

Zauberpatzer & mögliche Auswirkungen

A	
Abvenenum	Die Zahl der Krankheitskeime wird verdoppelt (Doppelte Wahrscheinlichkeit einer Infektion) und die Wirkung von Giften wird ebenfalls verdoppelt. Falls keine solchen Stoffe vorhanden waren, verdirbt die Speise einfach innerhalb weniger Sekunden.
Accuratum	Der Schnitt des Kleidungsstücks ist, ähnlich wie bei einer verpatzten Schneidern-Probe, völlig verhunzt, und zu allem Überfluss ist die Veränderung auch noch permanent..
Adamantium	Was üblicherweise erst nach ablauf der Wirkugsdauer geschieht, ist jetzt von Anfang an der Fall: Der Gegenstand ist ungewöhnlich zerbrechlich (Strukturpunkte + RS halbiert)
Adlerauge	Während der Wirkungsdauer sind alle Sinne des Opfers stark getrübt. Selbst bei hellstem Tageslicht gelten die Abzüge für Dämmerung, und bei allen übrigen Sinnen gilt ein Sinnenschärfe-Wert von -5
Adlerschwinge	Die Verwandlung in der Seelentier ist zunächst permanent. Sie kann nur durch einen Reversalis oder einen Verwandlung beenden wieder aufgehoben werden. Auch das ein oder andere göttliche Ritual kann Abhilfe schaffen.
Aeolitus	Der Windhauch entsteht in kurzer Distanz vor dem Zaubernden und weht ihm entgegen. Staub kann so zu einem Niesen führen, oder eigene Lichtquellen verlöschen etc.
Aerofugo	Statt eines Unterdrucks erzeugt der Zauber durch zusätzliche Luft im Raum einen Überdruck. Alle Elementare und Geister die aus diesem Element bestehen haben doppelte Bewegungsfreiheit (Geschwindigkeit) und regenerieren einen Teil ihrer verbrauchten Kräfte. (LeP steigt um 4W6, aber nicht über das Maximum hinaus)
Aerogelo	Die Wirkung entspricht der eines normalen Aerofugo.
Alpgestalt	Der Zaubernde erscheint in der Gestalt einer Person, die dem Opfer wieder neuen Mut einflößt. Dies kann ein enges Familienmitglied, ein Freund oder Lehrer sein. Der Mut des Opfers steigt um eins, und (in einem Kampf) seine Initiative auf das Maximum.
Analys	Der Magier zieht völlig falsche Schlüsse aus den betrachteten Strukturen, weil er die Zusammenhänge falsch erkennt. Der Meister kann frei erfinden, was der Magier zu sehen geglaubt hat.
Ängste lindern	Die schlechte Eigenschaft steigt für einen Tag auf den doppelten Wert.
Animatio	Der Gegenstand gilt ab sofort als beseelt, und führt die gewollte Bewegung nur noch dann aus, wenn er gerade Lust dazu hat, sprich: wenn der Meister es beschlossen hat. Wird er geärgert, kann er auch eigenständig andere Bewegungen (im Rahmen der Möglichkeiten) selbst herbeiführen. (z.B. kann sich eine Tür schließen statt öffnen, nicht jedoch aus den Angeln heben).
Applicatus	Der gebundene Spruch wird nicht durch den Auslöser ausgelöst, sondern willkürlich irgendwann innerhalb der nächsten zwanzig Minuten. (Der Meister entscheidet, oder wirft einen W20)
Arachnea	Die geschaffene Zone wirkt auch auf andere Tiere die sich gerade in der Umgebung aufhalten höchst anziehend. So kann z.B. versehentlich auch ein Rudel Wölfe oder andere gemeine Biester auf den Zaubernden aufmerksam werden...
Arcanovi	Hier sieht die Wirkung eines Patzers je nach ursprünglichem Zweck sehr unterschiedlich aus. Wir empfehlen hier die näheren Erklärungen aus der offiziellen Spielhilfe "Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen".
Armatruz	Die Haut wird dünner und reißt bei der kleinsten Berührung auf. Eine Wunde entsteht schon bei 1/3 KO SP (abrunden)

Atemnot	Das Opfer wird mit frischer Atemluft versorgt. Der Ausdauerwert steigt unverzüglich auf das Maximum. In den nächsten drei Stunden ist es zu phantastischen Ausdauerleistungen fähig - alle Abzüge auf Ausdauer sind halbiert (abrunden).
Attributo	Die benannte Eigenschaft sinkt für die Dauer von einer Stunde um 1/2 ZfW Punkte.
Aufgeblasen	Das Opfer pustet alle in seiner Lunge vorhandene Luft heraus und bleibt vor Schreck wie angewurzelt stehen. Wenn ihm die Luft (=Ausdauer) ausgeht, fällt er in eine kurze Ohnmacht, während der er wieder zu atmen beginnt, und aus der er während der nächsten 15 Minuten wieder erwachen wird.
Auge des Limbus	Der Magier wird automatisch von dem entstehenden Wirbel erfasst und in der Limbus hinein gezogen. Der Spieler würfelt dann mit einem W20. Bei 1-19 wird er an irgendeiner beliebigen Stelle in Aventurien wieder ausgespuckt (nicht ohne die üblichen Folgen einer limbusreise erlitten zu haben), während er bei einer 20 in einer fremden Globule oder Sphäre landet...
Aureolus	Die verzauberte Oberfläche wird matt und grob. Stoffe scheinen durch einen solchen Patzer sogar dauerhaften Schaden zu nehmen.
Auris	Der Magier verändert versehentlich seine eigene Wahrnehmung. Ähnlich wie beim Nachteil "Einbildungen" hat er für die nächsten Stunden ständig das Gefühl Stimmen zu hören oder Schatten gesehen zu haben, was bei einigen Zauberern schon zu regelrechtem Verfolgungswahn ausgeartet sein soll.
Axxeleratus	Der Zauberer kann sich nur noch zögerlich bewegen. Seine GS sinkt auf 1/3. Proben auf Athletik, Akrobatik und ähnliche Talente sind um 6 Punkte erschwert.
B	
Balsam	Die Wunde schließt sich wie gewünscht, jedoch wachsen die Körperteile nicht korrekt zusammen. Beispielsweise kann versehentlich ein Muskel an einen Nerv anwachsen, so dass die Bewegungsfähigkeit eingeschränkt wird oder eine Lähmung einzelner Körperteile zurück bleibt....
Band & Fessel	Die entstandene Zone kann von Gegenständen von innen nach außen durchdrungen werden, nicht jedoch von außen nach innen. Zudem kann der Zaubernde selbst die Barriere ebenso wenig durchschreiten wie das Opfer, und erleidet bei einem Versuch die gleichen Auswirkungen.
Bannbaladin	Der Zauber lässt das Opfer über die Maßen misstrauisch werden. Alle Proben auf Überreden (lügen), und überzeugen sind um zusätzliche 5 Punkte erschwert. Seine Proben um Lügen zu durchschauen sind dagegen um 5 erleichtert.
Bärenruhe	Der Magier fällt in den gewünschten Schlaf. Leider ist er während der Dauer nicht (wie eigentlich üblich) gegen Kälte, Hunger und andere widrige Umstände gefeit. Dennoch kann er den Zauber nicht selbst beenden. Auch Krankheiten und Gifte wirken in diesem Schlaf weiter. Auf diese Weise sollen schon Elfen ums Leben gekommen sein, die eigentlich nur auf die Medizin ihrer Verwandten hatten warten wollen...
Beherrschungen brechen	Die zu brechende Beherrschung ergreift nun von dem Zaubernden Besitz...
Beschwörung vereiteln	Die Beschwörung funktioniert, der Gerufene kann jedoch nicht kontrolliert werden.... Als erstes Opfer bevorzugt er den Sprecher dieses missglückten Spruches...
Bewegung stören	Die "Lenkung" des zu bewegenden Gegenstandes funktioniert plötzlich unnatürlich gut und einfach. Der Zaubernde spart bei Zaubern die Aufrechterhalten werden müssen pro Abrechnungseinheit (z.B. pro SR) 1/2 der Kosten. Alle anderen Zauber verbrauchen insgesamt nur die Hälfte der üblichen Gesamtkosten.
Blendwerk	Das Bild ist nur zweidimensional und völlig unbeweglich, so dass es sofort als Illusion erkennbar ist.
Blick aufs Wesen	Der Elf irrt sich völlig in den Fähigkeiten seines Gegenübers. Der Meister kann frei erfinden was der Elf zu sehen glaubt.

Blick durch fremde Augen	Der Druide ist nicht mehr in der Lage wieder willentlich durch seine eigenen Augen zu sehen. Er wird für die nächsten zwei Tage, oder bis ein Außenstehender ihn mittels "Verständigung stören" befreit, unfreiwillig die Augen des Opfers benutzen.
Blick in die Gedanken	Der Zaubernde "sieht" in den Gedanken des Opfers genau das, was er zu sehen gelaubt, erhofft oder befürchtet, kurz: das was er erwartet hat. Das muss aber keinesfalls der Wahrheit entsprechen.
Blick in die Vergangenheit	Statt die Vergangenheit in zeitlich korrekter Abfolge zu zeigen, wird eine einzelne, völlig unwichtige Szene aus dem "Leben" des Gegenstandes gezeigt, die sehr detailliert, aber leider völlig unnütz ist.
Blitz dich find	Der Zauber verbessert kurzzeitig das Sehvermögen des Gegenübers. Für die Dauer von 1 SR sind für das Opfer alle Proben auf Sinnenschärfe die sich auf sehen beziehen um 4 Punkte erleichtert. Dunkelheit erscheint dem Opfer nur noch dämmerig, und Dämmerung kommt ihm vor wie heller Tag. Die Abzüge im Kampf werden entsprechend reduziert.
Böser Blick	Das Opfer schöpft neuen Mut und erhält deshalb vorübergehend 2 zusätzliche Mut-Punkte und einen Bounspunkt auf INI
Brenne toter Stoff	Der Zauber wirkt auf irgendetwas, das der Magier gerade am Leibe trägt oder in der Hand hält. Dies kann die Kleidung oder auch das soeben erkämpfte magische Buch oder Artefakt sein...
C	
Caldofrigo	Die Temperatur ändert sich um die gewünschte Anzahl Stufen, allerdings in die andere Richtung (wird z.B. wärmer statt kalt)
Chamaelioni	Die Kleidung und auch die Haut des Elfen erhält eine fluoreszierende bunte Farbe, so dass er während er Wirkungsdauer quasi nicht mehr zu übersehen ist.
Chimaeroform	Die Verschmelzung der beiden Kreaturen funktioniert, und kostet den Magier auch die vollen Astralpunkte, die Chimäre ist jedoch nicht lebensfähig und stirbt binnen der nächsten fünf Minuten. (Und kann auch nicht magisch gerettet werden!)
Chronoklassis	Es erscheint ein anderes als das gewünschte Lebewesen, und selbiges ist so ziemlich das größte und böseste was es in der ausgewählten Umgebung damals gegeben hat und ist überhaupt nicht erfreut über den unfreiwilligen Turn in die Zukunft...
Chrononautos	Es wird weder der anvisierte Ort, noch die genaue Zeit erreicht. Der Meister kann frei entscheiden, wann und wo die Reisenden wieder auftauchen. Außerdem gestaltet sich die Rückreise sehr schmerzhaft. Jeder Reisende erleidet dabei 3W+5 SP
Claudibus	Der bezauberte Schließmechanismus wird durch den gepatzten Zauber so stark beschädigt, dass er selbst zu normalen Gebrauch nicht mehr taugt.
Corpofesso	Die Muskeln des Opfers werden magisch gestärkt. Seine KK steigt um ZfW/3 Punkte (aufrunden) Denken Sie auch daran die Basiswerte, sowie die daraus abgeleiteten Kampfwerte entsprechend anzupassen...!
Corpofrigo	Der Zauber trifft nicht das gewünschte Opfer, sondern irgendein Lebewesen, das sich innerhalb der Reichweite befindet. Das kann der Magier selbst, oder ein anderer Gegner, als auch ein Gefährte sein.
Cryptographo	Der Text verwandelt sich tatsächlich in ein wirres, unleserliches Etwas. Leider funktioniert das Lösungswort nicht...Das merkt der Magier allerdings erst dann, wenn er es ausprobiert und die Schrift folglich schon verloren ist...
Custodosigil	Ohne das es dafür einen Grund gegeben hätte, geht der Inhalt des Behältnisses in Flammen auf, da der Auslöser nicht richtig funktioniert. Er löst sich nach ein paar Sekunden von selbst aus.
D	
Dämonenbann	Der Zauber beschleunigt den Beschwörungsvorgang, dessen Zauberdauer halbiert wird.
Delicioso	Der gegenteilige Geschmack dessen was erwünscht war wird erreicht.
Desintegratus	Der Zauber verletzt auch Lebewesen, die hierdurch 1W20+10 SP erleiden. (Ja, das kann tödlich enden!)

Destructibo	Die Kraftfäden werden nicht vernichtet, sondern willkürlich neu zusammengefügt, so das das Artefakt nach Maßgabe des Meisters entweder eine andere Wirkung erhält, seine Macht entlädt oder völlig verrückt spielt und nicht mehr unter Kontrolle zu bekommen ist.
Dichter & Denker	Alles was das Opfer sagt, spricht er rückwärts aus, allerdings jedes Wort einzeln, so das die Satzstellung unberührt bleibt. "Ich heiße Merlin" würde dann lauten: "Hci eßieh Nilrem"
Dschinnenruf	Der gerufene Dschinn ist reichlich übel gelaunt und über die Störung gar nicht erfreut. Es passiert, was bei Dschinnen nur sehr selten vorkommt: er wendet sich in kämpferischer Haltung seinem Beschwörer zu...
Dunkelheit	Die Dunkelheit wirkt auch auf magisches Licht innerhalb der Zone, und auf jegliche Zauber zur Hellsicht. Alle Zauber die in eine dieser Kategorien fallen und innerhalb des Wirkungskreises gezaubert werden misslingen automatisch, kosten aber die volle AE, wenn sie ansonsten gelungen wären. Außerdem wirkt die Dunkelheit auch auf den Druiden selbst, der nun ebenfalls im Dunkel tappt...
Duplicatus	Der Zauber lässt den Magier in den Augen seines Gegners größer erscheinen. Attacken gegen ihn sind um vier Punkte erleichtert. Im Fernkampf gilt er als zwei Kategorien größer.
E	
Ecliptifactus	Der Magier verliert seinen Schatten dauerhaft, der nun als eigenständiges Wesen umher zieht oder einfach verschwindet. Der Magier erhält dadurch den Nachteil "Stigma" und muss sich regelmäßig peinlichen Befragungen unterziehen (z.B. durch die Praioskirche) da ein fehlender Schatten auch Zeichen der Geweihten des Namenlosen sein kann...
Eigenschaft wiederherstellen	Die betroffene (n) Eigenschaft (en) sinken um weitere zwei Punkte und lassen sich die nächsten zwei Tage nicht wieder herstellen.
Eigene Ängste	Dem Opfer werden wie gewünscht alle Sinne geraubt. Übrig bleiben allerdings nicht die Ängste, sondern Wünsche und Träume so dass das Opfer zwar handlungsunfähig ist, sich aber in einer wunderbaren Traumwelt befindet in der es keinen Schaden nimmt und sich stattdessen ganz in Ruhe auf seine Fähigkeiten zurück besinnen kann.
Einfluss bannen	Der Einfluss wird gefestigt und hält weitere Zeit an. (Verdoppelte Wirkungsdauer)
Eins mit der Natur	Plötzlich fühlt sich der Zaubernde völlig fehl am Platze. Die Wildnis ängstigt ihn und er kann sich kaum noch zurecht finden. Die Werte der genannten Talente sinken auf 0
Eisenrost	Das Material wird wieder sauber, glänzend und stabil, so wie es im Ursprungszustand gewesen ist. Der Bruchfaktor sinkt wieder auf den Normalwert.
Eiseskälte	Die Zielperson wird empfindlicher gegen körperliche Gewalt. Jeder Treffer schmerzt extrem, so dass der Kämpfer pro Treffer 3W6 AuP verliert und jeweils 1W zusätzlichen Schaden hinnehmen muss.
Elementarbann	Der zu brechende Spruch wird nach Meisterentscheid in seiner Wirkung verstärkt, oder seine Wirkungsdauer verlängert.
Elementarer Diener	Es erscheint eine große Menge des gewünschten Elementes als wäre es soeben vom Himmel gefallen. Es handelt sich dabei allerdings weder um einen Elementargeist noch um ein anderes elementares Wesen...
Elfenstimme	Obwohl sich die gespielte Melodie wunderschön ahört und fehlerfrei gespielt wurde, kommt sie beim Empfänger extrem verstimmt und schief an. Die krummen Töne stören dieKonzentration des Empfängers und bereiten ihm heftige Kopfschmerzen

Erinnerung	Das Opfer kann sich an den gewählten Zeitraum sein Leben lang 100%ig erinnern. Jede Kleinigkeit, jedes Detail hat sich so sehr in sein Gedächtnis gebrannt, dass er es sogar bildlich vor sich sieht, wenn er sich gezielt erinnern will.
Exposami	Der Zauber wirkt auf jede Art von Lebewesen, also auch auf Pflanzen. Je nachdem wo er sich gerade befindet, kann die entsprechende Leuchtkraft so groß sein (z.B. im Dschungel), dass der Zauberer für die nächsten Minuten geblendet ist.
F	
Falkenauge	Die Verbindung entsteht versehentlich zwischen dem Schützen und einem völlig ungewollten Ziel, ohne das der Zauberer dies bemerkt. Erst wenn sein Schuss das ungewollte Ziel getroffen hat, merkt er, dass etwas schief gelaufen ist.
Favilludo	Die entstehenden Funken sind leider nicht bunt, sondern schwarz und umgeben das Opfe mit einem düsteren Hauch, der ein etwaiges Publikum ziemlich verschrecken dürfte.
Firnlauf	Eis, egal wie dick es ist, bricht unter dem Elfen ein, Eisschollen kippen und im Schnee bleibt der Zaubernde hilflos stecken...
Flim Flam	Ein greller Lichtblitz, ähnlich einem blitz dich find leuchtet auf und blendet alle Anwesenden für 15 KR, dann ist es wieder so dunkel wie zuvor...
Fluch der Pestilenz	Der Zaubernde hat sich selbst ebenfalls mit der Krankheit infiziert, was r aber erst bemerkt, sobald die ersten Symptome auftreten. Sie nimmt den üblichen Verlauf und kann regulär behandelt werden.
Foramen	Der Mechanismus des Schlosses wird zerstört, verschmilzt oder verkeilt sich jedoch so sehr, dass es nicht mehr zu öffnen ist. Jetzt hilft nur noch Gewalt...
Fortifex	Die entstehende Wand ist für jeden klar und deutlich sichtbar, so dass jeder davor wohl erstmal Halt machen wird bis er feststellt, dass es sich um eine reine Illusion handelt, die für Nichts und Niemanden ein Hindernis darstellt.
Fulminictus	Der Zauber entlädt sich in einem unkontrollierten Blitz, der Decken und Wände ganz oder zum Teil zum Einsturz bringt. (Besonders in Tropfsteinhöhlen ein sehr unangenehmer Effekt)
G	
Gardianum	Der Zauberer wirkt anziehend auf Kampfzauber die im gleichen Raum oder der nahen Umgebung gewirkt werden. Bei jedem Zauber mit dem Merkmal Schaden der eigentlich nicht den Zauberer treffen sollte (ja auch seine eigenen!) wird mit einem W20 gewürfelt. Bei 1-12 trifft er nicht das gewünschte Opfer, sondern der Zauberer.
Gedankenbilder	Der Empfänger bemerkt, dass ihm Jemand Bilder senden wollte, kann jedoch nichts erkennen. Stattdessen ist er vorübergehend durch die wilden Bilder so verwirrt, dass er sich auf nichts länger konzentrieren kann.
Gefäss der Jahre	Das Abbild des Magiers verjüngt sich um 3W6 Jahre, die der Magier entsprechend altert.... (ja, dadurch kann man sterben!)
Gefunden!	Der Zauber gibt dem Schelm zwar einen (schwer zugänglichen) Ort an, aber an diesem Ort befindet sich nicht der gesuchte Gegenstand. Das findet der Zauberer erst heraus, wenn er den genannten Ort mühevoll erreicht hat.
Geisterbann	Aus dem gezeichneten Pentagramm erscheinen 1W6 weitere Geister der selben Art.
Geisterruf	Statt eines Geistes erscheint ein Kobold der die Anwesenden mit allerlei Schabernack zum Narren hält.
Granit	Das Opfer versteinert, behält jedoch sein Bewusstsein und seine Bewegungsfreiheit, so dass es der Magier jetzt mit einem wütenden Steingolem zu tun hat.
Große Gier	Das Opfer nimmt größtmöglichen Abstand von dem gewählten Gegenstand, und will ihn auch in Zukunft nicht mehr haben. Falls eine Handlung gewählt wurde, wird er es vermeiden die gewählte Tätigkeit in nächster Zeit tun zu müssen.
Große Verwirrung	Die Verwirrung wirkt auf alle Lebewesen im Umkreis von 7 Schritt Radius, inklusive dem Zauberer selbst....
H	

Halluzination	Der Zaubernde ist in seiner eigenen Traum welt gefangen, die durch ihre hohe Realitätsdichte auch nich dazu führt, dass der Magier seine eigenen Gefährten angreift, die ihm als schreckliche Gegener erscheinen.
Harmlose Gestalt	Die Hexe macht auf die umstehenden Gegner einen besonders gefährlichen Eindruck, so dass sie die Hexe gezielt als erste angreifen um die größte Gefahr auszuschalten. Die Hexe sieht sich in wenigen KR gleich mehreren Gegenern gegenüber.
Hartes schmelze	Gerade wenn der Magier den Gegenstand berührt um ihm eine neue Form zu geben verhärtet dieser bereits wieder, so dass die Finger des Magiers nun an dem Gegenstand festkleben, und er den Zauber erneut wirken müsste um wieder befreit zu werden, was allerdings recht heiß werden könnte....
Haselbusch	Die Pflanze wächst unkontrolliert und übermäßig schnell, so dass die nähere Umgebung und auch der Zaubernde schnell von wild rankenden Pflanzen umgeben sind. Er kann sich nur mit einer Gewandtheitsprobe erschwert um 8 allein wieder befreien...
Heilkraft bannen	Die Wirkung des Heilzaubers wird verdoppelt und beschleunigt.
Hellsicht trüben	Alle Sinne des Zaubernden sind für die Dauer einer Stunde so stark beeinträchtigt, dass alle Proben auf das Talent Sinnenschärfe um 8 Punkte erschwert sind und er sich kaum noch zu orientieren vermag. Zauber die die Komponente "Sicht" erfordern sind nicht mehr möglich.
Herbeirufung vereiteln	Es wird ein Wesen der nächst gefährlicheren Stufe herbeigerufen...
Herr über das Tierreich	Das verzauberte Tier sieht in dem Zaubernden eine Bedrohung die es auszulöschen gilt und greift an...
Herzschlag ruhe	Wie in Todesangst wird im Körper des Opfers Adrenalin in Massen ausgeschüttet, was ihn zu einem wütenden und schmerz-unempfindlichen Gegener macht. Das Herz funktioniert jedoch völlig normal. Die Wirkung entspricht in etwa dem Zauber Eiseskälte Kämpferherz mit dme kleinen Unterschied, dass der Zauberer als Opfer des Wütenden auserkoren ist...
Hexenblick	Die Augen des Gegenübers leuchten (egal ob es nun eine Hexe ist oder nicht) plötzlich so grell auf, dass die Zaubernde geblendet zurück taumelt und sich erst einmal wieder sammeln muss.
Hexengalle	Der Speichel der Hexe hat wie beim Zauber "Hexenspeichel" heilende Wirkung...
Hexenholz	Das Holz wird nicht belebt, sondern altert in Sekunden, so dass es wenig später zu Staub zerfallen und quasi nicht mehr vorhanden ist.
Hexenknoten	Es entsteht eine Art magischer Tuunnel, durch den das Opfer direkt zu der Hexe geführt wird. Er kann quasi gar nicht mehr von diesem direkten aber unsichtbaren Weg abweichen und taucht folglich wenige Sekunden später im Rücken der Hexe auf..
Hexenkrallen	Die Nägel der Hexe werden trocken, dünn und brüchig, so dass sie bei der kleinsten Berührung kurz unter dem Ende des Fingers abbrechen. Alle Proben auf Fingerfertigkeit sind bis die Nägel nachgewachsen sind (mind. 2 Wochen) um 1 erschwert.
Hexenspeichel	Entspricht der Hexengalle.
Hilfreiche Tatze	Der Zauber vertreibt alle Tiere in der Umgebung die hätten helfen können so weit fort, dass der Zauber - würde er ein zweites Mal gewirkt - sie nicht mehr erreichen kann.
Höllengein	Statt einer Verkrampfung der Muskeln stellt sich völlige Entspannung ein, die an eine Lähmung erinnert, ist das Opfer doch nicht mehr in der Lage sich zu regen. Schaden nimmt es allerdings in keiner Weise (zumindest nicht durch den Zauber)
Holterdipolter	Alles was in der Reichweite des Zaubers in irgendeiner Weise befestigt, verschnürt oder gebunden ist, ist plötzlich so gut verschlossen, dass es kaum noch zu lösen ist. Während der Wirkungsdauer können Schuhriemen beispielsweise nur mit eine Probe auf Entfesseln erschwert um 10 oder durch zerschneiden mit einer Schere gelöst werden...

Horriphobus	Der Zauberer erscheint seinem Gegenüber als guter, lang nicht mehr gesehener Freund, ähnlich wie beim Zauber "Bannbaladin" allerdings ungleich heftiger. Das Opfer scheint sich an gemeinsame Erlebnisse zu erinnern die es nie gegeben hat und fällt dem Magier freudig um den Hals um ihn zu begrüßen und über alte Zeiten zu plaudern
I	
Ignifaxius	Das entstandene Feuer kann auf Grund eines Fehlers in der Matrix nicht der Hand des Zaubernden entweichen, so dass eine Verbrennung an der Hand entsteht. Der Magier erleidet 2W6 Punkte Feuerschaden und eine Brandwunde an der rechten Hand.
Ignisphäero	Der Feuerball explodiert in den Händen des Magiers. Beide Hände erleiden je 2W6+2 Punkte Feuerschaden und 2 Wunden, was einer schweren Verbrennung entspricht und die Hände erstmal unbrauchbar macht. Um eine Entzündung und schwere Narben zu vermeiden ist eine sofortige (magische) Behandlung von Nöten.
Ignorantia	Der Magier wirkt auf die Umstehenden wie ein bunter Hund. Selbst wenn er völlig unauffällig in einer dunklen Ecke des Raumes steht wird jeder ihn bemerken und sich sein Gesicht auch noch sehr gut merken können...
Illusion auflösen	Das Trugbild löst sich auf, doch die wirbelnden Farben wollen einfach nicht verblassen, so dass sich der Zaubernde und die Umstehenden für 1SR in einen Nebel aus wilden Farben gehüllt sehen der nicht nur die Sinne verwirrt, sondern auch die Sicht erheblich beeinträchtigt.
Immortalis	Satinav war dem Magier nicht wohl gesonnen, vielleicht hat sich Boron aber auch zurück geholt was ihm gehört: Der Magier altert schlagartig um 3W6 Jahre und muss alle damit verbundenen Auswirkungen auf sich nehmen. (Ja, man kann dadurch auch vorzeitig zu Tode kommen, und ob Boron den Zaubernden einlässt, kann kein Sterblicher ergründen...)
Imperavi	Das Opfer des Zaubers reagiert verwirrt, bekommt starke Kopfschmerzen und jammert dem Magier vor wie schlecht es ihm geht. Der Zaubernde verspürt das unbändige Verlangen dem armen Kerl einen wirklich großen Gefallen (nach Maßgabe des Meisters) zu tun...
Impersona	Die magische Maske gleicht in keiner Weise dem gewünschten Bildnis. Stattdessen scheint der Magier überaus hässlich zu sein. Plötzlich hat er Warzen, Runzeln und fleckige Haut, eine Illusion, die sich erst nach drei Stunden wieder auflöst...
Infinitum	Der wirkende Spruch löst sich sofort in wohlgefallen auf, kostet jedoch die vollen AeP
Invercano	Der gespiegelte Zauber fliegt nicht auf den Auslöser zurück, sondern wird wild in eine beliebige Richtung geschleudert. Würfeln Sie mit einem W20. Bei 1-5 geht der Spruch ins leere, der Zaubernde verliert die vollen AeP Bei 6-10 wird zufällig ein anderer Gegner getroffen, Bei 11-18 trifft der Zauber einen Gefährten, Bei 19-20 trifft den Magier die volle Wirkung des Spruches.
Invocatio maior	Es erscheint ein Dämon der gegenteiligen Dömäne und der nächst höheren Kategorie, der sich nur sehr schwer (Probe zusätzlich +8), beherrschen lässt...
Invocatio minor	Es erscheint ein Dämon der nächst höheren Kategorie, der sich nur schwer (Probe zusätzlich +4), beherrschen lässt...
Iribaars hand	Das Opfer dieses Zaubers wird sich sein Leben lang sehr gut an den Zauberer erinnern. Sein Bild ist quasi in seinem Gedächtnis eingebrannt. Zudem erhält er 3W6 AuP zurück, sofern er Punkte verloren hatte.
J	
Juckreiz	Der Zauber trifft denjenigen mit der höchsten Ae im Raum, was nicht selten der Magier selbst ist...
K	

Karnifilo	Der Kämpfer wird in seiner Moral und seinem Selbstbewusstsein derartig geschwächt, dass er lieber flüchten als kämpfen würde. Sein Mut sinkt für 1 Stunde um 4 Punkte, seine Initiative um 5 Punkte.
Katzenaugen	Die Sehkraft des Zaubernden wird für 6 SR getrübt. Die Helligkeit im Raum wird als eine Kategorie dunkler eingestuft. Proben auf Sinnenschärfe die sich auf Sehen beziehen sind um 4 Punkte erschwert.
Klarum Purum	Die Wirkung der schon vorhandenen Gifte wird verdoppelt, was ggf.auch den Tod des Patienten bedeuten kann...
Klickeradomms	Ein persönlicher Gegenstand des Zaubernden wird von dem Zauber getroffen.
Koboldgeschenk	Die Illusion bleibt unvollständig. Während das Opfer zwar den leckeren Kuchen riecht, durchschaut er dennoch, dass der Schelm einen Klumpen Torf inHänden hält.
Koboldvision	Der Zaubernde verschwindet vollständig in der fremden Welt (sofern eine vorhanden war) oder (wenn keine Nebenwelt existiert) ihm werden für 6 SR wilde bunte Illusionen, wie nach dem Genuss von starkem Rauschkraut. Der Zaubernde ist während der Wirkungsdauer zu keiner gezielten Handlung in der Lage.
Komm Kobold	Statt eines Kobolds erscheinen 2W6 Mindergeister die dem Zaubernden die nächsten zwei Tage den letzten Nerv rauben...
Körperlose Reise	Der Geist des Druiden findet den Weg zurück in den Körper nicht. Er bleibt in der Geisterwelt gefangen, bis er von einem Außenstehenden mittels Magie in seinen Körper zurückgeholt wird.
Krabbelnder Schrecken	Der Gegenstand / die Person wirkt nicht auf Würmer und Maden, sondern auf schöne Krabbeltiere wie z.B. Schmetterlinge anziehend. Das hat zur Folge, dass das Opfer zwar nach wie vor abgelenkt ist, der komplette "Schaden" durch Ekel entfällt jedoch.
Kraft des Erzes	Der verzauberte Gegenstand schleudert jedes Metall bis zu 15 Schritt weit von sich weg. Dadurch entsteht nach Maßgabe des Meisters eine Art Fallschaden zwischen 1W6 und 4W6 SP, wenn dadurch ein Held in seiner Rüstung durch die Luft geschleudert wird.
Krähenruf	Die Tiere erscheinen wie gewünscht, richten ihre Angriffslust jedoch gegen die Hexe....
Krötensprung	Die Beine der Hexe werden für 15 Minuten steif, statt beweglich, so dass ihr Geschwindigkeit auf 1 sinkt. Die Gewandtheit sinkt zusätzlich um 7 Punkte.
Kulminatio	Es entstehen grelle Lichtkugeln vor den Augen des Zaubernden, die ihn für 1 SR vollständig erblinden lassen. Erst nach und nach stellt sich seine Sehkraft wieder her.
Kusch	Der Tier sieht in dem Zaubernden einen ganz besonderen Leckerbissen und legt sein volles Augenmerk auf den Zaubernden.
L	
Lach dich gesund	Der erzählte Witz ist so makaber, dass er noch mehr auf das sowieso schon bedrückte Gemüt des Opfers drückt. Der Verletzte beginnt zu weinen und fällt schließlich in einen unruhigen und nur wenig erholsamen Schlaf (Regeneration -3)
Lachkrampf	Der Opfer wird von einem störenden Schluckauf geplagt der aber keine regeltechnischen Auswirkungen hat.
Langer Lulatsch	Die Größe des Opfers bleibt erhalten, allerdings ändert sich die Körpermasse erheblich. Der Bezauberte verliert oder gewinnt 30% seines Körpergewichtes. Dadurch erhält er ggf. den Nachteil Fettleibig. Die Wirkung hält 3 SR lang an.
Last des Alters	Das Opfer verjüngt sich um so viele Jahre, wie der Zaubernde AsP eingesetzt hat. Eventuell eingetretene negative Auswirkungen hohen Alterns werden aufgehoben. Sollte ein Mensch dadurch jünger als 0 werden, ist das ausgesprochen... Tödlich...
Leib der Erde	Schaden durch das Element Humus wird verdoppelt, besonders elementare Wesen richten großen Schaden an.
Leib der Wogen	Schaden durch das Element Wasser wird verdoppelt, besonders elementare Wesen richten großen Schaden an.

Leib des Eises	Schaden durch das Element Eis wird verdoppelt, besonders elementare Wesen richten großen Schaden an.
Leib des Erzes	Schaden durch das Element Erz wird verdoppelt, besonders elementare Wesen richten großen Schaden an.
Leib des Feuers	Schaden durch das Element Feuer wird verdoppelt, besonders elementare Wesen richten großen Schaden an.
Leib des Windes	Schaden durch das Element Luft wird verdoppelt, besonders elementare Wesen richten großen Schaden an.
Leidensbund	Der Heiler erhält doppelt so viel Schadenspunkte wie er geheilt hat. Gift hat eine 4 Punkte höhere Stufe, die Krankheit dauert 3 Tage länger. Hierdurch kann es geschehen, dass der Heiler sich selbst opfert um den Patienten zu retten.
Levthans Feuer	Die Hexe wirkt auf den Bezauberten so unattraktiv als hätte sie den Nachteil widerwärtiges Aussehen. Auch ihre Proben auf gesellschaftliche Talente in denen Charisma vorkommt sind gegen diese Person um 3 Punkte erschwert. Diese Wirkung hält 3 Stunden an.
Limbus versiegeln	Der Zauber öffnet ein Tor in den Limbus, wie unter der Wirkung des "Auge des Limbus"
Lockruf	Der Gegenstand kommt mit solcher Wucht auf den Schelm zugeflogen, dass dieser getroffen zu Boden stürzt und 2W6TP hinnehmen muss. Danach fällt der Gegenstand zu Boden (wo er ggf. zerbricht).
Lunge	Der Bezauberte verliert 2W6 zusätzliche AuP und erleidet einen Punkt zusätzliche Erschöpfung.
M	
Madas Spiegel	Der Zauber gerät außer Kontrolle. Die Hexe wird von eigenen und fremden Emotionen derartig "überrannt", dass ein dauerhafter Schaden entsteht. Dies kann ein besonderes Gefühl gegenüber dem/der Gesuchten sein, oder eine schlechte Eigenschaft nach Maßgabe des Meisters auf einem Wert von 4 Punkten.
Magischer Raub	Der Zaubernde schafft es nicht die Verbindung zu seinem Gegenüber herzustellen, so dass seine eigene Energie ohne Wirkung entweicht. Er verliert 3W6 AeP. Sollten dies mehr als 12 Punkte ergeben, entsteht ein Mindergeist, der dem Helden für die nächsten 2W6 Tage den Nachteil "lästiger Mindergeist" verpasst.
Mahlstrom	Statt eines Mahlstroms entsteht eine riesige Welle (bis hin zu einem Tsunami) die sich direkt auf den Zaubernden zu bewegt..
Manifesto	Es erscheint das gegenteilige Element in seiner unedelsten Form.
Meister der Elemente	Da hat sich Jemand einen mächtigen Feind geschaffen...
Meister minderer Geister	Der Zaubernde erhält für 3 Tage den Nachteil "lästige Mindergeister", denn die Gerufenen denken gar nicht daran ihm einen Wunsch zu erfüllen, sondern ärgern ihn lieber ein bisschen.
Memorabilia	Die Erinnerung an den gewählten Zeitraum hat sich derart ins Hirn des Opfers eingebrannt, dass es selbst in mehreren Jahren noch klare Erinnerungen hat. Der Zauber kann für diesen Zeitraum nicht wiederholt werden.
Memorans	So sehr er sich auch bemüht, der Zaubernde kann sich das Bild einfach nicht merken.... Der Zauber kann für dieses Objekt nicht wiederholt werden.
Menetekel	Die Schrift bildet sich in Form einer schlammigen Pampe an der Wand, die schon nach wenigen Sekunden zu Boden tropft und die Nachricht unleserlich werden lässt.
Metamagie neutralisieren	Die zu störenden Zauber werden unterstützt indem sie nur noch die Hälfte kosten und dabei eine doppelt so lange Wirkung zeigen wie üblich.
Metamorpho	Jedliches Eis in der Umgebung des Elfen (Radius 1 Meter) schmilzt dahin. In einem Gletscher mag dies durchaus tödliche Folgen haben...

Motoricus	Der Gegenstand kommt mit solch einer Wucht auf den Magier zugeflogen, dass dieser getroffen zu Boden stürzt und 2W6TP hinnehmen muss. Danach fällt der Gegenstand zu Boden (wo er ggf. zerbricht).
Movimento	Die Geschwindigkeit sinkt auf die Hälfte, ebenso wie die maximale Zahl der Audauerpunkte, wodurch der Elf auch ohnmächtig werden kann, wenn er ohnehin schon angeschlagen war. Die Wirkung hält 2W6 Stunden an.
Murks	Allen Kämpfern gelingen plötzlich auch die waghalsigsten Manöver, aber eben auch die passenden Ausweichmanöver und Paraden. Auch in dieser Variante wird also keiner Schaden nehmen.
N	
Nackedei	Alle Verschlüsse, Haken und Knöpfe an der Kleidung des Opfers lassen sich nicht mehr öffnen. Sie müssen durch einen Schneider herausgetrennt und neu eingesetzt werden.
Nebelleib	Der Druide behält seine neue Form permanent. Es sei denn Jemand erkennt dass es sich um ihn handelt und wirkt einen "Verwandlungen beenden"
Nebelwand	In der bezeichneten Zone löst sich jeder Nebel auf, die Luft wird klar und frisch.
Nekropathia	Die Seele des Zaubersenden bleibt in der fremden Welt gefangen. Zurück bleibt nur eine seelenlose Hülle...
Nihilogravo	Gegenstände und Personen innerhalb der Zone werden so fest an den Boden gedrückt (Doppelte Erdanziehungskraft), dass sich ihr Gewicht verdoppelt und ihre Geschwindigkeit dadurch halbiert.
Nuntiovolo	Der Gerufene bringt dem Zauberer in keiner Weise Loyalität entgegen. Er fliegt die Nachricht aus der Reichweite des Magiers hinaus und vernichtet sie dann.
O	
Objecto Obscuro	Es wird nicht das verzauberte Objekt unsichtbar, sondern alles was damit in Berührung kommt. (Solange bis die Berührung endet) Wirkt nicht auf Lebewesen.
Objektotixo	Der verzauberte Gegenstand wirkt abweisend wie ein Magnet gleichen Pols auf alle anderen Gegenstände, so dass er sogar wenige Zentimeter über dem Boden schwebt.
Objektovoco	Der Gegenstand beantwortet die Fragen zufällig (Bei 1-3 auf W6 = ja, Bei 4-6 auf W6 = nein) Der Zauberer erkennt diesen Fehler jedoch nicht und nimmt die Antworten als korrekt an.
Objekt entzaubern	Die zu störenden Zauber werden unterstützt indem sie eine doppelt so lange Wirkung zeigen wie üblich.
Oculus	Der Magier nimmt nicht nur die logischen Muster, sondern auch alle anderen "Energien" wahr, so dass sich sein Blick in einem verwirrenden Gelecht aus verschiedenen Kraftfäden verliert und er für 3 Spielrunden so verwirrt ist, dass er zu keinem klaren Gedanken mehr fähig ist. (Klugheit sinkt um 6 Punkte)
Odem	Der Magier wird wie unter der Wirkung eines starken Blitz dich Find für 3 Spielrunden geblendet.
P	
Pandaemonium	Die herbeigerufenen Wesenheiten aus den Niederhöllen sind nicht länger an den Ort ihrer Entstehung gebunden und verlassen schon bald diesen Ort um ihrem Beschwörer einen Besuch abzustatten...
Panik	Der Zauberer erhält für 2W20 Spielrunden den Vorteil "gutausschend" und sein Charisma steigt um 4 Punkte
Papperlapapp	Der zauberer selbst spricht ebenfalls eine fremde Sprache, allerdings eine, die sonst kein anderer spricht, und kann sich somit weder verständlich machen, noch die anderen verstehen.
Paralysis	Der Zauberer versteinert sich selbst.

Pectetondo	Dem Zaubernden fallen alle Haare aus. (Was besonders bei "Zauberhaar" eine blöde Sache ist) und muss mit einer Glatze herum laufen, bis diese auf natürlichem Wege nachgewachsen sind.
Penetrizzel	Die Magierin kann nicht nur durch die Wand sehen, sondern man sieht auch von der anderen Seite problemlos das Gesicht der Magierin...
Pentagramma	Durch den fehlgeschlagenen Zauber öffnet sich im Pentagramm ein Weg in eine andere Sphäre (nach Meisterentscheid), ein Weg, den ein beliebiges Wesen nutzt um einen Kurzurlaub auf Dere zu machen...
Pestilenz erspüren	Die Krankheit an der der Untersuchte leidet, springt auf den Zaubernden über, so dass dieser ebenfalls infiziert ist.
Pfeil des (Elements)	Der Pfeil der verzaubert werden sollte zerfällt zu Staub und ist damit unwiederbringlich verloren. Egal aus welchem Material er gewesen ist !!
Planastrale	Der Magier durchschreitet das Tor - ob er will oder nicht - und wird von seiner Welt getrennt. Eine Reise ohne Wiederkehr, denn das Tor schließt sich hinter ihm wieder...
Plumbumbarum	Wie unter der Wirkung eines Axxeleratus hat das "Opfer" des Spruches einen um 2 Punkte verbesserten Parade-Basiswert und einen um 2 Punkte besseren ausweich-Wert. Die TP sind um 2 Punkte erhöht und GS und INI-Basis werdne verdoppelt.
Projektimago	Der Geist des Magier trennt sich dauerhaft vom Körper, so dass er am Ort seiner Erscheinung umherspuken muss.
Protectionis	Der folgende gesprochene Spruch misslingt in jedem Fall, bei einer 20 auf W20 geht er katastrophal daneben, mit den hier beschriebenen Auswirkungen.
Psychostabilis	Einfluss, Hellsichts-, und Herrschaftszauber sind während der Wirkungsdauer gegen das Opfer um 2W6 Punkte erleichtert.
R	
Radau	Das Fluggerät der Hexe steht plötzlich unter einer solchen Spannung, dass schließlich ein Stück aus dem Holz herausplatzt. Der Bruchfaktor steigt dadurch außerdem um 4 Punkte.
Reflectimago	Für den Magier (und NUR aus seiner Sicht) bekommen alle ihn umgebenden Gegenstände und Peronen eine spiegelnde Oberfläche, so dass er in einem verwirrenden und verzerrten Bild seiner Umwelt "gefangen" ist die ihm die Sinne verwirrt. Während dieser Zeit ist er zu keierlei gezielten Handlungen in der Lage. Er braucht 1W10 SR um die Orientierung wieder zu finden und die Wirkung zu beenden.
Reptilea	Der Zauber wirkt nur auf solche Echsen, die größer sind als der Magier selbst...
Respondami	Der Verzauberte kann lügen, ohne das dies dem Magier auffällt. Er muss zwar antworten, aber es muss eben nicht die Wahrheit sein.
Reversalis	Der Zauber wird quasi zweimal in seiner Wirkung herum gedreht, so dass er wieder seine ursprüngliche Wirkung entfacht.
Ruhe Körper	Das Opfer des Spruches fällt in ein Koma, aus dem er nicht geweckt werden kann. Schaden durch im Blut befindliche Gifte wird ganz normal weiter berechnet, ebenso der Schaden aus Krankheiten. Wunden heilen während dieser Zeit nicht, d.h. es gibt keine Regeneration. Das Koma hält 1W6 Tage an.
S	
Salander	Die Verwandlung hat nur einige Körperteile erfasst, so dass nun scheinbar eine Chimäre entstanden ist, die sich jedoch nach Ablauf der Wirkungsdauer wieder zurück verwandelt.
Sanftmut	Die Aufmerksamkeit des Tieres ist nun auf die Hexe gelenkt, und dessen Angriffslust keinesfalls beruhigt...

Sapefacta	Der Schmutz haftet so gut an dne Kleidern des Zauberers (bzw. an ihm selbst) dass er selbst mit der besten Seifenlauge nicht mehr zu entfernen ist. Diese Wirkung hält 1W6 Tage an. Erst danach kann der Zauber erneut versucht werden.
Satuarias Herrlichkeit	Die Zaubernde erhält für die Dauer von 1W20 SR den Nachteil "Widerwärtiges Aussehen"
Schabernack	Der Zaubernde bekommt selbst für die Dauer von 1W20 SR heftigen (und lauten) Schluckauf
Schadenszauber bannen	Die zu störenden Zauber werden unterstützt indem sie nur noch die Hälfte kosten und dabei eine doppelt so lange Wirkung zeigen wie üblich.
Schelmenkleister	Die betroffene Oberfläche wid rauh und uneben, teilweise gar pieksig, so dass es seh unangenehm wird, wenn man barfuß darüber läuft. 1W6 SP
Schelmenlaune	Als Folge über den missglückten Zauber ärgert sich der schelm so sehr, dass der Zauber schlussendlich doch eine Wirkung zeigt, und damit eine extrem aggressive Stimmung auslöst. Alle entsprechenden schlechten Eigenschaften wie z.B. Jähzorn werden verdoppelt, Proben aud CH, überreden, überzeugen und betören sind um 6 erschwert.
Schelmenmaske	Der Schelm wird nur zum Teil von der neuen Gestalt überdeckt, eine wahrlich schlechte Tarnung...
Schelmenrausch	Alle schlechten Eigenschaften werden für 1W6 Stunden um 2 Punkte erhöht.
Schleier	Ein silberner Schimmer legt sich auf den Gegenstand bzw. umgibt die Person, so dass dieser selbst für einen nicht-Magier als besonderes Objekt / erson erscheint.
Schwarz & Rot	Der Magier wird selbst dauerhaft geschwächt. Er verliert permanent einen Punkt KO, KK GE oder FF. Würfele mit einem W20 welche Eigenschaft betroffen ist: 1-8=GE 9-14=FF 15-17=KK 18-20=KO
Schwarzer Schrecken	Der Zauber wählt per Zufall eine andere Farbe aus, die das Opfer dann wie unter der Wirkung des "Große Gier" unbedingt haben möchte. Er wird also alles sammeln und an sich bringen wollen, was die entsprechende (vom Meister gewählte) Farbe hat. Ggf. wird er sogar versuchen die Farbe schon vorhandener gegenstände derart zu ändern, dass sie seiner neuen Vorliebe entsprechen. Die Wirkung hält für 1W10 Stunden.
Seelentier erkennen	Das geschlagene geistige Band zwischen dem zaubernden und seinem Opfer führt bei einem Patzer dazu, dass der Zaubernde seinem Gegenüber unfreiwillig einen Einblick in seine Seele gewährt und dadurch sein eigenes Seelentier offenbart, während ihm selbiges von seinem Gegenüber verborgen bleibt.
Seelenwanderung	Die Seelen bleiben dauerhaft vertauscht...
Seidenweich	Der Zauber wirkt nicht mehr auf den genannten Gegenstand, sondern auf die Haut des Zaubernden.
Seidenzunge	Niemand glaubt dem Zaubernden auch nur das kleinste Wort von dem was er sagt. Seine Proben auf Überreden sind um 10 Punkte erschwert, dieKlugheitsproben um seine Lügen zu durchschauen jedoch um 5 erleichtert.
Sensattacco	Dem Opfer des Zaubers passieren im folgenden Kampf Patzer schon bei 18 oder 19, und sie müssen nicht bestätigt werden um Gültigkeit zu haben.
Sensibar	Der Magier wird stumpfsinnig und kalt gegenüber seinen Mitmenschen, sein Menschenkenntniswert sinkt um 5 Punkte und sein Verhalten wird zunehmend ablehnend und gefühlkalt. Die Wirkung hält für 2W6 Stunden.
Serpentialis	Die verzauberten Arme sind nur wenige Zentimeter lang, und damit völlig unbrauchbar.
Silentium	Geräusche innerhalb der Reichweite werden verdoppelt und sich daher kaum noch zu überhören. Eine Sinnenschärfe-Probe ist entweder um 6 Punkte erleichtert, oder kann im Extremfall komplett entfallen.
Sinesigil	Das Bild in der Handfläche des Magiers wird plötzlich so heiß, dass der Magier einmalig 1W6 Schadenspunkte hinnehmen muss, und bei einer missglückten Selbstbeherrschungs-Probe+5 einen Schmerzensschrei von sich gibt.

Skelettarius	Ein Teil des Alters des Toten geht auf den Magier über. Dieser altert um 1W6 Jahre.
Solidirid	Die einzelnen Farben des Regenbogens vermischen sich, werden zu einem hässlichen Braun, und die Brücke nur so dünn wie ein geflochtenes Seil...
Somnigravis	Der Zauber wirkt, als hätte das Opfer soeben einen Liter Espresso getrunken. Es wird unruhig, zittrig und irgendwie hyperaktiv
Spinnenlauf	Die Zauberin lässt ständig alles fallen, kann sich nirgends festhalten und selbst griffige Gegenstände rutschen ihr ständig aus der Hand.
Spurlos	Der Zauberer hinterlässt nicht nur die üblichen Spuren, sondern jede seiner Handlungen bleibt in irgendeiner Weise sichtbar. Er kleckert mit dem Essen, schneidet sich in den Finger, und bricht jeden Zweig und Strauch ab.... Etc.
Standfest	Im folgenden Kampf gelten auch die 18 und die 19 schon als Patzer. Alle drei Zahlen müssen nicht bestätigt werden um als Patzer gewertet zu werden.
Staub wandle	Der Golem verfestigt sich zu festem Sandstein und explodiert nach einer kurzen Pause, so dass seine Splitter in einem Umkreis von 5 Schritt nicht unerheblichen Schaden anrichten: 1W+5 in 1 Meter Entfernung, 1W+4 in 2 Meter Entfernung, 1W+3 in 3 Meter Entfernung, und so weiter
Stein wandle	Der Stein aus dem der Golem ist zerfällt in seine Bestandteile und kann - insbesondere im Gebirge - eine Lawine nicht unerheblichen Schaden anrichten.
Stillstand	Es entsteht eine Zone der Schnelligkeit, in der die Geschwindigkeit aller aller physischen Bewegungsabläufe verdoppelt wird.
Sumus Elixiere	Wenn der Zauber zum Brauen eines Elixiers benutzt wird, so hat das Ergebnis automatisch Qualität M. Wird er auf einzelne Kräuter gesprochen, verlieren diese jede Wirkung.
T	
Tauschrausch	Die Gegenstände verschwinden beide auf nimmer Wiedersehen im Limbus
Tempus stasis	Die Bewegungen im Raum werden kurzzeitig wie unter der Wirkung eines Axxeleratus beschleunigt. Dies betrifft in diesem Fall allerdings nicht nur die Bewegung von Personen, sondern aich die von Gegenständen.
Tiere besprechen	Die Wunde / Krankheit verschlimmert sich, das Tier erleidet einmalig weitere 2W6 Schadenspunkte.
Tiergedanken	Die Zaubernde "versteh" das Tier völlig falsch und gibt daher " unsinnige Befehle, die das Tier verunsichern und aggressiv werden lassen. Ggf. führt dies zum Angriff des Tieres auf die Zaubernde.
Tlalucs Odem	Der dämonische Pesthauch fährt in den Zaubernden ein und lässt den Zaubernden an einem "flinken Difar" erkranken der sich vorübergehend beim Magier "einnistet".
Totes Handle	Der tote Körper zerfällt in Sekunden zu unbrauchbarem Staub, während der dämonische Geist keinen Körper vorfindet und deshalb zunächst frei umhergeistert bis er einen anderen Körper gefunden hat in den er einfahren kann... Das Opfer gilt dann als von einem niederen Dämonen besessen der wieder ausgetrieben werden will...
Transformatio	Der Gegenstand löst sich in seine Bestandteile auf und ist dadurch völlig zerstört und unbrauchbar für einen weiteren Verwandlungszauber.
Transmutare	Das "Opfer" des Spruches erhält für den Zeitraum von 2 Wochen den Nachteil "Widerwärtiges Aussehen"
Transversalis	Der Magier verschwindet von Ausgangsort, taucht aber nirgends wieder auf... Quasi eine Limbusreise ins Nirgendwo, die höchstwahrscheinlich tödlich endet.

Traumgestalt	Die Zaubernde taucht in den Träumen einer fremden Person auf die irrtümlich ihre Nachricht empfängt. Wenn Sie ein böser Meister sind, kann die Hexe auf dieser Weise dem Feind den entscheidenden Hinweis auf den Plan der Helden gegeben haben...
U	
Unberührt von Satinav	Der Gegenstand zerfällt / verwest wesentlich schneller als üblich. Innerhalb von 2 Tagen ist von ihm nichts mehr übrig.
Unitatio	Der Zaubernde stört mit seinem missglückten Zauber die gesamte Runde und erschwert dem Zaubernden den nachfolgenden Spruch mit seiner Unfähigkeit um 8 Punkte, weil er die Gruppe aus dem Gleichgewicht bringt.
Unsichtbarer Jäger	Wie unter der Wirkung des Reversalis beginnt der Zaubernde zu leuchten und ist selbst in einem guten Versteck oder bei Nebel noch weithin zu sehen. Diese Wirkung hält eine halbe Stunde an.
V	
Veränderung aufheben	Die zu störenden Zauber werden unterstützt indem sie nur noch die Hälfte kosten und dabei eine doppelt so lange Wirkung zeigen wie üblich.
Verschwindibus	Es erscheint ein zweiter Gegenstand der gleichen Art. (Der jedoch nach Ablauf der Wirkungsdauer wieder verschwindet)
Verständigung stören	Die zu störenden Zauber werden unterstützt indem sie nur noch die Hälfte kosten und dabei eine doppelt so lange Wirkung zeigen wie üblich.
Verwandlung beenden	Die Wirkungsdauer der Verwandlung wird verdoppelt, sie zu beendet ist nun um weitere 5 Punkte erschwert.
Vipernblick	Der Zauber scheint gelungen zu sein, doch obwohl das Opfer die Hexe unentwegt ansieht, bekommt er alles mit und kann sich sogar noch besonders gut daran erinnern.
Visibili	Statt des Körpers wird alles das unsichtbar, was der Verzauberte am Leibe trägt oder in der Hand hält...(jedoch keine anderen Lebewesen.)
Vocolimbo	Die Stimme klingt entweder besonders hoch und schrill, oder ganz dünn und fistelig und kommt von dort, wo der Magier gerade in Deckung gegangen ist...
Voglezwitchern	Das gewünschte Geräusch ertönt immer dann, wenn der Zaubernde zu sprechen versucht. Wirkungsdauer: 3 Stunden.
W	
Wand aus (Element)	Die Wand entsteht kreisförmig um den Zaubernden herum, so dass dieser sich in seinem eigenen Gefängnis wieder findet.
Warmes Blut	Der Zauberer "sieht" die ihn umgebende Wärme nicht nur, er bekommt sie körperlich in geballter Kraft zu spüren. Je nach Umgebungstemperatur und Anzahl und Größe der ihn umgebenden Lebewesen erhält der Zauberer zwischen 1W6 und 10W6 Schadenspunkte durch Hitze. Seine Haut zeigt am ganzen Körper entsprechend starke Verbrennungen, die behandelt werden müssen.
Wasseratem	Die Zauberwirkung wird permanent und muss mittels eines "Veränderungen aufheben" beendet werden.
Weiches erstarre	Das Material erstarrt, noch bevor der Zauberer seine Hand zurückziehen kann, so dass er an sein Objekt gebunden ist, so lange der Zauber wirkt. Er erleidet an der entsprechenden Hand 2W6 SP durch Quetschung.
Wehrauchwolke	Das Opfer des Spruches stinkt für die nächsten 12 Stunden - egal wie oft und womit er sich wäscht - bestialisch. Er erhält daher für diesen Zeitraum den Nachteil Raubtiergeruch, mit allen damit verbundenen Nachteilen.
Weisheit der Bäume	Der Druide verwandelt sich in den gewünschten Baum - permanent....!!

Weisse Mähnen	Die Pferde stammen aus einer elfischen Globule (siehe Phileasson Saga). Statt eines von Ihnen zu rufen, verschwindet der Elf erstmal für 1W6 Stunden in besagter Globule und taucht dann an genau dem Ort wieder auf, von dem er verschwunden ist.
Wellenlauf	Das Element Wasser in all seinen Formen scheint sich gegen den Zaubernenden verschworen zu haben. Der Magier erhält doppelten Schaden durch alle Arten von Wasser Elementaren und ertrinkt schneller als andere. Zudem wird er durch Wassermassen schnell von den Beinen gerissen. etc. Die Wirkung hält 4 W6 Stunden
Wettermeisterschaft	Das Wetter spielt für 4 Spielrunden komplett verrückt. Es ist nicht nur unbeherrschbar, sondern auch völlig unberechenbar und wechselt innerhalb der Wirkungsdauer ohne Übergänge durch alle Wetterlagen die man sich so vorstellen kann...
Widerwille	Das verzauberte Objekt kann noch so gut versteckt werden, es wird Jedem auffallen der den Raum betritt und seine Neugier quasi magisch beflügeln. (Neugier (auf dieses Objekt) erhöht um 6 Punkte)
Windhose	Der Magier wird von einem einzelnen Wirbel erfasst und 1W20 Meter in die Höhe befördert. Dann verschwindet der Wind spurlos.... Schaden gemäß den Regeln zum Fallschaden; je nach erreichter Höhe unterschiedlich
Windstille	Der Zauber stoppt nicht nur den Wind, sondern jegliche Bewegung der Luft innerhalb eines Radius von 30 Metern um den Zaubernenden herum. Es gelten die Regeln wie beim "Ersticken" da ein Atmen kaum möglich ist. Wer es nicht mehr schafft sich rechtzeitig aus der Zone zu entfernen bekommt ernsthafte Schwierigkeiten.... Die Wirkung hält 4 Spielrunden lang an.
Wipfellauf	Das Element Humus in all seinen Formen scheint sich gegen den Zaubernenden verschworen zu haben. Der Magier erhält doppelten Schaden durch Pflanzen, sinkt viel leichter im Boden ein, und ist besonders empfindlich für den Schaden durch Humus Elementare jeder Art. Bäume und Äste brechen unter ihm ab und pflanzliche "Stolperfallen" scheinen ihn geradezu anzuziehen. Die Wirkung hält 4 W6 Stunden
X	
Xenographus	Die Schrift wird unwiderbringlich verändert und so unleserlich, dass sie auch ein Kenner der Sprache nicht mehr zu lesen im Stande ist.
Z	
Zagibu	Das Metall wird in die nächst edlere Form verwandelt und ist doppelt so viel Wert wie zuvor.
Zappenduster	Der Zauberer selbst leuchtet plötzlich für 1W6 Stunden in einem strahlend hellen Licht...
Zauber Klinge	Der Zauber zerstört die Struktur der Waffe, wodurch der Bruchfaktor um 2W6 Punkte steigt. Überschreitet er dadurch das Maximum, so zerbricht die Klinge.
Zaubernahrung	Der Zauber macht den Zauberer satt, das Hungergefühl bleibt jedoch erhalten, und steigert sich sogar zu einer regelrechten Fresssucht. Der Magier isst alles was er in die Finger bekommen kann. Das führt nicht nur dazu, dass die Vorräte der Gruppe erheblich schrumpfen und er sich irgendwann übergeben muss, sondern ggf. (bei 19 oder 20 auf W20) auch dazu, dass der Held 1W6 Stein Gewicht zunimmt. Die Wirkung endet nach 1W6 Stunden.
Zauberwesen	Statt Feen erscheint ein Kobold, der dem Zaubernenden mit allerlei üblen "Scherzen" zusetzt und erst nach drei Tagen wieder verschwindet.
Zauberzwang	Der Zaubernende wird selbst Opfer seines Spruches und kann den Fluch selbst nicht mehr aufheben.
Zorn der Elemente	Statt eines Infernos materialisiert sich ein wütender Elementar, der seine ganze elementare Kraft dem Zaubernenden entgegen schleudert. (Werte = die eines Dschinns des entsprechenden Elementes)

Zunge lähmen	Seine Zunge wird so flink, dass er so schnell spricht, als wenn man bei einem Tonband auf vorspulen gedrückt habe. Abgesehen davon, dass man das Opfer nicht mehr versteht, verkürzt sich die Zauberdauer für Zauberer mit der Komponente Sprache um 3 Aktionen, weil der Spruch schneller rezitiert werden kann. Die Wirkung hält 2 Spielrunden an.
Zwingtanz	Das Opfer verliert bei vollen körperlichen Fähigkeiten die Kontrolle über seinen Geist. Für die Dauer einer Spielrunde gibt das Opfer nur noch blödes Gerede von sich, seine Klugheit sinkt auf 2 und regeneriert sich nach Ablauf der Wirkung mit einem Punkt pro Spielrunde nur sehr langsam wieder.