

# Das große Buch der elfmal elf Zauber und anderer magischer Handlungen



# Das große Buch der elfmal elf Zauber und anderer magischer Handlungen

**Die Magie des Schwarzen Auges – Buch II**

von Michael Johann, Ulrich Kiesow, Thomas Römer



# Inhalt

Wie zaubere ich richtig . . . . .	7
Eine Einführung in die Kunst der praktischen Magic . . . . .	7
Elfmal elf Zauberformeln . . . . .	9
Erläuterung der verwendeten Begriffe . . . . .	9
Die Zauberformeln . . . . .	9
Antimagie . . . . .	12
Beherrschung . . . . .	14
Beschwörung . . . . .	19
Bewegung . . . . .	23
Heilung . . . . .	26
Hellsicht . . . . .	28
Illusion . . . . .	30
Kampf . . . . .	33
Verständigung . . . . .	37
Verwandlung von Lebewesen . . . . .	39
Verwandlung von Unbelebtem . . . . .	44
Zauberrituale und Handlungen . . . . .	49
Stab- und Kugelzauber . . . . .	49
Die Kugelzauber . . . . .	50
Die geheimen Druidenrituale . . . . .	51
Die Hexenflüche . . . . .	52
Sieben Hexenflüche . . . . .	53
Flüche brechen . . . . .	54
Die Elfenlieder . . . . .	54
Die Lieder . . . . .	54

# Wie zaubere ich richtig

## Eine Einführung in die Kunst der praktischen Magie (Entnommen dem Anhang der Encyclopaedia Magica, Vol. 1)

### Originaltext:

*Am Anfang stehe immer die moralische Selbstprüfung des Zauberkundigen. Nur aus ihr folge der Entschluß, in das Walten der Wirklichkeit magisch bewegend einzugreifen.*

*Als nächstes besinne sich der Zauberende auf die magische Formel oder Handlung, in die die Zauberwirkung eingebunden ist.*

*Hiernach spreche der Zauberende die Formel aus, ohne Scheu und so laut, daß sie von jedermann zu verstehen sei.*

### Erläuterung:

Versteht sich eigentlich von selbst. Bevor der Zauberende zur Magie greift, muß er sich klar darüber sein, ob ein magischer Eingriff in seine Umgebung wirklich angemessen ist und der Situation entspricht.

Die Betonung liegt auf »besinne«. Von einem Zauberkundigen wird erwartet, daß er seine Kunst beherrscht und seine Formeln bzw. Riten auswendig kennt.

Das bedeutet nicht, daß der Spieler die gesamte Zaubertechnik und Wirkungsweise einer Formel im Kopf haben muß. Der Spieler eines magiekundigen Helden sollte aber die eigentliche Formel (ihren Namen s. u.) kennen und eine Vorstellung von der Wirkung des jeweiligen Zaubers besitzen.

Diese Regel gilt nicht ohne Ausnahme. Wenn Sie die Formeln in unserer anschließenden Sammlung betrachten, werden Sie feststellen, daß es – zumal bei den Druiden – auch »stumme« Zauber gibt. Ob die Zauberformel tatsächlich gesprochen werden muß oder nicht entnehmen Sie bei den Spruchbeschreibungen unter dem Stichwort »Zaubertechnik«.

Das Sprechen der Formel wird in den verschiedenen Spielrunden unterschiedlich gehandhabt. Wir empfehlen, den jeweils ersten Teil einer Formel – er ist in VERSALIEN gedruckt – aufzusagen. Man hört aber auch von Runden, in denen vom Magier-Spieler die Beherrschung der gesamten Formel verlangt wird.

Schließlich soll es Runden geben, die echte, gereimte Zauberformeln ablehnen und lieber zu abstrakten Ausdrücken wie *Lichtzauber* oder *Heilen von Wunden* greifen. Natürlich kann auch so gezaubert werden; diese Technik läßt jedoch auf eine gewisse Phantasie- und Humorlosigkeit der Runde schließen.

## Originaltext:

*Nun wird der Zaubernde in sich verspüren, wie die magische Kraft seine Person erschüttert. Er erlebt eine Prüfung, die gewährleistet, daß nur der körperlich und geistig kraftvolle und gesunde Magier mit seinen Zauberkräften in die Geschicke der Welt und ihrer Kreaturen einzugreifen vermag sowie daß sich der Zaubernde mit den astralen Strömen, die unsere Welt durchziehen, just in diesem Augenblick im Einklang befindet.*

*Denn großes Unheil würde für den Zaubernden und seine Gefährten entstehen, wenn jedermann mit arkanen Kräften spielt, die er womöglich gar nicht zu zügeln weiß.*

---

*Wenn die Prüfung vorüber ist, kann der Zauberkundige sich entweder an der Wirkung seiner Magie erfreuen oder aber er wird nur eine große Leere und den Verlust eines Teils seiner inneren Kraft verspüren.*

---

Damit wäre eigentlich zum spieltechnischen Einsatz der Zauberei alles Wesentliche gesagt. Zu erwähnen bliebe höchstens noch, daß der Meister immer dann, wenn ein Zauberspruch eingesetzt wird, die Spielzeit für einen kurzen Moment unterbrechen sollte. In dieser Pause werden die Proben des Zaubernden ausgewürfelt und die Wirkung des Zaubers ermittelt und festgelegt. Nachdem der Zauberer-Spieler nun noch die aufgewendeten Astralpunktkosten von der Astralenergie seines Helden auf dem Dokument abgezogen hat, kann der Spielbetrieb wieder aufgenommen werden.

## Erläuterung:

Die Rede ist von der sogenannten Zauber-*Probe*. Jeder Zaubernde legt eine Probe auf drei seiner Eigenschaften ab. Das können drei verschiedene Eigenschaften sein, häufig aber wird eine wichtige Eigenschaft des Magiers (z. B. die Klugheit) zweimal auf die Probe gestellt. Die Probe ist meist in Kurzform angegeben: KL/KL/CH bedeutet, der Magier würfelt zweimal gegen seine Klugheit und einmal gegen sein Charisma.

Die Proben werden normalerweise durch Zuschläge oder Abzüge modifiziert. Die Zauberfertigkeit eines Magiers kann z. B. bei den Würfeln für die Probe abgezogen werden; die Magieresistenz eines Opfers wird gegebenenfalls zu den Würfelwürfen addiert.

Wie auch bei den Talentproben gilt: Der Zuschlag bzw. Abzug kann auf alle drei Probenwürfe verteilt werden und ist nicht etwa zu jedem Einzelwurf zu addieren.

---

Je nachdem, ob die Zauberprobe gelingt, entfaltet nun der Spruch seine Wirkung oder es geschieht gar nichts. Falls die Probe scheitert, verliert der Zaubernde die Hälfte der Astralenergie, die er für einen gelungenen Zauber benötigt hätte.

---

# Elfmal elf Zauberformeln

## Erläuterung der verwendeten Begriffe

### Ursprung:

Der Magiebereich, in dem der Zauber ursprünglich entwickelt wurde, z. B. *Waldelfenzauber*

### Typ:

Die Art der Magic, der der Spruch zuzurechnen ist, z. B. Illusion

### Name:

Der Spruchname bzw. die Zauberformel

### Technik:

Zauberhandlungen, die vom magiekundigen Helden auszuführen sind

### Zauberdauer:

Die zum Aufbau und Auslösen des Zaubers benötigte Zeitspanne; die Zauberdauer sollte nicht mit der *Wirkungsdauer* verwechselt werden.

### Probe:

Die drei Eigenschaften (in Kurzform), auf die die Zauberprobe abgelegt werden muß. Bei Zaubern,

die sich direkt gegen ein Opfer richten, muß möglicherweise die Magieresistenz des Opfers berücksichtigt werden. Solche Zauber sind mit dem Kürzel +MR versehen.

### Wirkungsweise:

Die spieltechnische Durchführung des Zaubers (z. B. benötigte Würfelwürfe) und seine Auswirkungen auf das Spielgeschehen

### Kosten:

Notwendiger Einsatz an Astralenergie

### Reichweite:

Maximale Entfernung, in der ein Zauber wirksam werden kann. Viele Zauber wirken in einem kugel- oder zylinderförmigen Bereich, der den Magier umgibt. In solchen Fällen ist unter »Reichweite« der Radius dieser Wirkungszone zu verstehen. Reichweite 0: Der Magier muß das zu bezaubernde Objekt berühren

### Dauer:

Der Zeitraum, in dem ein Zauber vom Moment seiner Auslösung an wirksam bleibt

## Die Zauberformeln

Spruch	Ursprung	Eigenschaften	Kurzbeschreibung
<i>Antimagic</i>			
Beherrschungen brechen	D	KL/CH/CH	Gegenzauber zu »Beherrschungen«
Bewegungen stören	M	KL/CH/GE	Stört jede Art »Bewegungs-Magic«
Destructibo Arcanitas	M	KL/KL/GE	Entzaubert magische Artefakte
Gardianum Paradei	M	KL/CH/KK	Schutzschild gegen magische Attacken
Hellsicht trüben	D	KL/KL/CH	Stört »Hellsicht-Zauber«
Illusionen zerstören	M	KL/KL/CH	Hebt Illusionszauber auf
Kampfzauber stören	A	MU/KL/CH	Unterbricht Kampfzauber
Verständigung stören	F	KL/CH/GE	Stört mentale Verständigungen
Verwandlungen beenden	H	MU/KL/CH	Gegenzauber zu »Verwandlungen«
<i>Beherrschung</i>			
Band und Fessel ...	W	KL/CH/KK	Opfer in einem Kreis festhalten
Bannbaladin	A	KL/CH/CH	»Bezaubern« einer Person
Böser Blick	D	MU/CH/CH	Schafft Furcht oder Haß
Eigne Ängste quälen dich (B)	M	MU/KL/CH	Löschung aller Wahrnehmung

Spruch	Ur-sprung	Eigen-schaften	Kurzbeschreibung
Erinnerung verlass dich (B)	M	MU/KL/CH	Gedächtnislöschung
Große Gier	H	KL/CH/CH	Beherrschende Gier
Große Verwirrung	D	KL/KL/CH	Erzeugt Orientierungslosigkeit
Halluzination	D	KL/CH/CH	Opfer erleidet Zwangsvorstellungen
Haselbusch und Ginsterkraut	W	CH/GE/KK	Pflanzen beherrschen
Herr über das Tierreich	D	MU/MU/CH	Tiere beherrschen
Horriphobus	M	MU/KL/CH	Panik erzeugen
Lachkrampf	S	CH/CH/GE	Lähmung durch Lachen
Magischer Raub	D	MU/KL/KK	Zaubern mit Hilfe fremder AE
Respondami Veritar	M	KL/KL/CH	Eine wahre Antwort erzwingen
Sanftmut	H	MU/CH/CH	Besänftigung
Schabernack	S	KL/CH/GE	Opfer benimmt sich tölpelhaft
Schwarzer Schrecken (B)	M	MU/KL/CH	Furcht vor Schwarz und Dunkelheit
Somnigravis Tausend Schaf	W	KL/CH/CH	In Schlaf versetzen
Zwingtanz	D	MU/KL/CH	Schafft Länzrausch
<i>Beschwörung</i>			
Furor, Blut ...	M	MU/MU/CH	Niedere Dämonen beschwören
Geister austreiben	D	MU/MU/CH	Spukerscheinungen vertreiben
Geister beschwören	D	MU/MU/CH	Spukerscheinungen herbeirufen
Heptagon und Kröte nei	M	MU/MU/CH	Gehörnte Dämonen beschwören
Komm, Kobold, Komm	S	MU/CH/CH	Einen Kobold rufen
Krähenruf	H	MU/CH/CH	Beschwört Krähen aus dem Nichts
Meister minderere Geister	S	MU/CH/CH	Mündere Geister herbeirufen
Skelettarius Kryptaduft	M	MU/MU/CH	Tote in Untote verwandeln
Weißer Mähne u. goldner Huf	A	KL/CH/CH	Zauberpfers herbeirufen
<i>Bewegung</i>			
Acceleratus Blitzgeschwindigkeit	W	KL/GE/KK	Beschleunigte Fortbewegung
Durch Marmorstein und ...	S	KL/GE/KK	Durch Wände u. Türen gehen
Foramen-Foraminor	M	KL/KL/GE	Türen öffnen
Hexenholz	H	KL/GE/KK	Kleine Hexentelekinese
Klickeradomms	S	KL/GE/KK	Kleine destruktive Telekinese
Motomus Motilitich	M	KL/GE/KK	Telekinese
Nackedei	S	KL/GE/KK	Magischer Strip
Spurlos, Tritlos ...	W	KL/GE/GE	Spurlose Fortbewegung
Transversalis-Teleport	M	KL/KL/KK	Teleportation
Über Eis und Schnee	F	KL/GE/KK	Sichere Fortbewegung über Eis
Verschwindibus	S	KL/CH/GE	Dinge in unsichtbare Dimension versetzen
<i>Heilung</i>			
Ängste lindern	H	MU/CH/CH	Hilfe bei Proben auf schlechte Eigenschaften
Balsam Salabunde	A	KL/CH/CH	Heilzauber
Hexenspeichel	H	CH/CH/GE	Hexen-Heilzauber
Klarum, Purum, Kräuterd	M	KL/KL/CH	Gift neutralisieren
Ruhe Körper, ruhe Geist	F	KL/CH/KK	Todesähnlicher, heilender Schlaf
Tiere Besprechen	H	MU/KL/CH	Tiere heilen
<i>Hellsicht</i>			
Adleraug' und Luchsnohr	A	KL/KL/GE	Probe auf Sinnesschärfe leichter
Analus Arcanstruktur	M	KL/KL/CH	Magie erkennen
Eigenschaften seid gelesen	A	KL/KL/CH	Eigenschaften und Talente erkennen
Exposami Creatur	W	KL/KL/CH	Lebewesen erspüren
In dein Trachten, Fühlen	F	KL/KL/CH	Gedanken lesen
Odem Arcanum Senserei	A	KL/KL/CH	Magiegespür
Penetrizel Holz u. Stein	M	KL/KL/KK	Durch Hindernisse blicken
Sensibar – Wahr und Klar	A	KL/CH/CH	Gefühle wahrnehmen
<i>Illusion</i>			
Auris, Nasus, Oculus	M	KL/CH/GE	Erzeugt dreidimensionale Illusion
Blendwerk	S	CH/CH/GE	Bewegtes Illusionsbild
Chamaeioni Mimikry	W	KL/CH/GE	Perfekte Tarnung
Duplicatus Doppelpein	M	KL/CH/GE	Erzeugt Doppelgänger-Trugbild
Harmlose Gestalt	H	KL/CH/GE	Augenfäuschung/Tarnung

<b>Spruch</b>	<b>Ur- sprung</b>	<b>Eigen- schaften</b>	<b>Kurzbeschreibung</b>
Hexenknoten Koboldgeschenk Schelmenmaske	H S S	KL/KL/CH CH/CH/GE CH/CH/GE	Illusionäre Barriere Vorgegaukelter Wertgegenstand Vorgetäuschte Tier- oder Menschenform
<i>Kampf</i>			
Blitz dich find Ecliptifactus ... Eisenrost u. grüner Span Fulminictus Donnerkeil Höllennein (B) Ignifaxius-Flammenstrahl Plumbumbarum u. Narretei Radau Saft-Kraft-Monstermacht Scharfes Aug' ...	W M M A M M M H M W	KL/KL/GE MU/KL/KK KL/CH/GE KL/GE/KK KL/CH/KK KL/GE/GE CH/GE/KK MU/KL/GE MU/KL/CH KL/KL/GE	Kleiner Blendzauber Belebt eigenen Schatten Zerstört Klängen Magischer Einschlag Lähmender Schmerz Magische Lanze Schwächung der gegn. Kampfkraft Rasender Hexenbesen Verwandlung in Berserker Treffhilfe bei Fernwaffen
<i>Verständigung</i>			
Das Sinnen fremder Wesen Elfen, Freunde, hört ... Hexenblick Nekrophia ... Objectum stumm Unitatio Geistesbund	W F H M M F	MU/KL/CH KL/KL/CH MU/CH/CH MU/KL/CH KL/KL/CH KL/CH/KK	Tiergedanken lesen Gedanken senden/empfangen Hexe erkennt Hexe an den Augen Verständigung mit Gestorbenen Dinge befragen Vereinigung von AE
<i>Verwandlung von Lebewesen</i>			
Adler, Wolf und Hammerhai Arcano Psychostabilis Armatruz Schild u. Schutz Druidenrache Erleuchten Ermütigen Ertüchtigen Feuerbann Fluch der Pestilenz In See und Fluß ... Langer Lulatsch ... Parali-Paralein Salander Mutanderer Schmücken Schwarz und rot Stärken Visibili-Vanitar	W M A D M F M H D A S M M M M F A	MU/KL/GE MU/KL/CH KL/GE/KK MU/MU/KK KL/KL/CH MU/KL/CH KL/CH/GE MU/MU/KK MU/KL/CH MU/KL/KK CH/GE/KK KL/CH/KK KL/CH/CH KL/CH/CH MU/CH/CH KL/CH/KK KL/KL/GE	Selbstverwandlung in Tierform Magieresistenz steigern Hebt Rüstungsschutz Spektakuläre Selbstvernichtung Hebt Klugheit Hebt Mut Hebt Geschicklichkeit Schützt gegen Feuer Erzeugt eine Krankheit Ermöglicht Atmung unter Wasser Verkürzt, verlängert Kreaturen Läßt Lebewesen zu Stein erstarren Klassischer Verwandlungszauber Hebt Charisma Schleichender Verfall Hebt Körperkraft Macht unsichtbar
<i>Verwandlung von Unbelebtem</i>			
Abvenenum – Pest und Galle Acolitus – Windgebraus Arcanovi Zaubering Brenne, toter Stoff (B) Claudibus Clavistibor Dunkelheit Flim-Flam-Funkel Hartes schmelze (B) Metamorpho Gletscherkalt Nihilatio Gravitatis Objectum fix ... Reversalis Revidum Silentium Silentille Solidirid-Farbenspiel Sturmgebrüll besänft'ge dich Wehe, walle, Nebula Weiches erstarre (B) Zagibu – Ubigaz	W F M M M D F M F M M A F F W M S	KL/KL/GE KL/CH/KK KL/KL/GE MU/KL/KK KL/GE/KK KL/KL/GE KL/KL/GE MU/KL/KK KL/GE/KK KL/KK/KK KL/KL/KK KL/KL/CH KL/GE/KK KL/CH/KK KL/GE/KK MU/KL/KK KL/CH/GE	Entgiftung von Speisen Erzeugt kurzen Windstoß Sprüche an Dinge binden Entzündung von totem Material Türen magisch verschließen Erschafft Zone der Dunkelheit Schafft kleine Lichtquelle Kaltes Schmelzen von z. B. Eisen Große Gebilde aus Eis gestalten Zone der Schwerelosigkeit erschaffen Dinge an einen Ort fixieren Spruchumkehr Zone des Schweigens schaffen Brücke durch die Luft Ruhezone in einem Sturm schaffen Erzeugt Nebel Verfestigung von Gasen u. Flüssigk. Edelmetall und Edelsteine vernichten

*Ursprung:* Druidenzauber

*Typ:* Antimagie

*Name:* **BEHERRSCHUNGEN BRECHEN**

*Technik:* Der Magier berührt die Stirn des ›Beherrschten‹ mit der Hand oder dem Stab und konzentriert sich mit geschlossenen Augen.

*Zauberdauer:* 1 min

*Probe:* KL/CH/CH

*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 des Zaubers gehört, daß das Opfer sich nicht selbst gegen ihn auflehnen kann.

*Kosten:* siehe oben, mindestens aber 8 ASP

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* permanent, aber der Beherrschungsanspruch kann erneuert werden

*Ursprung:* Gildenmagie

*Typ:* Antimagie

*Name:* **BEWEGUNGEN STÖREN**

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

*Zauberdauer:* 2 sec.

*Probe:* KL/CH/GE

*Wirkungsweise:* Die Formel kann magisch gelenkte oder erzeugte Bewegung stören, z. B. das magische Verschließen einer Tür oder den Flug einer Hexe; Voraussetzung: die Störformel wird gleichzeitig mit dem Bewegungszauber oder im Verlauf der Bewegung gesprochen. Die Auswirkung des Zaubers legt der Spielleiter fest; er ist nicht geeignet, z. B. ein fliegendes Ziel tödlich abstürzen zu lassen, wohl aber, es zur sofortigen Landung zu zwingen. Der Aufwand an Astralenergie richtet sich nach der Mächtigkeit des Bewegungszaubers: Stufe des Bewegungsmagiers minus Stufe des Störers mal 3.

*Kosten:* siehe oben, mindestens aber 6 ASP

*Reichweite:* 50 Meter

*Wirkungsdauer:* permanent, aber der gestörte Bewegungszauber kann jederzeit erneuert werden

*Ursprung:* Gildenmagie

*Typ:* Antimagie

*Name:* **DESTRUCTIBO ARCANITAS – die Zaubervirkung dich verlaßt!**

*Technik:* Der Magier zeichnet mit der Hand einen Druidenfuß über den Gegenstand, der entzaubert werden soll.

*Zauberdauer:* 1 min

*Probe:* KL/KL/GE (+ Zuschlag nach Maßgabe des Meisters)

*Wirkungsweise:* Durch diesen Zauber werden alle dem Artefakt innewohnenden magischen Kräfte aufgehoben.

*Kosten:* werden vom Meister festgelegt. Sie können von 1 ASP (magisch leuchtender Nasenring) bis zu 500 ASP (Stein der Weisen) reichen. Hierfür aufgewendete ASP sind für immer verloren.

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* permanent

*Ursprung:* Gildenmagie

*Typ:* Antimagie

*Name:* **GARDIANUM PARADEI – Schütze mich vor Zauberei!**

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

*Zauberdauer:* (a) 2 sec (b) 5 sec

*Probe:* KL/CH/KK

*Wirkungsweise:* Der Zauber erschafft um den Magier eine unsichtbare Schutzzone in Form einer Halbkugel mit 6 Metern Durchmesser. Dieser Schutzraum kann auch von Gefährten des Magiers genutzt werden. Der Schild absorbiert durch direkte magische Angriffe (z. B. Dämonen-Attacken, Fulminictus) erzeugte Trefferpunkte, nicht aber magisch erhöhte Trefferpunkte normaler Waffen (siehe auch ›Kampfszauber Brechen‹). Die Anzahl der aufgefangenen TP entspricht den vom Magier investierten ASP plus seiner Stufe. Sobald der Schild diese Trefferpunktzahl hingenommen hat, spätestens aber nach einer Spielrunde, löst er sich auf.

*Kosten:* siehe oben

*Reichweite:* 3 m

*Wirkungsdauer:* 1 Spielrunde

*Ursprung:* Druidenzauber

*Typ:* Antimagie

*Name:* **HELLSICHT TRÜBEN**

*Technik:* Der Magier deutet mit der rechten Hand (oder dem Stab) auf das Opfer, dessen Hellsicht er trüben will, und schüttelt den Kopf.

*Zauberdauer:* 2 sec

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

*Wirkungsweise:* Diese Formel stört alle Zauber vom Typ ›Hellsicht‹, die das Opfer des Zaubers aussprechen will; das heißt, die besondere, magische Wahrnehmung stellt sich nicht ein.

*Kosten:* Stufe des ›Hellsichtigen‹ minus Stufe des Störers in ASP, mindestens aber 4 ASP.

*Reichweite:* 15 Meter

*Wirkungsdauer:* 1 Spielrunde

*Ursprung:* Gildenmagie

*Typ:* Antimagie

*Name:* **ILLUSIONEN ZERSTÖREN**

*Technik:* Der Magier klatscht dreimal in die Hände.

*Zauberdauer:* 3 sec

*Probe:* KL/KL/CH

*Wirkungsweise:* Mit dieser Formel können Illusionszauber aller Art gebrochen werden. Der Aufwand an Astralenergie richtet sich nach der Mächtigkeit des Illusionszaubers: Stufe des Schöpfers der Illusion minus Stufe des Illusionsbrechers mal 2.

*Kosten:* siehe oben, mindestens aber 5 ASP

*Reichweite:* 7 m

*Dauer:* permanent, aber der Illusionszauber kann erneuert werden

*Ursprung:* Auelfenzauber

*Typ:* Antimagie

*Name:* **KAMPFZAUBER STÖREN**

*Technik:* Der Magier reckt die geballte linke Faust in die Luft und deutet mit der rechten (oder dem Stab) auf das Ziel des Zaubers.

*Zauberdauer:* 3 sec

*Probe:* MU/KL/CH

*Wirkungsweise:* Die Formel unterbricht alle gegnerischen Zauber, die einen Kampf indirekt beeinflussen sollen. Magische Waffen werden zu normalen Waffen, für magisch gesteigerte (oder gesenkte) Kampfwerte gilt der Normalzustand, magisch gelenkte Geschosse (Zielbindung) treffen normal usw. Bei einem Gefecht muß jeder gegnerische Zauber

einzel gebrochen werden. Gegen direkte magische Attacken (FULMINICIOUS) schützt der Zauber nicht, da hilft nur ein GARDIANUM PARADEI.

*Kosten:* 4 ASP pro Kampfrunde

*Reichweite:* 10 Meter

*Wirkungsdauer:* nach investierten Astralpunkten. Nach Ablauf der Wirkungsdauer werden die gegnerischen Kampfzauber wieder aktiv.

*Ursprung:* Firmelfenzauber

*Typ:* Antimagie

*Name:* **VERSTÄNDIGUNG STÖREN**

*Technik:* Der Magier schlägt mit der Kante der rechten Hand auf die linke Handfläche.

*Zauberdauer:* 2 sec

*Probe:* KL/CH/GE (+ höchste gegnerische MR)

*Wirkungsweise:* Der Zauber unterbricht jede Art von übersinnlicher Verständigung bzw. verhindert, vorbeugend gesprochen, ihr Zustandekommen. Um den Astralenergieaufwand 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:* 10 Meter

*Wirkungsdauer:* Je nach investierten ASP. Erst nach Ablauf der Wirkungsdauer kann ein neuer Verständigungszauber erschaffen werden.

*Ursprung:* Hexenzauber

*Typ:* Antimagie

*Name:* **VERWANDLUNGEN BEENDEN**

*Technik:* Der Magier berührt das Ziel seines Zaubers mit der Hand oder dem Stab.

*Zauberdauer:* 1 min

*Probe:* MU/KL/CH

*Wirkungsweise:* Mit dieser Formel können Verwandlungen aller Art aufgehoben werden. Der Zauber ist aber nicht geeignet, im Zustand der Verwandlung entstandene Schäden ungeschehen zu machen. Der Aufwand an Astralenergie richtet sich nach der Mächtigkeit des Verwandlungszaubers, der gebrochen werden soll: Stufe des Verwandlers minus Stufe des Verwandlungsbrechers mal 5.

*Kosten:* siehe oben, mindestens aber 10 ASP

*Reichweite:* 0

*Dauer:* permanent, aber die Verwandlung kann erneuert werden

*Ursprung:* Waldelfenzauber

*Typ:* Beherrschung

*Name:* **BAND UND FESSEL DICH UMRINGT – und in meinen Bannkreis zwingt**

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

*Zauberdauer:* 30 sec

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

*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 für sieben Stunden um 2 Punkte. Das Opfer kann in jeder folgenden Spielrunde eine neue Mutprobe versuchen, jedoch sinkt bei weiterem Mißlingen der Mutwert weiter.

*Kosten:* 12 ASP

*Reichweite:* Das abgeschrittene Gebiet darf einen Radius von maximal 7 m haben

*Wirkungsdauer:* Stufe des Zauberers in Stunden

*Ursprung:* Auelfenzauber

*Typ:* Beherrschung

*Name:* **BANNBALADIN – dein Freund ich bin**

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

*Zauberdauer:* 5 sec

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

*Wirkungsweise:* Der Magier 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 Befehle aus, die es nicht in unmittelbare Lebensgefahr bringen.

*Kosten:* 8 ASP

*Reichweite:* 3 m

*Wirkungsdauer:* Stufe des Magiers in Spielrunden

*Ursprung:* Druidenzauber

*Typ:* Beherrschung

*Name:* **BÖSER BLICK**

*Technik:* Der Zaubernde starrt seinem Opfer in die Augen und spricht das Wort ›Furcht‹ oder ›Haß‹.

*Zauberdauer:* 10 sec

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

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

Wird durch den ›Bösen Blick‹ Haß ausgelöst, so verwandelt sich jedes friedfertige Opfer in einen haßerfüllten Kämpfer, der auf die geringste Feindseligkeit mit rasenden Attacken reagiert: 2 Attacken pro KR, keine Parade. (Der Haß kann sich auch gegen den Zaubernden richten.)

*Kosten:* 8 ASP

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* Stufe des Zaubernden plus 8 Kampf-  
runden

*Ursprung:* Gildenmagie (Borbaradianer)

*Typ:* Beherrschung

*Name:* **EIGNE ÄNGSTE QUÄLEN DICH!**

*Technik:* Der Magier berührt sein Opfer und spricht die Formel.

*Zauberdauer:* 3 sec

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

*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 die Klugheit unter 0 gefallen, so entscheidet ein Wurf mit dem W20, ob ein bleibender Schaden entstanden ist. Bei einer 19 oder 20 fällt die Klugheit des Opfers permanent um einen Punkt.

*Kosten:* W20 ASP

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* Stufe des Magiers in Stunden

*Ursprung:* Gildenmagie (Borbaradianer)

*Typ:* Beherrschung

*Name:* **ERINNERUNG VERLASSE DICH!**

*Technik:* Der Magier berührt sein Opfer und spricht die Formel.

*Zauberdauer:* 3 sec

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

*Wirkungsweise:* Der Magier raubt seinem Opfer für eine begrenzte Zeit das Gedächtnis. Es hat während dieser Zeit keine Erinnerung an sein bisheriges Leben.

*Kosten:* W20 ASP

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* Stufe des Magiers in Stunden

*Ursprung:* Hexenzauber

*Typ:* Beherrschung

*Name:* **GROSSE GIER**

*Technik:* Die Hexe tippt mit dem Zeigefinger auf die Stirn des Opfers und sagt: »Was du jetzt wirklich brauchst, ist (sind) ...«

*Zauberdauer:* 5 sec

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

*Wirkungsweise:* Mit diesem Spruch erweckt die Hexe in einer Person große Gier nach bestimmten Gegenständen. Die Person wird für die Dauer des Zaubers alles versuchen, um diese Gegenstände in ihren Besitz zu bekommen – alles andere wird darüber unwichtig.

*Kosten:* 8 ASP pro Spielrunde

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* je nach ASP-Aufwand

*Ursprung:* Druidenzauber

*Typ:* Beherrschung

*Name:* **GROSSE VERWIRRUNG**

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

*Zauberdauer:* 2 sec

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

*Wirkungsweise:* Das Opfer dieses Zaubers ist für eine begrenzte Zeit völlig verwirrt. Alle Klugheitsproben, die es innerhalb der Wirkungsdauer des Spruches ablegen muß, fallen ihm schwer. (Siehe auch *Kosten*.) Das gilt auch für solche KL-Proben, die Teil einer Talent- oder Zauberprobe sind.

*Kosten:* Die KL-Proben werden um so viele Punkte erschwert, wie der Zauberer in die »Große Verwirrung« investiert hat

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* Stufe des Zaubernden in Spielrunden

*Ursprung:* Druidenzauber

*Typ:* Beherrschung

*Name:* **HALLUZINATION**

*Technik:* Der Druiden fixiert das Opfer und deutet auf die Stelle, an der diesem das Trugbild erscheinen soll.

*Zauberdauer:* 5 sec

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

*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 einen gähnenden Abgrund.

*Kosten:* 10 ASP

*Reichweite:* 7 m

*Wirkungsdauer:* Stufe des Zaubernden in Spielrunden

*Ursprung:* Waldelfenzauber

*Typ:* Beherrschung

*Name:* **HASELBUSCH UND GINSTER-KRAUT – gehorchen meiner Stimme Laut**

*Technik:* Der Zaubernde berührt die Pflanze, die er beherrschen will, und schließt die Augen.

*Zauberdauer:* 20 sec

*Probe:* CH/GE/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 Formen gebracht werden. Winternatürliche Veränderungen sind nicht möglich; Pflanzen können nicht ihren Platz wechseln oder irgendwelche intelligenten Handlungen vollbringen, wie z. B. gezielte Schläge austeilen.

*Kosten:* 3 W6 ASP

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* permanent



*Ursprung:* Druidenzauber

*Typ:* Beherrschung

*Name:* **HERR ÜBER DAS TIERREICH**

*Technik:* Der Druiden fixiert das Tier und bewegt den ausgestreckten Zeigefinger kreisförmig vor dessen Augen.

*Zauberdauer:* 5 sec

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

*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 m

*Wirkungsdauer:* Stufe des Zauberers in Spielrunden

*Ursprung:* Gildenmagic

*Typ:* Beherrschung

*Name:* **HORRIPHOBUS SCHRECKENS-PEIN – fahr in deine Glieder ein!**

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

*Zauberdauer:* 3 sec

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

*Wirkungsweise:* Von diesem Zauber wird das Opfer so stark demoralisiert, daß es entweder schreiend das Weite sucht oder sich angsterfüllt in einer Ecke zusammenkauert.

*Kosten:* 7 ASP

*Reichweite:* 7 m

*Wirkungsdauer:* 3 Spielrunden

*Ursprung:* Schelmenzauberei

*Typ:* Beherrschung

*Name:* **LACHKRAMPF**

*Technik:* Der Schelm sieht dem Opfer in die Augen und grinst es breit an.

*Zauberdauer:* 3 sec

*Probe:* CH/CH/GE

*Wirkungsweise:* Eine Schelmerci, 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 sec mit einer gelungenen Mutprobe zu beruhigen.

*Kosten:* 7 ASP

*Reichweite:* 5 m

*Wirkungsdauer:* so lange, bis die Mutprobe gelingt

*Ursprung:* Druidenzauber

*Typ:* Beherrschung

*Name:* **MAGISCHER RAUB**

*Technik:* Der Zaubernde berührt die unbedeckte Brust seines Opfers und konzentriert sich mit geschlossenen Augen.

*Zauberdauer:* 60 sec

*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 Magier ermöglicht, sich bei seinem 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 und läßt sich nur in Abständen von sieben Tagen wiederholen.

*Kosten:* 6 ASP (für die Errichtung der magischen Brücke)

*Reichweite:* 0 (für den Raub – beim anschließenden Zauber mit der geraubten Energie spielt die Entfernung keine Rolle)

*Wirkungsdauer:* Stufe des Zaubernden in Stunden

*Ursprung:* Gildenmagie

*Typ:* Beherrschung

*Name:* **RESPONDAMI VERITAR – Rede jetzt und rede wahr!**

*Technik:* Der Zaubernde blickt seinem Opfer in die Augen und murmelt die Formel – anschließend stellt er eine Frage.

*Zauberdauer:* 3 sec

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

*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 m

*Wirkungsdauer:* augenblicklich

*Ursprung:* Hexenzauber

*Typ:* Beherrschung

*Name:* **SANFTMUT**

*Technik:* Die Hexe schaut einem Tier in die Augen und beschreibt mit den Armen eine beruhigende Geste.

*Zauberdauer:* 4 sec

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

*Wirkungsweise:* Die Hexe kann den Angriff eines Tieres aufhalten, indem sie es in vorübergehende Lethargie versetzt. Das Tier kauert sich wie im Halbschlaf nieder und verbleibt so, wenn es nicht vorher angegriffen oder sonstwie belästigt wird. Der Zauber wirkt nur gegen Tiere im engeren Sinn.

*Kosten:* halbe Monsterklasse in ASP

*Reichweite:* 5 m

*Wirkungsdauer:* 3 Spieldunden

*Ursprung:* Schelmenzauberei

*Typ:* Beherrschung

*Name:* **SCHABERNACK**

*Technik:* Der Schelm muß sein Opfer eine KR lang sehen können, dreht ihm eine Nase und wünscht sich etwas Lustiges.

*Zauberdauer:* 5 sec

*Probe:* KL/CH/GE

*Wirkungsweise:* Mit dieser geradezu klassischen Hexerei läßt der Schelm sein Opfer irgend etwas Unge-schicktes, aber für es nicht unmittelbar Schädliches tun, zum Beispiel könnte das Opfer stolpern, die Waffe verlieren, heftig niesen müssen oder im Ge-spräch mit angesehenen Persönlichkeiten plötzlich eine Schweinerei sagen.

*Kosten:* 4 ASP

*Reichweite:* 10 m

*Wirkungsdauer:* augenblicklich

*Ursprung:* Gildenmagic (Borbaradianer)

*Typ:* Beherrschung

*Name:* **SCHWARZER SCHRECKEN PLAGE DICH!**

*Technik:* Der Magier berührt sein Opfer und spricht die Formel.

*Zauberdauer:* 3 sec

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

*Wirkungsweise:* Der Magier pflanzt seinem Opfer eine panische Angst vor der Farbe Schwarz ein. Wenn es eine schwarze Fläche oder eine schwarze Form von mehr als 10 cm<sup>2</sup> Größe (z. B. einen Raben) erblickt, sind von allen Werten des Verzauberten 3 Punkte abzuziehen, während der Nacht sind alle Werte um 5 Punkte zu senken.

*Kosten:* W20 ASP

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* Stufe des Magiers in Tagen

*Ursprung:* Waldelfenzauber

*Typ:* Beherrschung

*Name:* **SOMNIGRAVIS TAUSEND SCHAF – Sinke hin in tiefem Schlaf**

*Technik:* Die Zauberende stellt ein Gähnen dar und murmelt die Formel.

*Zauberdauer:* 7 sec

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

*Wirkungsweise:* Dieser Zauber versetzt ein Lebewesen in Tiefschlaf, aus dem es jedoch sofort erwacht, wenn es tötlich angegriffen wird. Der Zauberer muß das Opfer sehen können. Das Opfer muß sich unmittelbar vor dem Zauber in einem ruhigen Zu-stand (Sitzen, Stehen, Liegen) befunden haben.

*Kosten:* 8 ASP

*Reichweite:* 10 m

*Wirkungsdauer:* halbe Stufe in Stunden

*Ursprung:* Druidenzauber

*Typ:* Beherrschung

*Name:* **ZWINGTANZ**

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

*Zauberdauer:* 3 sec

*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. Es tanzt eine Spielrunde so wild, daß es danach für 20 Spielrunden mit halber Ausdauer auskommen muß.

*Kosten:* 6 ASP

*Reichweite:* 5 m

*Wirkungsdauer:* siehe oben

*Ursprung:* Gildenmagie

*Typ:* Beschwörung

*Name:* **FUROR, BLUT UND SULPHUR-DAMPF – Helfet mir in diesem Kampf!**

*Technik:* Der Magier zeichnet ein Pentagramm in die Luft, gleichzeitig ruft er die Formel.

*Zauberdauer:* 5 sec für die Beschwörung, plus 2 W20 sec, bis der Dämon erscheint

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

*Wirkungsweise:* Mit diesem Zauber kann der Magier eine Kreatur aus der Gruppe der »Niederer Dämonen« beschwören. Mißlingt die Beschwörungsprobe, so wird die Auswirkung mit dem W6 festgestellt: 1–4: kein Dämon erscheint; 5–6: ein Wesen aus der Gruppe der »Gehörnten Dämonen« tritt auf. Um den herbeigerufenen Dämon zu beherrschen, muß der Magier anschließend eine Probe auf seine Stufe ablegen. Diese Probe wird je nach Mächtigkeit des Dämons mit unterschiedlichen Zuschlägen/Abzügen belegt. (Siehe Buch I »Die Magie des Schwarzen Auges«, Seite 45 ff.)

Mißlingt die Beherrschungsprobe, wird wiederum mit dem W6 gewürfelt. Bei 1–3 zieht sich der Dämon verärgert in seine Sphäre zurück; die für die Beschwörung eingesetzten ASP sind verloren; bei 4–6 wendet sich der Dämon zornig gegen den Beschwörer, die genauen Auswirkungen legt der Spielleiter fest. Einige mögliche Reaktionen sind auf Seite 45 ff. in Buch I beschrieben.

*Kosten:* 13 ASP für die Beschwörung; Beherrschung je nach Dämon

*Reichweite:* Der Dämon erscheint in der Nähe des Magiers und kann sich für die Erledigung des ihm erteilten Auftrages beliebig weit entfernen.

*Wirkungsdauer:* je nach ASP-Aufwand

*Ursprung:* Druidenzauber

*Typ:* Beschwörung

*Name:* **GEISTER AUSTREIBEN**

*Technik:* Der Zauberrnde zeichnet ein Pentagramm auf den Boden, in das die Geister verschwinden sollen. Anschließend ruft er die Formel.

*Zauberdauer:* 5 min

*Probe:* MU/MU/CH

*Wirkungsweise:* Mit diesem Zauber können Geister und mindere Geister ausgetrieben werden. Die Geister werden in für Sterbliche unzugängliche Sphären vertrieben.

*Kosten:* 13 ASP pro Geist

*Reichweite:* 13 m

*Wirkungsdauer:* augenblicklich

*Ursprung:* Druidenzauber

*Typ:* Beschwörung

*Name:* **GEISTER BESCHWÖREN**

*Technik:* Der Magier entzündet eine Fackel (oder ein anderes kleines Feuer) und konzentriert sich auf den Rauch.

*Zauberdauer:* 30 sec

*Probe:* MU/MU/CH

*Wirkungsweise:* Mit diesem Zauber kann ein Wesen aus der Gruppe der Geister herbeigerufen werden. Der Magier kann den Geist um Informationen oder Hilfe bitten, ihn aber nicht unter seinen Willen zwingen. Art und Wesen von Geistern siehe unter Buch I »Die Magie des Schwarzen Auges«, Seite 45 ff.

*Kosten:* 11 ASP pro Geist

*Reichweite:* 1000 m

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

*Ursprung:* Gildenmagic

*Typ:* Beschwörung

*Name:* **HEPTAGON UND KRÖTENEI – gehörnte Schrecken werdet frei!**

*Technik:* Der Magier zeichnet ein Heptagramm (Siebenstern) auf den Boden, konzentriert sich auf den Dämon und spricht die Formel.

*Zauberdauer:* 1 min für die Beschwörung, plus W6 min, bis der Dämon erscheint

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

*Wirkungsweise:* Bei Gelingen dieses Zaubers erscheint im Zentrum des Siebensterns eine Kreatur aus der Gruppe der »Gehörnten Dämonen«. 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« tritt auf; 6: es tritt eine unheimliche Stille ein – der Magier rollt erneut einen W6. Bei 1–5 geschieht nichts, bei einer 6 jedoch erscheint ein ERZDÄMON!!!

Um den herbeigerufenen Dämon zu beherrschen, muß der Magier anschließend eine Probe auf seine Stufe ablegen. Diese Probe wird je nach Mächtigkeit des Dämons mit unterschiedlichen Zuschlägen/Abzügen belegt. (Siehe Buch I »Die Magic des Schwarzen Auges«, Seite 45 ff.) Mißlingt die Beherrschungsprobe, wird wiederum mit dem W6 gewürfelt. Bei 1–3 zieht sich der Dämon verärgert in seine Sphäre zurück; die für die Beschwörung eingesetzten ASP sind verloren; bei 4–6 wendet sich der Dämon zorn erfüllt gegen den Beschwörer, die genauen Auswirkungen legt der Spielleiter fest.

*Kosten:* 23 ASP für die Beschwörung; Beherrschung je nach Dämon

*Reichweite:* Der Dämon erscheint im Heptagramm. Für die Ausführung des ihm erteilten Auftrages kann er sich beliebig weit entfernen.

*Wirkungsdauer:* je nach ASP-Aufwand

*Ursprung:* Schelmenzauberei

*Typ:* Beschwörung

*Name:* **KOMM, KOBOLD, KOMM**

*Technik:* Der Schelm formt die Hände zu einem Trichter und stößt einen koboldischen (also fast unhörbaren) Jodler aus.

*Zauberdauer:* 7 sec

*Probe:* MU/CH/CH

*Wirkungsweise:* Wenn der Zauber gelingt, taucht ein Kobold auf. Nun entscheidet eine CH-Probe darüber, ob der gerufene freundlich gesinnt oder verärgert ist – im letzteren Fall 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 und den Angeboten des Schelms ab.

*Kosten:* 15 ASP

*Reichweite:* 1000 m

*Wirkungsdauer:* je nach Situation

*Ursprung:* Hexenzauber

*Typ:* Beschwörung

*Name:* **KRÄHENRUF**

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

*Zauberdauer:* 7 sec

*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, TP: 1SP, MK: 2)

*Kosten:* 13 ASP

*Reichweite:* 25 m

*Wirkungsdauer:* 10 Kampfunden





*Ursprung:* Schelmenzauberei

*Typ:* Beschwörung

*Name:* **MEISTER MINDERER GEISTER**

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

*Zauberdauer:* 7 sec

*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. (Mindere Geister siehe Buch I, Seite 45.)

*Kosten:* 5 ASP pro Geist

*Reichweite:* 1000 m

*Wirkungsdauer:* Der Geist erscheint augenblicklich – wie lange er bleibt, ist ihm selbst überlassen.

*Ursprung:* Gildenmagic

*Typ:* Beschwörung

*Name:* **SKELETTARIUS KRYPTADUFT – Erhebet euch aus Grab und Gruft!**

*Technik:* Der Magier berührt einen Leichnam mit dem Zauberstab und spricht die Formel.

*Zauberdauer:* 5 min

*Probe:* MU/MU/CH

*Wirkungsweise:* Mit diesem Zauber kann der Magier Tote erwecken. Diese so geschaffenen Untoten sind dem Willen des Magiers unterworfen. (Art und Wesen untoter Kreaturen siehe im Abschnitt »Magische, übersinnliche und widernatürliche Kreaturen« auf Seite 45 in Buch I)

*Kosten:* 15 ASP für die Erweckung und 5 ASP pro Spielrunde für die Kontrolle

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* je nach ASP-Aufwand

*Ursprung:* Auelfenzauber

*Typ:* Beschwörung

*Name:* **WEISSE MÄHN UND GOLDNER HUF – höre meinen Zauberruf**

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

*Zauberdauer:* 5 sec

*Probe:* KI/CH/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 Pferde und ermüdet nicht, seine Tragkraft jedoch gleicht der eines normalen Pferdes. Bei der Beschwörung dürfen keine Beobachter zugegen sein; die Stute trägt nur den, der sie gerufen hat – jeden anderen wirft sie ab. Im Kampf ist das Pferd wie ein ausgebildetes Schlachtroß 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

*Ursprung:* Waldelfenzauber

*Typ:* Bewegung

*Name:* **AXXELERATUS BLITZGESCHWIND – flieg dahin, wie Laub im Wind**

*Technik:* Der Zauberkundige konzentriert sich und spricht die Formel.

*Zauberdauer:* 2 sec

*Probe:* KL/GE/KK

*Wirkungsweise:* Dieser Zauber setzt Waldelfen in die Lage, die Bewegung von Lebewesen kurzzeitig zu beschleunigen. Für 20 Kampfrunden verdoppelt sich die Geschwindigkeit des Verzauberten. Im Kampf bedeutet dies eine Erhöhung des Attacke- und Parawertes um je 2 Punkte. Der Zaubernde kann den Spruch auf sich selbst anwenden.

*Kosten:* 7 ASP

*Reichweite:* 7 m

*Wirkungsdauer:* 20 Kampfrunden

*Ursprung:* Gildenmagic

*Typ:* Bewegung

*Name:* **FORAMEN FORAMENOR – Öffnet euch, Tür und Tor!**

*Technik:* Der Magier berührt das Schloß dreimal mit der Hand.

*Zauberdauer:* 5 sec

*Probe:* KL/KL/GE

*Wirkungsweise:* Der Zauber öffnet mechanische Schlösser an Türen, Truhen und ähnlichem.

*Kosten:* je nach Verschuß zwischen 2 und 10 ASP

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* bis wieder zugesperrt wird

*Ursprung:* Schelmenzauberei

*Typ:* Bewegung

*Name:* **DURCH MARMORSTEIN UND EISENWAND**

*Technik:* Der Schelm tritt vor das Hindernis, schließt die Augen und geht hindurch.

*Zauberdauer:* 5 sec

*Probe:* KL/GE/KK

*Wirkungsweise:* Ein Zauber, mit dem der Schelm durch Wände und Hindernisse gehen kann. Pro Stufe kann er 5 cm massives 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.

*Kosten:* 10 ASP

*Reichweite:* maximal 1 m

*Wirkungsdauer:* augenblicklich



*Ursprung:* Hexenzauber

*Typ:* Bewegung

*Name:* **HEXENHOLZ**

*Technik:* Die Hexe berührt den Gegenstand und konzentriert sich eine Spielrunde lang.

*Zauberdauer:* 1 Spielrunde

*Probe:* KL/GE/KK

*Wirkungsweise:* Mit diesem Zauber läßt die Hexe die Kräfte der Erde wieder in totes Holz fließen. So kann sie den Gegenstand beleben. Dieser läßt sich nun aus der Ferne dirigieren. Das Holz ist zwar zu langsam, um Kampfhandlungen auszuführen, für einen kräftigen Schlag oder ein Stuhlwegziehen reicht es aber aus. Wenn sich die Hexe einmal mehr als sieben Meter vom Gegenstand entfernt, geht die Kontrolle verloren.

*Kosten:* 5 ASP plus 1 ASP pro Spielrunde

*Reichweite:* siehe oben

*Wirkungsdauer:* nach ASP-Aufwand

---

*Ursprung:* Schelmenzauberei

*Typ:* Bewegung

*Name:* **KLICKEADOMMS**

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

*Zauberdauer:* 1 sec

*Probe:* KL/GE/KK

*Wirkungsweise:* Dieser Bewegungszauber ermöglicht das Zerteppern von zerbrechlichen Materialien. Der Gegenstand darf maximal Stufe (des Schelms) mal 5 Unzen wiegen.

*Kosten:* 3 ASP pro Gegenstand

*Reichweite:* 10 m

*Wirkungsdauer:* augenblicklich

*Ursprung:* Gildenmagic

*Typ:* Bewegung

*Name:* **MOTORICUS MOTILITICH – Leblos Ding, bewege dich!**

*Technik:* Der Magier fixiert den Gegenstand und spricht die Formel.

*Zauberdauer:* 5 sec

*Probe:* KL/GE/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 m pro sec.

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

*Reichweite:* Der Abstand zwischen Magier und Gegenstand darf nie größer als 7 m sein.

*Wirkungsdauer:* 5 min

---

*Ursprung:* Schelmenzauberei

*Typ:* Bewegung

*Name:* **NACKEDEI**

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

*Zauberdauer:* 2 sec

*Probe:* KL/GE/KK

*Wirkungsweise:* Diese Schelmerci läßt die gesamte Kleidung, Rüstung und Ausrüstung des Opfers vom Leib rutschen, so daß es splitternackt dasteht.

*Kosten:* 5 ASP plus RS mal RS in ASP

*Reichweite:* 10 m

*Wirkungsdauer:* augenblicklich

*Ursprung:* Waldelfenzauber

*Typ:* Bewegung

*Name:* **SPURLOS, TRITTLLOS, FÄHRTEN-  
LOS – sei mein Schritt in Sand und Moos**

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

*Zauberdauer:* 5 sec

*Probe:* KL/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.

*Kosten:* 7 ASP pro Spielrunde

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* je nach ASP-Aufwand

*Ursprung:* Firmelfenzauber

*Typ:* Bewegung

*Name:* **ÜBER EIS UND ÜBER SCHNEE – ich wie über Erde geh**

*Technik:* Der Zaubernde breitet die Arme aus und spricht die Formel.

*Zauberdauer:* 5 sec

*Probe:* MU/KL/GE

*Wirkungsweise:* Der Elf kann sich sicher 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.

*Kosten:* 5 ASP plus 3 ASP pro Spielrunde

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* je nach ASP-Aufwand

*Ursprung:* Gildenmagie

*Typ:* Bewegung

*Name:* **TRANSVERSALIS TELEPORT – trage mich an fernen Ort!**

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

*Zauberdauer:* 3 sec

*Probe:* KL/KL/KK

*Wirkungsweise:* Der Magier ist in der Lage, 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. Würfelt er bei der Zauberprobe zweimal die 20, so gelingt ihm nur ein Teil des Zaubers: die Entmaterialisierung!

*Kosten:* 1–100 m: 15 ASP; 101–1000 m: 30 ASP; mehr als 1000 m: 50 ASP

*Reichweite:* 1000 m pro Stufe

*Wirkungsdauer:* augenblicklich

*Ursprung:* Schelmenzauberei

*Typ:* Bewegung

*Name:* **VERSCHWINDIBUS**

*Technik:* Der Schelm verschränkt die Arme vor der Brust und zwinkert einmal pro Spielrunde, die der Gegenstand verschwinden bleiben soll.

*Zauberdauer:* ca. 3 sec

*Probe:* KL/CH/GE

*Wirkungsweise:* Der Zauber bringt wie durch Geisterhand Gegenstände zum Verschwinden. Der Gegenstand, der bis zu 400 Unzen 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. Gegenstände, die von lebenden Wesen in der Hand gehalten oder gerade betrachtet werden, verschwinden nicht.

*Kosten:* 5 ASP pro Gegenstand und Spielrunde

*Reichweite:* 15 m

*Wirkungsdauer:* nach ASP-Aufwand

*Ursprung:* Hexenzauber

*Typ:* Heilzauber

*Name:* **ÄNGSTE LINDERN**

*Technik:* Der Zaubernde tritt vor die Person, der er helfen möchte, und legt ihr beide Hände auf die Schultern.

*Zauberdauer:* 20 sec

*Probe:* MU/CH/CH

*Wirkungsweise:* Das Selbstvertrauen des Gefährten wird auf magische Weise gestärkt. Der Zauber wird nach einer gescheiterten Probe auf eine schlechte Eigenschaft angewandt und gestattet es einem Helden, die mißlungene Probe zu wiederholen. Außerdem können für die Wiederholungsprobe günstigere Voraussetzungen geschaffen werden. Der Zaubernde kann die Formel nicht auf sich selbst anwenden.

*Kosten:* 4 ASP plus 1 ASP für jeden Punkt, der bei der Wiederholung der Probe vom Würfelresultat des Helden abgezogen werden soll.

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* augenblicklich

*Ursprung:* Auelfenzauber

*Typ:* Heilzauber

*Name:* **BALSAMSALABUNDE – heile Wunde!**

*Technik:* Der Zaubernde legt dem Verletzten eine Hand auf die Wunde und spricht die Formel.

*Zauberdauer:* 1 Spielrunde

*Probe:* KL/CH/CH

*Wirkungsweise:* Für jeden ASP, den der Magier einsetzt, bekommt ein Verwundeter, Kranker oder Vergifteter einen Lebenspunkt zurück. Der Zauberer kann sich mit diesem Spruch auch selbst heilen.

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

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* permanent

*Ursprung:* Hexenzauber

*Typ:* Heilzauber

*Name:* **HEXENSPEICHEL**

*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 sec

*Probe:* CH/CH/GE

*Wirkungsweise:* Heilwirkung: Bei Wunden 1 LP für je 2 ASP, bei Krankheiten 1 LP pro ASP, bei Vergiftungen 2 LP für 1 ASP. Die Hexe kann mit ihrem Speichel sich selbst nicht heilen.

*Kosten:* siehe Wirkungsweise

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* permanent

*Ursprung:* Gildenmagie

*Typ:* Heilzauber

*Name:* **KLARUM PURUM KRÄUTERSUD – frei von Gift wird alles Blut**

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

*Zauberdauer:* 7 sec

*Probe:* KL/KL/CH

*Wirkungsweise:* Der Zauber bringt den Vergiftungsprozeß zum Stillstand, heilt aber nicht den bis dahin eingetretenen Schaden. Mit dem Spruch kann sich ein Magier auch selbst heilen.

*Kosten:* 1 ASP pro Stufe des Giftes

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* permanent

*Ursprung:* Firmelfenzauber

*Typ:* Heilzauber

*Name:* **RUHE KÖRPER, RUHE GEIST –  
Schlaf dir neue Kraft verheißt**

*Technik:* Der Zaubernde legt Zeige- und Mittelfinger auf die geschlossenen Augen des zu Heilenden.

*Zauberdauer:* 1 min

*Probe:* KL/CH/KK

*Wirkungsweise:* Der Verzauberte fällt in einen mindestens siebenstündigen Tiefschlaf, während dem er 10 LP und 5 ASP regeneriert. Der Heiler kann den Zauber nicht auf sich selbst anwenden.

*Kosten:* 7 ASP

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* permanent

*Ursprung:* Hexenzauber

*Typ:* Heilzauber

*Name:* **TIERE BESPRECHEN**

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

*Zauberdauer:* 60 sec

*Probe:* MU/KL/CH

*Wirkungsweise:* Wunden, Krankheiten und Vergiftungen von Tieren werden auf magische Weise geheilt. 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 anzuwenden.

*Kosten:* 5 ASP für die ersten 5 LP, für je 2 weitere LP 1 ASP

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* permanent



*Ursprung:* Auelfenzauber

*Typ:* Hellsicht

*Name:* **ADLERAUG' UND LUCHSENOHR – Mein scharfer Sinn die Welt durchbohrt!**

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

*Zauberdauer:* 5 sec

*Probe:* KL/KL/GE

*Wirkungsweise:* Das gesamte Wahrnehmungsvermögen wird so stark verbessert, daß alle Proben auf das Talent ›Sinnenschärfe‹ um 7 Punkte erleichtert werden.

*Kosten:* 5 ASP

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* 1 min

*Ursprung:* Gildenmagie

*Typ:* Hellsicht

*Name:* **ANALÜS ARCANSTRUKTUR – Entblöße die Magienatur!**

*Technik:* Der Magier fixiert das Ziel seines Interesses.

*Zauberdauer:* 10 sec

*Probe:* KL/KL/CH

*Wirkungsweise:* Mit diesem Spruch kann ein Magier 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 bestimmen, die er selbst beherrscht. Dies gilt auch für Elixiere, Tränke und Artefakte.

*Kosten:* 10 ASP

*Reichweite:* 1 m

*Wirkungsdauer:* 1 min

*Ursprung:* Auelfenzauber

*Typ:* Hellsicht

*Name:* **EIGENSCHAFTEN SEID GELESEN – enthülle mir dein innres Wesen**

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

*Zauberdauer:* 15 sec

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

*Wirkungsweise:* Mit diesem Spruch können die guten oder schlechten Eigenschaften oder bis zu zehn Talente eines Wesens auf einen Punkt genau bestimmt werden. Der Zaubernde erhält so eine genauere Vorstellung seines Gegenübers.

*Kosten:* 7 ASP

*Reichweite:* 3 m

*Wirkungsdauer:* 15 sec

*Ursprung:* Waldelfenzauber

*Typ:* Hellsicht

*Name:* **EXPOSAMI CREATUR – Weise mir des Lebens Spur!**

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

*Zauberdauer:* 10 sec

*Probe:* KL/KL/CH

*Wirkungsweise:* Mit diesem Spruch kann der Zauberer die Lebensaura jedes über 20 cm großen Lebewesens im Umkreis von 30 Metern wahrnehmen. Er empfängt eine vage Vorstellung von der Größe des Lebewesens, nicht aber von seiner Gestalt.

*Kosten:* 5 ASP

*Reichweite:* 30 m

*Wirkungsdauer:* 10 sec

*Ursprung:* Firmelfenzauber

*Typ:* Hellsicht

*Name:* **IN DEIN TRACHTEN, FÜHLEN, DENKEN – will ich meine Sinne lenken**

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

*Zauberdauer:* 10 sec

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

*Wirkungsweise:* Der Magier erhält einen kurzen Einblick in die Gedankengänge seines Opfers.

*Kosten:* 8 ASP

*Reichweite:* 3 m

*Wirkungsdauer:* 10 sec

---

*Ursprung:* Auelfenzauber

*Typ:* Hellsicht

*Name:* **ODEM ARCANUM SENSEREI – Weht da ein Hauch von Zauberei?**

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

*Zauberdauer:* 4 sec

*Probe:* KL/KL/CH

*Wirkungsweise:* 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 sec lang einen rötlichen Schimmer wahr, der das Ziel umgibt.

*Kosten:* 5 ASP

*Reichweite:* 15 m

*Wirkungsdauer:* 2 sec

---

*Ursprung:* Gildenmagic

*Typ:* Hellsicht

*Name:* **PENETRIZZEL HOLZ UND STEIN – in fremde Räume schau hinein**

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

*Zauberdauer:* 5 sec

*Probe:* KI/KL/KK

*Wirkungsweise:* Der Magier kann mit Hilfe dieser Formel durch feste Materialien blicken.

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

*Reichweite:* siehe Kosten

*Wirkungsdauer:* 5 sec

---

*Ursprung:* Auelfenzauber

*Typ:* Hellsicht

*Name:* **SENSIBAR – WAHR UND KLAR – Gefühle werdet offenbar**

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

*Zauberdauer:* 10 sec

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

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

*Kosten:* 5 ASP

*Reichweite:* 7 m

*Wirkungsdauer:* 10 sec

---

*Ursprung:* Gildenmagie

*Typ:* Illusionszauber

*Name:* **AURIS, NASUS, OCULUS – Aug', Nas' und Ohren ein Verdruß!**

*Technik:* Der Magier konzentriert sich und spricht die Formel mit geschlossenen Augen.

*Zauberdauer:* 5 bis 15 sec

*Probe:* KL/CH/GE

*Wirkungsweise:* Der Magier kann mit dieser Formel illusionäre Geräusche, Gerüche und dreidimensionale (aber unbewegte) Bilder erschaffen. (z. B. Schrift an der Wand, Stimme aus dem Nichts). Größe der Bilder: bis zu 10 m<sup>3</sup>. Die drei Illusionen können miteinander kombiniert werden.

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

*Reichweite:* 50 Meter

*Wirkungsdauer:* bis zu 1 min

*Ursprung:* Schelmenzauberei

*Typ:* Illusionszauber

*Name:* **BLENDWERK**

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

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

*Probe:* CH/CH/GE

*Wirkungsweise:* Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Schelm bewegte, dreidimensionale Bilder bis zu 30 m<sup>3</sup> Größe (aber keine Geräusche oder Gerüche) erscheinen lassen.

*Kosten:* 7 ASP pro Spielrunde

*Reichweite:* 30 Meter

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

*Ursprung:* Waldelfenzauber

*Typ:* Illusionszauber

*Name:* **CHAMAELIONI MIMIKRY – Feindes Auge sieht mich nie**

*Technik:* Der Zaubernde erstarrt zu völliger Bewegungslosigkeit.

*Zauberdauer:* 2 sec

*Probe:* KL/CH/GE

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

*Kosten:* 5 ASP

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* 1 Spielrunde

*Ursprung:* Gildenmagie

*Typ:* Illusionszauber

*Name:* **DUPLICATUS DOPPELPEIN – Verflucht soll das Auge sein!**

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

*Zauberdauer:* 5 sec

*Probe:* KL/CH/GE

*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 ihn z. B. nur mit 50% Wahrscheinlichkeit trifft. Nach einer gelungenen AT wird mit dem W6 gewürfelt. Die Atracke trifft den Magier bei 1–3. 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:* 8 ASP pro Doppelgänger

*Reichweite:* 0. Wenn der Magier für einen Gefährten einen Doppelgänger erschaffen will, muß er den Freund zunächst berühren.

*Wirkungsdauer:* 20 sec (10 Kampfunden)



*Ursprung:* Hexenzauber

*Typ:* Illusionszauber

*Name:* **HARMLOSE GESTALT**

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

*Zauberdauer:* 10 sec

*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 und Vertraute (die Tierbegleiter der Hexen) können aber nicht verborgen werden.

*Kosten:* 6 ASP

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* Stufe der Hexe mal Spielrunden



*Ursprung:* Hexenzauber

*Typ:* Illusionszauber

*Name:* **HEXENKNOTEN**

*Technik:* Die Hexe verknotet ein Stück Schnur, einen Faden oder ein Haar und wirft es hinter sich.

*Zauberdauer:* ca. 10 sec

*Probe:* KL/KL/CH

*Wirkungsweise:* Durch diesen Zauber entsteht eine imaginäre Barriere, die von verstandesgesteuerten Wesen nicht überwunden werden kann – wohl aber von den meisten Tieren. Höhe und Breite der Barriere entsprechen der Stufe der Hexe in Metern.

*Kosten:* 4 ASP

*Reichweite:* 0 (Lage des Knotens)

*Wirkungsdauer:* Stufe der Hexe in Minuten

*Ursprung:* Schelmenzauberei

*Typ:* Illusionszauber

*Name:* **KOBOLDGESCHENK**

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

*Zauberdauer:* 2–10 sec

*Probe:* CH/CH/GE

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

*Kosten:* 4 ASP

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* maximal 12 Spielrunden

*Ursprung:* Schelmenzauberei

*Typ:* Illusionszauber

*Name:* **SCHELMENMASKE**

*Technik:* Der Schelm schließt die Augen und denkt intensiv an ein Wesen, dessen äußere Gestalt er annehmen will.

*Zauberdauer:* 6 sec

*Probe:* CH/CH/GE

*Wirkungsweise:* Das Wesen 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 Kondorgestalt nicht fliegen. Normalerweise wird er »die Schelmenmaske anlegen«, um einen anderen Menschen nachzuahmen.

*Kosten:* 7 ASP pro Spielrunde

*Reichweite:* 0

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

*Ursprung:* Waldelfenzauber

*Typ:* Kampfzauber

*Name:* **BLITZ DICH FIND – Werde blind!**

*Technik:* Der Zaubernde deutet mit Zeige- und Mittelfinger der linken Hand auf das Opfer und spricht die Formel.

*Zauberdauer:* 1 sec

*Probe:* KL/KL/GE

*Wirkungsweise:* Dieser Zauber erzeugt einen gezielten, grellen Lichtblitz, der ein Opfer kurzzeitig (für 2 Kampfrunden) blendet. In dieser Zeitspanne ist es bewegungsunfähig, kann z. B. keine Kampfhandlungen ausführen.

*Kosten:* 5 ASP

*Reichweite:* 7 m

*Wirkungsdauer:* 3 Kampfrunden



*Ursprung:* Gildenmagie

*Typ:* Kampfzauber

*Name:* **ECLIPTIFACTUS DUNKLE MACHT – Kampfgefährte aus der Nacht**

*Technik:* Der Magier fixiert seinen Schatten und hebt die Arme in einer beschwörenden Geste.

*Zauberdauer:* 5 sec

*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. »Stirbt« der Schatten, so verliert der Zauberer schlagartig seine gesamte Astralenergie, davon 2 ASP für immer, und die Hälfte seiner Lebensenergie, davon 1 LP für immer. Es dauert sieben Wochen, bis dem Magier ein neuer Schatten »nachgewachsen« ist. Stirbt der Magier, so wütet der Schatten als seelenlose Kampfmaschine weiter, bis auch er vernichtet wird.

*Kosten:* 5 ASP plus 2 ASP pro Kampfrunde

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* nach ASP-Einsatz

*Ursprung:* Gildenmagie

*Typ:* Kampfzauber

*Name:* **EISENROST UND GRÜNER SPAN – an Klingen nagt der Zeiten Zahn**

*Technik:* Der Magier spricht die Formel und berührt anschließend die Waffe des Gegners mit seiner eigenen Waffe.

*Zauberdauer:* 2 sec

*Probe:* KL/CH/GE

*Wirkungsweise:* Nach Aussprechen der Formel bleiben dem Zauberer 10 sec Zeit, um seine Waffe in Kontakt mit einer gegnerischen zu bringen. Der Bruchfaktor dieser Waffe steigt dann pro Kampfrunde um einen Punkt. Magische Waffen werden von diesem Zauber nicht betroffen.

*Kosten:* 5 ASP

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* siehe oben

*Ursprung:* Auelfenzauber

*Typ:* Kampfzauber

*Name:* **FULMINICTUS-DONNERKEIL – triff und töte wie ein Pfeil!**

*Technik:* Der Magier deutet mit der linken Faust auf das Opfer, während er die Formel ausruft.

*Zauberdauer:* 2 sec

*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.

*Kosten:* 1 Astralpunkt pro zugefügtem Schadenspunkt. Ist die Summe aus Würfelresultat und Stufe höher als die derzeitige Astralenergie des Magiers, werden dem Gegner nur so viele SP zugefügt, wie der Magier ASP besitzt.

*Reichweite:* 7 m

*Wirkungsdauer:* augenblicklich

*Ursprung:* Gildenmagie (Borbaradianer)

*Typ:* Kampfzauber

*Name:* **HÖLLENPEIN ZERREISSE DICH!**

*Technik:* Der Zauberer berührt sein Opfer mit der Hand.

*Zauberdauer:* 2 sec

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

*Wirkungsweise:* Das Opfer windet sich in unerträglichen Schmerzen. Da es W20 imaginäre Schadenspunkte erleidet, kann es, wenn seine LE gerade niedrig ist, in Bewußtlosigkeit versinken. Während des schmerzhaften Krampfes ist das Opfer zu keiner kontrollierten Bewegung fähig.

*Kosten:* W20 ASP

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* Stufe des Magiers mal 10 sec

*Ursprung:* Gildenmagie

*Typ:* Kampfzauber

*Name:* **IGNIFAXIUS FLAMMENSTRAHL – Magisch' Feuer schmelzet Stahl**

*Technik:* Der Zaubernde hebt die rechte Hand zur Schulter, konzentriert sich auf die Formel und deutet dann ruckartig auf sein Opfer.

*Zauberdauer:* 4 sec

*Probe:* KI/GE/GE

*Wirkungsweise:* Der Magier legt fest, wie viele W6 Trefferpunkte die »Lanze« anrichten soll. Er kann maximal Stufe plus 1 Würfel einsetzen. Dann würfelt er und addiert alle Punkte zu einer Trefferpunktsomme. Für je 10 erzielte Trefferpunkte verliert das Opfer einen Punkt seines Rüstungsschutzes, außerdem sinken seine AT- und PA-Werte. Für jeden eingesetzten Würfel verliert das Opfer einen Punkt auf AT oder PA, wobei die Abzüge möglichst gleichmäßig zu verteilen sind.

*Kosten:* Anzahl der TP in ASP

*Reichweite:* 21 m

*Wirkungsdauer:* augenblicklich

*Ursprung:* Gildenmagie

*Typ:* Kampfzauber

*Name:* **PLUMBUMBARUM UND NARRETEI – Arm und Schwert sind schwer wie Blei**

*Technik:* Der Zaubernde deutet mit allen Fingern der rechten Hand oder dem Zauberstab auf das Opfer und spricht die Formel.

*Zauberdauer:* 3 sec

*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.

*Kosten:* 5 ASP plus 2 ASP für jeden Gegner

*Reichweite:* 7 m

*Wirkungsdauer:* 5 Kampfrunden



*Ursprung:* Hexenzauber

*Typ:* Kampfzauber

*Name:* **RADAU**

*Technik:* Die Hexe dreht den Besen (oder einen Stecken) um ihre Hand und wirft ihn anschließend auf das Ziel.

*Zauberdauer:* 4 sec

*Probe:* MU/KL/GE

*Wirkungsweise:* Das Ziel kann eine Person sein oder ein Gebiet von 7 m Radius, in dem der Besen seine Schläge blind für Freund und Feind austeilt. Der Besen (AT-Wert: 12) schlägt wie eine Furie mit 2 Attacken pro KR um sich. Er gilt während des Kampfes als unzerbrechlich. Der Besen beginnt den Kampf mit W+2 TP und steigert sich alle 5 Kampfunden um 1 TP. Will die Hexe den Zauber beenden, so muß ihr eine Charisma-Probe 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 Kampfunde (so lange bis der Besen beruhigt werden kann).

*Reichweite:* 21 m

*Wirkungsdauer:* je nach ASP

*Ursprung:* Gildenmagie

*Typ:* Kampfzauber

*Name:* **SAFT-KRAFT-MONSTERNACHT – schlage drein, so daß es kracht!**

*Technik:* Der Zaubernde berührt den Waffenarm eines Gefährten und spricht die Formel.

*Zauberdauer:* 3 sec

*Probe:* MU/KL/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. 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 »Kampfzauber Brechen« gelingt.

*Kosten:* Anzahl der »Monstermacht-Attacken« in ASP

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* siehe oben

*Ursprung:* Waldelfenzauber

*Typ:* Kampfzauber

*Name:* **SCHARFES AUGE, SICHERE HAND – von Pfeil zu Ziel ein Zauberband**

*Technik:* Der Zaubernde streicht dem Schützen (bzw. sich selbst) über die Augen.

*Zauberdauer:* 5 sec

*Probe:* KL/KL/GE

*Wirkungsweise:* Der Magier stellt ein geistiges Band zwischen dem Schützen und seinem Ziel her. Die Talentprobe auf Fernkampfaffen wird für den nächsten Schuß oder Wurf um 3 erleichtert.

*Kosten:* 5 ASP

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* 15 sec. Innerhalb dieser Zeit muß der Schuß abgefeuert werden.

*Ursprung:* Waldelfenzauber

*Typ:* Verständigung

*Name:* **DAS SINNEN FREMDER WESEN – kann ich verstehn und lesen**

*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 sec

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

*Wirkungsweise:* Mit Hilfe dieser Formel kann der Magier die Gedanken- und Gefühlsbilder eines Tieres aufnehmen. Wenn der Meister dem Spieler diese Bilder beschreibt, sollte er bedenken, daß selbst intelligente Tiere nur eine äußerst eingeschränkte Wahrnehmung besitzen und für sie die Welt nur aus Futterplätzen, Beutetieren, Fluchthindernissen und Freßfeinden besteht. Aber eine Schilderung aus der Sicht eines Tieres kann natürlich sehr reizvoll sein.

*Kosten:* 7 ASP

*Reichweite:* 10 m

*Wirkungsdauer:* 15 sec

*Ursprung:* Firnelfenzauber

*Typ:* Verständigung

*Name:* **ELFEN, FREUNDE, HÖRT DEN RUF – den ich stumm im Geist erschuf**

*Technik:* Der Zaubernde legt die Hand an die Stirn und schließt die Augen.

*Zauberdauer:* 5 sec

*Probe:* KL/KL/CH

*Wirkungsweise:* Der Zaubernde sendet eine geistige Botschaft aus, die von jedermann im Wirkungsbereich aufgefangen werden kann, der den Zauber 'STUMME SPRACHE' gleichfalls beherrscht (einen Mindestwert von 1 in dieser Magiefertigkeit besitzt)

*Kosten:* 5 ASP für eine Botschaft von 10 sec Dauer; nur der Aussender muß Energie einsetzen

*Reichweite:* Stufe mal 100 m

*Wirkungsdauer:* je nach ASP-Aufwand

*Ursprung:* Hexenzauber

*Typ:* Verständigung

*Name:* **HEXENBLICK**

*Technik:* Die Hexe sieht ihrem Gegenüber starr in die Augen.

*Zauberdauer:* 7 sec

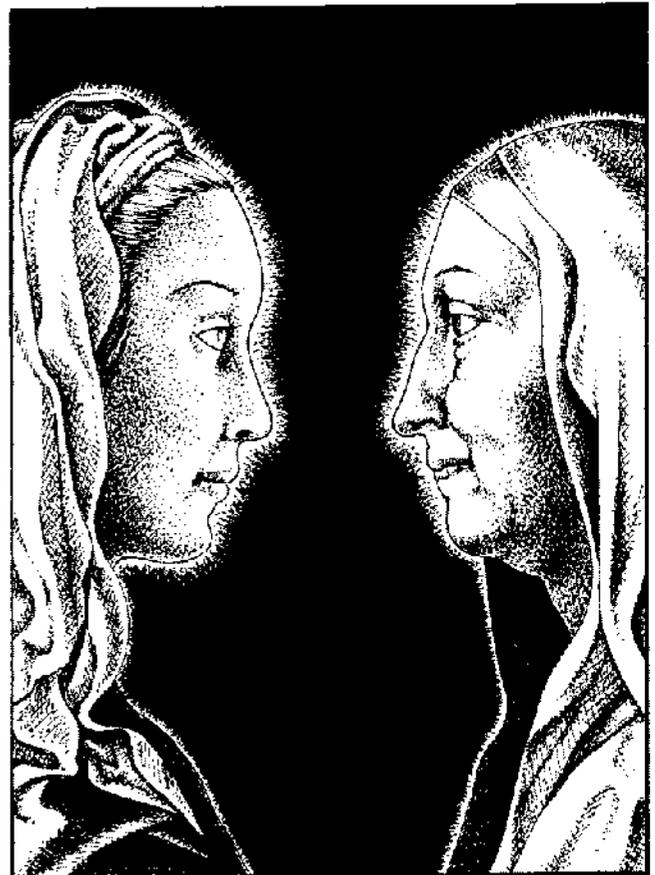
*Probe:* MU/CH/CH

*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 der Betrachterin in ein dunkles Purpur. Diese Verfärbung kann aber nur von Hexen wahrgenommen werden.

*Kosten:* Für beide Beteiligte 2 ASP. Die Angeschaute kann sich gegen diesen ASP-Verlust nicht wehren.

*Reichweite:* 3 m

*Wirkungsdauer:* 7 sec



*Ursprung:* Gildenmagie

*Typ:* Verständigung

*Name:* **NEKROPATHIA MODERND' LEICH – sprich zu mir aus Borons Reich**

*Technik:* Der Magier legt den Toten oder einen Gegenstand, den dieser früher besessen hat, in einen mit Kreide gezeichneten Halbkreis (Boronrad), tritt selbst hinzu 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 plus 11 ASP pro Spielrunde

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* nach ASP-Aufwand

---

*Ursprung:* Gildenmagie

*Typ:* Verständigung

*Name:* **OBJECTUM STUMM, OBJECTUM STILL – Sag mir, was ich wissen will!**

*Technik:* Der Zauberde berührt den Gegenstand, den er befragen will, mit beiden Händen und spricht die Formel.

*Zauberdauer:* 30 sec

*Probe:* KL/KL/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.

*Kosten:* 7 ASP pro Frage

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* augenblicklich

---

*Ursprung:* Firnelfenzauber

*Typ:* Verständigung

*Name:* **UNITATIO GEISTESBUND – Kraft entström' aus unsrem Rund**

*Technik:* Alle am Bund Beteiligten fassen sich an den Händen. (Der Bund kommt nur zustande, wenn allen Mitgliedern die Probe auf »Magischer Bund« gelingt.)

*Zauberdauer:* 30 sec

*Probe:* KL/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.

*Kosten:* Zum Schließen des Bundes investiert jeder Teilnehmer 1 ASP.

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* bis der Bund gelöst wird

---

*Ursprung:* Waldelfenzauber

*Typ:* Verwandlung von Lebewesen

*Name:* **ADLER, WOLF UND HAMMERHAI – tiergleich mein Erscheinen sei!**

*Technik:* Der Magier kauert sich auf den Boden und spricht die Formel.

*Zauberdauer:* 20 sec

*Probe:* MU/KL/GE

*Wirkungsweise:* Der Zauberer 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 zur Verfügung. Er kann in Tiergestalt nicht zaubern, kann sich also vor Ablauf der Wirkungsdauer auch nicht zurückverwandeln. Darum muß er die Wirkungsdauer vorher festlegen.

*Kosten:* 7 ASP (Verwandlung) plus 2 ASP pro Spielrunde

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* Nach ASP-Einsatz

*Ursprung:* Gildenmagie

*Typ:* Verwandlung von Lebewesen

*Name:* **ARCANO PSYCHOSTABILIS – dem Zauber trotze ich gewiß!**

*Technik:* Der Zauberer deutet mit beiden Händen auf den Kopf der Person, deren Widerstand gegen feindliche Magie er stärken will.

*Zauberdauer:* 30 sec

*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 angewendet werden. Der Magier kann auch den eigenen Magiewiderstand erhöhen.

*Kosten:* 7 ASP

*Reichweite:* 10 m

*Wirkungsdauer:* 1 Stunde

*Ursprung:* Auelfenzauber

*Typ:* Verwandlung von Lebewesen

*Name:* **ARMATRUTZ – Schild und Schutz**

*Technik:* Der Magier streicht mit den Händen über seine Brust, während er die Formel spricht.

*Zauberdauer:* 3 sec

*Probe:* KL/GE/KK

*Wirkungsweise:* Der Zauber erschafft eine unsichtbare Rüstung. Um den Aufwand an Astralenergie zu ermitteln, multipliziert der Magier die Rüstungsschutzpunkte, die er erschaffen will, mit sich selbst. Beispiel: Die Elfe Arinion trägt eine Lederrüstung (RS3), diese Rüstung will sie auf RS6 verstärken. Sie benötigt also 3 zusätzliche RS.  $3 \times 3 = 9$ . Arinion muß 9 ASP einsetzen. Die zusätzliche Rüstung wirkt sich nicht hinderlich auf Kampf oder Proben aus.

*Kosten:* RS mal RS in ASP, mindestens aber 4 ASP

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* 1 Kampf bzw. 1 Spielrunde

*Ursprung:* Druidenzauber

*Typ:* Verwandlung von Lebewesen

*Name:* **DRUIDENRACHE**

*Technik:* Der Zauberende wendet sich mit gespreizten Armen und Beinen nach Osten.

*Zauberdauer:* 20 sec

*Probe:* MU/MU/KK

*Wirkungsweise:* Die Druidenrache (die auch von anderen Magiebegabten angewandt werden kann) ist ein spektakulärer Akt der Selbstvernichtung, bei der der Zauberende seine Körperkraftpunkte und seine gesamte verbliebene Lebensenergie in Astralenergie umwandelt. Die dadurch gewonnene Kraft kann er in den letzten Zauber seines Lebens legen. Für diesen Zauber steigt seine Stufe um 5 Punkte. Die Proben für die Druidenrache und den anschließenden letzten Zauber werden um je 5 Punkte erleichtert.

*Kosten:* die gesamte Lebensenergie

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* 1 Stunde, innerhalb dieser Frist muß der finale Zauber ausgeführt sein – sonst war das Opfer vergebens ...

*Ursprung:* Gildenmagie

*Typ:* Verwandlung von Lebewesen

*Name:* **ERLEUCHTEN**

*Technik:* Der Magier berührt seinen Gefährten an der Stirn.

*Zauberdauer:* 30 sec

*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 und nicht auf den Magier selbst angewendet werden.

*Kosten:* 7 ASP

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* 1 Stunde

*Ursprung:* Firnelfenzauber

*Typ:* Verwandlung von Lebewesen

*Name:* **ERMUTIGEN**

*Technik:* Der Magier berührt seinen Gefährten auf der Brust.

*Zauberdauer:* 30 sec

*Probe:* MU/KL/CH

*Wirkungsweise:* Der Zauber hebt den Mutwert des Gefährten für 1 Stunde um 2 Punkte. Dieser Spruch kann auf eine Person nur einmal pro Tag und nicht auf den Magier selbst angewendet werden.

*Kosten:* 7 ASP

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* 1 Stunde

*Ursprung:* Gildenmagie

*Typ:* Verwandlung von Lebewesen

*Name:* **ERTÜCHTIGEN**

*Technik:* Der Magier legt seine Hand auf die des Gefährten.

*Zauberdauer:* 30 sec

*Probe:* KL/CH/GE

*Wirkungsweise:* Der Zauber hebt den Geschicklichkeitswert des Gefährten für 1 Stunde um 2 Punkte. Dieser Spruch kann auf eine Person nur einmal pro Tag und nicht auf den Magier selbst angewendet werden.

*Kosten:* 7 ASP

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* 1 Stunde

*Ursprung:* Hexenzauber

*Typ:* Verwandlung von Lebewesen

*Name:* **FEUERBANN**

*Technik:* Der Zauberde formt mit seiner Hand über einem brennenden Stöckchen eine Halbkugel.

*Zauberdauer:* 15 sec

*Probe:* MU/MU/KK

*Wirkungsweise:* Der Zauberer fügt sich bei der oben beschriebenen Prozedur selbst 2 Schadenspunkte zu. Dafür erleidet er anschließend durch Feueratem keinen Schaden, durch magisches Feuer (Feuerlanze) nur die halben SP und durch gewöhnliches Feuer nur ein Viertel SP.

*Kosten:* 7 ASP

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* Stufe der Hexe in Spielrunden

*Ursprung:* Druidenzauber

*Typ:* Verwandlung von Lebewesen

*Name:* **FLUCH DER PESTILENZ**

*Technik:* Der Zauberde fixiert sein Opfer.

*Zauberdauer:* 10 sec

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

*Wirkungsweise:* Mit dieser Formel kann der Zauberer seinem Opfer eine beliebige Krankheit anhexen. Das Opfer bemerkt die ersten Krankheitssymptome erst einen Tag später und muß dann sämtliche Schäden hinnehmen, die die Krankheit bei ihm verursacht.

*Kosten:* Stufe der Krankheit mal 3 ASP

*Reichweite:* 1 m

*Wirkungsdauer:* je nach Krankheitsdauer

*Ursprung:* Auelfenzauber

*Typ:* Verwandlung von Lebewesen

*Name:* **IN SEE UND FLUSS, AUF MEERESGRUND** – dort atme Wasser durch den Mund

*Technik:* Der Zaubernde schöpft eine Handvoll Wasser und bläst sacht darüber hin.

*Zauberdauer:* 15 sec

*Probe:* MU/KL/KK

*Wirkungsweise:* Der Zauber verändert die Atmungsorgane des Magiers in die eines Wasserwesens, so daß er sich wie ein Kiemenatmer unter Wasser bewegen kann. Der Magier kann die Formel auch auf seine Gefährten anwenden. Da der Zauber im Wasser nicht erneuert werden kann, muß der Magier die Wirkungsdauer vorher festlegen.

*Kosten:* 7 ASP pro Spielrunde und Person

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* nach ASP-Einsatz



*Ursprung:* Schelmenzauberei

*Typ:* Verwandlung von Lebewesen

*Name:* **LANGER LULATSCH – KLEINER DOTZ**

*Technik:* Der Zaubernde blickt erst auf das Opfer, dann entweder nach oben oder auf den Boden.

*Zauberdauer:* 2 sec

*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 alle normalen und magischen Angriffe.

*Kosten:* 10 ASP pro Kreatur und Spielrunde

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* nach ASP-Einsatz

*Ursprung:* Gildenmagic

*Typ:* Verwandlung von Lebewesen

*Name:* **PARALÜ-PARALEIN** – sei starr wie Stein

*Technik:* Der Zauberer schlägt mit der rechten Faust in die linke Handfläche und spricht die Formel.

*Zauberdauer:* 2 sec

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

*Wirkungsweise:* Mit diesem Spruch kann der Zaubernde einen oder mehrere Gegner in eine magische Starre versetzen. Das erstarrte Opfer kann sich nicht bewegen, ist aber auch unverwundbar durch alle gewöhnlichen Waffen, Feuer oder Ähnliches. Will der Magier gleichzeitig mehrere Gegner versteinern, so muß er für jeden eine eigene Probe ablegen.

*Kosten:* 13 ASP

*Reichweite:* 7 m

*Wirkungsdauer:* Stufe des Magiers in Spielrunden

*Ursprung:* Gildenmagic

*Typ:* Verwandlung von Lebendem

*Name:* **SALANDER MUTANDERER – Sei ein anderer!**

*Technik:* Der Magier berührt sein Opfer mit der Hand oder dem Zauberstab.

*Zauberdauer:* 3 sec

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

*Wirkungsweise:* Ein Opfer dieses Zaubers nimmt eine völlig andere, dem Wunsch des Magiers entsprechende Gestalt an. Es sind nur Verwandlungen von höheren in niedrigere Existenzformen möglich. Der Zauber wirkt nur gegen Lebewesen und gestattet nur Verwandlungen innerhalb des organischen Bereichs.

*Kosten:* Magieresistenz des Opfers mal 3 in ASP, mindestens jedoch 25 ASP

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* permanent



*Ursprung:* Gildenmagic

*Typ:* Verwandlung von Lebewesen

*Name:* **SCHMÜCKEN**

*Technik:* Der Magier legt seinem Gefährten die Hand auf das Gesicht.

*Zauberdauer:* 30 sec

*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 und nicht auf den Magier selbst angewendet werden.

*Kosten:* 7 ASP

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* 1 Stunde

*Ursprung:* Gildenmagic

*Typ:* Verwandlung von Lebewesen

*Name:* **SCHWARZ UND ROT – Bald bist du tot!**

*Technik:* Der Magier berührt sein Opfer mit dem Zeigefinger in der Herzgegend und spricht die Formel.

*Zauberdauer:* 10 sec

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

*Wirkungsweise:* Der Zauber setzt den raschen Verfall der kompletten Persönlichkeit eines Opfers in Gang. Es verliert pro Stunde W6 Lebenspunkte, je einen Punkt auf Attacke oder Parade und einen auf eine beliebige Eigenschaft. Nach Ablauf der Wirkungsdauer wird das Opfer für eine Spicrunde bewußtlos. Wenn es am Ende dieser Runde erwacht, hat es alle durch den Zauber verlorenen Punkte regeneriert. Sinkt jedoch die LE des Opfers während der Wirkungsdauer des Zaubers unter 0, so ist es tot.

*Kosten:* 5 ASP pro Stunde, die der Zauber wirken soll

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* nach ASP-Einsatz

*Ursprung:* Firmelfenzauber

*Typ:* Verwandlung von Lebewesen

*Name:* **STÄRKEN**

*Technik:* Der Magier umfaßt den rechten (oder linken) Oberarm seines Gefährten mit beiden Händen.

*Zauberdauer:* 30 sec

*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 und nicht auf den Magier selbst angewendet werden.

*Kosten:* 7 ASP

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* 1 Stunde

*Ursprung:* Auelfenzauber

*Typ:* Verwandlung von Lebewesen

*Name:* **VISIBILI – VANITAR, Zauber mach mich unsichtbar**

*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 Magier eine Kette bilden.

*Zauberdauer:* 3 sec pro Person

*Probe:* KL/KL/GE

*Wirkungsweise:* Der Zauber wirkt nur auf Lebewesen, nicht aber auf tote Materie wie z. B. Kleidung, Ausrüstung, Waffen. Unsichtbare sind weiterhin fühlbar und hinterlassen z. B. Spuren auf dem Boden.

*Kosten:* 5 ASP pro Person und Spielrunde

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* nach ASP-Einsatz

*Ursprung:* Waldelfenzauber

*Typ:* Verwandlung von Unbelebtem

*Name:* **ABVENENUM PEST UND GALLE – Gift und Seuchenkeim zerfalle!**

*Technik:* Der Zaubernde spricht die Formel über die zu reinigende Nahrung.

*Zauberdauer:* 15 sec

*Probe:* KL/KL/GE

*Wirkungsweise:* Der Zauber reinigt Nahrungsmittel und Getränke (eine Mahlzeit für bis zu zehn Personen) von allen Giften und Krankheitskeimen.

*Kosten:* 5 ASP

*Reichweite:* 1 m

*Wirkungsdauer:* permanent

*Ursprung:* Firnelfenzauber

*Typ:* Verwandlung von Unbelebtem

*Name:* **AEOLITUS WINDGEBRAUS – Wehe Staub und Rauch hinaus!**

*Technik:* Der Zaubernde spricht die Formel und bläst durch die zu einem Trichter geformte Hand.

*Zauberdauer:* 3 sec

*Probe:* KL/CH/KK

*Wirkungsweise:* Der Zauber erzeugt 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 Wind weht in die Richtung, in die der Zaubernde geblasen hat.

*Kosten:* 5 ASP

*Reichweite:* 10 m

*Wirkungsdauer:* augenblicklich



*Ursprung:* Gildenmagie

*Typ:* Verwandlung von Unbelebtem

*Name:* **ARCANOVI-ZAUBERDING – Geisteskraft in Stab und Ring**

*Technik:* Der Zaubernde legt die Hand auf den Gegenstand, in den er einen Zauber fließen lassen will, und spricht die Formeln.

*Zauberdauer:* 1 bis mehrere Stunden

*Probe:* KL/KL/GE

*Wirkungsweise:* Mit Hilfe dieser Formel kann der Zaubernde magische Artefakte erschaffen, indem er einen oder mehrere Zauber in einen Gegenstand seiner Wahl fließen läßt. Detaillierte Darstellung der Wirkungsweise siehe Buch I, Seite:57.

*Kosten:* variabel

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* variabel

*Ursprung:* Gildenmagie (Borbaradianer)

*Typ:* Verwandlung von Unbelebtem

*Name:* **BRENNE, TOTER STOFF!**

*Technik:* Der Zaubernde legt die Hand auf das Material, das er in Brand setzen will, und spricht die Formel.

*Zauberdauer:* 3 sec

*Probe:* MU/KL/KK

*Wirkungsweise:* Der Zauber setzt jedes tote Material in einem Bereich, der etwa der Größe einer Handfläche entspricht, in Brand. Die Dauer des Brandes wird mit dem W20 bestimmt; Würfelzahl gleich Sekunden. Nicht entzündliche Stoffe (Stein etc.) erlöschen nach dieser Frist, entzündliche brennen weiter. Wird der Zauber gegen Rüstungen, Kleider etc. eingesetzt, gibt der W20-Wurf zugleich die Anzahl der Schadenspunkte an.

*Kosten:* W20 ASP

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* W20 Sekunden

---

*Ursprung:* Gildenmagie

*Typ:* Verwandlung von Unbelebtem

*Name:* **CLAUDIBUS CLAVISTIBOR – Seid verschlossen, Tür und Tor!**

*Technik:* Der Zaubernde legt eine Hand auf die Tür (die Truhe), die er verschließen will, und spricht die Formel.

*Zauberdauer:* 3 sec

*Probe:* KL/GE/KK

*Wirkungsweise:* Die Formel verriegelt eine Tür auf magische Weise. Die Sperre kann nur durch schiere Kraft oder Magie überwunden werden.

*Kraft:* Addieren Sie die Stufe des Magiers zu den ASP des Verschluss-Zaubers, multiplizieren Sie die Summe mit 2.

*Ergebnis:* Zuschlag auf die Kraftprobe, mit der die Tür geöffnet werden kann.

*Magie:* Addieren Sie die Stufe des Magiers zu den ASP des Verschluss-Zaubers. *Ergebnis:* Anzahl ASP, die benötigt werden, um die Tür zu öffnen.

*Kosten:* nach Wunsch des Magiers

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* Stufe des Magiers in Spielrunden

---

*Ursprung:* Druidenzauber

*Typ:* Verwandlung von Unbelebtem

*Name:* **DUNKELHEIT**

*Technik:* Der Magier formt die Hände zu einer geschlossenen Kugel und schließt die Augen.

*Zauberdauer:* 5 sec

*Probe:* KL/KL/GE

*Wirkungsweise:* Durch den Zauber entsteht eine Halbkugel, in der absolute Finsternis herrscht und alles nicht magische Licht verschluckt wird; allein der Magier nimmt seine Umgebung scheinhaft wahr.

*Kosten:* 3 ASP pro Spielrunde

*Reichweite:* 10 m

*Wirkungsdauer:* Stufe des Magiers in Minuten

---

*Ursprung:* Firnelfenzauber

*Typ:* Verwandlung von Unbelebtem

*Name:* **FLIM FLAM FUNKEL – Licht ins Dunkel**

*Technik:* Der Zaubernde schnippt mit den Fingern, während er die Formel spricht.

*Zauberdauer:* 2 sec

*Probe:* KL/KL/GE

*Wirkungsweise:* Durch diesen Zauber entsteht eine Lichtkugel – etwa so hell wie eine Fackel –, die dicht über der Hand des Magiers schwebt. Das Licht läßt sich nicht aus der Ferne steuern; es ist kalt, entzündet nichts und verursacht keine Verbrennungen.

*Kosten:* 1 ASP pro Spielrunde

*Reichweite:* Licht leuchtet 10 m weit

*Wirkungsdauer:* nach ASP-Einsatz

---

*Ursprung:* Gildenmagic (Borbaradianer)

*Typ:* Verwandlung von Unbelebtem

*Name:* **HARTES SCHMELZE, STARRES FLIESSE!**

*Technik:* Der Zaubernde legt die Hand auf das Material, das er zum Schmelzen bringen will, und spricht die Formel.

*Zauberdauer:* 3 sec

*Probe:* MU/KL/KK

*Wirkungsweise:* Der Zauber läßt 1000 cm<sup>3</sup> 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:* 0

*Wirkungsdauer:* W20 Minuten

*Ursprung:* Firnelenzauber

*Typ:* Verwandlung von Unbelebtem

*Name:* **METAMORPHO GLETSCHERKALT – Mein Wirken geb dem Eis Gestalt**

*Technik:* Der Zaubernde legt die Hand auf das zu formende Eis.

*Zauberdauer:* 1 bis mehrere Stunden

*Probe:* KL/GE/KK

*Wirkungsweise:* Mit Hilfe dieses Zaubers kann der FirnelF wundervolle Gebilde (Kunstwerke, Gebäude) aus Eis erschaffen. Selbst eine handwerklich unbegabte Person kann allein mit der Kraft ihres Geistes alle erdenklichen Formen entstehen lassen.

*Kosten:* 5 ASP pro m<sup>3</sup>

*Reichweite:* 0 m

*Wirkungsdauer:* bis das Eis schmilzt

*Ursprung:* Gildenmagic

*Typ:* Verwandlung von Unbelebtem

*Name:* **NIHILATIO GRAVITAS – der Schwere Fessel von dir laß**

*Technik:* Der Zaubernde hebt langsam die Arme und spricht die Formel.

*Zauberdauer:* 15 sec

*Probe:* KL/KK/KK

*Wirkungsweise:* Mit Hilfe dieser Formel kann der Zaubernde um sich eine Halbkugel erschaffen, in

der Schwerelosigkeit herrscht. Diese Zone verbleibt an der Stelle, an der sie erzeugt wurde.

*Kosten:* 5 ASP pro m Radius

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

*Wirkungsdauer:* 1 Spielrunde

*Ursprung:* Gildenmagic

*Typ:* Verwandlung von Unbelebtem

*Name:* **OBJECTUM FIX, OBJECTUM FEST – vom Ort sich nicht verrücken läßt**

*Technik:* Der Zaubernde berührt den Gegenstand, den er an einen Ort binden will, und spricht dabei die Formel.

*Zauberdauer:* 10 sec

*Probe:* KL/KL/KK

*Wirkungsweise:* Der Spruch bewirkt, daß ein Gegenstand magisch am Ort bleibt.

*Kosten:* 10 ASP

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* Stufe des Zaubernden mal 5 Spielrunden

*Ursprung:* Gildenmagic

*Typ:* Verwandlung von Unbelebtem

*Name:* **REVERSALIS-REVIDUM – Zaubervirkung dreh dich um!**

*Technik:* Der Zaubernde spricht zunächst die Reversalis-Formel und daran anschließend – rückwärts! – den Spruch, dessen Wirkung er umkehren will.

*Zauberdauer:* 10 sec plus die Zauberdauer der umzukehrenden Formel

*Probe:* KL/KL/CH

*Wirkungsweise:* Dieser Spruch dreht die Wirkung des folgenden Zaubers um. Dieser umgekehrte Spruch kann als Gegenzauber (z. B. NIELARAP-ÜLARAP) oder zu Spezialzwecken (z. B. der Fernheilzauber LIEKRENNOD-SUTCINIMLUF) benutzt werden. Ob sich ein Spruch umdrehen läßt und welche Wirkung er besitzt, erfahren Sie in der nächsten Akademie der Magiergilde bzw. Sie treffen eine Vereinbarung mit ihrem Spielleiter.

*Kosten:* 10 ASP

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* augenblicklich

*Ursprung:* Auelfenzauber

*Typ:* Verwandlung von Unbelebtem

*Name:* **SILENTIUM SILENTILLE – über allem liege Stille**

*Technik:* Der Zaubernde legt den Finger auf seine Lippen.

*Zauberdauer:* 2 sec

*Probe:* KL/KL/CH

*Wirkungsweise:* Der Zauber erschafft eine Zone, in der die Luft kein Geräusch mehr überträgt. Die Zone kann sich mit dem Zaubernden bewegen.

*Kosten:* 1 ASP pro 5 m Radius und Spielrunde

*Reichweite:* je nach ASP-Aufwand

*Wirkungsdauer:* je nach ASP-Aufwand

*Ursprung:* Firnelfenzauber

*Typ:* Verwandlung von Unbelebtem

*Name:* **SOLIDIRID-FARBENSPIEL – Trage mich auf Luft zum Ziel**

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

*Zauberdauer:* 10 sec

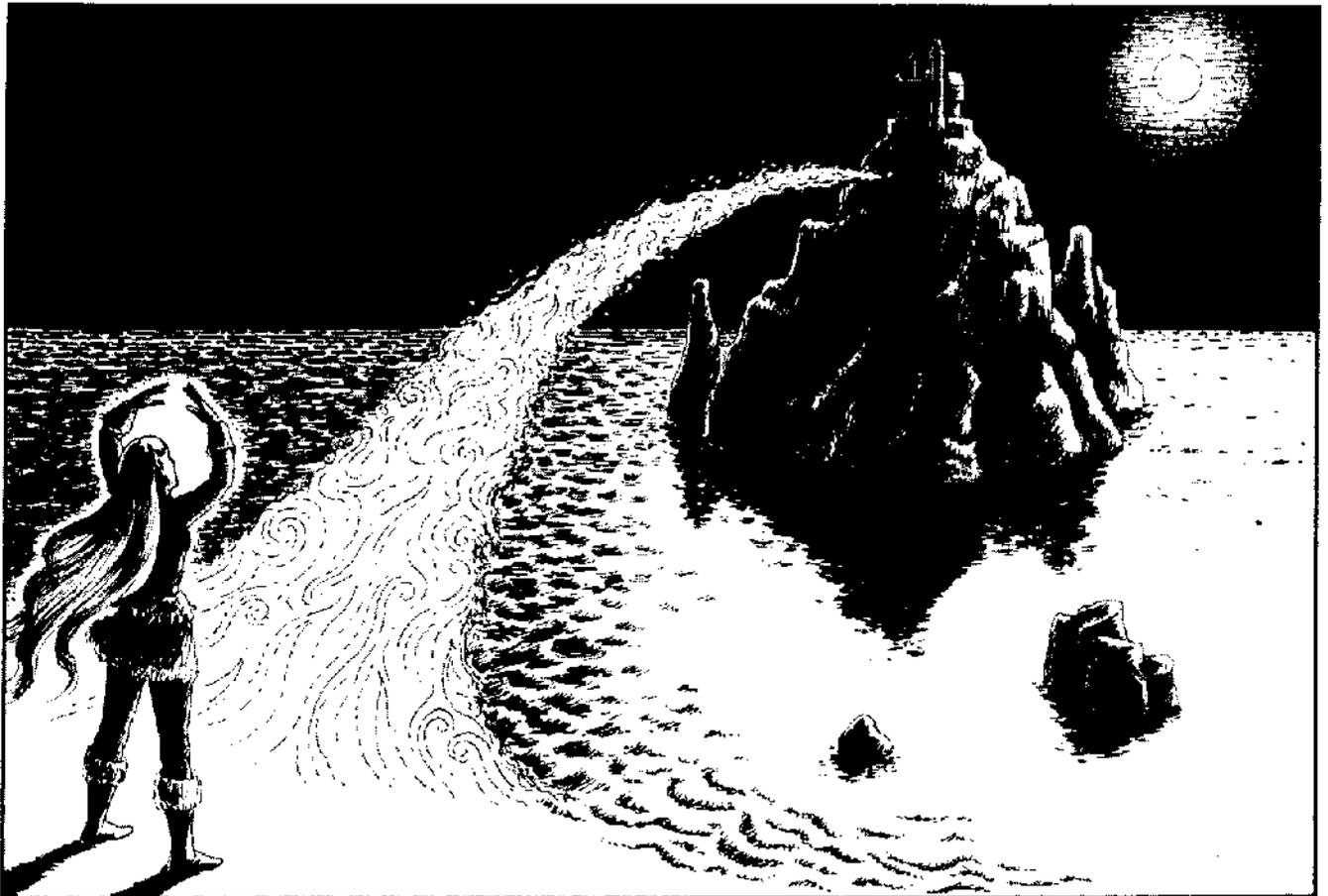
*Probe:* KL/GE/KK

*Wirkungsweise:* Der Zauber erschafft in der Luft eine in allen Regenbogenfarben schimmernde Brücke von maximal 49 m Länge und von unbegrenzter Tragfähigkeit.

*Kosten:* 2 ASP pro m Länge

*Reichweite:* siehe oben

*Wirkungsdauer:* Stufe des Zaubernden mal 5 Kampfunden



*Ursprung:* Firnelfenzauber

*Typ:* Verwandlung von Unbelebtem

*Name:* **STURMGEBRÜLL BESÄNFT'GE DICH –**

**Alle Winde legen sich!**

*Technik:* Der Zaubernde formt die Hände über dem Kopf zu einem Dach.

*Zauberdauer:* 15 sec

*Probe:* KL/CH/KK

*Wirkungsweise:* Der Zauber schafft eine Zone absoluter Windstille – selbst in einem schweren Orkan. Diese Zone kann sich mit dem Zaubernden fortbewegen.

*Kosten:* 5 ASP

*Reichweite:* Stufe des Zaubernden mal 2 m Radius

*Wirkungsdauer:* 1 Spielrunde

*Ursprung:* Waldelfenzauber

*Typ:* Verwandlung von Unbelebtem

*Name:* **WEHE, WALLE, NEBULA – Trüb die Luft, die vordem klar!**

*Technik:* Der Zaubernde spricht die Formel und bläst in die zu einer Schale geformten Handflächen.

*Zauberdauer:* 5 sec

*Probe:* KL/GE/KK

*Wirkungsweise:* Der Zauber erschafft eine völlig undurchsichtige Dunstwolke, deren Form der Magier bestimmt. Ihr Volumen ist abhängig von der Stufe des Zaubernden (Faustregel: Stufe mal 20 in m<sup>3</sup>).

*Kosten:* 7 ASP

*Reichweite:* 5 m. Das ist die maximale Entfernung vom Zaubernden zur Nebelwolke, die Ausdehnung dieser Wolke ist variabel.

*Wirkungsdauer:* 1 Stunde

*Ursprung:* Gildenmagie (Borbaradianer)

*Typ:* Verwandlung von Unbelebtem

*Name:* **WEICHES ERSTARRE, FLIESSEN-DES VERHARRE**

*Technik:* Der Zaubernde berührt mit ausgestrecktem Arm die Materie, die erstarren soll, und spricht die Formel.

*Zauberdauer:* 5 sec

*Probe:* MU/KL/KK

*Wirkungsweise:* Nachdem der Magier den Arm zurückgezogen hat, sind bis zu 6 m<sup>3</sup> Luft, Wasser o. ä. zu einer festen Masse erstarrt. In diesem Zustand bleibt sie W20 Minuten. Der Zauber ist nicht gegen lebende Materie anwendbar.

*Kosten:* W20 ASP

*Reichweite:* Die Masse erstarrt in Armeslänge Abstand vom Magier.

*Wirkungsdauer:* W20 Minuten

*Ursprung:* Schelmenzauberei

*Typ:* Verwandlung von Unbelebtem

*Name:* **ZAGIBU-UBIGAZ – Nichts mehr wert sei dieser Schatz!**

*Technik:* Der Zaubernde spricht die Formel und spuckt auf den zu verwandelnden Gegenstand.

*Zauberdauer:* 3 sec

*Probe:* KL/CH/GE

*Wirkungsweise:* Der mit diesem Zauber verfluchte Schatz zerfällt augenblicklich und unwiederbringlich zu Staub.

*Kosten:* 1 ASP pro 5 Dukaten (Schatz-)Wert

*Reichweite:* 1 m

*Wirkungsdauer:* augenblicklich

# Zauberrituale und Handlungen

## Stab- und Kugelzauber

Der Zauberstab der Magier ist das Zeichen ihrer Würde und ihres Wissens. Ihren ersten Stab, einen mit Runen und Ornamenten versehenen Stecken von 1,60 Meter Länge, erhalten sie bei ihrer Weihe vom Adepten zum vollwertigen Magier. Dieser ist bereits mit dem ersten Stabzauber versehen (s. u.). Wenn er diesen Stab allerdings verliert, muß er selbst für einen neuen Zauberstab sorgen, d. h.: Er schneidet sich einen neuen Stecken und belegt ihn mit dem ersten (und eventuell weiteren) Stabzaubern.

Ein Zauberstab aus dem Holz der Blutulme oder der Steineiche kann im Kampf als Kampfstab benutzt werden (die Magier werden auch in der Kunst des Stockfechtens unterrichtet), viel wichtiger ist dem Magier jedoch die Benutzung des Steckens als Zauberutensil. Zu diesem Zweck kann er Astralenergie in den Stab fließen lassen, um ihn so mit Zaubern zu belegen. Für diese *Stabzauber* wird nicht die Formel »Arcanovi Zauberding« benötigt, sondern ein spezielles, nur den Magiern bekanntes Ritual von etwa einem Tag Dauer. Alle Stabzauber können nur in aufsteigender Reihenfolge auf den Stab gelegt werden, d. h., um ihn z. B. mit dem 4. Stabzauber zu versehen, müssen dem Stab bereits die ersten drei Zauber aufgelegt worden sein.

### Der 1. Stabzauber

Durch diesen Spruch kann der Magier ein geistiges Band zu seinem Zauberstab herstellen, das es ihm erst ermöglicht, später weitere Zauber auf den Stab zu legen. Außerdem wird der Stab unzerbrechlich, so daß er nur noch durch mächtige Magic und extrem heißes Feuer zerstört werden kann, nicht mehr jedoch durch mechanische Einwirkung oder einfache Zauber. Damit dieser Stabzauber gelingt, muß der Magier drei Proben erfolgreich durchführen: zwei Klugheits- und eine Charismaprobe, wobei eine beliebige der drei Proben um 1 erschwert ist. Sie merken schon, es handelt sich um denselben Modus wie bei einer Talent- oder Zauberprobe; wir schreiben deshalb kurz (KL/KL/CH)+1. Dieser Zauber kostet den Magier 21 Astralpunkte, wovon einer permanent verloren ist.

### Der 2. Stabzauber

Wenn der Magier diesen Zauber auf seinen Stab gelegt hat, dann kann er diesen nach Belieben und ohne Einsatz von ASP in eine Fackel und wieder zurück verwandeln. Das Feuer dieser Fackel ist echt und entzündet brennbare Materialien, verzehrt den Zauberstab selbst jedoch nicht. Um den Zauber auf den Stab zu legen, ist eine erfolgreiche Probe (KL/KL/CH)+2 erforderlich. Kosten: 23 ASP.

### Der 3. Stabzauber

Wenn dieser Zauber gelingt, dann kann der Magier in Zukunft seinen Zauberstab ohne weitere Kosten in ein 10 m langes Seil verwandeln. Dieses Seil kann sich, wenn man es in die Luft wirft, selbständig um eine Zinne, einen Haken o. ä. Knoten und auf Befehl des Magiers wieder lösen.

Dieser Stabzauber erfordert eine Probe auf (KL/CH/CH)+3 und kostet 19 ASP.

### Der 4. Stabzauber

Besitzt der Magier einen Stab, der mit diesem Zauber belegt ist, kann er bei jedem Zaubervorgang 2 ASP sparen. So kostet ihn z. B. der Zauber ODEM ARCANUM nur noch 3 ASP oder ein 5 KR dauernder ECLIPTIFACTUS (Lebender Schatten) nur 13 ASP (5 ASP für die Beschwörung plus 5 mal 2 ASP für 5 Kampfrunden gleich 15 ASP. 15 ASP minus 2 ASP gleich 13 ASP).

Für den 4. Stabzauber muß eine Probe (KL/CH/CH)+4 gelingen; er kostet 27 ASP.

### Der 5. Stabzauber

Ein mit diesem Zauber versehener Stab kann für 5 ASP in ein Flammenschwert verwandelt werden, das bei einem Gegner *1W plus Stufe des Magiers Trefferpunkte* anrichtet. Bei Mumien oder anderen besonders feuerempfindlichen Gegnern erzeugt die von blauen Flammen umwaberte Klinge sogar die doppelte TP-Anzahl. Das Schwert kann in der Hand gehalten oder aus einer Entfernung von max. 7 m dirigiert werden. Jede Attacke, die das Schwert durchführt, kostet den Magier 3 ASP. Das Schwert

angegriffen mit AT: 15, pariert jedoch nicht. Der Magier kann, während das Schwert kämpft, keine weiteren Zauber sprechen. Für eine erfolgreiche Durchführung dieses Stabzaubers muß der Magier eine Probe auf (MU/KL/KL)+5 ablegen. Vorsicht! Bei Mißlingen der Probe können höchst unangenehme Folgen eintreten. Würfeln Sie mit W6:

- 1–2: Der Stab verwandelt sich permanent in ein gewöhnliches Schwert (TP: W+4) und verliert jegliche Zauberfähigkeiten.
- 3–4: Der Stab weigert sich, weitere Stabzauber anzunehmen. Auch der 5. kann an ihm nicht wiederholt werden.
- 5–6: Der Stab verwandelt sich kurzfristig in ein Flammenschwert und fügt dem Magier W20+10 Schadenspunkte zu. Nach sieben Wochen kann der Magier noch einmal sein Glück mit dem 5. Stabzauber versuchen.

Kosten: 28 ASP für den Stabzauber;  
Flammenschwert im Kampf: s. o.

### Der 6. Stabzauber

Mit diesem Zauber kann der Magier seinen Stab in ein Chamäleon verwandeln, dessen Farbe er nach Belieben der Umgebung anpassen kann – ja, es ist sogar möglich, Schriftzeichen auf der Haut des Chamäleons erscheinen zu lassen. Der Magier kann nun seinen Geist in das Tier fließen lassen und auf diese Art unzugängliche Räume erkunden oder Botschaften überbringen. Doch Vorsicht, für jede Spielrunde, die der Magier in dem Chamäleon verbringt, würfeln Sie mit dem W20. Fällt eine 20, so ist er in

der Gestalt des Chamäleons gefangen und kann nur noch von einem Kollegen mit VERWANDLUNGEN BEENDEN befreit werden. Wird das Chamäleon gefressen, z. B. von einem Raubtier, das sich mehr auf seinen Geruchssinn als auf seine Augen verläßt, so wird der Geist des Magiers zurückgeschleudert, was ihm 2W20 Schadenspunkte zufügt, und der Stab ist auf immer verloren. Während sich der Geist des Magiers in dem Chamäleon aufhält, ist sein Körper so starr wie unter der Wirkung des Zaubers PARALÜ-PARALEIN.

Um diesen Stabzauber erfolgreich durchzuführen, benötigt man eine Probe auf (MU/CH/CH)+6 und 24 ASP.

### Der 7. Stabzauber

Dieser Zauber bewirkt, daß der Stab auf Befehl zum Magier zurückkehrt, wenn er von diesem räumlich getrennt ist. Die Reichweite des Befehls beträgt 7 km, und der Stab kommt immer zum Magier zurück, es sei denn, er wird durch massive Mauern daran gehindert. Er sucht seinen Weg um Hindernisse herum, kann also nicht als Fernlenkwaffe benutzt werden, evtl. hinderliche Fenster durchschlägt er jedoch.

Dieser 7. und letzte Stabzauber festigt das Band zwischen dem Magier und seinem Stab. Der Zauber erfordert eine Probe auf (MU/KL/CH)+7 und kostet 19 ASP, wovon 2 ASP permanent verlorengehen.

Alle Stabzauber (mit Ausnahme des 5.) können bei Mißlingen beliebig oft wiederholt werden, wobei jedoch immer die gesamte oben angegebene Astralenergie verlorengeht.

## Die Kugelzauber

Manche Magier besitzen neben ihrem Zauberstab noch ein zweites magisches Artefakt, das sie ständig bei sich führen: eine etwa 10 cm durchmessende Kristallkugel aus einer speziellen, sehr durchsichtigen Glasmischung, in die kleine Silbersplitter eingelagert sind.

Solche Glaskugeln werden von den Gilden nicht an die Adepten ausgegeben, sie sind aber in einigen größeren Städten Aventuriens erhältlich und kosten W20+20 Dukaten. Auf seine Kugel kann der Magier fünf Zauber legen.

### Der 1. Kugelzauber

Genau wie der erste Stabzauber bewirkt dieses Ritual, daß die Kugel unzerbrechlich wird (was natür-

lich bei einem solch fragilen Teil ganz besonders geschätzt wird). Dieser Zauber erfordert eine Probe auf (KL/KL/CH)+1 und kostet 13 ASP, davon 1 ASP permanent.

### Der 2. Kugelzauber

Eine mit diesem Zauber belegte Kugel kann auf Wunsch in ein Brennglas variabler Brennweite verwandelt werden. Damit kann der Magier z. B. ein Lagerfeuer entzünden (wenn die Sonne am Himmel steht) oder es als Lupe oder Teil eines optischen Instruments benutzen.

Damit dieser Kugelzauber gelingt, muß der Magier eine Probe auf (KL/KL/GE)+2 erfolgreich ablegen und 11 ASP investieren.

### Der 3. Kugelzauber

Ist die Kugel mit diesem Zauber belegt, so kann der Magier nach Belieben ein silbern schimmerndes Schutzfeld von 2 Metern Radius erschaffen, das von Untoten, Vampiren und Werwölfen nicht betreten werden kann. Die Aufrechterhaltung des Schutzschirmes kostet 5 ASP pro Spielrunde. Um diesen Kugelzauber zu vollbringen, ist eine (KL/CH/CH)+3-Probe erforderlich. Bei Mißlingen der Probe erhitzt sich die Kugel so stark, daß sie dem Magier W20+10 Schadenspunkte zufügt und eventuell (19–20 auf W20) durch ihre eigenen magischen Gewalten zerbricht. Der Zauber kostet 21 ASP.

### Der 4. Kugelzauber

Unter der Wirkung dieses Zaubers leuchtet die Kugel grellrot auf, wenn sie starke Wellen von Haß oder Mordlust, die gegen den Magier gerichtet

sind, verspürt. (Zur Beachtung: Die gierigen Blicke eines Diebes können nicht als Haß bezeichnet werden, ebensowenig wie man den natürlichen Beuteinstinkt eines Raubtieres Mordlust nennen kann.) Die Reichweite dieses Zaubers beträgt 21 Meter. Die Belegung der Kugel mit dem 4. Zauber erfordert eine (KL/CH/CH)+4-Probe und kostet 19 ASP.

### Der 5. Kugelzauber

Bei diesem Zauber handelt es sich wie beim 7. Stabzauber um einen magischen Apport, der ebenfalls eine Reichweite von 7 km hat. Die Probe für diesen Kugelzauber wird auf (MU/KL/CH)+5 abgelegt, und er kostet 13 ASP, wovon 2 ASP permanent verloren sind.

Für alle Kugelzauber gilt ebenso wie für die Stabzauber, daß sie nacheinander auf die Kugel gelegt werden müssen und daß bei Mißlingen einer Probe die volle angegebene ASP-Zahl verlorengeht.

## Die geheimen Druidenrituale

Mutigen Männern und Frauen aus den Gildenakademien und Hesindetempeln ist es gelungen, einen Zipfel des Geheimnisses zu lüften, das über den geheimsten der druidischen Zauber liegt. Es handelt sich um Rituale von etwa einem Tag Dauer, die die Druiden in völliger Abgeschlossenheit in den Wäldern durchführen.

**Die Miniatur der Herrschaft:** Dieses Ritual gestattet es dem Druiden, seinem Opfer Einbildungen und fixe Ideen vorzugaukeln oder ihm Schmerzen zuzufügen. Der Druide fertigt eine Miniatur aus Lehm und bespricht sie mit Kenntnissen aus dem Leben des Opfers («Vor zwei Monden verlor der finstergesichtige Holzfäller zwei Finger bei seiner Arbeit»). Wenn er die Miniatur nun leicht mit seinem Vulkanglasdolch berührt, kann er dem Opfer fixe Ideen ins Unterbewußtsein senden, nicht jedoch echte Halluzinationen. So leidet das Opfer z. B. unter Verfolgungswahn, glaubt, nackt durch die Straßen laufen zu müssen, usw. Wenn der Druide die Miniatur mit dem Dolch sticht, so erleidet das Opfer so starke Schmerzen, daß sein KK- und sein GE-Wert auf die Hälfte fallen.

Das Ritual kann beliebig lange, mindestens jedoch 20 SR, dauern. Damit es erfolgreich durchgeführt wird, muß dem Druiden eine Zauberprobe (MU/KL/CH)+MR gelingen. Das Opfer kann beliebig weit vom Druiden entfernt sein. Der Zauber kostet 13 ASP.

**Das Amulett der Herrschaft:** Mit diesem Ritual kann der Druide ein Amulett herstellen, das es ihm ermöglicht, in die Sinne seines Opfers einzudringen und seine Handlungen zu lenken. Der Druide fertigt das Amulett aus einem Stück Leder, in das er einen Teil von seinem Opfer (Fingernagel, Haarlocke) einwickelt und das er mit seinem Vulkanglasdolch versiegelt. Solange der Druide das so gefertigte Amulett auf der bloßen Haut trägt, jedoch maximal einen Tag lang, kann er die Stimme seines Opfers mitbenutzen oder es wie unter der Wirkung des Spruches BANNBALADIN beherrschen. Das Opfer darf höchstens 7 km entfernt sein. Dieser Zauber erfordert das erfolgreiche Ablegen einer Zauberprobe (MU/KL/KL)+MR und kostet 17 ASP.

**Die Wurzel der Herrschaft:** Hier muß der Druide ein Körperstück seines Opfers mit einem Lederband an einer Ulmenwurzel befestigen und diese vergraben. Während die Wurzel verrottet (was 4W6 Tage dauert), kann der Druide einmal pro Tag zwischen zwei Wirkungen wählen, die sein Opfer erleiden soll: Er kann dem Opfer eine 12SR dauernde HALLUZINATION vorgaukeln oder ihm für je einen eigenen Lebenspunkt einen Schadenspunkt zufügen. Der Halluzinationszauber kostet 5 ASP, der Schadenszauber so viele LP, wie dem Opfer SP zugefügt werden sollen. Das Ritual selbst, bei dem das Opfer beliebig weit entfernt sein kann, kostet 21 ASP und erfordert eine Probe auf (MU/MU/KL)+2xMR.

**Sumus Blut:** Für dieses Ritual muß sich der Druide bis zum Hals ins Erdreich eingraben, dann die ihn umgebende Erde mit 23 ASP aufladen und einen Tag so verharren. Ist das Ritual erfolgreich, was durch eine Zauberprobe (MU/MU/KL)+5 entschieden wird, lockert sich die Erde um ihn, so daß er leicht aus seinem Loch heraussteigen kann. Er erhält einen permanenten ASP. Mißlingt das Ritual, so »speit die Erde ihn aus«, und er erhält 5 W Schadenspunkte.

Die Druiden besitzen auch Rituale, mit denen sie ihren Vulkanglasdolch magisch aufladen können.

**Die Kraft des Dolches:** Dieses Ritual ist gewissermaßen die Taufe des Dolchs. Ein so geweihter Vulkanglasdolch ermöglicht es dem Druiden, einmal pro Tag 1W6 Lebenspunkte aus dem Erdreich zu ziehen. Der Druide steckt hierfür den Dolch in die Erde, bleibt mit ihm in Berührung und konzentriert sich 7 SR lang.

Das Ritual der Weihe erfordert eine Probe auf (KL/KL/KK)+1 und den Einsatz von 17 ASP, wovon 1 ASP permanent verbraucht wird.

**Der Weg des Dolches:** Ein im zweiten Ritual geweihter Dolch zeigt, wenn er auf eine ebene Fläche gelegt oder aufgehängt wird, stets auf den Ort, an dem er geweiht wurde. Dieses Ritual erfordert den Einsatz von 19 ASP, wobei 1 ASP permanent verlorenggeht, und eine Probe auf (KL/KL/KK)+3.

**Das Licht des Dolches:** Der im dritten Ritual geweihte Dolch ermöglicht es dem Druiden, unter Aufwendung eines Astralpunktes einmal am Tag für 5 SR im Dunkeln zu sehen. Er muß sich hierfür nur leicht mit dem Dolch an der Stirn ritzen. Das Ritual kostet 21 ASP (davon 1 ASP permanent), und über seinen Erfolg entscheidet eine Probe auf (KL/KL/KK)+5.

Viel mehr ist selbst den Weisen nicht bekannt. Wir wissen nur noch, daß der Erfolgsbonus eines Druiden für die Durchführung eines Rituals so groß ist wie seine momentane Stufe, daß der Vulkanglasdolch so lange ein zerbrechlicher Gegenstand bleibt, bis er in allen drei Ritualen geweiht wurde, und daß die Druiden nur ein Ritual pro Monat durchführen können, egal ob es gelingt oder nicht.

## Die Hexenflüche

### Das Erlernen von Hexenflüchen

Eine besondere Spielart der Hexenmagie sind die Flüche, eine Reihe von Beherrschungszaubern, die nur Hexen zugänglich sind.

Das Wissen über Flüche wird von Mund zu Mund in Hexennächten weitergegeben, und daher beherrscht nicht jede Hexe die gleichen Flüche: Einmal pro Stufe, wenn eine Hexe an einer Hexennacht teilnimmt, kann sie versuchen, sich von einer anderen Hexe in die Technik eines bestimmten Fluches einführen zu lassen.

Welchen Fluch die Hexe erlernen will, bleibt ihr selbst überlassen – vorausgesetzt sie findet für diesen speziellen Fluch eine Lehrmeisterin, die an der gleichen Hexennacht teilnimmt. Um einen Fluch erfolgreich zu erlernen, muß der Hexe eine Probe auf MU/KL/CH gelingen, die je nach Fluch erschwert oder erleichtert ist. Zum Erlernen müssen keine Astralpunkte aufgewendet werden.

Mißlingt die Lernprobe, so beherrscht die Hexe den Fluch nicht; sie kann aber während späterer Hexennächte erneut versuchen, sich die Technik dieses Fluchs anzueignen.

Während einer Hexennacht kann die Hexe nur einen einzigen Lernversuch unternehmen, d. h., sie kann auch höchstens einen Fluch erlernen.

### Allgemeine Fluchtechnik

Normalerweise werden Flüche, die ein bestimmtes Opfer treffen sollen, vom Vertrauten überbracht, nachdem die Hexe den Fluch in einer stillen Sitzung von einer Spielrunde Dauer übertragen hat – der Vertraute kreuzt dann den Weg der betreffenden Person, die er aus diesem Grunde auch kennen muß.

Die Hexe kann den Fluch jedoch im Zorn selbst ihrem Opfer entgegenschleudern – dies kostet aber die doppelte Astralenergie und macht eine Charismaprobe notwendig.

Ebenso kann unter Aufwendung der doppelten Astralenergie ein Gegenstand verflucht werden; die Hexe überträgt den Fluch dann in einer stillen Sitzung von einer Stunde Dauer auf den Gegenstand. Er trifft die Person, die den Gegenstand zuerst berührt. Diese Fluchtechnik ist die einzige in Aventurien bekannte Verzauberung von Dingen, für die die Formel <ARCANOVI ZAUBERDING> nicht erforderlich ist.

Manche Flüche können auf eine Person permanent ausgesprochen werden, dies ist bei den Flüchen jeweils vermerkt. Für die Aufhebung des Fluchs muß die Hexe dann eine erfüllbare Bedingung nennen (z. B.: Ein Phex-Geweihter soll einen Stein aus der Krone Hals beschaffen – Gegenbeispiel: Das schwarze

Schwert soll erklommen werden). Dem Opfer muß die Bedingung bekannt gemacht werden, und es muß sie selbständig lösen können – der Meister entscheidet in solchen Fällen, ob die von der Hexe genannte Bedingung akzeptabel ist; sonst muß sie eine andere Bedingung nennen.

Permanente Verfluchungen kosten ein Fünffaches, im Zorn ausgesprochene gar ein Zehnfaches der Astralenergie, die bei dem entsprechenden Fluch angehen ist.

Um einen Fluch auszusprechen, muß die Hexe keine Zauberprobe ablegen – in dieser Hinsicht unter-

scheiden sich die Hexenflüche deutlich von allen anderen Beherrschungszaubern, denn die Magieresistenz des Opfers hat keinen Einfluß auf die Wirksamkeit des Fluchs. Vielmehr gelingt es einer Hexe ohne Mühe, jeder noch so mächtigen Person einen Fluch anzuhängen. Dafür steht dem Opfer bei jeder Verwünschung eine Gegenprobe zu, mit der es das drohende Unheil von sich wenden kann – diese Probe ist bei den entsprechenden Flüchen vermerkt. Unabhängig vom Ausgang dieser Gegenprobe kostet ein einmal ausgesprochener Fluch die Hexe die volle Astralenergie.

## Sieben Hexenflüche

### 1. HEXENSCHUSS

*Wirkungsweise:* Dem Opfer fährt ein urplötzlicher Schmerz in den Rücken. Mit einer gelungenen  $KK+10$ -Probe kann es sich gegen den Hexenschuß aufbäumen, ansonsten fallen  $AT$ ,  $PA$ ,  $GE$  je um 6 Punkte. Jede Kraftanstrengung schmerzt, besondere Kraftakte sind mit einem Hexenschuß nicht möglich. Nach jeder Spielrunde legt das Opfer eine einfache  $KK$ -Probe ab; wenn sie gelingt, ist der Schmerz etwas gelindert, und die Einbußen gehen um einen Punkt zurück.

*Kosten:* 9 ASP

*Dauer:* bis vollständige Linderung

*Lernprobe:* +2

### 2. MIT BLINDHEIT SCHLAGEN

*Wirkungsweise:* Wenn dem Opfer nicht sofort eine  $KK+10$ -Probe gelingt, ist es sprichwörtlich mit Blindheit geschlagen:  $AT$ ,  $PA$ ,  $GE$  und  $KL$  fallen um je 4 Punkte, das Erinnerungsvermögen ist schlecht, das Zaubern fällt meist schwerer (bedingt durch die Einbuße auf  $KLUGHEIT$ ).

*Kosten:* 10 ASP

*Dauer:* doppelte Stufe der Hexe in Spielrunden, permanent möglich

*Lernprobe:* +4

### 3. TODESFLUCH

*Wirkungsweise:* Dieser Fluch entzieht Lebensenergie. Das Opfer verliert in der 1. Spielrunde 1 LP, in der 2. SR 2 LP, usf. Nach jeder SR steht dem Opfer eine  $KK$ -Probe zu ( $KK+10$ ,  $KK+9$ , ...), um den Fluch zu beenden.

*Kosten:* 15 ASP

*Dauer:* bis Gegenprobe gelingt

*Lernprobe:* +6

### 4. PECH AN DEN HALS WÜNSCHEN

*Wirkungsweise:* Gelingt dem Opfer eine  $MU$ -Probe+10 nicht, hat es in der nächsten Woche besonderes Pech – alle Proben sind um 1 erschwert.

*Kosten:* 8 ASP

*Dauer:* eine Woche, permanent möglich

*Lernprobe:* +0

### 5. ANGST VOR FEUER

*Wirkungsweise:* Das Opfer hat eine  $MU$ -Probe+10, um den Fluch abzuwenden. Falls ihm diese nicht gelingt, hat es in der folgenden Zeit Angst vor Feuer. Der Verfluchte hält sich fern von offenen Flammen, vor einem Flammenschwert flicht er. Licht behagt dem Opfer allgemein nicht.

Im Kampf gegen brennende Waffen (z. B. Fackel) muß es seinen  $AT$ -Wert halbieren. Alles, was im Zusammenhang mit Feuer steht, fordert dem Opfer eine  $MU$ -Probe ab – mißlingt diese, flicht es in panischer Angst.

*Kosten:* 12 ASP (60 ASP gegen Ingerimm-Geweihte)

*Dauer:* Stufe der Hexe in Stunden, permanent möglich

*Lernprobe:* +3

### 6. WARZEN INS GESICHT

*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  $W20$  häßliche Warzen, die sein Charisma insgesamt um 3 Punkte senken.

*Kosten:* 6 ASP

*Dauer:* 1 Tag, permanent möglich

*Lernprobe:* -2

## 7. ZUNGE LÄHMEN

*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+18 vonnöten).

Will das Opfer unter diesen drohenden Umständen einen Zauber mit gesprochener Formel durchführen, so ist die Probe auf diesen Zauber um 5 Punkte erschwert.

*Kosten:* 12 ASP

*Dauer:* Stufe der Hexe in Stunden, permanent möglich

*Lernprobe:* +5

## Flüche brechen

Da Flüche zu den Beherrschungszaubern gezählt werden, können sie mit Hilfe der Formel »Beherrschungen brechen« vor Ablauf ihrer Wirkungsdauer beendet werden – dies gilt auch für permanente Flüche; in diesem Fall ist aber die Probe auf »Beherrschungen brechen« um 5 Punkte erschwert.

Die Hexe, die den Fluch selbst ausgesprochen hat, kann jederzeit unter Aufwendung von 3 ASP die Wirkung ihres Fluchs abbrechen, ohne die Formel »Beherrschungen brechen« zu benutzen. Dazu muß aber das Opfer (bzw. der Gegenstand) berührt werden.

## Die Elfenlieder

Es ist kein Wunder, daß die Elfenvölker durch ihre große Liebe zur Musik und ihre intuitive Beziehung zur Magie im Laufe der Zeit auf Zaubermelodien gestoßen sind.

Diese Zauberlieder werden Elfen von ihren Eltern schon in früher Kindheit beigebracht und auf diese Art und Weise von Generation zu Generation weitergegeben. Zu Beginn seines Abenteuerdaseins beherrscht ein Elf daher bereits alle bekannten Elfenlieder.

Diese Gesänge müssen ein ungeheures Alter haben, denn die Tatsache, daß die gleichen Zaubermelodien zum Kulturgut aller drei Elfenvölker gehören, deutet darauf hin, daß es sie schon vor der Trennung der

verschiedenen Stämme gegeben hat. Diese wunderbaren Melodien können von nichtelfischen Sängern zwar nachgeahmt, aber nicht zu ihrer Zauberwirkung gebracht werden, da nur die Elfen die Kunst des zweistimmigen Sologesangs beherrschen.

Ein Elf, der eine Zaubermelodie erklingen lassen will, muß dazu stets einen abgeschiedenen Ort aufsuchen, wo er sich in Ruhe auf das Lied einstimmen kann.

Um mit einem Lied einen Zauber zu erwirken, muß ihm eine Probe auf das Talent »Musizieren« gelingen, die je nach Melodie mit Zuschlägen oder Abzügen zu belegen ist.

## Die Lieder

### Das Sorgenlied

Zu der angestimmten Melodie singt der Elf Fragen an eine umsorgte Person, der er wohlgesonnen ist. Mit Hilfe des Liedes kann der Elf feststellen, ob diese Person gesund, krank oder gar tot ist; ob sie sich an einem sicheren Ort oder in Gefahr befindet; ob sie bei der Durchführung eines geplanten Unternehmens erfolgreich war; usw.

Als Antwort auf seine Fragen erhält der Sänger allgemeine Stimmungsbilder, aber keine klaren Gedankenbotschaften. Die befragte Person kann viele hundert Kilometer vom Sänger entfernt sein.

Für ein Sorgenlied, das etwa 15 Minuten dauert,

muß dem Sänger eine Musizierprobe+2 gelingen, und er muß 5 ASP aufwenden.

### Zaubermelodie

Beim Absingen dieses Liedes versetzt sich der Elf selbst in einen Trancezustand, der ihn in Einklang mit den astralen Sphären bringt. Wenn er aus dieser Trance erwacht, fühlt er sich in seinen magischen Fähigkeiten gestärkt. Während der nächsten Stunde sind alle Zauberproben um 3 Punkte erleichtert. Für die Zaubermelodie muß ihm eine Musizierprobe+4 gelingen, sie erfordert vom Elfen den Einsatz von 9 ASP und dauert ca. 30 Minuten.

## **Friedenslied**

Während der Elf dieses Lied spielt, entsteht um ihn herum eine Zone des Friedens, in der Kampfhandlungen für jedermann unmöglich sind.

Dieser Bereich des Friedens hat einen Radius von 100 Metern.

Zur Aufrechterhaltung der Zauberwirkung muß der Sänger stündlich eine Musizierprobe + 5 ablegen und pro Stunde 10 ASP aufbringen.