Akademien vorliegen.

Ein Nachteil für die Gildenmagier ist, dass sich bei der Zauberei der Formel offenbar die auelfische Komponente des FULMINICTUS durchgesetzt hat (vielleicht war der Erfinder gar ein Elf).

**Reversalis:** Welch Überraschung: Es wird wieder ein FULMINICTUS daraus.

**Startwerte:** Magier -3, Scharlatan -11, Hexe -8, Druiden -10, Diener Sumus -9, Herr der Erde -10, Schelm -13, Auelf 0, Waldelf -1, Firnel -3, Halbelf -3



## VERDAUUNG ANGEREGT

im Darm sich was bewegt

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Schelm imitiert Blähungsgeräusche

**Zauberdauer:** 4 sek

**Probe:** IN/CH/CH

**Wirkungsweise:** Der Betroffene wird von Blähungen oder akutem Durchfall befallen. Dieser Spruch ist nicht umsonst von Kriegen in Rüstungen, die auszuziehen lange dauert, gefürchtet. Auch wenn die Wirkung sehr kurz ist gibt es hohe Strafen für die Benutzung dieses Spruches. Wie bei Schelmen üblich verursacht der Spruch keinerlei Schaden und ist von kurzer Dauer.

**Kosten:** 6 AP Blähungen, 12 AP Durchfall

**Wirkungsdauer:** 10 Minuten

**Meisterhinweis:** Heute verfluchen noch viele den Tag, als der für seinen abstossenden Geschmack berüchtigte Schelm Ugo der Scherzkeks den Spruch bekannt machte. Ein traditionelles Frühlingsfest, auf dem er das erste Mal die Wirkung des Zauberspruches testen wollte, endete für viele Teilnehmer des Festes im wahrsten Sinne des Wortes beschissen, worauf der Schelm mit einem Tritt in den Hintern auch von seinem Herrn (er war damals Hofnarr) entlassen wurde und jetzt im Siechenhaus als Spezialist für Verstopfung angestellt ist.

Reversalis/Antimagie: keine Wirkung/ Beherrschungen brechen oder Verwandlungen beenden **Startwerte:** Schelm — 3, Hexe —12, sonst —20



---

# HELLSICHT NEUE FORMELN



## ELEMENTE FINDEN

Eine Zauberei der Druiden und Geoden

**Technik:** Der Druide schliesst die Augen und konzentriert sich auf die Essenz des gesuchten Elements.

**Zauberdauer:** 1 Spielrunde

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkungsweise:** Mit diesem Zauber zeigen sich dem „inneren Auge“ des Ausführenden Ansammlungen des gewählten Elements an, d. h. ungefähre Masse/Grösse, Richtung und Entfernung.

**Kosten:** 8 ASP pro 10 Meilen Umkreis

**Reichweite:** max. Stufe x 10 Meilen

**Wirkungsdauer:** siehe Zauberdauer

**Meisterhinweis:** Wie üblich sollte sich der Zauberkundige auf ein Element spezialisiert haben, dessen Auffindung um 3 Punkte erleichtert ist ( neutral +2, Conträrelement +5).

Die Genauigkeit des Zaubers nimmt mit zunehmender Entfernung ab, was dazu führt, dass z. B. eine Kerzenflamme in 100 Schritt Entfernung noch deutlich wahrgenommen wird, es in 10 Meilen Entfernung schon einen Hausbrand braucht und in 100 Meilen einen ausbrechenden Vulkan.

Die Anwendungsmöglichkeiten sind noch nicht vollständig erforscht; kann das Auffinden von Wasser in der Wüste lebenswichtig sein, erscheint die Anwendung auf Luft irgendwie sinnlos... (ausser im Limbus?)

Bleibt noch zu sagen, dass dämonisch pervertierte Elemente, wie sie in den Heptarchien zu finden sind, durchaus auch wahrgenommen werden, aber mit einem sehr unguuten Gefühl, wie einem widerwärtigen Geschmack im Mund...

Es gibt recht viele Druiden die diesen Zauber beherrschen und selbstverständlich wird er auch im Konzil der Elementaren Gewalten gelehrt. Niedergeschrieben wurde er jedoch ausserhalb des Konzils noch nirgendwo, so dass person schon zum Konzil pilgern oder einen der schweigsamen Druiden befragen muss, um Näheres zu erfahren.

**Reversalis:** Das „innere Auge“ wird sogar das vor den Füßen liegende Meer oder die umgebende Feuersbrunst leugnen, oder darauf bestehen, dass die gesamte Reichweite völlig luftleer ist... inwieweit das nützlich sein könnte, entzieht sich unserer Vorstellungskraft...

**Startwerte:** Magier -8, M(B) -15, Scharlatan -20, Hexe -10, Druide -4, D. Sumus -2, H. d. Erde -3, Schelm -18, Auef -9, Waldelf -8, Firnef -7, Halbelf -9, Dunkelelf -9, Beni G. S. -7, KdW -9, Hochelf -7



## EVIDENTIA ALCHEMICA

Trankesgüte sei mir offenbar

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zauberende hält das Ziel des Zaubers gegen das Licht, betrachtet es intensiv und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 30 Sekunden

**Probe:** KL/KL/IN

**Wirkungsweise:** Der Zauberende erkennt nicht nur, was für einen alchimistisch gebrauten Trank er vor sich hat, sondern auch, ob dieser gelungen oder misslungen ist und welche Güte und Qualität (A bis F) er hat. Dies funktioniert selbstverständlich nur bei solchen Elixieren, die unter Einsatz von ASP hergestellt wurden. Mit dem Zauber kann nicht die Zusammensetzung des Elixiers herausgefunden werden, dazu ist allein Hesindes Trichter in der Lage.

**Kosten:** 9 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** Sollte der Zauber misslingen, so würfelt der Meister (verdeckt) aus, welche Qualität der Trank scheinbar hat (es kann ja durchaus die Richtige sein) und teilt dies dem Zauberdenden mit.

Dieser Zauber wurde vor drei Jahrzehnten an der Khunchomer Akademie entwickelt, wo er jedoch (auf Tulamidya als Fahimi ay al'Chemie, dschajidad Murabad) nur an die eigenen Eleven weitergegeben wird. Nichtsdestotrotz hat die These des Spruchs auf geheimen Pfaden auch ihren Weg an die Mirhamer Schule, die ihn ebenfalls nur an die eigenen Schüler vermittelt, und das Institut der Arkanen Analysen gefunden (an der er anfangs als **VENENUM ANALYSIA** - des Trankes Wirkung werd mir klar bekannt war). Absolviert man bei Letzterer ein Zweit- oder Drittstudium, so kann man den Zauber natürlich erlernen.

Offensichtlich ist der **EVIDENTA ALCHEMICA** eine gezielte Reduktion des **ANALÜS ARCANSTRUKTUR**, mit dem man bekanntlich ebenfalls magisch-alchimistische Elixiere analysieren kann.

**Reversalis:** keine Wirkung

**Startwerte:** Magier -6 Scharlatan -18, Hexe -7, Druiden -11, Diener Sumus -10, Herr der Erde -10, Schelm -15, Auelf -14, Waldelf -14, Firnel -14, Halbelf -12



## PERCEPTO MENTALICON

zeige die gesucht' Person!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier schliesst die Augen, konzentriert sich auf die gesuchte Person und murmelt mehrmals die Formel .

**Zauberdauer:** 1 Minute

**Probe:** KL/KL/IN (+MR)

**Wirkungsweise:** Der Magier stellt sich auf die mentalen Schwingungen der gesuchten Person ein und kann dann (mit einer Orientierungsprobe) Angaben über die ungefähre Entfernung, Richtung und eventuelle Geschwindigkeit und Richtung der Bewegung machen (je nachdem, wie gut die Zauberprobe gelang; Meisterentscheid). Der Zauber lässt sich nur auf intelligente Lebewesen anwenden (nur eine Hexe mag damit auch ihr Vertrautentier finden). Der Magier sollte die gesuchte Person kennen, muss sie aber auf jeden Fall schon einmal persönlich gesehen haben.

**Kosten:** 10 ASP pro Spielrunde

**Reichweite:** Stufe des Magiers mal 100 Schritt

**Wirkungsdauer:** Nach Willen des Magiers (A)

**Meisterhinweis:** Je nach Bekanntheitsgrad der Person ist die Zauberprobe modifiziert: Magier hatte schon geistigen Kontakt mit dem Gesuchten -7, Magier und Gesuchter kennen sich schon seit Jahren -4, kennen sich erst seit einigen Tagen -1, haben sich lange nicht mehr gesehen +3, kennt Gesuchten nur vom Sehen +7. Eine Verhüllung durch **AURARCANIA** schlägt mit weiteren (mindestens) +10 zu Buche. Zuschläge durch Beherrschungen und Verwandlungen auf dem Gesuchten sind variabel. Der Zauber wirkt ausserdem nur auf lebende Personen.

Der Magier kann sich während der Wirkungsdauer langsam bewegen, muss aber die Augen geschlossen halten (Führung empfiehlt sich).

Gerüchtehalber hat die Beherrschungsschule von Lowangen eine Abschrift der Thesis dieses bis dato recht unbekanntes Zaubers, und Kuslik geht interessiert den Gerüchten nach. Woher die Thesis kommt ist unbekannt, und es wurde auch noch keine schriftliche Fixierung aufgefunden.

**Reversalis:** Die reversierte Formel bietet keinerlei Nutzen, ausser, dem Anwender ist bekannt, dass sie auch auf sich selbst gesprochen werden kann und so wirksam vor einem anderen **PERCEPTO** verbirgt...

**Startwerte:** Magier -2, M(B) -6, Scharlatan -9, Hexe -4, Druiden -5, D. Sumus -7, H. d. Erde -8, Schelm -12, Auelf -4, Waldelf -5, Firnel -3, Halbelf -4, Dunkelelf -6, Beni G. S. -4, KdW -4, Hochelfen -3



## SEELENTIER ERKENNEN

Ein Grosser Hexenzauber

**Technik:** Die Hexe blickt ihrem Gegenüber in die Augen und konzentriert sich auf dessen Wahres Ich

**Zauberdauer:** 15 Sekunden

**Probe:** IN/IN/CH

**Wirkungsweise:** Mit diesem Zauber kann die Hexe in die Seele ihres Gegenübers blicken. Der Geist mag Gedanken unterdrücken und verfälschen können, doch die Seele ist das wahre Ich jedes Wesens. Der Charakter des Gegenübers offenbart sich für die Hexe in einem durchscheinenden Tier das über dem Kopf des Angeblickten zu erkennen ist. Es handelt sich um ein Tier, das der Wahren Ich sehr nahe kommt. Das Seelentier mag lauernd, aufgerichtet, schlafend oder in jeder anderen Körperhaltung sein, die den Charakter des Angeblickten unterstreicht. Geschlecht und Alter des Seelentieres stimmen meist mit dem des Angeblickten überein. Proben auf Menschenkenntnis und Bekehren/Überzeugen, die den Angeblickten betreffen, sind um 4 Punkte erleichtert, Hellsichtzauber kosten die Hexe 3 ASP weniger.

**Kosten:** 16 ASP

**Reichweite:** 3 Schritt

**Wirkungsdauer:** Das Seelentier ist 5 Sekunden zu sehen (A).

**Meisterhinweis:** Einige Beispiele von Seelentieren und für welche Eigenschaften sie stehen können:

Katze Schlange Eule Rabe Kröte Drache Wildkatze Hund Maus Spinne Bock Moosaffe Falke Waran Flugechse

Launenhaftigkeit, Lebensgenuss, Eitelkeit Klugheit, Wissen Verschwiegenheit, Wachsamkeit Träumerei, seherische Begabung Fürsorge, Erdverbundenheit Hochmut, Herrlichkeit

Einzelgängertum, Unabhängigkeit Loyalität, Pflichtbewusstsein Duckmäuser, Ängstlichkeit Verschlagenheit, Tücke Egoismus, Gier, Geilheit Verspieltheit, Gaulder, Sprunghaftigkeit Selbstbewusstsein, Autorität Gemütlichkeit, persönliche Wehrhaftigkeit Freiheit, Herrschaft

Sonderfälle sind:

totes Seelentier Niedergeschlagenheit, Pessimismus dunkle Leere Der Betrachtete ist seelenlos

Den **SEELENTIER ERKENNEN** beherrschen nur Hexen, die das volle Vertrauen der Leiterin eines Hexenzirkels geniessen. Lediglich einige erfahrene Waldelfen sollen den Zauber auch anwenden können, ansonsten achtet die Schwesternschaft Satuaris jedoch darauf, diese Magie keinem Zauberkundigen anderer Art, vor allem nicht den Gildenmagiern, zugänglich zu machen.

Vor allem mit Hinweis auf das Abenteuer **UNSTERBLICHE GIER** sei Ihnen, lieber Meister, angeraten, die Existenz dieses Zaubers auch vor den Spielern nicht zu enthüllen, da die Helden sicherlich auch nichts von ihm wissen.

**Startwerte:** Magier -20, Scharlatan -20, Hexe -7, Druide -20, Diener Sumus -9, Herr der Erde -20, Schelm -20, Auelf -16, Waldelf -12, Firnelf -18, Halbelf -20



## UNREIN HERZ, DÄMONENSOHN

Verdorbenheit erkenn' ich nun

Eine waldelfische Zauberei

**Technik:** Der Elf blickt sein Gegenüber forschend an.

**Zauberdauer:** 7 Sekunden

**Probe:** MU/IN/IN (+ MR)

**Wirkungsweise:** Der Elf kann das innere Wesen seines Gegenübers erkennen und dessen Verderbnis erkennen. Er kann erkennen, ob er fey wie ein Waldelf, oder eher badoc wie fast alle Menschen und Zwerge und viele unter Menschen lebende Elfen ist. Und er kann im schlimmsten aller Fälle gar erkennen, dass es sich um einen verruchten Dämonenpaktierer oder Borbaradianer, der seine Seele geopfert hat, handelt. Befällt den Elf beim badoc nur ein leichtes bis stärkeres Unwohlsein, so würgt und schwindelt er bei den widerwärtigen Dämonenpaktierern (W6 SP) und muss eine Selbstbeherrschungsp+4 ablegen, um nicht bewusstlos zu werden.

**Kosten:** 5 ASP

**Reichweite:** 5 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** Diese Zauberei, bei den Elfen als atbianvar a badoc bekannt, verwenden vor allem die misstrauischen Elfen der Wälder gegenüber Fremden, die sie in ihren Landen vorfinden. Doch selbst das tun sie ungerne und selten, weil sie die Berührung mit dem Geist von badoc-Wesen fürchten und verabscheuen. Bei den menschlichen Magiern ist er fast unbekannt, man kennt nur Berichte von Elfen, die „einem in das Innerste des Herzens blicken können“. Aufgrund der aktuellen Bedrohung durch die Borbaradianer und eine vermutete Infiltrierung durch diese, gehen die Schulen von Thorwal und Rommilys eifrig den wenigen Gerüchten über diesen Zauber nach - der im Voraus schon mal eine gildenmagische Bezeichnung erhielt - um ihn baldigst selbst anwenden zu können. Hinweise finden sich im detaillierten Menschen und Nichtmenschen sowie den originalgetreuen Abschriften der Astralen Geheimnisse.

Der Zauber kann nur bei intelligenten Zweibeinern angewendet werden. Wird dagegen z.B. ein Gestaltwandler oder Laraan in Menschengestalt untersucht, so erscheint er lediglich als extremer badoc-Mensch. Zur eindeutigen Erkennung widernatürlicher Wesenheiten sind ODEM ARCANUM, OCULUS ASTRALIS und ANALÛS besser geeignet.

**Reversalis:** keine Wirkung

**Startwerte:** Magier -10, Scharlatan -15, Hexe -6, Druide -8, Diener Sumus -6, Herr der Erde -10, Schelm -10, Auelf -3, Waldelf -1, Firnelv -4, Halbelf -5



---

# ILLUSIONEN NEUE FORMELN



## AURA

Eine Zauberei der Hexen

**Technik:** Die Hexe kreist dreimal mit ihrem Zeigefinger in der Luft und berührt die zu verzaubernde Person

**Zauberdauer:** 20 Sekunden

**Probe:** KL/CH/CH

**Wirkungsweise:** Dieser Zauber verleiht einem die Aura einer anderen Person nach Wunsch der Hexe. So kann beispielsweise eine Bettlerin allen als edle Adlige erscheinen, ein schüchterner Romantiker erscheint der Liebsten plötzlich als feuriger Liebhaber, oder ein Dieb hat plötzlich die autoritäre, rechtschaffene Aura eines Praios-Geweihten. Weder verändern sich Kleidung und äusseres Erscheinungsbild, noch das Benehmen des Verzauberten, aber durch den Zauber wird alles ins rechte Licht gerückt - so wird man die in Lumpen gekleidete Bettler-„Adlige“ etwa fragen, welcher Raubüberfall Frau Gräfin gezwungen hat, derart ärmliche Kleidung zu tragen, und ihr sofort neue Gewandung bringen. Der Zauber verändert nicht den Charismawert, aber alle Proben auf CH und Gesellschaftstalente, die das Bild der Aura unterstützen, sind um 5 Punkte erleichtert, während Proben, die das Gegenteil der Aura beweisen sollen, um 5 Punkte erschwert sind. Man kann mit der AURA weder eine definitive Person imitieren, noch Tiere oder übernatürliche Wesenheiten. Kennt jemand die verzauberte Person als Unverzauberte, benötigt er eine Sinnesschärfe-Probe, um sie als diese zu erkennen.

**Kosten:** 20 ASP

**Reichweite:** Z, B

**Wirkungsdauer:** bis zur nächsten Mitternacht (A)

**Meisterhinweis:** Die Mächtigkeit dieser Formel sollte bei gesellschaftlichen Ereignissen nicht unterschätzt werden: Sei es auf einem Ball, dem Treffen der „Freibrüder“ oder auch vor dem Gericht. Schon so manche Hexe erschien allen Inquisitoren plötzlich als unschuldiges, götterfürchtiges Kräuterfräulein, das einfach nicht der Hexerei schuldig sein kann...

Vor allem kann mit diesem Zauber ein Erscheinungsbild nicht nur verbessert, sondern auch das eines Feindes oder Erzrivalen ins schlechte Licht gerückt werden, so dass man den Herren Baron plötzlich als „Aufschneider“ enttarnt und vom fürstlichen Empfang hinauswirft.

Der Codex Albyricus würde diese Formel sicherlich verbieten, wenn die Gildenmagier um ihre Existenz wüssten. Sie ist tatsächlich unter den Hexen nicht sehr weit verbreitet, nur manche der „Schönen der Nacht“ beherrschen ihn gut genug, um ihn auch anderen Hexen lehren zu können, was aber selten genug geschieht, da die eitlen Hexen ihre Mitschwester gerne weiterhin beim Sonnwendfest ausstechen und allen die Schau stehlen, wenn sie mit der Aura einer Oberhexe oder gar einer leiblichen Tochter Satuaris auftreten.

**Reversalis:** REVERSALIS ARUA hebt den Zauber AURA auf; sonst keine Wirkung

**Startwerte:** Magier -15, Scharlatan -12, Hexe -7, Druide -20, Diener Sumus -18, Herr der Erde -20, Schelm -10, Auelf -14, Waldelf -15, Firnelb -17, Halbelf -15



## AUS DEN AUGEN, AUS DEM SINN

ich mit diesem Zauber bin

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Schelm hält die Hände vor die Augen und spricht die Formel . Ab ZF 10 können Schelme den Zauber mit der Geste allein wirken.

**Zauberdauer:** 3 Sekunden

**Probe:** MU/KL/CH

**Wirkungsweise:** Der Zaubernde wird für alle Anwesenden in Sichtweite unsichtbar. Ausserdem vergessen sie, ihn gesehen zu haben. Er darf sich jedoch nicht bewegen, sonst vergeht der Zauber sofort. Nur kleine, langsame Regungen wie atmen oder Öffnen der Finger und anschließende Bewegung der Augen sind erlaubt.

**Kosten:** 5 ASP pro SR

**Reichweite:** s.o.

**Wirkungsdauer:** bis sich der Zaubernde bewegt, maximal Stufe in SR (A)

**Meisterhinweis:** Nichtschelme müssen wie bei allen Schelmenzaubern die doppelte ASP einsetzen und die MR ihrer Opfer überwinden, was eigentlich ganz egal ist, weil sowieso noch kein Nichtschelm die Formel erlernen durfte. Der Zauber scheint ähnlich wie der **WIDERWILLE UNGEMACH** zu funktionieren: Der Schelm wird nicht wirklich unsichtbar, sondern die Umstehenden nehmen vorübergehend keine Notiz von ihm.

Auch ein gelungener Zauber kann problematische Ergebnisse erbringen, wenn die jeweiligen Umstände gegen ein Vergessen des Anwenders sprechen. So werden Opfer, welche zum Beispiel ohne den Zaubernden nie an den gegenwärtigen Ort gelangt werden, sich sogleich wieder an ihn erinnern. Ob er dadurch auch sichtbar bleibt oder wieder wird, oder ob an seinem Platz Sehstörungen für die Opfer erfolgen, bleibt dem Meister nach jeweiliger Situation zu entscheiden.

Bislang wurde der Zauber nur in ganz seltenen Einzelfällen bei Kobolden beobachtet. Selbst unter Schelmen scheint er selten zu sein. Eine schriftliche Thesis hierzu ist dementsprechend nicht bekannt.

Reversalis/Antimagic: keine Wirkung/ kein Gegenzauber bekannt

**Startwerte:** Magier: -12, Scharlatan: -7, Hexe: -9, Druide: -9, Diener Sumus: -9, Herr der Erde: -12, Schelm: 0, Auelf: -2, Waldelf: -2, Firnern -3, Halbelf -3



## DÄMONENHAUCH UMGEBE DICH!

Eine Formel borbaradianisch-gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier berührt das Opfer und spricht dabei die Formel .

**Zauberdauer:** a) 3 Sekunden; b) 7 Sekunden

**Probe:** MU/IN/CH a) +MR; b) +MR+6

**Wirkungsweise:** Innerhalb weniger Augenblicke scheint sich das Opfer in eine unheilige Kreatur zu verwandeln, beispielsweise einen Werwolf, einen wandelnden Leichnam oder gar einen schrecklichen Dämon. Die Illusion betrifft hierbei Auge, Nase und Ohr, womit sich das Opfer auch kaum noch richtig verständlich machen kann und schreckliche Dünste verbreitet.

Da es sich nur um eine Illusion handelt, bleiben dem Opfer sämtliche Eigenschaften und Gegenstände erhalten. Allerdings will mit einer solchen Ausgeburt der Niederhöllen niemand mehr etwas zu tun haben und das Opfer verbreitet Angst und Schrecken. Lediglich einige aufrichtige Helden, Weissmagier oder die Inquisition und die zwölfgöttliche Kirchen lassen sich mit einer solchen Kreatur ein, natürlich nur zum Zwecke der Vernichtung...

**Kosten:** a) 1W20 ASP; b) 3W20 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** a) Stufe des Magiers in Stunden; b) Stufe des Magiers in Tagen

**Meisterhinweis:** Seit den Magierkriegen gilt diese mächtige, aber einzige borbaradianische Illusion als Legende, noch nie wurde von ihrer Anwendung berichtet. So heisst es denn auch, dass sie zu den 77 ZauberFormeln Borbarads gehört, die er nach einer Rückkehr an seine Jüngern weitergeben wird.

Es mag zwar leicht sein, dass Kirche und Inquisition die Illusion durchschauen, bevor Schlimmeres mit dem Opfer geschieht, fanatische Weissmagier oder rücksichtslose Abenteurer sind allerdings nicht so leicht zu überzeugen.

Jemand, der die Illusion durchschaut, hat natürlich nicht mehr unüberwindliche Angst vor dem Opfer, dennoch fällt es ihm schwer, mit diesem umzugehen und wird zudem von Aussenstehenden als gottloser Geselle betrachtet.

**Reversalis:** Durch Umkehrung der Formel erscheint der Verzauberte als Wesen von überirdischer Anziehungskraft, bspw. als Dryade oder Fee. Auch hierbei wird es natürlich zum Mittelpunkt des Geschehens.

**Startwerte:** Magier -10, Scharlatan -12, Hexe -12, Druide -12, Diener Sumus -15, Herr der Erde -15, Schelm -18, Auelf -18, Waldelf -20, Firnelf -20, Halbelf -18



## HAKENNAS UND DUMMES GRINSEN

Prügel zahlen Zinsen

Eine Zauberei borbaradianischen Ursprungs

**Technik:** Magier grinst das Opfer sadistisch an und schlägt dreimal die rechte Faust in die linke Hand

**Zauberdauer:** 5 Sek

**Probe:** MU/KL/FF+MR

**Wirkungsweise:** Das Opfer erscheint allen Betrachtern, die eine Probe auf ihre MR nicht bestehen, als eine erbärmliche, kleine Figur mit einer grossen Hakennase, die sie magisch anlockt sie zu prügeln. Jeder, der das Opfer in Form dieses Scheinbildes sieht, kann eine Selbstbeherrschungsprobe + 10 ablegen, um sich so weit zu beherrschen, dass er es nicht verprügelt.

**Kosten:** 2W20 ASP

**Reichweite:** 3 Schritt

**Wirkungsdauer:** W20 Stunden (Kostenwurf/2 in Stunden; abrunden)

**Meisterhinweis:** Man geht davon aus, dass diese Thesis von einigen Borbaradianern versteckt an Studenten der Universität zu Al'Anfa weitergegeben wurde. Dies wird durch einen angeblichen Vorfall belegt, wonach ein unbeliebter Lehrer von Studenten zu Tode geprügelt wurde und sich die Beschreibung der Beweggründe für den Mord mit der Wirkung des Spruches deckte.

Wie bei allen Borbaradianersprüchen wird, wenn der Kostenwurf die ASP des Zauberers übersteigt, der Rest von der LE abgezogen.

**Reversalis:** hebt den Zauber auf Antimagie: Illusionen zerstören

Anfangswert: Magier -10 alle anderen —20



## HEPTAGONA BESTALIUM

Grösse dreh dich um!

Eine Zauberei druidischer Herkunft

**Technik:** Der Zaubernde fixiert das zu verzaubernde Kleintier und spricht die Formel .

**Zauberdauer:** 6 sec

**Probe:** CH/IN/FF

**Wirkungsweise:** Das Tier scheint auf einmal um Faktor 10 zu wachsen. Tatsächlich handelt es sich aber um eine Illusion, die um das verzauberte Tier herum entsteht und sich mit ihm bewegt. Die Illusion ist sehr detailgenau und erstreckt sich auch auf Geräusche, wirkt daher absolut lebensecht.

**Kosten:** 5 ASP pro Tier und SR

**Reichweite:** 7 Schritt

**Wirkungsdauer:** nach ASP-Einsatz, maximal Stufe des Zaubernden in SR (A)

Meisterhinweise: Dieser Zauber lässt sich nur auf Tiere anwenden die kleiner als 5 Finger (10 cm) sind, also z.B. Mücken, Asseln, Grillen, Schnecken und dergleichen, nicht aber auf Borbaradmoskitos und auch nicht auf Pflanzen. Den Druiden, bei denen er recht verbreitet ist, dient der Zauber zum Studium all der kleinen Krabbeltiere, die man mit blossen Auge kaum ausmachen kann. Unter Hexen ist der Zauber ebenfalls bekannt, wenn auch weitaus seltener; und von einigen Hexen der fahrenden Gemeinschaft wurde er sogar an einzelne Scharlatane weitergegeben. Von der Gildenmagie wurde er jedoch bisher nicht als eigenständiger Zauber wahrgenommen und wird demgemäss an keiner Akademie gelehrt, obwohl die Formel darauf hindeutet, dass dies vor langer Zeit ein Magierspruch war, der von den Gilden vergessen und nur von Druiden bewahrt wurde.

**Reversalis:** lässt die Illusion verschwinden

**Startwerte:** Magier -8, Scharlatan -7, Hexe -7, Druiden -5, D.Sumus -8, HdErde -8, Schelm -6, Auelf -9, Waldelf -9, Firnelb -12, Halbelf -9



## KOBOLDSFLUCH UND HAHNENSCHREI

die Nachtruhe ist jetzt vorbei

Überlieferter Schelmenzauber

**Technik:** Die/der Schelm/in vollführt zu einer bestimmten Tages- oder Nachtzeit vor der zu bezaubernden Person eine lächerliche Handlung, die maximal eine Minute dauert (Beispiel: eine Stunde vor Morgengrauen laut gackernd herumhüpfen).

**Zauberdauer:** bis zu einer Minute

**Probe:** MU/KL/IN

**Wirkungsweise:** Jeden Tag um die gleiche Zeit ertönt bei der bezauberten Person lautes (auch für andere Personen weithin hörbares) Hahnenkrähen, das nicht eher aufhört, als bis die Person die von der/dem Schelm/in vorgegebene lächerliche Handlung ausgeführt hat.

**Kosten:** 3 ASP pro Tag

**Reichweite:** Das Opfer muss die/den Schelm/in deutlich sehen können, während er/sie den Zauber wirkt. Wenn die lächerliche Handlung allerdings nur aus der Produktion von Geräuschen besteht, genügt es, wenn das Opfer ihn/sie deutlich hören kann

**Wirkungsdauer:** maximal Stufe der/des Schelmin/s in Tagen (muss vor dem Zaubern festgelegt werden)

**Meisterhinweis:** Wenn das Opfer sich rechtzeitig Augen und Ohren zuhält, ist die Zauberprobe um 5 Punkte erschwert. Bei misslungener Probe trifft der Zauber die/den Schelm/in. Was die Ausführung der lächerlichen Handlung angeht, so genügt es, sich redlich zu bemühen - man kann schliesslich nicht verlangen, dass das arme Opfer komplizierte akrobatische Verrenkungen ausführt oder über Nacht zum begabten Tierstimmenimitator wird oder ähnliches. Mit diesem Zauber gelingt es Kobolden, auch die faulsten Schelminnen irgendwann einmal aus dem Bett zu treiben. Daher ist der Koboldsfluch unter Schelminnen sehr verbreitet (aber nicht beliebt). Wie bei allen Schelmenzaubern müssten andere Zauberkundige, wenn sie ihn denn lernen könnten, die doppelte ASP aufwenden und die MR ihrer Opfer überwinden.

Reversalis/Antimagie: hebt den Zauber auf / Ein **ILLUSIONEN ZERSTÖREN** beendet das Hahnenkrähen für einen Tag. Um den Zauber ganz zu brechen, muss für jeden Tag der Verzauberung ein **ILLUSIONEN ZERSTÖREN** gelingen

**Startwerte:** Magier/in -20, Scharlatan/in -10, Hexe/r -10, Druidin/e -12, D. Sumus -8, H. d. Erde -15, Schelm/in 2, Auelf/e -12, Waldelf/e -15, FirnelF/e -15, Halbelf/e —12



## MAGISCH FEUERBALL

Erschein mit Flammenball

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zauberde öffnet die Hand, in der die Illusion erscheinen soll, und spricht die Formel ..

**Zauberdauer:** 5 sec

**Probe:** KL/CH/FF

**Wirkungsweise:** In der Hand erscheint die Illusion eines brodelnden Feuerballs. Mit diesem kann der Magus ohne weiteres herumspielen, als wenn er einen echten Ball in der Hand hätte. Der „Feuerball“ kann jederzeit durch das ruckartige Schliessen der Hand zum Verschwinden gebracht werden.

**Kosten:** 5 ASP

**Reichweite:** 1 Schritt (wirft der Magier den Ball fort, so verschwindet dieser mit einem leisen Puff) **Wirkungsdauer:** max. Stufe in SR

**Meisterhinweis:** Dieser Zauber ist eine Reduktion des Auris Nasus Oculus. Der Zauber wird vor allem von Scharlatanen genutzt; sowohl bei Auftritten als auch zur Einschüchterung nicht-magiebegabter Personen. Die Illusion kann mit den richtigen Kenntnissen leicht durchschaut werden. Magiebegabte, die den **MAGISCH FEUERBALL** und/oder den **IGNISPHASPRO** selbst beherrschen, können nicht getäuscht werden. Illusionisten muss nur eine Probe auf Magiekunde gelingen. Andere Beobachter dieser Illusion müssen eine Magiekundeprobe+8 bestehen; diese steht auch einer nicht-magiebegabten Person zu.

Unter Scharlatanen ist der Zauber weit verbreitet, während Magier ihn nur in Zorgan erlernen können. Auch einzelne Hexen der fahrenden Gemeinschaft beherrschen ihn. Ansonsten ist er eher unbekannt.

**Reversalis:** bringt die Illusion zum Verschwinden

**Startwerte:** Magier 0, Scharlatan 1, Hexe -4, Druide -6, D.Sumus -9, H.d.Erde -12, Schelm -2, Auelf -4, Waldelf -6, Firnelb -4, Halbelf -4



## POLYGRAMMA VIELFACHSTERN

Linie, Kreuze, Zauberadern

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier zeichnet in der Luft ein Beschwörungszeichen und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** KL/IN/FF

**Wirkungsweise:** Vor dem Magier zeichnet sich auf dem Boden der herbeigesehnte Beschwörungsstern ab: Pentagramm, Hexagramm, Heptagramm samt Schutzkreis oder gar Tridekagramm. Das Aussehen des Sterns richtet sich nach Wunsch des Zaubernenden: Ein violetter Stern, der von schwarzen Nebeln umwallt wird, ein Beschwörungskreis aus lauterem Gold oder gar aus blanken Menschenknochen.

**Kosten:** a) 4 ASP, b) 12 ASP

**Reichweite:** 1 Schritt

**Wirkungsdauer:** a) Stufe des Zaubernenden in Spielrunden, b) Stufe in Tagen

**Meisterhinweis:** Mit dieser Formel entfällt das zeitaufwendige Zeichnen von Beschwörungskreisen, so dass die Zauberdauer vieler Sprüche, zu denen aufgezeichnete Beschwörungszeichen notwendig sind, nach Massgabe des Meisters verkürzt sind. Zudem besteht nicht mehr die Möglichkeit, dass man sich bei den Sigillen und Zhayad-Zeichen am Beschwörungskreis verzeichnet.

Verwendet man den POLYGRAMMA bei Formeln, die eigentlich nur ein in die Luft gezeichnetes Invokationszeichen benötigen (PENTAGRAMMA), so ist der Spruch um 1 Punkt erleichtert, ab eine ZF von 11 in POLYGRAMMA auch um 2 Punkte, ab ZF 15 um 3 und bei ZF 18 gar um 5 Punkte.

Diese Illusion, die wohl schon vor Urzeiten aus dem AURIS NASUS entwickelt wurde, wird überall dort gelehrt, wo man es mit Beschwörung oder Antimagie zu tun hat: Perricum, Ysilia, Punin, Rashdul, Mherwed und Grangor. Die Thesie ist im Grossen Buch der Abschwörungen und in einigen jüngeren Abschriften des Codex Dimensionis niedergelegt.

**Startwerte:** Magier -5, Scharlatan -7, Hexe -8, Druiden -10, Diener Sumus -12, Herr der Erde -12, Schelm -12, Auelf -10, Waldelf -12, Firnel -12, Halbelf -10



## SIGILLUS NEGLECTIBOR

Siegellose Hand öffnet Tür und Tor

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zauberer wischt mit der Hand über das Akademiesiegel und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 20 Sekunden

**Probe:** KL/CH/FF

**Wirkungsweise:** Das Akademiesiegel, das jeden Magier als Mitglied seiner Zunft kennzeichnet, wird von der Illusion einer siegellosen Handfläche überdeckt und ist durch kein natürliches Sinnesorgan mehr zu erkennen. Der Zauber wirkt auch bei Siegeln, die an anderen Stellen des Körpers angebracht sind.

**Kosten:** 6 ASP

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** Stufe des Zaubernden in Stunden (A)

**Meisterhinweis:** Das Akademiesiegel gilt in ganz Aventurien als untrügliches Zeichen, an dem man einen Magier erkennen kann - man kann sogar behaupten, dass die Bevölkerung diesem Siegel vertraut, da es nicht entfernbar ist und genau Aufschluss über den Magier gibt. Insofern ist die Formel für im Geheimen agierende Magier von unschätzbarem Wert.

Sie wurde im Jahr 24/25 Hal von Methellessa ya Comari entwickelt, als sie an der Universalschule zu Al'Anfa dozierte - es heisst, sie habe für diesen Dienst nicht nur eine vierstellige Dublonensumme, sondern auch einige wichtige Artefakte der Schule erhalten. Der Zauber wird nur den eigenen Studiosi unter Geheimhaltung beigebracht. Die Öffentlichkeit erfuhr überhaupt erst von diesem Spruch, als im Sommer 27 Hal in Vinsalt ein al'anfanischer Spion enttarnt wurde, der sein Gildenabzeichen mittels des **SIGILLUS NEGLECTIBOR** verhüllt hatte. Ein Verbot durch den Codex Albyricus wird wohl nicht lange auf sich warten lassen, schneller waren allerdings bereits die Akademien von Brabak, Fasar, Zorgan und (ein wenig langsamer) Andergast, die der Universalschule bereits grosszügige Angebote zu Erwerb der Thesis gemacht haben.

Dass andere Zauberkundige als Gildenmagier kein Interesse an der MeisterFormel zeigen, ist natürlich in der Natur der Formel begründet.

**Startwerte:** Magier -7, Scharlatan -13, Hexe -12, Druide -15, Diener Sumus -20, Herr der Erde -20, Schelm -18, Auelf -18, Waldelf -20, Firnel -20, Halbelf -16



## REFLECTIVIS PHOTODREH

Ich als Spiegelbild mich seh!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde schliesst die Augen, streckt die Arme gerade am Körper nach unten, ballt die Hände zu Fäusten und konzentriert sich auf sein eigenes Gesicht.

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** KL/IN/IN

**Wirkungsweise:** Der Zaubernde kann mit Hilfe dieser Formel sich selber sehen, als würde er genau vor sich stehen und sich in die Augen blicken. Somit ist es ihm ebenfalls möglich, die Dinge, die hinter seinem Rücken vorgehen, zu beobachten, soweit er sich dabei nicht selbst im Weg steht und die Geschehnisse verdeckt.

**Kosten:** 3 ASP je 10 Sekunden

**Reichweite:** Z, der Blick reicht natürlich bis zum Horizont **Wirkungsdauer:** je nach ASP-Einsatz (A)

**Meisterhinweis:** Die Formel eignet sich hervorragend für eitle Magier, die gerade keinen Spiegel zur Hand haben, aber natürlich auch, um zu erfahren, was gerade hinter dem eigenen Rücken vorgeht, ohne sich dabei umdrehen zu müssen. Allerdings ist es tatsächlich so, dass der Zauberer nur das beobachten kann, was nicht durch seinen Körper verdeckt ist, im Wortsinn sieht er nicht das, was hinter seinem Rücken vorgeht, sondern nur, was er über die eigenen Schultern erblickt.

Es gilt auch zu beachten, dass der Magier bei der Ausführung ruhig stehen und sich ständig konzentrieren muss, er kann den Zauber also nicht wirken, während er vor eventuellen Verfolgern davonläuft - was auch nicht ratsam wäre, da er dann nicht sehen würde, was gerade auf ihn zukommt

Der REFLECTIVIS ist nahezu unbekannt, es sind weder schriftliche Aufzeichnungen bekannt, noch Akademien und Lehrmeister, die ihn weitergeben. Allgemein wird angenommen, dass er vom einstigen Weidener Hofinagier Belwen Rutenstab entwickelt oder wiederentdeckt und nur an wenige gute Freunde weitergegeben wurde; in Magie - Macht der Überzeugung findet er dagegen keine Erwähnung.

**Reversalis:** Eine auf den ersten Blick völlig sinnlose Variante, da der Magier genau das sieht, was er mit seinen eigenen Augen auch sehen würde, jedoch wirkt der Zauber (wie der REFLECTIVIS selbst auch!) auch bei geschlossenen Augen, was einige Nutzungsmöglichkeiten offen lässt.

**Startwerte:** Magier -6, Scharlatan -10, Hexe -10, Druide -8, Diener Sumus -10, Herr der Erde -10, Schelm -7, Auelf -8, Waldelf -12, Firnelf -12, Halbelf -10



---

# MAGIE IM KAMPF / KAMPFZAUBEREI NEUE FORMELN



## ABSTINETE PFEILGESCHOSS

Leib geschützt vor all Beschuss

Ein Zauber waldelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Elf hält schützend die Hand vor sich und spricht die Formel .

**Zauberdauer:** 4 Sekunden

**Probe:** 1N/CH/FF

**Wirkungsweise:** Der Zauber lenkt Geschosse wie Pfeile, Bolzen, aber auch Messer, Speere und Äxte, die gegen den Verzauberten geschleudert werden, ab, oder vermindert die Wucht eines Treffers. Für jeden Schützen, der den Verzauberten treffen will, fällt ein Malus an, der den übriggebliebenen ZF-Punkte des Zaubers entspricht. Gelingt die Probe dennoch, wurde der magische Schutz durchdrungen, ansonsten wurde das Geschoss wie durch Geisterhand in letzter Sekunde abgelenkt. Jeder Treffer durch Schuss- oder Wurfaffen richtet nur die halbe TP-Zahl an.

**Kosten:** 12 ASP

**Reichweite:** Z, B

**Wirkungsdauer:** 1 Spielrunde (A)

**Meisterhinweis:** Nicht als Wurf- oder Schusswaffen im Sinne des Zaubers gelten übrigens Rotzenkugeln, Schwere Aale, Felsbrocken von einem Quader Gewicht und ähnliche Schiffsgeschütze.

Der ABSTINETE ist bei den Waldelfen praktisch der Gegenzauber zum SCHARFES AUG<sup>7</sup> und dürfte aus einer Zeit stammen, in der Feinde der Elfen ebenfalls gefährliche Schusswaffen verwendeten - vielleicht gar aus der Zeit der Sippenkriege. Die Formel ist auch in der Tat nur bei wenigen Elfen verbreitet und es ist keine Akademie bekannt, die sie lehren könnte. Sowohl Telekins Geisterhand: Die Hand des Geistes und Tamaras Zauberkräfte der Natur bringen Beschreibungen und Hinweise zu diesem Zauber, doch daraus eine Thesen zu rekonstruieren ist offenbar noch keinem Magier gelungen.

**Reversalis:** Der Verzauberte zieht geradezu alle Pfeile der Umgebung auf sich, ist ein leuchtendes Zielobjekt und erleidet bei jedem Treffer doppelten Schaden. Wendet man diesen Zauber bei Feinden an, so ist seine Wirkung nicht zu verachten.

**Startwerte:** Magier -10, Scharlatan -15, Hexe -15, Druide -17, Diener Sumus -17, Herr der Erde -17, Schelm -15, Auelf -5, Waldelf -3, Firnelf -6, Halbelf -6



## AQUAFAXIUS WASSERSCHWALL

Erstickend Nässe, dir zur Qual!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs, ursprünglich vielleicht auch eine auelfische Zauberei

**Technik:** Der Zaubernde hebt beide Fäuste zu den Schultern, konzentriert sich auf die Formel und deutet dann ruckartig mit den geöffneten Händen auf sein Opfer.

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** KL/GE/FF

**Wirkungsweise:** Dem Ziel schiesst eine Wasserfontäne von elementarer Gewalt entgegen.

Der Magier legt fest, wie viele W6 Trefferpunkte die Wasserfontäne anrichten soll. Er kann maximal seine Stufe in W6 einsetzen. Dann würfelt er und addiert alle Punkte zu einer Trefferpunktsumme. Dass das Opfer bei einem Treffer völlig durchnässt wird, ist eher als harmlose Nebenwirkung anzusehen (von Extremsituationen, wie dem gleichzeitigen Aufenthalt auf Yeti-Land, abgesehen), doch das Wasser dringt in Kehle, Lunge und Magen. Dadurch sinkt die Ausdauer des Opfers infolge des Treffers auf 0, KK und GE sinken pro 10 erlittenen SP um je 1 Punkt. Äusserst dicke, wasserdichte Kleidung oder ähnliche mögliche Hilfen schützen kaum, von der TP-Summe werden lediglich 10% abgezogen. Zu einem anschliessenden Kampf oder ähnlich anstrengenden Aktionen ist das Opfer infolge mangelnder Ausdauer kaum noch fähig.

**Kosten:** Anzahl der TP in ASP

**Reichweite:** 15 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich, GE, KK und AU steigen je Minute um einen Punkt bis zum Höchstwert

**Meisterhinweis:** Der Spieler muss vor der Zauberprobe ansagen, wie viele Würfel er in der Wasserfontäne einsetzen will. Dadurch kann es auch geschehen, dass er mehr TP erwürfelt als er noch ASP besitzt. In diesem Fall ist der Zauber komplett misslungen und kostet die obligatorische halbe ASP-Zahl. Verfügt er auch nicht mehr über diese Kraft, so werden alle fehlenden Punkte von seiner LE abgezogen. Ab einer ZF von 11 ist es immerhin möglich, die Wasserfontäne so exakt abzumessen, dass genau alle vorhandenen Astralpunkte in Trefferpunkte umgewandelt werden.

Der AQUAFAXIUS gehört zu einer Hexalogie der klassischen Destruktiven Hermetik. So gibt es bekanntlich noch den verbreiteten IGNIFAXIUS und weiterhin sollen auch noch Formeln namens FRIGIFAXIUS EISKRISTALL und ARCHOFAXIUS SCHWERMETALL existieren, die alle ähnliche Effekte hervorrufen und offensichtlich ebenfalls auf der Anrufung eines Elementes in seiner reinen, aber zerstörerischen Form beruhen. Die Formel gilt seit den Magierkriegen als verschollen, war jedoch niemals völlig vergessen. Die wenigen Kundigen geben die Thesis jedoch nur ungern weiter, und dann natürlich an ausgesuchte Schüler. Heute sind unter anderem Landor Gerrano von der Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana und Defranda Defrus vom Draconiter-Institut zu Shenilo im Besitz der MeisterFormel, sie haben aber bisher jeden interessierten Schüler abgewiesen.

**Startwerte:** Magier -6, Scharlatan -16, Hexe -14, Druide -14, Diener Sumus -10, Herr der Erde -9, Schelm -20, Auelf -7, Waldelf -9, Firnelf -11, Halbelf -9



## ARCANORATIS SEELENPEIN

Fahre in den Gegner ein!

Eine Formel Gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier berührt mit der Rechten seinen Solarplexus und konzentriert sich auf seine Geisteskraft, flüstert die Formel und reisst die Handfläche ruckartig Richtung Ziel

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkungsweise:** Das Opfer wird von einem wuchtigen Stoss getroffen, 1/2 Stufe des Magiers weit weggeschleudert und verliert Stufe des Magiers mal W6 Ausdauerpunkte. Gegen diesen Schaden schützt keine Rüstung. Auch ein Armatutz ist nutzlos. Einzig eine elementare Wand, der Gardianum, und der Invercano sind nützlich. Das Opfer bleibt bewusstlos am Boden liegen, wenn ihm keine Selbstbeherrschungprobe, erschwert um den AU-Verlust —7, gelingt. Das Opfer erhält gleiche AT/PA-Abzüge wie bei Treffern im normalen Kampf.

**Kosten:** Stufe + 3W6 in ASP

**Reichweite:** 14 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Meisterhinweis:** Der Seelenpein, welcher dem Gebiet der Magica Combattiva angehört, wirkt nicht gegen Besessene, Dämonen, Paktierer oder Untote, jedoch gegen Geister, bei denen er ASP in SP anrichtet.

Der Grund für diese selektive Wirkung liegt in der dämonischen Struktur der erwähnten Ziele (bei Paktierern, und Besessenen) oder daran, dass das Ziel keine Seele hat (bei Untoten und Dämonen).

Der Effekt beruht auf einer Astralen Schockwelle, die auf das Opfer zufliegt und , ähnlich dem Fulminictus, nicht durch weltliche Hindernisse aufgehalten wird. Im Gegensatz zum Fulminictus wirkt der Seelenpein jedoch nicht auf die Lebenskraft sondern auf die Seelenkraft, auch Sikaryan genannt. Durch die Schockwelle wird diese weggestossen und der weltliche Körper des Opfers gleich mit, was dem Opfer einen Schock versetzt (AU-Abzug und Selbstbeherrschungprobe).

Der Kampfzauber wurde im Jahre 22 Hal aus alten Schriften über Kampfmagie in Beilunk rekonstruiert und fand in Bethana und Al'Anfa freudige Abnehmer. Es ist vor allem die Möglichkeit, Gegner zu besiegen ohne sie zu verletzen und seine Kostengünstigkeit, die ihn so begehrt machen.

Gelehrt wird der Spruch zur Zeit nur in Beilunk. In Bethana und auch in Al'Anfa existieren eine Abschrift der Thesis, deren Qualität jedoch wegen mangelnder Erfahrung des Autors als schlecht zu bezeichnen ist (Der Zauber ist nur bis TaW 2 steigerbar) und wegen Mangels an Kopien nur den eigenen Schüler gelehrt wird. Gerüchten zur Folge soll zu Rohals Zeiten auch eine flächenwirksame Version des Seelenpeins existiert haben. Falls daran etwas Wahres sein sollte (Meisterinfo: Es ist so!), so darf angenommen werden, dass Beilunk sich bereits mit Kräften bemüht, diesen Zauber zu rekonstruieren

**Reversalis:** Der Niepnelees erzeugt einen relativ schwachen „Sog“, der das Opfer zum Magier hin zieht. Die Sogwirkung ist zu schwach, um das Opfer mehr als einen Schritt weit zu bewegen. Ausserdem entsteht kein AU-Verlust.

Antimagie: Da der Seelenpein eine aggressive Kampfzauberei darstellt, kann er mit dem **GARDIANUM** und dem **INVERCANO** abgefangen werden. Kampfzauber stören wirkt ebenfalls.

**Startwerte:** Magier:-5 Druide:-8 Hexe:-9 Auelf:-7 Waldelf:-7 Firnelf:-7 Halbelf:-7 Schelm:-12 Scharlatan:-11 Diener Sumus:-9 Herr der Erde:-7



## ARCANOVULGO SEELENSCHOCK

Fahre in den Gegner ein!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier berührt mit beiden Händen seinen Solarplexus und konzentriert sich auf seine Geisteskraft, spricht die Formel und reisst die Handfläche ruckartig nach aussen

**Zauberdauer:** 7 Sekunden

**Probe:** KL/IN/KK

**Wirkungsweise:** Vom Magier geht eine astrale Schockwelle aus und schleudert jede beseelte Kreatur, egal ob Freund oder Feind, 1/2 Stufe des Magiers in Schritt weit weg.

Die Opfer erleiden einen Schock, der sie  $W6$  mal Stufe des Magiers Punkte ihrer Ausdauer kostet. Wenn eine Selbstbeherrschungsprobe, erschwert um den AU-Verlust  $-7$ , misslingt, bleibt das Opfer  $2W20$  Minuten bewusstlos liegen. Die Wucht der Schockwelle (und somit der angerichtete Schaden) nimmt mit der Entfernung ab: Pro Schritt Entfernung vom Magier nimmt der Schaden um einen Würfel ab, wobei immer zuerst der Würfel mit dem niedrigsten Ergebnis entfernt wird. Ausserdem wird das Opfer pro zwei Schritt Entfernung um einen Schritt weniger weit weggeschleudert. Genau wie beim Arcanoratis ist die Schockwelle nicht durch weltliche Hindernisse aufzuhalten.

**Kosten:**  $4W20$  + doppelte Stufe des Magiers in ASP

**Reichweite:** Siehe oben

**Wirkungsdauer:** sofort

**Meisterhinweis:** Der Seelenschock, welcher dem Gebiet der Magica Combattiva angehört, wirkt nicht gegen Besessene, Dämonen, Paktierer oder Untote, jedoch gegen Geister, bei denen die TP von der LE abgezogen werden.

Der Grund für diese selektive Wirkung liegt in der dämonischen Struktur der erwähnten Ziele (bei Paktierern, und Besessenen) oder daran, dass das Ziel keine Seele hat (bei Untoten und Dämonen).

Der Effekt beruht auf einer Astralen Schockwelle, die auf das Opfer zufliegt und, ähnlich dem Fulminictus, nicht durch weltliche Hindernisse aufgehalten wird. Im Gegensatz zum Fulminictus wirkt der Seelenschock jedoch nicht auf die Lebenskraft sondern auf die Seelenkraft, auch Sikaryan genannt. Durch die Schockwelle wird diese weggestossen und der weltliche Körper des Opfers gleich mit, was dem Opfer einen Schock versetzt (AU-Abzug und Selbstbeherrschungsprobe).

Der Kampfzauber wurde Ende 24 Hal aus einem kaum bekannten Buch aus der Zeit Rohals des Weisen in Beilunk rekonstruiert und fand bald darauf in Punin, Andergast und Al'Anfa Abnehmer. Auch Bethana hatte sein Interesse an der Formel bekundet. Aufgrund der Konflikte zwischen den beiden Reichen lehnte Beilunk dies jedoch ab.

Gelehrt wird der Spruch zur Zeit in Beilunk, Andergast und Al'Anfa (jeweils nur an die eigenen Schüler). In Punin existiert eine Abschrift der Thesis von mangelhafter Qualität (3 Monate intensives Studium, um den Zauber zu lernen), die ausgesuchten Magiern zu Forschungszwecken zur Verfügung steht (auch Bethaner sind seit 28 Hal zum Studium zugelassen).

Gerüchten zur Folge soll Rohal selbst der Entwickler des Zaubers sein (was jedoch nicht stimmt). Ausserdem vermuten nicht wenige, dass der Zauber eng mit dem IgnisphASPro verwandt ist oder sogar die Explosionsvariante des 7.Elements repräsentiert (was jedoch auch nicht stimmt)

**Reversalis:** Der Kcochsnelees erzeugt einen relativ schwachen „Sog“, der die Opfer zum Magier hin zieht. Die Sogwirkung ist zu schwach, um die Opfer mehr als einen Schritt weit zu bewegen. Ausserdem entsteht kein AU-Verlust.

Antimagie: Da der Seelenschock eine aggressive, flächendeckende Kampfzauberei darstellt, kann er mit dem Gardianum abgefangen werden.



---

**Startwerte:** Magier:-6 Druide:-10 Hexe:-11 Auelf:-10 Waldelf:-11 FirnelF:-10 Halbelf: -10 Schelm:-18 Scharlatan:-12  
Diener Sumus:-13 Herr der Erde:-9



## ARCHOFAXIUS SCHWERMETALL

Speer aus Erz bringt dich zu Fall

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde hebt die Hand ans Herz, donnert die Formel und schleudert dann die Hand in Richtung des Ziels.

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** KL/FF/KK

**Wirkungsweise:** Aus der hervorschnellenden Hand des Zaubernden schießt elementare Gewalt: Metallisch glänzende Erzbrocken, die mit gewaltiger Wucht gegen das vom Zaubernden erwählte Ziel schmettern.

Der Magier legt vor der Probe fest, wie viele W6 TP die Erzgeschosse anrichten sollen, er kann maximal (Stufe-1) W6 einsetzen. Das Opfer muss eine KK-Probe + Anzahl der eingesetzten W6 bestehen, um nicht vom Aufprall umgerissen zu werden (ansonsten wie Patzer: Sturz). Beim **ARCHOFAXIUS** tritt die Kampfunfähigkeit durch die Wucht schon bei 12 SP ein, zudem gelten die Regeln für Schwere Treffer.

**Kosten:** TP in ASP

**Reichweite:** 33 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** Der Spieler muss vor der Zauberprobe ansagen, wie viele Würfel er in den Gesteinshagel einsetzen will. Dadurch kann es auch geschehen, dass er mehr TP erwürfelt als er noch ASP besitzt. In diesem Fall ist der Zauber komplett misslungen und kostet die obligatorische halbe ASP-Zahl. Verfügt er auch nicht mehr über diese Kraft, so werden alle fehlenden Punkte von seiner LE abgezogen. Ab einer ZF von 11 ist es immerhin möglich, den Gesteinshagel so exakt abzumessen, dass genau alle vorhandenen Astralpunkte in Trefferpunkte umgewandelt werden.

Der **ARCHOFAXIUS** gehört zusammen mit den Formeln **IGNIFAXIUS**, **AQUAFAXIUS**, **ORKANOFAXIUS** und **FRIGIFAXIUS** zur Reihe der elementaren Geschosse, die Bestandteil des Ursprungskanon der Destruktiven Hermetik der Gildenländer waren. Heutzutage muss die Formel allerdings eher zum Canon der 66 verschollenen Formeln gerechnet werden, man findet allenfalls noch unscheinbare Einzelschriften über die Kampfinszenierung, aus denen eine Rekonstruktion möglich ist. Ansonsten ist dieser Zauber wie der **KULMINATIO** ein Spruch, den nur die Elite der Kampfzauberer, wie Irion Kalendin von Greifswalden und Landor Gerrano, beherrscht, und die ihn auch nicht an verantwortungslose Scholaren oder Adepten weitergibt.

Da der **ARCHOFAXIUS** die grösste Reichweite aller Zauber der **IGNIFAXIUS**-Reihe besitzt, forscht man vor allem in Andergast, wo man den Nostrianern immer eine Nasenlänge voraus sein will, fieberhaft nach diesem Spruch.

**Startwerte:** Magier -6, Scharlatan -14, Hexe -12, Druide -9, Diener Sumus -10, Herr der Erde -8, Schelm -17, Auelf -13, Waldelf -15, Firnelb -17, Halbelf -12



## ATTONITUS DONNERKEIL

Blitze spalten euch entzwei

Eine Formel gildenmagischen Ursprunges

**Technik:** Der Magier spricht die Formel und hält beide Handflächen nah beieinander, bis sich eine Lichtkugel bildet. Diese streckt er dann in Richtung seiner Gegner.

**Zauberdauer:** 7 sec

**Probe:** MU/IN/KK

**Wirkungsweise:** Aus der Kugel schiessen 5 Lichtblitze auf jeweils einen anderen Gegner zu. Jeder Blitz richtet W20 SP an.

Für jeden RS - Punkt einer Metallrüstung erhält der Getroffene einen zusätzlichen SP, ebenso für jede in der Hand gehaltene Metallwaffe.

Falls am Ende der Zauberdauer keine 5 Gegner in Reichweite sind, sich aber andere Personen oder grössere Lebewesen (Gefährten des Magiers, Pferde, Bäume, ...) in Reichweite des Zaubers aufhalten, so verteilen die überzähligen Blitze sich auf diese, wobei die in nächster Nähe befindlichen zuerst als Ziele dienen. Kommt man auch so nicht auf 5 Ziele, so zieht der Magier selbst alle überzähligen Blitze auf sich und muss den Schaden hinnehmen.

**Kosten:** 5W20 ASP (die mit demselben Wurf wie die SP ermittelt werden)

**Reichweite:** 10 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** Dieser Zauber weist Ähnlichkeiten sowohl mit dem Zauber Kulminatio Kugelblitz als auch dem Fulminictus Donnerkeil auf. Es ist unbekannt, auf was für einem Effekt er beruht, jedoch gilt wie beim KULMINATIO Feuerelementarismus als das wahrscheinlichste. Der ATTONITUS wurde kürzlich in Al'Anfa wiederentdeckt, nachdem man bei Bauarbeiten im Universitätsgebäude einen Folianten entdeckt hatte, der vermutlich vor langer Zeit eingemauert worden war. Die rekonstruierte Thesen wurde zu Forschungszwecken nach Punin und zum Institut der arkanen Analysen zu Kuslik weitergegeben; sie wird bisher an den genannten Akademien nur im Zweitstudium vermittelt, da sie als noch nicht hinreichend erforscht gilt. Vom Einsatz im Kampf wird den Adepten abgeraten.

**Reversalis:** keine Wirkung bekannt

**Startwerte:** Magier -10, Scharlatan -18, Hexe -15, Druide -15, D.Sumus -15, H.d.Erde -15, Schelm -15, Auelf -12, Waldelf -15, Firnel -15, Halbelf -12



## BLINDER ZORN

Eine Zauberei der Hexen

**Technik:** Die Hexe schliesst die Augen, ballt beide Fäuste und kreuzt die Arme vor dem Gesicht.

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** MU/KK/KK

**Wirkungsweise:** Die Hexe erhöht ihren eigenen Körperkraftwert um W6 Punkte. Ihre Klugheit hingegen erleidet während der Wirkungsdauer des Zaubers einen Abzug von ebenfalls W6 Punkten. In ihrem Zorn stirbt die Hexe erst, wenn ihre LE 5 Punkte unter 0 liegt. Sollte ihre LE nach Ablauf der Wirkungsdauer jedoch noch immer unter 0 liegen, stirbt sie eben dann.

Die Hexe kann diesen Zauber nur einmal täglich und nur auf sich selbst anwenden.

**Kosten:** 7 ASP

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** ein Kampf oder 1 SR

**Meisterhinweis:** Es ist bekannt, dass Hexen im Zorn oft Flüche aussprechen. Doch hört man auch immer wieder von Hexen, die in ihrer Wut ungeahnte Kräfte entwickeln, dabei allerdings sehr emotional und unüberlegt handeln.

Wenn die Hexe in ihrem Zorn stirbt, besteht die Gefahr (bei Gelingen einer JZ-Probe), dass sie nicht friedlich in Borons Reich eingeht, sondern als rasender Poltergeist am Ort ihres Todes bleibt, bis der Grund für ihre Wut (oder ein passabler Ersatz dafür) aus der Welt geschafft ist.

Eine Besonderheit der Struktur dieses Zaubers ist die Tatsache, dass er nur (und ausschliesslich!) im Zorn ausgesprochen werden kann. Da die Begleiter einer Hexe von diesem Zusammenhang nichts wissen, hilft es allerdings nicht, wenn der Schelm der Gruppe die Hexe schnell einmal ärgern will, weil die Höhlendecke am Einstürzen ist.

Während unter Magiern kaum bekannt ist, dass es sich hierbei um einen Zauber handelt, scheinen doch zumindest verschiedene Druiden um seine Existenz zu wissen. Es sind auch keine schriftlichen Aufzeichnungen bekannt, einzig die Erstabschriften von Druidentum und Hexenkult enthalten nur wenig verwertbare Hinweise.

**Reversalis:** Scheint nicht möglich, zumal es im Zorn unglaublich schwer ist, sich auf den REVERSALIS zu konzentrieren. Wahrscheinlich verraucht die in der Hexe vorherrschende Wut, so dass die Bedingungen für den BLINDEN ZORN nicht mehr gegeben sind. Zudem: Hexen und Metamagica...?

**Startwerte:** Magier -10, Scharlatan -18, Hexe -3, Druide -8, Diener Sumus -9, Herr der Erde -9, Schelm -20, Auelf -12, Waldelf -13, Firnelb -10, Halbelf -11



## FRIGIFAXIUS EISKRISTALL

Eiseslanzen überall

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde hebt die linke Hand Schulter, haucht die Formel und schleudert dann die Hand in Richtung des Ziels.

**Zauberdauer:** 6 Sekunden

**Probe:** KL/KL/GE

**Wirkungsweise:** Aus der ausgestreckten Hand des Zauberdnden schiesst die elementare Gewalt des Eises: Eine hell gleissende Eislanze, die sich in das vom Zauberer bestimmte Ziel bohrt.

Der Magier legt vor der Probe fest, wie viele W6 TP die Eislanze anrichten soll, er kann maximal (halbe Stufe aufgerundet) W6 einsetzen. Für je 5 TP, die der FRIGIFAXIUS anrichtet, sinken GE, KK sowie AT und PA des Opfers durch den feststeckenden Eispflock um einen Punkt, zusätzlich kann es noch Einbussen durch einen Schwere Treffer geben. Jede weitere KR, in der die Eislanze im Opfer verbleibt, richtet sie W3-1 SP an. Gelingt beim Entfernen eine Probe auf Heilkunde Wunden, verliert das Opfer weitere W6 LP, ansonsten 3W6.

**Kosten:** 5 ASP + TP in ASP

**Reichweite:** 12 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** Der Spieler muss vor der Zauberprobe ansagen, wie viele Würfel er in der Eislanze einsetzen will. Dadurch kann es auch geschehen, dass er mehr TP erwürfelt als er noch ASP besitzt. In diesem Fall ist der Zauber komplett misslungen und kostet die obligatorische halbe ASP-Zahl. Verfügt er auch nicht mehr über diese Kraft, so werden alle fehlenden Punkte von seiner LE abgezogen. Ab einer ZF von 11 ist es immerhin möglich, die Eislanze so exakt abzumessen, dass genau alle vorhandenen Astralpunkte in Trefferpunkte umgewandelt werden.

Einst waren die elementaren Geschosse wie IGNIFAXIUS und FRIGIFAXIUS nahezu gleich weit verbreitet (mit Ausnahme der Humus-Variante, die wahrscheinlich nie entwickelt wurde), doch durch die Wirrnis der Magierkriege blieb nur die Thesis des IGNIFAXIUS allgemein bekannt. Den exotischen FRIGIFAXIUS beherrschen neben einigen privaten Lehrmeistern nur noch Druiden und finstere Geoden des Eises. Das Grosse Elementarium enthält Hinweise auf die verschollene Formel, aus der Urfassung diese Buches kann sie gar (mühsam) rekonstruiert werden (ein Jahr intensives Studium, jeden Monat Magiekunde-Probe+8). Da die Puniner Akademie derzeit mit der Auswertung der Urfassung beschäftigt ist, bleibt zu hoffen, dass der FRIGIFAXIUS in wenigen Jahren auch an Akademien gelehrt wird.

**Reversalis:** Der SUIXAFIGIRF ist erstaunlicherweise keine Humus-Variante der elementaren Geschosse, sondern heilt den durch einen FRIGIFAXIUS entstandenen Schaden mit einem hellen Lichtschein.

**Startwerte:** Magier -5, Scharlatan -15, Hexe -10, Druide -8, Diener Sumus -10, Herr der Erde -6, Schelm -15, Auelf -10, Waldelf -11, Firnelb -7, Halbelf -8



## FRIGOSPHASPRO EISESKUGEL

Schneegewalt und Firnesspiegel

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde hält beide Hände schalenförmig geöffnet von sich und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 8 Sekunden

**Probe:** KL/GE/KK

**Wirkungsweise:** Den schalenförmig geöffneten Händen des Zauberers entsteigt ein frostiger Eisball, der vom Zaubernden beliebig dirigiert und zur Explosion gebracht werden kann. Verliert er den Blickkontakt zur Eiskugel oder die Konzentration so detoniert der Eisball automatisch.

In 1 Schritt Entfernung vom Zentrum der Explosion richtet die Eiskugel 4W TP durch scharfe Eissplitter an, in 2 Schritt Entfernung 3W, in 3 Schritt 2W, in 4 Schritt 1W und in 5 Schritt Entfernung schliesslich W3. Es wird einmal gewürfelt und bei steigender Entfernung jeweils der Würfel mit der niedrigsten Punktzahl entfernt. Alle in Reichweite werden von der Wucht der Explosion wie beim Patzer Sturz zu Boden geworfen und brauchen 2 Kampfrunden, um wieder aufzustehen.

**Kosten:** 1W LP + 35 ASP

**Reichweite:** Sichtweite, maximal 25 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich, der Eisball hat eine GS von 10

**Meisterhinweis:** Die elementaren Explosionen sind die gewaltigsten Sprüche aus dem ursprünglichen Kanon der Destruktiven Hermetik. Nach ihnen wird schon lange geforscht, doch hat man bisher nur den **IGNISPHASPRO** durch das Konzil der Elementaren Gewalten wiederentdeckt. Der kalte **FRIGOSPHASPRO** ist dagegen unbekannt und wird allenfalls von mächtigen Zauberkundigen des Eises beherrscht. Vermutlich besitzt das Konzil im Raschtulswall auch die Thesis dieses Spruchs, doch ist es (noch?) nicht bereit diese mit Aussenstehenden zu teilen. Dennoch ist zu hoffen, dass dieser Spruch bald aus der Urfassung des Groszen Elementariums von der Puniner Akademie rekonstruiert wird.

Komplizierte Manöver, die der Eisball durchführen soll, wie das Schwirren durch einen dichten Wald erschweren die Zauberprobe um bis zu 7 Punkte.

**Reversalis:** Die Umkehrung schafft einen Hitzeball, der die Luft in 5 Schritt Radius sosehr aufheizt, dass Backofenhitze herrscht. Hexalogen erwarten hier eher einen Humusball, doch zeigt schon der **IGNISPHASPRO** eine metamagische Reversierungsanomalie.

**Startwerte:** Magier -8, Scharlatan -14, Hexe -15, Druide -9, Diener Sumus -12, Herr der Erde -9, Schelm -20, Auelf -10, Waldelf -11, Firnelb -8, Halbelf -10



## FULMINATIO DONNERBLITZ

Gleissend Strahl mit Überschall!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde konzentriert sich auf das Opfer, erhebt die geballten Fäuste und ruft die Zauberformel .

**Zauberdauer:** 4 Sekunden

**Probe:** KL/KK/KK

**Wirkungsweise:** Aus den Fäusten des Zaubernden lösen sich zwei gleissende Strahlen, die direkt auf das Opfer zurasen; diese Entladung erfolgt in einem Bruchteil einer Sekunde und wird von lautem Donnern begleitet. Erreichen die Blitze das Ziel, bilden sie ein gleissendes Gitternetz, begleitet von durchdringendem Ozongestank, das das Opfer für einen Moment umgibt, und fügen ihm  $W6+(2 \times ST \text{ des Magiers})$  SP zu. Träger metallener Rüstungen erleiden so viele SP zusätzlich, wie die doppelte BE ihrer metallenen Rüstung beträgt. Dem Opfer werden auch Brandwunden zugefügt.

**Kosten:** SP in ASP (ohne zusätzliche SP durch metallene Rüstungen)

**Reichweite:** 49 Schritt

**Wirkungsdauer:** Der Strahl erreicht das Opfer augenblicklich, das Gitternetz bleibt ca.1-2 Sekunden bestehen.

**Meisterhinweise:** Der Ursprung dieses Zaubers liegt im Dunkel, es scheint eine persönliche Kombination des Fulminictus und des Kulminatio zu sein, um die Stärke des Kulminatio mit der Kontrolle des Fulminictus vereinen zu können.

Erstmals wurde dieser Zauber in einer in Zhayad verfassten Version des Buches „Kämpfende Magie“ gefunden, das man bei den Überresten einiger glückloser Wanderer in der gorischen Wüste während einer Expedition fand.

**Startwerte:** Magier -10; Scharlatan -18; Hexe -15; Druiden -15; D. Sumus -15; H. d. Erde -15; Schelm -20; Auelf -15; Waldelf -15; Firnel -15; Halbelf -12



## FEUERBALL

Töte mit Brand und Donnerhall

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Magier deutet mit linker Faust, einen Rubin umklammernd, auf sein Opfer, fixiert es prüfend und öffnet die Faust

**Probe:** KL/GE/KK

**Zauberdauer:** 7 Sekunden

**Wirkungsweise:** Der Zauber benötigt ein Ziel, und zwar eines, das über Lebensenergie verfügt; er kann also nicht gegen Gegenstände angewandt werden. Der Zauber bewirkt primär geistige SP in Höhe von  $3W + \text{Stufe}$ , und danach folgt eine Explosion in Form eines Feuerballs. Das Opfer erleidet nochmals  $5W+5$  TP, um das Opfer herum bewirkt die Explosion bis 1 Schritt  $5W+5$  TP, in 2 Schritt  $4W+4$  TP, in 3 Schritt  $3W+3$  TP, in 4 Schritt  $4W+4$  TP und in 5 Schritt noch  $1W+1$  TP. Dabei werden einmal die Würfel für das Zentrum der Explosion gerollt und für jede Entfernungsstufe der Würfel mit dem niedrigsten Resultat entfernt. Von diesen TP wird jeweils der RS - Schutz abgezogen. Für je 10 TP durch die Explosion fällt der RS um 1, und zwar permanent. Der Explosionsschaden betrifft auch leblose Gegenstände, brennbare brennen demnach auch weiter. Da dem Magier auf einen Schlag enorme ASP entzogen wird, erhält er ein  $1W$  SP und muss eine Selbstbeherrschungs -Probe +5 ablegen um nicht das Bewusstsein zu verlieren. Falls der Magier nicht genug ASP hat, aber genug um den geistigen SP zu begleichen, entfällt die Explosion und der Magier verliert die komplette verbliebene ASP, ausserdem erhält er zusätzlich  $1W$  SP. Hat er auch zuwenig um den geistigen Schaden zu bezahlen, erhält das Opfer die verbliebene ASP in SP und der Magier verliert die verbliebene ASP und erhält insgesamt  $2W$  SP.

**Kosten:**  $33+3W+\text{Stufe}$  ASP +  $1W$  LP

**Reichweite:** 21 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** Bei diesem Spruch handelt es sich um eine Kombination aus den Formeln Fulminictus und IgnisphASPro, weiters wurde ein Rubin als Materialkomponente eingebaut (der Rubin muss die Grösse von mindestens 2 Karat haben (Wert etwa 11 Dukaten); dieser löst sich dabei zu rotem wertlosen Staub auf.

Niederschriften dieses gefährlichen Zaubers gibt es in der Akademie der Hohen Magie und Arcanem Institut zu Punin, der Akademie Schwert und Stab zu Beilunk (Gareth), der Schule des Wandelbaren zu Tuzak. Aufgrund der immensen Gefährlichkeit dieses Zaubers, darf er nur im Kriegsfall wider unnatürlicher Wesenheiten bzw. grosser Scharen von Gegnern eingesetzt werden. Der Sinn des Zaubers liegt darin einen grossen, starken Gegner samt seiner Umgebung zu vernichten. Der Missbrauch dieses Zaubers wird gemäss Codex Albyricus geahndet. Die Weitergabe dieses Zaubers an unbefugte Personen wird ebenfalls verfolgt. Der Spruch wird in Beilunk/Gareth nur an Mitglieder der Pfeile des Lichts, in Punin nur an vertrauenswürdige Magier mit entsprechendem Leumund weitergegeben. Tuzak besitzt diesen Spruch „offiziell“ gar nicht und gibt ihm auch nur an Widerstandskämpfer gegen die Feinde Maraskans (wer immer das auch immer ist) und des Rur & Gror Glaubens weiter.

Antimagie: Invercano Spiegeltrick (aufgrund der rein geistigen Übertragung des Feuerballs auch für diesen), Kampfzauber stören

**Reversalis:** Der rein geistige Schaden wird in Lebensenergie umgewandelt. Der Schneeball (reversierte Feuerball) richtet jedoch den selben Schaden wie der Feuerball an.

**Startwerte:** Magier: -7, Scharlatan: -15, Hexe: -17, Druide: -12, D.Sumus: -12, H.d.Erde: -11, Schelm:

20, Auelf: -12, Waldelf: -12, Firnel: -13, Halbelf: -12



## FURARI VITA

Nayrakis et Sikaryan

Ein Zauber gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Die Zauberin hebt die rechte geöffnete Hand vor dem Körper um sie dann langsam zu schliessen.

**Zauberdauer:** 4 Sekunden (2 KR)

**Probe:** KL/INIKK

**Wirkungsweise:** Mit diesem Zauber öffnet die Zauberin einen „TUNNEL“ zwischen Nayrakis und Sikaryan (Geistes- und Lebenskraft) von sich und dem Opfer, durch den sie dann dem Opfer beides oder auch nur eines entziehen kann um sich die Energien selbst zuzuführen.

In der ersten KR verliert das Opfer 1 LP und/oder ASP an die Zauberin In der zweiten KR verliert das Opfer W3 an die Zauberin In jeder weiteren KR verliert das Opfer W6 Punkte

Die Zauberern kann diesen Zauber beenden sobald sie das will oder er endet nach einer gelungenen MR Probe (+ Stufe der Zauberin) die dem Opfer jede KR zusteht (eine 1 zählt dabei **IMMER** als Erfolg). Der Zauber kann auch mittels Kampfzauber stören beendet werden. Mit diesem Zauber ist es möglich die eigenen LP oder ASP über den Grundwert zu steigern. Diese verflüchtigen sich allerdings innerhalb von W6 Stunden. Während der Zauber anhält kann sich die Zauberin nur langsam bewegen und muss sich ständig auf den Zauber konzentrieren (alle AT/PA oder ähnliches sind um 5 Punkte erschwert). Das Opfer erleidet starke Schmerzen und ist nicht dazu in der Lage jemanden anzugreifen, es kann aber wohl, mit dem **PA GRUNDWERT**, parieren.

**Kosten:** W20 + 1 ASP pro KR

**Reichweite:** 7 Schritt Wirkdauer: siehe oben (A)

**Meisterhinweis:** Dieser Zauber wurde von der Schwarzen Rose entwickelt und gilt als besonders schwarzer Kampfzauber. Die Schwarze Rose ist eine Zauberin (sie mag es nicht wenn man sie als Magierin bezeichnet) die im Koschgebirge lebt. Zahlreiche Legenden ranken sich um die Frau; die meisten Aventurier wissen nicht einmal, dass sie existiert.

Es Handelt sich bei diesem Zauber um einen sehr mächtigen Kampfzauber der am besten nur für Meisterpersonen eingesetzt wird. Sollten Sie ihn doch einem Spielermagier zugänglich machen, achten Sie darauf, dass dieser ihn nicht allzu sorglos einsetzt.

**Reversalis:** die bezauberte Person erhält LE und/oder ASP von der Magierin

**Startwerte:** Magier —9, Scharlatan —20, Hexe —20, Druide —10, D.Sumus —20, Herren der Erde —10, Schelm —20, Auelf —20, Waldelf —20, Firnelf —20, Halbelf -20



## GEDANKENSCHREI

Schmerzliches Einerlei

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zauberde hebt seine linke Faust bis auf Brusthöhe und kehrt dann die Handfläche ruckartig seinem Ziel zu.

**Zauberdauer:** 4 sec

**Probe:** KL/IN/GE+MR

**Wirkungsweise:** Der Verzauberte prallt ruckartig zurück. In seinem Kopf scheint ein lauter Schrei zu hallen. Der Zauber richtet einmalig W20 + Stufe des Zauberdenden SP an. Zusätzlich muss das Opfer AT -2 und PA -1 für 3 KR hinnehmen. Im selben Zeitraum ist es auch einem magiebegabtem Opfer nicht möglich zu zaubern, da es von starken Kopfschmerzen geplagt wird.

**Kosten:** SP in ASP

**Reichweite:** 7 Schritt **Wirkungsdauer:** 3 KR

**Meisterhinweis:** Dieser Zauber scheint eine gewisse Ähnlichkeit mit dem FULMINICTUS zu haben. Vermutlich wurde er von seiner Erfinderin, der Anergasterin Arnhild Schwarzenacker, aus diesem entwickelt. Magistra Arnhild ist mit einer Einheit der andergassischen Armee seit Jahren an der Grenze zum Orkland im Einsatz und fand daher noch keine Zeit, die Formel zu lehren oder schriftlich niederzulegen. Wer in Anergast oder Lowangen ein Gerücht aufschnappt und diesen Zauber lernen will, wird sich also ins umkämpfte Grenzgebiet wagen müssen.

**Reversalis:** Die reversierte Formel lässt als Fernheilzauber dem Verzauberten die ASP als LE zukommen und gibt für 3 KR einen Bonus von einem Punkt auf PA und zwei Punkten auf AT.

**Startwerte:** Magier -7, Scharlatan -14, Hexe -10, Druide -14, D.Sumus -12, H.d.Erde -12, Schelm -20, Auelf -11, Waldelf -12, Firnelb -12, Halbelf -11



## GEWANDT UND KATZENGLEICH

Ich dir schnell ausweich

Ein Zauber waldelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Elf schaut das Opfer fragend an und schüttelt den Kopf

**Zauberdauer:** 3 sek

Proben: 1N/1N/GE

**Wirkung:** Der Waldelf kann durch diesen Zauberspruch Attacken des Gegners intuitiv schneller wahrnehmen, erhält dadurch einen Bonus von 5 Punkten auf seinen Ausweichenwert und kann, wenn die Ausweichenprobe misslingt, auch noch eine Parade versuchen. Allerdings wirkt dieser Zauber nur so lange, wie der Elf keinerlei aggressiven Gefühle gegen seinen Angreifer hegt, d.h. er kann darf in dieser Zeit bewusst keinerlei Angriffe führen, die seinen Gegner stärker verwunden könnten, ansonsten verliert der Zauber seine Wirkung.

**Kosten:** 10 ASP

**Reichweite:** 7 Schritt **Wirkungsdauer:** 20 KR

**Meisterhinweise:** Waldelfen sind bei der Weitergabe dieses Spruches aussergewöhnlich grosszügig. Nachdem sie sich von einem reinen Gewissen des Lernenden überzeugt haben, lehren sie diesen Spruch jeden Magiebegabten unentgeltlich. Auf Isdira heisst der Spruch „feya bha a'felja, a'sela dhao bha“.

**Reversalis:** Der Bezauberte bewegt sich ausgesprochen tranig und erleidet je 5 Punkte Abzug auf PA- und Ausweichen-Wert; diese Wirkung verfliegt, sobald er einen schweren Treffer hinnehmen musste.

Anfangswerte: Magier: -10, Druide -8, D.Sumus —8, H.d.Erde —8, Hexe -6, Waldelfen 2, Auelf —2, Firnelb —2, Halbelf —2, Scharlatan -11



## IGNIFAXIA FEUERFÄCHER

Magisch Feuer, Vielzahl Treffer

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier hebt die rechte Hand mit soviel ausgestreckten Fingern wie gewünschten Strahlen zur rechten Schulter, konzentriert sich auf die Formeln und die Ziele und deutet dann ruckartig in Richtung der Opfer.

**Zauberdauer:** 4 Sekunden

**Probe:** KL/GE/KK (+ Anzahl der Strahlen)

**Wirkungsweise:** Statt eines einzelnen Flammenstrahls, wie beim **IGNIFAXIUS**, werden zwei, drei oder vier Feuerlanzen ausgesandt. Der Magier legt fest, wie viele W6 TP der Zauber insgesamt anrichten soll, maximal kann er Stufe plus 1 Würfel einsetzen. Der Schaden wird gleichmässig auf die Opfer verteilt.

Für je 10 erzielte Trefferpunkte verliert das Opfer einen Punkt seines Rüstungsschutzes. Ausserdem sinken durch einen schweren Treffer meist die AT- und PA-Werte des Opfers, oder es wird gar auf der Stelle kampfunfähig (siehe Mit Mantel, Schwert und Zauberstab Seite 67).

**Kosten:** Anzahl der TP in ASP (+2, 3 oder 4 ASP für die Strahlteilung)

**Reichweite:** 21 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** Der Spieler muss vor der Zauberprobe ansagen, wie viele Würfel er in den Flammenstrahlen einsetzen will. Dadurch kann es geschehen, dass er mehr TP erwürfelt als er noch ASP besitzt. In diesem Fall ist der Zauber komplett misslungen und kostet die obligatorische halbe ASP-Zahl. Verfügt er auch nicht mehr über diese Kraft, so werden alle fehlenden Punkte von seiner LE abgezogen. Ab einer ZF von 11 ist es allerdings möglich, den Zauber exakt so abzumessen, dass alle noch vorhandenen ASP verbraucht werden.

Die Formel ist eine nur sehr wenig verbreitete Modifikation des **IGNIFAXIUS** und wurde erst vor kurzem von Lordmagus Allonar Hombar vom Orden der Jagd zu Ask entwickelt. Berichte aus der Vergangenheit lassen aber auch vermuten, dass schon andere Magier ebenfalls eine ähnliche Modifikation vorgenommen haben.

**Reversalis:** Ein eisiger Hauch, der den Opfern ebenfalls Schaden zufügt. Für je 10 angerichtete TP steigt der Bruchfaktor einer gegnerischen Waffe für 2 SR um einen Punkt.

**Startwerte:** Magier -4, Scharlatan -12, Hexe -11, Druide -13, Diener Sumus -9, Herr der Erde -8, Schelm -20, Auelf -12, Waldelf -12, Firnelb -12, Halbelf -10



## IGNIFLUMEN FLAMMENS PUR

Übrig bleibe Rauch und Asche nur

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier stösst seinen Stab auf die Erde in die Richtung, die die FLAMMENS PUR einschlagen soll und spricht dabei die Formel .

**Zauberdauer:** 4 Sekunden

**Probe:** MU/KL/KK

**Wirkungsweise:** Dort wo der Zauberer den Stab auf den Boden gestossen hat, züngelt eine ein Schritt breite Spur von roten Flammen über den Boden, die alles versengt, was sich ihr in den Weg stellt. Brennbare Gegenstände gehen in Flammen auf, Lebewesen, die im Feuer stehen, erleiden 1W+1 SP pro Kampfrunde.

**Kosten:** 5 ASP + 1 ASP je 2 Schritt Länge der Flammenspur

**Reichweite:** max. doppelte Stufe des Zaubernden in Schritt Länge, ein Schritt Breite

**Wirkungsdauer:** die Flammenspur bleibt 5 KR bestehen

**Meisterhinweis:** Nach dem Ursprungskanon der Destruktiven Hermetik - ohne alle Elfensprüche oder Neuentwicklungen - wird noch immer vergeblich gesucht. Mit Sicherheit gehörte auch der IGNIFLUMEN zur Feuerreihe mit dem IGNIFAXIUS und dem IGNISPHASPRO. Der Zauber kann angeblich aus der Thaumaturgia erlernt werden, während es sehr schwierig ist, ihn aus einer Erstabschrift von Magie im Kampf - Kämpfende Magie zu rekonstruieren (ein Jahr intensives Studium mit einer Magiekunde-Probe+10 an jedem Monatsende). Als einzige Akademie soll das Konzil der Elemente im Raschtulswall die Thesis des Spruchs vermitteln können, zudem gilt er als ein Hausspruch der Pfeile des Lichts, die die Thesis jedoch mit keinem Ordensfremden teilen. Es heisst auch, dass sich dieser Spruch bei Abenteurern grosser Beliebtheit erfreut, kann man ihn doch am effektivsten anwenden, wenn durch einen schmalen unterirdischen Gang säbelschwingende Feinde angreifen. Gerüchten zufolge gehört ein dem IGNIFLUMEN ähnlicher Zauber zum Spruchvorrat eines jeden zauberkundigen Drachen, was natürlich den vielen Sagen über wirklich feuerspeiende Drachen neue Nahrung gibt.

Der IGNIFLUMEN ist eine Formel , die dem Element Feuer zugeordnet ist, wenn sie auch eigentlich einen Kampfzauber darstellt. Wenn allerdings Elementarbeschwörer den Spruch erlernen, ist er ihnen bald so vertraut, dass sie ihn zu ihrem Spezialgebiet rechnen können.

**Reversalis:** Der NEMULFINGI, auch bekannt als AQUAFLUMEN BRANDUNGSTOSEN, überschwemmt für gewöhnlich einen ganzen Raum und reisst auch mal Möbel oder Personen, die von ihm erfasst werden, mit sich.

**Startwerte:** Magier -5, Scharlatan -11, Hexe -11, Druiden -12, Diener Sumus -10, Herr der Erde -9, Schelm -15, Auelf -8, Waldelf -10, Firnel -13, Halbelf -7



## IGNIS MANUS INSEQUORON

- Feuer schicke dich zu Boron

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier deutet mit der zur Faust geballten rechten Hand auf seinen Gegner, ruft die Formel und öffnet die Faust

**Probe:** MU/GE/KK

**Zauberdauer:** 2 KR (4 sec)

**Wirkungsweise:** Die Hand des Magiers steht plötzlich in Flammen, ohne ihn selbst zu verletzen, und der Zauberer kann nun jede KR die Feuerhand im Nahkampf einsetzen, was bei einer unparierten AT W20 SP anrichtet

**Kosten:** 28 ASP + W6 LP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** ST des Magiers in KR (A)

**Meisterhinweis:** Gegen die Wirkung ist nur Ausweichen möglich, eine normale PA ergibt den selben Schaden, wie bei einer unparierten AT. Ein Patzer beim Ausweichen ergibt immer einen Sturz in die Feuerhand und damit W20+5 SP.

Der **IGNIS MANUS** (auf Tulamidyä: yedd en-när) wurde von Dschaleef ibn Melwar wiederentdeckt. Momentan wird dieser Spruch an keiner Akademie gelehrt. Die Thesen findet sich jedoch in ibn Melwars Buch „Die Macht des feurigen Elements“, dessen einzige Ausgabe sich allerdings in seinem Privatbesitz befindet. Man darf jedoch hoffen, dass die Akademie Rashdul den Spruch bald in ihr Lehrprogramm aufnehmen können.

Meister ibn Melwar vermutet auch hinter diesem Zauber eine elementare Hexalogie, und ist deshalb momentan auf der Suche nach den übrigen fünf Sprüchen dieser Hexalogie.

**Startwerte:** Magier —6, Scharlatane —11, Hexen —9, Druiden —8, D. Sumus —10, Herren d. Erde —8 Schelm —14, Auelf —9, Waldelf —12 Firnelf —14, Halbelf-8



## ORKANOFAXIUS LÜFTESCHALL

Donnersturm und Windeshall

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde pustet in seine geschlossene Faust, hebt diese zur Schulter und schleudert sie dann öffnend in Richtung des Ziels.

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** KL/GE/GE

**Wirkungsweise:** Aus der ausgestreckten Hand des Zaubernden ballt sich die elementare Gewalt der Lüfte zusammen: Ein geisterhafter Windesschwall, der auf das Opfer zurast, es mit aller Macht erfasst und im hohen Bogen fortschleudert.

Der Magier legt vor der Probe fest, wie viele W6 Schritt der Donnersturm das Opfer fortreißen soll, er kann maximal (doppelte Stufe) W6 einsetzen. Beim Aufprall erleidet das Opfer soviel TP wie es Schritt durch die Luft geflogen ist. Dadurch erleidet es womöglich einen Schweren Treffer oder wird gar kampfunfähig.

**Kosten:** TP in ASP

**Reichweite:** Das Ziel darf maximal 6 Schritt entfernt sein. **Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** Der Spieler muss vor der Zauberprobe ansagen, wie viele Würfel er in den Luftstoss einsetzen will. Dadurch kann es auch geschehen, dass er mehr TP erwürfelt als er noch ASP besitzt. In diesem Fall ist der Zauber komplett misslungen und kostet die obligatorische halbe ASP-Zahl. Verfügt er auch nicht mehr über diese Kraft, so werden alle fehlenden Punkte von seiner LE abgezogen. Ab einer ZF von 11 ist es immerhin möglich, den Sturmwind so exakt abzumessen, dass genau alle vorhandenen Astralpunkte in Trefferpunkte umgewandelt werden.

Zwar ist das Geschoss des ORKANOFAXIUS nahezu unsichtbar, doch das Opfer, das mehrere Dutzend Schritt weit durch die Luft fliegt, ist vielleicht die beeindruckendste Anwendung der elementaren Geschosse. Äusserst gefährlich stellt sich diese Magie für das Opfer dar, wenn es durch den enormen Windstoss in eine Schlucht geschleudert wird... Auf der anderen Seite kann der ORKANOFAXIUS gar als rabiate Bewegungsmagie dienen, wenn man jemanden auf die Spitze eines Turmes katapultieren will, die TP erhält er allerdings trotzdem.

Der Zauber ist und war der unbekannteste aus der IGNIFAXIUS-Reihe. Der Grund hierfür mag die geringe maximale Entfernung zum Ziel sein, oder aber auch die Flüchtigkeit des Elements Luft. Seit den Magierkriegen dürfte er gänzlich verschollen sein, da man nicht einmal mehr Gerüchte von einer Anwendung dieses Spruches hört. Die einzige Möglichkeit dürfte das wenig bekannte Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall sein, das angeblich jede Beherrschung von elementaren Kräften lehren kann.

**Startwerte:** Magier -7, Scharlatan -16, Hexe -13, Druide -10, Diener Sumus -9, Herr der Erde -10, Schelm -16, Auelf -10, Waldelf -12, Firnelb -9, Halbelf -9



## PFEILE DER NACHT

Eine Zauberei borbaradianischen Ursprungs

**Technik:** Der Borbaradianer streckt beide Hände vor sich aus, zieht sie zur Brust und deutet mit gespreizten Fingern auf sein Ziel

**Probe:** MU/KK/KK

**Zauberdauer:** 3 Sekunden

**Wirkungsweise:** Aus den Fingerspitzen lösen sich Fäden von tiefster Dunkelheit, die sich zu einer Lanze aus purem Schwarz verdichten. Wird das Opfer getroffen, erleidet es 2W+5T SP.

**Kosten:** SP in ASP

**Reichweite:** 25 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** Liegen die Kosten über dem momentanen ASP-Vorrat des Borbaradianers, wird der Rest von seiner LE abgezogen.

Dieser Zauber ist den meisten Borbaradianern bekannt. Eine deborbaradierte Version (2W+5T TP, SP in ASP; reicht die ASP des Magiers nicht, so wird keine LE verbraucht, sondern der Zauber gilt als misslungen) wird an der Al'Anfaner Nandusschule und in der fasarer Al'Achami gelehrt, jedoch nur für die eigenen Adepten.

Revers alis: keine Wirkung bekannt

Antimagie: Kampfzauber stören, Invercano

**Startwerte:** Magier -5, Scharlatane -9, Hexen —10, Druiden —9, D. Sumus -11, Herren d. Erde -10, Schelme —15, alle Elfen -14



## RING DES FEUERS; FLAMMENMEER

Feuersturm, der Euch verzehrt'

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier hält eine Hand ausgestreckt von sich und dreht sich einmal im Kreis während er die Formel spricht

**Zauberdauer:** 6 Sekunden

**Probe:** MU/KL/KK

**Wirkungsweise:** In der geöffneten Hand bildet sich ein Feuerball, aus dem sich, während sich der Magier dreht, ein Ring aus Feuer von fünf Schritt Radius um den Magier bildet. Aus diesem Ring breitet sich eine Feuerwelle nach aussen aus (während das Zentrum mit dem Magier geschützt ist). Der angerichtete Schaden beträgt bis zu einem Schritt Entfernung vom Flammenkreis 5W+5 TP, bis zu zwei Schritt 4W+5 TP usw. Dabei werden einmal die Würfel für den Ursprungskreis der Welle gerollt und für jede Entfernungsstufe der Würfel mit dem niedrigsten Resultat entfernt. Für je 10 erzielte TP wird der RS der Opfer um einen Punkt gesenkt.

**Kosten:** 40 ASP + 2W LP

**Reichweite:** 5 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich, die Welle hat eine GS von 15

**Meisterhinweis:** Dieser Zauber wurde erst kürzlich von Elgor v. Schwarzstein durch eine Kombination des IgnisphASPro und des Flammenrings erschaffen (möglicherweise auch rekonstruiert; in der Puniner Bibliothek finden sich Hinweise auf einen ähnlichen Zauber, die noch aus der Zeit vor den Magierkriegen stammen). Der Ring des Feuers ist bisher nur in Punin und beim Autor persönlich einzusehen. Es scheint, dass neben Gildenmagiern auch Druiden und Geoden leichter Zugang zu dieser Formel finden als andere Magiebegabte.

**Reversalis:** Die reversierte Formel lässt ebenfalls einen Flammenring entstehen, aus dem sich eine Feuerwalze ausbreitet — allerdings nach innen, auf den Magier zu...

**Startwerte:** Magier -8; Scharlatan -16; Hexe -16; Druide -8; D. Sumus -9; H.d. Erde -8; Schelm -20; Auelf -15; Waldelf -16; Firnelf -15; Halbelf -16



## SERPENTIALIS SCHLANGENBRUT

Vipernarne, Maruwut

Eine Magie der Echsischen

**Technik:** Der Magier streckt seine Arme von sich und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** MU/CH/GE

**Wirkungsweise:** Die Arme des Magiers verwandeln sich augenblicklich in jeweils zwei giftgrüne, fast 2 Schritt lange Schlangen, die mit ihrem hinteren Rumpf noch mit der Schulter des Magiers verbunden sind. Jeder der vier Schlangenleiber kann in jeder KR mit AT 11 angreifen, hat jedoch keine PA. Die Echsenhaut schützt mit RS 3. Schadenspunkte werden von der LE des Magiers abgezogen. Die Vipernzähne verursachen 1W+3 TP und können, wenn sie durch die Rüstung des Gegners dringen, ein lähmendes Gift verspritzen (1 SP/KR für W20 KR, GE, KK je -2 und AT, PA je -1 für einen Tag). Jeder Schlangenkopf kann das Gift nur einmal im Kampf einsetzen. Während der Wirkungsdauer des SERPENTIALIS kann der Zaubernde keine andere Magie anwenden!

**Kosten:** einmalig 2W6 LP + 5 ASP/KR

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** nach ASP-Aufwand

**Meisterhinweis:** Fremdartige Echsenmagie wie diese ist in den Kreisen der menschlichen Zauberkundigen kaum bekannt. Der SERPENTIALIS soll allerdings zum Spruchrepertoire einiger selemitischer Magier und Hexen, die engen Kontakt mit Echsen pflegen, gehören. Der Gildenmagie sind nur vage Andeutungen aus alten tulamidischen Berichten über diesen Zauber bekannt. Die Thesen dieses Spruches könnte man im Liber Zhamorricam per Satinav finden - wenn man nur die Sprache dieses Werkes verstünde. Eine Rekonstruktion aus dem Codex Sauris ist sehr schwierig (Halbes Jahr intensives Studium, jeden Monat Magiekunde-Probe+12).

Interessant ist bei dem Zauber, dass sich aus zwei Armen vier Schlangenleiber bilden können, und dass die mythischen Ssrkhrsechim der Vorzeit angeblich vier Arme besaßen. Da der Ursprung dieser Formel rein echsisch ist, gibt es keinen magiebegabten Heldentypus, der die Formel um zwei Punkte pro Stufe steigern könnte. Es wird empfohlen, dass dieser Spruch ausschliesslich Meisterpersonen vorbehalten bleibt, da sich ein Held wohl nie lange genug mit der verderbten Echsenmagie des Kr'Thon'Chh beschäftigen wird, um die Formel in Erfahrung zu bringen.

**Reversalis:** Die Wirkung des Zaubers wird aufgehoben.

**Startwerte:** Magier -9, Scharlatan -20, Hexe -9, Druide -13, Diener Sumus -18, Herr der Erde -18, Schelm -20, Auelf -20, Waldelf -20, Firnel -20, Halbelf -18



## VIBRATIO DER HAND

die Waffe dir entwand!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier berührt die gegnerische Waffe und spricht die Formel .

**Zauberdauer:** 2 Sekunden

**Probe:** KL/FF/KK

**Wirkungsweise:** Die Waffe vibriert augenblicklich so stark, dass sie dem Träger aus der Hand gerissen und W6 Schritt weit weggeschleudert wird, wenn ihm keine KK-Probe erschwert um die übrigen ZF-Punkte des Zauberers gelingt. Der nun Waffenlose kann mit einer GE-Probe erschwert um die Entfernung der Waffe in Schritt versuchen, diese zurückzuholen und muss bis dahin ausweichen oder waffenlos kämpfen.

**Kosten:** 7 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** Ab einer ZF von 10 ist es auch möglich, mit einer angesagten Zauberprobe +20 und dreifachem ASP-Aufwand die Waffe zu zerstören, sofern sie nicht unzerbrechlich ist.

**Reversalis:** Auch die reversalierte Anwendung scheint nützlich zu sein: Für etwa 1 SR wird der Bruchfaktor der Waffe um 2 Punkte gesenkt, ab einer ZF und mit dreifachem ASP-Aufwand gilt gar als unzerbrechlich - für Stufe des Magiers in Kampfrunden.

**Startwerte:** Magier -6, M(B) -8, Scharlatan -12, Hexe -15, Druide -7, D. Sumus -9, H. d. Erde -8, Schelm -10, Auelf -8, Waldelf -7, Firnelf -9, Halbelf -8, Dunkelelf -9, Beni G. S. -8, KdW -8, Hochelf -7



---

# VERSTÄNDIGUNG NEUE FORMELN



## COMMUNI PRALIBIR

Artefakt sprich zu Mir!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde hockt sich vor das Artefakt und fängt an zu meditieren.

**Zauberdauer:** 1 Minute

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkungsweise:** Mit diesem Zauber ist es möglich, ein längeres Gespräch mit einem beseelten Artefakt zu führen.

**Kosten:** 3 ASP je SR

**Reichweite:** 1 Schritt

**Wirkungsdauer:** je nach ASP (A)

**Meisterhinweis:** Dieser Zauber stellt wohl eine bisher unbekannte Variante des Objectum stumm, Objectum still dar. Er kann wie dieser an den meisten Magierakademien erlernt werden und ist auch bei anderen Zauberern, die ab und zu mit Artefakten zu tun haben (Hexen, Druiden, Elfen), bekannt, wenn auch nicht sehr verbreitet.

**Reversalis:** bricht sein richtig herum gesprochenes Gegenstück

**Startwerte:** Magier -3, Scharlatan -6, Hexe -8, Druiden -4, D.Sumus -6, H.d.Erde -6, Schelm -5, Auelf -4, Waldelf -5, Firnelb -6, Halbelf -5



## DAIMONOPATHIA SIEBTE SPHÄRE

Audienz mir nicht verwehre

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zauberer setzt sich je nach dem zu kontaktierenden Dämon in ein Pentagramm (Niedere), Heptagramm (Gehörnte) oder Tridekagramm (Archodämonen) und konzentriert sich auf die Formel

**Zauberdauer:** 1 Stunde

**Probe:** MU/MU/KK

**Wirkungsweise:** Der Zauberer schlägt eine gedankliche Brücke in eine Domäne der Niederhöllen seiner Wahl, so dass er Kontakt zu einer dämonischen Wesenheit - Niederer, Gehörnter oder Erzdämon - dieses Teils der Siebten Sphäre aufnehmen kann. Hierbei löst sich sein Geist und wandert binnen Sekunden in die Dämonenwelt, wo vor ihm dann der Dämon drohend aufragt. Was man der niederhöllischen Entität berichten oder über was sich der Magier unterhalten will, liegt bei ihm. Der DAIMONOPATHIA wird allerdings besonders häufig zu folgenden zwei Zwecken genutzt.

Pakt mit einem Erzdämon: Mittels des Zaubers kann man erheblich leichter einen Pakt mit einem Erzdämon schliessen: Die Paktprobe (siehe MA S. 134) wird zusätzlich um die übriggebliebenen ZF-Punkte dieses Zaubers erleichtert.

Vorankündigung einer Invokation: Wird ein Gehörnter oder Niederer Dämon kontaktiert, so kann man ihm befehlen, sich dazu bereit zu machen vom Magier beschworen und zu Diensten gezwungen zu werden. Gelingt dem Zaubernenden hierbei eine Stufenprobe (bei Gehörnten um Anzahl der Hörner erschwert), so ist die Beherrschungsprobe bei dieser Invocation (die bis zum nächsten Neumond durchgeführt werden muss) dann um W6 Punkte erleichtert, zudem kostet der Dienst nur drei Viertel der angegebenen Kosten. Misslingt die Stufenprobe allerdings, so lacht der Dämon den Magier nur aus und die Beherrschungsprobe wird um 2W6 Punkte erschwert sein.

**Kosten:** 34 ASP

**Reichweite:** Niederhöllen

**Wirkungsdauer:** 1 Spielrunde (A)

**Meisterhinweis:** Der grosse Kraftaufwand bei diesem Zauber resultiert nicht nur aus der relativ grossen Entfernung zu den Niederhöllen, sondern auch aus der Notwendigkeit, den Geist des Magiers zu schützen der ansonsten durch die Schrecken der Siebten Sphäre in den Wahnsinn getrieben würde. Trotzdem ist die Geistreise nicht ungefährlich: W20+Stufe des Magiers (+ einen Bonuspunkt je Pakt): 1-10 der Geist des Magiers wird von den Dämonen versklavt, sein derischer Leib zerfällt zu Staub; 11-15 der Geist des Magiers verirrt sich W6 Tage, MU und KL permanent -W6; 16-19 ein Gehörnter der Domäne versucht den Magier zu zerfetzen (ASP des Magiers gilt als LE seines Astralkörpers); 20-24 ein Niederer Dämon aus der Domäne attackiert den Magier W6 KR lang; 25-28 der Magier wird kurz vom Schrecken berührt (MU -3, AG verdoppelt für eine Woche); 29+ nichts geschieht

In der klassischen Dämonologie zählt diese Formel zum Grundkanon der Beschwörer, wird aber auf Grund seiner Gefährlichkeit für unerfahrene Magier nur von versierten Beschwörern verwendet. Ursprünglich stammt sie wohl von den Magier-Mogulen, so dass die Thesis im Daimonicon und den Toren in den Äther niedergelegt ist, Rekonstruktionsmöglichkeiten finden sich im Arcanum und gar dem Schlüssel zur magischen Verständigung. In Rashdul, Brabak und Punin wird der Spruch nur Magiern der Invocatio DaimoniASP zugänglich gemacht.

**Reversalis:** Die Geistreise wird abgebrochen, der Geist kehrt in den Körper zurück. Wird der Geist jedoch von Dämonen aktiv festgehalten, könnte es sein, dass jemand sich mit einem Planastrale in die Niederhöllen begeben muss, um den Magier zurückzuholen (Und wer macht das schon?).

**Startwerte:** Magier -10, Auelf -20, Waldelf -20, Firnel -20, Halbelf -18, Hexe -12, Druide -14, Herr der Erde -16, Diener Sumus -20, Schelm -20, Scharlatan -20



## ELFENSEELEN SIND VEREINT

Leid und Freuden sind geteilt

Eine Zauberei der Firnelfen

**Technik:** Die Elfen berühren sich gegenseitig an den Schläfen und sehen sich in die Augen.

**Zauberdauer:** 1 Minute

**Probe:** IN/IN/CH

**Wirkungsweise:** Die Teilnehmer empfinden die Gedanken, Gefühle und Erinnerungen der anderen wie ihre eigenen. Es ist ihnen auch möglich, sich ohne Worte mit Gedanken zu unterhalten. Die Verbindung kann nicht zwangsweise eingegangen werden, jeder Teilnehmer muss selbst für sich den Zauber wirken, und jeder Teilnehmer kann sich jederzeit aus ihr zurückziehen - allerdings bemerkt er häufig erst zu spät, dass zu tief in sein Gefühlsleben geblickt wurde.

**Kosten:** 10 ASP je Teilnehmer und halber Stunde, die Kosten können beliebig aufgeteilt werden

**Reichweite:** B (Augenkontakt)

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Einsatz, bzw. bis die Verbindung gelöst wird

**Meisterhinweis:** Während der Wirkung des Zaubers nehmen die Beteiligten ihre Umgebung so gut wie nicht wahr, da sie sich ganz aufeinander konzentrieren.

Der Spruch entspringt dem Bedürfnis der Firnelfen nach dem Kontakt mit der Sippe, etwas das unter Au- und Waldelfen nicht so stark ausgeprägt ist. Es sind daher auch fast ausschliesslich die Elfen des ewigen Eises, die sich auf diesen Zauber verstehen, während er unter Au- und Waldelfen selten und den Menschen völlig unbekannt ist. Die Ähnlichkeiten zum salasandra der Elfen ist kaum zu übersehen, auch in der Seelenheilkunde dürfte die Anwendung sehr erfolversprechend sein, allerdings werden Elfen den Kontakt mit einer badoc-Seele scheuen. Elfen, die zusammen das Freundschaftslied gesungen haben, gelingt der Zauber automatisch ohne Probe.

Bei einem Patzer kann es zu einer dauerhaften Seelenverschmelzung kommen - manche Elfen behaupten das aber auch von einem besonders guten Gelingen...

**Reversalis:** beendet augenblicklich die geistige Verbindung

**Startwerte:** Magier -14, Druide -9, Hexe -8, Diener Sumus -8, Herr der Erde -10, Schelm -20, Scharlatan -20, Auelf -5, Waldelf -3, Firnelf -1, Halbelf -8



## FULGURATIO GLEISSEND BLITZ

Fahr zu Widharcals Dämonensitz!

Eine Zauberei der Hexen

Anrufung Agrimoths

**Technik:** Der Zaubernde reckt beide Hände gen Himmel und konzentriert sich auf den Zauber

**Zauberdauer:** 40 Sekunden

**Probe:** MU/CH/KK

**Wirkungsweise:** Den Armen des Zaubernden entfährt ein gewaltiger, gleissender Blitz zum Himmel, der violett umwabert bis zu einer Minute gezackt am Himmel steht. Der Blitz wird als Signal verwendet, das noch in 100 Meilen Entfernung gesichtet werden kann. Zudem erregt der Dämonenblitz die Aufmerksamkeit von Wesen der Siebten Sphäre, so dass diese Formel auch als Vorbereitung für eine Beschwörung gewirkt wird: Die Beschwörungsproben bei **FUROR BLUT** und **HEPTAGON** sind um 2 Punkte erleichtert, bei Dienern Widharcals gar um 4 Punkte. Keine Auswirkung auf Beherrschungsproben. Es ist mit dem Blitz nicht möglich, irgendein fliegendes Wesen anzugreifen.

**Kosten:** 13 ASP

**Reichweite:** Der Blitz fährt in eine Höhe von etwa 2000 Schritt **Wirkungsdauer:** 1 Minute (A)

**Meisterhinweis:** Schon oft wurde von einem Wetterleuchten berichtet, das zu Hexenfesten in Notmark, im Rorwhed oder in Weiden auftrat. Fragt sich nur, ob die Formel dazu verwendet wird, einem anderen Hexenzirkel ein Signal zu geben, oder als Vorbereitung für eine Widharcals-Beschwörung... Wo die Magier ihre Beschwörungsgewänder -, -schwerter und ähnlichen Schnickschnack verwenden, verlassen sich die Hexen auf die Kraft dieses Zaubers.

Wie am Titel dieses Spruches zu sehen ist, war der **FULGURATIO** wohl einst eine Magierformel, womöglich gar aus dem Gildenland stammend, die jedoch irgendwann verloren ging und nur in der Überlieferung der Hexen überdauerte. Der **FULGURATIO** kann von Beschwörungsmeistern auch zu einer aufwendigen, aber sehr effektiven Dämonenbeschwörung verwendet werden: Zu einer günstigen Sternkonstellation wird die Invokation eines Dämons initiiert, allerdings erscheint die Kreatur der Niederhöllen nicht während dieser Beschwörung sondern erst verzögert, wenn ihn der Beschwörer mit dem magischen Blitz wie verabredet herbeiruft. Auf diese Weise wurden in der Ersten und Zweiten Dämonenschlacht von Fran-Horas und Hela-Horas die Erzdämonen herbeigerufen, die Tage oder Wochen zuvor beschworen wurden. Diese „Verzögerte Beschwörung“ ist jedoch auch seit Bosparans Fall unbekannt, nur das Bindungsritual und der **GEISTERWESEN UND DAIMONENKRAFT** sind von diesem Wissen übriggeblieben.

Eine Rekonstruktion des **FULGURATIO** ist aus den seltenen Toren in den Äther möglich (Vierteljahr intensives Studium mit zwei Magiekunde-Proben+9) die Wege ohne Namen enthalten immerhin Hinweise, doch ansonsten bleibt nur der Weg zu den finsternen Hexenzirkeln, die Widharcals anbeten und gerne reisende Magier opfern...

**Reversalis:** Ein schwarzer Blitz fährt von den Füßen des Zaubernden in den Boden und hinterlässt einen verbrannten Fleck, was insgesamt eine ziemlich sinnlose Anwendung ist.

**Startwerte:** Magier -9, Auelf -14, Waldelf -15, Firnel -15, Halbelf -14, Hexe -7, Druide -10, Herr der Erde -11, Diener Sumus -15, Schelm -20, Scharlatan -20



## SCHELMGESCHREI

Eine Schelmerie

**Technik:** Der Schelm hält beide Hände trichterförmig vor den Mund und ruft

**Zauberdauer:** 4 Sekunden

**Probe:** MU/KK/KK

**Wirkungsweise:** Der Ruf des Schelms ist so laut, dass man ihn noch Meilen entfernt vernehmen kann. Personen, die während des Rufs direkt vor dem Schelm stehen, sind W6 Kampfrunden benommen (AT, PA -2) und für längere Zeit taub.

**Kosten:** 6 ASP

**Reichweite:** In freiem Gelände bei Windstille kann man den Wortlaut des Schelmenrufs noch in sieben Meilen Entfernung mit einer einfachen Sinnesschärfe-Probe verstehen. Anderes Terrain und Windstärke können die Hörweite jedoch stark beeinträchtigen.

**Wirkungsdauer:** ein Ruf von maximal 20 Sekunden Länge

**Meisterhinweis:** Bei diesem Zauber ist die Verständigung über weite Strecken wie auch das Anschreien missliebiger Personen gleichermaßen erwünscht. Diese Schelmerie wurde erst vor einem Jahrzehnt von dem Schelm Leirix entwickelt, der sich angeblich öfter mit schwerhörigen Bibliothekaren herumschlagen musste..., es existieren jedoch schon aus älterer Zeit Berichte über ähnliche Effekte. Mittlerweile gehört er zum Spruchrepertoire vieler Schelme auf dem ganzen Kontinent und selbst Zauberkundige anderer Herkunft können ihn recht leicht erlernen, wenn für sie der Spruch auch 12 ASP kostet.

**Reversalis:** Die Umkehrung bewirkt, dass der Schelm so laut schreien kann wie er will, es kommt doch kein Ton aus seinem Mund heraus. Eine auf den ersten Blick herzlich sinnlose REVERSALIS-Form.

**Startwerte:** Magier -7, Auelf -5, Waldelf -6, Firnelf -8, Halbelf -5, Hexe -8, Druide -12, Herr der Erde -14, Diener Sumus -13, Schelm -3, Scharlatan -6



---

# VERWANDLUNG VON LEBEWESEN NEUE FORMELN



## AST UND ZWEIG WILL ICH SEIN

Holz und Blatt statt Fleisch und Bein

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Elementare Transition des GRANIT UNI) MARMOR

Variante: Die Selbstverwandlung

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** MU/CH/KK

**Wirkungsweise:** Der Zaubernde verwandelt sich langsam in einen mächtigen Baum einer vor Ort vorkommenden Art. Dadurch sinken die körperlichen Eigenschaften (FF/GE/KK) pro SR um 3 Punkte. Die vollständige Verwurzelung ist abgeschlossen, wenn all diese Eigenschaften auf Null gesunken sind, spätestens jedoch nach 7 SR.

**Kosten:** 29 ASP, 1 ASP permanent

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** Permanent

Meisterhinweise: Im verwandelten Zustand regeneriert man LE und ASP ganz normal. Der Zauberer bleibt bei Bewusstsein und behält zunächst seine geistigen Fähigkeiten (MU, KL, IN, CH) und seine ASP und kann damit Sprüche, die weder Gesten noch Wörter benötigen, zaubern. Je länger er verwandelt bleibt, desto grösser wird die Gefahr, dass er sich selbst vergisst: Jeden Tag, den die Verwandlung andauert, müssen zwei Proben gemacht werden: KL +(Tage der Verwandlung), IN +(Tage d. Verw.). Bei Misslingen werden W3 Punkte von der entsprechenden Eigenschaft abgezogen (man vergisst langsam, wer man war). KL kann bis auf den Wert eines typischen Baumes sinken: 2! Dann hat der Verwandelte jegliche Erinnerung an seine frühere Gestalt verloren und sein Bewusstsein ist das eines Baumes. Er kann nur noch durch einen **VERWANDLUNGEN BEENDEN** oder einen **REVERSALIS NIES UD TSLLOS GIEWZ DNU TSA** (dessen hierfür benötigte „Normalform“, also die Fremdverwandlung, ist allerdings gänzlich unbekannt) gerettet werden.

Diese Variante macht nur im Zusammenhang mit dem **MORPHASP HÜBSCH UND FEIN** einen Sinn. Von der Verwendung ohne ausreichende Kenntnis dieses Spruches wird dringend abgeraten! Beide Sprüche finden sich nur in dem Buch Morphologica MorgoniASP, das in den Verwandlungsakademien Tuzak, Lowangen und Kuslik vorliegt.

Der Spruch hat zwar Ähnlichkeiten mit dem Weisheit der Bäume, ist aber viel teurer, viel langsamer, ermöglicht keine Verständigung mit anderen Bäumen und keinen permanenten ASP oder LE-Gewinn. Schliesslich beinhaltet der Spruch auch nicht die Rückverwandlung, hat nicht das mystische Erlebnis und birgt einige Gefahren.

**Reversalis:** Würde sein richtig herum gesprochenes Gegenstück aufheben, ist aber in verwandeltem Zustand nicht sprechbar. Sonst keine Wirkung.

**Antimagie:** MORPHASP HÜBSCH UND FEIN, VERWANDLUNGEN BEENDEN, REVERSALIS NIES UD TSLLOS GIEWZ DNU TSA

**Zuordnung:** Verwandlung von Lebewesen; Elementarzauber Humus (nicht Beschwörung elementarer Kräfte, aber Spezialspruch für Magier, Druiden, Geoden, die sich auf Humus spezialisiert haben. Siehe Mysteria Arkana Seite 94+95) Nach neuer Ordnung auch Anrufung elementarer Kräfte.

**Startwerte:** Magier -15; Scharlatan -20; Hexe -15; Druiden -15; D. Sumus -12; H. d. Erde -15; Schelm -20; Auelf -20; Waldelf -20; Firnelf -20; Halbelf -20



## DANK BORBARAD

—mein Leben ich verlängert hab'

Eine Zauberei borbaradianischen Ursprungs

**Technik:** Kann an den Namenlosen Tagen ausgeführt werden, sofern Uthar geschlossen ist (etwa alle vier Jahre).

Zum Ritual gehört die Opferung eines Raben oder anderen Totenvogels, die Schändung eines Tempels

und die Opferung von Eigenblut oder eines menschlichen Opfers.

**Probe:** MU/IN/CH +2MR des Opfers/ + Anzahl der Jahre, um die verjüngt wird

**Zauberdauer:** Die Ritualvorbereitung dauert etwa einen halben Tag, das Ritual selbst dauert von Sonnenuntergang bis Mitternacht.

**Wirkungsweise:** Der Borbaradianer kann mit dieser finsternen Formel ein Opfer anstelle von sich altern und vergehen lassen. Pro fünf Lebensjahre, die dem Opfer bis zu seinem natürlichen Tod geblieben sind (nach Massgabe des Meisters), kann sich der Zauberer ein Jahr verjüngen — dementsprechend sind die meisten Opfer noch sehr jung.

Bei der Opferung von Eigenblut muss der Magier 2W6 permanente LP opfern um ein Jahr jünger zu werden. Die Verjüngerung hebt alle negativen Auswirkungen des Alterns auf.

**Kosten:** 5W20 ASP, davon W3+1 ASP permanent/ siehe oben; wie bei Borbaradianermagie üblich kann ASP auch durch LE ersetzt werden

**Reichweite:** Z, (B)

**Wirkungsdauer:** permanent.

**Meisterhinweis:** Dieser Zauber ist vielleicht drei oder vier der mächtigsten Borbaradianer Aventuriens bekannt, und sollte Spielermagiern verschlossen bleiben. Entwickelt hat diesen Zauber Belgrum Borbaradsson (Künstlernamen), einer der ältesten und verrücktesten Borbaradianer dieser Tage. Zum Glück ist er von seinen Künsten so begeistert, dass er diesen Zauber nur an sehr wenige Leute weitergibt. Der Nutzniesser verliert allerdings die Erinnerung an seine ersten W6 Lebensjahre. Dieser Malus ist kumulativ, will heißen: nach der zweiten Anwendung fehlt die Erinnerung an die zuerst erwürfelten W6 Jahre plus noch einmal W6 Jahre, nach der dritten nochmals plus W6 Jahre...

Beispiel: Der Borbaradianer Berndam wendet den Zauber das erste Mal an. Er würfelt für die Anzahl der verlorenen Jahre eine Drei. Bei der nächsten Anwendung würfelt er eine 6, das heißt: Berndam kann sich an die ersten 9 Lebensjahre nicht mehr erinnern. Dies scheint eine Art „Sicherheitsfaktor“ zu sein, da ein Borbaradianer, der seit mehreren hundert Jahren lebt, ansonsten, auf Grund der Fülle an Gedanken verrückt werden würde.

Antimagie: Verwandlungen beenden

**Startwerte:** Magier —12, Scharlatane —17, Hexen —15, Druiden —15, D. Sumus —18, Herren d. Erde —16, Schelm -20, alle Elfen -20



## EINHEIT DER ELEMENTE

Eine Zauberei der Echsen

**Technik:** Der Achaz faltet beide Hände vor der Stirn zusammen und konzentriert sich auf das Element, mit dem er verschmelzen will.

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** MU/IN/KK

**Wirkungsweise:** Der Echsenmagier verschmilzt zur Gänze mit dem gewählten Element und ist nicht mehr auffindbar. Kleidung und Ausrüstung werden mitverwandelt. So lange er in dem Element aufgegangen ist, sind die Sinne des Zaubersenden getrübt, aber er kann immer noch ungefähr wahrnehmen, was in seiner Umgebung geschieht. Für gewöhnlich verharrt man während der Verschmelzung am Ort, kann sich aber auch beim Aufwand von zusätzlichen 15 ASP mit 1 Schritt pro Sekunde fortbewegen - allerdings nur innerhalb des vereinigten Elements.

**Kosten:** 8 ASP

**Reichweite:** Das Element muss sich in unmittelbarer Nähe (am besten berühren) des Zaubersenden befinden.

**Wirkungsdauer:** Stufe des Zaubersenden in Spielrunden (A)

**Meisterhinweis:** Der Zauber wird für gewöhnlich angewandt, um sich bei Gefahr zu verstecken, aber auch um unverwundbar zu sein (Wer bei einem Vulkanausbruch mit der Lava verschmilzt, hat nichts zu befürchten). Elementaristen, die sich einem speziellen Element verschrieben haben, können nur mit diesem verschmelzen, so dass Feuer- und Eismagier nur selten Gelegenheit haben werden, diesen Spruch sinnvoll einzusetzen, Luft- und Erzmagier dafür um so mehr.

Diese echsische Magie ist heutzutage nur noch unter den Magiern der Achaz bekannt, bei diesen aber recht weit verbreitet. Die Echsenmenschen Maraskans beherrschen ihn gar als natürliche Fertigkeit. Ausser im legendären Liber Zhammoricam per Satinav findet sich in keinem Buch die Thesis. Dafür ist dieser Spruch vermutlich die Kernformel vieler elementaristischen Magie: Sowohl die druidische Hexalogie der Selbstverwandlung (**WEISHEIT DER BÄUME, GLEISSRN DER BLITZE,...**) als auch der geodische **WEG DURCH SUMUS LEIB** mögen auf diesen Zauber zurückgehen.

**Reversalis:** Die Verwandlung wird aufgehoben.

**Startwerte:** Magier -13, Scharlatan -20, Hexe -15, Druiden -11, Diener Sumus -11, Herr der Erde -11, Schelm -20, Auelf -18, Waldelf -18, Firnelb -18, Halbelf -18



## FLEISCH, KNOCHEN, WERDET UNSICHTBAR...

...das Innere werde offenbar!

Eine Zauberei der Druiden

**Technik:** Der Druiden berührt mit den Fingern der linken Hand den zu Verzaubernden in der Herzgegend und spricht die Formel .

**Zauberdauer:** 14 sec

**Probe:** KL/FF/KK

**Wirkungsweise:** Der Verzauberte wird zum Teil unsichtbar. Nur seine inneren Organe (Blutbahnen, Gehirn, Gedärme, etc.) bleiben sichtbar und deutlich zu erkennen.

Der Verzauberte ist, wenn er die Auswirkung bemerkt, dermassen geschockt und von Selbstekel geplagt, dass er keine Aktion mehr ausführen kann. Er kauert sich zusammen. Wenn ihm eine MU-Probe misslingt, wird er ohnmächtig; bei einem Patzer muss er sich vorher noch übergeben. Zudem traut sich eine andere Person erst nach einer MU - Probe + 5 und einer anschliessenden Selbstbeherrschungsprobe + 20 ihn anzusprechen oder anzugreifen.

**Kosten:** 15 ASP + 6 pro weiterer SR, maximal Stufe des Druiden in SR

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** nach ASP-Einsatz

Meisterhinweise: Dieser Zauber stellt eine gezielte Reduktion des Visibili Vanitar dar. Entwickelt wurde er eigentlich zum Zwecke des Studiums der Körperfunktionen und zur besseren Diagnose von Krankheiten der inneren Organe; jedoch hört man auch von Druiden, die ihn nur verwenden, um den Selbstekel ihrer Opfer zu beobachten. Der Zauber ist sowohl unter Druiden als auch unter Hexen bekannt, in beiden Gemeinschaften aber selten.

**Reversalis:** hebt den Zauber auf

**Startwerte:** Magier -9, Scharlatan -20, Hexe -8, Druiden -6, D.Sumus -7, H.d.Erde -6, Schelm -14, Auelf -12, Waldelf -12, Firnel -12, Halbelf -12



## FREIHEIT DER WOLKEN

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

**Technik:** Der Druiden stellt sich barfüßig auf den Gipfel eines Berges oder Hügels, bereitet die Arme aus und konzentriert sich auf die elementaren Kräfte des Windes und Wassers.

**Zauberdauer:** 1 Minute

**Probe:** FF/GE/KK (+die gewünschten Tage als Wolke)

**Wirkungsweise:** Der Druiden verwandelt sich während der Zauberdauer langsam in eine Wolke, sein Körper zerfließt und wird bauchig. Vom Wind getragen gleitet er in der nächsten Zeit über das Land und verspürt die Freiheit der Lüfte. Pro Tag regeneriert er W6 LP und ASP. Gelingt ihm eine IN-Probe, so kann er sich mit den Winden und Wolken unterhalten, die jedoch nur sehr fahrig und visionäre, dafür aber weitreichende Informationen weitergeben können - orientieren Sie sich am besten an den Angaben beim Windgeflüster-Lied. Bei der Zurückverwandlung sinkt die Wolke sachte zu Boden (wobei der Druiden darauf achten sollte, dass er sich nicht mitten über dem Meer des Sieben Winde befindet).

**Kosten:** 11 ASP + W3 ASP pro Tag als Wolke

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** nach ASP-Aufwand, mindestens aber bis zum nächsten Sonnenaufgang

**Meisterhinweis:** Da der Druiden als Wolke nicht zaubern kann und sich gar seine Denkweise den Lüften anpasst, muss er die Wirkungsdauer vor der Zauberprobe festlegen. Übersteigen die ASP-Kosten die ASP des Druiden werden so lange der Würfel mit dem niedrigsten Ergebnis und ein Tag von Wirkungsdauer abgezogen, bis die ASP des Druiden ausreicht.

Gelingt es dem Druiden zwei Neumonde als Wolke zu verbringen, steigt wahlweise die IN oder die KL um einen Punkt, bei drei Neumonden steigen beide um eins, gleichfalls die Zauberfertigkeiten aller Zauber, die dem Element Luft zugeordnet sind.

Ein Patzer bei der Zauberprobe führt dazu, dass sich der Druiden für immer in eine Wolke verwandelt und nur mit einem **VERWANDLUNGEN BEENDEN** wieder zurückverwandelt werden kann - wenn irgend jemand die richtige Wolke ausmacht...

Diese Luftausformung der **WEISHEIT DER BÄUME** wird nur von einigen wenigen Druiden der Luft und vielleicht dem ein oder anderen Elementarmagier der Winde beherrscht, womit wohl keine zwei Dutzend Personen in ganz Aventurien diese Formel an andere weitergeben könnten.

**Startwerte:** Magier -14, Scharlatan -20, Hexe -14, Druiden -6, Diener Sumus -6, Herr der Erde -9, Schelm -20, Auelf -15, Waldelf -13, Firnel -13, Halbelf -15



## GARDIATRUTZ

Umfassender Schutz

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Die Zaubernde dreht sich einmal um sich selbst und spricht dabei die Formel

**Zauberdauer:** 3 Sekunden

**Probe:** IN/GE/KK

**Wirkungsweise:** Die Zaubernde erschafft eine sie gänzlich umschliessende unsichtbare Rüstung, die TP sowohl von Kampfzaubern als auch von derischen Waffen bzw. materiellen Schadensquellen auffängt. Die Anzahl der aufgefangenen TP entspricht den in den GARDIATRUTZ investierten ASP plus der halben Stufe (abgerundet). Diese „Zweite Haut“ baut sich nach Art des GARDIANUM mit den aufgefangenen TP ab, löst sich aber spätestens nach 1 SR auf.

**Kosten:** siehe oben, nach Wunsch der Magierin

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** Bis die investierten ASP aufgezehrt sind, maximal 1 SR

**Meisterhinweis:** Dieser Zauber ist recht einfach als Kombination des GARDIANUM mit dem ARMATRUTZ zu erkennen. Wie bei letzterem hält der Zauber auch Gute Attacken und Schadenspunkte zurück.

Es handelt sich hierbei um eine Eigenentwicklung der Kampfmagierin Venovel Aoyama aus Bethana, da er bisher nirgendwo dokumentiert wurde, kann er nur von ihr erlernt werden.

Revers alis: Keine Wirkung.

**Startwerte:** Magier -1, M(B) -5, Scharlatan -8, Hexe -9, Druiden -8, D. Sumus -9, H. d. Erde -9, Schelm -11, Auelf -3, Waldelf -4, Firnel -5, Halbelf -3, Dunkelelf -5, Beni G. S. -3, KdW -4, Hochelfen -2



## GLATZENKOPP

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Schelm blickt auf das Opfer und streicht sich mit der Hand über sein Haar.

**Zauberdauer:** 2 Sekunden

**Probe:** IN/CH/GE

**Wirkungsweise:** Dem Opfer fallen innerhalb weniger Augenblicke sämtliche Kopfhaare aus. Darunter kommt natürlich der glattpolierte Schädel zum Vorschein. Andere Haarzonen sind nicht betroffen.

**Kosten:** 11 ASP

**Reichweite:** 10 Schritt

**Wirkungsdauer:** permanent, das Haar wächst natürlich wieder nach

**Meisterhinweis:** Wie bei anderen Schelmenzaubern auch, muss ein Nichtschelm die MR des Opfers als Aufschlag bei der ZF-Probe verrechnen und zudem die doppelten ASP aufbringen. Doch bis dahin muss man erst einmal einen Schelm oder Kobold finden, der bereit ist, diese Formel weiterzugeben.

Die Gerüchte wollen nicht verstummen, dass es vom **GLATZENKOPP** eine permanente Version gibt, bei der die Haare nicht mehr nachwachsen. Vielleicht ist diese Variante im Bereich der Grossen Schelmenstreiche zu suchen.

**Startwerte:** Magier -12, Scharlatan -20, Hexe -16, Druiden -16, Diener Sumus -16, Herr der Erde -16, Schelm -2, Auelf -18, Waldelf -20, Firnelf -20, Halbelf -18



## GRANIT UND MARMOR WILL ICH SEIN

...Fels und Erz statt Fleisch und Bein

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Variante: Die Selbstverwandlung.

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** MU/CH/KK

**Wirkungsweise:** Der Zaubernde verwandelt sich langsam in das vor Ort vorherrschende Gestein. Dadurch sinken die körperlichen Eigenschaften (FF, GE, KK) pro SR um 3 Punkte. Die vollständige Versteinering ist abgeschlossen, wenn all diese Eigenschaften auf Null gesunken sind, spätestens jedoch nach 7 SR. Der Zauberer kann sich aussuchen, ob er sich in eine Steinstatue seiner ursprünglichen Gestalt oder eine natürlich wirkende Steinformation (Menhir, Felsbrocken, etc.) verwandeln will.

**Kosten:** 29 ASP, 1 ASP permanent

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** permanent

Meisterhinweise: Im verwandelten Zustand regeneriert man LE und ASP ganz normal. Der Zauberer bleibt bei Bewusstsein und behält zunächst seine geistigen Fähigkeiten (MU, KL, IN, CH) und seine ASP und kann damit Sprüche, die weder Gesten noch Wörter benötigen, zaubern. Je länger er verwandelt bleibt, desto grösser wird die Gefahr, dass er sich selbst vergisst: Jeden Tag, den die Verwandlung andauert, müssen zwei Proben gemacht werden: KL +(Tage der Verwandlung), IN +(Tage d. Verw.). Bei Misslingen werden W3 Punkte von der entsprechenden Eigenschaft abgezogen (man vergisst langsam, wer man war). KL kann bis auf den Wert eines typischen Felsens sinken: Null! Dann hat der Verwandelte jegliches Bewusstsein verloren und kann nur noch durch einen VERWANDLUNGEN BEENDEN oder einen REVERSALIS ROMRAM DNU TINARG gerettet werden. Diese Variante macht nur im Zusammenhang mit dem MORPHASP HÜBSCH UND FEIN einen Sinn. Von der Verwendung ohne ausreichende Kenntnis dieses Spruches wird dringend abgeraten! Beide Sprüche finden sich nur in dem Buch Morphologica MorgoniASP, das in den Verwandlungsakademien Tuzak, Lowangen und Kuslik vorliegt.

**Reversalis:** Würde sein richtig herum gesprochenes Gegenstück aufheben, ist aber in verwandeltem Zustand nicht sprechbar. Sonst keine Wirkung.

**Antimagie:** MORPHASP HÜBSCH UND FEIN, VERWANDLUNGEN BEENDEN, REVERSALIS ROMRAM DNU TINARG

**Zuordnung:** Verwandlung von Lebewesen; Elementarzauber Erz (nicht Beschwörung elementarer Kräfte, aber Spezialspruch für Magier, Druiden, Geoden, die sich auf Erz spezialisiert haben. Siehe Mysteria Arkana Seiten 94+95) Nach neuer Ordnung auch Anrufung elementarer Kräfte.

**Startwerte:** Magier -12; Scharlatan -20; Hexe -20; Druiden -15; D. Sumus -12; H. d. Erde -15; Schelm -20; Auelf -20; Waldelf -20; Firnelf -20; Halbelf -20



## IMPOTENTIA SUBITUS

Mit Deiner Kraft ist gänzlich Schluss!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier berührt hierzu die primären Geschlechtsteile seines Opfers, macht eine drehende Handbewegung und murmelt die Formel

**Probe:** KL/CH/CH (+MR)

**Zauberdauer:** 10 sec

**Wirkungsweise:** Der Spruch bewirkt beim Opfer eine völlige Zeugungsunfähigkeit sowie körperliche Unfähigkeit zum Liebesakt. In Verbindung mit einem Reversalis kann der Zauber allerdings auch zur Heilung von Potenzschwierigkeiten genutzt werden.

**Kosten:** a) 7 pro Tag / b) 77 (1 perm.)

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** a) nach ASP, max. ST des Magiers in Tagen / b) permanent

**Meisterhinweis:** Der Zauber ist speziell auf männliche Opfer zugeschnitten und erzielt, auf Frauen angewandt, keinen wie auch immer gearteten Effekt.

Der Spruch wurde von Herzog Garf I von Engasal (einem Kleinstaat, der sich kürzlich im Norden von Andergast abgespalten hat) entwickelt und wird von ihm an seiner Privatschule, der Hohen Schule der Sexualmagie zu Engasal, gelehrt. Da Engasal ein kleines und armes Land ist, können alle interessierten Zauberkundigen gegen gutes Geld den Zauber erlernen.

Antimagie: Verwandlungen beenden

**Startwerte:** Magier -10, Scharlatan -20, Hexe -12, Druiden -14, D.Sumus -15, H.d.Erde -15, Schelm -15, Auelf -15, Waldelf -15, Firnelb -15, Halbelf -15



## INSOMNIA INSOMNIUM

brauchst weder Schlaf noch Traum

Ein Zauber waldelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Zauberende streicht mit der Hand über das Gesicht

**Zauberdauer:** 7 Sekunden

**Probe:** IN/CH/KK

**Wirkungsweise:** Der Nutzniesser dieser Formel verspürt augenblicklich keine Müdigkeit mehr. Er muss für die Dauer des Zaubers nicht mehr schlafen. Alle 24 Stunden werden wie üblich W6 LP (und W6 ASP) regeneriert. Die Ausdauer wird durch diesen Zauber allerdings nicht verändert, da nur die abendliche Müdigkeit, nicht jedoch die Erschöpfung nach einem Lauf oder Kampf, beseitigt werden kann.

**Kosten:** 4 ASP pro Tag bei Eigenverwandlung, 5 ASP pro Tag bei Verwandlung Anderer (muss vor dem Zaubern festgelegt werden)

**Reichweite:** Z, B

**Wirkungsdauer:** nach ASP-Aufwand

**Meisterhinweis:** Von der Existenz dieses Spruchs, der bei den Elfen als feydao an'ra ildaan bekannt ist, wissen noch nicht einmal die Puniner Gildenmagier. Er ist praktisch nur bei den Elfen (allen Völkern) verbreitet, und einigen wenigen menschlichen Zauberkundigen, die mit ihnen in Verbindung stehen, dem Namen nach bekannt. Wie so manch anderer elfischer Zauber, fällt dieser als solcher gar nicht auf, wird doch die Fähigkeit, nicht schlafen zu müssen, dem Leib der Elfen zugeschrieben. Die gildenmagische Bezeichnung des **INSOMNIA** stammt aus der frühen Rohalszeit, als man den Zauber als solchen erkannte; diesen Gedanken liess man jedoch später irrtümlich wieder fallen.

Der Zauber erklärt nicht gänzlich die Herrschaft der Elfen über den Schlaf: Wenn ein Elf sich nicht über die Massen anstrengt, kann er auch ohne diesen Zauber bis zu einer Woche durchwachen, in Extremsituationen (wie zu Zeiten der grossen Kriege gegen Echslinge und Namenlose) müssen sie doch zum **INSOMNIA** greifen, um vielleicht einen ganzen Mond wach zu bleiben.

Von einem **BEHERRSCHUNGEN BRECHEN** abgesehen, ist der **INSOMNIA** die einzige Zauberformel, die gegen die Wirkung des Hexenfluchs **RASTLOS, RUHELOS** wirkt. Gegen einen **SOMNIGRAVIS** kann der Verzauberte die doppelte MR ins Feld führen.

**Reversalis:** Die umgekehrte Formel bewirkt beim Opfer, das es von starker Müdigkeit befallen wird und -nachdem es erstmal eingeschlafen ist (KK-Proben) - auch mehrere Tage durchschläft.

**Startwerte:** Magier -7, Auelf -4, Waldelf 0, Firnel -2, Halbelf -5, Hexe -7, Druide -5, Herr der Erde -8, Diener Sumus -8, Schelm -10, Scharlatan -12



## INSTRUMENTA HAMMERHAND

Faust als Werkzeug eingespannt

Ein Zauber auelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde richtet seinen Blick auf die zu verzaubernden Gliedmassen und konzentriert sich auf den Zauber

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** KL/FF/KK

**Wirkungsweise:** Die zu verzaubernde Hand (seltener auch Fuss) erhält die Eigenschaften eines grobmechanischen Werkzeugs nach Wahl des Zaubernden: Hammer, Meissel, Spitzhacke, Zange, Säge, Messer etc. Die Werkzeughand kann problemlos zu den typischen Arbeiten dieser Geräte eingesetzt werden, da die Hand während der Zauberdauer die gleiche Härte und Festigkeit besitzt und auch schmerzunempfindlich ist. Sollte die Hand dennoch brechen, so überträgt sich der Schaden bei der Rückverwandlung vollständig auf den Zaubernden. Es ist nicht möglich, die Hände in feinmechanische Geräte wie Pinzetten, Zirkel, Schlüssel oder Pinsel zu verwandeln. Beim Kampf mit den Werkzeughänden gelten die AT/PA-Werte für eine geeignete Nahkampftechnik, doch die TP richten sich nach der Waffe.

**Kosten:** 4 ASP pro Gliedmasse und Spielrunde

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** nach ASP-Aufwand

**Meisterhinweis:** Eine andere Möglichkeit diesen Spruch einzusetzen ist der einmalige Aufwand von 11 ASP pro Gliedmasse, wodurch der Zaubernde dann für einen Tag in der Lage ist, seine Hand nach Belieben in ein bestimmtes Werkzeug und wieder zurück zu verwandeln.

Diese recht praxisnahe Magie wurde vermutlich vor einigen Jahrhunderten von stadtlebenden Elfen entwickelt, die bisweilen den Beruf eines Handwerkers ergreifen und auch darin ein hohes Mass an Kunstfertigkeit erreichen. Zudem ist der Zauber bei Magiedilettanten auf dem ganzen Kontinent verbreitet - schon von manch einem Zauberschmied hat man gehört, er würde mit blossen Fäusten Schwerter schmieden. Die eher theoretischen Magier können dieser Mutanda natürlich nicht viel abgewinnen. Dennoch wird der Spruch zumindest an der Akademie der Verformungen zu Lowangen gelehrt und auch die Bannakademie Ysilia (wo man im letzten Jahrzehnt einigen Bedarf an hämmerschwingenden Adepten hatte) hatte ihn bis zu ihrer Vernichtung im Lehrplan.

**Startwerte:** Magier -7, Auelf -3, Waldelf -6, Firnelf -8, Halbelf -2, Hexe -6, Druide -8, Herr der Erde -9, Diener Sumus -9, Schelm -5, Scharlatan -5



## INVISIBILI UNSICHTBAR

Kein Auge nimmt mich jetzt mehr wahr

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zauberer konzentriert sich auf seine Umgebung und spricht die Formel .

**Probe:** KL/IN/IN

**Zauberdauer:** 15 Sekunden

**Wirkungsweise:** Es entsteht eine optische Illusion der Umgebung, die den Zauberer von allen Seiten umgibt, so dass ein Betrachter meint, durch ihn hindurch zu sehen. Demzufolge wird der Magier unsichtbar; ebenso seine Kleider, am Körper getragene Gegenstände und auch an den Händen gehaltene Personen oder das Pferd, auf dem er reitet. Die Illusion bewegt sich mit dem Magier und passt sich dabei der Umgebung an, was ständige Aufinerksamkeit verlangt.

**Kosten:** 10 ASP pro SR und pro Person (/Pferd/...)

**Reichweite:** B,Z

**Wirkungsdauer:** nach ASP-Aufwand (A)

**Meisterhinweis:** Der **INVISIBILI** ist eine Neuentwicklung jüngerer Datums aus dem **AURIS NASUS**, mit dem man bekanntlich auch bewegte Illusionen erzeugen kann. Die Formel ist noch nicht sehr gründlich erforscht und kann daher nur mit gewissen Grundkenntnissen verstanden werden; konkret heisst das, dass ein Held den **AURIS NASUS** bereits mit einer positiven ZF beherrschen muss, um den **INVISIBILI** lernen zu können. Die Thesis ist in Zorgan und Fasar (Al'Achami) bekannt und wird bisher nur unter dem Siegel der Verschwiegenheit an ausgewählte eigene Adepten und sonstige vertrauenswürdige Personen weitergegeben. Wenn die Existenz dieses Zaubers allgemein bekannt würde, würde man ihn wahrscheinlich bald verbieten.

Der Magier kann während des Zaubers kleine Gegenstände an sich nehmen, die dann unter der Illusion ebenfalls unsichtbar werden; weggelegte Gegenstände, zu Boden tropfendes Blut, Fussabdrücke etc werden dagegen sichtbar. Natürlich kann man den Magier auch hören, fühlen und riechen.

**Reversalis:** hebt den Zauber auf Antimagie: Illusionen zerstören

**Startwerte:** Magier: -6, Scharlatan: -6, Hexe: -10, Druiden: -14, D. Sumus: -14, H.d.Erde: -15, Schelm: -7, Auelf: -13, Waldelf: -13, Firnel: -15, Halbelf: -13



## JUCKREIZ

befalle den Dummen

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Schelm kratzt sich an der Stelle seines Körpers, von wo der Juckreiz ausgehen soll

**Zauberdauer:** 3 sek

**Probe:** KL/CH/CH

**Wirkungsweise:** Die Person mit dem niedrigsten KL-Wert in Reichweite wird an der Stelle, wo sich der Schelm kratzte, von einem unangenehmen Juckreiz befallen, der sich langsam am ganzen Körper ausbreitet. Wenn der Schelm der Dümme ist, kann auch er das Opfer dieses Spruches sein. Wenn mehrere Menschen (Elfen, Zwerge, Goblins, ...) auf einem Platz gleich dumm sind, wird jeder von ihnen befallen. Während dieses Juckreizes ist die Person derart abgelenkt und wild am Kratzen, dass sie Einbussen von je 4 Punkten auf AT, PA und CH hinnehmen muss. Dieser Spruch verursacht selbstverständlich keinen Schaden.

**Kosten:** 5 ASP

**Reichweite:** 10 Schritt x Stufe

**Wirkungsdauer:** Stufe des Schelms in Minuten

**Meisterhinweis:** Bei einem Doppelpatzer wird der Schelm von dem Juckreiz Fall befallen, und bei einem dreifach 20 Patzer wird der Schelm permanent befallen. Es soll auch einen Versuch eines Schelms gegeben haben, diesen Spruch auf „Juckreiz befall den Grimmigen“ abzuändern, allerdings wurde dieser Schelm von dem Opfer, welches zufällig auch Inquisitor war, persönlich hingerichtet.

Wie bei allen Schelmenzaubern müssen andere Magiekundige die doppelte ASP aufwenden und zaubern gegen die MR ihrer Opfer. Der Zauber ist unter Schelmen sehr verbreitet und wird auch ab und zu an andere Magiekundige (z.B. humorvolle Hexen der fahrenden Gemeinschaft) weitergegeben.

Reversalis/Antimagie: der Juckreiz befällt die intelligenteste Person im Umkreis/ aufhebbar mit einem Beherrschungen brechen

**Startwerte:** Schelm 1; Hexe - 5; Magier -12, alle anderen -20



## KÄLTEBANN

Ein Zauber firnelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Firnelf formt mit seiner Hand über einem Eisbrocken eine Halbkugel.

**Zauberdauer:** 1 Minute

**Probe:** MU/KL/KK

**Wirkungsweise:** Der Elf fügt sich durch die Kühle selbst 1 Schadenspunkt zu. Dafür erleidet er aber durch Kälte weniger Schaden: Natürlicher Kälteschaden (Schneesturm) wird geviertelt, magischer Schaden (**CORPOFRIGO**, **FRIGIFAXIUS**, **CALDOFRIGO**) halbiert und der Eisatem des Frostwurms kann dem Firnelf gar nichts mehr anhaben. Richtet ein Kälteschaden durch die Verminderung 2 SP oder weniger an, fällt er gänzlich weg.

**Kosten:** 10 ASP

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** Stufe des Zaubernenden in Stunden (A)

**Meisterhinweis:** ia'bha sala i fir'ye heisst dieser Zauber bei den Firnelfen, die Magier haben ihm keinen Namen gegeben, da er ihnen unbekannt ist, so dass wir ihn einfach **KÄLTEBANN** genannt haben. Es handelt sich um die Eisform des bei den Hexen verbreiteten **FEUERBANN**, was darauf schliessen lässt, dass es noch weitere Formeln aus der Reihe des Schutzes vor elementaren Gewalten gibt. Um die Formel zu erlernen, müsste man schon die Firnelfen im ewigen Eis aufsuchen - oder das Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall, das ja angeblich jegliche Ausformung der Elementarmagie meistert.

**Reversalis:** Die Umkehrung dieses Spruches kann auch auf andere Personen angewandt werden, die dann durch Kälte doppelten Schaden erleiden.

**Startwerte:** Magier -15, Auelf -10, Waldelf -9, Firnelf -4, Halbelf -12, Hexe -15, Druide -16, Herr der Erde -12, Diener Sumus -10, Schelm -20, Scharlatan -20



## MORPHASP HÜBSCH UND FEIN

will nun wieder ich selber sein

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zauberende denkt an seine eigentliche Gestalt und spricht in Gedanken die Formel .

**Zauberdauer:** 1 SR

**Probe:** KL/IN/IN + Dauer der Verwandlung in Tagen

**Wirkungsweise:** Der Magier kann sich selbst in seine natürliche Gestalt zurückverwandeln, wenn er selbst den ursprünglichen Verwandlungs- Zauber gesprochen hat. Er hebt den einen eigenen Verwandlungszauber auf. Dabei bekommt er einen evtl. eingesetzten permanenten ASP zurück (die Verwandlung wird mit allen Konsequenzen rückgängig gemacht, es muss also nicht mehr ständige Kraft aufgewendet werden, um sie aufrechtzuerhalten). Misslingt die Zauberprobe, kann der Magier sich offensichtlich an diesem Tag nicht mehr genügend an seine ursprüngliche (menschliche) Gestalt erinnern. Ein erneutes Anwenden des MORPHASP hat bis zum nächsten Sonnenaufgang keinen Zweck!

**Kosten:** 11 ASP

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** permanent, jedoch kann die Verwandlung erneuert werden

**Meisterhinweis:** Sollte sich jemand mit einer der hier vorgestellten Selbstverwandlungsvarianten des SALANDER oder GRANIT UND MARMOR verwandelt haben und wird von einem anderen Zauberer mit einem VERWANDLUNGEN BEENDEN zurückverwandelt, dann ist natürlich der permanente ASP, den der Magier bei der Verwandlung eingesetzt hat, verloren (ebenso wie der perm. ASP, den der Verwandlungsbrecher einsetzen musste). Nur wer es schafft, sich mit dem MORPHASP selbst wieder zurückzuverwandeln verliert keinen dauerhaften ASP.

**Startwerte:** Magier -15; Scharlatan -20; Hexe -18; Druiden -18; D. Sumus -15; H. d. Erde -18; Schelm -15; Auef -20; Waldelf -20; Firnelf -20; Halbelf -20



## NEKROPHILIS KALTE HAND

geschlossen ist des Lebens Band

Eine gildenmagische Formel ,

die auch unter Druiden bekannt ist

Anrufung Thargunitoths

**Technik:** Der Zaubernde fasst sich oder einem anderen an die Kehle, der dann mit einem Röcheln zu Boden geht.

**Zauberdauer:** 6 Sekunden

**Probe:** MU/MU/IN

**Wirkungsweise:** Der Verzauberte scheint auf der Stelle tot zu sein: Der Herzschlag hat ausgesetzt, er wird bleich und kalt. Nur durch **EXPOSAMI** oder **ANALÜS** und **ODEM ARCANUM** kann noch erkannt werden, dass er lebt. Der Scheintote ist während der Wirkungsdauer bewusstlos, seine Seele schwebt über dem Nirgendmeer. Er regeneriert in jeder Stunde, die er in diesem Zustand verbringt, W6 LP (und ASP). Nach Ablauf der Wirkungsdauer erhebt er sich, als sei nichts gewesen.

**Kosten:** 16 ASP + 3 ASP/Stunde

**Reichweite:** Z, B

**Wirkungsdauer:** maximal Stufe des Zaubernden in Stunden

**Meisterhinweis:** Sollte der Zaubernde während der Zauberdauer verletzt werden, muss er keine Selbstbeherrschungspube ablegen. Er kann in diesem Moment sogar getötet werden, ohne dass die Konzentration des Zaubers abbricht.

Der NEKROPHILIS ist das Geheimnis manch dämonenpaktierender Magier oder Druiden, deren Leichnam einige Stunden nach ihrem vermeintlichen Tod verschwunden ist. Auch wenn der Leichnam noch gesteinigt wurde, so ist dies durch die Regeneration im toten Zustand meist unerheblich. Fällt die LE dennoch unter 0, so erhebt sich der Magier nach der Wirkungsdauer als Vampir, fällt die LE nach dem „Tod“ gar unter -10 (Kopf abtrennen), so erhebt sich der Zaubernde als Untoter oder als Geist (wenn der Leib verbrannt wurde).

Hinweise zu dieser Nekromantie finden sich in den Wegen ohne Namen, wo auf ein unbekanntes Werk namens Das Buch Thargun verwiesen wird. Aus einem gut erhaltenen Exemplar des ersten Buchs lässt sich der NEKROPHILIS binnen einem Jahr intensiven Studiums mit einer Magiekunde-Probe+11 rekonstruieren, aus letzterem einfach erlernen. Ansonsten kann man nur durch einen Pakt mit Thargunitoth an das Wissen um diesen Zauber gelangen.

**Reversalis:** Die reversierte Formel unterbricht die Wirkungsdauer des Spruchs nicht, aber verwehrt der Seele des Magiers die Rückkehr in die dritte Sphäre, so dass sie als verlorene Seele zwischen den Welten umgeht.

**Startwerte:** Magier -9, Auelf -17, Waldelf -17, Firnelb -17, Halbelf -13, Hexe -11, Druiden -10, Herr der Erde -12, Diener Sumus -15, Schelm -20, Scharlatan -20



## NIEDERHÖLLEN EISGESTALT

Klirrend Körper, Gletscherkalt

Eine Formel der Hohen Borbaradianer

Anrufung Nagrachs

**Technik:** Der Magier schlägt die Fingerknöchel der linken und der rechten Hand aneinander, spricht die Formel und bläst auf das Opfer.

**Zauberdauer:** 12 Sekunden

**Probe:** MU/KL/CH (+MR)

**Wirkungsweise:** Das Opfer dieses Spruches verwandelt sich langsam und unwiederbringlich in eine Statue aus Eis. Dadurch sinken alle körperlichen Eigenschaften (GE, FF, KK) pro Spielrunde um 4 Punkte. Die vollständige Vereisung ist abgeschlossen, wenn alle diese Eigenschaften auf Null gesunken sind.

**Kosten:** 43 ASP, davon W2 ASP permanent

**Reichweite:** 3 Schritt

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Der Zauber ist nur bei Kälte anwendbar oder wenn sich in der unmittelbaren Umgebung Eis oder Schnee finden (womit die Kundigen dieses Zaubers auch zumeist im Hohen Norden oder Hochgebirgen zu finden sind). Lange Zeit galt er als nicht existent oder auch nur verschollen, bis vor einigen Jahren im Svelltland eine derart tiefgefrorene Kriegerin aufgetaut werden konnte. Man muss also annehmen, dass einige Hohe Borbaradianer noch immer Kenntnis von dieser Formel haben.

Allem Anschein nach ist der NIEDERHÖLLEN eng mit dem GRANIT UND MARMOR verwandt, tatsächlich wurde er von Borbarad aus diesem abgeleitet. Damit sind andere mögliche elementare Verwandlungen nicht mehr von der Hand zu weisen, zumal ja auch noch der SEELENFEUER existiert.

Unwiederbringlich bedeutet natürlich nur, dass es eines VERWANDLUNGEN BEENDEN (auch dieser unter Aufwendung von W2 permanenten ASP) bedarf, um den Unglücklichen aus seiner misslichen Lage zu befreien. Der Rückverwandelte hat nur dumpfe Erinnerungen an die Zeit, die er als gefrorene Statue verbracht hat.

Wenn die Statue zum Schmelzen gebracht oder durch Gewaltanwendung zerstört wird, so ist auch das Opfer für immer verloren und keine Rückverwandlung mehr möglich.

**Reversalis:** Welch ein Glück, die Eisstatue wird wieder zu einem lebenden Wesen.

**Startwerte:** Magier -9, Scharlatan -20, Hexe -20, Druiden -15, Diener Sumus -20, Herr der Erde -12, Schelm -20, Auelf -20, Waldelf -20, Firnel -15, Halbelf -20



## PLUMBUMBARUM ERECTEI

schmerzend Gemächt, als wär's aus Blei Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier deutet hierzu mit dem Zeigefinger auf das Geschlechtsteil des Opfers und deutet dann ruckartig nach unten.

**Probe:** CH/GE/KK (+MR)

**Zauberdauer:** 3 sec

**Wirkungsweise:** Schmerzhaftes Lähmung im Genitalbereich, Erschwernis beim Laufen, etc. sind die Folgen; Attacke und Parade werden für die Dauer des Spruches mit einem Malus von 2 versehen; etwaige sexuelle Betätigungen sind in dieser Zeit natürlich völlig unmöglich.

Von der ursprünglichen Thesen her stammt der Spruch vermutlich aus einer dauerhaften Kombination des Concretio und des Plumbumbarum.

**Kosten:** 5 ASP pro Stunde

**Reichweite:** 7 m

**Wirkungsdauer:** max. ST x Stunden

**Meisterhinweis:** Der Zauber ist speziell auf männliche Opfer zugeschnitten und erzielt, auf Frauen angewandt, keinen wie auch immer gearteten Effekt.

Der Spruch wurde von Herzog Garf I von Engasal (einem Kleinstaat, der sich kürzlich im Norden von Andergast abgespalten hat) entwickelt und wird von ihm an seiner Privatschule, der Hohen Schule der Sexualmagie zu Engasal, gelehrt. Da Engasal ein kleines und armes Land ist, können alle interessierten Zauberkundigen gegen gutes Geld den Zauber erlernen.

**Reversalis:** hebt den Zauber auf

**Startwerte:** Magier -4, Scharlatan -9, Hexe -9, Druiden -10, D.Sumus -12, H.d.Erde -9, Schelm -12, Auelf -12, Waldelf -12, Firnel -12, Halbelf -11



## SALANDER MUTANDERER

Bin ein anderer!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Variante: Die Selbstverwandlung.

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** KL/CH/KK

**Wirkungsweise:** Mit diesem Spruch kann sich der Zauberer in ein beliebiges anderes, jedoch kleineres Lebewesen oder eine Pflanze verwandeln. Bei zu extremen Grössenunterschieden (z.B. in eine Heuschrecke) kann der Meister einen Zuschlag von 2 Punkten auf die Probe verlangen. Bei der Verwandlung in eine Pflanze wird auf jeden Fall ein Zuschlag von 4 Punkten fällig.

**Kosten:** 39 ASP, 1 ASP permanent

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** Permanent

Meisterhinweise: Das Ergebnis ist immer ein Tier oder eine Pflanze, keine Mischform, kein Rudel und kein Blumenbeet. Im verwandelten Zustand regeneriert man LE und ASP ganz normal. Der Zauberer bleibt bei Bewusstsein und behält zunächst seine geistigen Fähigkeiten (MU, KL, IN) und seine LE und ASP. Je länger er verwandelt bleibt, desto grösser wird die Gefahr, dass er sich selbst vergisst: Jeden Tag, den die Verwandlung andauert, müssen zwei Proben gemacht werden: KL +(Tage der Verwandlung), IN +(Tage d. Verw.). Bei Misslingen werden W3 Punkte von der entsprechenden Eigenschaft abgezogen (man vergisst langsam, wer man war). KL kann bis auf den Wert eines typischen Wesens der gewünschten Art sinken: Blumen, Sträucher, Gräser, etc.: 1; Bäume, Würmer, etc.: 2; Insekten, Käfer, Amphibien, Reptilien, etc.: 3; Säugetiere (Maus), u.ä.: 3-5; sehr intelligente Tiere (Affe, Delphin): 5-7 (Meisterentscheid). Dann hat der Verwandelte jegliche Erinnerung an seine frühere Gestalt verloren und sein Bewusstsein ist das seiner neuen Gestalt. Er kann nur noch durch einen **VERWANDLUNGEN BEENDEN** oder einen **REVERSALIS REDNALAS** gerettet werden.

Ausser seinem Geist behält der Zauberende auch seine LE. Alles andere, KK, FF, GE und Fähigkeiten sind die der neuen Gestalt. Sein CH behält er für Zauberproben oder gegenüber Wesen, die sein wahres Wesen erkennen, ansonsten hat er CH entsprechend der Tierform. Die Verwandlung ist also zunächst rein körperlich, aber je mehr sich der Geist an die neue Gestalt gewöhnt, vergisst er die alte und verwandelt sich ebenfalls (in den eines entsprechenden Tieres, einer entspr. Pflanze). Kennt er Zauber, die ausser dem Muster der Thesis in Gedanken keine andere Leistung erfordern (also vor allem den **MORPHASP**), so kann er sie zaubern, andere Zauber nicht. In manchen Formen (z.B. Affe) kann er vielleicht noch Gesten ausführen, in manchen vielleicht sprechen (z.B. Papagei), aber sicherlich nur mit Zuschlägen auf die ZF. (Alles Meisterentscheidung).

Diese Variante macht nur im Zusammenhang mit dem **MORPHASP HÜBSCH UND FEIN** einen Sinn. Von der Verwendung ohne ausreichende Kenntnis dieses Spruches wird dringend abgeraten! Beide Sprüche finden sich nur in dem Buch *Morphologica MorgoniASP*, das in den Verwandlungsakademien Tuzak, Lowangen und Kuslik vorliegt.

**Reversalis:** Würde sein richtig herum gesprochenes Gegenstück aufheben, ist aber in verwandeltem Zustand nicht sprechbar. Sonst keine Wirkung.

Antimagie: **MORPHASP HÜBSCH UND FEIN, VERWANDLUNGEN BEENDEN**

**Startwerte:** Magier -12; Scharlatan -20; Hexe -15; Druiden -18; D. Sumus -16; H. d. Erde -18; Schelm -12; Auelf -20; Waldelf -20; Firmelf -20; Halbelf -20



## SCHWINGENFLÜGEL PEGASUS

Trag mich über Berg und Fluss

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier breitet seine Hände aus, bewegt sie ruhig und ohne Hast auf und ab und spricht dabei die Formel

**Zauberdauer:** eine Minute

**Probe:** KL/1N/GE

**Wirkungsweise:** Nachdem der Magier die Formel ausgesprochen hat, wachsen ihm auf seinem Rücken kurz hinter den Schultern ein Paar Flügel mit einer Spannweite, die etwa die zweieinhalbfache Körpergrösse des Anwenders erreicht. Deren Gestalt ist von Fall zu Fall unterschiedlich, so können je nach Gesinnung des Magiers Fledermaus-, Drachen- oder Vogelflügel entstehen. Auf wundersame Weise wird dabei das Gewand des Magus nicht zerstört.

Die Bedienung eines weiteren Gliedmassenpaares erfordert vom Zaubernenden höchste Konzentration und grosses Geschick: Für jeden Punkt, den die Summe aus KL und GE weniger als 30 ist, sind alle Zauber und jeder Kampf während des Fluges um eins erschwert. Das Führen von schwierigen Flugmanövern und ähnlichem (z. B. Kampf und Sturzflug) ist den Regeln und Proben für das Talent Fliegen unterworfen. Der Magier kann im Flug eine Geschwindigkeit von 16 Schritt pro Sekunde erreichen.

**Kosten:** 11 ASP für die Verwandlung, 7 ASP je begonnener Spielrunde

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** je nach ASP-Einsatz (A)

**Meisterhinweis:** Mit einiger Erfahrung lassen sich mit diesem Zauber auch grosse oder sperrige Materialien transportieren. Im Kampf bietet der Zauber nur wenig Nutzen, es lassen sich allerdings Hiebe mit den Flügeln austeilen, die 1W+2 Trefferpunkte erzielen. Die AT- und PA-Werte werden mit den Grundwerten und dem TaW Fliegen errechnet. Sturzflüge sehen zwar eindrucksvoll aus, erbringen aber kaum einen Vorteil, da die meisten Magier weder über Krallenfüsse noch scharfe Schnäbel verfügen...

Die Thesis liegt an den Akademien von Punin, Brabak, Tuzak und Khunchom vor, wird aber weder an die eigenen Schüler noch an andere unerfahrene MagASP und Magi weitergegeben, sondern nur an ausgesuchte Zauberkundige, sich die Formel vor allem für Diebesstücke eignet. Aufgrund seines gehörigen Kraftaufwandes wird dem Zauber eher wenig Achtung gezollt. Eine Rekonstruktionsmöglichkeit findet sich im Corpus Mutantis (Vierteljahr intensives Studium, Magiekundeprobe+6). Der Ursprung des SCHWINGENFLÜGEL ist unbekannt, doch er dürfte eine Ableitung des ADLER WOLF sein und wurde zuerst im Diamantenen Sultanat verwendet. Offenbar existierte eine weniger kraftaufwendige Variante des Spruches, die die legendären geflügelten Boten Sultan Sulman al-Nassoris beherrschten. Mit dem Fall des Diamantenen Sultanats ist diese mächtige Variante (Chisadjinna ta 'raht!), mit der ein halbwegs geübter Magier einen halben Tag fliegen konnte, verschwunden und ist - wenn überhaupt - nur noch vereinzelt in den Händen einiger Grossmagier aufgetaucht.

**Reversalis:** Der Verzauberte verwandelt sich zurück. Die rückwärts gesprochene Formel kann auch Einfluss auf geflügelte Chimären und Gargylen haben, die augenblicklich ihre Flügel verlieren, es gilt jedoch Reichweite B.

**Startwerte:** Magier -9, Auelf -12, Waldelf -10, Firnelb -12, Halbelf -12, Scharlatan -16, Schelm -16, Hexe -18, Druiden -18, Diener Sumus -20, Herr der Erde -20



## SEELENFEUER LICHTERLOH

brenne hell wie Holz und Stroh!

Eine Formel der Hohen Borbaradianer

Anrufung Agrimoths

**Technik:** Der Magier schlägt die Fingerknöchel der linken und der rechten Hand aneinander, spricht die Formel und deutet schnell mit allen Fingern auf das Opfer.

**Zauberdauer:** 12 Sekunden

**Probe:** MU/MU/CH (+MR)

**Wirkungsweise:** Das Opfer dieses Spruches verwandelt sich schnell und unwiederbringlich in eine etwa 2 Schritt hohe, lange brennende Flamme, in der eine grob humanoide Gestalt erahnt werden kann. Alle körperlichen Eigenschaften (GE, FF, KK) sinken pro Kampfrunde um zwei Punkte. Sobald alle Eigenschaften auf Null gesunken sind, spätestens aber nach 13 Kampfrunden, ist die Verwandlung abgeschlossen.

Das Feuer brennt so viele Tage, wie der Grundbetrag an LE des Opfers hoch ist. Jeden Tag gehen ein permanenter LP und ein Punkt Sikaryan verloren. Erreicht die LE den Wert Null, so verlöscht die Flamme und vom Opfer bleibt lediglich ein Haufen feiner Asche zurück. Seine Seele dagegen fährt in die Niederhöllen und entspringt der Seelenmühle als mächtiger Azzitai.

**Kosten:** 57 ASP, davon 2 ASP permanent

**Reichweite:** 3 Schritt

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Diese Formel ist nur noch aus alten Überlieferungen bekannt, seit Jahrzehnten kam keine Verwandlung in eine ewig brennende Flamme mehr vor, so dass der Zauber als verschollen angesehen werden kann. Allem Anschein nach ist der SEELENFEUER eng mit dem GRANIT UND MARMOR verwandt, tatsächlich wurde er von Borbarad aus diesem abgeleitet. Damit sind andere mögliche elementare Verwandlungen nicht mehr von der Hand zu weisen, zumal ja auch noch der NIEDERHÖLLEN existiert.

Das Feuer ist derart heiss, dass es im Umkreis von 10 Schritt wie ein Drachenodem wirkt. Zudem kann es durch normales Wasser nicht gelöscht werden (was auch unweigerlich den Tod des Opfers zur Folge hätte), lediglich ein Wunder des Efferd, eine grosse Überschwemmung oder dergleichen ersticken es. Ein Löschversuch kann auch ungewollte Resultate zustande bringen: es besteht eine 40% Chance (1-8 auf dem W20), dass aus der Flamme ein Azzitai hervorspringt, der das Unheiligtum seines erzdämonischen Herren verteidigen will.

Unwiederbringlich bedeutet natürlich nur, dass es eines VERWANDLUNGEN BEENDEN (auch dieser unter Aufwendung zweier permanenter ASP) bedarf, um den Unglücklichen aus seiner misslichen Lage zu befreien. Der Rückverwandelte hat nur dumpfe Erinnerungen an die Zeit, die er als Flamme verbracht hat. Seine verlorene LE, die als „Brennstoff“ gedient hat, kann unter Umständen wieder regeneriert werden. Es soll angeblich möglich sein, mittels aufwendiger Heilrituale (besonders schamanischen Ursprungs) oder mächtiger magischer Essenzen (Einhorn, Drachenschuppe, Gewölle der Eulenkönigin u.ä.) pro Woche einen permanenten LP zurückzuerhalten. Ein Zehntel (aufgerundet) der verlorenen LE sind jedoch auf immer verloren. Sikaryan kann nicht regeneriert werden.

**Reversalis:** Welch ein Glück, die ewige Flamme wird wieder zu einem lebenden Wesen, doch auch hierbei wurde natürlich „Brennstoff“ aufgebraucht.

**Startwerte:** Magier -10, Scharlatan -20, Hexe -15, Druide -15, Diener Sumus -15, Herr der Erde -15, Schelm -20, Auelf -20, Waldelf -20, Firnelf -20, Halbelf -20



## STORATIO ASTRALICA

die Macht sei wirksam bei diesem da!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier berührt den zu Verzaubernden an den Schläfen, spricht die Formel und dann die des zu speichernden Spruches (bzw. führt den Zauber anders aus).

**Zauberdauer:** 3 Spielrunden + Zauberdauer des zu speichernden Spruches

**Probe:** KL/KL/CH (+Modifikator)

**Wirkungsweise:** Diese Formel erlaubt es, den folgenden Spruch in einer anderen Person zu speichern (sogar in Nichtmagiebegabten), die den Zauber dann ausführen kann. Die so gespeicherte Astralenergie des zweiten Zaubers darf die dreifache MR der Zielperson nicht überschreiten (Werte unter 1 werden hierfür als 1 angenommen). Tut er es doch, so entlädt sich der Zauber sofort wieder auf den Zaubernden.

Es kann immer nur ein Zauber einmal gespeichert werden.

**Kosten:** 25 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** Der Zauberer hat seine Stufe in Spielrunden Zeit, den Zauber in der Zielperson zu verankern; ist der Zauber gespeichert, verflüchtigt sich die gesamte Anordnung nach sovielen Stunden, wie der Zaubernde beim STORATIO ZF-Punkte übrig hatte, frühestens aber nach einer Stunde.

Hinweise: Folgende Modifikatoren: Speichermedium wurde vorher ANALÜS oder OCULUS unterzogen -3 (am besten wäre eine dem OCULUS ähnelnde Abwandlung des Exposami, die aber bisher nicht bekannt ist), ist selbst magiebegabt +/- 0, ist es nicht +7, Zauber soll nicht durch korrekte Probe sondern durch bestimmtes Ereignis oder Signal ausgelöst werden +7 bis +20 (nach Komplexität); Speichermedium steht bereits unter Zauber +15. Eventuelle Zuschläge für Geweihte, Dämonenpaktierer und fremdartige Wesen sind Meisterentscheid...

Die Speicherperson muss normalerweise die Zauberprobe ausführen, als Bonus gilt die eigene Fertigkeit in dem Zauber bzw. übrige Lehren-Talentpunkte des Zauberers.

Die Ähnlichkeiten des STORATIO zum APPLICATUS sind unverkennbar, doch kann noch keine eindeutige Verbindung gezogen werden. Der Spruch ist überraschend in der neugegründeten Akademie zu Sinoda aufgetaucht und ansonsten bisher nur dem Hörensagen nach bekannt. Angeblich gibt es auch Privatlehrte, die über ihn verfilzen.

**Reversalis:** Keine Wirkung.

**Startwerte:** Magier -10, M(B) -10, Scharlatan -20, Hexe -12, Druide -14, D. Sumus -15, H. d. Erde -15, Schelm -18, Auelf -14, Waldelf -15, FirnelF -16, Halbelf -14, Dunkelelf -17, Beni G. S. -16, KdW -15, Hochelf -14



## WIDERSTAND BRECHEN

Eine Zauberei aus druidischer Überlieferung

**Technik:** Der Druiden blickt seinem Opfer tief in die Augen und konzentriert sich auf den Zauber.

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** KL/IN/CH (+ normale MR bei unwilligen Opfern)

**Wirkungsweise:** Mit Hilfe dieses Zaubers ist es möglich, die Magieresistenz des Opfers zu senken, beispielsweise um eine schwierige Formel vorzubereiten oder um einen mächtigen Gegenspieler mit einer anschließenden Beherrschung unter den eigenen Willen zu zwingen.

Nach Ablauf der Wirkungsdauer kommt der W20 zum Einsatz. Bei einer 20 sinkt die MR des Opfers permanent um einen Punkt.

**Kosten:** für jeden Punkt, den die MR gesenkt werden soll, müssen 3 ASP investiert werden, ab dem siebten Punkt sind es 5 ASP, ab dem dreizehnten bereits 7 ASP. Die MR kann höchstens um (Stufe des Zaubers) Punkte gesenkt werden. Bei willigen Opfern sind diese Kosten halbiert.

**Reichweite:** 7 Schritt

**Wirkungsdauer:** pro Stunde gewinnt das Opfer einen Punkt seiner MR zurück

**Meisterhinweis:** Schon seit den Anfängen der Gildenmagie gilt diese mächtige Formel bestenfalls als Legende. Manche Magier ziehen ihre Existenz in Betracht, andere bestreiten sie vehement. Aber niemals konnte bewiesen werden, dass der **WIDERSTAND BRECHEN**, bei den Gildenmagiern kursiert er als Gerücht unter dem Namen **RESISTENCIA INSTABILIS** - Den Widerstand breche ich gewiss, wirklich existiert. Und tatsächlich: es mag nur eine Handvoll mächtiger Druiden und vielleicht noch einen oder zwei alte Magier geben, die im Besitz der Thesen sind, die sie eifersüchtiger hüten, als ein Drache seinen Hort. Mit Gewissheit gehört der berühmte Archon Megalon zu ihnen, da die Überlegungen zum magischen Potential der Angst als einziges magisches Werk Hinweise zu diesem Zauber bringt.

**Startwerte:** Magier -12, Scharlatan -20, Hexe -12, Druiden -8, Diener Sumus -12, Herr der Erde -10, Schelm -18, Auelf -16, Waldelf -18, Firnel -18, Halbelf -16



## WONDERBRA & SUPERBRA

Oberweite wunderbar

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde berührt die Brust des Opfers mit beiden Händen, schliesst die Augen und flüstert hochkonzentriert mehrmals die Formel, während er mit seinen Händen kreisende Bewegungen vollzieht.

**Probe:** IN/FF/CH (+MR)

**Zauberdauer:** 1 Minute pro Finger

**Wirkungsweise:** Die Wirkung ist eine augenblickliche Vergrößerung der Brust des Opfers. Der Aufwand an Astralenergie richtet sich nach der Mächtigkeit der zu erzielenden Vergrößerung: pro Finger (2 cm) Umfang ein ASP.

Dieser zweifellos sehr mächtige Zauber, der dem Opfer im Übrigen zu einem engasaltypisch blendenden Aussehen verhilft, stellt einen der Höhepunkte sexualmagischer Anwendungen dar. Er wirkt auf alle vernunftbegabten Lebewesen gleichermaßen und, was sehr erstaunlich ist, unabhängig vom Geschlecht.

**Kosten:** a) pro Finger 1 ASP, min. 5 ASP; b) pro Finger 5 ASP, min. 25 ASP, pro angefangene 25 ASP ein ASP permanent

**Reichweite:** Z, B

**Wirkungsdauer:** a) Stufe des Magus in SR; b) permanent

**Meisterhinweis:** Der Spruch wurde von Herzog Garf I von Engasal (einem Kleinstaat, der sich kürzlich im Norden von Andergast abgespalten hat) entwickelt und wird von ihm an seiner Privatschule, der Hohen Schule der Sexualmagie zu Engasal, gelehrt. Da Engasal ein kleines und armes Land ist, können alle interessierten Zauberkundigen gegen gutes Geld den Zauber erlernen.

Antimagie: Verwandlungen beenden

**Startwerte:** Magier -6, Scharlatan -12, Hexe -9, Druiden -11, D.Sumus -12, H.d.Erde -12, Schelm -17, Auelf -12, Waldelf -12, Firnel -12, Halbelf -11



---

# VERWANDLUNG VON UNBELEBTEM NEUE FORMELN



## ADAMANTIA, EHERN UND FEST

Magisch' Ding sich nicht zerstören lässt!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** a) Der Magier berührt den Gegenstand und spricht die Formel .  
b), c) Der Magier legt den Gegenstand in ein Hexagramm und konzentriert sich auf die Formel

**Zauberdauer:** a) 5 Sekunden; b), c) 3 SR

**Probe:** KL/IN/KK (+Modifikator)

**Wirkungsweise:** Mit diesem Zauber kann ein Gegenstand, der nicht grösser als eine Truhe ist, über einen bestimmten Zeitraum oder gar permanent unzerstörbar gemacht werden. Weder kurzfristige Gewalt wie ein Feuer oder ein Schlag mit dem Hammer, noch ein langfristiges Einwirken wie Rost oder Verrottung können dem verzauberten Gegenstand etwas anhaben. Bei Waffen heisst dies, dass für die Wirkungsdauer der BF um 10 Punkte zu senken ist.

Der Modifikator auf die Zauberprobe entspricht den Zuschlägen oder Abzügen auf die [ARCANOVI](#)-Probe, wie sie im Kapitel Magische Metalle und andere Hilfsmittel in *Mysteria Arkana* auf S. 194 angegeben sind.

**Kosten:** a) 9 ASP; b) 21 ASP; c) 42 ASP, davon 3 ASP permanent

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** a) Stufe des Magiers in SR; b) Stufe des Magiers in Tagen; c) permanent

**Meisterhinweis:** Dieser Spruch, der zum Canon der 66 verlorenen Formeln gezählt wird, war schon vor den Magierkriegen nicht sehr weit verbreitet, danach war er für die Akademien und Gilden schlichtweg verloren. Erst vor kurzem wurde bekannt, dass eine Handvoll Privatgelehrter diesen Spruch beherrschen, jedoch nur gegen viel Geld an ihre Schüler weitergeben. Der Almanach der Wandlungen enthält leider nur wenig verwertbare Hinweise.

Zumindest die permanente Variante dieser Formel ist schon seit 2000 Jahren bekannt, möglicherweise haben der 1. Stab- und Kugelzauber eine enge Verwandtschaft zum [ADAMANTIA](#), ja womöglich ist dieser Zauber, dessen Geschichte grösstenteils im Dunkeln liegt, auch der Ursprung für die Unzerbrechlichkeit der Druidendolche und Knochenkeulen. Es ist bisher aber nicht gelungen, mit diesen Ritualzaubern andere Gegenstände als den persönlichen Stab usw. zu verzaubern.

Entgegen aller Behauptungen der Lehrmeister, die diesen Spruch weitergeben, ist das verzauberte Objekt keineswegs ganz unzerstörbar. Zwar ist die verzauberte Truhe nun nicht mehr durch gewöhnliche Streitkolben zu zertrümmern, doch ein [IGNIFAXIUS](#) oder [ZORN DER ELEMENTE](#), der so viele TP anrichtet, wie der Magier für den [ADAMANTIA](#) ASP aufgewendet hat, bricht den Zauber. Ansonsten bleibt noch die übliche Entzauberung durch [VERWANDLUNGEN BEENDEN](#) oder auch einen [DESTRUCTIBO](#).

**Reversalis:** Derart verzauberte Gegenstände fallen bereits unter geringsten äusseren Einflüssen in sich zusammen. Der BF einer Waffe steigt um 10 Punkte, was meist bedeutet, dass sie mit der folgenden Parade oder Attacke zerbricht.

**Startwerte:** Magier -5, Scharlatan -12, Hexe -10, Druiden -10, Diener Sumus -10, Herr der Erde -10, Schelm -15, Auef -8, Waldelf -10, Firnel -10, Halbelf -8



## APPLICATUS ZAUBERRING

Lenk meine Kraft in dieses Ding

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde legt die Hand auf den Gegenstand, in den er den Zauber fließen lassen will, und spricht die nötigen Formeln, beginnend mit dem Applicatus Zauberring

**Zauberdauer:** 1 SR + Zauberdauer des zu speichernden Zaubers

Probe : KL / KL / FF + ( Zuschläge je nach Artefakt ; siehe Arcanovi in den Mysteria Arkana )

**Wirkungsweise:** Man kann mit dieser Formel magische Artefakte erschaffen; grundsätzlich wie mit dem APPLICATUS ARGE LIST, jedoch kann die Zauberkraft länger gespeichert werden (s. Kosten).

**Kosten:** 10 ASP + ASP des zu speichernden Spruches + jeweils 2 ASP für jeden Tag, den der Spruch in dem Artefakt gespeichert bleiben soll.

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer :** Je nach ASP - Einsatz.

**Meisterhinweis:** Mit dieser Formel ist es nun also möglich, Artefakte zu erschaffen, in denen die Sprüche länger als 24 Stunden gespeichert bleiben, ohne dabei permanente ASP zu investieren. Es ist auch möglich, die Wirkungsdauer zu verlängern, indem man vor Ablauf der Zeit neue ASP in das Artefakt investiert: Erneut 2 ASP für jeden Tag, um den man verlängern will. Dann aber Vorsicht bei der Buchführung! Leicht kann man sich dann mal um einen Tag vertun und der gespeicherte Feuerball macht sich dann um Mitternacht in der sonst so sicheren Herberge breit. Ist der Spruch dann einmal ausgelöst, kann man das Artefakt nicht wie beim Arcanovi einfach neu aufladen. Die ganze Prozedur muss wiederholt werden.

Es gibt Orte in Aventurien, an denen magischen Artefakten Energie entzogen wird oder wo sie mit ASP versorgt werden. In einem Praiostempel beispielsweise verkürzt sich die Wirkungsdauer des obigen Spruches um einen Tag für jede SR, die sich das Artefakt in so einem antimagischen Bereich befindet. Umgekehrt verlängert sich die Wirkung des Spruches um einen Tag für jede SR, die sich der Held mit dem Artefakt beispielsweise im Verlauf einer magischen Kraftlinie befindet. Unglücklicherweise sind die mag. Kraftlinien nicht so deutlich zu erkennen wie ein Praiostempel. Wer kann schon den lieben langen Tag mit den entsprechenden Hellsichtszaubern herumlaufen? Was natürlich passiert, wenn bei so einem Artefakt sich während eines Gottesdienstes die Wirkungsdauer auf Null reduziert .... Wie immer entscheidet der Meister, welche Orte dafür in Frage kommen, um ein Artefakt derart zu beeinflussen.

**Startwerte:** Magier : - 5, Scharlatan : - 9, Hexe : - 8, Druide : - 11, Diener Sumus : - 13, Herr der Erde : -11, Schelm : - 10, Auelf : - 9, Waldelf : - 10, Firnelf : - 11, Halbelf : - 8



## ARCANOVI EWIGKEIT

Madas Frevel endlos scheint

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde legt die Hand auf das Artefakt und konzentriert sich auf die Änderung der vorhandenen Muster, dabei wiederholt er die Formel

**Zauberdauer:** mehrere Stunden

**Probe:** KL/CH/FF (+Zuschläge s.u.)

**Wirkungsweise:** Die Formel verändert die Matrix eines Artefakts so, dass die gespeicherte astrale Energie regeneriert werden kann. Diese Regeneration geschieht jedesmal bis zum Vollmond, und zwar von alleine, ohne dass zusätzliche Proben nötig wären. Man kann mittels der Formel nur Artefakte verändern, die alle folgende Kriterien erfüllen:

- a) Das Artefakt enthält nur einen auslösbaren Zauber (der Astralfluss ist nur zu einer einzigen vorhandenen Matrix möglich)
- b) Das Artefakt enthält nur eine Ladung (auch kein Stapelung für gleichzeitige Abgabe) (der Astralfluss ist nur zu einer einzigen vorhandenen Matrix möglich)
- c) Das Artefakt ist bereits aufladbar (in der Thesis muss bereits die Möglichkeit zur Regeneration vorhanden sein)
- d) Die Thesis muss zur Gänze bekannt sein (man muss das, was man verändert, kennen)

Zuschläge für die Formel :

- a) +Anzahl der perm. ASP
- b) +5 (falls der gespeicherte Spruch nicht aus dem Spezialgebiet des Zaubernenden stammt)
- c) +15 falls das Artefakt bereits beseelt ist (der Geist wehrt sich)

Das neue Artefakt regeneriert die verbrauchte Ladung dann bis zum nächsten Vollmond, es kann aber nie mehr als eine Ladung gespeichert haben. Es muss nach dem Zauber erneut auf Beseeltheit überprüft werden, und zwar mit einer Probe auf die permanent gespeicherten Astralpunkte; die permanenten Astralpunkte ergeben sich aus den bereits vor dem Zauber vorhandenen permanenten Astralpunkten x3. Gelingt die Beseeltheit - Probe ist das Artefakt beseelt und die Regeln aus den MA (194) kommen zur Geltung.

**Kosten:** 12 ASP + 2x die Erschaffungskosten des Artefakts (dabei gehen zweimal die perm. Kosten des Artefakts als zusätzliche perm. ASP in das Artefakt über = neue Anzahl der perm. Astralpunkte = alte Anzahl x3)

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Die Formel wurde in jahrelanger Forschung durch das Institut der arkanen Analyse zu Kuslik und die Lehranstalt vom Ei des Drachen zu Yash'Hualay entwickelt. Im Ersteren kann man sie nur bei seinem Zweit- bzw. Drittstudium bzw. durch sehr gut Beziehungen zum Institut erlernen, in Khunchom sollen auch grosse Mengen an Geld bzw. seltenes Spezialwissen ausreichen.

Die Formel ist noch sehr unbekannt, da beide Akademien kein grosses Aufsehen um die Formel machen; sie arbeiten nun getrennt an einer Verstärkung der Formel .

Optional: Es kommt vor, dass beim Aufladen der gespeicherten Matrix die Matrix selber vernichtet wird.(d.h.: Bei jedem Ladevorgang mit W20 würfeln. Fällt eine 20, so ist das Artefakt unwiderruflich zerstört.

**Reversalis:** Es ist nicht möglich diesen Zauber zu reversieren. **Startwerte:** vorhandener Arcanovi TaW -10



## AUF MEIN GEHEISS

Wasser werde heiss!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde berührt den zu erwärmenden Gegenstand mit der Hand (und zieht dann rechtzeitig die Finger weg!).

**Zauberdauer:** 3 sec **Probe:** KL/FF/GE **Wirkungsweise:** Der Gegenstand, z.B. ein Topf mit Wasser, erwärmt sich soweit, dass er die Temperatur von kochendem Wasser erreicht.

**Kosten:** 3 ASP pro Stein Gewicht des Gegenstands

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** Dieser Zauber lässt sich auch als „Kampfzauber“ anwenden, wenn es dem Magier gelingt, ihn auf Rüstung oder Waffe eines Gegners anzuwenden. Der Zauber richtet dann je nachdem wo das Opfer den heissen Gegenstand berührt bis zu (ASP in SP) an.

Der Zauber kann auch gesprochen werden ohne dass der Gegenstand mit der Hand berührt wird. Dann dient der Magierstab als Verlängerung. Die Zauberprobe wird jedoch um 7 Punkte erschwert. Der Gegenstand kühlt sich mit normaler Geschwindigkeit wieder auf die Umgebungstemperatur ab.

Der Zauber beruht auf der Thesis des Caldofrigo Drachenblut. Wie dieser wurde er vor kurzem in einer tulamidischen Privatbibliothek wiederentdeckt. Die Formel wird in Khunchom und Mirham gelehrt und kann auch in Zorgan, Rashdul, Mherwed, Punin, Al'Anfa und beiden fasarer Akademien eingesehen werden.

**Reversalis:** der Gegenstand wird so kalt wie Yetiland im Firunmond

**Startwerte:** Magier -5, Scharlatan -16, Hexe -11, Druide -8, D.Sumus -6, H.d.Erde -5, Schelm -16, Auelf -8, Waldelf -8, Firnelf -6, Halbelf



## BUNTES WEICHE, FARBE VERGEHE!

Eine Formel borbaradianisch-gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier berührt den zu verwandelnden Bereich und spricht die Formel .

**Zauberdauer:** 3 Sekunden

**Probe:** MU/KL/KK

**Wirkungsweise:** Sobald der Magier den Spruch gemeistert hat, verlieren bis zu (doppelte Stufe des Magiers) Rechtschritt Boden, Wand, Stoff o.ä. ihre Farben und nehmen eine grauschwarze Farbe an. Böden verwandeln sich hierdurch also in eine Art optische Wüste.

**Kosten:** W20 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** Stufe des Magiers in Tagen, mindestens aber W20 Tage, danach kehrt die Farbe langsam wieder zurück.

**Meisterhinweis:** Wie bei fast allen Zaubern borbaradianischen Ursprungs gibt auch hier der ein und derselbe W20-Wurf sowohl Wirkungsdauer als auch Kosten an.

Der genauere Sinn, der sich hinter diesem Zauber verbirgt, hat sich noch nicht ergeben. Auch gibt es keine Borbaradianer, die man darum fragen könnte, denn die Thesis des Spruches ist derzeit nur an der Akademie zu Mirham bekannt. Diese gibt allerdings keinerlei Informationen an Aussenstehende weiter, da die Formel noch der Erforschung bedarf.

Angeblich soll es eine ungleich mächtigere Variante des BUNTES WEICHE geben, mit dem ganze Landstriche farblos gemacht werden können. In den Magierkriegen versuchte ausserdem ein verrückter tobrischer Zauberer Tsas Regenbogen, der die Farbe in die Welt bringt, zu vernichten. Anderen Quellen nach soll mit einer anderen Variante zusätzlich die astrale Energie eines Landstriches in den Zauberer strömen, besonders nützlich also bei grössten Ritualen wie einem Magnum Opus.

**Reversalis:** Keine bekannte Wirkung, doch möglicherweise wird die Verwüstung rückgängig gemacht.

**Startwerte:** Magier -8, Scharlatan -18, Hexe -12, Druide -18, Diener Sumus -18, Herr der Erde -15, Schelm -20, Auelf -18, Waldelf -20, Firnelf -18, Halbelf -18



## CONCERTIO CONVERTANZ

Wird zum Teil und nicht mehr ganz!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier konzentriert sich auf die Formel .

**Probe:** KL/IN/CH

**Zauberdauer:** 5 sec

**Wirkungsweise:** Der Zauber beschränkt oder begrenzt die Wirkung eines Verwandlungsspruches auf ein bestimmtes Körperteil. Eine spezielle Technik ist nicht nötig. Der Magier konzentriert sich einfach auf den Spruch und vollzieht anschliessend den Zauber, den der Spruch eingrenzen soll. Neben dem Concretio muss natürlich auch der entsprechende Spruch des einzugrenzenden Zaubers gelingen. Misslingt der Concretio, ohne das der Magier hiervon Notiz nimmt, entfaltet der nachfolgende Spruch im Falle des Gelingens seine Wirkung ohne Einschränkung.

**Kosten:** 5 ASP

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** Der einzugrenzende Spruch muss sofort nach Abschluss des CONCRETIO begonnen werden.

**Meisterhinweis:** Der Spruch wurde von Herzog Garf I von Engasal (einem Kleinstaat, der sich kürzlich im Norden von Andergast abgespalten hat) entwickelt und wird von ihm an seiner Privatschule, der Hohen Schule der Sexualmagie zu Engasal, gelehrt. Da Engasal ein kleines und armes Land ist, können alle interessierten Zauberkundigen gegen gutes Geld den Zauber erlernen.

**Startwerte:** Magier -5, Scharlatan -12, Hexe -12, Druide -9, D.Sumus -12, H.d.Erde -9, Schelm -17, Auelf -12, Waldelf -12, Firnelb -12, Halbelf -11



## DESTINATIO CANTIONEM

Zauber weit und Ziel so fern

Eine Metamagie auelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde legt die Hände vor seinem Gesicht zusammen und breitet sie dann langsam aus.

**Zauberdauer:** 8 Sekunden plus die Zauberdauer der zu verändernden Formel

**Probe:** KL/IN/KK

**Wirkungsweise:** Diese Metamagie erhöht die Reichweite jedes Zaubers, der während der Wirkungsdauer des DESTINATIO gesprochen wird. Zauber mit Reichweite Z wird zu Z, B; Reichweite B wird zu (Stufe des Zaubernden) Schritt; andere Reichweiten werden verdoppelt. Der Zaubernde muss vor der Probe festlegen, wie viele Sprüche er in der Reichweite modifizieren will.

**Kosten:** 6 ASP + 3 ASP/modifiziertem Spruch (+ ASP-Kosten der modifizierten Sprüche)

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** 1 Minute (A)

**Meisterhinweis:** Mögen die Gildenmagier noch so prahlen, dass sie die einzigen Erforscher und Anwender der Metamagie seien, diese Formel stammt von den Elfen, wahrscheinlich stellt sie gar einen Überrest von magischen Wissen aus der Zeit der Hohen Elfen dar. Heutzutage beherrschen ihn noch einige alte Elfen aller drei Völker, auch wenn er bei den Auelfen am weitesten verbreitet ist. Unter den Gildenmagiern ist der Zauber entweder nicht bekannt oder wird neben den mythischen Formeln **AURUM ARGENTOR** und **NYSIPHRINGUS NASENSTEIN** nicht ernstgenommen. Es heisst allerdings, dass sich die Borbaradianer sehr für diese Formel interessieren, können doch so all ihre Formeln, die Berührung benötigen, auf Entfernung gesprochen werden -und es mag sogar sein, dass einige Hohe Borbaradianer diesen Zauber beherrschen.

Neben diesem Zauber soll ein Ähnlicher existieren, der die Wirkungsdauer eines Spruchs verlängern kann.

Was sich an der Reichweite eines Zaubers nun genau ändert, ist Meisterentscheidung. **IGNIFAXIUS** und **HORRIPHOBUS** können etwa auf doppelte Entfernung gesprochen werden, der Radius der **DUNKELHEIT** verdoppelt sich ebenso wie die Reichweite des **CALDOFRIGO**, es verdoppelt sich jedoch nicht der Durchmesser der **IGNISPHASPRO**-Explosion oder die Ausdehnung des **PANDASPMONIUM**-Feldes.

**Reversalis:** Erzmagus Robak von Punin: „Metamagische Applikation auf einen - identischen oder differenten - metamagischen Cantus ist impossibel.“

**Startwerte:** Magier -11, Scharlatan -13, Hexe -15, Druiden -17, Diener Sumus -17, Herr der Erde -17, Schelm -18, Auelf -6, Waldelf -8, Firnel -7, Halbelf -9



## DRACHENSCHWINGEN

Eine Zauberei firnelfischen Ursprungs

**Technik:** Der Firnelf schlägt mit den Armen wie ein mit den Schwingen abbremsender Drache.

**Zauberdauer:** 3 Sekunden

**Probe:** CH/GE/KK

**Wirkungsweise:** Diese Formel erzeugt einen kräftigen Windstoss, der beispielsweise Fackeln auslöscht, eine Tür ins Schloss wirft oder sogar einen Menschen von den Beinen holen kann. Eine Fackel oder ähnliche Lichtquelle in weniger als zwei Schritt Abstand erlischt bei 1 - (doppelte ZF) auf dem W20 und sinkt mit je zwei weiteren Schritt um 1, gleiches gilt für zuzuschlagende Türen. Ähnlich verhält es sich bei Personen, die in Windrichtung stehen. Diese würfeln auf bis zu zwei Schritt Abstand eine KK-Probe +ZF des Zaubernenden, die mit je zwei weiteren Schritt Abstand um einen Punkt einfacher wird. Der Windstoss geht kegelförmig vom Zaubernenden aus und weht in die Richtung, in die er mit den Armen geschlagen hat. Weitere Entscheidungen trifft der Meister.

**Kosten:** 13 ASP

**Reichweite:** Doppelte Stufe des Firnelfen in Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich (etwa 1 Sekunde)

**Meisterhinweis:** Dieser Firnelfenspruch ist eigentlich um eine elementare Beschwörung, doch wird die primäre Eigenschaft der Luft (Bewegung) in selbiger verstärkt. Damit handelt es sich hier genau genommen um die Kontrolle eines bestimmten Elementes mit einer Veränderung seines magischen Musters, ist somit also ein Verwandlungszauber.

Der Zauber ist eine Verstärkung des **ASPOLITUS** und dürfte damit noch aus hochelfischer Zeit stammen, da von den Firnelfen selbst bisher keine Zauberveränderungen bekannt geworden sind. Die These des Spruches ist leider an keiner Akademie bekannt, so dass sich der Interessierte schon auf den Weg in den Norden zu Wald- oder Firnelfen machen muss, die diese Formel ausreichend beherrschen.

**Reversalis:** Durch eine Umkehrung der Formel entsteht ein deutlich spürbarer Sog, der neben all dem Staub und Dreck auch kleinere Gegenstände anziehen kann, jedoch nicht stark genug ist, um Menschen ins Wanken zu bringen.

**Startwerte:** Magier -3, Scharlatan -8, Hexe -5, Druiden -5, Diener Sumus -4, Herr der Erde -4, Schelm -9, Auelf -3, Waldelf -3, Firnelf -1, Halbelf -3



## ERROR IGNOBILIS, ERROR INCREDIBILIS

Den Zauber meister' ich gewiss!

Ein gildenmagisches wie auch druidisches, hexisches und geodisches Ritual

**Technik:** Für diesen Zauber ist ein mehrtägiges Ritual nötig, bei dem der Zaubernde sich genauestes auf den zu erleichternden Spruch konzentrieren muss. Er kann während dieser Zeit nur wenige Stunden schlafen, etwas trinken und gar nicht essen. Da der Zaubernde sich durch Meditation ganz auf die astralen Muster einstimmt, benötigt er einen Helfer, der sich um seine körperlichen Bedürfnisse kümmert.

**Zauberdauer:** Dreifache Probenerleichterung in Tagen

**Probe:** KL/IN/IN + angestrebte Probenerleichterung

**Wirkungsweise:** Der während des Rituals eingeübte Zauber wird beim nächsten Sprechen um die gewünschte Punktzahl erleichtert. Pro Ausübung des Rituals ist nur ein erleichteter Zauber möglich. Der Zauber muss innerhalb einer Woche nach Ablauf der Zauberdauer gesprochen werden, sonst verfliegt die Wirkung. In der Zwischenzeit kann kein anderer Zauber gesprochen werden; sonst verfliegt die Wirkung.

**Kosten:** Dreifache Probenerleichterung in ASP und Probenerleichterung in LP

**Reichweite:** Z (nur der Zauberer kann die Erleichterung nutzen; beim Unitatio muss der ausführende Zauberer das Ritual vollziehen)

**Wirkungsdauer:** bis erleichteter Spruch gesprochen, max. 1 Woche

**Meisterhinweis:** Der Spruch kann nicht auf Metamagie angewendet werden, die eine dauernde Komponente beinhaltet (z.B. Artefaktherstellung). Normalerweise wird er zur Vorbereitung von Beschwörungen verwendet, aber auch für mächtige Hexenzauber (Zauberzwang) oder Druidenzauber (Seelenwanderung).

**Reversalis:** nicht möglich

**Startwerte:** Magier -9, Scharlatan -20, Hexe -10, Druiden -10, D.Sumus -10, H.d.Erde -9, Schelm -20, Auelf -14, Waldelf -16, Firnel -14, Halbelf -15



## FANTASTISCH ELASTISCH

Überlieferter Schelmenzauber

**Technik:** Die Schelmin (bzw. der Schelm) befüngert den Gegenstand und zupft daran; wenn er (der Gegenstand, nicht der Schelm) sich verformen lässt, ist der Zauber gar.

**Zauberdauer:** 4 Sekunden

**Probe:** IN/FF/KK

**Wirkungsweise:** Die Schelmin kann durch Berührung einen harten Gegenstand, der maximal so schwer ist wie sie selbst, vorübergehend gummiartig elastisch, weich und dehnbar machen (z.B. einen Stuhl, ein Schwert, eine Gabel, einen Steigbügelriemen, ...). Während der Wirkungsdauer ist der Gegenstand annähernd unzerstörbar, jedenfalls reissfest. Nach Ende der Wirkungsdauer kehrt er in seine ursprüngliche Form zurück. Falls der Gegenstand irgendwo befestigt ist, bleibt die Befestigung natürlich erhalten

**Kosten:** 5 ASP pro Spielrunde

**Reichweite:** B

**Meisterhinweis:** Dieser Zauber wurde von einer Schelmin namens Serafine von und zu Nichtszugebrauchen erstmals bekannt gemacht. Die Dame hält sich häufig in Neetha auf, beglückt aber auch andere Teile des Horasreichs mit ihrer Anwesenheit. Bisher haben nur Schelme die Möglichkeit, diesen Zauber von der Kundigen oder einem Kobold zu erlernen. Er sei SekundantInnen bei Duellen besonders ans Herz gelegt.

Wie bei allen Schelmenzaubern müssten andere Zauberkundige, wenn sie ihn denn lernen könnten, die doppelte ASP aufwenden und die MR ihrer Opfer überwinden.

Reversalis/Antimagie: hebt die Wirkung auf — der Gegenstand nimmt sofort seine ursprüngliche Form und Konsistenz wieder an / Ein Verwandlungen Beenden hebt ihn ebenfalls auf

**Startwerte:** Magier/in -12, Scharlatan/in -15, Hexe/r -12, Druidin/e -12, D. Sumus -15, H. d. Erde -12, Schelm/in 0, Auelf/e -12, Waldelf/e -15, FirnelF/e -15, Halbelf/e —12



## FEUERSTURM

Eine Formel der Geoden und Druiden

**Technik:** Der Druiden formt mit Daumen und Zeigefingern ein oben zugespitztes Dreieck und konzentriert sich auf die Formel.

**Zauberdauer:** 20 Sekunden

**Probe:** MU/MU/CH

**Wirkungsweise:** Das Handdreieck erflammt in rotem Feuer und schießt als Lohe in die Luft. Dort - maximal 7 Schritt vom Zauberen entfernt - entsteht ein Sturmwirbel aus Feuer und Glut, der alles in seiner Reichweite versengt und vernichtet. Alle in Reichweite des Feuersturms erleiden pro KR 2W-1 SP, nur der Zaubere und seine Habseligkeiten sind vor der elementaren Gewalt geschützt. Der Zaubere kann den Wirbel maximal 21 Schritt von seinem Entstehungsort bewegen.

**Kosten:** 5 ASP pro Schritt Radius des Wirbels

**Reichweite:** 7 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Minute (A)

**Meisterhinweis:** Dieser Höhepunkt der Pyromantik ist die mächtigste Formel der elementaren Wirbel. Nach der Anwendung des Zaubers bleiben meist nur rauchende Ruinen und ascherne Leichen zurück. Die wenigen Druiden die diese Formel beherrschen, würden deshalb dieses Inferno auch nur in höchster Not herbeischwören. Weder andere Zauberkundige noch Bücher noch Akademien wissen von Thesid oder Thesidgrundlagen dieser Formel - allein Pyriander di Ariarchos, Meister des Konzils der Elementaren Gewalten, und der legendäre Geode Xenos, Sohn des Xoniosch, sollen den Zauber anwenden können.

**Startwerte:** Magier -12, Scharlatan -20, Hexe -13, Druiden -9, Diener Sumus -10, Herr der Erde -8, Schelm -20, Auelf -13, Waldelf -15, Firnel -15, Halbelf -14



## ILLUMINATUS IMMERLICHT

Leuchte ewig, dunkle nicht

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier berührt das Objekt und spricht die Formel .

**Zauberdauer:** 7 Sekunden

**Probe:** KL/CH/FF

**Wirkungsweise:** Der berührte Gegenstand leuchtet matt bis stark in einer Farbe und Intensität nach Wunsch des Magiers. Die ASP-Kosten richten sich nach Grösse des Gegensands von 1 ASP (Murmel) bis 500 ASP (Der Tulam im Raschtulswall) und Intensität von x 1 (mattes Glimmen) bis x 20 (sonnenhell).

**Kosten:** a) siehe oben, b) siehe oben, jedoch doppelt soviel, davon 1/20 (aufgerundet) permanent.

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** a) Stufe des Zauberns in Stunden; b) permanent

**Meisterhinweis:** Dieser Lichtzauber wurde schon kurz nach der Entdeckung des [FLIM FLAMS](#) aus diesem entwickelt. Man kann ihn vielfältig einsetzen: Sei es Festbeleuchtung, Signal, Markierung, sogar Blenden eines Gegners. Alchimisten versehen ihre wichtigsten Gerätschaften mit mattem Licht, wenn sie lichtempfindliche Experimente durchführen. Der Zauber gehört in allen Schulen der Magica Transformatorica sowie in Punin, Gareth, Al'Anfa, Kuslik (Halle der Metamorphosen) und Gerasim zum Curriculum. Zudem bietet bereits Tamaras Zauberkräfte der Natur spärliche Hinweise.

**Reversalis:** Der Gegenstand wird tiefend schwarz, so dass sich gar nichts mehr auf ihm erkennen lässt. Durchaus eine Möglichkeit zur magischen Zensur von Büchern.

**Startwerte:** Magier 0, Scharlatan -2, Hexe -5, Druide -3, Diener Sumus -5, Herr der Erde -5, Schelm -5, Auelf -2, Waldelf -2, Firnelb -1, Halbelf -1



## KARUNKEL KARFUNKEL

Mach es dunkel!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier spricht die Formel und schnippt dabei mit den Fingern.

**Zauberdauer:** 2 Sekunden

**Probe:** KL/IN/FF

**Wirkungsweise:** Mit dieser Formel erzeugt der Magier einen astralen Stoss, der natürliche Lichtquellen (Fackel, Öllampe, Kerze; nicht jedoch dämonische Manifestationen, magische Lichter oder Elementargeister) zum Erlöschen bringt. Feuer und Glut, die grösser als eine Fackel sind, hören kurz auf zu leuchten, brennen jedoch wegen ihrer grossen Hitze nach wenigen Augenblicken erneut.

**Kosten:** 2 ASP je 5 Schritt Radius

**Reichweite:** je nach eingesetzten ASP, jedoch maximal eine Halbkugel mit der doppelten Stufe des Magiers als Radius

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Meisterhinweis:** Man könnte vermuten, dass dieser Spruch allgemein verbreitet ist, zumal er in früheren Zeiten zu den ersten Zaubern gehörte, die ein Scholar erlernte (Gegner der Magie behaupten, dass daher der kindische Spruchreim stammt), doch tatsächlich gibt es heute nur noch wenige Kundige. Diese leben zumeist im Norden des Kontinents, vor allem im Thorwal. Als einzige Akademie lehrt die Halle des Windes zu Olport die Formel. Neben den Gildenmagiern erlernen den **KARUNKEL KARFUNKEL** vor allem die Au- und Firnelven recht schnell, so dass vermutet werden kann, dass diese vor Urzeiten einmal einen ähnlichen Zauber kannten.

Wie der **DUNKELHEIT** wird der **KARUNKEL** dem Element Eis oder vielmehr Kälte zugeordnet und ist daher vielleicht auch den Eis-Elementaristen im Konzil der elementaren Gewalten bekannt sowie Druiden und Geoden, die sich dem Eis verschrieben haben.

**Reversalis:** Alle natürlichen Lichtquellen in der gewählten Reichweite leuchten für wenige Augenblicke stark auf.

**Startwerte:** Magier 0, Scharlatan -1, Hexe -3, Druide -5, Diener Sumus -5, Herr der Erde -5, Schelm -3, Auelf 0, Waldelf -1, Firnelv 0, Halbelf 0



## KOBOLDSTINTE, FARBENPRACHT

alle werden bunt gemacht

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Für diesen Zauber braucht die Schelmin eine Materialkomponente, und zwar ein flüssiges Lebensmittel (Wasser, Wein, Suppe, ...). Die Schelmin pustet auf die Flüssigkeit und spricht oder murmelt dann die

Formel .

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkungsweise:** Die Schelmin verzaubert die Flüssigkeit und macht daraus eine „Koboldstinte“. Diese hat die Eigenschaft, Lebewesen, die davon trinken, einzufärben, und zwar von Kopf bis Fuss, Haut und Haar (nicht jedoch Kleider und Ausrüstung). Die Farbe, die die Opfer annehmen, richtet sich nach der Farbe der verzauberten Flüssigkeit: Milch färbt weiss, Spinatsuppe grün, Rotwein rot, Orangensaft gelborange usw.

**Kosten:** 5 ASP pro Portion

**Reichweite:** 10 Finger (20 cm)

**Wirkungsdauer:** Die Koboldstinte behält ihre Wirkung Stufe der Schelmin in Stunden. Hat jemand davon getrunken und sich verfärbt, hält die Farbe eine Spielrunde lang an.

**Meisterhinweis:** Es ist auch möglich, Muster zu erzeugen. Beispielsweise würde ein Teller Spinatsuppe mit einem Klecks Sahne das Opfer grün mit weissen Punkten färben. Ein geschichteter Cocktail aus verschiedenfarbigen Fruchtsäften erzeugt Querstreifen. Um solche speziellen Farbeffekte zu erzeugen, muss die Schelmin eine Kochen-Probe erfolgreich ablegen (nach Massgabe des Meisters erschwert), bei deren Misslingen entweder eine unansehnliche Mischfarbe entsteht, oder die Schelmin ein so widerliches Gebräu angerührt oder ausgewählt hat, dass niemand es probieren mag (Meisterentscheid). Wasser macht das Opfer nicht unsichtbar und auch nicht durchscheinend, sondern fahl-blassblau und glasig.

Es steht im Ermessen des Meisters, ob ein einziger Schluck ausreicht, um ein Opfer einzufärben (und die Schelmin mit einem kreisenden Schnapsbecher die ganze Heldengruppe färben kann), oder ob der Farbeffekt sich erst nach einem Schank oder auch allmählich einstellt. Hier sollte man auch berücksichtigen, wie hoch die ZF der Schelmin ist und wie gut die Probe gelungen ist. Der Richtwert ist aber immer eine Portion (ein Becher, ein Schnapsglas, ein Teller, ...) üblicher Grösse pro Person. Die Wirkungsdauer steigt jedoch nicht, wenn ein bereits buntes Opfer noch weiter von der Koboldstinte trinkt. Wird die Koboldstinte verdünnt oder sonstwie mit irgendwas vermischt, verfliegt der Zauber wirkungslos.

Dieser Zauber ist unter Kobolden und Schelmen sehr verbreitet und beliebt und ausserdem einer der wenigen, die sie bereitwillig auch anderen Leuten beibringen, die sie gut leiden können. Da es jedoch keine gildenmagische Thesis gibt und auch kein anderer Nichtschelm die Formel bisher zur Meisterschaft gebracht hat, müssen Interessierte sie nach wie vor von einem Schelm oder Kobold lernen.

Wie bei anderen Schelmenzaubern auch, so müssen auch hier Nichtschelme die doppelte ASP investieren; ausserdem färben ihre Tinten nur solche Opfer, deren MR sie mit der Zauberprobe überbieten.

Reversalis/Antimagie: hebt den Zauber auf/ Verwandlungen beenden

**Startwerte:** Magier —15, Scharlatan —20, Hexe —15, Druide —12, D.Sumus —15, H.d.Erde —15, Schelm 1, Auelf —18, Waldelf —20, Firnelb —20, Halbelf -16



## LINSENBÜNDLUNG, ASTRALE MACHT

Tod durch starke Zauberkraft

Eine Formel echsischen Ursprungs, die auch den Gildenmagiern bekannt ist.

**Technik:** Der Zaubernde hebt beide Arme über seinem Kopf und berührt die Hände an den Fingerspitzen. Die Mitzaubernden“ schleudern ihre Kampf-, Verwandlungs- und Beherrschungszauber auf die Linse zwischen den Fingern des Zaubernden.

Am Ende des Zaubers deutet der Zaubernde mit beiden Armen auf sein Ziel

**Zauberdauer:** 7 sec für den Zauber

**Probe:** IN/GE/KK

**Wirkungsweise:** Es bildet sich eine bläulich schimmernde Linse zwischen den Händen des Zaubernden. Alle auf die Linse geschleuderten Kampf-, Verwandlungs- und Beherrschungszauber werden in dieser Linse gespeichert. Die Probe ist für diese Zauber um je 4 Punkte erschwert, damit nicht derjenige, der die Linse bildet, getroffen wird. Ausserdem lassen sich keine Zauber, die direkten Körperkontakt erfordern, in der Linse „bündeln“. Die gesammelten Zauber wirft der Zaubernde mit der abschliessenden Bewegung auf sein Ziel.

Bei Kampfzaubern steigt die TP um Anzahl der Kampfzauber + Stufe des Magiers, welcher die Linse zaubert.

**Kosten:** 7 ASP + 2 ASP je Zauber + 4 ASP je KR, die die Linse aufrechterhalten werden muss

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** bis der Zaubernde die gesammelten Zauber von sich schleudert

Meisterhinweise: Im allgemeinen sind die Auswirkungen des gesammelten Zaubers immer verheerend. Es ist auch immer ein interessanter visueller Effekt bei diesen gesammelten Zaubern festzustellen. Wurden z.B. ein **IGNIFAXIUS** und ein **BLITZ DICH FIND** gesammelt, so ist die Feuerlanze von Blitzen umgeben Ähnlich ist es bei Zaubern mit anderen elementaren Ausrichtungen. Es lassen sich sogar Zauber, die den gegensätzlichen Elementen zugeordnet werden, zusammen sammeln. Dieser Zauber gilt als verschollen. Es mag sein, dass einige alttulamidische Schriften davon berichten, dass es einen solchen Zauber gab, und dass auch die Geoden noch Gerüchte über diesen Echsenzauber weitergeben, aber kein Mensch oder Zwerg scheint ihn zu beherrschen -höchstens Borbarad, und vielleicht auch noch einige echsische Zauberer in entlegenen Ruinenstädten.

**Reversalis:** nicht möglich

**Startwerte:** Magier -10, Scharlatan -20, Hexe -14, Druiden -10, D.Sumus -14, H.d.Erde -12, Schelm -20, Auelf -14, Waldelf -16, Firnelb -16, Halbelf -15



## MINIMAX MINUSCULUS,

Dein Ausmass kleiner werden muss

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** a) Der Zauberer berührt das Objekt mit der flachen Hand und spricht die Formel .b) Der Zauberer umschliesst das Objekt mit beiden Händen oder umarmt es, spricht die Formel und nennt dann das Lösungswort.

**Zauberdauer:** 1 SR (5 Minuten)

**Probe:** KL/FF/KK

**Wirkungsweise:** Das berührte Objekt beginnt kontinuierlich zu schrumpfen und hat nach Ende der Zauberdauer nur noch ein Fünftel seiner vorherigen Grösse. Während dieser Zeit darf der Zauberer den Kontakt zu dem Objekt nicht verlieren. Dieses behält sowohl Form, Farbe, Geruch als auch alle anderen Eigenschaften bei, die es vor dem Zauber besessen hat. Das Gewicht des Gegenstandes verringert sich zwar ebenfalls, jedoch nur um die Hälfte, so dass es geschehen kann, dass ein verkleinerter Eisenherd plötzlich durch den Fussboden bricht.

In Variante b) nennt der Zauberer ausserdem noch ein Lösungswort. Wird es in einer Entfernung von höchstens drei Schritt zu dem Objekt ausgesprochen, so beginnt das verkleinerte Objekt mit gleicher Geschwindigkeit zu wachsen, wobei es auch sein ursprüngliches Gewicht wiedererhält. Das gleiche passiert, wenn die Wirkungsdauer abgelaufen ist.

**Kosten:** a) 12 ASP; b) 22 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** a) Stufe des Magiers in Stunden; b) bis das Lösungswort ausgesprochen wird, maximal jedoch Stufe in Wochen

**Meisterhinweis:** Der zu verkleinernde Gegenstand darf maximal so gross wie eine Kutsche sein.

Dieser Zauber ist einer der seltsamsten unter den Verwandlungssprüchen unbelebter Materie. Es handelt sich nämlich nicht, wie die meisten Puniner vermuten, um eine „partizipielle Deponierung der Objektmatrices in den Limbus“, sondern schlicht um eine Konzentration von Materie. Dies erklärt auch, warum das Gewicht des Objektes nur um die Hälfte sinkt, die Grösse sich jedoch auf ein Fünftel minimiert.

Wird der Zaubernde während der Verkleinerungsphase von dem Objekt getrennt, so hört selbiges auf der Stelle auf zu schrumpfen (das Gewicht sinkt übrigens proportional zur Grösse). Der Vorgang kann natürlich auch absichtlich unterbrochen werden, dies verringert jedoch nicht die Kosten, da diese vor allem aufgebracht werden müssen, um den Vorgang des Schrumpfens einzuleiten. Es handelt sich hierbei sozusagen nur um die Ausführung des bereits gesprochenen Zaubers.

Vermutlich wurde diese Magie noch vor Bosparans Fall entwickelt und vor allem zum Büchertransport verwendet. Es soll sogar eine noch mächtigere Variante gegeben haben, die es dem Zauberer ermöglichte, ein Objekt auf ein Wort hin zu vergrössern und auch wieder zu verkleinern, ohne den Spruch wiederholen zu müssen. Solche Gerüchte tauchen vor allem in Verbindung mit den sagemumwobenen Magischen Würfeln auf, deren Grösse man angeblich um ein vielfaches vergrössern und verkleinern kann. Heute allerdings wäre man in Punin schon heilfroh, wenn jemand aus den mehr als dürftigen Hinweisen im Almanach der Wandlungen irgendeine These zu rekonstruieren im Stande wäre. Es wird allerdings angenommen, dass es noch eine Handvoll Zauberer gibt, die diesen Spruch weitergeben könnten - wenn sie nur wollten.

**Reversalis:** Die umgekehrte Formel kann nur einem verkleinerten Objekt wieder seine ursprüngliche Grösse und das Gewicht zurückgeben, jedoch nicht Materie aus dem Nichts erschaffen um ein normales Objekt zu vergrössern.

**Startwerte:** Magier -9, Scharlatan -20, Hexe -17, Druide -15, Diener Sumus -15, Herr der Erde -13, Schelm -20, Auelf -15, Waldelf -15, Firnelb -15, Halbelf -13



## MOTORICUS SEDENTIA

Erheb' dich Stuhl, auf immerdar

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier legt seine Hände auf den Stuhl, spricht die Formel und hebt die Hände dann sehr langsam an.

**Zauberdauer:** 5 Minuten

**Probe:** KL/FF/KK

**Wirkungsweise:** Mit diesem Spruch kann der Zauberkundige einen einfachen Stuhl dauerhaft zum Schweben bringen. Der Stuhl muss aus Holz gezimmert sein und darf keinerlei Metallteile enthalten. Er schwebt nach Gelingen des Zaubers etwa einen Schritt über dem Boden.

**Kosten:** 10 ASP, davon einer permanent

**Reichweite:** 7 Schritt

**Wirkungsdauer:** permanent oder bis der Stuhl durch äussere Einwirkung zerstört wird.

**Meisterhinweis:** Dieser Spruch wurde von den Magistern Andras MarvolASPth und Xandros Wräcon aus einem missglückten **MOTORICUS MOTILITICH** abgeleitet und als **MOTORICUS MOTILICUL** - Schweben nun du toter Stuhl! niedergeschrieben. Jeder Versuch, ihn auf andere Gegenstände zu verallgemeinern, scheiterte bisher, andere Objekte als Stühle zerbrachen unter dem astralen Druck. Ebenso ist nicht bekannt, wie diese Spruchvariante zu ihrer permanenten Wirkungsdauer gekommen ist, ein zur Untersuchung durchgeführtes Experiment führte zu einer Katastrophe mit einem Ausbruch astraler Gewalt. Die Thesis dieses Spruches wird jedem interessierten Forscher an der Draconiter-Akademie zu Shenilo zur Verfügung gestellt.

Um es zu betonen: der Stuhl fliegt nicht, sondern er schwebt. Um ihn in eine bestimmte Richtung schweben zu lassen, muss er angeschubst werden. Dabei sind die Massenträgheit und der geringe Reibungswiderstand zu beachten: d.h. ein schwebender Stuhl mit einem fetten Magier drauf ist kaum leichter in Bewegung zu bringen als ein Handkarren mit einem fetten Magier drauf, aber wenn er erstmal in Fahrt ist, bremst er von allein erst Meilen weiter oder an der nächsten Mauer. Die Tragfähigkeit liegt bei weit über 100 Stein (sofern der Stuhl aufgrund morschen Holzes oder dergleichen nicht zusammenbricht), ohne dass er auch nur um einen Finger absinkt.

Die Probe auf den **MOTORICUS SEDENTIA** kann nach Massgabe des Meisters erschwert oder erleichtert werden; z.B. -2 für einen Stuhl aus Steineichen- oder Blutulmenholz, +5 (und eine zusätzliche KK-Probe) für einen schweren Sessel. Ein misslungener Zauber kostet keine permanente ASP.

Obwohl aus einem Spruch der Bewegungsmagie hergeleitet, handelt es sich um einen Verwandlungszauber, werden doch die astralen Muster des Elementes Luft verändert und unter Kontrolle gebracht.

**Reversalis:** Die umgekehrte Formel macht aus einem schwebenden Stuhl wieder einen normalen Stuhl, was sonst!

**Startwerte:** Magier -2, Scharlatan -8, Hexe -8, Druiden -14, Diener Sumus -14, Herr der Erde -14, Schelm -5, Auelf -7, Waldelf -7, Firnelb -7, Halbelf -7



## OBJECTUM REPLICAL

Entstehe noch einmal

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier streicht mit der flachen Hand die Form des Gegenstandes nach und berührt mit der anderen Hand das Kopiermaterial.

**Zauberdauer:** je nach Grösse und Vielfalt der Kopie, von einer Minute bis hin zu mehreren Stunden je nach Meisterentscheid

**Probe:** KL/FF/KK (+ Zuschlag für Komplexität des Gegenstandes bis zu +20)

**Wirkungsweise:** Die nachstreichende Hand glimmt violett auf, das Gleissen fährt über die Arme des Magiers hin zum Duplizierungsmaterial und gibt diesem die äussere Erscheinung des Originals, es wird zu einer nahezu perfekten Kopie. Dazu ist allerdings Material gleichen oder zumindest ähnlichen Ursprungs in annähernd gleicher Menge nötig. Da die Formel eine dauerhafte Umformung des Materials vornimmt, bleibt die Kopie bestehen.

**Kosten:** je nach Komplexität des Gegenstandes (und des Kopiermaterials) zwischen 10 und 100 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Die Duplizierung eines Gegenstandes ist immer sehr kompliziert. Eine mit diesem Spruch erstellte Kopie sieht aus und fühlt sich so an wie das Original, das ist aber auch alles. Das Material der Kopie ändert nämlich nur seine Form, Farbe und Oberflächenstruktur. Wenn man also aus getrocknetem Kuhmist die Kopie eines Apfels macht, sieht sie zwar aus wie ein Apfel, schmeckt und riecht aber nach Kuhmist (wer Gefallen daran findet...) und ist auch leicht wie trockener Kuhmist. Wenn natürlich das Ausgangsmaterial für die Kopie verderblich ist, wird diese nach und nach auf natürlichem Wege den Weg alles derischen gehen...

Die Kosten orientieren sich nach der Kompliziertheit der Veränderung von Form, Oberflächenstruktur und Farbe. Ein einfacher Würfel ist schon mit 10 ASP zu kopieren, die EncyclopASPdia Magica mit einem Band kostet dagegen schon volle 100 ASP, da ja auch alle Seiten korrekt mit Schriftzeichen kopiert werden sollen. Und der Magier muss dabei jede einzelne Seite nachfahren (wobei Lücken und Fehler auftreten können, wenn er in seiner Aufmerksamkeit nachlässt und nicht jede Seite ganz nachfährt).

Der Ursprung des **OBJECTUM REPLICAL** liegt im Dunkeln, womöglich wurde er vor langer Zeit aus dem **TRANSFORMATOR INVITALIS** abgeleitet. Zumindest hat er ähnlich wie dieser kaum weite Verbreitung gefunden, es ist keine Abschrift der Thesis bekannt. Sollten Akademien die Thesis besitzen, so verschweigen sie dies und machen sie nur eigenen Magistern zugänglich.

Wer übrigens meint, mit diesem Zauber Dreck für Gold ausgeben zu können, der täuscht sich: Das spezifische Gewicht des Ausgangsproduktes bleibt annähernd gleich. Ausserdem bringen gerade die edlen Metalle wie Gold sowie Edelsteine die seltsamsten Wirkungen in der Magie mit sich, vor allem wenn es sich um grössere Mengen handelt...

**Reversalis:** Die Kopie nimmt wieder ihre Ursprungsform an, dabei fallen jedoch generell nur 10 ASP an Kosten an, auch die Probe wird nicht modifiziert.

**Startwerte:** Magier -7, Scharlatan -13, Hexe -15, Druide -15, Diener Sumus -17, Herr der Erde -17, Schelm -18, Auelf -17, Waldelf -18, Firnelb -17, Halbelf -17



## REPARATIO FRISCHER GLANZ

Sei nun wieder neu und ganz

Eine gildenmagische Formel

**Technik:** Der Magier berührt den zu reparierenden Gegenstand mit der rechten Hand und spricht die Formel

**Zauberdauer:** 2 Sekunden bis mehrere Stunden

**Probe:** KL/FF/KK

**Wirkungsweise:** Mit dieser mächtigen Formel kann der Zauberer einen Gegenstand reparieren, will heissen: Einwirkungen von Zeit und physischer Gewalt rückgängig machen und den Ursprungszustand wiederherstellen. Es können sowohl die Bruchstücke eines geborstenen Schwerts wieder zusammengefügt, als auch vergilbtes Papier blütenweiss gemacht und ein Schiffswrack instandgesetzt werden. Je grösser der zu reparierende Gegenstand und das Ausmass der Zerstörung ist, desto länger dauert die Ausführung des Spruches.

**Kosten:** 1 ASP (gerissenes Garn) bis 500 ASP (Burguine)

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Hat man, etwa bei einem zerfetzten Segel oder abgebrannten Karren, nicht alle Teile eines zerstörten Gegenstands beisammen, können die fehlenden Teile nur mit einer um bis zu 15 Punkte erschwerten Probe wiederhergestellt werden. Da diese jedoch allein der Vorstellungskraft des Magiers entspringen, kann man mit diesem Zauber nicht die verwitterte Schrift auf einem Runenstein rekonstruieren. Weil es sich hierbei um die Wiederherstellung eines Ursprungszustands handelt, wirkt der REPARATIO nur auf Gegenstände, die im Wortsinn kaputt oder vom Zahn der Zeit beeinträchtigt sind. Um einen Gegenstand gänzlich zu verändern, muss der legendäre TRANSFORMATOR hinzugezogen werden.

Auf den REPARATIO, von dem vermutet wird, dass er eine komplexe metaphorische Transition des BALSAMSALABUNDE darstellt, wird im Almanach der Wandlungen hingewiesen. Mit Gewissheit beherrschen ihn Grossmeister der magischen Transformation, vor allem die hohen Magister Khunchoms und Mirhams. Mit guten Verbindungen und noch mehr Geld oder Gegenleistungen kann die MeisterFormel auch an beiden Akademien erlernt werden.

**Reversalis:** OITARAPER hört sich nicht nur nach Mohisch an, sondern bewirkt die schlagartige Alterung eines Gegenstands: Pergament verfault, EISEN ROSTET, Holz wird morsch. Eine Verwandtschaft mit der Zeitmagie ist jedoch unwahrscheinlich.

**Startwerte:** Magier -8, Auelf -10, Waldelf -12, FirnelF -12, Halbelf -11, Hexe -13, Druide -9, Herr der Erde -10, Diener Sumus -12, Schelm -14, Scharlatan -18



## SCHELMENWETTER

Überlieferte Schelmenzauberei

**Technik:** Der Schelm betrachtet das Opfer und tut so, als versetze er ihm einen Tritt in das Gesäss

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** CH/IN/FF

**Wirkungsweise:** Etwa einen Schritt über dem Opfer ballt sich langsam ein Miniatur—Gewitter zusammen. Es beginnt mit einem leichten Dunst, der sich innerhalb von zwei Minuten zu einer stattlichen, finsternen, Gewitterwolke von etwa einem Raumschritt Volumen verdichtet. Nach 1 1/2-2 Minuten setzt ein leichter Regen ein, der stetig stärker wird, bis er von der dritten bis zur vierten Minute des Zaubers als Platzregen das Opfer völlig durchnässt. Es donnert, und Blitze treffen alle zwei bis drei KR das Opfer. Diese verursachen keinen Schaden, erzeugen aber einen kurzen, stechenden Schmerz und lenken das Opfer ab. Nach etwa vier Minuten endet das Gewitter ziemlich abrupt und die Wolke löst sich langsam auf. Nach einer Spielrunde bleibt als einzige Spur ein völlig durchnässtes (und vermutlich vor Wut schäumendes) Opfer und das Regenwasser übrig. Die Wolke folgt dem Opfer überallhin, es kann ihr nicht entkommen Selbst wenn es sich unter einen Regenschutz stellt, der nur knapp über seinem Kopf ist, quetscht sich die Wolke mit darunter (den Kopf mitten in einer Gewitterwolke zu haben ist vermutlich noch unangenehmer, als eine Wolke über sich zu haben). Der Zauber wirkt auch in geschlossenen Räumen. Bei einem Patzer entsteht das Schelmenwetter über dem Schelm oder dauert 1 Stunde (Meisterentscheid).

**Kosten:** 15 ASP

**Reichweite:** 7 Schritt max. Entfernung bei Ausführung des Zaubers, die Wolke folgt dem Opfer überall hin.

**Wirkungsdauer:** 1 SR

**Meisterhinweis:** Wie bei allen Schelmenzaubern müssten andere Zauberkundige die doppelte ASP—Anzahl aufwenden und die Magieresistenz des Opfers überwinden, wenn sie den Zauber sprechen könnten. Allerdings geben Schelme diesen Spruch so gut wie nie weiter.

Am koboldischen Ursprung scheint es zu liegen, dass das Opfer durch den Regenguss keine Erkältung oder gar Lungenentzündung bekommt. Diesen Teil der Thesis für eine Art Heilzauber zu extrahieren dürfte aufgrund des Ursprungs unmöglich sein.

Interessant ist, dass das Verhalten des Opfers offenbar Einfluss auf die Wirkung des Zaubers hat. Es ist von einem Opfer berichtet worden, das über sich selbst gelacht hat, woraufhin der Regen sehr bald aufhörte und ein Sonnenstrahl durch die Wolke brach. Wohlgermerkt in einem Raum ohne Fenster! Je wütender ein Opfer wird, desto schlimmer wird das Gewitter, desto mehr blitzt und donnert es. Es wurden sogar wiederholt Schelme beobachtet, die selbst deprimiert unter einem trübe nieselnden Regenwölkchen (ohne Blitze) sassen und so offenbar vor sich hin schmolten. Vielleicht spiegelt das Unwetter lediglich die Stimmung des Opfers wieder? Die Wolke passt sich den regionalen Witterungsverhältnissen an: im hohen Norden ist es vielleicht ein kleiner Schneesturm, in der Wüste Khom ein trockener Sandwirbel usw.

Reversalis/Antimagie: Wetterloch: jegliche Wettereffekte hören ca. 1 Schritt über dem Kopf des Opfers auf zu existieren! Kein Regen, kein Wind, keine Wärme durch Sonnenstrahlen, keine Kälte durch Schnee/ Bewegungen stören lässt die Wolke stehenbleiben, so dass das Opfer darunter der Wolke entfliehen kann. Verwandlungen beenden lässt das Wetter so verharren, wie es im Moment ist. Wenn Verwandlungen beenden auf dem Höhepunkt des Gewitters gewirkt wird, bleibt das Gewitter bis zum Ende der Wirkungsdauer des Schelmenwetters beständig und dann verschwindet alles ganz plötzlich. Andere Gegenzauber zeigen keine Wirkung.

**Startwerte:** Magier -20; Scharlatan -18; Hexe -15; Druiden -20; D. Sumus -15; H. d. Erde -18; Schelm -6; Auelf -18; Waldelf -20; Firnel -20; Halbelf -15



## SCRIPTOGRAPHO SCHREIBEREI

Meine Schrift wie deine sei

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zaubernde knackt mit den Fingerknochen seiner Schreibhand und spricht die Formel .

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** KL/FF/FF

**Wirkungsweise:** Der Magier kann jede Schrift und jeden Schreibstil imitieren, den er bereits gesehen hat. Auf dem Papier nimmt seine Schrift genau das von ihm gewünschte Aussehen an. Um sich genau an eine Schriftart zu erinnern, muss ihm eine KL-Probe gelingen, die je nachdem wie lange es her ist, dass er diese Schrift gesehen hat, und wie genau er sie studieren konnte um 1 bis 20 Punkte erschwert sein kann. Eine durch ETERNIA MEMORABILIS eingeprägte Schrift kann dagegen problemlos verwendet werden, ebenso eine Schrift von einem dem Zauberer vorliegenden Musterstück.

**Kosten:** 6 ASP

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** Stufe des Zaubernden in Spielrunden, die Schrift besteht permanent

**Meisterhinweis:** Unterschriften haben in Aventurien einen eher geringen Stellenwert, sie werden nur in gehobenen und gelehrten Schichten, bei Händlern und Magiern, gebraucht. In diesen Bereichen kann der SCRIPTOGRAPHO (oft in Verbindung mit einem IMPOSTORIS) grossen Schaden anrichten: Handelsverträge können gefälscht, Briefe abgeändert und ein lächerliches wissenschaftliches Traktat einem Konkurrenten zugewiesen werden. Bei schriftlichen Erlassen und Befehlen von Herrschern ist der Zauber allerdings nutzlos, da hier das Siegel weit wichtiger als die Unterschrift ist. Der gefälschte Schreibstil kann durch einen VERWANDLUNGEN BEENDEN in den normalen Schreibstil des Magiers zurückverwandelt werden.

Verändert wird nur die persönliche Note des Schriftbildes. Schriftgrösse, Schriftart (Kusliker Zeichen normal/kursiv, Tulamidya, Zelemya, ...), Schreibmaterial (Tinte/Tusche/Kohlestift, Papier/Pergament) und allgemeines Schriftbild (Schönschrift oder flüchtige Notiz) bleiben gleich.

Der Spruch ist heutzutage vor allem bei intriganten Magiern im Lieblichen Feld, Almada, Aranien und in den Südlichen Stadtstaaten im Gebrauch, doch es scheint, als sei er bereits zu Zeiten des Diamantenen Sultanats unter dem Namen Aktib muh btiktib bekannt gewesen (und wohl der Grund, warum heute noch viele Tulamiden jedes Schriftstück siegeln). Er wird offiziell an keiner Akademie gelehrt, weil er laut Codex Albyricus streng verboten ist. Gerüchten zufolge vermitteln aber die Akademien von Zorgan und Al'Anfa die Formel an ausgesuchte eigene Adepten, und auch in Khunchom und Mirham mag sich die Thesis erhalten haben.

**Reversalis:** Spricht man den OHPARGOTPIRCS über ein beliebiges Schriftstück, so wandelt sich die Schrift zum Schreibstil des Zaubernden, als hätte er das Werk verfasst.

**Startwerte:** Magier -5, Scharlatan -12, Hexe -15, Druide -15, Diener Sumus -18, Herr der Erde -18, Schelm -20, Auelf -15, Waldelf -18, Firnel -20, Halbelf -15



## SEMIEFFECTO ZAUBER KLEIN

Zauberwirkung schränk dich ein!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier spricht zuerst die SEMIEFFECTO-Formel und dann den Spruch, dessen Wirkung er halbieren möchte.

**Zauberdauer:** 12 Sekunden + Zauberdauer der zu halbierenden Formel

**Probe:** KL/KL/CH

**Wirkungsweise:** Diese metamagische Formel halbiert die Wirkung des daraufhin gesprochenen Zaubers. Da es sich um eine schwierige Manipulation der Thesis handelt, ist die Probe für den veränderten Spruch um 5 Punkte erschwert. Es kann nur entweder die Wirkungsweise, Reichweite oder Wirkungsdauer verändert werden. Ein Spruch, dessen Wirkung halbiert wurde, kostet nur die Hälfte der erforderlichen ASP.

**Kosten:** 7 ASP (+ die Hälfte der ASP des zu halbierenden Zaubers)

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** Nach spätestens einer Minute muss der zu halbierende Spruch ausgesprochen werden, sonst verfliegt die Wirkung.

**Meisterhinweis:** Diese Formel ist das Ergebnis jahrelanger Experimente mit para-astraler Metamagie, die in Punin durchgeführt wurden. Bislang war es nur mit komplizierten Modifikationen in der Zauberwerkstatt möglich, die Wirkung eines Spruches zu verändern. Dadurch gilt dieser Spruch als Meilenstein in dem Vorhaben, aus allen Praktiken der Zauberwerkstatt metamagische Formeln zu extrahieren. Tatsächlich werden die Chancen für einen echten Durchbruch in dieser Sache als sehr gering eingeschätzt, da gemunkelt wird, nur eine göttliche Eingebung Hesindes hätte die Puniner Arkanologen auf die Thesis dieses Zaubers gebracht.

Der Spruch wird bislang in Punin nur an die eigenen Eleven oder an Magier, die bereits den REVERSALIS beherrschen, weitergegeben (letztere müssen allerdings läppische 150 Dukaten bezahlen).

Es ist die Entscheidung des Meisters, welche Sprüche sich nur in Reichweite oder Wirkungsdauer, bzw. welche überhaupt nicht verändern lassen. So mag es z.B. sein, dass das Opfer beim GLIEDERSCHMERZEN nur 4 Punkte KK und 1 Punkt GE verliert, doch einen Gegenstand verzaubert man entweder mit einem ARCANOVI oder man lässt es bleiben.

Gar nicht in der Wirkung halbierbar sind jegliche Beschwörungsformeln und Borbaradianersprüche. Die Wirkungsweise von Zaubern der Antimagie, Bewegung, Hellsicht, Illusion und Verständigung ist nicht veränderlich.

**Reversalis:** Sollte es möglich sein, dass die umgekehrte Formel eine Verdoppelung von Wirkungsweise, Reichweite oder Wirkungsdauer ermöglicht, und das bei nur doppelten ASP? Ein noch nicht ganz erforschtes Gebiet, denn bisher verweigern sich die beiden Formel in ihrer Zusammenarbeit. Gleichfalls noch nicht näher erforscht sind eventuelle umgekehrte, halbierte Zauber, aber die Akademie Punin arbeitet daran...

**Startwerte:** Magier -10, Scharlatan -18, Hexe -18, Druiden -15, Diener Sumus -18, Herr der Erde -15, Schelm -20, Auelf -18, Waldelf -18, Firnel -18, Halbelf -17



## STILLSTAND

Eine Formel der Geoden des Eises

**Technik:** Der Druiden lässt seine Finger schnell vor dem Gesicht zappeln und hält sie dann unvermittelt an.

**Zauberdauer:** 8 Sekunden

**Probe:** MU/IN/GE

**Wirkungsweise:** Die Geschwindigkeit aller Bewegungsabläufe innerhalb des Wirkungsradius wird halbiert, jede Bewegung erscheint nur noch als zäh fließend, als Nebeneffekt wird die Luft unangenehm kühl. Die GS von Lebewesen halbiert sich, es kann nur jede 2. Kampfrunde attackiert und pariert werden, die TP jeder Waffe sind halbiert. Wahrnehmung und Denken sind nicht von der Verlangsamung betroffen, so dass Patzer nicht mehr geschehen. Nur der Zaubende und alles, was er am Leib trägt, sind nicht der Wirkung des Zaubers unterworfen.

**Kosten:** 9 ASP pro Spielrunde

**Reichweite:** maximal 8 Schritt Radius, die Zone der Langsamkeit bewegt sich nicht mit dem Zaubenden mit.

**Wirkungsdauer:** nach ASP-Aufwand (A)

**Meisterhinweis:** Jemand, der vom **STILLSTAND** betroffen ist, kann durch das Sprechen eines **AXXELERATUS** wieder seine normale Geschwindigkeit erreichen.

Der Zauber repräsentiert nach Geodenansichten die dritte Eigenschaft des Elements Eis, das nach Kälte und Dunkelheit der Stillstand ist. Die Formel wird zu den finsternen Ritualen der Eismagie gezählt, die nur jene wenigen Geoden beherrschen, die sich der Kälte und der Dunkelheit verschrieben haben. Es ist kein Mensch, geschweige denn ein Nichtdruiden bekannt, der diesen Spruch beherrscht. Nur Telekins Stillstand - die unsichtbare Bewegung bringt alle möglichen und unmöglichen Hinweise zu diesem Zauber, den der Autor wohl auch nur aus Erzählungen kannte (nach einem Vierteljahr Studium des Buches steigt der Startwert der Zaubers um W3). Der **STILLSTAND** sollte Meisterpersonen vorbehalten bleiben.

**Reversalis:** Alle Vorgänge um den Druiden herum werden in ihrer Bewegung auf das Doppelte beschleunigt. Da die Akteure ihre Bewegungen jedoch kaum folgen können, verursachen die beschleunigten Bewegungen vor allem Missgeschicke, die - z.B. im Kampf - schnell tödlich enden können. Der Geode selbst ist von der Beschleunigung ausgenommen.

**Startwerte:** Magier -14, Scharlatan -20, Hexe -15, Druiden -9, Diener Sumus -11, Herr der Erde -7, Schelm -20, Auelf -17, Waldelf -18, Firnel -18, Halbelf -18



## TIEFE SCHATTEN, DUNKLE NACHT

Verborgen durch arkane Macht

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Magier schliesst die Augen, konzentriert sich und flüstert die Formel .

**Zauberdauer:** 5 Sekunden

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkung:** Durch diesen Zauber werden Schatten noch ein wenig tiefer und Nächte noch ein bisschen dunkler. Eine Talentprobe Verstecken ist um 7 Punkte erleichtert, Sinnesschärfe-Proben, um den Verborgenen wahrzunehmen, sind um so viele Punkte erschwert, wie der Spruchanwender bei seiner Talentprobe Verstecken an Punkten übrigbehalten hat.

Die in der Nacht geschaffene Zone tieferer Finsternis verbleibt am Ort ihrer Erschaffung.

**Kosten:** 5 ASP

**Reichweite:** begrenzt auf einen Schatten oder maximal 1 Schritt Umkreis **Wirkungsdauer:** 1 Spielrunde

**Meisterhinweis:** Eine gewisse Nähe zum **DUNKELHEIT** kann der **TIEFE SCHATTEN** sicher nicht verleugnen. Angeblich vor wenigen Jahren von der Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria entwickelt, wird die Formel bereits im Buch der Dunklen Mächte erwähnt und ist recht verbreitet, so dass es sich wahrscheinlicher um eine Rekonstruktion handelt. Ausser in Nostria kann die Thesis auch schon in Festum, Mirham, Brabak und Khunchom eingesehen werden, wobei letztere beiden Akademien weniger an der Reputation des Interessenten interessiert sind, als vielmehr an seinem Dukatenbeutel. Der Bund des Weissen Pentagramms hat den Zauber eher verhalten aufgenommen, ja verurteilt ihn mancherorts als unhesindianisches Machwerk zur Erleichterung unlauterer Machenschaften und Missbrauch der arkanen Kräfte. Was Wunder, sehen doch gerade jene khunchomer Magier, die Phex als Gott der Magie anbeten, diesen Zauber als gewissermassen göttliche Eingebung an, um ihre „Arbeit“ zu unterstützen.

Zauberpatzer können hier zu mannigfaltigen Wirkungen führen: Der Zauberde sieht seine Umwelt für die Wirkungsdauer ins Dämmerlicht getaucht, sein Schatten löst sich und verbleibt am Ort des Zaubers (und wächst erst im Verlaufe von sieben Wochen nach...), der Magier ist von einem lumineszierenden Funkentanz umgeben etc.

**Reversalis:** Schatten werden aufgehellt und dunkle Nächte werden lichter, zumindest in unmittelbarer Umgebung des Zauberdenden. Die aufgeführten Boni verkehren sich dabei ins Gegenteil. Ein bereits wirkender **DUNKELHEIT** zeigt sich im übrigen unbeeindruckt.

**Startwerte:** Magier -2, Scharlatan -6, Hexe -6, Druide -5, Diener Sumus -8, Herr der Erde -8, Schelm -5, Auelf -7, Waldelf -8, Firnel -8, Halbelf -7



## TRANSFORMATOR INVITALIS

Gegenstand verwandle dich

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

**Technik:** Der Zauberer berührt den Gegenstand und spricht dabei die Formel .

**Zauberdauer:** a) 5 Sekunden; b) 5 Minuten; c) 5 Spielrunden

**Probe:** KL/FF/KK

**Wirkungsweise:** Mit diesem Zauber kann der berührte Gegenstand in einen anderen verwandelt werden. Die Masse dieses Gegenstandes kann dabei auch verdoppelt bzw. halbiert werden. Die Verwandlung eines Gegenstandes von bis zu 10 Unzen Gewicht kostet 10 ASP, bis zu 100 Unzen 20 ASP, bis zu 1.000 Unzen 40 ASP usw.

**Kosten:** a) siehe oben; b) siehe oben, aber jeweils doppelt soviel ASP; c) siehe oben, aber jeweils das dreifache in ASP, davon 1/20 permanent

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** a) Stufe des Magiers in SR; b) Stufe des Magiers in Tagen; c) permanent

**Meisterhinweis:** Diese mächtige Verwandlung ist das Gegenstück zum [SALANDER MUTANDERER](#), der ein Lebewesen in ein anderes verwandelt. Welcher der beiden Sprüche vom anderen abgeleitet wurde, ist unbekannt, aber beide gehörten zum Grundkanon der verwandelnden Magie. Der [TRANSFORMATOR](#), der ohnehin immer nur wenigen Meistern der Zauberei bekannt war, verschwand in den Magierkriegen und ist heute einer der Sprüche aus den 66 verlorenen Formeln, die die Gildenmagie am schmerzlichsten vermisst. Im Naranda Ulthagi soll angeblich die Thesis dieses Spruches zu finden sein.

Der [TRANSFORMATOR](#) gilt als die universelle Elementarverwandlung (nur Humus ist ausgeschlossen, hierzu ist der [SALANDER](#) zuständig, auch wenn sich die Anwendung fast ausschliesslich auf Erz beschränkt), der Schlüssel zum Goldmachen. Dieser Spruch sollte damit auch ausschliesslich mächtigen Meisterpersonen wie Nahema oder Salpikon Savertin sowie einigen wenigen magiedilettantischen Alchimisten vorbehalten sein. Allerdings soll es noch eine beträchtliche Anzahl von infinitisierten Artefakten geben, etwa eine Schere, die sich nach Belieben des Barbiers in einen Kamm und wieder zurück verwandeln kann.

**Reversalis:** Mit dem [ROTAMROFSNART](#) kann der Gegenstand wieder in seinen Ursprungszustand zurückverwandelt werden.

**Startwerte:** Magier -9, Scharlatan -16, Hexe -13, Druide -11, Diener Sumus -14, Herr der Erde -12, Schelm -16, Auelf -14, Waldelf -15, Firnel -15, Halbelf -15



## XEROGIONIS TROCKENHEIT

Aller Wasser sei befreit!

Eine Formel der Echsichen

Anrufung Charyptoroths

**Technik:** Der Zauberer vollführt mit der Rechten eine Wellenlinien in der Luft und spricht die Formel .

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Probe:** MU/FF/KK

**Wirkungsweise:** Einem Areal wird mit dieser Formel jede Art von Flüssigkeit entzogen, alles wird staubtrocken und hinterlässt keine Spur von Feuchtigkeit. Lebewesen sind in geringerem Masse betroffen: Bäume verwelken, Tiere und Menschen sind ausgedürstet und weisen kaum Körperflüssigkeit auf. Bis sie wieder genug zu Trinken erhalten, erleiden sie jede Spielrunde W6 SP.

**Kosten:** 16 ASP

**Reichweite:** 1 Areal von maximal 20 Schritt Radius, das höchstens 7 Schritt vom Zauberer entfernt sein darf

**Wirkungsdauer:** augenblicklich, das trockene Areal erhält Wasser natürlich nur wieder über Luftfeuchtigkeit und Regen zurück.

**Meisterhinweis:** Die Feuchtigkeit wird nicht etwa zum Wirkungsradius abgedrängt, sondern verschwindet unwiederbringlich im Limbus. Mit dieser lebensvernichtenden Formel können ganze Oasen ihrer Grundlage beraubt, Flüsse geteilt und auf See eine Schiffskatastrophe ausgelöst werden. Auf Wesenheiten des Elements Wasser hat die Formel verheerende Wirkung: Mindergeister werden sofort vernichtet, Elementargeister und Dschinne erhalten 2W20 Schadenspunkte und selbst der Elementarherr des Wassers mag in Abwesenheit seiner Essenz machtlos sein.

Diese elementare Variante des ASPROFUGO ist nur bei Zauberern der Achaz und Krakonier bekannt, die als Verehrer der Charyb'yzs allerlei Möglichkeiten zur Wasserbeherrschung besitzen. Bei den Menschen ist der Spruch nahezu unbekannt und selbst Verschollene Bücher wie die Gorischen Fragmente und der Codex Sauris enthalten nur Hinweise, während das Liber Zhamorricam per Satinav eine Rekonstruktionsmöglichkeit bietet.

**Reversalis:** Die Umkehrung ist der HYDROSOLID, was auf elementare Ursprünge hindeutet.

**Startwerte:** Magier -11, Scharlatan -20, Hexe -18, Druide -12, Diener Sumus -15, Herr der Erde -15, Schelm -20, Aelf -15, Waldelf -15, Firnel -15, Halbelf -15



---

# HEXENFLÜCHE



## ANGST IM DUNKELN

Lern**Probe:** +4

**Wirkungsweise:** Das Opfer hat eine MU-Probe +12 frei, um den Fluch abzuwenden. Misslingt die Probe, fürchtet es sich in der Folgezeit bei Nacht, in dunklen Räumen und Kellern, in Höhlen und im Wirkungskreis eines Zaubers „Dunkelheit“ so erbärmlich, dass alle geistigen Eigenschaften sinken: Die Werte von MU, KL, IN und CH werden im Dunkeln halbiert (MU und CH nötigenfalls abrunden, KL und IN aufrunden). Die geänderten Werte gelten natürlich auch bei Talent- und Zauberproben und bei der Berechnung von AT-, PA- und Fernkampfbasis, Ausweichen-Wert und Magieresistenz. Das Opfer glaubt in der Nacht, überall lauende Gefahren zu sehen (schleichende Meuchler, wilde Tiere, Spukgeister in allen dunklen Winkeln des Hauses, Vampire, ...), wagt nur in Gesellschaft in einem erleuchteten Raum (oder bei Tag) zu schlafen, und wird von Alpträumen gequält. Es ist keinesfalls bereit, sich hinaus in die Nacht bzw. an dunkle Orte zu begeben, und fürchtet sich ausserdem besonders, wenn man es allein lässt.

Dem Opfer steht pro Nacht eine Probe auf den (reduzierten) MU-Wert zu. Bei Gelingen steigen alle von dem Fluch betroffenen Eigenschaften um einen Punkt. Dies wird so lange wiederholt, bis die Eigenschaften wieder die ursprünglichen Werte erreicht haben (wobei die MU-Proben immer leichter werden, da sie auf den jeweils aktuellen MU-Wert abgelegt werden). Wird der Fluch permanent gesprochen, entfallen diese Proben.

**Kosten:** 12 ASP

**Wirkungsdauer:** bis zur vollständigen Linderung; permanent möglich



## HEXENSCHUSS

**Wirkungsweise:** Dem Opfer fährt ein urplötzlicher Schmerz in den Rücken. Mit einer gelungenen KK-Probe 4-10 kann es sich gegen den Hexenschuß aufbäumen, ansonsten fallen GE und KK um je 6 Punkte (wodurch auch stets die Kampfwerte vermindert werden). Jede Kraftanstrengung schmerzt, besondere Kraftakte sind mit einem Hexenschuß nicht möglich. Nach jeder Spielrunde legt das Opfer eine einfache KK-Probe ab; wenn diese gelingt, ist der Schmerz etwas gelindert und die Einbußen gehen um je einen Punkt zurück.

**Kosten:** 9 ASP

**Dauer:** bis zur vollständigen Linderung

**Lernprobe:** +2



---

## MIT BLINDHEIT SCHLAGEN

**Wirkungsweise:** Wenn dem Opfer nicht sofort eine KK-Probe+ 10 gelingt, verliert es sein Augenlicht! Alle Proben auf GE und alle Nahkampfmanöver sind um 6 Punkte erschwert, alle KL-Proben um 4 Punkte; Fernkampf oder auf einzelne Opfer gezielte Zauber sind nicht möglich. Der Zauber wirkt auch auf jegliche Form astralen Sehens.

**Kosten:** 10 ASP

**Dauer:** Stufe der Hexe mal 2 Spielrunden, permanent möglich

**Lernprobe:** +4



## TODESFLUCH

**Wirkungsweise:** Dieser Fluch entzieht dem Opfer langsam die Lebenskraft: Es verliert in der 1. Spielrunde 1 LP, in der 2. SR 2 LP usw.. Nach jeder Spielrunde steht dem Opfer eine KK-Probe zu, um den Fluch zu brechen. Nach der ersten SR muß eine KKProbe+ 10 gelingen, nach der 2. SR eine KK+9 usf.

**Kosten:** 15 ASP

**Dauer:** bis die Gegenprobe gelingt

**Lernprobe:** +6



## PECH AN DEN HALS WÜNSCHEN

**Wirkungsweise:** Gelingt dem Opfer keine MU-Probe +10, dann hat es in der nächsten Woche besonderes Pech: Alle Eigenschafts- Proben, Attacken, Paraden, Ausweichmanöver und Fernkämpfunggriffe sind um 1 Punkt erschwert (und damit alle Talent- oder Zauberproben um 3 Punkte). Zudem tritt bereits bei einer 19 ein Patzer ein (bei Talent- oder Zauberproben, wenn zwei der Würfel eine 19 oder mehr zeigen). Dem Opfer steht jeden Tag eine MUProbe + 10 zu, um den Fluch selbst zu brechen - eine 1 gilt dabei immer als Erfolg.

**Kosten:** 8 ASP

**Dauer:** eine Woche, permanent möglich

**Lernprobe:** +0



## ANGST VOR FEUER

**Wirkungsweise:** Das Opfer hat eine MU-Probe + 10, um den Fluch abzuwenden. Falls ihm diese nicht gelingt, hat es in der folgendere Zeit eine geradezu panische Angst vor Feuer: Alles, was im Zusammenhang mit Feuer steht, fordert dem Opfer eine MU-Probe ab (eventuelle Zuschläge nach Meisterentscheidung); mißlingt diese, flieht es in panischer Angst. Der Verfluchte hält sich fern von offenen Flammen, vor einem Flammenschwert oder ähnlichem magischen Feuer flieht er wie unter der Wirkung eines HORRIPHOBUS, und auch Fackel-, Kerzen- oder Lampenschein behagt dem Opfer allgemein nicht. Im Kampf gegen brennende Waffen muß es seinen AT-Wert halbieren.

**Kosten:** 12 ASP (gegen Ingerimm-Geweihte oder Feuer-Elementaristen 60 ASP)

**Dauer:** Stufe der Hexe in Stunden, permanent möglich

**Lernprobe:** +3



## WARZEN SPRIESSEN

**Wirkungsweise:** Das Opfer hat die Möglichkeit, diesen Fluch mit einer gelungenen CH-Probe +12 abzuwenden. Gelingt dies dem Opfer nicht, dann wachsen in seinem Gesicht innerhalb kürzester Zeit dicke, häßliche, haarige Warzen, die sein Charisma insgesamt um 3 Punkte senken. Dieser CH-Verlust gilt auch für Zauberproben, da das Opfer von Selbstekel geplagt ist und sich zudem auf kaum etwas anderes als seine Warzen konzentrieren kann.

**Kosten:** 6 ASP

**Dauer:** \ Tag, permanent möglich

**Lernprobe:** -2



## ZUNGE LAHMEN

**Wirkungsweise:** Gelingt dem Opfer nicht sofort eine GE-Probe+ 10, dann ist seine Zunge gelähmt, und es kann sich nur noch lallend und unartikuliert äußern: Um einen vom Opfer gesprochenen kurzen Satz zu verstehen, ist für die Zuhörer eine KL-Probe +12 erforderlich, Zaubersprüche mitgesprochener Formel können nur noch mit einem Aufschlag von 7 Punkten auf die Zauberprobe gewirkt werden.

**Kosten:** 12 ASP

**Dauer:** Stufe der Hexe in Stunden, permanent möglich

**Lernprobe:** +5



## ÄNGSTE MEHREN

**Wirkungsweise:** Dem Opfer steht eine MU-Probe +10 zu, um den Fluch abzuwenden. Bei Mißlingen wird es zum Spielball der eigenen Ängste. Sofort sind HA, TA und RA zu verdreifachen. Nach Ende der Wirkungsdauer sinken die Eigenschaften langsam wieder auf den alten Wert: pro Tag ein Punkt auf jede der drei Eigenschaften. Beim nächsten Stufenanstieg darf das Opfer darüber hinaus keine der betroffenen schlechten Eigenschaften senken. Häßlich ist der Zauber, wenn er von einer hochstufigen Hexe oder permanent gesprochen wird: Gelingt es nicht, den Fluch innerhalb von drei mal sieben Tagen zu brechen, dann wird das Opfer bereits derart von seinen eigenen Ängsten beherrscht, daß alle drei schlechten Eigenschaften bei späteren Stufenanstiegen nie wiedergesenkt werden können. Wird der Fluch zu einem späteren Zeitpunkt gebrochen, dann fallen HA, RA und TA zwar wieder auf ihren ursprünglichen Wert, doch eben nie mehr darunter.

**Kosten:** 10 ASP

**Dauer:** Stufe der Hexe in Tagen, permanent möglich

**Lernprobe:** +2



## KRÖTENKUSS

**Wirkungsweise:** Mit einer gelungenen CH-Probe +12 kann das Opfer den Fluch abwenden. Nach einem Krötenkuß ist der Betroffene von einer abstoßenden und furchteinflößenden Aura umgeben: Er bekommt einen stechenden Bück, dem selbst seine besten Freunde nur selten standhalten können, und seine Stimme erhält einen abweisenden und barschen Klang. Begibt sich jemand in die Nähe des Opfers, so ergreift ihn ein ungutes Gefühl, das sich sogar noch verstärkt, wenn er dem Verfluchten von Angesicht zu Angesicht gegenübersteht. Nur wenige bringen genügend Mut auf, um dem Opfer entgegenzutreten oder gar ein Gespräch mit ihm zu führen - die meisten wenden sich ab, meiden seine Nähe oder gehen unter irgendeinem Vorwand einem Gespräch mit dem Verfluchten aus dem Weg. Manchmal kommt es sogar vor, daß Menschen panikartig vor dem Opfer fliehen. Will der Verfluchte mit irgend jemandem ein Gespräch beginnen, dann muß er zunächst eine CH-Probe ablegen. Gelingt diese, muß der Angesprochene noch eine MU-Probe bestehen. Nur wenn beide Proben gelingen, kann ein ganz normales Gespräch geführt werden. Mißlingt die CH-Probe, dann versucht der Angesprochene dem Gespräch aus dem Weg zu gehen, mißlingt die MU-Probe, dann ist der Gesprächspartner eingeschüchtert und meist nicht sonderlich gesprächig. Geht eine der beiden Proben gründlich daneben (wenn eine 20 fällt), dann flieht das Opfer panikartig und will vorerst vom Verfluchten nichts mehr wissen (die Wirkung ist mit einem BÖSEN BLICK zu vergleichen). Von sich aus wird niemand das Opfer ansprechen, es sei denn, es besteht ein triftiger Grund. Der Meister sollte darüber hinaus das Auftreten des Verfluchten nach Möglichkeit entsprechend untermalen: Er wird gemieden, und viele gehen ihm aus dem Weg. Dem Opfer steht täglich eine CH-Probe+12 (eine 1 gilt dabei stets als Erfolg) zu, um die Wirkung des Fluches ein für allemal zu beenden. Wurde der Zauber permanent gesprochen, dann entfällt diese Probe — der Fluch kann in diesem Fall nur noch durch Kundige gebrochen werden.

**Kosten:** 15 ASP

**Dauer:** bis Gegenprobe gelingt, permanent möglich

**Lernprobe:** +6



## BEISS AUF GRANIT!

**Wirkungsweise:** Das Opfer kann den Fluch abwenden, wenn ihm sofort eine KL-Probe+ 12 gelingt. Andernfalls kann es keine feste Nahrung mehr zu sich nehmen, denn diese verwandelt sich augenblicklich in Stein, wenn das Opfer sie berührt. Zwar kann der Verfluchte noch trinken und dünne Suppen zu sich nehmen, doch Brot, Wurst, Käse, Obst usf. scheiden als Nahrungsquelle aus. Eine Spielrunde, nachdem der Verfluchte die Nahrung berührt hat, wird das Lebensmittel wieder weich und für andere eßbar. Berührt das Opfer jedoch die Nahrung wieder, dann versteinert sie erneut. Wenn der Fluch länger als drei Tage auf dem Opfer lastet, dann geht er langsam an die Substanz: Der Betroffene verliert pro Nacht W6 LP - und regeneriert natürlich weder LP noch ASP.

**Kosten:** 12 ASP

**Dauer:** Stufe der Hexe in Tagen, permanent möglich

**Lemprobe:** + 4



## BEUTE!

**Wirkungsweise:** Dem Betroffenen steht direkt eine IN-Probe+ 10 zu, um den Fluch abzuwenden. Bei Mißlingen dieser Probe strömt das Opfer von nun an einen Geruch aus, auf den alle höheren Tiere (Katzen, Hunde, Wölfe, Ratten,...) freßgierig reagieren. Tiere, die den Verfluchten ansonsten nicht beachten würden, nehmen automatisch eine Jagdhaltung gegen ihn ein. Jeder Hund wird anschlagen und ein Knurren von sich geben, wenn der Betroffene in seine Nähe kommt; manchmal sind Tiere gar so außer sich, daß der Verfluchte sie mit einer CH-Probe beruhigen muß, damit sie ihn nicht angreifen (Meisterentscheidung). Wird die Heldengruppe von einem Tier angegriffen, dann wird es sich mit Sicherheit auf den Verfluchten stürzen. Im Kampf gegen ein Rudel von Tieren muß sich der Verfluchte stets mit der Mehrzahl der Tiere auseinandersetzen, und sie sind nur schwer von ihm abzubringen. Im Kampf gegen den betroffenen Helden zeigen sich die Tiere stets verbissen und hartnäckig: AT+2, PA-3, TP+1 - außerdem fliehen sie nicht und kämpfen bis zum Tode. Der Verfluchte darf täglich eine IN-Probe+10 ablegen, um den Fluch selbst zu brechen (eine gewürfelte 1 gilt dabei immer als Erfolg) - diese Regelung gilt selbstverständlich nicht, wenn der Zauber permanent auf ihn gesprochen wurde.

**Kosten:** 13 ASP

**Dauer:** bis Gegenprobe gelingt, permanent möglich

**Lernprobe:** +7



## RASTLOS, RUHELOS

**Wirkungsweise:** Das Opfer kann versuchen, den Fluch mit einer gelungenen IN-Probe+12 abzuwenden. Andernfalls findet es keinen Schlaf mehr. Die nächtliche Regeneration entfällt, und der Betroffene wirkt zeitweilig übernervös, nach zwei schlaflosen Nächten jedoch ermattet und lustlos. Ist der Fluch nach drei Tagen nicht gebrochen oder beendet, dann sinken täglich MU, KL, IN, KK, GG und NG um je einen Punkt, gleichzeitig steigt der Jähzorn pro Tag um einen Punkt. Nach Ablauf einer Woche beginnen die ersten Wahnvorstellungen des Verfluchten, er sieht Trugbilder und fühlt sich verfolgt. Das Opfer ist nun zeitweilig fast nicht ansprechbar, wirkt völlig apathisch. Diese Grundstimmung wird beizeiten durch Phasen hektischer Überaktivität, aufbrausenden Gemüts und plötzlicher Zornesfälle unterbrochen. Während der gesamten Wirkungsdauer ist das Opfer zudem unempfindlich gegen Zauber, die es in Schlaf versetzen würden.

**Kosten:** 15 ASP

**Dauer:** Stufe der Hexe in Tagen, permanent möglich

**Lernprobe:** +8



## KORNFÄULE

**Wirkungsweise:** Die Hexe kann mittels dieses Fluchs ein Kornfeld von einer Größe bis zu (Stufe der Hexe mal 100) Rechtschritt von der Kornfäule, Kartoffeln von gefräßigen Käfern, einen Weinberg vom Mehltau u.ä. befallen lassen, so daß die gesamte Ernte auf diesem Ackerland verloren ist. Diese Hexenrache ist seit alter Zeit bekannt und gilt als ein sicheres Zeichen für die Präsenz einer Satuaria-Anhängerin.

**Kosten:** 40 ASP

**Dauer:** prinzipiell permanent

**Lernprobe:** +7



## HAGELSCHLAG

**Wirkungsweise:** Auf den von der Hexe bestimmten Bereich von maximal (Stufe der Hexe mal 100) Rechterschritt Größe geht bei der nächsten passenden Gelegenheit (also wenn Wolken am Himmel aufziehen) ein fürchterlicher Hagelschlag nieder, der die Feldfrüchte vernichtet, die Dächer von Bauernkaten eindrückt, den Boden mit einer trügerischen Eisdecke überzieht und sogar einer Person, die sich im Freien aufhält, pro Spielrunde 2WTP zufügen kann. Auch dieser Fluch gilt als klassische Hexenrache. Wenn sie es will, und der Himmel gerade bewölkt ist, kann die Hexe den Fluch sogar im Zorn schleudern.

**Kosten:** 27 ASP

**Dauer:** Stufe der Hexe in Spielrunden, die zerstörerische Wirkung ist permanent.

**Lernprobe:** +10



---

## VIEHVERSTÜMMELUNG

**Wirkungsweise:** Ein Tier (kein denkendes Wesen), das von diesem Fluch betroffen wird, beginnt dahinzusiechen: Ein von der Hexe bestimmtes Bein des Tieres, aber auch der Kopf oder ein inneres Organ verdorrt bis zur Unkenntlichkeit, was in vielen Fällen den Tod des Tieres nach sich zieht. Sollte das Tier den Fluch überleben (was eigentlich nur bei verdorrten Beinen möglich ist), so regeneriert sich das verfluchte Körperteil nach Ablauf der Wirkungsdauer wieder.

**Kosten:** 12 ASP

**Dauer:** Stufe der Hexe in Tagen, permanent möglich

**Lernprobe:** +6



## UNFRUCHTBARKEIT

**Wirkungsweise:** Mittels dieses Fluchs ist die Hexe in der Lage, einem beliebigen Lebewesen die Fähigkeit zu rauben, Nachkommen zu zeugen oder zu gebären. Dem Opfer steht pro Woche eine KK-Probe zu, um sich der Effekte zu erwehren, wenn es in der Lage ist, zu erkennen, daß es irgendwie verzaubert wurde; Tiere haben diese Möglichkeit natürlich nicht. Wird ein bereits trächtiges Tier von diesem Fluch getroffen, so bringt es mit Sicherheit eine Mißgeburt zur Welt.

**Kosten:** 12 ASP

**Dauer:** Stufe der Hexe in Wochen, permanent möglich

**Lernprobe:** +5



## DU KANNST KEIN BLUT SEHEN

Lern**Probe**: +2

**Wirkungsweise:** Wenn dem Opfer nicht sofort eine KK-Probe +10 gelingt, wird es ab sofort beim Anblick von Blut augenblicklich in Ohnmacht fallen, um erst W20 Kampfrunden später zu erwachen (und augenblicklich wieder in Ohnmacht zu fallen, wenn immer noch Blut zu sehen ist). Es genügt schon die kleinste Menge Blut, z.B. nach einem Nadelstich in den Finger. Ebenfalls ohnmacherzeugend wirkt blutiges, rohes Fleisch; nicht jedoch geronnenes Blut, Blutwurst oder dergleichen. (Sehr niederträchtig wären jetzt Schelmenstreiche mit Tomatensosse oder Himbeersirup - wenn der/die Verfluchte glaubt, dass es Blut sei, wird es den gleichen Effekt erzielen.)

**Kosten:** 6 ASP

**Wirkungsdauer:** 1 Tag, permanent möglich



## FLUCH DER VERWANDLUNG

Lern**Probe:** +3

**Wirkungsweise:** Mit diesem Fluch verflucht die Hexe das Opfer dazu, sich bei Sonnenuntergang in eine schwarze Katze zu verwandeln, wenn ihm nicht sofort eine KK-Probe +10 gelingt. Erst der erste Sonnenstrahl des neuen Tages macht die Verwandlung rückgängig, doch mit dem nächsten Sonnenuntergang beginnt sie erneut. Der Mensch (Elf, Zwerg, oder sonstige intelligente Zweibeiner) erinnert sich recht deutlich an sein Treiben als Katze.

**Kosten:** 15 ASP

**Wirkungsdauer:** Stufe der Hexe in Nächten, permanent möglich

**Meisterhinweis:** Schwarze Katzen gelten unter der abergläubischen Bevölkerung der güldenländischen Einwanderer als Unglücksboten. Allgemein wird dies auf die Schwarzen Kater unter den Vertrauten der Hexen zurückgeführt, doch auch dieses druidische Ritual scheint damit zusammenzuhängen. Unter Elfen herrscht auch der Glaube, dass Katzen einen Menschen (oder Elfen) verstehen, wenn er ernst zu ihnen spricht

Weitere Informationen finden sich im Kapitel „Von den Flüchen der Hexen“ in der „Magie des Schwarzen Auges“.



## HINKEFUSS

Lern**Probe**: -1

**Wirkungsweise**: Das Opfer hat die Möglichkeit, den Fluch mit einer gelungenen KK-Probe +10 abzuwenden. Gelingt diese nicht, so wird ein Bein vom Knie abwärts (Knie nicht eingeschlossen) völlig taub. Damit verbunden ist eine Halbierung der GS, sowie ein Verlust von 5 Punkten auf GE und 2 Punkten auf KK. Dem Opfer steht pro Tag eine Probe auf eine der beiden Eigenschaften zu. Gelingt diese, so sinkt der Malus um einen Punkt. Nach zwei Senkungen kann die GS um einen Schritt angehoben werden (natürlich nur bis zum Maximum) Gelingt die Probe mit einer 1, so ist der Fluch gebrochen, ebenfalls wenn die Eigenschaften wieder ihren Grundwert erreichen.

**Kosten**: 6 ASP

**Reichweite**: erläutert im Kapitel „Von den Flüchen der Hexen“ **Wirkungsdauer**: Stufe der Hexe in Tagen, permanent möglich

**Meisterhinweis**: Dieser Fluch wird oftmals gar nicht als Fluch wahr genommen. Vielmehr glauben die meisten Betroffenen, sie hätten sich das Bein tüchtig verstaucht oder ein anderes Missgeschick erfahren.

Der **HINKEFUSS** ist unter den Töchtern Satuaris allgemein bekannt und verbreitet. Es sollte daher keine Schwierigkeiten bereiten, auf einem Hexenfest eine Lehrerin zu finden und ihn zu erlernen.



---

## IRRLICHTERTANZ

Lern**Probe:** +11

**Wirkungsweise:** Den Verfluchten umtanzen, wenn er nicht sofort eine IN-Probe+10 besteht, immer wieder Irrlichter. Sie versuchen ihn ins Verderben zu ziehen. In sumpfigen Gegenden ist es besonders schlimm.

Der Verfluchte kann nur mit Mühe (etlichen Proben auf IN und KL) den Verlockungen der Irrlichter entkommen

**Kosten:** 50 ASP

**Wirkungsdauer:** Der Fluch hält für Stufe der Hexe Tage, permanent möglich.



## LÜGENBARON

Lern**Probe**: +4

**Wirkungsweise**: Dem Betroffenen wird in Zukunft jede Lüge genau anzusehen sein, wenn ihm nicht sofort eine CH-  
Probe+8 gelingt. Seine Nase wächst bei jeder Lüge für Stufe der Hexe SR auf das Dreifache ihrer ursprünglichen  
Länge.

**Kosten**: 35 ASP.

**Wirkungsdauer**: Der Fluch hält Stufe der Hexe in Tagen an; permanent möglich.



## MISSGEBURT

Lern**Probe:** +7

**Wirkungsweise:** Mit diesem Fluch wird ein Ungeborenes, ob von Mensch oder Tier, missgestaltet geboren. Der Fluch selbst kann während der gesamten Schwangerschaft gewirkt werden, doch kann während dieser Zeit ein **BEHERRSCHUNGEN BRECHEN** oder auch **VERWANDLUNGEN BEENDEN** das Unglück einer Missgeburt noch verhindern.

Ob das eigentliche Opfer, das Neugeborene, lebensfähig ist, bei der Geburt stirbt oder eine Totgeburt ist, liegt im Entscheidungsbereich des Meisters.

**Kosten:** 23 ASP

**Reichweite:** erläutert im Kapitel „Von den Flüchen der Hexen“ **Wirkungsdauer:** prinzipiell permanent

**Meisterhinweis:** Das klassische Beispiel einer durch Hexenflüche verursachten Missgeburt ist das Kalb mit zwei Köpfen. Bei einem solch unheilvollen Vorfall wird im Regelfall auch die Praios-Kirche und damit die Inquisition oder zumindest der Burgherr verständigt.

Je früher im Lauf der Schwangerschaft bzw. Trächtigkeit der Zauber eingesetzt wird, umso weitreichender sind die Verkrüppelungen. Kurz vor der Niederkunft bzw. Geburt zeigen sich somit nur geringe Auswirkungen.

Dieser Hexenfluch war schon immer nur wenigen Töchtern Satuaris bekannt, und nur die bösartigsten werden seine Anwendung auch nur in Betracht ziehen. Somit kann dieser Fluch nur und ausschliesslich von Meisterpersonen gewirkt werden.



## SCHLECHTE ZEIT

Lern**Probe:** +11 (+9 für die Schönen der Nacht und die Rächerinnen Lycosas)

**Wirkungsweise:** Dem Opfer steht eine IN-Probe+12 zu, um den Fluch abzuwenden. Von nun an schlägt das Schicksal den Verfluchten schlimm: z. B. könnten Wölfe die Herde dezimieren, ein Blitz setzt das Haus in Brand, oder ein Sturm lässt einen gewaltigen Baum auf das Hausdach stürzen. Weder der Verfluchte noch seine Angehörigen kommen durch diese „Unfälle“ ums Leben, es sei denn der Fluch wurde permanent gesprochen, was aber nur einem gesamten Hexenzirkel möglich sein sollte.

**Kosten:** 50 ASP

**Wirkungsdauer:** ST der Hexe Wochen, permanent möglich

**Meisterhinweis:** Dieser Fluch gehört wohl zu den die Welt am meisten beeinflussenden Zauberhandlungen, wird doch das Schicksal durch die Hexe in eine bestimmte Bahn gelenkt. Aufgrund dieser Brisanz beherrschen den Fluch nur wenige Schwestern der grossen Hexengemeinschaft, und diese geben ihn auch nur selten weiter.



---

## TIERFRUCHTBARKEIT (RATTENPLAGE)

**Technik:** Die Hexe oder ihr Vertrauter müssen eines der betroffenen Tiere berühren

Lern**Probe:** +7

**Wirkungsweise:** Ein kleines Tier wird besonders fruchtbar, d.h. die „Schwangerschaft“ verkürzt sich auf maximal eine Woche und es werden auch immer doppelt so viele Junge geboren. Der Fluch wirkt in einer Meile Radius von dem zu verfluchenden Ort auf alle Tiere der ausgewählten Art.

Die Tiere, die sich so rapide vermehren, zeigen natürlich auch einen grossen Hunger.

Da oftmals Ratten für diesen Fluch ausgewählt werden, ist er auch als Rattenplage bekannt.

**Kosten:** 47 ASP

**Wirkungsdauer:** Der Zauber hält entweder Stufe der Hexe Wochen, oder permanent.



## WIE DU MIR, SO ICH DIR!

Lern**Probe**: +4

**Wirkungsweise**: Das Opfer kann durch eine MU-Probe +12 den Fluch abwenden, ansonsten es jeweils den selben Schaden erleidet, den es anderen Lebewesen willentlich direkt oder indirekt zufügt, und zwar augenblicklich. Dem Opfer steht täglich eine MU-Probe +12 zu, um den Fluch zu brechen.

Hätte die nichtsatuarische Aussenwelt Kenntnis von diesem Fluch, wäre das die Erklärung für Gerüchte über Inquisitoren, die neben dem Scheiterhaufen der Hexe scheinbar an Brandwunden verstarben, oder für so manchen Krieger, der urplötzlich frommer Anhänger der Tsa wurde...

**Kosten**: 12 ASP

**Wirkungsdauer**: Bis die Gegenprobe gelingt, permanent möglich



# MAGIERRITUALE

Gewandzauber

## DER ERSTE GEWANDZAUBER

Ein Ritual der Gildenmagie

**Technik:** Erläutert in den Zitaten von „De maioribus mysteribus utensilium arcanorum magi“

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht

**Probe:** (KL/CH/FF) +3

**Wirkungsweise:** Durch diesen Spruch wird das Reisegewand des Magiers - bestehend aus Kutte, Gürtel und Hut - widerstandsfähiger gegen die Launen der Natur und resistent gegen gewaltsame Zerstörungsversuche. Es ist fortan nur mehr durch extrem heisses Feuer oder mächtige Magie zu zerstören oder zu beschädigen. Gewöhnlichen Scheren, Feuer oder plumper Muskelkraft widersteht das Material nach diesem Zauber mühelos. **Kosten:** 13 ASP, davon einer permanent

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Dieses Ritual ist sozusagen die Weihe des Gewandes als neues arkane Gerätschaft und erinnert in seinem Aufbau natürlich stark an den ersten Stab- und Kugelzauber. Das verwundert nicht weiter, wenn man bedenkt, dass die Erfinderin dieses Rituals, Cardana von Neetha, die Schülerin der berühmten Jandora war. Was die Widerstandsfähigkeit des Gewandes betrifft, so gilt dasselbe wie für Stab und Kugel: Einfache Zauber oder rohe Gewalt können ihm nichts anhaben, dazu wäre extrem heisses Feuer oder sehr mächtige Magie vonnöten. Das einzige Werk, das die Theses zu den Gewandzaubern enthält, ist ein verschollenes Addendum zur Magie des Stabes. Leider hat Cardana in ihren Ritualen nicht berücksichtigt, dass einer der drei Teile des Gewandes verlorengelassen könnte. Wenn also ein Teil abhanden kommt oder gestohlen wird, so ist es zwar möglich, die guten Eigenschaften der anderen beiden Teile weiterhin zu nutzen, weitere Gewandzauber können allerdings nur gesprochen werden, wenn das vermisste Stück wieder zutage kommt, da die Thesis der Rituale auf allen drei Bestandteilen basiert. Auch die Verwandlungen des dritten bis sechsten Zaubers können nur durchgeführt werden, wenn alle drei Teile bei der Hand sind.



## DER ZWEITE GEWANDZAUBER

Ein Ritual der Gildenmagie

**Technik:** Erläutert in den Zitaten von „De maioribus mysteribus utensilium arcanorum magi“

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht

**Probe:** (KL/FF/FF) +4

**Wirkungsweise:** Dieses Ritual verleiht Kutte, Gürtel und Hut einige angenehme Eigenschaften, die sie von gewöhnlichen Kleidungsstücken unterscheiden: Das Reisegewand wird wasserundurchlässig und schützt den Magus besser gegen Kälte und Hitze. Auch genügt ein einfaches Ausschütteln der Robe, um jegliche Falten im Stoff zu glätten, eventuelle Knicke im Hut lassen sich nun ohne weiteres ausbeulen.

**Kosten:** 17 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Wegen der absoluten Wasserundurchlässigkeit des Stoffes erkrankt der Träger des Gewandes fürderhin nicht mehr am Flinken Difar, wenn er sich zu lange im Regen aufhält (diese Eigenschaft kommt jedem Träger - nicht nur dem Magus - zugute).

Der Schutz gegen Hitze und Kälte - der einzig und allein auf den Erschaffer des Gewandes wirkt - äussert sich darin, dass sich der Magus, solange er dieses Reisegewand trägt, weder eine Erkältung noch einen Sonnenbrand zuziehen kann (das Gesicht wird von der Krempe des Hutes gegen Praios' Unbarmherzigkeit geschützt). Ausserdem wird jeglicher Schaden, der durch Kälte oder Hitze verursacht wird, halbiert (wobei echt gerundet wird). Das Gewand bietet diesen Schutz sogar gegen magisch erzeugte Temperaturänderungen (wie etwa die des CALDOFRIGO, die Flammenwolke eines IGNISPHASPRO oder die Schneemassen des FRIGOSPHASPRO), bei direkten Hitze- oder Kälteangriffe auf den Magier (IGNIFAXIUS, FRIGIFAXIUS) wird immer noch ein Viertel der TP abgezogen (echt gerundet) und danach erst der RS des Gewandes eingerechnet. Selbstverständlich richtet der gewöhnliche IGNIFAXIUS auch keinerlei Schäden am Gewand an. (Zumindest nicht an den drei verzauberten Teilen. Es kann durchaus passieren, dass ein Magier nach einem IGNIFAXIUS-Volltreffer mit unbeschädigter Kutte und verkohlter Unterwäsche dasteht.)



## DER DRITTE GEWANDZAUBER

Ein Ritual der Gildenmagie

**Technik:** Erläutert in den Zitaten von „De maioribus mysteribus utensilium arcanorum magi“

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht

**Probe:** (KL/IN/FF) +5

**Wirkungsweise:** Durch diesen Spruch ist es dem Magier möglich, sein Gewand jederzeit in ein Fest- und Konventionsgewand zu verwandeln. Dieses besteht aus einer tiefblauen seidenen Robe, die mit silbernen Symbolen bestickt sind (die arkane Macht und die Magica Communicatia repräsentierend). Der Gürtel oder die Kordel verwandelt sich in schwarzes oxsenledernes Material, der Hut wird blau und bekommt einen halbkugeligen Korpus mit breitem Rand. Zu dieser Verwandlung legt der Magier sein Gewand (alle drei Teile) säuberlich vor sich hin und konzentriert sich eine Minute lang auf die neue Form. Er kann die Verwandlung auch augenblicklich vollziehen, ohne das Gewand abzulegen, dann kostet sie ihn aber 5 ASP. Die Rückverwandlung geht ebenso vonstatten.

**Kosten:** 21 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Der Stoff des Festgewandes ist zwar - wie der der Reisekutte - wasserabweisend und leicht zu pflegen (siehe zweiter Gewandzauber), den speziellen Schutz vor Hitze und Kälte bietet das Gewand jedoch nur in seiner Reisevariante.

Es ist dem Magier natürlich freigestellt, das Festgewand anders aussehen zu lassen, als oben beschrieben. Solange das nur geringfügige Abweichungen sind, er sich dabei also innerhalb der Richtlinien der „Magie des Schwarzen Auges“, Seite 57E, bewegt, ist dafür nur eine Schneidern-Probe (erschwert um die Anzahl der zu verändernden Details) vonnöten. Der Codex Albyricus mit seinen Convents-Regulatorien war natürlich zur Zeit Cardanas von Neetha noch nicht einmal im Entstehen (obwohl sich die Formen der Magiergewänder seit Ewigkeiten nicht wesentlich geändert haben), diese Regelung soll nur einen wagen Rahmen dafür geben, was unter geringfügige Abweichungen fällt. Misslingt die Schneidern-Probe, so ist der Gewandzauber um drei zusätzliche Punkte erschwert (sollte er aber gelingen, so entsteht die gewünschte Form des Gewandes). Würfelt der Magier aber gar einen Patzer, so ist der folgende Gewandzauber zwar nicht weiter erschwert, es entsteht aber ein völlig anderes Gewand (wie dieses aussieht, sei der Phantasie des Meisters überlassen...). Soll die Form des Festgewandes ausserhalb der Richtlinien liegen, so ist die Schneidern-Probe um fünf Punkte plus zwei Punkte je Veränderung erschwert. Bei Gelingen ist der folgende Gewandzauber immer noch um drei zusätzliche Punkte erschwert, bei Misslingen gar um weitere acht Punkte. Sollte dem Magier bei einer solchen Schneidern-Probe ein Patzer widerfahren, so kann der Meister seinen wüsten Träumen freien Lauf lassen.

Will zum Beispiel ein Magier sein Gewand mit diesem Zauber in eine rotseidene Robe und den Hut in ein rotes Stirnband verwandeln, so benötigt er dafür eine Schneidern-Probe+3, will er dagegen eine schwarze Wollkutte mit den Symbolen der Magica Combattiva, kombiniert mit einem spitzen violetten Hut und einer goldenen Seidenschärpe, so erfordert das schon eine Probe+21 (andere Farbe und Form von Robe, Hut und Gürtel, anderer Stoff von Robe und Gürtel).

Wird der Zauber jedoch nicht verändert, so entsteht ein Festgewand, welches allen Anforderungen eines Gewandes vor 1700 Jahren entspricht. Alle Komponenten sind mit grosser Sorgfalt gewählt und aufeinander abgestimmt (sieht man einmal von der blauen Farbe ab, für die Cardana offenbar besonders schwärmte). Man sollte bei diesem Zauber noch beachten, dass weder Unterkleidung noch Schuhwerk mitverwandelt wird, also auf die (heutzutage) vorgeschriebene weisse Hose und die geschnürten dunklen Sandalen verzichtet werden muss, wenn diese Stücke nicht „wirklich“ vorhanden sind.



## DER VIERTE GEWANDZAUBER

Ein Ritual der Gildenmagie

**Technik:** Erläutert in den Zitaten von „De maioribus mysteribus utensilium arcanorum magi“

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht

**Probe:** (KL/IN/FF) +6

**Wirkungsweise:** Dieser Spruch gleicht dem dritten Gewandzauber bis auf den Punkt, das das Reise- oder Festgewand jederzeit in das Leichte Gewand verwandelt werden kann, welches zur Manipulation des Geistes verwendet wird. Es besteht aus einer knöchellangen blauen Robe aus feinstem Leinen, die recht enge Ärmel hat. Sie ist auf der Innenseite mit den Symbolen des Geistes, der Macht und der Communicatia versehen, welche aus silbernen Fäden gewirkt ist. Der Gürtel ist von gleicher Machart und Farbe, der Hut wird zu einer roten Kappe, die in zwei nachgeahmte Widderhörner ausläuft. Die Verwandlung wird wie beim dritten Gewandzauber vollzogen, es kann jede der drei Gewandformen in jede der anderen beiden verwandelt werden.

**Kosten:** 24 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Wie bei dem dritten Gewandzauber gilt auch für das Leichte Gewand zwar die wasserabweisende, nicht aber die temperaturschützende Komponente des Reisegewandes.

Für die Veränderung der Gewandform gilt dasselbe wie beim dritten Gewandzauber, wird jedoch darauf verzichtet, so kommt ein zusätzlicher Bonus von einem Punkt für alle Beherrschungs-, Verständigungs- und Hellsichtzauber zu tragen (also insgesamt ein Bonus von zwei Punkten), der aus der arkanen Perfektion vergangener Tage resultiert.



## DER FÜNFTE GEWANDZAUBER

Ein Ritual der Gildenmagie

**Technik:** Erläutert in den Zitaten von „De maioribus mysteribus utensilium arcanorum magi“

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht

**Probe:** (KL/IN/FF) +7

**Wirkungsweise:** Dieser Spruch fügt dem Gewand die Form des Grossen Gewandes hinzu, verwendet für Manipulationen belebter und unbelebter Materie, und es gelten die gleichen Regeln wie schon für den dritten und vierten Zauber. Das Grosse Gewand besteht aus einer seidenen Robe von tiefem Blau, auf welcher sich in Silber und Schwarz die Zeichen der Planeten, der Macht und der Elemente finden. Der Gürtel wird schwarz, der Hut zu einer seidenen Kappe von blauer Farbe, die mit den Symbolen des Geistes versehen ist.

**Kosten:** 24 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Wie bei dem dritten Gewandzauber gilt auch für das Grosse Gewand zwar die wasserabweisende, nicht aber die temperaturschützende Komponente des Reisegewandes.

Für die Veränderung der Gewandform gilt dasselbe wie beim dritten und vierten Gewandzauber, wird jedoch darauf verzichtet, so kommt ein zusätzlicher Bonus von einem Punkt für alle Verwandlungs- und Veränderungszauber von Lebewesen und Unbelebtem zu tragen (also insgesamt ein Bonus von zwei Punkten), der aus der arkanen Perfektion vergangener Tage resultiert.



## DER SECHSTE GEWANDZAUBER

Ein Ritual der Gildenmagie

**Technik:** Erläutert in den Zitaten von „De maioribus mysteribus utensilium arcanorum magi“

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht

**Probe:** (KL/IN/CH) +8

**Wirkungsweise:** Dieses Ritual ermöglicht es dem Magier, sein Gewand jederzeit in ein schillerndes Beschwörungsgewand zu verwandeln, das je nach Präsenz von Elementaren, Geistern oder Dämonen sein regenbogenartiges Farbenspektrum mehr nach Weiss, Rot oder Schwarz aussehen lässt und auch tatsächlich zur Beschwörung aller drei Wesenheiten verwendet werden kann. Die einfache, knielange Tunika fällt nur durch ihre aussergewöhnliche(n) Farbe(n) auf, Hut und Gürtel verschwinden bei der Verwandlung und gehen ganz in das Gewand über (wird das Gewand in eine andere Form verwandelt, erscheinen sie natürlich wieder). Die Verwandlung wird ebenso vollzogen wie auch bei den anderen Gewandformen, aufgrund der Besonderheit des Beschwörungsgewandes kostet es den Magier aber 1 ASP pro Minute, die er es trägt.

**Kosten:** 31 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Wie bei dem dritten Gewandzauber gilt auch für das Beschwörungsgewand zwar die wasserabweisende, nicht aber die temperaturschützende Komponente des Reisegewandes.

Die Benutzung dieses Gewandes gilt (trotz der ASP-Kosten) nicht als Zauber, der aufrechterhalten werden muss, das Gewand versorgt sich einfach selbst. Sollten dem Magier die ASP ausgehen, so verwandelt es sich innerhalb von zehn Sekunden in seine Ursprungsform, das Reisegewand, zurück.

Das Beschwörungsgewand kann getrost als mächtiges Artefakt betrachtet werden: Es verleiht dem Magier (und nur ihm) nicht nur einen Bonus von drei (!) Punkten bei Elementar-, Geister- und Dämonenbeschwörungs- und Beherrschungsproben, sondern bietet auch einen besseren Schutz gegen diese drei Wesenheiten. Schaden, der durch solche Kraft verursacht wird, wird für den Träger halbiert (sei das nun das Schwert eines Hesthot oder aber ein **IGNISPHASPRO**, der ja auf Elementarmagie beruht). Welche weiteren Vorteile das Gewand dem Magier bringen mag, bleibt dem Meister überlassen, schliesslich handelt es sich um ein mächtiges Artefakt längst vergangener Tage.

Obwohl sich auch dieses Ritual in Cardanas De maioribus mysteribus utensilium arcanorum magi findet, gibt es höchstens fünf Magier, die dieses Ritual heute noch beherrschen. Selbst wenn der Meister seinen Spielern die Gewandzauber zugänglich machen möchte (und auch das nur nach einer langen Queste...), so sollten dieser und der folgende Spruch doch ausschliesslich für Meisterpersonen reserviert sein.



## DER SIEBTE GEWANDZAUBER

Ein Ritual der Gildenmagie

**Technik:** Erläutert in den Zitaten von „De maioribus mysteribus utensilium arcanorum magi“

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht

**Probe:** (KL/KL/FF) +9

**Wirkungsweise:** Dieses Ritual versieht das Gewand (fast wie bei einem *ARCANOVI*) mit einer Art *ARMATRUTZ*, den der Magier einmal täglich auf Wunsch anwenden kann und der eine zusätzliche magische Rüstung von 4 RS-Punkten schafft, die sowohl gegen gewöhnliche wie auch magische Angriffe (ähnlich dem *GARDIANUM*) schützt, kumulativ zur bereits getragenen Rüstung. Der magische Schutz bleibt längstens zehn Minuten bestehen.

**Kosten:** 31 ASP, davon zwei permanent

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent

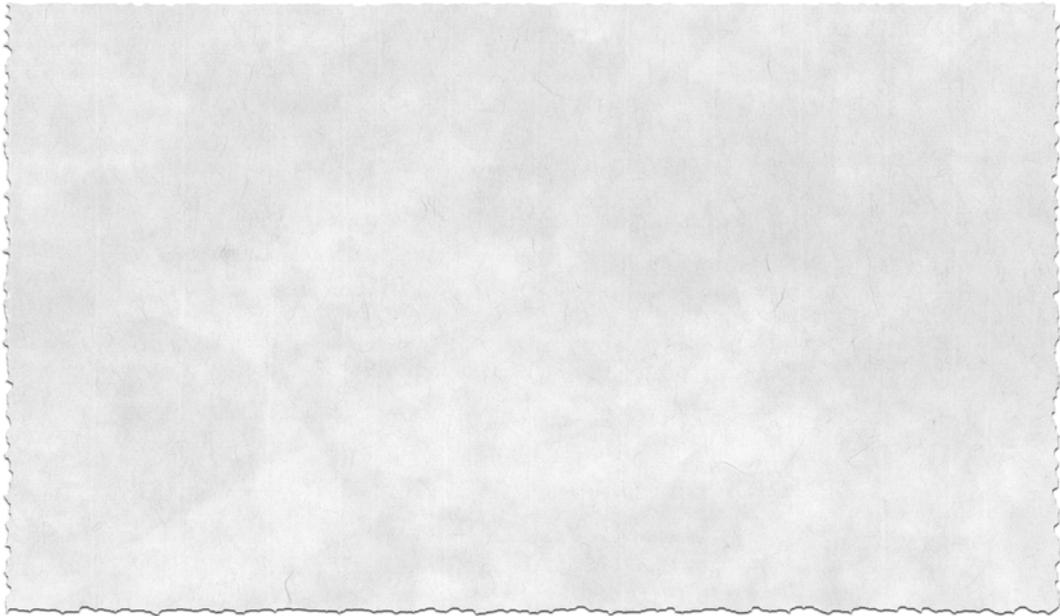
**Meisterhinweis:** Auch dieser Zauber sollte für Meisterpersonen reserviert sein, da er nicht nur ein mächtiges Artefakt erschafft, sondern dies auch noch bei erstaunlich geringen Impensation. Es handelt sich tatsächlich um eine Formel ähnlich einer Verbindung von *ARMATRUTZ* und *GARDIANUM*, doch ist sogar die Kenntnis darüber, dass eine solche Universalrüstungsformel je existiert hat, längst verlorengegangen.

Interessant ist auch, dass dies der letzte Zauber ist, der in Cardanas *De maioribus mysteribus utensilium arcanorum magi* zu finden ist. Es fehlt praktisch das abschliessende Ritual, wie es den Stab- und Kugelzaubern zu eigen war. Möglich ist, dass Cardana sich ausserstande sah, einen solchen Zauber zu kreieren, möglich auch, dass sie es gar nicht wollte. So bleibt es also das Problem jener wenigen Magier, die ein magisches Gewand ihr eigen nennen, so gut darauf aufzupassen zu müssen, dass sie es nicht verlieren, da sie dann nämlich - nicht wie bei Stab oder Kugel - keine Möglichkeit mehr haben, dieses auf magischem Wege zurückzubekommen (ausser sie beherrschen den schelmischen *WAS VERSCHWUNDEN...*).



---

# KUGELZAUBER





## DER SECHSTE KUGELZAUBER

Kugelstauchung

Ein Ritual der Gildenmagie

**Technik:** Erläutert in der „Magie des Schwarzen Auges“ ab Seite 55

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht

**Probe:** KL/CH/FF +6

**Wirkungsweise:** Mit diesem Kugelzauber kann der Magier seine Kristallkugel jederzeit auf ein Zehntel ihrer Grösse schrumpfen lassen und so problemlos in einer Gürteltasche verstauen. Braucht er die Kugel, kann er sie problemlos wieder auf ihre natürliche Grösse anwachsen lassen. Dieser Kugelzauber ist vor allem für jene Magier nützlich, deren Kristallkugel nicht die Mindestgrösse (Durchmesser von fünf Fingern), sondern bis zu zwei Spann Durchmesser haben.

**Kosten:** 18 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Weitere Kugelzauber, die über den Fünften hinausgehen, sollen ebenso wie weitere Stabzauber in einem unbekannteren und weiterführenden Werk Jandoras zu finden sein, die angeblich über ein Dutzend Stab- und mindestens 7 Kugelzauber verfügte.



## DER SIEBTE KUGELZAUBER

Kugelverständigung

Ein Ritual der Gildenmagie

**Technik:** Erläutert in der „Magie des Schwarzen Auges“ ab Seite 55

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht

**Probe:** KL/CH/CH +7

**Wirkungsweise:** Fortan kann der Magier einmal täglich unter Aufwand von 7 ASP mit der Kugel Kontakt zu einer anderen Kristallkugel, auf der ebenfalls der Siebte Kugelzauber liegt oder zu einem ihm bekannten Schwarzen Auge Kontakt aufnehmen. Er sieht sein Gegenüber, das in die entsprechende Kugel blickt, von Nebeln umwabert und kann gedanklich mit ihm kommunizieren. Die Verbindung kann maximal 1 Spielrunde bestehen bleiben. Wird Kontakt zu einer anderen Kugel gesucht, so darf diese höchstens Stufe des Magiers x 20 Meilen entfernt sein, ein Schwarzes Auge kann dagegen beliebig weit entfernt sein (theoretisch auch sphärenübergreifend).

**Kosten:** 29 ASP, davon 1 ASP permanent

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Weitere Kugelzauber, die über den Fünften hinausgehen, sollen ebenso wie weitere Stabzauber in einem unbekannteren und weiterführenden Werk Jandoras zu finden sein, die angeblich über ein Dutzend Stab- und mindestens 7 Kugelzauber verfügte.

Diesen Kugelzauber beherrschen heutzutage nur noch einige der Verhüllten Meister, sowie manche Erzmagier und Spektabilitäten der Schulen, die damit den Kontakt untereinander halten und äusserst wichtige und geheime Gespräche führen.



## DER ACHETE KUGELZAUBER

Kugelillusion

Ein Ritual der Gildenmagie

**Technik:** Erläutert in der „Magie des Schwarzen Auges“ ab Seite 55

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht

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

**Wirkungsweise:** Nach der Ausführung dieses Zaubers ist es dem Magier möglich, jederzeit eine bewegte Illusion nach eigenem Gutdünken in der Kugel erscheinen zu lassen. Die Kosten hierfür belaufen sich auf 5 ASP je SR. Die Kenntnis eines Auris, Nasus, Oculus ist hierfür nicht notwendig.

**Kosten:** 55 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent



## DER NEUNTE KUGELZAUBER

ASP-Reservoir

Ein Ritual der Gildenmagie

**Technik:** Erläutert in der „Magie des Schwarzen Auges“ ab Seite 55

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht

**Probe:** KL/KL/KK+15

**Wirkungsweise:** Nach Vollendung dieses Rituals lassen sich fortan bis zu 50 ASP in der Kugel speichern und jederzeit daraus abziehen.. Hierfür reicht ein kurzer Körperkontakt mit der Kugel. Nach dem Ritual ist die Speichermöglichkeit nicht genutzt, d.h. die Kugel ist „leer“.

Es können dabei noch mehr ASP gespeichert werden. Dies muss der Magus vor dem Ritual festlegen. Für je 3 weitere permanente ASP lassen sich 10 weitere ASP in der Kugel speichern. Die Kosten steigen jedoch parallel dazu an. Für je 10 weitere ASP zu speichern steigen die Kosten um 20 ASP. Ausserdem wird die Probe noch erschwert. je 10 weitere ASP zu speichern steigt der Probenaufschlag um 2 Punkte.

Die Kugel lässt sich mit einer Probe auf KL / KK / KK + 5 immer wieder aufladen. Die maximale Speicherkapazität lässt sich jedoch nicht mehr nachträglich erhöhen.

Dieses Ritual hat eine zusätzliche Wirkung. Je mehr ASP in der Kugel gespeichert sind, desto heller leuchtet sie. Sind mehr als 50 ASP in der Kugel gespeichert leuchtet diese in einem strahlend weissen Licht. Sie leuchtet ununterbrochen; das Leuchten kann vom Magier nicht abgestellt werden.

Die ASP lassen sich nur bis zu den Namenlosen Tagen speichern. Sind die ASP nicht vorher verbraucht worden, so explodiert die Kugel und richtet beim Besitzer SP in der Höhe der gespeicherten ASP an.

**Kosten:** 100 ASP, davon 10 ASP permanent

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent



## DER ZEHNTE KUGELZAUBER

Kugel-Stab-Verbindung

Ein Ritual der Gildenmagie

**Technik:** Erläutert in der „Magie des Schwarzen Auges“ ab Seite 55

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht

**Probe:** IN/FF/FF+4

**Wirkungsweise:** Die Kugel und der Stab können von nun an unter Aufwendung von 1 ASP miteinander verbunden oder getrennt werden. Die Verbindung ist ohne magische Hilfsmittel untrennbar.

Dieses Ritual ist mit dem XIV. Stabzauber verbunden. Beide Rituale sind zugleich auszuführen und kosten somit zusammen 40 ASP. Für beide Ritual wird insgesamt nur ein Tag gebraucht.

**Kosten:** 20 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent



---

## DER ELFTE KUGELZAUBER

Laterne

Ein Ritual der Gildenmagie

**Technik:** Erläutert in der „Magie des Schwarzen Auges“ ab Seite 55

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht **Probe:** KL/KL/FF+5

**Wirkungsweise:** Die Kugel kann von nun an in einem fahlgelben oder -roten Licht für maximal Stufe des Magiers SR leuchten; etwa so hell wie eine Papierlaterne.

**Kosten:** 20 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent



## DER ZWÖLFTE KUGELZAUBER

Verzauberungsschutz

Ein Ritual der Gildenmagie

**Technik:** Erläutert in der „Magie des Schwarzen Auges“ ab Seite 55

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht

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

**Wirkungsweise:** Die Kugel leuchtet in Zukunft ein hellgrünes Licht aus und versucht den Besitzer zu warnen wenn jemand versucht hat, ihn zu verzaubern. Zu den zu „warnenden“ Zaubern zählen alle Beherrschungs-, Verwandlungs- und Hellsichtzauber. Vor Kampfzaubern wird nur gewarnt, wenn sie gegen die MR gehen. Nach diesem Ritual ist es fast unmöglich, einen verpatzten Zauber auf den Besitzer der Kugel zu vertuschen. Weiss er es doch besser.

**Kosten:** 52 ASP, davon 2 ASP permanent

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent



---

# STABZAUBER



## DER ACHESTE STABZAUBER

Blitzkuppel

Ein Ritual der Gildenmagie

**Technik:** Erläutert in der „Magie des Schwarzen Auges“ ab Seite 53

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht

**Probe:** (MU/KL/CH) +8

**Wirkungsweise:** Aktiviert der Magier seinen Stab, indem er in mit einem Ruck in den Boden stösst, durchzieht sich dieser mit Blitzen, die kurz darauf auch den Magier völlig einhüllen, aber in keinsten Weise behindern. Egal, welche Waffe den Magier trifft, der Gegner erleidet dabei automatisch 2W-2 Schadenspunkte, allerdings wird der Magier dabei durch die normale Schadenswirkung der Waffe ebenfalls verletzt. Pariert der Magier jedoch den Angriff, so muss er keinen Schaden hinnehmen, wohl aber der Angreifer. Sollte der Magier mit dem Stab attackieren und es erfolgt eine Parade, so erleidet der Gegner ebenfalls die 2W-2 Schadenspunkte der Blitzentladungen, bei einem Treffer kommt noch die normale Schadenswirkung des Stabes hinzu. Lediglich durch Ausweichen kann der Gegner den Attacken unbeschadet entgehen.

**Kosten:** 27 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** Permanent, während des Einsatzes im Kampf hält die Wirkung (Stufe des Magiers +10) Kampfrunden an, bevor der Stab sich für 12 Stunden erholen muss.

**Meisterhinweis:** Den praktisch unbekanntes Achten Stabzauber beherrschen nur wenige Erzmagier und Spektabilitäten. In Jandoras Magie des Stabes wird er nicht einmal erwähnt, auch wenn es hin und wieder heisst, die Meisterin der Stabmagie habe mehr als ein Dutzend Stabzauber beherrscht und entwickelt. Zu den wenigen, die diesen Stabzauber gemeistert haben, sollen Erzmagus Thomeg Atherion und Saldor Foslarin gehören.



## DER NEUNTE STABZAUBER

Astraler Magnet

Ein Ritual der Gildenmagie

**Technik:** Erläutert in der „Magie des Schwarzen Auges“ ab Seite 53

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht

**Probe:** (MU/KL/IN) +9

**Wirkungsweise:** Mit Aktivierung des Stabes, indem der Magier ihn vor sich in den Boden rammt und mit beiden Händen festhält, wird dieser zum „astralen Magneten“, der gegen den Magier gerichtete und von vorne kommende Astralenergie durch seinen Knauf absorbiert und ohne Schaden anzurichten in Sumus Leib leitet. Der Magier wird dabei vor dem eigentlichen Zauber geschützt, nicht jedoch vor den Sekundäreffekten wie etwa der Flammenwolke des IGNISPHASPRO oder den wütenden Schlägen eines SAFT-KRAFT-Kämpfers. Die maximale „Leitfähigkeit“ des Stabes ist allerdings begrenzt: max. (Stufe des Magiers) x 5 in ASP unter Berücksichtigung der noch verbliebene ASP des Magiers, der 10 % der absorbierten ASP aufwenden muss und bei Stand 0 andere Alternativen ergreifen muss.

**Kosten:** 31 ASP, davon einer permanent

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Noch nicht einmal in Jandoras Magie des Stabes erwähnt und selbst Gildenmeistern höchstens der Wirkungsweise nach bekannt, ist der 9. Stabzauber eine Legende, die den Verhüllten Meisten und ein oder zwei Erzmagiern vorbehalten ist - angeblich soll Thomeg Atherion einer von ihnen sein, so wie natürlich auch die Sagengestalt Rohezal vom Amboss.

Ein grosser Kristall bzw. Edelstein im Knauf des Stabes führt zu einer grösseren Effektivität: statt Stufe x 5 leitet er Stufe x 7 ASP in den Boden.



## DER ZEHNTE STABZAUBER

Flammenspeer

Ein Ritual der Gildenmagie

**Technik:** Erläutert in der „Magie des Schwarzen Auges“ ab Seite 53

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht

**Probe:** IN/KK/KK+8

**Wirkungsweise:** Dieser Zauber hat eine gewisse Ähnlichkeit zum V. Stabzauber. Jedoch statt den Stab in ein Flammenschwert zu verwandeln, wird dieser vielmehr in einen Feuerspeer verwandelt. Dieser richtet 1W6 + 1/2 Stufe des Magiers + Bonus TP an.

Die Bonus - TP richten sich danach, wie viele permanente ASP der Magier bei dem Ritual zu opfern gewillt ist. Für je 2 permanente ASP erhöhen sich die TP um 1.

Der Speer wird von dem Magier auf sein Ziel geworfen. Für die Verwandlung in den Speer muss er zunächst 5 ASP aufwenden. Geworfen wird nach den Modifikationen der Wurfaffen (Speer). Hierzu gibt es jedoch auch einen Bonus. Für je 1 permanenten ASP (unabhängig von den ASP für die TP!) wird die Probe um einen Punkt erleichtert.

**Kosten:** 47 ASP, davon 1 ASP permanent

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent



## DER ELFTE STABZAUBER

Stabtreue

Ein Ritual der Gildenmagie

**Technik:** Erläutert in der „Magie des Schwarzen Auges“ ab Seite 53

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht

**Probe:** KL/IN/CH+9

**Wirkungsweise:** Nach diesem Ritual lässt der Stab sich nicht mehr gegen seinen Besitzer führen. Er richtet bei diesem keine TP oder SP mehr an. Auch bei Patzern fügt der Stab keine TP mehr dem Magier zu!

**Kosten:** 24 ASP + 1W6 LP, davon 1 LP permanent

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent



---

## DER ZWÖLFTE STABZAUBER

Stabfackelfarbe

Ein Ritual der Gildenmagie

**Technik:** Erläutert in der „Magie des Schwarzen Auges“ ab Seite 53

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht

**Probe:** KL/KL/IN+7

**Wirkungsweise:** Für diesen Stabzauber ist der II. Stabzauber als Grundlage unabdingbar. Nach diesem Ritual kann der Magier die Farbe der Fackel (II. Stabzauber) beliebig variieren.

**Kosten:** 20 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent



## DER DREIZEHENTE STABZAUBER

Regenschutz

Ein Ritual der Gildenmagie

**Technik:** Erläutert in der „Magie des Schwarzen Auges“ ab Seite 53

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht

**Probe:** MU/KL/CH+11

**Wirkungsweise:** Dieses Ritual hat von der Wirkung her gewisse Ähnlichkeit zum II. Ritual der Geoden.

Der Stab erschafft auf Befehl des Magiers ein Schutzfeld gegen Regen um seine eigene Person. Um dieses Schutzfeld aufrecht zu erhalten muss der Magier jedoch 1 ASP je SR aufwenden.

**Kosten:** 50 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent



---

## DER VIERZEHNTE STABZAUBER

Kugel-Stab-Verbindung

Ein Ritual der Gildenmagie

**Technik:** Erläutert in der „Magie des Schwarzen Auges“ ab Seite 53

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht

**Probe:** IN/FF/FF+4

**Wirkungsweise:** Der Stab und die Kugel können von nun an unter Aufwendung von 1 ASP miteinander verbunden oder getrennt werden. Die Verbindung ist ohne magische Hilfsmittel untrennbar.

Dieses Ritual ist mit dem X. Kugelzauber verbunden. Beide Rituale sind zugleich auszuführen und kosten somit zusammen 40 ASP. Für beide Rituale wird insgesamt nur ein Tag gebraucht.

**Kosten:** 20 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent



## DER FÜNFZEHNTE STABZAUBER

Das Grosse Flammenschwert Ein Ritual der Gildenmagie

**Technik:** Erläutert in der „Magie des Schwarzen Auges“ ab Seite 53

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht

**Probe:** KL/KL/IN +10 beim Scheitern passiert dasselbe wie beim 5.Stabzauber

**Wirkungsweise:** Genau wie der 5. Stabzauber verwandelt sich der Zauberstab in ein Flammenschwert, das 1W + (Stufe des Magiers) TP anrichtet.

Weiter besteht die Möglichkeit, eine Attacke oder Parade mehr pro KR zu schlagen und das Schwert bis zu 12 m entfernt zu dirigieren (AT14).

**Kosten:** 50 ASP für die Verzauberung; 5 ASP für jede AT und PA

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Das Grosse Flammenschwert taucht im Modul Die Göttin der Amazonen auf.



## DER SECHZEHNTE STABZAUBER

Dematerialisierung

Ein Ritual der Gildenmagie

**Technik:** Erläutert in der „Magie des Schwarzen Auges“ ab Seite 53

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht

**Probe:** KL/CH/GE +10 (beim Scheitern verschwindet der Stab für immer)

**Wirkungsweise:** Der Stab wird auf Wunsch unsichtbar und nichtmateriell. Er schwebt in diesem Zustand in der Nähe des Magiers und kann auf Wunsch von dem einen in den anderen Zustand wechseln.

Er materialisiert dabei, wenn möglich in der rechten Hand des Magiers.

**Kosten:** 100 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Dieser Stabzauber wird im Modul In den Fängen des Dämons erwähnt.



## DER SIEBZEHNTE STABZAUBER

Stabopfer

Ein Ritual der Gildenmagie

**Technik:** Erläutert in der „Magie des Schwarzen Auges“ ab Seite 53

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht

**Probe:** IN/CH/KK +10 (beim Scheitern explodiert der Stab mit den unten beschriebenen Folgen)

**Wirkungsweise:** Mit diesem Zauber kann der Magier seinen Stab zerbrechen und eine gewaltige Explosion erzeugen, die in einem Radius gleich der Stufe des Magiers in Schritt 2000 TP anrichtet. Der Magier kriegt ebenfalls den Schaden ab.

**Kosten:** 200 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent

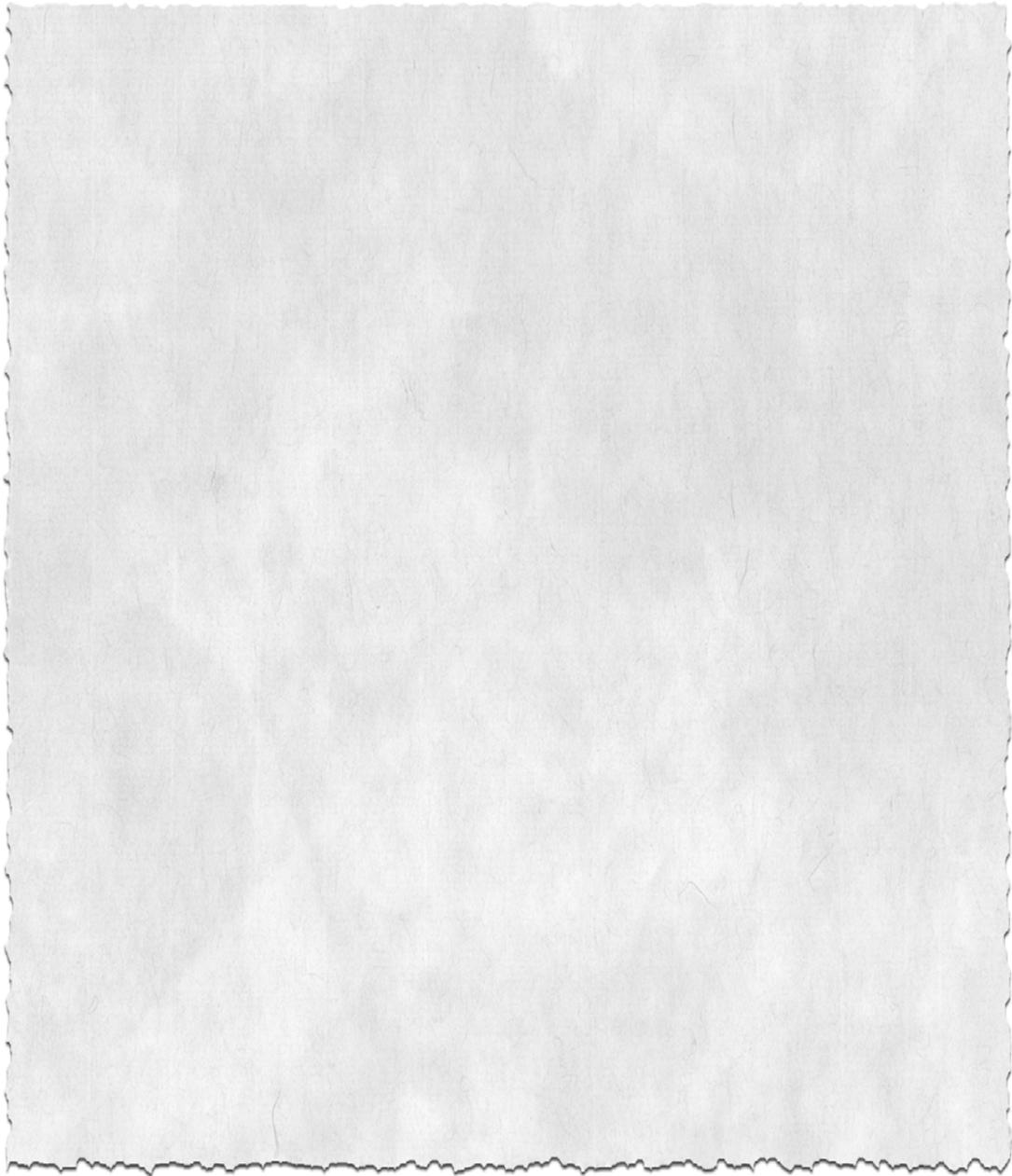
**Meisterhinweis:** Der absolute Showdown, wenn nichts anderes mehr funktioniert und der Magier mit einem Knalleffekt abtreten will. Um einiges effektvoller als die Druidenrache.

Angeblich gibt es eine Variante dieses Zaubers, der auf die Zauberkugel gelegt werden kann.



---

# DAS MAGISCHE SEIL





## DER ERSTE SEILZAUBER

### Das Magierseil

Durch diesen Spruch wird eine persönliche Verbindung zwischen Seil und Magier hergestellt. Das Seil wird ausserdem unzerreissbar und kann nur noch durch mächtige Magie oder extrem heisses Feuer beschädigt werden. Das Ritual erfordert eine Probe auf KL/FF/FF+5 und kostet 14 ASP und 7 LP, davon 1 ASP und 1 LP permanent.

## DER ZWEITE SEILZAUBER

### Die Tarnung

Durch diesen Zauber kann der Magier das Seil, das in Anbetracht seiner Bestandteile leider ausgesprochen seltsam und auffällig aussieht, ohne Einsatz von ASP in ein unauffälliges Seil oder eine Schnur verwandeln. Bei jeder Verwandlung kann er wählen zwischen einem dicken Hanfseil (man beachte, wie sperrig und schwer das dann ist), einer bindfadendicken Grasschnur, einer dünnen Angelschnur aus Sehnen, einem Kletterseil aus Seide und einem aus Lederriemen geflochtenen Lasso. Die Länge des Seils bleibt aber immer gleich, und es ist nach wie vor unzerstörbar. Der zweite Seilzauber kann gleichzeitig mit anderen Seilzaubern aktiv sein.

Das Ritual erfordert eine Probe auf IN/CH/FF+3 und kostet 14 ASP, davon 1 permanent.

## DER DRITTE SEILZAUBER

### Das lange Seil

Mit diesem Ritual ist es dem Magier möglich, ein Seil von der doppelten Länge zu erschaffen. Er wiederholt dazu den ersten Seilzauber und fügt dabei das neu gedrehte Seil an sein altes an. Alle übrigen Seilzauber, mit denen er sein Seil bereits belegt hatte, greifen auf das neue Seil über. Die Kosten dafür muss er allerdings für das neue Seilstück erneut entrichten (auch die permanenten), und sie fallen alle auf einmal an. Falls der Magier sein verlängertes Seil später noch mit weiteren Zaubern belegt, verdoppeln sich natürlich deren Kosten.

Das Ritual erfordert eine Probe auf KL/CH/FF+7 und kostet 14 ASP; zusätzlich fallen die Kosten für den ersten Seilzauber und die übrigen auf dem Seil liegenden Zauber an.

## DER VIERTE SEILZAUBER

### Der Schild

Wenn das Seil mit diesem Zauber belegt ist, kann der Magier es in einen leichten Lederschild verwandeln, der selbsttätig Paraden ausführt. Der Schild wird in der Hand gehalten, und der Magier hat damit einen PA-Wert von 15. Mit der anderen Hand kann er normal mit einer Waffe attackieren (natürlich nicht mit einer zweihändig zu führenden). Zauberproben sind jedoch um 5 Punkte erschwert. Jede Parade kostet 2 ASP. Aus irgendeinem Grund verträgt sich dieses Artefakt nicht mit einem anderen: dem fünften Stabzauber. Wenn ein Magier versucht, mit magischem Schild und Flammenschwert zugleich zu kämpfen, muss ihm in jeder Kampfrunde je eine CH-Probe auf jedes der beiden Artefakte gelingen; bei Misslingen verwandelt sich das beleidigte Artefakt in ein Seil bzw. einen Stab zurück.

Das Ritual erfordert eine Probe auf MU/IN/GE+5 und kostet 27 ASP, davon 1 ASP permanent.



## DER FÜNFTE SEILZAUBER

### Ein magischer Apport

Bei diesem Zauber handelt es sich wie beim siebten Stabzauber und dem fünften Kugelzauber um einen magischen Apport, der ebenfalls eine Reichweite von 7 Meilen hat.

Das Ritual erfordert eine Probe auf MU/KL/CH+7 und kostet 17 ASP, davon 2 permanent.

## DER SECHSTE SEILZAUBER

### Die Feder

Dieser Zauber ist dazu da, dem phexgefälligen Zauberer das Leben zu retten, falls er bei Fassadenklettern, Hochseilakrobatik o.ä. abstürzen sollte: Das Seil kann sich auf Kommando zu einer Sprungfeder zusammenrollen, die unter dem Zauberer auf den Boden aufkommt und ihn abfedert. Der Zauberer nimmt durch den Sturz keinen Schaden; er kann jedoch verletzt werden, wenn er schwere oder scharfkantige Ausrüstungsteile mit sich führt, die auf ihn fallen. Pro 5 Schritt Sturz macht die Sprungfeder nach dem Auftreffen noch einen Hüpfen in eine zufällige Richtung, um den Schwung abzufangen — mit dem Magier obendrauf.

Das Ritual erfordert eine Probe auf MU/MU/GE+6 und kostet 21 ASP und 2W6 LP.

## DER SIEBTE SEILZAUBER

### Das Lasso

Wenn das Seil mit diesem Zauber belegt ist, kann der Magier es als Lasso werfen. Das Lasso trifft das anvisierte Ziel unweigerlich, wenn der Magier als Fernkampf-Attacke mit dem W20 eine 15 oder darunter würfelt. Der Magier muss das Ziel aber sehen können. Dann gilt es für den Magier nur noch, sich das Seil nicht aus der Hand reißen zu lassen...

Das Ritual erfordert eine Probe auf IN/FF/GE und kostet 21 ASP.

## DER ACHTE SEILZAUBER

### Der Korb

Wenn das Seil mit diesem Zauber belegt ist, kann der Magier es jederzeit ohne Einsatz von ASP in einen Korb mit Deckel verwandeln. Der Korb ist so gross, dass der Magier, zusammengekauert, gerade eben hineinpasst. Das Ritual erfordert eine Probe auf KL/FF/KK und kostet 21 ASP.



## DER NEUNTE SEILZAUBER

### Das Kellek

Ein mit diesem Zauber belegtes Seil kann sich auf Wunsch des Magiers in ein kleines Floss aus aufgeblasenen Lederschläuchen verwandeln, wie sie auf Gadang und Mhanadi verwendet werden. Das Floss kann bis zum doppelten Gewicht des Magiers tragen. Ein Paddel ist allerdings nicht inbegriffen...

Das Ritual erfordert eine Probe auf KL/FF/FF und kostet 21 ASP.

## DER ZEHNTE SEILZAUBER

### Das Seil steigt auf

Wenn das Seil mit diesem Zauber belegt ist, kann es sich auf Wunsch des Magiers ohne Einsatz von ASP senkrecht aufrichten, in die Luft erheben und so wie eine Fahnenstange stehen bleiben. Das Seil kann sich in seiner ganzen Länge erheben oder auch nur zum Teil. Es steht fest und kann nicht umgestossen werden. Das Seil kann in dieser Form maximal das doppelte Gewicht des Magiers tragen; wird es überlastet, sinkt es zusammen. Das Ritual erfordert eine Probe auf IN/KK/KK+2 und kostet 21 ASP.

## DER ELFTE SEILZAUBER

### klebende Enden

Dieser Zauber verschafft dem Seil selbstklebende Enden, die dort, wo sie auftreffen, haften bleiben. Der Magier kann die beiden Seilenden ganz nach Wunsch gleichzeitig oder abwechselnd aktivieren und deaktivieren. Dass die Seilenden am Untergrund haften hilft allerdings nichts, wenn der Untergrund nicht fest, sondern lose oder bröselig ist (bröseliger Putz, mürbes Gestein, abplatzende Rinde, ...).

Das Ritual erfordert eine Probe auf KL/FF/KK und kostet 21 ASP.

## DER ZWÖLFTE SEILZAUBER

### Der Spinnenfaden

Wenn dieser Zauber aktiviert ist, lässt das Seil den Magier, wenn er an ihm klettert oder auf ihm balanciert, nicht fallen, sondern hält ihn immer an der Hand oder dem Fuss fest, mit der/dem er es zuletzt berührt hat. Dies setzt allerdings Hautkontakt voraus; durch Schuhe oder Handschuhe hindurch wirkt der Zauber nicht. Das Seil hält nur den Magier fest, keine anderen Kletterer.

Das Ritual erfordert eine Probe auf CH/FF/GE und kostet 21 ASP.



## DER DREIZEHENTE SEILZAUBER

### Ein Tier

Ein mit diesem Zauber belegtes Seil kann der Magier entweder in ein Moosäffchen (DGSL, Bestiarium, 60) oder einen Mungo (DGSL, Bestiarium, 107) verwandeln und in dieses Wesen seinen Geist einfließen lassen. Welches der beiden Tiere der Magier wählt, muss beim Seilzauber-Ritual festgelegt werden und kann nachträglich nicht geändert werden. Während der Magier sich in dem Tier aufhält, ist sein menschlicher Körper so starr wie unter der Wirkung eines PARALÜ. Der Magier kann in Tiergestalt nicht zaubern. Er behält seine rein geistigen Eigenschaften und sein Denkvermögen, erhält aber die körperlichen Eigenschaften des Tiers. Jede Spielrunde, die er in dem Tierkörper verbringt, kostet ihn 5 ASP. Wird die ASP des Magiers aufgebraucht, bevor er zu seinem Körper zurückgekehrt ist, so verwandelt das Tier sich an Ort und Stelle in ein Seil zurück, während der Geist des Magiers in seinen Körper zurückgeschleudert wird und W20 SP erleidet. Stirbt das Tier, so wird der Geist des Magiers in seinen Körper zurückgeschleudert, erhält 2W20 SP, und das Seil ist verloren.

Das Ritual erfordert eine Probe auf MU/IN/GE+6 und kostet 21 ASP.

## DER VIERZEHNTE SEILZAUBER

### Das Auge

Ein mit diesem Zauber belegtes Seil kann dem Magier als verlängertes Auge dienen. Am einen Ende schaut er hinein, und was im Blickwinkel des anderen Seilendes ist, das sieht er. Wie beim Penetrizzel kann er durch das Seil hindurch Zauber wirken, wenn diese nur Blickkontakt und keine Gesten erfordern; die Zauberproben sind aber um 7 Punkte erschwert.

Das Ritual erfordert eine Probe auf KL/KL/KK und kostet 21 ASP.

## DER FÜNFZEHNTE SEILZAUBER

### Der Seilzug

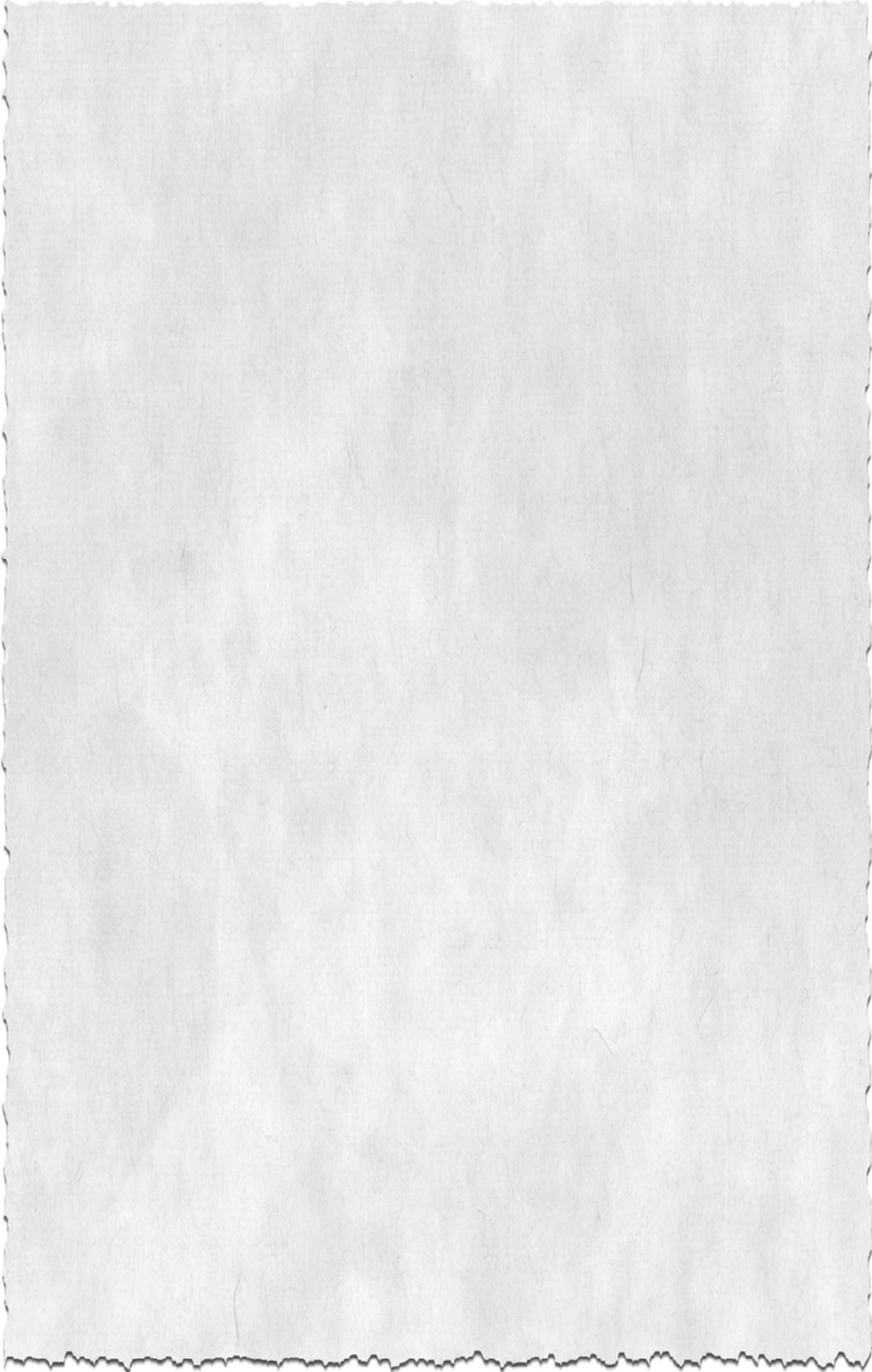
Ein mit diesem Zauber belegtes Seil kann sich auf Wunsch des Magiers zusammenrollen. Es kann dabei auch eine Last bewegen (z.B. heben), die an einem Ende hängt; oder auch zwei Lasten, die an den Seilenden befestigt sind, aufeinander zu ziehen. Insgesamt kann es maximal das doppelte Gewicht des Magiers bewegen. Wenn es eine Last heben soll, setzt das natürlich voraus, dass das Seil am anderen Ende hinreichend befestigt ist... Zieht das Seil an Gegenständen, die stabil und irgendwo befestigt sind, so zieht es nur mit dem KK-Wert des Magiers (es dürfte also kaum möglich sein, z.B. eiserne Gitterstäbe aus der Wand zu reißen, auch wenn sie leichter als der Magier sind).

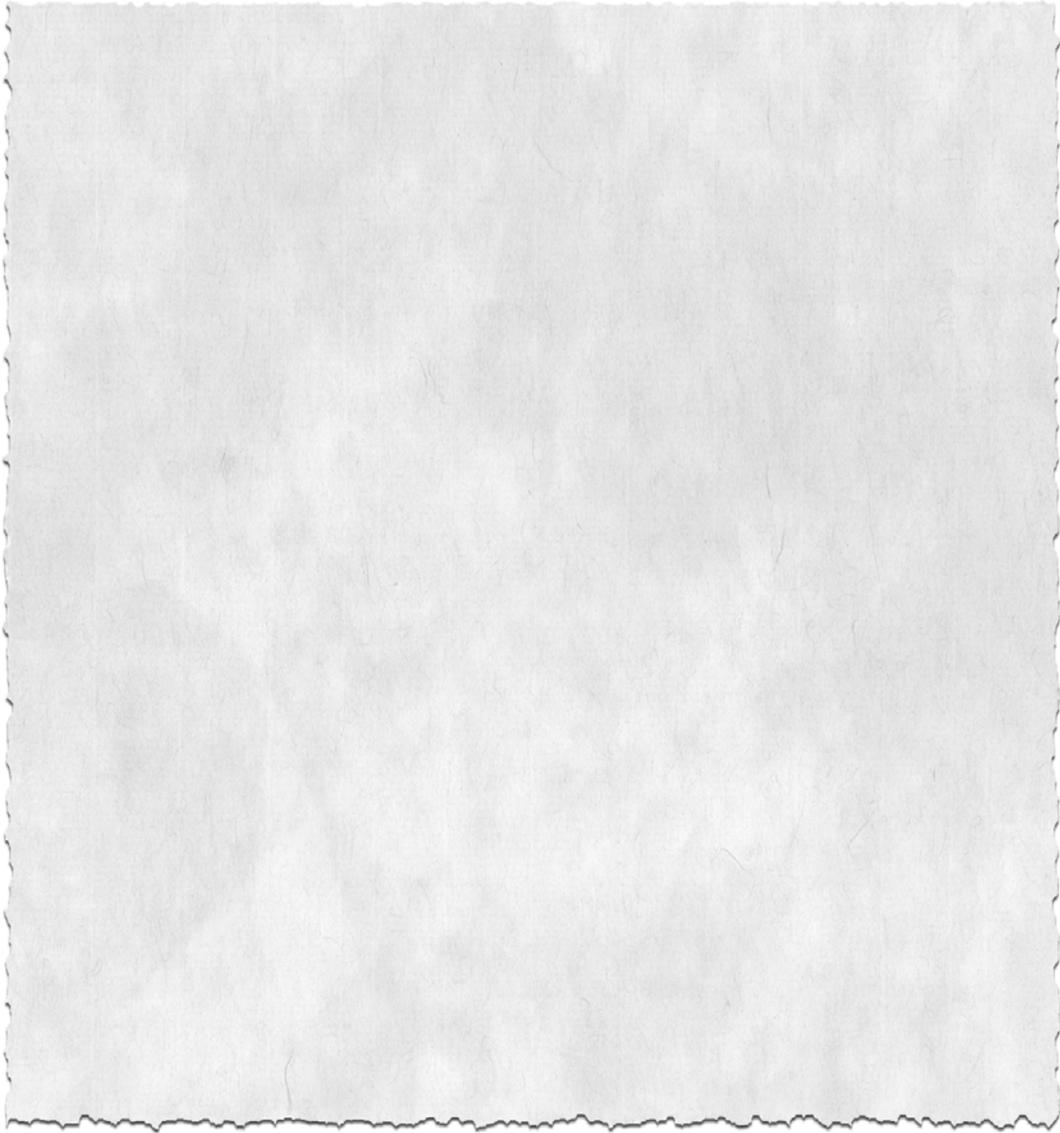
Das Ritual erfordert eine Probe auf IN/KK/KK+4 und kostet 21 ASP.



---

# DIE SPIEGELZAUBER







## DER ERSTE SPIEGELZAUBER

Wie der erste Stabzauber bewirkt dieses Ritual, dass der Spiegel unzerbrechlich ist und dass sich weitere Zauber in ihn einbetten lassen. Nur starke Magie (z.B. ein saftiger Destructibo) oder extreme zerstörerische Kräfte können dem Kristall noch etwas anhaben.

Wie oben beschrieben, kann bei diesem Zauber leicht etwas misslingen. Ist die Probe beim ersten Mal nicht geglückt, so kann es sein, dass der Spiegel einige Widrigkeiten aufweist: Bei 1 auf W6 ändert sich nichts, bei 2-4 auf W6 nimmt der Spiegel die anderen Zauber nicht so leicht an (alle anderen Rituale +2, das Aufrechterhalten des 7. kostet allerdings nur noch 4 ASP pro SR), bei 5-6 auf W6 ist der Spiegel auf jeden Fall ein belebtes Artefakt, dessen Charakter dem des Magiers entspricht ... allerdings ist der 4. Spiegelzauber um 2 Punkte erleichtert, so der Magier sein eigenes Bild in den Spiegel bannt, und kostet ihn auch nur 15 ASP. Dann kann es jedoch zu handfesten Wortduellen kommen, bei denen das Spiegelbild eine ganz eigene Meinung vertritt ... Dieser Zauber erfordert eine Probe auf (KL/CH/FF)+1 und kostet 13 ASP, davon 1 ASP permanent.

## DER ZWEITE SPIEGELZAUBER

Dieses Ritual zieht die Kräfte der Mondin in das Artefakt, und so ist es in der Lage, die Strahlen des Madamals in sich aufzunehmen, zu bündeln, und entweder als Strahl oder weit gestreut wieder abzugeben. Der Strahl besteht aus äusserst hellem Mondlicht und reicht bis zu 21 Schritt weit, erleuchtet allerdings nur eine Fläche, die so gross wie die Kristalloberfläche des Spiegels ist. Wird das Licht weit gestreut abgesandt, ist es sanft und weich und erhellt eine Glocke von ca. 7 Schritt Radius vor der Spiegelfläche.

Der Zauber erfordert eine Probe auf (IN/IN/CH)+2 und kostet 13 ASP.

## DER DRITTE SPIEGELZAUBER

Durch dieses Ritual kann der Magier den Spiegel dazu benutzen, die Sonne als Blendstrahl auszusenden, um damit Personen zu blenden.

Die Sonne muss natürlich zu sehen sein, so dass der Zauber nur bedingt in Räumen und auch nur tagsüber, wenn der Himmel nicht zu bedeckt ist, angewendet werden kann.

Der Magier hält den Spiegel in das Sonnenlicht und konzentriert sich auf Madas Kräfte. Dann lenkt er das Licht auf denjenigen, den er blenden will. Ersteres dauert etwa eine Kampfrunde, während das Blenden eines Gegners nur einer Sekunde bedarf. Für jeden Gegner muss der Magier das Sonnenlicht neu bündeln, so dass ihn das jedesmal 3 ASP kostet.

Die spieltechnischen Auswirkungen sind dabei so zu handhaben wie der „BLITZ DICH FIND“, nur dass es kein geistiger Blitz, sondern ein optischer ist, dem man durch wegrehen oder Augen schliessen ausweichen kann. Für den Zauber nutzt der Magier die natürliche Abwehr des Spiegels gegen die Sonne, die er immer widerspiegelt, während das Mondlicht hineinfällt und gesammelt wird.

Zum Gelingen dieses Spiegelzaubers ist eine (IN/FF/FF)-Probe +3 vonnöten. Der Zauber kostet 19 ASP.



## DER VIERTE SPIEGELZAUBER

Durch diesen Zauber vermag der Magier, das Bild einer Person in den Spiegel zu bannen. Diese Person muss in den Spiegel geblickt haben und das Ritual muss am darauf folgenden Vollmond vollzogen werden. Das Spiegelbild kann vom Magier selbst sein, oder von einer Person, die wichtig für sein Leben ist. Davon unabhängig erscheint das Bild immer dann, wenn irgendeine Person innerhalb von drei Tagen vor und nach Vollmond den Spiegel berührt oder wenn ein Magiebegabter 1 ASP (pro SR) investiert. Hat der Magier das Bild einer anderen Person in den Spiegel gebannt, so kann er mittels 5 ASP anhand der Deutlichkeit des Bildes erkennen, ob sich jener in einem Umfeld von (Stufe Magier +Stufe Person) Meilen Radius vom Spiegel befindet. Ist das Bild des Magiers darin, so kann ein anderer Magiebegabter jenes ersehen. Je näher der Spiegel zum Urbild kommt, desto deutlicher wird das Bild. Zusätzlich dazu kann der Anwender durch den Einsatz von 10 ASP die Gefühlslage des Mediums erkennen, also Hass, Verzweiflung, Angst, etc., (ähnlich wie bei dem Zauber [SENSIBAR](#)), die dann an der Mimik des Bildes abzulesen ist. Das Gesicht im Spiegel wirkt immer auf seltsame Art dreidimensional und scheint den Betrachter anzublicken.

Die Probe dieses Spiegelzaubers wird auf (KL/IN/CH)+4 abgelegt und kostet 21 ASP.

## DER FÜNFTE SPIEGELZAUBER

Ist dieser Zauber auf den Spiegel gelegt, kann der Magier Geister erspüren, die sich in einem Feld von 5 Schritt Radius um den Spiegel herum befinden. Die Aktivierung des Zaubers ist nur bei Nacht (also von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang) möglich und kostet den Magier 5 ASP. Der Spiegel zeigt die Anwesenheit von Geistern mit einem unstillen, silbrig flackernden Licht, das stärker wird, wenn der Magier den Spiegel auf den Geist richtet.

Mit (MU/IN/IN)-Probe+5 ist dieser Zauber vollbracht und kostet den Magier 19 ASP.

## DER SECHSTE SPIEGELZAUBER

Ist der Spiegel mit diesem Zauber belegt, ist der Magier jederzeit in der Lage, durch einen Blick in den Spiegel vermeintliche Illusionen zu durchschauen. Jeder Blick kostet dabei 7 ASP, hat der Magier seinen Blick abgewandt, muss er aufs Neue Astralpunkte investieren. Die Illusion ist im Spiegel einfach nicht sichtbar, da er die reale Wirklichkeit - spiegelbildlich - wiedergibt. Der Zauber wirkt nur auf Illusionszauber und nur im tatsächlichen Blickwinkel, so dass der Magier das Ziel meist im Rücken hat. Auf Verwandlungszauber wie den [VISIBILI](#) oder den [ADLER,WOLF](#) ... hat der Zauber (natürlich) keine Wirkung.

Abzulegen ist diese Probe auf (KL/IN/CH)+6 und kostet 24 ASP.

## DER SIEBTE SPIEGELZAUBER

Bei diesem Zauber handelt es sich um einen dem [INVERCARNO](#) ähnlichen Abwehrzauber, mit dem der Magier auf ihn geschleuderte Kampfzauber oder Verwandlung von Lebewesen von sich abwenden und auf den Urheber zurückschleudern kann. Dazu muss der Magier den Zauber jedoch aktivieren, was 5 ASP pro Spielrunde kostet. Während dieser Zeit wirft der Spiegel den ersten Zauber oben genannter Gebiete zurück, es kann aber keines der anderen Spiegelrituale genutzt werden.

Wurde der Zauber ausgelöst, benötigt der Spiegel Zeit, um sich wieder aufzuladen. Da die astralen Kräfte stark sind, wenn die Sonne den Horizont berührt, dauert es meist bis Sonnenauf- oder untergang (mindestens aber 3 Stunden).

Die Verwandtschaft dieses Zaubers zum [INVERCARNO](#) ist unübersehbar und lässt darauf schließen, dass eben jener schon zu frühbosparanischen Zeiten, zu denen die Spiegelmagie entstand, existierte.

Der Zauber wird auf (MU/KL/IN)+7 abgelegt und kostet 27 ASP, davon 2 ASP permanent.



---

# DRUIDENRITUALE



## HERR ÜBER GEISTER

Der Druiden meditiert und lässt seine Kräfte fließen [4 ASP], daraufhin werden alle Mindergeister im Radius von (ST des Druiden)x3 zu dem Ritualwirker hingezogen. Sobald sie den Druiden berühren, ergeht ein Viertel (abgerunden) ihrer LE an die ASP des Zauberkundigen, während die Mindergeister vergehen.

Diese zusätzliche ASP muss innerhalb der nächsten 36 Stunden verbraucht werden, ansonsten verschwindet diese ASP innerhalb kürzester Zeit und hinterlässt einen grossen Kopfschmerz beim Druiden (KL-3 und IN -2 für 4 Stunden).

Je nach Örtlichkeit und Meisterentscheid halten sich im Bereich des Rituals W20 bis 5W20 Mindergeister auf.

**Probe:** MU/CH/KK

Herrschaft über die Träume

Um dieses Ritual wirken zu können, muss der Druiden eine Haarlocke oder Finger-/Zehennagel und eine Viertel Unze Blut des Opfers zusammen mit einer Alraunenwurzel vermengen und dann in einem Tontopf verkochen, bis nur noch ein dicker Schleim übrigbleibt, der sich 3W6 Tage hält.

Diesen Schleim muss sich der Druiden auf die Schläfen schmieren, dann kann er in die Träume seines Opfers eindringen und ihm entweder weissagen oder Alpträume bescheren. Erstere Wirkung ist eher im positiven, Zweiter senkt den MU und die KL des Opfers für 3 Tage um 1 Punkt (die Wirkung ist additiv, d.h. wird ein Opfer 2 Tage mit Alpträumen heimgesucht hat es Abzüge von je 2 Punkten). Beide Wirkungen bleiben in den Erinnerungen des Opfers hängen, und noch Jahre danach kann es sich an die schrecklichen Alpträume oder die geheimnisvolle Warnung vor einer Gefahr erinnern.

Das Ritual, während dem das Opfer beliebig weit entfernt sein kann, kostet 24 ASP und erfordert eine **Probe:** (MU/KL/IN). Für je 20 Meilen Entfernung zwischen Druiden und Opfer wird die Probe um 1 Punkt erschwert.

Weihe des Landes

**Probe:** IN / IN / GE + 8

**Wirkungsweise:** Bei diesem Ritual weiht der Druiden das Land für Stufe des Druiden Tage. Das Land erwehrt sich während dieser Zeit aller nicht druidischen Eindringlinge. Besonders aggressiv agiert es gegen Eindringlinge, die dem Land schaden (z.B. Holzfäller, Köhler, Jäger, etc.). Auch die Tiere, die auf diesem Stück Land leben, helfen aktiv dabei mit.

Dem Druiden geschieht jedoch kein Leid. Eher im Gegenteil. Alle druidischen Sprüche sind für ihn um 2 Punkte erleichtert, alle Rituale sogar um 3 Punkte!. Ausserdem profitiert der Druiden bei der nächtliche Regeneration davon. Er regeneriert statt der üblichen W6 ASP das Doppelte! Er muss sich allerdings die ganze Zeit über auf dem geweihten Land aufhalten.

Dieses Ritual lässt sich nur in freier Natur ausüben. In Städten oder in der Nähe dieser wird die Weihe nicht möglich sein; nicht einmal in Feldfluren oder intensiv genutzten Wäldern. Das Land sollte ausserdem in einem genügend grossen Abstand zu Städten liegen.

**Kosten:** 50 ASP + 5 ASP je 100 Schritt Durchmesser



## TODESRACHE

Dieses Ritual bietet die Möglichkeit einen Erzfeind mit in den Tod zu nehmen, selbst wenn diese Person nicht in Sichtweite ist. Der Druiden konzentriert sich dafür eine Stunde lang auf den Feind und stellt sich dessen Tod vor. Der Druiden kann dabei alle verbliebenen LP und ASP zusammengerechnet auf eine Person als Schadenspunkte projizieren. Der Druiden ist danach auf jeden Fall tot und kann nicht wiederbelebt werden. Charakteristisch für den Spruch ist, dass sich Lippen und Zunge der Toten schwarz verfärben. Der Druiden muss das Opfer kennen oder zumindest einmal gesehen haben. Je nachdem, wie sehr das Opfer dem Druiden vertraut ist, kann es zu Erleichterungen oder Erschwerungen für die Probe bis zu fünf Punkten kommen. Des Weiteren können Materialkomponenten des Opfers, wie Haare, Fingernägel (+2), Blut (+7) und Körperteile/Gliedmassen (+10) weitere Erleichterungen der Probe bieten. Auch die Distanz zum Opfer spielt eine Rolle. Ist das Opfer weiter als 10 Meilen entfernt, so kommen noch mal 5 Punkte Erschwernis dazu. Das gilt für alle weiteren 10 Meilen. Dieses Ritual erfordert abgesehen von Erleichterungen und Erschwernissen eine Probe auf MU/MU/KK+2xIVIR

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht

**Probe:** IN/IN/KK+1

**Wirkungsweise:** Der Kristall, ein natürlich gewachsener Bergkristall (ungefähr 5 Unzen), wird in eine hölzerne (!) Schale, gefüllt mit dem Blut des Druiden, gelegt. Der Druiden taucht seine Hände ebenfalls in die Schale und stimmt sich auf den Kristall ein, während die astralen Kräfte fließen. Danach kann der Druiden die anderen Kristallzauber auf den Kristall legen.

**Kosten:** 30 ASP, davon 3 ASP permanent, 2W6 LP, davon 2 LP permanent

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent



---

# KRISTALLZAUBER



## I. KRISTALLZAUBER

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht

**Probe:** KL/IN/FF+4

**Wirkungsweise:** Der Kristall kann in Zukunft ein schwaches Licht ausstrahlen; gerade so hell wie eine kleine Kerzenflamme oder ein funzliges Öllämpchen.

**Kosten:** 20 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent

## II. KRISTALLZAUBER

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht

**Probe:** KL/KL/IN+5

**Wirkungsweise:** In diesem 5tägigen Ritual wird der Kristall ganz besonders auf seinen Besitzer eingestimmt. In Zukunft sind alle druidischen Rituale um einen Punkt erleichtert.

**Kosten:** 35 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent

## III. KRISTALLZAUBER

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht

**Probe:** IN/CH/CH+8

**Wirkungsweise:** Nach diesem schwierigen Ritual werden alle Beherrschungszauber des Druiden um einen Punkt erleichtert, sofern das Opfer des Beherrschungszaubers, während es verzaubert wird, den Kristall betrachtet. Leider ist diese Fähigkeit im Kampf nicht anzuwenden. Des Gegners Aufmerksamkeit aus den Kristall zu lenken ist unwahrscheinlich schwierig. Beim Misslingen des Rituals besteht die Gefahr, dass der Kristall zerbricht (1 -10 auf W20).

**Kosten:** 64 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent

## VI. KRISTALLZAUBER

**Zauberdauer:** ein Tag von Mitternacht bis Mitternacht

**Probe:** IN/FF/FF+6



---

**Wirkungsweise:** Dieses Ritual stellt eine Verstärkung des III. Kristallzaubers dar. Es ist eine kurzfristige Blendung eines Gegners für Stufe des Druiden Sekunden möglich. Diese Fähigkeit des Kristalls lässt sich nur einmal pro Tag anwenden.

**Kosten:** 40 ASP

**Reichweite:** B

**Wirkungsdauer:** permanent



---

# SCHAMANENRITUALE



## REINIGEN DES WASSERS

Ein schamanistisches Ritual der Tocamuyac

**Technik:** Auf ein mit Meerwasser gefülltes Gefäß legt der Schamane seine Perlmuttertafel und begibt sich in Trance.

**Zauberdauer:** etwa 1 Stunde

**Probe:** IN/KK/KK (+ 3 je angefangene 10 Mass Wasser)

**Wirkungsweise:** Durch dieses Ritual kann der Tocamuyac-Schamane eine theoretisch unbegrenzte Menge Meerwasser in Trinkwasser umwandeln. Nach dem vollendeten Ritual hat sich das Salz des Wassers auf der meist runden, mit heiligen Symbolen und magischen Zeichen geschmückten Tafel auf Perlmutter gesammelt. Das Wasser ist anschliessend frisch und trinkbar.

**Kosten:** 2W6 ASP je angefangene 10 Mass Wasser

**Reichweite:** 1 Schritt

**Wirkungsdauer:** permanent

**Meisterhinweis:** Dieses Ritual ist nur den Schamanen der Tocamuyac bekannt. Statt dessen kennen diese nicht die Rituale des **SCHLANGENFLUCHES** und der **TABUZONE**.

Alle Schamanen wissen, dass der ständige Gebrauch von umgewandeltem Meerwasser den Zorn der Nipakaus des Meeres auf den Trinkenden lenkt, so dass sie dieses Ritual nur in Notfällen anwenden.

**Startwerte:** Tocamuyac-Schamane 0



## ZEICHEN SETZTEN

Ein schamanistisches Ritual der Tocamuyac

**Technik:** unbekannt

**Zauberdauer:** etwa 3 Stunden

**Probe:** KL/IN/CH (erschwert um die Anzahl der in dem Zeichen verwendeten Worte)

**Wirkungsweise:** Dieses Ritual ermöglicht es einem Schamanen, vor einem Hafen ein kaum wahrnehmbares übernatürliches Zeichen erscheinen zu lassen, das seinesgleichen zahlreiche wertvolle Informationen zu geben vermag: sei es ein unsichtbares, aber spürbares Leuchtfeuer, sei es eine Warnung, sei es der Verweis auf einen grosszügigen Händler oder ähnliches. Die Komplexität der Mitteilung schwankt, doch als Richtlinie lässt sich sagen, dass sie nicht mehr beinhalten kann, als sich mit 21 Wörtern ausdrücken lässt.

**Kosten:** 1W6 ASP + 1 ASP pro Monat, den die Botschaft bestehen bleiben soll

**Reichweite:** unbekannt

**Wirkungsdauer:** je nach eingesetzten ASP

**Meisterhinweis:** Zum Verständnis der Botschaft ist entweder Magie oder aber eine gelungene Prophezeien-Probe notwendig, die für alle „Anderen“ um 13 Punkte erschwert ist.

Dieses Ritual ist nur den Schamanen der Tocamuyac bekannt. Statt dessen kennen diese nicht die Rituale des SCHLANGENFLUCHES und der TABUZONE.

**Startwerte:** Tocamuyac-Schamane 0



## SEELENVERSCHMELZUNG

Allgemeines Schamanenritual

**Probe:** KLAN/119+MR

**Technik/Wirkungsweise:**

Der Schamane muss seine Seele darauf vorbereiten, dass sie seinen Körper verlässt und dass sie in den Körper eines anderen Wesen einfließt. Er muss durch Tänze, durch die Einnahme von Rauschmitteln oder sonstige Methoden in einen ekstatischen Zustand verfallen. Der Schamane fühlt am Höhepunkt der Ekstase, dass seine Seele bereit ist, seinen Körper zu verlassen. Wenn er in einem Zeitraum von fünf Minuten einer Person oder Tier etwa zehn Sekunden lang in die Augen sehen kann, so kann er mit seiner Seele in den Körper dieses Wesens eindringen.

Wenn die Seele in die Person eingeflossen ist, sind beide Seelen in einem Körper. Wie die Verschmelzung verläuft ist unterschiedlich. Einerseits ist es dem Schamanen möglich, dass er seine Anwesenheit im Körper des Wirtes verbergen versucht. Das Opfer kann durch eine KL Probe erkennen, dass etwas passiert ist, kann aber nur mittels einer Magiekundeprobe +10 genau sagen, dass ein fremder Geist in es eingeflossen ist.

Wenn der Schamane seine Seele nicht verbirgt oder seine Seele im Wirtskörper erkannt wird, hängt der Verlauf der Verschmelzung viel von dem Verhalten beider Seelen ab. Grundsätzlich wissen die Seelen, wenn sie in einem anderen Körper sind, alles über einander, sie sind ja verbunden.

Es kann immer nur eine Seele den Körper kontrollieren. Wenn die Seelen kooperieren, dann können sie auch bewusst die Kontrolle wechseln. Wenn die Seelen allerdings streiten, kann es zu einem Kampf kommen, der solange dauert bis eine der Seelen, freiwillig oder unfreiwillig, den Körper verlassen hat. Spieltechnisch verläuft der Kampf um eine Seele so: Jeder der beiden würfelt eine CH Probe. Man nimmt die Restwerte, also CH-Wert minus gewürfelten Wert, und subtrahiert den niedrigeren von dem höheren Restwert. Derjenige, der bei seiner CH-Probe erfolgreicher war, hat für Restdifferenz Stunden Kontrolle über den Körper. Wenn eine der beiden Seelen 24 Stunden keinerlei Kontrolle über den Körper erlangen kann, so wird sie aus ihm vertrieben.

Eine Seele kann aber auch durch einen Exorzismus aus dem Körper vertrieben werden. Eine vertriebene Seele reist alsdann verloren durch Raum und Zeit.

Wenn der Schamane den Wirtskörper wieder verlassen will, muss er ein ähnliches Ritual mit dem Wirtskörper vollziehen, wobei sein eigener Körper oder der Körper eines neuen Wirtes in Augenreichweite sein muss.

Der Körper der Schamanen verbleibt in der Zwischenzeit seelenlos — wie in einer tiefen Ohnmacht, nicht etwa steinhart und unverwundbar wie unter PARLÜ.

**Kosten:** 15 ASP

**Wirkungsdauer:** Bis zum Verlassen der Seele



## DAS AUGES DES SCHAMANEN

Allgemeines Schamanenritual

**Probe:** KL/IN/IN

**Technik/Wirkungsweise:** Wie auch bei der Seelenverschmelzung muss der Schamane seine Seele darauf vorbereiten auf Reisen zu gehen. Dies geschieht auch hier damit, dass er sich in einen ekstatischen Zustand begibt, wonach er am Höhepunkt die Reise initiieren kann.

Zum Unterschied zur Seelenverschmelzung verlässt den Körper nur ein Teil seiner Seele, mit welchem er durch den Raum reisen kann. Auch grössere Distanzen sind kein Problem. Lediglich muss der Schamane den Ort keimen. Die Seele nimmt von den Orten, zu denen sie reist, symbolische Informationen wahr. Im Kopf des Schamanen entstehen Bilder, die er interpretieren muss. Die wesentliche Frage ist, ob der Schamane fähig ist, diese Symbol zu deuten, denn oftmals sind diese Bilder mehrdeutig. In den meisten Fällen handelt es sich bei den überlieferten Eindrücken um ein Gesamtbild der Stimmung an jenem Ort. Diese Bilder entsprechen etwa den Bildern, die bei Träumen entstehen.

Die Seele kann bei dieser Reise nicht verlorengehen. Sie kehrt automatisch zum Schamanen zurück.

**Kosten:** 10 ASP



## KRAFTTIERBEFRAGUNG

Allgemeines Schamanenritual

**Probe:** KL/IN/CH

**Technik/Wirkungsweise:** Der Schamane begibt sich an einen vertrauten Ort, schliesst die Augen und versucht sich zu entspannen. Wenn er vollkommen ruhig ist versucht er sich geistig vorzustellen, dass er in einen Tunnel hinabsteigt. Am Ende des Tunnels erwarten ihn ein Licht und eine unbekannte Welt. In dieser imaginären Welt nimmt er Eindrücke symbolhaft wahr. Vor allem aber ist es die Welt seines Krafttieres...

Das Krafttier ist ein Wesen aus dem Unterbewussten des Schamanen, das ihm in Form eines Tieres erscheint, mit dem er sich identifizieren kann. Die Erscheinungsform des Tieres kann mitunter je nach Situation variieren, in dem meisten Fällen aber ist es ein Tier, das dem Schamanen sehr nahe steht (Seelentier).

Das Krafttier spricht mit dem Schamanen, zeigt ihm Bilder und Visionen. Der Schamane kann dadurch sich und seine Welt besser verstehen. Manchmal kommuniziert der Schamane mit seinem Krafttier, damit es ihm raten soll, und vor allem, dass er eine andere Sicht auf seine Probleme bekommt. Er kann sein Krafttier auch bitten, ihm Energie zu liefern oder auch es bitten anderen zu helfen. Bei einem Wurf 1-10 auf dem W20 verhilft das Krafttier dem Schamanen zu ebensoviel LP (oder demjenigen, dem der Schamane helfen will). Ist die Zahl höher, passiert nichts.

Die Bindung zu dem Krafttier kann dadurch gestärkt werden, dass der Schamane bei einem rituellen Tanz sich in der Ekstase wie dieses Krafttier verhält. Für diesen Tanz braucht er allerdings Trommler, ein grosses Feuer, um das er schliesslich auch tanzen soll, und einen heiligen Ort. Nach diesem Tanz ist das Krafttier dem Schamanen näher und auch bereitwilliger ihn bei seiner Suche zu unterstützen.

Manchmal erscheint das Krafttier dem Schamanen auch im Traum.

**Kosten:** 5 ASP

**Wirkungsdauer:** variabel



## WINTERSCHLAF

Ritual der Trollschamanen

**Probe:** KL/IN/KK+0

**Technik/Wirkungsweise:** Trolle könnten, obwohl sie imstande sind, Wintervorräte von Eicheln und Nüssen anzulegen, den langen Winter und den mageren Vorfrühling in den Trollzacken nicht überleben, wenn sie nicht Winterschlaf hielten. Nachdem eine passende, trockene Höhle gefunden, mit Heu und Laub ausgepolstert und mit Steinen einbruchssicher verschlossen ist, versetzt der Schamane seine Sippe in einen tiefen Schlaf, währenddessen alle Stoffwechselfvorgänge stark verlangsamt sind. Dies kostet ihn pro Winterschläfer W6 ASP; jeden Schlafenden selbst aber W6 LE pro Monat Schlaf, da die Winterschläfer von ihrem Körperfett zehren. Die Schamanen selbst halten nur eine Winterruhe, während der sie von eingelagerten Vorräten leben und über ihre schlafende Sippe wachen. Geweckt werden die Schläfer nur durch steigende Temperaturen im Frühling, schneidende Kälte (wenn jemand die Höhle aufgebrochen hat) oder lebensbedrohenden Hunger (wenn die LE unter 20 sinkt). Ein Trollschamane kann selbstverständlich auch Menschen, Elfen oder Zwerge in Winterschlaf versetzen, wenn diese damit einverstanden sind.



## RUF DER STEINE

Ritual der Trollschamanen

**Probe:** CH/CH/KK+6

**Technik/Wirkungsweise:** In Lebensgefahr kann der Schamane durch lautes Brüllen Steine zu Hilfe rufen. Je nach Gelände kann eine Gerölllawine über die Feinde niedergehen, eine Mauer zusammenstürzen, können an einem Hang oder auf einer leicht abschüssigen Wiese Feldsteine sich aus der Erde lösen und ins Rollen kommen, oder ähnliche Effekte. Die Steine bewegen sich jedoch nicht auf ebenen Flächen oder bergauf. Sie „attackieren“ alle umstehenden Wesen ausser Trollen (ja, auch die Helden und ihre Pferde, sofern sie nicht dem Troll auf den Schultern sitzen, weiterhin auch Bäume, Kräuter und Sträucher), indem sie sie zu überrollen versuchen. In Ausnahmefällen kann es dabei auch für den Troll gefährlich werden, wenn er dieses Ritual z.B. in einer Höhle durchführt und dabei eingeschlossen wird. Um die Steine herbeizurufen, stellt der Troll sich auf einen Stein und brüllt ununterbrochen mit voller Kraft (er kann gleichzeitig keine Attacken ausführen, Paraden und Ausweichmanöver sind um 5 Punkte erschwert). Nach W20 KR setzen sich mindestens (nach Meisterentscheid, wenn es stimmungsvoll ist, auch mehr) Stufex2 Quader (Tonnen) Steine in Bewegung, falls so viele in der Nähe sind, und greifen so lange an, wie der Troll weiter brüllt. Das Ritual kostet den Schamanen 3W6 ASP.



---

## REISE DURCH DEN FELS

Ritual der Trollschamanen

**Probe:** MU/IN/KK+6

**Technik/Wirkungsweise:** Der Schamane kann sich und bis zu sechs Begleiter bis zu Stufe+6 Meilen weit durch massives Gestein transportieren, was ihn 12 ASP kostet plus weitere W6 pro Begleiter. Dabei holt sich der Fels alle Metallgegenstände zurück, die die Helden bei sich haben (ausser Flussgold, gediegenem Silber und magischen Artefakten). Ansonsten entspricht dieses Ritual dem geodischen "Weg durch Sumus Leib" (siehe Die Magie DSA, Seite 73).



## SPRACHE DER BRÜDER

Ritual der Ferkinaschamanen

**Probe:** IN/IN/CH+MR

**Technik/Wirkungsweise:** Dieses Ritual ermöglicht dem Schamanen eine telepathische Verständigung mit allen Säugetieren (inkl. Menschen, Elfen, Zwerge, ...) und Vögeln (nicht jedoch mit Echsen, Insekten, Pflanzen etc.). Es werden Gedankenbilder übermittelt (in beide Richtungen), keine eigentliche Sprache. Tiere verhalten sich dem Schamanen gegenüber friedlich, solange er sie nicht angreift, und können mit einer Bekehren-Probe davon überzeugt werden, mit ihm zu kooperieren, wenn das nicht völlig gegen ihre eigenen Interessen verstösst. Der Schamane muss sich, um den geistigen Kontakt herzustellen, dem Wesen mit offenen Händen bis auf 10 Schritt nähern, Blickkontakt herstellen, und MR+W6 ASP investieren, mindestens aber 3 ASP. Der geistige Kontakt bleibt so lange bestehen, wie der Schamane und das verzauberte Wesen sich nicht weiter als 10 Schritt voneinander entfernen, längstens aber bis zum Sonnenaufgang.



## SCHATTEN IN DER NACHT

Ritual der Ferkinaschamanen

**Probe:** KL/IN/GE+2, zudem eine Probe auf Stimmen imitieren !

**Technik/Wirkungsweise:** Der Schamane stellt sich an einen Platz absoluter Dunkelheit und stimmt sich eine halbe Stunde lang auf die Nacht ein, indem er die Stimmen nachtaktiver Tiere imitiert. Das Ritual kostet 2W6 ASP + 1 ASP pro Punkt Probenerleichterung. Der Schamane verschmilzt mit den Schatten und bewegt sich gewandt und leise. Seine Schleichen- und Sinnesschärfe-Proben werden um so viele Punkte erleichtert, wie er zusätzliche ASP investiert hat. Die Sinnesschärfe-Proben anderer Wesen, die ihn entdecken könnten, werden um ebenso viele Punkte erschwert. Es werden alle Sinne getäuscht! Dieses Ritual wirkt nur in freier Natur (damit aber auch in Höhlen), nicht aber in Gebäuden.



## PFAD DER BLUTRACHE

Ritual der Ferkinaschamanen

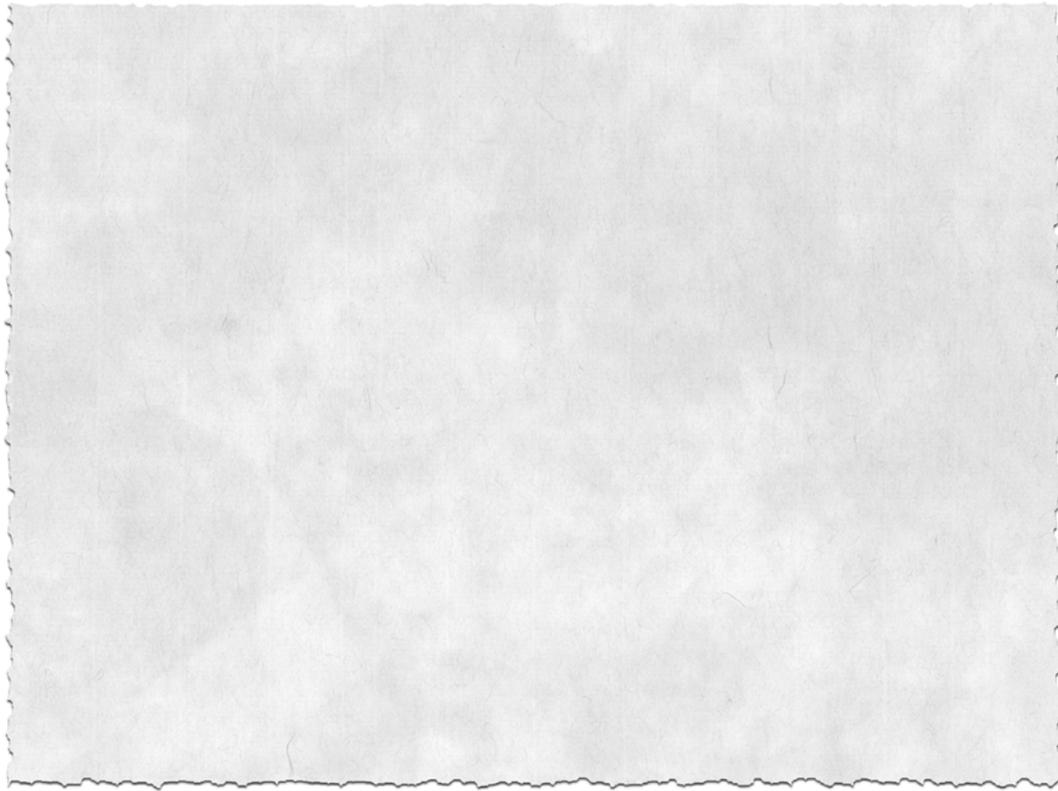
**Probe:** MU/KL/IN

**Technik/Wirkungsweise:** Der Schamane benötigt hierfür einen persönlichen Gegenstand oder einen Körperteil (Haare, ...) der Person, die gesucht wird. In einem Ritual, das eine ganze Nacht dauert, verzaubert der Schamane sich oder einen anderen Anwesenden, der die Spur des Gesuchten aufnehmen soll. Dies kostet 4W6 ASP. Wenn die gesuchte Person bereits länger als einen Monat verschwunden ist, wird die Probe nach Massgabe des Meisters erschwert (z.B. +1 für zwei Monate, +20 für ein Menschenalter, +50 für Jahrhunderte). Der Verzauberte findet die Spur seines Opfers, egal wie alt sie ist; immer wieder findet er kleine Hinweise (die er allerdings selbst deuten muss), die ihm den Weg weisen (verlassener Lagerplatz des Gesuchten mit zurückgelassenem Gegenstand, Zeugen, die ihn gesehen haben, ...).



---

# KOBOLDSHUT





## I. HUTZAUBER

Wirkung: Der Hut ist personalisiert. Er lässt sich nur von seinem Schöpfer (Kobold) verwenden oder von einer Person, der er von seinem Besitzer geschenkt wurde.

## II. HUTZAUBER

Wirkung: Der Hut ist wasserfest.

## III. HUTZAUBER

Wirkung: Der Hut ist schmutzabweisend.

## IV. HUTZAUBER

Wirkung: magischer Apport — der Schelm kann seinen Hut aus beliebiger Entfernung herbeirufen

## V. HUTZAUBER

Wirkung: Der Hut kann auf Geheiss des Schelms von alleine auf einen Haken oder Ständer fliegen..

## VI. HUTZAUBER

Wirkung: Der Hut kann alle möglichen Gegenstände aufnehmen. Er hat sozusagen unbegrenzten Stauraum. Alle Gegenstände wandern in den Limbus. Es besteht eine 5%ige Wahrscheinlichkeit (20 auf W20), dass der Gegenstand nicht wieder hervorgeholt werden kann. Je nach Grösse des Gegenstands muss der Schelm für das „Verstauen“ zwischen 1 und 5 ASP aufwenden. Das selbe gilt auch für das Wiederhervorholen des Gegenstandes.

Bei magischen Artefakten muss mehr Kraft investiert werden: 1 ASP je gespeicherten permanenten ASP in dem Artefakt zusätzlich.

## VII. HUTZAUBER

Wirkung: Der Hut wechselt nach Wunsch des Schelms die Farbe.

## VIII. HUTZAUBER

Wirkung: Der Hut wechselt nach Wunsch des Schelms die Form.

## IX. HUTZAUBER

Wirkung: Der Hut ist ein Eingang in ein Feenreich. Wer das Lösungswort kennt, kann sich unter Einsatz von 5 ASP den Hut über den Kopf und ganz herunter bis zu den Füßen ziehen und landet in einer Feenwelt. Was dort passiert, ist Sache des Meisters. Was mit dem Hut passiert, der draussen liegenbleibt, auch.



---

## X. HUTZAUBER

Wirkung: Wenn der Schelm den Hut auf seinem Kopf dreimal herumdreht, wird er für 1 SR unsichtbar (samt Hut, Kleidern und Gepäck!). Dies funktioniert nur einmal am Tag.



---

# ELFENLIEDER



## BANNLIED

**Technik:** Die Elfensippe versammelt sich um den Verbrecher und stimmt das Lied an.

**Zauberdauer:** eine halbe Stunde

**Probe:** der Sippe muss eine gemeinsame Musizierenprobe mit den jeweils besten Eigenschaften und dem besten Talentwert gelingen, die um die MR des zu bannenden Elfen erschwert ist.

**Wirkungsweise:** Mit diesem Lied schützen sich die Elfensippen vor Verbrechern unter ihnen, indem sie sie zeitweilig oder permanent verbannen. Bei einer zeitweiligen Verbannung („feya'sala, feyagra zasala, alwa feysala, fey'dhao nurdraya fey'salanurgra“) ist der Elf für die Sippe praktisch unsichtbar, er verschwindet aus ihrem Wahrnehmungskreis, so dass er von jedem ignoriert wird, was für den Elfen meist Strafe genug ist und ihn dazu bringt, sein Verhalten zu ändern. Nach einem Tag endet diese Zaubervariante. Die permanente Verbannung („feya'sala, feyagra zasala, fey'dhao nurdraya fey'salanurgra“) ist die schlimmste Strafe, die die Elfen kennen: Von nun an für den Rest seines Lebens muss der Elf die Sippe verlassen und ist verflucht, sie nicht mehr wiederzufinden.

**Kosten:** 1W6 ASP für jedes Sippenmitglied

**Reichweite:** von Angesicht zu Angesicht **Wirkungsdauer:** siehe oben

**Meisterhinweis:** Die Verbannung des badoc-Elfen kann praktisch gar nicht rückgängig gemacht werden: Antimagie ist wirkungslos und selbst jedes zauberbannende Wunder scheint zu versagen. Die einzige Möglichkeit für den Elf, zurückzukehren, wäre, der Sippe zu beweisen, dass er es wert ist, wieder aufgenommen zu werden. Das ist aber praktisch unmöglich - einerseits aufgrund der mangelnden Bereitschaft der Verbannten, zum anderen, weil wegen der Wirkung des Liedes die Sippe gar keine Notiz davon nimmt, was der Ausgestossene tut. Auf Isdira heisst das Lied.

**Reversalis:** nicht möglich **Startwerte:** Musizieren



## DAS LIED DER ALTEN

**Technik:** Der Elf singt und spielt eines der unzähligen Lieder vom Alten Volk, ihren Sagen und Legenden.

**Zauberdauer:** siehe unten

**Probe:** jede Spielrunde muss eine Musizierenprobe gelingen, die mit jeder SR um 3 Punkte erschwert wird.

**Wirkungsweise:** Die Vergangenheit ersteht vor dem geistigen Auge des Elfen bildlich auf: er erlebt das Alltagsleben, die Taten der Vorfahren, die Natur, grosse Katastrophen oder wovon immer das Lied handeln mag, wie sie waren. Zunächst ist das Bild schemenhaft und wird dann mit jeder Spielrunde deutlicher. Was der Elf erkennen kann, wie lange er dazu braucht und was für Wissen er aus dieser Vision ziehen kann, ist dem Meister überlassen.

**Kosten:** 3 ASP/SR

**Reichweite:** Z

**Wirkungsdauer:** je nach Belieben und Gelingen der Musizierproben

**Meisterhinweis:** Das Lied (feya dha gwanchai alwa'arras) entspricht der Sehnsucht vieler Waldelfen nach dem feengleichen Leben im Licht von Sala Mandra vor der Trennung der Völker. Auelfen mögen sich auch an die Zeit des Hochelfenreichs erinnern wollen. Die Firnelven spielen dieses Lied normalerweise nicht, da sie die Vergangenheit ihres Volkes als Fluch empfinden. Das Lied geriet immer mehr in Vergessenheit und ist erst in jüngster Zeit nach der Rückkehr Fenvariens wieder etwas bekannter geworden. Das Lied vermittelt mehr Stimmung und Moral einer Begebenheit der elfischen Geschichte, nicht genaue Details, ist also kein Ersatz für einen BLICK IN DIE VERGANGENHEIT.

**Reversalis:** keine Wirkung **Startwerte:** Musizieren



---

## DAS LIED DER STILLE

**Technik:** unbekannt

**Zauberdauer:** siehe unten

**Probe:** halbstündig eine um vier Punkte erschwerte Musizierenprobe

**Wirkungsweise:** Wenn der Firnelf dieses Lied (dhamandra sala diun, dhamandra sala dao'lr) spielt, werden alle anderen Geräusche in einem Radius von 100 Schritt so stark gedämpft, dass sie für einen Menschen fast unhörbar werden. Selbst das Donnern einer Lawine wird dann zu einem leisen Murmeln, normale Unterhaltungen sind nicht möglich, da kein Wort über die Lippen zu kommen scheint. Einzig das Lied ist in seiner normalen Lautstärke zu hören.

**Kosten:** 9 ASP je halbe Stunde

**Reichweite:** ein Kreis um den Elfen mit Radius 100 Schritt **Wirkungsdauer:** nach Belieben und Gelingen der Probe

**Meisterhinweis:** Die sehr viel lebenslustigeren Au- und Waldelfen spielen dieses Lied praktisch nie. Einzig die Firnelfen wenden es gelegentlich an, um in der Wildnis trotz heulenden Sturms und krachend berstenden Eises mit ihren Gedanken allein zu sein.

**Reversalis:** keine Wirkung **Startwerte:** Musizieren



## DAS LIED DER VERBINDUNG

Dieses Lied ist hauptsächlich den Waldelfen und Kindern des Windes bekannt. Es dient zum Schaffen eines geistigen Bandes zu einem Tier. Wie das Freundschaftslied kann diese Melodie nur einmal im Leben gespielt werden. Es hat ebenfalls drei Strophen, die jeweils eine Spielrunde dauern.

Die erste Strophe soll die freundliche Annäherung des Tieres bewirken (Musizieren-Probe).

In der zweiten Strophe teilt der Elf seine Absicht mit und nur wenn das Tier einverstanden ist (Musizieren +5 und CH +3) erfolgt Strophe drei.

Diese etabliert das Band (Musizieren +7).

Der ASP-Verlust entspricht dem GW des Tieres mal drei, gezehntelt (aufgerundet, mindestens 1) permanent. Zwischen Elf und Tier herrscht von nun an ein empathisches Band (immerwährender gegenseitiger SENSIBAR) das ein Leben lang anhält (und das Leben des Tieres dauert jetzt auch länger als gewöhnlich). Die Verbindung hat eine Reichweite von sovielen Meilen, wie die addierten Stufen der Beteiligten betragen.



---

# GEODENRITUALE



## DER GEDENKSTEIN ANGROSCHS

Geoden erhalten neben dem Ring des Lebens zu ihrer Weihe auch einen etwa faustgrossen Obsidianstein, der sie an den Ursprung und das Wesen der Zwerge erinnern soll.

Von Geoden, die dem Wesen der Zwerge treu bleiben (d.h. sich dem Erz, dem Feuer oder dem Humus zugewandt haben), kann der Stein mit drei Weiheiten belegt werden, die Ausdruck der Verbundenheit des Geoden als Zwerg gegenüber dem Element Erz sind.

I. Dank dieses Rituals wird es dem Geoden möglich, seinen Körper (inclusive seiner persönlichen Artefakte Ring und Stein) in elementares Erz zu verwandeln, so dass er fortan auf die Möglichkeiten des Elements beschränkt ist: Er ist bewegungsunfähig, und von seinen fünf Sinnen ist nur der Tastsinn übrig geblieben, der allerdings so geschärft ist, dass er schon kleinste Erschütterungen des Bodens wahrnehmen und einordnen kann.

Bei der Verwandlung verliert der Geode seine alte Form, behält aber ungefähr seine ursprüngliche Masse bei. Auch das Denkvermögen wird verändert: Der Geode nimmt während der Verwandlung immer stärker das Wesen des Erzes an, bleibt sich jedoch seines Zustandes bewusst.

Die Dauer der Verwandlung wird vom Geoden bestimmt, sie dauert jedoch mindestens einen Monat und höchstens bis zur nächsten Sonnenwende.

Während der Verwandlung regeneriert der Geode 1 ASP und 1 LP pro Monat. Nach der Rückverwandlung fühlt der Geode sich noch ein paar Tage träge und ist nicht zu grossen Unternehmungen bereit.

Den Stein für dieses Ritual zu weihen kostet den Geoden 20 ASP (davon 1 permanent) und 10 LP (davon 1 permanent). Zum Gelingen der Weihe ist eine Probe auf (IN/CH/KK)+2 (erleichtert um die halbe Stufe) nötig. Die Verwandlung selber kostet 2W6 ASP und 1W6 LP und erfordert eine Probe auf (IN/CH/KK)+2. Die Rückverwandlung kostet 1W6 ASP und 1W3 LP und kann vom Geoden frühestens nach einem Monat gewirkt werden. Verwandelt der Geode sich auch bei der nächsten Sonnenwende nicht zurück, tritt die Rückverwandlung zwangsweise ein und kostet den Geoden 1W6 ASP und 2 W6 LP.

II. Erfährt der Stein die zweite Weihe, ermöglicht dies dem Geoden, seinen Körper in eine Trance zu versetzen und seinen Geist in eine kleine elementare Ansammlung von Erz (vorzugsweise den Stein selber) einfahren lassen. In der Elementgestalt kann der Geode weder sprechen noch zaubern, wohl aber seine Umgebung mit allen fünf Sinnen wahrnehmen und sich sogar mit einer Geschwindigkeit von 0,5 GS bewegen. Der Geode hat während der Wirkung dieses Rituals jedoch keinerlei Kontrolle über seinen Körper. Der Körper selber ist in einer Trance, die einem Winterschlaf ähnelt: er verbraucht kaum Energie, so dass er für die Dauer des Rituals keine körperlichen Bedürfnisse hat.

Die Dauer der „Verwandlung“ bestimmt der Geode, sie dauert jedoch mindestens eine Woche und höchstens bis zum nächsten Neumond.

Den Stein für dieses Ritual zu weihen kostet den Geoden 25 ASP und erfordert eine Probe auf (IN/IN/CH)+5 (erleichtert um die halbe Stufe).

Die Durchführung des Rituals kostet 2W6 ASP sowie 1W3 ASP/Woche. Die Rückverwandlung kostet 1W6 ASP.

Bei diesem Ritual besteht zudem noch die Gefahr, dass der Geist des Geoden im Erz gefangen bleibt und ihm eine Rückkehr in den eigenen Körper nicht mehr möglich ist. Um festzustellen, ob dies eintritt, würfeln Sie jede Woche mit dem W20: fällt eine 20, ist der Geist des Geoden fortan gefangen und kann aus eigener Kraft nicht mehr zurückkehren. Er kann nur noch mit einem **VERWANDLUNGEN BEENDEN** oder **VERSTÄNDIGUNG STÖREN** befreit werden

III. Nach der dritten Weihe des Steines ist der Geode in die Lage versetzt, seinen Körper Teil einer elementaren Manifestation von Erz zu werden und mit dieser zu verschmelzen und sich innerhalb des Elementes frei zu bewegen.

Die Verwandlung betrifft nur den Zaubern den selbst, nicht jedoch seine Ausrüstung (ausgenommen Stein und Ring). In der Elementgestalt kann der Geode weder sprechen noch zaubern, wohl aber seine Umgebung mit allen fünf Sinnen wahrnehmen. Die Dauer der Verwandlung bestimmt der Geode, sie dauert jedoch mindestens einen Tag und höchstens bis zur nächsten Mondphase [1 Woche].



---

Es ist dem Geoden eingeschränkt möglich, Kontrolle über diese Manifestation des Elementes zu erlangen: ihm sind „normale“ Vorgänge, die mit dieser Manifestation verbunden sind, möglich. Als Teil eines Berges im Hochgebirge wären durchaus Schlammlawinen oder ein Steinschlag möglich.

Nach dieser dritten Weihe ist der Gedenkstein Angroschs ausserdem unzerbrechlich.

Die Weihe des Steins für dieses Ritual erfordert 3W6 ASP (davon 3 permanent) und 2W6 LP (davon 2 permanent) sowie eine gelungene Probe auf (IN/CH/KK)+9 (erleichtert um die halbe Stufe).

Die Durchführung kostet 4W6 ASP und 2W6 LP sowie 1W6 ASP/Tag, die Rückverwandlung 1W6 ASP und 1 W3 LP.



## DIE WEIHE DES HEILERS

### Ringzauber

Durch dieses Ritual verleiht der Ring seinem Träger die Gabe eigene Lebenskraft weiterzugeben und selbst durch Kontakt mit dem Element Humus schneller Lebenskraft zurückzugewinnen. Durch den Einsatz von 5 ASP kann der Ringträger beliebig viele Wunden, Vergiftungen und Krankheiten von EINEM anderen Wesen übernehmen. Eine Wunde schliesst sich und verheilt völlig bei dem Patienten und erscheint statt dessen am der gleichen Körperstelle des Geoden. Gleichzeitig wird aller Schaden, den diese Wunde verursacht hat (und der noch nicht anderweitig geheilt wurde) auf den Träger des Rings übertragen. Gleiches gilt für Krankheiten und Vergiftungen, bei denen der Geode jedoch einen eigenen Widerstandswurf gegen das Gift oder die Krankheit machen kann (d.h. prüft, ob sein Körper das Gift besiegt). In diesem Zusammenhang ist wichtig, dass Zwerge immun gegen alle mineralischen Gifte sind — z.B. gegen Tulmadron.

(MU/IN/KK) für eine Wunde/Krankheit/Vergiftung: +0 für jede weitere Wunde/Krankheit/Vergiftung: +2

Es gibt Gerüchte über eine pervertierte Form dieses Rituals, mit dem die finstersten der finsteren Herren der Erde (die sich dem Humus verschrieben haben, und welcher Herr der Erde tut das schon?) eigene Wunden und Krankheiten auf andere Geschöpfe übertragen. Aber dies ist wohl ins Reich der Legenden zu verweisen!



---

# GEODISCHE MEDITATION

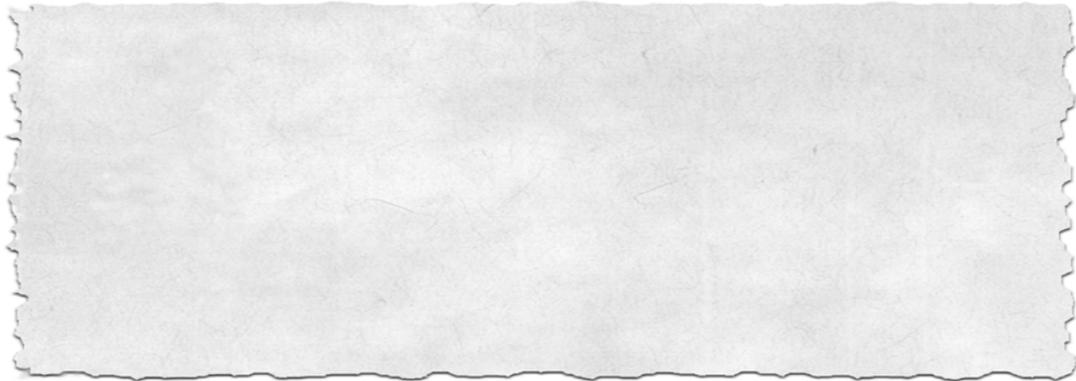
Geoden verfügen über eine Meditationstechnik, die es ihnen erlaubt, anstelle von W6 LP und W6 ASP pro Nacht 2W6 LP (und keine ASP) zu regenerieren.

Dies funktioniert nur, wenn der Geode im Freien, in natürlicher Umgebung (Element Humus!) nächtigt.

Der Geode muss dazu nichts weiter machen, als sich einige Minuten lang auf die Schwingungen der Natur einzustimmen und dann auf dem Erdboden oder Pflanzenbewuchs zu schlafen.



# DIE MAGISCHEN TÄNZE DER SHARISAD



In der Tat gibt es im angesehenen Stand der tulamidischen Tänzerinnen einige, die über die Kraft verfügen, wenn sie sie auch nur im Rahmen ihrer Tanzdarbietungen anwenden können. Dies liegt daran, daß die körperliche und geistige Anstrengung des Tanzes dem Wirken einer magischen Formel recht ähnlich ist und auf diese Art und Weise eventuell vorhandene arkane Kräfte schon recht früh kanalisiert.

Sobald die Gabe zutage getreten ist, sucht sich die zukünftige Sharisad eine Lehrmeisterin, die selbst in den magischen Tänzen bewandert ist, denn nur eine solche kann ihr die schwierigen,; formellen Bewegungen beibringen, die für die korrekte Umsetzung der Zauberkraft vonnöten sind -Ausdruck, Intuition und persönli-Chur Stil, unabdingbar bei allen anderen Tänzen, sind hier nur schmückendes Beiwerk. Ein magischer Tanz ist, wenn auch auf völlig andere Art und Weise, so kompliziert wie die Formeln und Gesten eines Magiers.

Alle Tänze der Sharisad weisen folgende Gemeinsamkeiten auf Sie dauern etwa 15 bis 20 Minuten. Die Reichweite der Zaubervirkung beträgt ca. 7 Schritt Radius um die Tänzerin. Innerhalb dieser Zone fällt der Zauber auf jeden Zuschauer, der die Sharisad betrachtet, wenn bei den Tänzen nichts anderes angegeben ist. Die Tänzerin kann also eine große Anzahl von Personen in ihren Bann ziehen. Die besondere Art der Zauberei umgeht jegliche Form von Magieresistenz, einmal abgesehen von Schutzamuletten gegen Beherrschungszauber. Auch wenn die entsprechende Probe auf einen Tanz nicht gelingt und er seine spezifische Magie nicht entfaltet, so wohnt doch allen Tänzen stets folgender Zauber inne: Die Zuschauer glauben, während des Tanzes Musik zu hören und haben im Anschluss das Gefühl, einem seltenen und wundersamen Schauspiel beigewohnt zu haben.

Die Zaubertätigkeit beträgt zu Beginn des Abenteuerlebens der Sharisad für alle Tänze 3 und kann, wie in der Heldinnenbeschreibung bereits erwähnt, pro Stufe um maximal 2 Punkte pro Tanz gesteigert werden. Dafür stehen der Tänzerin jeweils 21 Würfelwürfe zur Verfügung.



## TANZ DER EXTASE

Ein Tanz, der langsam und sinnlich beginnt, schneller wird und durch überraschende Tempowechsel immer wieder aufrüttelt. Getanzt wird meist mit unzähligen Schellen und Glöckchen, die überall am Körper der Tänzerin befestigt sind. Während der Dauer des Tanzes von etwa 15 Minuten werden die Zuschauer von blinder, sehnsuchtsvoller Fleischeslust erfüllt, die sich durchaus auf den nächstgelegenen Zuschauer zu richten vermag. Innerhalb von weniger als 10 Minuten nach Beginn des Tanzes werden die Anwesenden in einer Vielzahl von rahjagefälligen Spielen versinken und erst nach Ende der Wirkungsdauer wieder zu sich selbst finden. Gerade in den grossen Harems sind die wenigen Tänzerinnen, die diesen Tanz beherrschen sehr gefragt ...

**Probe:** CH/CH/GE **Kosten:** 25 ASP

**Wirkungsdauer:** Stufe der Tänzerin in SR, allerdings muss die Beendigung der Wirkung nicht ein Ende des Vergnügens nach sich ziehen. Was allerdings der enthaltsame Magier als „Opfer“ empfindet, sollte ebenso eine Frage darstellen, wie gewisse Keuschheitsgelübte. Wenn der Meister grosszügig ist, kann solchen Helden mit vielen Selbstbeherrschungsproben (Beten, aus Büchern rezitieren, etc. ...) die Gelegenheit gegeben werden, ihre Enthaltbarkeit zu beweisen ...



---

## TANZ DER SCHÖNHEIT

Ein langsam beginnender Tanz, der sich langsam steigert, aber nie wirklich rasant wird. Die Dauer beträgt etwa 15 Minuten und es wird zumeist tiefverschleiert zu tanzen begonnen, im Laufe der Darstellung wird aber ein Tuch nach dem anderen fallen. Die Zuschauer empfinden hier die Schönheit des menschlichen Körpers als besonders intensiv, was sich in einem gesteigerten Selbstbewusstsein niederschlägt. Die nächsten drei Stunden nach Ende des Tanzes, hat jeder Zuschauer einen zusätzlichen Punkt Charisma sein eigen zu nennen.

**Probe:** CH/CH/GE

**Kosten:** 4 ASP pro Person

**Wirkungsdauer:** 3 Stunden



## TANZ DER TRÄUME

Ein schneller Tanz, der mit vielen farbenfrohen Schleiern durchgeführt wird. Die ersten 5 Minuten scheinen nichts furchtbar Besonderes sein, aber dann beginnt der Zauber zu wirken und entführt langsam den Geist der Zusehenden. Die Anwesenden sinken in Lethargie, während ihre Geister sich aus dem Körper zu lösen und selbst zu tanzen scheinen, ein Schauspiel, das allen Beteiligten durchaus als Traum klar ist, wenn auch durch eine Art geistigen Schleier, der es schwer macht sich ohne Grund aus dem Traum zu lösen. Ein unbeteiligter Zuschauer würde übrigens nichts sehen. Um ohne Grund die Wirkung des Tanzes zu überwinden muss eine Selbstbeherrschungsprobe + ZF/2 gelingen, sollte es einen dringenden Grund geben, so reicht eine einfache Selbstbeherrschungsprobe. Dabei sollte nach Bannbaladinvorgaben entschieden werden, ab dem „Opfer“ etwas wichtig ist oder nicht. Als Nebeneffekt bekommt jeder Träumer der der Wirkung bis zum Schluss unterliegt, seine gesamte Ausdauer zurück.

Der Tanz dauert knappe 10 Minuten, danach könnte die Tänzerin sich entfernen ..

**Probe:** MU/IN/CH

**Kosten:** 1 ASP pro Person, mindestens aber 10 ASP

**Wirkungsdauer:** 3 Stunden



---

## TANZ DER VERSCHLEIERUNG

Ein Tanz, den die Sharisad allein oder mit maximal einer anderen Person tanzen kann. Der Nutzniesser muss dann aber die Sharisad so gut wie möglich unterstützen um ebenfalls unter die Wirkung des Zaubers zu fallen, ein Tanzen TaW von 7 ist Mindestvoraussetzung.

Die Sharisad ist hier in lange, weit wehende Gewänder gekleidet und bewegt sich langsam, fließend. Nach etwa 3 Minuten beginnt sie dann mit dem Hintergrund des Zimmers zu verschmelzen und durchscheinend zu werden, bis sie ganz und gar verschwunden ist was nach frühestens 5 Minuten der Fall ist. Solange die Sharisad tanzt, kann sie nun nicht mehr entdeckt werden, sie könnte nach ihr Suchende sogar berühren, muss aber ständig weitertanzen. Jede nicht zum Tanz gehörende Handlung lässt die Wirkung sofort abbrechen. Selbst wenn sie in Netzen gefangen wäre, solange sie weitertanzt, weigern sich die Augen der Suchenden einfach sie wahrzunehmen (IgnorantiASPffekt)

**Probe:** MU/IN/CH + ev. 18-TAW der anderen Person in Tanzen

**Kosten:** 2 ASP pro SR, mit anderer Person 4 ASP pro SR

**Wirkungsdauer:** Bis zum Ende des Tanzes



---

## TANZ DES WINDES

Ein schneller Tanz, voll überraschender Drehungen und Sprünge, der mit offenen Haaren und wehenden Schleiern getanzt wird. Die Dauer beträgt ca. 10 Minuten und in dieser Zeit kommt es zu einer wachsenden Unruhe unter den Zuschauern, die doch dem Tanz wie gebannt folgen. Nach dem Ende setzt sich die aufgebaute Unruhe in Bewegungsdrang um, der alle Anwesenden befällt

Während der nächsten (Stufe der Sharisad) Stunden gilt die Ausdauer für Rennen und Wandern als verdoppelt, zudem erhöht sich die Geschwindigkeit um 1.

Wahlweise kann dieser Tanz auch vor einer einzigen Person getanzt werden, die sodann für (Stufe der Sharisad) Stunden eine Ausdauer aufweist, die der Wirkung eines elfischen Movimento Dauerlauf entspricht. Interessanterweise scheint es nicht ungewöhnlich, die Wirkung auf das Pferd oder Kamel des Zuschauenden zu übertragen ...

**Probe:** CH/GE/GE

**Kosten:** 15 ASP

**Wirkungsdauer:** Stufe in Stunden



## TANZ DER LIEBE

Ein langsam beginnender, sinnlicher Tanz von etwa einer Viertel-stunde Dauer, der zum Ende hin immer schneller wird.

Alle Zuschauer verfallen der Tänzerin in blinder, leidenschaftlicher Liebe (und dies kann durchaus lästig sein): Einen Tag lang werden sie versuchen, der Heldin jeden Wunsch von den Augen abzulesen und ihr gefällig zu sein. So lange sie unter der Wirkung des Zaubers stehen, verlieren sie zudem einen Punkt ihrer Klugheit.

**Probe:** CH/CH/CH

**Kosten:** 7 ASP

**Wirkungsdauer:** ein Tag



## TANZ DER FREUDE

Mit diesem, locker, fast spielerisch erscheinenden Tanz werden Schmerzen gelindert, Wunden, Vergiftungen und Krankheiten des Körpers und der Seele geheilt: Jeder Zuschauer erhält einen durch Wunden, Krankheit oder Vergiftung verlorenen Lebenspunkt zu-rück, die Wirkung aller Gifte und Krankheiten bis zur halben Stufe der Tänzerin wird geheilt.

Will die Sharisad einen bestimmten Menschen heilen, so tanzt sie nur vor diesem allein und kann bis zu 10 Schadenspunkte heilen oder eine Krankheit oder Vergiftung bis zur 5. Stufe beenden. Soll eine Krankheit der Seele geheilt werden, so gilt die Probe für den Tanz gleichzeitig als Probe auf Seelenheilkunde. Bei Misslingen besteht jedoch keinerlei Gefahr für den Patienten. Negative Eigenschaften können mit diesem Tanz nicht gesenkt werden.

Ein Tanz der Freude dauert etwa eine Viertelstunde; die Wirkung kann sich pro Zuschauer nur einmal am Tag manifestieren.

**Probe:** KL/CH/CH

**Kosten:** 7 ASP

**Wirkungsdauer:** permanent



## TANZ DER ERMUTIGUNG

Ein schneller, kriegerisch anzusehender Tanz voll heftiger Gesten, der meist mit dem Krummsäbel vollführt wird, etwa 10 Minuten dauert und die Tänzerin leicht an den Rand der Erschöpfung treiben kann.

Der Tanz stärkt das Selbstvertrauen und erhöht dadurch den Mut-wert aller Zuschauer um einen Punkt, bei einer Gruppe von maxi-mal 5 Zuschauern sogar um 2 Punkte, mit allen dadurch eintreten-den Veränderungen der Kampfwerte, der Magieresistenz usf..

**Probe:** MU/CH/GE

**Kosten:** 7 ASP pro Person

**Wirkungsdauer:** ein Tag



---

## TANZ DER WAHRHEIT

Bei diesem langsamen, schlangengleichen Tanz von zehn Minuten Dauer erhält die Sharisad einen kurzen Einblick in die Gedankengänge von bis zu drei Zuschauern. Sie kann klare Gedankenbilder empfangen, Pläne und Absichten erkennen - wenn sich das „Opfer“ nicht gerade ausschließlich auf die Tänzerin konzentriert und an nichts anderes mehr denken kann.

**Probe:** CH/CH/GE

**Kosten:** 7 ASP pro Person

**Wirkungsdauer:** Die Tänzerin kann für etwa 10 Sekunden Dauer die fremden Gedanken erfassen.



## TANZ DER ERLÖSUNG

Mit diesem ebenfalls sehr ruhigen Tanz, der etwa eine halbe Stunde dauert, kann eine Person von allen leidvollen, beängstigenden oder Haß auslösenden Beherrschungszaubern (und auch Hexenflüchen) befreit werden. Bedauerlicherweise wirkt der Tanz nicht gegen den EIGNE ÄNGSTE..., da das Opfer die Darbietung nicht wahrnehmen kann.

**Probe:** MU/CH/KK

**Kosten:** 12 ASP

**Wirkungsdauer:** permanent, jedoch kann der Beherrschungszauber wiederholt werden



---

## TANZ DER BILDER

Ein dem Mouzmazar ähnlicher, jedoch nur etwa eine Viertelstunde dauernder Tanz, der in allen Betrachtern Halluzinationen auslöst: Die Zuschauer sehen während des Tanzes eine rasche Folge sich ständig verändernder Farben und Bilder, die, je nach dem Willen der Sharisad, beruhigend, wohltuend, erquickend oder aber bestürzend, erschreckend und grausam sein können. Zum Darstellen konkreter Szenen und Erlebnisse ist der Tanz jedoch nicht geeignet.

**Probe:** CH/KK/KK

**Kosten:** 9 ASP

**Wirkungsdauer:** Dauer des Tanzes



---

## TANZ OHNE ENDE

Diese „Krone aller Tänze“ enthält Elemente aus allen bislang genannten Tänzen, zeitweilig in schneller Folge kombiniert, dann wieder fast bewegungslos langsam. Gegen Ende des Tanzes, etwa nach zwanzig Minuten Darbietung, fallen alle Zuschauer in einen tranceähnlichen Zustand, in dem sie glauben, der Tanz dauere immer weiter fort. Sie sind nicht ansprechbar, können sich nicht bewegen (und wollen es auch gar nicht).

**Probe:** KL/CH/KK

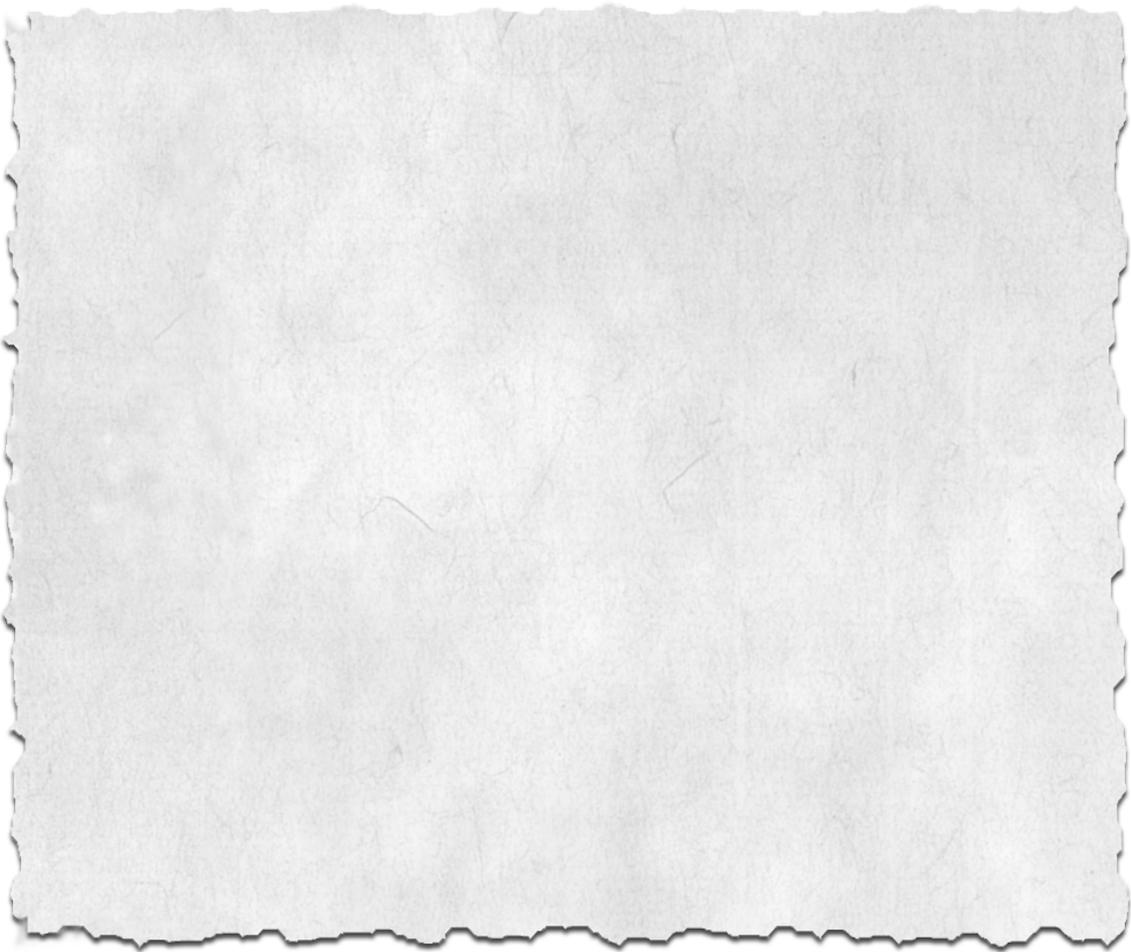
**Kosten:** 13 ASP

**Wirkungsdauer:** 2 Stunden



---

# ZWEI TÄNZE DER RASTULLAHGLÄUBIGEN NOVADI-SHARISAD





## TANZ DER WEISHEIT

Dieser langsame und hochkomplizierte Tanz von fast einer halben Stunde Dauer erhöht den Klugheitswert aller Zuschauer um einen Punkt. Nach Ende der Vorführung sind sie sogar für die Dauer einer Stunde so scharfsinnig, daß sie wahre von lügenhafter Rede unterscheiden können. Aus letzterem Grund gehört die Darbietung einer Sharisad auch, wann immer möglich, zu einer geschäftlichen oder politischen Besprechung aller Hairans und Scheiks, Sultane und Kalifen.

**Probe:** KL/CH/GE

**Kosten:** 15 ASP

**Wirkungsdauer:** eine Stunde/ein Tag



---

## TANZ DER UNANTASTBARKEIT

Dieser Tanz, der eine Viertelstunde dauert, ähnelt einem Gebet - die Sharisad tanzt ihn nur für Rastullah und duldet dabei keine Zuschauer. Während des Tanzes baut die Tänzerin ein magisches Schutzfeld um sich herum auf, das bis zu 8 TP abfangen kann. Regeltechnisch wird dieser Schutz wie der Zauber ARMATRUTZ gehandhabt.

**Probe:** MU/CH/CH

**Kosten:** 2 ASP pro RS-Punkt

**Wirkungsdauer:** eine Stunde