

Version: Sonntag, 18. Februar 2024



Ulnisches Grimoire. Verzeichnis der im Imperium bekannten und zugelassenen Zauberformeln

Dieses Dokument steht unter folgender Creative-Commons-Lizenz:
Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen (CC BY-NC-SA)



Vollständiger Lizenztext hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.de>

Impressum: © 1989–2024 Neidhart Bader, neidhart_bader@gmx.de

Für den Satz mit [LibreOffice](#) werden [die freien Schriftarten](#)

[Linux Libertine](#) und [Linux Biolinum](#) verwendet.

Zaon-Logo in der Schriftart [Fredericka the Great \(Google Fonts\)](#).

Landkarten und Abbildungen erstellt mit [Campaign Cartographer 3+](#) bzw. entsprechenden AddOns.

Stadtpläne erstellt mit [Campaign Cartographer 3+](#), z. T. mit [Roleplaying City Map Generater 5.40](#).

Druck mich nicht aus – ich ändere mich immer noch!

Inhaltsverzeichnis

1 Schulen der Zauberei im Imperium.....	6
2 Zauber umkehren.....	7
3 Beschreibung der Zauberformeln.....	7
4 Basis-Zauber im Ulnischen Imperium.....	9
5 Hauptzweig Materie.....	9
5.1 Grad 1.....	9
FALLEN FINDEN UND ENTSCHÄRFEN.....	9
FLIEGENDE STEINE.....	9
GEGENSTAND REPARIEREN \rightleftharpoons	9
NADELSTOß.....	9
PFLANZEN TÖTEN.....	10
SCHLÖSSER MANIPULIEREN.....	10
SCHMIERSEIFE.....	10
SCHRIFT CHIFFRIEREN \rightleftharpoons	10
STARRES SEIL.....	11
TÜR VERSCHLIEßEN.....	11
TÜR ÖFFNEN.....	11
VIBRIEREN.....	11
5.2 Grad 2.....	12
REINIGEN \rightleftharpoons	12
SEIL VERZAUBERN.....	12
TELEKINESE.....	12
TIERE TÖTEN.....	12
TRAGEBEUTEL.....	13
ZAUBERNETZ.....	13
5.3 Grad 3.....	13
HOLZPFLOCK.....	13
MAGISCHE KUTSCHE ERSCHAFFEN.....	13
MATERIAL VERFORMEN.....	14
NICHT-METALLISCHES MATERIAL ZERMÜRZEN \rightleftharpoons	14
ROST \rightleftharpoons	14

SPIEGELKOMMUNIKATION.....	14
STÄHLERNES GLAS.....	14
STEINHAUT.....	15
TRANSPORTIEREN.....	15
5.4 Grad 4.....	15
GEGENSTAND VERWANDELN.....	15
HOMUNKULUS BELEBEN.....	15
SPIEGELZAUBER.....	16
TELEPORTIEREN.....	17
TOTES AUFLÖSEN.....	17
VERSTEINERN.....	17
5.5 Grad 5.....	17
GEGENSTAND VERZAUBERN.....	17
VERWANDELN.....	18
6 Hauptzweig Materie, Nebenzweig Bewegung.....	18
6.1 Grad 1.....	18
KOMFORTZONE.....	18
SICHERER TRITT.....	19
SPRINGEN.....	19
6.2 Grad 2.....	19
KURZZEITIGE LÄHMUNG.....	19
SCHWEBEN.....	19
SCHWIMMEN.....	19
SPINNENKLETTERN.....	20
ÜBER WASSER WANDELN.....	20
6.3 Grad 3.....	20
GESCHOSSE ABWEHREN.....	20
LUFTSCHILD.....	20
VERSETZEN.....	21
WINDE LENKEN.....	21
WINDWANDERN.....	21
6.4 Grad 4.....	21
BESCHLEUNIGEN \rightleftharpoons	21
FLIEGENDES GEFÄHRT.....	22

PERMANENTE LÄHMUNG.....	22	VERFALL AUFHALTEN.....	27
7 Hauptzweig Heilung.....	22	7.5 Grad 5.....	28
7.1 Grad 1.....	22	FLÜCHE BRECHEN.....	28
FIEBER HEILEN.....	22	TÖDLICHE VERLETZUNGEN HEILEN.....	28
HAARWACHSTUM.....	22	8 Hauptzweig Heilung, Nebenzweig Schutz.....	28
KRANKHEIT ERKENNEN.....	23	8.1 Grad 1.....	28
LEICHTE VERLETZUNGEN HEILEN.....	23	SCHUTZ VOR ANGST.....	28
STILLEN VON BLUTUNGEN.....	23	SCHUTZ VOR ELEKTRIZITÄT.....	28
TIER HEILEN.....	23	SCHUTZ VOR HITZE.....	28
VERSTAUCHUNG LINDERN.....	23	SCHUTZ VOR KÄLTE.....	29
ZAHNSCHMERZ KURIEREN.....	23	SCHUTZ VOR SÄURE.....	29
7.2 Grad 2.....	24	SCHUTZ VOR SCHALL & DRUCK.....	29
BLUT ERSETZEN.....	24	8.2 Grad 2.....	29
ERSCHÖPFUNG VERTREIBEN.....	24	GEDANKENBARRIERE.....	29
FRUCHTBARKEIT/POTENZ.....	24	SCHUTZ VOR GIFT.....	30
GIFT NEUTRALISIEREN.....	24	8.3 Grad 3.....	30
KRANKHEIT VERTREIBEN.....	24	ERWEITERTER SCHUTZ VOR ELEKTRIZITÄT.....	30
LAHMHEIT HEILEN.....	25	ERWEITERTER SCHUTZ VOR HITZE.....	30
LEICHTE ERFRIERUNGEN HEILEN.....	25	ERWEITERTER SCHUTZ VOR KÄLTE.....	30
LEICHTE VERBRENNUNGEN HEILEN.....	25	ERWEITERTER SCHUTZ VOR SÄURE.....	31
PHOBIE VERTREIBEN.....	25	ERWEITERTER SCHUTZ VOR SCHALL/DRUCK.....	31
VERLETZUNGEN HEILEN.....	25	SCHUTZKREIS.....	31
VERWIRRUNG BEENDEN.....	25	8.4 Grad 4.....	31
7.3 Grad 3.....	26	SCHÜTZENDE KUGEL.....	31
BRÜCHE BEHANDELN.....	26	ZAUBER ABWEHREN.....	32
SCHWERE VERLETZUNGEN HEILEN.....	26	SCHUTZ VOR WAFFEN.....	32
7.4 Grad 4.....	26	ZAUBERLINIE.....	32
BLINDHEIT HEILEN.....	26	8.5 Grad 5.....	33
KÖRPERGLIED ERSETZEN.....	26	MAGIE ZURÜCKWERFEN.....	33
SEHR SCHWERE VERLETZUNGEN HEILEN.....	26	9 Hauptzweig Geist.....	33
SCHWERE ERFRIERUNGEN HEILEN.....	27	9.1 Grad 1.....	33
SCHWERE VERBRENNUNGEN HEILEN.....	27	AUFWECKEN.....	33
STUMMHHEIT HEILEN.....	27	EMOTION ERZEUGEN \rightleftharpoons	33
TAUBHEIT HEILEN.....	27	FREUNDSCHAFT \rightleftharpoons	33

SUGGESTION.....	33	10.1 Grad 1.....	41
UNSCHEINBARKEIT.....	34	AURA LESEN \Leftrightarrow	41
ZWEIFEL \Leftrightarrow	34	MAGIE ENTDECKEN \Leftrightarrow	41
9.2 Grad 2.....	34	MIT TIEREN KOMMUNIZIEREN.....	41
ERINNERUNG \Leftrightarrow	34	ZAUBERSCHRIFT LESEN.....	42
GEDANKEN LESEN.....	34	10.2 Grad 2.....	42
GEPLAPPER.....	35	GEISTER RUFEN UND MIT IHNEN KOMMUNIZIEREN.....	42
GIER.....	35	ILLUSIONEN ENTDECKEN UND ZERSTÖREN.....	42
HASS.....	35	MAGISCHES POTENTIAL ERKENNEN (INQUISITIONSZAUBER).....	42
SCHLAF.....	35	MIT PFLANZEN KOMMUNIZIEREN.....	43
STILLE.....	35	SEHEN IN DER DUNKELHEIT.....	43
TAPFERKEIT \Leftrightarrow	36	SPRACHE LESEN.....	43
TELEPATHIE.....	36	SPRACHE SPRECHEN, SPRACHEN VERSTEHEN.....	43
TIERE BEZAUBERN.....	36	10.3 Grad 3.....	44
VERGESSEN \Leftrightarrow	36	GEGENSTANDSKUNDE.....	44
VERSUCHUNG.....	37	KLARER BLICK.....	44
9.3 Grad 3.....	37	MIT DÄMONEN KOMMUNIZIEREN.....	44
BEEINFLUSSUNG VON LEBEWESEN.....	37	WETTER VORHERSAGEN.....	44
BINDUNG AN EINEN ORT.....	37	ZAUBER NIEDERSCHREIBEN.....	44
MAGISCHEN EID STIFTEN.....	37	ZAUBERAUGEN.....	45
NAMENLOSE FURCHT.....	38	ZAUBEROHR.....	45
PERSON BEZAUBERN.....	38	10.4 Grad 4.....	45
WAHRHEITSZWANG (INQUISITIONSZAUBER).....	38	PERSÖNLICHE SIGNATUR ERKENNEN (INQUISITIONSZAUBER).....	45
9.4 Grad 4.....	38	11 Hauptzweig Hervorrufung.....	46
AUFTRAG.....	38	11.1 Grad 1.....	46
EWIGE VERWIRRUNG.....	39	FEUERKREIS ERSCHAFFEN.....	46
MAGIE ZERSTÖREN.....	39	FLAMME ERSCHAFFEN \Leftrightarrow	46
MAGISCHE FÄHIGKEITEN AUSBRENNEN (INQUISITIONSZAUBER).....	39	HITZESCHWALL.....	46
ZAUBERN IM VERBAND.....	39	SÄURESPRITZER.....	47
9.5 Grad 5.....	40	WASSERSTRAHL.....	47
KREISCHENDER TOD.....	40	WINDSTOß.....	47
LEBEWESEN KONTROLLIEREN.....	40	ZAUBERRUNEN SCHREIBEN.....	47
ZAUBER KOPIEREN.....	40	11.2 Grad 2.....	48
10 Hauptzweig Geist, Nebenzweig Information.....	41	DONNERHALL.....	48

FLAMMENSTRAHL.....	48	SPIEGELBILD.....	55
GIFTPFEIL.....	48	SPUREN VERBERGEN.....	55
NAHRUNG ERSCHAFFEN.....	48	TARNEN.....	56
WASSER ERSCHAFFEN.....	48	TASTENDER FINGER.....	56
11.3 Grad 3.....	49	12.2 Grad 2.....	56
BEDINGUNGSZAUBER.....	49	GEGENSTAND VERDOPPELN.....	56
EISKUGEL.....	49	NEBEL BINDEN \Leftrightarrow	56
FEUERBALL.....	49	TRUGBILD.....	57
SÄURESTRAHL.....	49	VERBESSERTES MAGISCHES LICHT.....	57
SCHOCK.....	49	12.3 Grad 3.....	57
WAND ERSCHAFFEN.....	50	ABBILD ERSCHAFFEN.....	57
WIND RUFEN \Leftrightarrow	50	GESTALTENILLUSION.....	58
11.4 Grad 4.....	50	TRÄUME.....	58
BLITZ RUFEN.....	50	12.4 Grad 4.....	58
FLAMMENWAND ERSCHAFFEN.....	50	AURA MASKIEREN.....	58
MACHTWORT.....	51	ERWEITERTES TRUGBILD.....	59
TÖDLICHE UMKLAMMERUNG.....	51	12.5 Grad 5.....	59
TÖDLICHER HAUCH.....	51	UNSICHTBARKEIT.....	59
11.5 Grad 5.....	52		
DAUERHAFT MACHEN.....	52		
RUNE DER MACHT.....	52		
VERFLUCHEN.....	52		
12 Hauptzweig Hervorrufung, Nebenzweig Illusion.....	53		
12.1 Grad 1.....	53		
BLENDFEUER.....	53		
DUNKELHEIT.....	53		
GEGENSTAND VERBERGEN.....	53		
GEISTERHAFTE GESCHICHTE.....	53		
GERÄUSCHILLUSION.....	54		
IRRLICHTER.....	54		
LEUCHTEN.....	54		
MAGISCHES LICHT.....	54		
RAUCHSCHLEIER.....	55		
SCHIEINTOD.....	55		

Ulnisches Grimoire – Verzeichnis der im Imperium bekannten und zugelassenen Zauberformeln

1 Schulen der Zauberei im Imperium

Jeder Zauberspruch lässt sich einem **Zweig der Zauberei** zuordnen. Dabei werden vier Hauptzweige unterschieden: Materie, Heilung, Geist und Hervorrufung; die entsprechenden Nebenzweige sind Bewegung, Schutz, Information und Illusion.

Jeweils Haupt- und Nebenzweig bilden dabei eine **Schule der Zauberei** (die nach dem Hauptzweig benannt wird und nicht mit den Akademien im Imperium verwechselt werden darf); jeweils zwei Schulen der Zauberei bilden ein Gegenpaar: Materie steht gegen Geist; Heilung gegen Hervorrufung.

<i>Schule</i>	<i>Hauptzweig</i>	<i>Nebenzweig</i>	<i>Gegensatz</i>
Geist	Geist	Information	Materie
Heilung	Heilung	Schutz	Hervorrufung
Hervorrufung	Hervorrufung	Illusion	Heilung
Materie	Materie	Bewegung	Geist

Tabelle 1: Schulen der Zauberei im Imperium

Dies hat auch deswegen Bedeutung, weil die Zauber der Schule Heilung (Hauptzweig und Nebenzweig) per Gesetz ausschließlich der Priesterschaft der Acht Götter vorbehalten ist. Die Schule Hervorrufung (Hauptzweig und Nebenzweig) ist per Gesetz hingegen ausschließlich Zauberern der Gesellschaft der Gelehrten Zauberei zugänglich – beides sicherlich Vorkehrungen, um die Macht der jeweiligen Organisation zu erhalten. Die beiden anderen Schulen, Materie und Geist, können sowohl von Priestern als auch von Zauberern der Gesellschaft als auch anderen lizenzierten Zauberern verwendet werden.

<i>Status</i>	<i>Privilegierte Schule</i>	<i>Offene Schulen</i>	<i>Verbotene Schulen</i>
Priester der Acht Götter	Heilung	Materie, Geist	Hervorrufung
lizenziertes Zauberer der Gesellschaft	Hervorrufung	Materie, Geist	Heilung
lizenziertes Zauberer	–	Materie, Geist	Heilung, Hervorrufung

Tabelle 2: Privilegierte, offene und verbotene Schulen

Dass eine Schule verboten ist, bedeutet nicht, dass ein Zauberer keine Sprüche aus dieser Schule erlernen kann – er darf es aber im Imperium nicht, und er darf solche Zauber schon gar nicht wirken. Werden Zauberer beim Wirken von Zauberformeln entdeckt, die aus ihnen verbotenen Schulen stammen, agiert die imperiale Justiz in der Regel schnell und rigide; das gilt auch für Zauberer, die ganz ohne Lizenz Zauberformeln einsetzen, für Wilde Magier sowieso.

Die Verwendung von nicht zugelassenen Zauberformeln ist im Imperium ebenfalls strengstens untersagt. Das gilt analog für Inquisitionszauber, die per Gesetz ausschließlich von imperialen Inquisitoren eingesetzt werden dürfen.

2 Zauber umkehren

Bei einigen Zaubern ist es grundsätzlich möglich, diese umzukehren, also ihre Wirkung ins Gegenteil zu verkehren. Dafür muss der Zauber nicht als Umkehrform separat erlernt werden; ein Zauberer, der die ursprünglich Formel beherrscht, kann den Zauber automatisch umkehren. Für die Umkehrung erhöht sich allerdings die Schwierigkeit des Zaubers um 1, die Umkehrung kostet zudem einen zusätzlichen MP.

Folgende Zauber sind umkehrbar; sie sind in den Spruchbeschreibungen zudem mit einem dem Symbol \Leftrightarrow nach dem Namen gekennzeichnet:

- AURA LESEN \Leftrightarrow
- BESCHLEUNIGEN \Leftrightarrow
- EMOTION ERZEUGEN \Leftrightarrow
- ERINNERUNG \Leftrightarrow
- FLAMME ERSCHAFFEN \Leftrightarrow
- FREUNDSCHAFT \Leftrightarrow
- GEGENSTAND REPARIEREN \Leftrightarrow
- MAGIE ENTDECKEN \Leftrightarrow
- NEBEL BINDEN \Leftrightarrow
- NICHT-METALLISCHES MATERIAL ZERMÜRZEN \Leftrightarrow
- REINIGEN \Leftrightarrow
- ROST \Leftrightarrow
- SCHRIFT CHIFFRIEREN \Leftrightarrow
- TAPFERKEIT \Leftrightarrow
- VERGESSEN \Leftrightarrow
- WIND RUFEN \Leftrightarrow
- ZWEIFEL \Leftrightarrow

Die Wirkung entspricht grundsätzlich dem Gegenteil des angegebenen Effekts; im Zweifelsfall entscheidet der SL über die Wirkung. Trifft ein Zauber auf seinen Gegenzauber, entscheidet im Zweifelsfall ein magisches Kräfteressen darüber, welcher Zauber wirkt.

3 Beschreibung der Zauberformeln

Die Sprüche werden nach folgendem Schema beschrieben:

NAME[\Leftrightarrow]		
Grad	SG:	MLP
Zweig:	Art:	WW
ZD	MP	RW

Ein \Leftrightarrow nach dem Namen bedeutet, dass der Zauber grundsätzlich umkehrbar ist.

[Beschreibung]

Dabei bedeuten die einzelnen Punkte folgendes:

- **Name:** Die offizielle Bezeichnung des Zaubers. Inquisitionszauber werden im Namensfeld als solche gekennzeichnet.
- **Grad:** Die Sprüche sind in fünf Grade eingeteilt. Nur ein Zauberer mit gleicher oder höherer ZK kann sie erlernen. Die Einstufung der Sprüche korrespondiert grundsätzlich mit den MLP, die aufgebracht werden müssen, um sie zu erlernen:
 - 1–6 MLP = 1. Grad;
 - 7–12 MLP = 2. Grad;
 - 13–18 MLP = 3. Grad;
 - 19–24 MLP = 4. Grad;
 - 25–30 MLP = 5. Grad.
- **SG:** SG gibt den Schwierigkeitsgrad des Spruches an – manche Sprüche sind schwerer zu wirken als andere. Der SG bestimmt auch die Schwierigkeit des PW: IG + *Magiethorie*, der entscheidet, ob der Spruch erlernt werden kann.
 - Beim Erlernen von Zaubersprüchen wird der PW: IG + *Magiethorie* gegen die Schwierigkeit des Spruches gewürfelt.
 - Beim Wirken von Zaubersprüchen wird der PW: IG + Magie anwenden gegen (Grad des Spruches plus Schwierigkeitsgrad des Spruches minus ZK) gewürfelt,
- **MLP:** Die Anzahl der MLP, die aufgebracht werden muss, um diesen Zauber zu erlernen.
- **Zweig:** vgl. *Schulen der Zauberei im Imperium*, S. 6.
- **Art:** Alle Zaubersprüche werden in vier Arten unterteilt, und zwar in geistige, sprachliche, manuelle und materielle Sprüche.

- Um *geistige* Sprüche wirken zu können, muss ein Zauberer lediglich in der Lage sein, klar zu denken. Betäubung oder Drogenkonsum verhindern das Wirken geistiger Sprüche.
- Um *sprachliche* Sprüche zu wirken, muss der Zauberer zusätzlich zum klaren Denken noch frei sprechen können. Ein Knebel schließt das Wirken von sprachlichen Sprüchen ebenso aus wie ein Bereich magischer Stille (vgl. STILLE, S. 35), der um den Zauberer herum existiert.
- Um *manuelle* Sprüche wirken zu können, muss der Zauberer zusätzlich zu den bei sprachlichen Sprüchen genannten Bedingungen noch seine Hände und Arme frei bewegen können, um die für den Spruch nötigen Gesten zu vollführen.
- *Materielle* Sprüche schließlich erfordern neben der Erfüllung der bei manuellen Zaubern genannten Bedingungen noch das Vorhandensein von zusätzlichen Komponenten bzw. Materialien. Aus diesen Materialien zieht der Zauberer entweder die Kraft, die er benötigt, um den materiellen Spruch wirken zu können, oder er benutzt die Materialien als Fokus für die Magie. Normalerweise werden Materialien nach der Beschreibung der Spruchwirkung aufgeführt und beim Wirken des Zaubers von der Magie 'konsumiert'.
- **WW:** Ist ein Widerstandswurf gegen diesen Zauber sinnvoll, so wird hier die Art des WW angegeben (Illusion, physisch, psychisch, Schock & Betäubung, Gift & Krankheit). Bei Sprüchen, bei denen ein WW nicht sinnvoll erscheint, aber trotzdem erwünscht wird, muss der SL nach seinem Ermessen entscheiden, welcher Art der WW sein soll. – WW gegen Illusionen sind aktiv oder passiv möglich, vgl. Abschnitt *Widerstandswürfe gegen Illusion* im Regelwerk.
- **ZD:** Die Zauberdauer des Spruches. Der PW: ZK + *Magie anwenden* wird immer erst am Ende der ZD abgelegt, sodass bei einem Misserfolg auf jeden Fall entsprechend viel Zeit verstrichen ist. – Zauberer können den Wirkungseintritt von Zaubern beliebig lang verzögern, müssen sich aber während der Verzögerungszeit auf den Zauber konzentrieren. Aktionen wie Angriffe usw. sind nicht möglich, unterbrechen die Verzögerung und führen entweder zum sofortigen Wirken des Zaubers oder aber zu dessen Abbruch. Allerdings können sich Zauberer während der Verzögerung mit halber Geschwindigkeit bewegen.

Wird die ZD in Sekunden oder Minuten angegeben, ist der Spruch nicht für die Nutzung während eines Kampfes ausgelegt. Sollte das Spiel den Einsatz in einem Kampf erfordern, gilt folgende Faustregel für die Umrechnung: 10 Sekunden = 6 BP. Das letzte Wort hat in diesem Fall der SL.

- **MP:** Die Anzahl an MP, die es kostet, diesen Zauber zu wirken, entspricht grundsätzlich dessen Grad. Es können aber zusätzliche MP-Kosten anfallen, wenn der Zauber länger andauern soll. – Besonders komplexe Zauber kosten eventuell mehr MP.
- **RW:** Die Reichweite des Zaubers.
- Danach folgt eine kurze **Beschreibung**, an deren Ende eventuell benötigte materielle Komponenten aufgeführt werden. BE steht hier als Abkürzung für Bonuserfolge beim PW: ZK + *Magie anwenden* (ggf. durch die Erfolge eines WW reduziert). Die Zahl der BE kann variieren – eventuell hat der Zauberer beim reinen Wirken eines Zaubers mehr BE als für ein vom Zauber betroffenes Wesen nach dessen WW:

Für den Zauber KURZZEITIGE LÄHMUNG würfelt Jhêgo (ZK 2) 4 Erfolge; damit kann er 5 Wesen lähmen (ZK 2, 3 BE). Die Lähmungsdauer richtet sich nach dem individuellen WW der Wesen, dessen Schwierigkeit durch Jhêgos ZK (2; BE werden hierbei nicht berücksichtigt!) ermittelt wird: Wesen 1 würfelt gegen eine Schwierigkeit von 7 und erzielt 4 Erfolge, kann also die Lähmung insgesamt vermeiden, weil Jhêgos 4 Erfolge negiert werden; Wesen 2 (WW gegen S8) erzielt 1 Erfolg, ist also für 8 KR gelähmt (ZK 2, 2 verbleibende BE nach WW; Summe wird verdoppelt); Wesen 3 (WW gegen S6) erzielt 2 Erfolge und ist damit für 6 KR gelähmt (ZK 2, 1 verbleibender BE nach WW; Summe wird verdoppelt); usw.

Einige Zeit später wirkt Jhêgo den Zauber NADELSTOß auf einen Gegner. Er würfelt wiederum 4 Erfolge; der Zauber gelingt also. Jhêgo kann insgesamt drei Nadeln gegen seinen Gegner richten (ZK+1; BE werden hier nicht berücksichtigt, vgl. Spruchbeschreibung, S. 9). Durch seinen WW kann Jhêgos Gegner davon allerdings 1 BE negieren, sodass Jhêgo für die Schadensermittlung 2 BE verbleibt. Für jede der drei Nadeln wird der Schaden daher jeweils mit 7 Würfeln bestimmt (3+ZK+BE = 3+2+2); für jede Nadel wird außerdem separat bestimmt, welches Körperteil sie trifft. Dem Opfer steht ein Bindungswurf zu.

4 Basis-Zauber im Ulnischen Imperium

Die folgenden drei Zaubersprüche muss im Ulnischen Imperium jeder lizenzierte Zauberer in dieser Reihenfolge erlernen, bevor er anderer Zauber erwerben kann:

1. ZAUBERSCHRIFT LESEN, vgl. S. 42
2. MAGIE ENTDECKEN, vgl. S. 41
3. AURA LESEN, vgl. S. 41

5 Hauptzweig Materie

5.1 Grad 1

FALLEN FINDEN UND ENTSCHÄRFEN		
Grad 1	SG: normal (6)	6 MLP
Zweig: Materie	Art: sprachlich	WW: n/a
ZD 12 BP	MP: (Grad)	RW: ZK×1,5 m Durchmesser

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer jede Falle in einem Gebiet mit einem Durchmesser von ZK×1,5 Metern finden und danach magisch entschärfen; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Für jede vorhandene Falle würfelt der SL verdeckt einen PW: WG + *Magie anwenden* (Schwierigkeit 6), um zu prüfen, ob der Zauberer die Präsenz der Falle wahrnimmt. Das Entschärfen erfolgt danach automatisch und ohne PW; bei magischen Fallen muss dazu allerdings ggf. ein magisches Kräfteressen gewonnen werden.

Um den Zauber wirken zu können, muss der Zauberer sich kurz konzentrieren und danach ein Kommandowort aussprechen.

FLIEGENDE STEINE		
Grad 1	SG: normal (6)	6 MLP
Zweig: Materie	Art: materiell	WW: physisch
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: ZK×7,5 m

ZK faustgroße Steine werden durch den Zauber zu rasenden Geschossen und können mit hoher Geschwindigkeit und großer Wucht auf (genau) einen Gegner geschleudert werden. Der Wuchtschaden wird für jeden Stein mit 2+(ZK×2)+BE Würfeln ermittelt.

Bonuserfolge erhöhen die ZK für die Ermittlung des Schadens, nicht aber für die Zahl der Steine.

Materialien: Steine

GEGENSTAND REPARIEREN ⇄		
Grad 1	SG: einfach (5)	5 MLP
Zweig: Materie	Art: materiell	WW: n/a
ZD 5 Minuten	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer einen Gegenstand bis zur Größe eines Menschen reparieren. Normale Gegenstände repariert der Spruch sofort, sofern die Beschädigung nicht allzu kompliziert ist. Bei magischen Gegenständen und normalen Dingen, die kompliziert gefertigt und/oder stark beschädigt sind, besteht eine Erfolgchance von ZK×10 bzw. ZK×15 Prozent, die gewünschte Wirkung zu erzielen. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Um die Wirkung einsetzen zu lassen, muss der Zauberer den zu reparierenden Gegenstand mit beiden Händen fest umfassen und ein Kommandowort aussprechen.

Materialien: der zu reparierende Gegenstand

NADELSTOß		
Grad 1	SG: einfach (5)	4 MLP
Zweig: Materie	Art: materiell	WW: physisch
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: ZK×4,5 m

Dieser simple Zauber bewirkt, dass ZK+1 nadelartige Geschosse vom Zauberer gegen (genau) ein Opfer gelenkt werden können. Dazu muss der Zauberer jedoch vor Wirken des Zaubers einige Tannennadeln zusammen mit ein paar Eisenspänen in die Luft werfen. Mithilfe des Zaubers verschmelzen Nadeln und Späne und werden als Geschosse stahlhart. Der Stichschaden wird für jede Nadel mit ZK+3+BE Würfeln ermittelt.

Bonuserfolge erhöhen die ZK für die Ermittlung des Schadens, nicht aber für die Zahl der Nadeln.

Materialien: eine Handvoll Tannennadeln und einige Eisenspäne (5 M)

PFLANZEN TÖTEN		
Grad 1	SG: normal (6)	6 MLP
Zweig: Materie	Art: sprachlich	WW: n/a
ZD 36 BP	MP: (Grad)	RW: ZK×4,5 m

Durch dieses einfachen, aber sehr effektiven Zauber kann ein Zauberer in einer kreisförmigen Fläche mit einem Durchmesser von ZK×9 Metern alles pflanzliche Leben abtöten; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Kleine Pflanzen verdorren sofort, bei Bäumen fallen die Blätter aus, Dornenhecken können leicht durchbrochen werden etc.

Um diesen Spruch zu wirken, muss sich der Zauberer einige Zeit lang konzentrieren und danach ein Schlüsselwort laut aussprechen: Augenblicklich werden alle Pflanzen getötet.

Übrigens: Man sollte diesen Spruch tunlichst nicht anwenden, wenn man sich auf einem Baum befindet – Holz wird auf der Stelle morsch und bricht bei der leichtesten Belastung.

SCHLÖSSER MANIPULIEREN		
Grad 1	SG: normal (6)	5 MLP
Zweig: Materie	Art: sprachlich	WW: n/a
ZD 12 BP	MP: (Grad)	RW: Sichtweite

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer jedes sichtbare nicht-magische Schloss innerhalb von einigen Sekunden öffnen oder schließen. Dazu muss er nur einige Worte in Richtung des Schlosses sprechen: Danach springt das Schloss mit einem hörbaren Knacken auf oder zu. Für besonders komplizierte oder gute Schlösser kann der SL Bonuserfolge fordern, sollte aber bedenken, dass hier Magie gegen normale Mechanik steht.

Eine Tür, die magisch verschlossen wurde (zum Beispiel mit dem Spruch TÜREN VERSCHLIEßEN), kann nur mit dem Spruch TÜREN ÖFFNEN bzw. MAGIE ZERSTÖREN geöffnet werden.

SCHMIERSEIFE		
Grad 1	SG: schwer (7)	6 MLP
Zweig: Materie	Art: sprachlich	WW: s. u.
ZD 12 BP	MP: (Grad)	RW: Sichtweite

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer ZK×ZK Quadratmeter Bodenfläche (nicht notwendigerweise quadratisch!) mit einem Film aus Schmierseife überziehen, die maximale ZK Minuten dort bleibt; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Bewegung in diesem Bereich dauert 6 BP pro 1,5 Meter; zudem muss jedes Wesen, das sich in diesem Bereich befindet oder dieses passieren will, pro 1,5 Meter Entfernung einen PW: GW + *Balancieren* (S = 4+BE des Zauberers) bestehen, um sich auf den Beinen zu halten. Das gilt ggf. auch für den Zauberer selbst.

SCHRIFT CHIFFRIEREN ⇄		
Grad 1	SG: normal (6)	5 MLP
Zweig: Materie	Art: materiell	WW: n/a
ZD 2 Minuten	MP: (Grad)	RW: (Schriftstück)

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer Informationen hinter unverfänglichen Textpassagen verbergen. Die Länge der Textpassage, die verborgen werden soll, kann maximal ZK×2 Seiten betragen.

Auf den magisch verschlüsselten Seiten erscheint ein völlig harmloser Text nach Maßgabe des Zauberers. Der Zauberer muss vorab bestimmen, dass bestimmte Wesen den wahren Text lesen können; seine Spezifikation kann dabei bis zu ZK Individuen umfassen. Alternativ benennt der Zauberer vorab bestimmte Umstände, die dazu führen, dass der Text allen Wesen offenkundig wird, die die Pergamentseiten sehen können. Der Zauberer selbst kann jederzeit durch die magische Tarnung blicken, auf Wunsch aber auch den Tarntext (vor-)lesen.

Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Eine Untersuchung mit magischen Mitteln führt dazu, dass aufgedeckt wird, dass dahinter ein anderer Text verborgen ist; der verborgene Text kann aber mit keinem bekannten Zauber gelesen werden.

Materialien: Pergament und Tinte in ausreichender Menge

STARRES SEIL		
Grad 1	SG: normal (6)	6 MLP
Zweig: Materie	Art: materiell	WW: n/a
ZD 5 Minuten	MP: (Grad)+1 MP/Minute	RW: Berührung

Durch diesen Spruch kann ein Zauberer ein ZK×5 Meter normales Seil so verzubern, dass es starr und steif wie ein Brett wird und benutzt werden kann, ohne es am anderen Ende zu befestigen. An einem solchen Seil kann jedes Wesen mit einem gelungenen PW: GW + *Klettern* gegen 6 hinauf, hinab bzw. herüberklettern. Das Seil bleibt für maximal ZK×10 Minuten starr; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Um diesen Spruch wirken zu können, muss der Zauberer ein normales Seil mit einer Paste aus Butter und gemahlenem gelben Kalk bestreichen und danach die Zauberformel laut rezitieren. Das Beschmieren des Seils macht das Ganze etwas unangenehm für den Transport, aber der Effekt ist verblüffend.

Materialien: Paste aus Butter und gelbem Kalk (pro Meter 10 Gramm = 6 K)

TÜR VERSCHLIEßEN		
Grad 1	SG: normal (6)	5 MLP
Zweig: Materie	Art: manuell	WW: n/a
ZD 12 BP	MP: (Grad)	RW: Berührung

Dieser Spruch erlaubt es einem Zauberer, jede beliebige Tür magisch zu verschließen, die er mit seiner Hand berühren kann; die Tür muss dazu nicht notwendigerweise ein Schloss o. ä. haben. Dazu muss er sich etwa eine halbe Minute konzentrieren. Die Tür kann dann für ZK×1 Stunde ohne Hilfe von Magie nicht wieder geöffnet werden (wohl aber zerstört); Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Der Zauber wirkt ausdrücklich ausschließlich auf Türen, Tore, Portale usw., die bereits eine nicht-magische Möglichkeit zum Verschließen vorweisen. Offene Durchgänge, Truhen, Schubladen usw. können mit diesem Zauber nicht verschlossen werden, wohl aber mit Türen versehene Schränke, Tresore usw.

TÜR ÖFFNEN		
Grad 1	SG: schwer (7)	6 MLP
Zweig: Materie	Art: manuell	WW: n/a
ZD 12 BP	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer eine verriegelte oder verschlossene Tür öffnen. Um den Zauber zu wirken, muss sich der Zauberer für ungefähr eine halbe Minute konzentrieren und während dieser Zeit die Tür mit seiner Hand berühren.

Der Zauber wirkt ausdrücklich ausschließlich auf Türen, Tore, Portale usw., die bereits eine nicht-magische Möglichkeit zum Verschließen vorweisen. Verschlossene Truhen, Schubladen usw. können mit diesem Zauber nicht geöffnet werden, wohl aber mit Türen versehene Schränke, Tresore usw.

Ist die Tür mit dem Spruch **TÜREN VERSCHLIEßEN** verschlossen worden, muss der Zauberer ein magisches Kräfteressen gegen den Zauberer gewinnen, der die Tür verschlossen hat.

VIBRIEREN		
Grad 1	SG: normal (6)	5 MLP
Zweig: Materie	Art: geistig	WW: physisch
ZD 12 BP	MP: (Grad)	RW: maximal ZK×6 m

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer ZK Gegenstände bis zur Größe eines Zweihänders so stark vibrieren lassen, dass ein Wesen sie sofort fallen lassen muss. Allerdings wird dem Opfer ein WW gestattet, um zu überprüfen, ob es den Gegenstand nicht doch festhalten kann; der WW ist ggf. jede KR zu wiederholen.

Bestimmte Objekte werden durch die Vibrationen möglicherweise zerstört, etwa Gegenstände aus Glas.

Die Vibration hält maximal ZK×2 KR an. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

5.2 Grad 2

REINIGEN ⇄		
Grad 2	SG: normal (6)	8 MLP
Zweig: Materie	Art: materiell	WW: n/a
ZD 10 Minuten	MP: (Grad)	RW: Berührung

Dieser Spruch ermöglicht es einem Zauberer, ZK×ZK Liter faules Wasser und ZK×ZK Kilogramm verdorbene Nahrung für Menschen genießbar zu machen; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Dazu benötigt er natürlich verunreinigte Nahrung bzw. fauliges Wasser. Diese Dinge müssen während des Rituals zur Reinigung vor dem Zauberer auf dem Boden innerhalb eines Kreises liegen. Zudem benötigt der Zauberer für das Ritual noch einige Körnchen Weißpulver, die als Symbol für die reinigende Kraft der Flamme kurz vor Ende des Rituals entzündet werden. Danach erscheint es allen Wesen, die die Prozedur beobachtet haben, als würde das zu reinigende Material von einer kurzen Stichflamme verschlungen, aus der es nach kurzer Zeit aber wieder frisch und sauber und genießbar erscheint.

Erzielt der Zauberer beim Wirken des Spruches einen Misserfolg, war der Zauberer nicht in der Lage, die Kraft der Flamme zu zügeln: Das zu reinigende Material wird tatsächlich von der reinigenden Flamme verschlungen.

Materialien: Nahrung bzw. Wasser, die bzw. das gereinigt werden soll (Preis je nach Art), sowie zehn Gramm Weißpulver (2'2'4 K pro Gramm)

SEIL VERZAUBERN		
Grad 2	SG: normal (6)	12 MLP
Zweig: Materie	Art: materiell	WW: physisch bzw. n/a
ZD 5 Minuten	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer ZK×2 Meter Seil so verzaubern, dass es für ZK×5 Minuten auf einfache Befehle wie „Fessle ihn!“, „Knote dich fest!“, „Lösen!“ hört. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Für die Dauer dieser Zeit ist das Seil zudem durch nicht-magische Mittel unzerstörbar. Konkret bedeutet dies, dass es nur andere Zauber oder magische Waffen vernichten können.

Soll ein frei beweglicher, nicht wehrloser Gegner von einem verzauberten Seil gefesselt werden, so steht ihm jede KR (außerhalb von Kampfsituationen: jede Mi-

nute) ein WW gegen physische Zauber zu, um die Fesselung zu vermeiden bzw. sich zu befreien.

Um das Seil zu verzaubern, muss der Zauberer sich für ungefähr fünf Minuten auf eben dieses konzentrieren und während dieser Zeit immer wieder mit seinen Händen am Seil entlang streichen. Danach spricht er laut die Zauberformel, und schon wirkt der Spruch.

Materialien: ein normales Seil

TELEKINESE		
Grad 2	SG: schwer (7)	11 MLP
Zweig: Materie	Art: materiell	WW: physisch
ZD 12 BP	MP: (Grad)+1 MP/Runde	RW: maximal ZK×6 m

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer einen Gegenstand von maximal ZK×ZK Kilogramm Gewicht durch Kraft seines Geistes und seiner Magie durch die Luft bewegen. Dazu muss er sich kurz konzentrieren und dabei die Formel aufsagen. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Die Geschwindigkeit, mit der sich der Gegenstand bewegt, ist nicht besonders hoch, so dass andere Wesen einen Gegenstand aus der Luft greifen können, sofern sich der Gegenstand in Reichweite befindet. Will der Zauberer einem Wesen ein Objekt entreißen, steht dem Wesen ein WW gegen physische Zauber zu. Gelingt der WW, wird der Gegenstand festgehalten und der Zauberer kann ihn nicht bewegen.

Pro Spruch kann der Zauberer nur einen Gegenstand bewegen, egal wie lange er den Spruch mit MP versieht.

Materialien: der zu bewegende Gegenstand

TIERE TÖTEN		
Grad 2	SG: schwer (7)	9 MLP
Zweig: Materie	Art: sprachlich	WW: Betäubung & Schock
ZD 16 BP	MP: (Grad)	RW: ZK×4,5 m

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer auf der Stelle maximal ZK Tiere bis zur Größe eines Wolfes töten, indem deren Blutkreislauf angehalten wird. Diesen steht zwar ein WW: Betäubung & Schock zu, doch selbst, wenn dieser gelingt, müssen sie Schaden hinnehmen, der mit 4+(ZK×2)+BE Würfeln ermittelt wird

(Schadenstyp: anderer Schaden); Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Um diesen Spruch zu wirken, muss der Zauberer sich für kurze Zeit ganz in seine Konzentration versenken, dabei in Gedanken immer wieder die Formel rezipieren und danach die Zauberformel laut aussprechen.

TRAGEBEUTEL		
Grad 2	SG: einfach (5)	8 MLP
Zweig: Materie	Art: materiell	WW: n/a
ZD 1 Minute	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer einen kleinen, unscheinbaren Beutel so verzaubern, dass der trotz seiner geringen Größe ein Objekt mit einem Gesamtgewicht von $ZK \times 20$ Kilogramm aufnehmen kann, wobei die Maße dieser Objekte jeweils $ZK \times ZK \times 5.000$ Kubikzentimeter nicht überschreiten dürfen. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Zum Wirken benötigt der Zauberer einen kleinen Beutel aus Samt, der verwandelt wird und für $ZK \times 2$ Tage seine magische Form annimmt.

Materialien: Samtbeutel (ca. 1 D)

ZAUBERNETZ		
Grad 2	SG: schwer (7)	12 MLP
Zweig: Materie	Art: materiell	WW: physisch
ZD 16 BP	MP: (Grad)	RW: Wurfweite

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer ein magisches Netz erschaffen, das so stark ist, dass es nicht zerrissen werden kann. Dazu benötigt der Zauberer ein kleines Netz aus extrem widerstandsfähigem Material (zum Beispiel Draht), das in Richtung der Spruchopfer geschleudert werden muss. Danach erscheint das magische Netz und stülpt sich über maximal ZK menschengroße Opfer, die sich nur durch einen gelungenen WW gegen physische Zauber schnell genug aus der Gefahrenzone retten können. Misslingt der WW, dann sind die Opfer für $ZK \times 5$ KR außer Gefecht; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Nach Ablauf des Zaubers lösen sich sowohl das magische Netz als auch das kleine, geworfene Netz auf.

Materialien: Netz aus widerstandsfähigem Material (ca. 8 D)

5.3 Grad 3

HOLZPFLOCK		
Grad 3	SG: schwer (7)	15 MLP
Zweig: Materie	Art: materiell	WW: physisch
ZD 16 BP	MP: (Grad)	RW: $ZK \times 4,5$ m

Normalerweise gelten Holzpflocke als Standardwaffe gegen Vampire, doch der mithilfe dieses Zaubers erschaffene hölzerne Pflock ist für jedes Wesen gefährlich, da ein Treffer mit diesem Mordinstrument einen Stichschaden anrichtet, der mit $14 + (ZK \times 3) + BE$ Würfeln ermittelt wird.

Um diesen Spruch zu wirken, muss der Zauberer sich einige Zeit konzentrieren und danach einen kleinen, geschnitzten Pflock aus Edelholz auf den Gegner schleudern, der sich in ein rasendes Geschoss verwandelt.

Materialien: Pfahl aus Edelholz (ca. 7'2'4 K)

MAGISCHE KUTSCHE ERSCHAFFEN		
Grad 3	SG: schwer (7)	14 MLP
Zweig: Materie	Art: materiell	WW: n/a
ZD 5 Minuten	MP: (Grad)	RW: (-)

Mithilfe dieses Zaubers kann ein Zauberer eine von schemenhaft erkennbaren Pferden gezogene magische Kutsche erschaffen, die in der Lage ist, $ZK \times 2$ Menschen maximal $ZK \times 100$ Kilometer zu transportieren. Dabei hat das Gespann eine Geschwindigkeit von dreißig Kilometern pro Stunde. Die Pferde benötigen keine Pause. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Damit der Spruch seine Wirkung entfaltet, muss sich der Zauberer ein kleines Modell der Kutsche herstellen lassen, das den Vorstellungen des Zaubers möglichst detailliert entspricht. Deswegen dauert die Herstellung meistens mehr als drei Tage und kostet im Schnitt dreißig Denari. Das Modell wird beim Wirken in den Wagen verwandelt, danach verwandelt es sich zurück und kann erneut verwendet werden.

Materialien: Modell der Kutsche

MATERIAL VERFORMEN		
Grad 3	SG: schwer (8)	15 MLP
Zweig: Materie	Art: materiell	WW: physisch bzw. n/a
ZD 1 Minute	MP: (Grad)	RW: ZK×1,5 m

Dieser Spruch erlaubt es einem Zauberer, ZK×ZK×ZK Kilogramm jedes toten Materials beliebig zu verformen; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Das Material behält seine neue Form, bis der Spruch von MAGIE ZERSTÖREN aufgehoben wird.

Wird das Material, das verformt werden soll, von einem Wesen gehalten, so steht diesem Wesen ein WW gegen physische Zauber zu, um das Material schnell genug außerhalb der Reichweite des Zaubers und damit in Sicherheit zu bringen.

Materialien: das zu verformende Material

NICHT-METALLISCHES MATERIAL ZERMÜRZEN ⇔		
Grad 3	SG: schwer (7)	14 MLP
Zweig: Materie	Art: materiell	WW: n/a
ZD 36 BP	MP: (Grad)	RW: ZK×15 m

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer ZK×ZK×ZK Kilogramm totes, nicht-metallisches Material zermürben; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Nach Wirken des Spruches wird das Material spröde und fällt schließlich auseinander – unter Einwirkung fremder Kräfte schneller, ansonsten nach und nach.

Materialien: das zu zerstörende Material

ROST ⇔		
Grad 3	SG: schwer (7)	15 MLP
Zweig: Materie	Art: materiell	WW: physisch
ZD 12 BP	MP: (Grad)	RW: ZK×7,5 m

Dieser Spruch lässt maximal ZK×2 Kilogramm Metall jeder Art zu einem Häufchen Rost zerfallen; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Dazu muss der Zauberer sich kurz konzentrieren und laut die Zauberformel aussprechen; der Spruch wirkt bereits nach kurzer Zeit. Wird das Metall von einem Wesen getragen oder gehalten, steht diesem ein WW gegen physische Zauber zu, bei dessen Gelingen das Metall rechtzeitig aus dem Wirkungsbereich ent-

fernt werden kann. Magische Gegenstände haben je nach Macht einen Bonus von bis zu zehn Würfeln bei diesem Widerstandswurf.

Materialien: metallische Gegenstände

SPIEGELKOMMUNIKATION		
Grad 3	SG: schwer (7)	15 MLP
Zweig: Materie	Art: materiell	WW: n/a
ZD 2 Stunden	MP: (Grad)	RW: Berührung

Dieser Spruch verzaubert zwei maximal mannshohe, ähnlich aussehende Spiegel so, dass durch und über sie kommuniziert werden kann. Dies bedeutet, dass ein Wesen, das in den Spiegel blickt, mit einem anderen Wesen, das in das Gegenstück schaut, sprechen und es auch sehen kann. Der Zauber wirkt ZK×ZK Tage, danach werden beide Spiegel wieder ganz normale Gegenstände; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Um den Spruch zu wirken, benötigt der Zauberer natürlich beide Spiegel und zusätzlich noch ein Stück Zauberkreide. Mit diesem malt er zu Beginn der Zeremonie je eine magische Rune auf beide Spiegel. Danach versenkt sich der Zauberer für eine Stunde in Trance und stellt so die Verbindung zwischen beiden Spiegeln her. Wenn er es wünscht, bindet er noch ein Kommandowort in den Zauber ein, mit dem die Funktion der Spiegel aktiviert wird. Nach etwa zwei Stunden erwacht er aus der Trance, und die Runen sind verschwunden. Jetzt muss der Zauberer nur noch laut die Formel aufsagen, und der Zauber ist aktiviert.

Sollte einer der Spiegel während der Wirkungsdauer des Zaubers zerstört werden, explodiert der andere Spiegel mit den beim Spruch SPIEGELZAUBER (vgl. S. 16) beschriebenen Folgen.

Materialien: zwei ähnlich aussehende Spiegel sowie ein Stück Zauberkreide (je 2'2'4 K)

STAHLERNES GLAS		
Grad 3	SG: schwer (7)	17 MLP
Zweig: Materie	Art: materiell	WW: n/a
ZD 1 Stunde	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer für ZK×ZK Tage ZK×ZK×ZK Kilogramm magisches, extrem widerstandsfähiges und bruchfestes Glas entstehen lassen; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Jeder Gegenstand prallt von solchem Glas ab, ohne Schaden anzurichten. Dinge wie Phiolen oder Karaffen können größere Stürze durchstehen, ohne zu zer springen. Nur der Spruch **MAGIE ZERSTÖREN** oder magische Waffen können solches Glas ankratzen – selbst Diamanten schaffen dies nur mit übernatürlich hohem Kraftaufwand.

Um das Glas entstehen zu lassen, muss der Zauberer sich etwa eine Stunde lang konzentrieren, danach die Hände beschwörend über das zu verzaubernde Glas halten und dabei laut die Zauberformel aufsagen.

Materialien: (normales) Glas

STEINHAUT		
Grad 3	SG: sehr schwer (8)	16 MLP
Zweig: Materie	Art: materiell	WW: n/a
ZD 12 BP	MP: (Grad)+ 1 MP/KR	RW: Zauberer

Dieser Zauber ist nicht mit dem gleichnamigen Vorteil zu verwechseln.

Dieser mächtige Spruch verschafft dem Zauberer eine Haut, die so hart wie Stein ist. Dies bedeutet, dass der Zauberer (ohne Rüstungen) am ganzen Körper durch diese Haut ZK-2 RS-Symbole hat; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Erhält der Zauberer auf diesem Wege drei oder mehr RS-Symbole, gelten außerdem die Regeln für passive Paraden.

Die BP des Zauberers sinken für die Wirkungsdauer jedoch um 4, da er sich mit der steinernen Haut nur langsam bewegen kann.

Um den Zauber wirken zu können, muss der Zauberer sich eine kurze Zeit konzentrieren und danach eine aus gemahlenem Granit und etwas Diamantstaub bestehende Substanz schlucken.

Materialien: Pulver aus gemahlenem Granit und Diamantstaub (5 D)

TRANSPORTIEREN		
Grad 3	SG: sehr schwer (8)	17 MLP
Zweig: Materie	Art: materiell	WW: n/a
ZD 10 Minuten	MP: (Grad)	RW: maximal 20 km

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer auf magischem Wege und ohne Zeitverlust ZK×ZK×100 Kilogramm an Gegenständen von einem Platz zu einem maximal 100+(ZK×50) Kilometer entfernten Ort transportieren.

Allerdings sind mit dem Transport zwei Bedingungen verknüpft: Erstens muss der Zauberer (oder ein Gehilfe) den Ankunftsort vorbereitet haben. Dies bedeutet, dass am Ankunftsort mit sieben Stücken Zauberkreide ein Oktagon gezeichnet worden ist, in dessen Mitte das Material bzw. die Gegenstände erscheinen. Und zweitens können weder lebende Wesen (außer Pflanzen) noch das Maximalgewicht überschreitende Gegenstände transportiert werden.

Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Materialien: sieben Stück Zauberkreide zu jeweils 2'2'4 K

5.4 Grad 4

GEGENSTAND VERWANDELN		
Grad 4	SG: äußerst schwer (9)	19 MLP
Zweig: Materie	Art: (materiell)	WW: n/a
ZD 10 Minuten	MP: (Grad)	RW: Berührung

Benutzt ein Zauberer diesen Spruch, kann er einen Gegenstand in einen anderen verwandeln. Der neue Gegenstand muss dabei nicht aus dem gleichen Material wie der alte bestehen; alter und neuer Gegenstand dürfen ein Gewicht von (jeweils) maximal ZK×ZK×10 kg haben, wobei Gewichtsveränderungen in diesem Rahmen möglich sind.

Besitzt der alte Gegenstand magische Boni, verfallen diese für immer. Die Wirkungsdauer des Spruches ist permanent, nur **MAGIE ZERSTÖREN** verwandelt den Gegenstand zurück.

Materialien: der Gegenstand

HOMUNKULUS BELEBEN		
Grad 4	SG: schwer (7)	23 MLP
Zweig: Materie	Art: materiell	WW: n/a
ZD 15 Minuten	MP: s. u.	RW: Sichtweite

Mithilfe dieses Zaubers kann der Zauberer einen Homunkulus beleben, der zuvor ganz unmagisch handwerklich geformt werden muss. Der Homunkulus kann aus jedem Material bestehen, das eine hinreichende Festigkeit und Formstabilität aufweist; nach Entscheidung des SL kann das Material Auswirkungen auf die Eigenschaften des Homunkulus haben, etwa auf die Zahl der RS-Symbole, mit denen

der Körper geschützt ist. In den Homunkulus muss der Zauberer einen Kern aus Serx einsetzen, der die Quelle der magischen Energie des Homunkulus ist.

Der Homunkulus hat folgende Werte:

BP	LEP	WW gegen Gr1/ZK 1					Angriff	Verteidigung
6	9	Gift	Schock	Ill.	Psych.	Phys.	Faust 2 (SK+1, S6, 4 BP)	Ausweichen 1
Bindungs- wurf: SB =1		6 WP 3	6 WP 3	8 WP 2	8 WP 2	8 WP 2		

AD	AU	GW	IG	IT	KT	RE	SK	WG	ZK	FW	KG	PAW	SB
2	1	1	1	1	2	1	2	1	0	1	1	1	1

Aufgrund seiner Beschaffenheit wird der Homunkulus am ganzen Körper mit einem RS-Symbol geschützt.

Der Homunkulus bleibt für ZK×ZK Stunden belebt, hier erhöhen BE die ZK entsprechend. Das Beleben des Homunkulus kostet den Zauberer grundsätzlich 4 MP. Für weitere MP kann der Homunkulus bei seiner Erschaffung modifiziert werden; eine spätere Modifikation ist ausgeschlossen, lediglich die Lebensdauer kann auch später noch durch Einsatz eines MP verlängert werden. Modifikationen von Eigenschaften können mehrfach gewählt werden, Zusatzkosten sind dann kumulativ. Folgende Modifikationen sind möglich:

- Verlängerung der Existenz um ZK×ZK Stunden: 1 MP
- Erhöhung von AD, KT und SK um jeweils 1 Punkt: +3 MP
- Erhöhung von GW und RE um jeweils 1 Punkt: +3 MP
- Erhöhung von WG um 1 Punkt: +1 MP
- Erhöhung der Stabilität – Erhöhung der LEP um 2 Punkte: +1 MP
- Erhöhung der Agilität – Erhöhung der BP um 1 Punkt: +1 MP
- Verstärkung der Rüstung um 1 RS-Symbol pro Körperzone: +3 MP
- Formung einer Nahkampfwaffe anstelle eines Armes (SK+4, S6, 4 BP): +2 MP

Es gilt außerdem:

- Der Homunkulus ist üblicherweise menschengroß und ähnelt grundsätzlich in Form und Extremitäten einem Humanoiden.
- Jeder Homunkulus kann enthält die persönliche magische Signatur des Zauberers, der ihn erschaffen hat. Mithilfe des Zaubers **PERSÖNLICHE SIGNATUR ERKENNEN** kann der Homunkulus seinem Erschaffer zweifelsfrei zugeordnet werden.

- Im Imperium besteht darüber hinaus die Pflicht, Homunkuli für jeden sichtbar mit dem Namen des Zauberers zu kennzeichnen, sodass bei Problemen die Verantwortlichkeit geklärt werden kann.
- Der Zauberer kann dem Homunkulus Befehle erteilen; das erste Wort aus dem Mund des Zauberers interpretiert der Homunkulus als seinen Namen, auf den er im Folgenden reagiert. Befehle an den Homunkulus müssen stets mit dessen Namen beginnen.
- Andere Personen können dem Homunkulus keine Befehle geben, es sei denn, der Zauberer befiehlt dem Homunkulus, einer anderen Person zu gehorchen.
- Der Homunkulus bleibt für seine gesamte Lebenszeit aktiv und kann in dieser Zeit unermüdlich arbeiten sein.
- Ein Zauberer kann maximal ZK Homunkuli steuern.
- Der Homunkulus kann auch vom Zauberer entfernt agieren, etwa für Botengänge. Um dem Homunkulus Befehle erteilen zu können, muss dieser sich allerdings in Hörweite des Zauberers befinden.
- Endet die Lebensdauer des Homunkulus, erschläfft dieser und zeigt keinerlei Zeichen von Aktivität mehr. Der Körper beginnt nach einigen Sekunden, sich aufzulösen, bis schließlich nur noch der Kern aus Serx übrig bleibt. Dieser kann wiederverwendet werden.

Materialien: Homunkuluskörper aus einem hinreichend festen und formstabilen Material (nach Material) mit einem Kern aus reinem Serx (150 D)

SPIEGELZAUBER		
Grad 4	SG: sehr schwer (8)	22 MLP
Zweig: Materie	Art: materiell	WW: n/a
ZD 6 Stunden	MP: (Grad)	RW: Berührung

Dieser mächtige Spruch animiert Spiegelbilder. Dies bedeutet, dass das Abbild des ersten Wesens, welches in einen mit diesem Zauber belegten Spiegel schaut, plötzlich zum Leben erwacht, um sein Original anzugreifen. Dabei entsprechen körperliche und geistige Fähigkeiten und natürlich auch Ausrüstungsgegenstände denen des Wesens, das in den Spiegel geschaut hat.

Sollte ein solches Spiegelwesen zerstört werden, bedeutet das automatisch auch die Zerstörung des Spiegels: Er zerbirst mit lautem Krachen in tausend Splitter, die alle Wesen im Umkreis von 4,5 Metern wie Geschosse mit einem An-

griffswurf von ZK×3 Würfeln (S6) treffen und ZK×3 Punkte variablen Schaden anrichten, zu dem ggf. noch die BE addiert werden. Den betroffenen Wesen steht ein WW gegen physische Zauber zu, um sich aus der Gefahrenzone zu retten.

Um diesen Spruch wirken zu können, muss der Zauberer in einer langwierigen Zeremonie einen mindestens mannsgroßen, fein gearbeiteten Spiegel (im Wert von mindestens 100 D) über und über mit magischen Symbolen und Runen bedecken; dazu benötigt er drei Stücke Zauberkreide. Anschließend konzentriert sich der Zauberer lange Zeit und rezitiert in Gedanken immer wieder die Zauberformel. Dann schlachtet er ein kleines Tier (etwa einen Hasen, ein Huhn oder einen Hund) und verteilt das noch warme Blut auf dem Spiegel. Dann spricht er die Zauberformel laut aus, und der Spiegel ist verzaubert.

Sollte ein Zauberer so faul sein, seinen Spiegel nach der Zeremonie nicht zu säubern oder ihn völlig verstauben lassen, kann der Spiegel natürlich auch kein Spiegelbild mehr zeigen. Und noch etwas: Werden kleine Spiegel verzaubert, kann dies sehr interessante Effekte hervorrufen. So kann es passieren, dass plötzlich nur ein Kopf, ein Arm oder ein Hals erscheinen und angreifen. Dann ist die Improvisationsgabe des SL gefragt.

Materialien: ein mannsgroßer, feiner Spiegel (mindestens 100 D), drei Stücke Zauberkreide zu jeweils 2'2'4 K, ein kleines Tier

TELEPORTIEREN		
Grad 4	SG: äußerst schwer (9)	24 MLP
Zweig: Materie	Art: sprachlich	WW: n/a
ZD 24 BP	MP: (Grad)+1 MP/10 km	RW: ZK×100 km

Mithilfe dieses sehr mächtigen Spruches kann sich ein Zauberer ohne Zeitverlust von einem Ort an einen anderen versetzen. Dazu muss er sich lediglich kurz konzentrieren und in Gedanken die notwendigen Formeln rezitieren. Der Zielort darf maximal 100+(ZK×20) Kilometer entfernt sein; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Die Chance eines Fehlschlages beträgt (10-ZK) Prozent. Über die Auswirkung eines solchen Fehlers kann der SL selbst entscheiden. Möglich wäre z. B., dass der Zauberer am falschen Ort auftaucht, sich zu tief oder zu hoch materialisiert usw.

TOTES AUFLÖSEN		
Grad 4	SG: sehr schwer (8)	23 MLP
Zweig: Materie	Art: materiell	WW: physisch
ZD 36 BP	MP: (Grad)	RW: ZK×6 m

Mithilfe dieses mächtigen Spruches kann ein Zauberer ZK×50 Kubikmeter tote Materialien (also bereits gefälltes Baumaterial, Stein, Glas etc.) auflösen; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Dazu muss er sich konzentrieren und danach symbolisch auf das Material deuten. Das Material löst sich einfach auf, was eventuell weitere Folgen haben könnte – zum Beispiel, wenn jemand auf dem Material steht. Totes Material, das von einem Wesen getragen wird – wie Kleidung, Rüstung etc. – kann ebenfalls mit entsprechenden Konsequenzen aufgelöst werden.

Materialien: das aufzulösende Material

VERSTEINERN		
Grad 4	SG: äußerst schwer (9)	23 MLP
Zweig: Materie	Art: materiell	WW: physisch
ZD 24 BP	MP: (Grad)	RW: ZK×1,5 m

Mit diesem Spruch kann ein Zauberer ein Wesen versteinern; das Opfer kann ausschließlich mit dem Spruch MAGIE ZERSTÖREN wieder zurück ins Leben gerufen werden.

Um den Spruch VERSTEINERN wirken zu können, muss der Zauberer seinem Opfer das Blut eines gewaltsam gestorbenen Menschen entgegenschleudern und dabei laut seine Formel rezitieren.

Materialien: Blut eines gewaltsam gestorbenen Menschen

5.5 Grad 5

GEGENSTAND VERZAUBERN		
Grad 5	SG: äußerst schwer (9)	27 MLP
Zweig: Materie	Art: materiell	WW: n/a
ZD 16 Stunden	MP: (Grad×2) + s. u.	RW: Berührung

Dieser mächtige Zauber ermöglicht es einem Zauberer, die Wirkung von Sprüchen in einen Gegenstand einfließen zu lassen. Dazu muss der Gegenstand mithil-

fe dieses Spruches für die Magie empfänglich gemacht werden. Nach entsprechend komplizierten Ritualen und langen Forschungen wird der gewünschte Zauber über den Gegenstand ausgesprochen und in diesen eingebunden.

Allerdings hat das Wirken dieses Spruches einen Nachteil: Der Zauberer verliert bei jedem Anwenden permanent 1 MP.

Die Erschaffung komplizierter magischer Gegenstände kann nur mit diesem Spruch vorgenommen werden.

Materialien: der zu verzaubernde Gegenstand sowie eventuell notwendige Materialien für den gewünschten Spruch und magisches Wachs (um den Zauber am Ende der Prozedur symbolisch zu besiegeln) im Werte von 25 D

VERWANDELN			
Grad 5	SG: äußerst schwer (9)		30 MLP
Zweig: Materie	Art: materiell	WW: physisch	
ZD 6 Stunden	MP: (Grad)	RW: s. u.	

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer ein Wesen nach einer langwierigen Prozedur in ein anderes Lebewesen verwandeln. Bei der Wahl der Form hat der Zauberer völlig freie Hand: Von der Kröte über eine Krähe bis zu einem Skagrim ist alles möglich – die körperliche Verwandlung ist vollkommen: Abgesehen von Intellekt, Persönlichkeit und Erinnerung ist das Opfer nach Beendung des Zaubers tatsächlich ein anderes Wesen. Es behält allerdings seine ursprüngliche Masse, was bei der Verwandlung in ein wesentlich kleineres oder größeres Wesen entsprechende Konsequenzen haben kann.

Die Wirkung des Spruches hält unbegrenzt lange an; **MAGIE ZERSTÖREN** lässt das Opfer jedoch wieder seine alte Gestalt annehmen. Außerdem kann der Zauberer selbst den Spruch jederzeit wieder aufheben.

Um den Spruch wirken zu können, muss der Zauberer in einer fast sechs Stunden dauernden Prozedur immer wieder in tiefe Trance fallen und zwischendurch die Zauberformel rezitieren. Nach Ende der Zauberdauer zerschmettert der Zauberer einen kostbaren Kristallspiegel, auf dem entweder Haare, Fingernägel oder sonstige Körperstücke des Opfers liegen; wo sich das Opfer befindet, spielt dabei keine Rolle. Die Scherben werden daraufhin ihre Fähigkeit verlieren, Dinge zu spiegeln, und stattdessen nur noch das (ursprüngliche) Bild des Opfers im Miniaturformat zeigen.

Das Opfer kann der Wirkung durch einen gelungenen WW entgehen.

Materialien: ein Spiegel aus Kristallglas (Wert etwa 200 D), mindestens ein Körperteil des Opfers (Fingernagel, Haar usw.)

6 Hauptzweig Materie, Nebenzweig Bewegung

6.1 Grad 1

KOMFORTZONE			
Grad 1	SG: einfach (5)		6 MLP
Zweig: Bewegung	Art: geistig		WW: n/a
ZD 30 Sekunden	MP: (Grad)		RW: Berührung

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer eine dünne, isolierende Luftschicht um sich und seine am Körper getragene Ausrüstung zirkulieren lassen. Diese Luftschicht hält die Temperatur rund um den Zauberer konstant im Wohlfühl-Bereich und wehrt außerdem normale Witterungseinflüsse wie Regen ab. Normaler Wind durchdringt die Isolierung nicht, lediglich Winde ab Sturmstärke bemerkt der Zauberer. Zudem hilft die Isolierung auch dabei, die Sonneneinstrahlung zu reduzieren, sodass dem Zauberer kein Sonnenbrand droht. Der Zauber wirkt nicht gegen Feuer, unnatürliche Kälte usw., zudem nicht gegen magisch hervorge-rufene klimatische Zustände. Gegen einfaches Unbill durch Insekten, etwa vereinzelte Mückenstiche, ist der Zauberer ebenfalls gefeit; größere Tiere wie Taranteln oder Schwärme von Insekten wehrt der Zauber allerdings nicht ab.

Der Zauberer kann den Spruch auf sich selbst und bis zu ZK weitere menschengroße Wesen anwenden; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Soll der Zauberer für Reittiere gelten (etwa Pferde), gelten diese als zwei oder drei Wesen (bei sehr großen bzw. massigen Reittieren, z. B. Elefanten).

Der Zauber wirkt pro Anwendung einen Tageszyklus (24 Stunden); für die Aufrechterhaltung ist keine Konzentration erforderlich. Eine Verlängerung des Zaubers für einen weiteren Tag ist einmalig ohne neuen PW möglich; diese Verlängerung kostet 1 MP.

SICHERER TRITT		
Grad 1	SG: einfach (5)	5 MLP
Zweig: Bewegung	Art: geistig	WW: n/a
ZD 1 Minute	MP: (Grad)	RW: Berührung

Dieser Spruch garantiert, dass sich maximal ZK Wesen für ZK×3 Stunden über unwegsamen Boden bewegen können, ohne in die Gefahr eines Sturzes zu kommen und ohne verlangsamt zu werden. Unwegsamere Boden im Sinne dieses Zaubers sind zum Beispiel Geröllfelder, Sumpf oder dicht berankten Boden. Klettern wird durch diesen Spruch nicht leichter, lediglich normales Marschieren und Laufen. Auch zum Beispiel dichtes Unterholz ist von diesem Zauber nicht betroffen, er bezieht sich ausdrücklich auf die Bodenbeschaffenheit.

Der Zauberer braucht sich lediglich einige Zeit zu konzentrieren, und schon klappt es. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

SPRINGEN		
Grad 1	SG: normal (6)	6 MLP
Zweig: Bewegung	Art: materiell	WW: n/a
ZD 2 Minuten	MP: (Grad)	RW: Sichtweite

Mithilfe dieses Zaubers kann ein Zauberer dafür sorgen, dass maximal ZK Wesen übermenschlich weit springen können. Konkret bedeutet dies, dass sie für ZK Minuten aus dem Stand ZK+ZK+5 Meter in die Weite und ZK+1 Meter in die Höhe springen können, mit Anlauf kommen jeweils ZK Meter hinzu. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Materialien: pro Wesen ein Grashüpfer, der jeweils lebendig verschlungen werden muss (ggf. PW: SB erforderlich)

6.2 Grad 2

KURZZEITIGE LÄHMUNG		
Grad 2	SG: schwer (7)	12 MLP
Zweig: Bewegung	Art: materiell	WW: Betäubung & Schock
ZD 20 BP	MP: (Grad)	RW: Wurfweite

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer ZK Lebewesen lähmen. Die Lähmung hält ZK×2 KR an; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Um diesen Zauber wirken zu können, muss der Zauberer seine Opfer mit einem Zauberpulver aus zerriebenen Mäuseknochen und Kalk bestreuen, sodass die RW des Zaubers auf die maximale Wurfweite des Zauberers beschränkt ist. Für weit entfernte Gegner kann ein PW: FW + GW erforderlich sein, um festzustellen, ob der Zauberer getroffen hat.

Der Spruch wirkt nur auf natürliche, maximal menschengroße Wesen.

Materialien: Zauberpulver aus zerriebenen Mäuseknochen und Kalk (3 D)

SCHWEBEN		
Grad 2	SG: schwer (7)	7 MLP
Zweig: Bewegung	Art: materiell	WW: n/a
ZD 3 Minuten	MP: (Grad)	RW: Zauberer

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer sich selbst maximal ZK×30 Zentimeter in die Höhe schweben lassen. Dadurch kann er Sümpfe, Moore und Fallen überqueren, ohne den Boden zu berühren. Der Spruch hält 2×ZK Minuten an; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Um den Spruch wirken zu können, benötigt der Zauberer zwei Adlerfedern, die er an seinen Schuhen befestigen muss. Durch den Zauber wird diesen Federn die Kraft gegeben, den Körper des Zauberers über dem Boden zu halten. Sollten diese Federn allerdings von den Schuhen des Zauberers entfernt werden, bevor der Spruch zu Ende ist, ist das Ergebnis beeindruckend: Der Zauberer wird mit einem lauten Rauschen etwa vier Meter hoch in die Luft befördert und klatscht in einiger Entfernung wieder auf den Boden.

Übrigens: Schweben wirkt nicht über Wasser – Zauberer, die das ausprobieren wollen, werden eine nasse Überraschung erleben.

Materialien: zwei Adlerfedern (je nach Region bis zu 10 D)

SCHWIMMEN		
Grad 2	SG: normal (6)	7 MLP
Zweig: Bewegung	Art: manuell	WW: n/a
ZD 30 Sekunden	MP: (Grad)	RW: Berührung

Dieser Spruch gestattet es dem Zauberer, maximal ZK×20 Minuten lang zu schwimmen wie ein unbedeckter Mensch mit der Fähigkeit *Schwimmen* 4. Außerdem kann der Zauberer anderen Wesen ebenfalls diese Fähigkeit verleihen, allerdings auf Kosten seiner eigenen Schwimmzeit: Für jede Minute, die ein anderer

als der Zauberer zusätzlich schwimmen können soll, verkürzt sich die Zeit des Zauberers um zwei Minuten.

Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

SPINNENKLETTERN		
Grad 2	SG: schwer (7)	12 MLP
Zweig: Bewegung	Art: materiell	WW: n/a
ZD 1 Minute	MP: (Grad)	RW: Sichtweite

Dieser Spruch ermöglicht es dem Zauberer oder einem anderen Wesen, an glatten, senkrechten Wänden hochzuklettern, ohne sich anstrengen zu müssen. Tatsächlich kann der Zauberer bzw. ein anderes Wesen für ZK Minuten jede Wand erklimmen, ohne Gefahr zu laufen, abzustürzen. Er kann sich sogar kopfüber an die Decke hängen und den Ausblick auf dem Kopf stehend genießen, wenn er es möchte. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Um die Wirkung einsetzen zu lassen, muss der Zauberer vor dem Aussprechen des Zaubers eine lebende Spinne verschlingen, deren Fähigkeit, Wände zu erklimmen, dann auf den Zauberer übergeht.

Materialien: eine Spinne

ÜBER WASSER WANDELN		
Grad 2	SG: schwer (7)	12 MLP
Zweig: Bewegung	Art: materiell	WW: n/a
ZD 1 Minute	MP: (Grad)	RW: Zauberer

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer über Wasser gehen, und zwar maximal ZK Kilometer weit; er kann neben seiner normalen Ausrüstung maximal ZF×5 Kilogramm zusätzliches Gepäck mit sich führen. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Danach sinkt der Zauberer langsam, aber sicher ins Wasser und ertrinkt, falls er nicht schwimmen kann.

Um diesen Spruch wirken zu können, benötigt der Zauberer die Schuppen eines großen Fisches, die er während des Zaubervorgangs verschlucken muss.

Materialien: einige Schuppen eines großen Fisches (5 M oder selber besorgen)

6.3 Grad 3

GESCHOSSE ABWEHREN		
Grad 3	SG: normal (6)	16 MLP
Zweig: Bewegung	Art: sprachlich	WW: n/a
ZD 16 BP	MP: (Grad)+ 1 MP/2 KR	RW: Zauberer

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer einen unsichtbaren Schild errichten, der alle Wurfaffen und Geschosse wirkungslos abprallen lässt, die auf den Zauberer gezielt sind. Das inkludiert auch Querschläger, allerdings keine Projektile, die zum Beispiel durch Explosionen o. ä. entstehen.

Der Schild bleibt so lang bestehen, wie der Zauberer sich pro KR mindestens 2 BP lang konzentriert. Der Spruch wirkt zunächst ZK KR; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Soll der Schild darüber hinaus aufrechterhalten werden, kostet dies pro 2 KR 1 MP (und dauert nach wie vor 2 BP pro KR).

LUFTSCHILD		
Grad 3	SG: normal (6)	15 MLP
Zweig: Bewegung	Art: geistig	WW: n/a
ZD 16 BP	MP: (Grad) + 1 MP/2 KR	RW: Zauberer

Mit diesem Spruch kann ein Zauberer die Luft so um seinen Körper herum bewegen und beschleunigen, dass ein unsichtbarer Schild erschaffen wird. Dieser kann pro KR eigenständig drei Nahkampfangriffe gegen den Zauberer parieren (Würfelpool = ZK + PAW, S7; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend). Fernkampfangriffe können ausdrücklich nicht pariert werden.

Der Luftschild bleibt so lang bestehen, wie sich der Zauberer mindestens 2 BP pro KR auf ihn konzentriert. Der Spruch wirkt zunächst ZK KR; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Soll der Schild darüber hinaus aufrechterhalten werden, kostet dies pro 2 KR 1 MP (und dauert nach wie vor 2 BP pro KR).

VERSETZEN		
Grad 3	SG: sehr schwer (8)	18 MLP
Zweig: Bewegung	Art: manuell	WW: n/a
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: ZK×ZK m

Mithilfe dieses Spruches kann sich ein Zauberer in Sekundenschnelle um maximal ZK×ZK×ZK Meter versetzen; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Vor allem im Kampf erweist dieser Zauber oft seine Nützlichkeit, nämlich dann, wenn der Zauberer Gegner von hinten angreifen oder etwa fliehen will.

Um den Spruch zu wirken, muss der Zauberer mit seinen Händen einige, schnelle Gesten vollziehen und dabei die Zauberformel aufsagen. Nach spätestens ZK KR muss der Zauberer die Versetzung mit einem Kommandowort aktivieren, ansonsten verpufft der Zauber mit einem lauten, ohrenbetäubenden Knall. Dieser Lärm verwirrt alle Wesen mit geringer Intelligenz (IG 1 oder weniger) für eine KR. Intelligenter Wesen dürfen einen WW: *Betäubung & Schock* (Grad 1) ablegen, der über ihren Zustand entscheidet.

WINDE LENKEN		
Grad 3	SG: sehr schwer (8)	13 MLP
Zweig: Bewegung	Art: sprachlich	WW: n/a
ZD 3 Minuten	MP: (Grad)+1 MP/Stunde	RW: –

Mithilfe dieses Zaubers kann ein Zauberer ZK Stunden lang jeden vorhandenen Wind in eine gewünschte Richtung lenken und auf diese Art und Weise Schiffe vorantreiben – oder gar ein Fluggefährt. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Um die Wirkung dieses Zaubers einsetzen zu lassen, muss der Zauberer die Zauberformel rezitieren und sich etwa drei Minuten lang konzentrieren. Danach steht ihm jeder im Umkreis von hundert Metern vorhandene Wind zur Verfügung. Es gehen allerdings Gerüchte, dass mächtige Winde wie etwa Orkane oder Wirbelstürme nicht kontrollierbar sind. Den Wahrheitsgehalt muss jeder Spieler für sich selbst herausfinden.

WINDWANDERN		
Grad 3	SG: schwer (7)	14 MLP
Zweig: Bewegung	Art: geistig	WW: n/a
ZD 12 BP	MP: (Grad)+1 MP/Stunde	RW: –

Der Zauberer kann mithilfe dieses Spruches für ZK×ZK Stunden eine gasförmige Gestalt annehmen und sich in dieser Form vom Wind treiben lassen. Da der Zauberer in dieser Form noch zaubern kann, ist er sogar in der Lage, durch WINDE LENKEN seinen Weg selbst zu bestimmen. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Die Ausrüstung des Zauberers nimmt ebenfalls Gasform an – für Reisen mit Gepäck also ein durchaus geeigneter Spruch.

6.4 Grad 4

BESCHLEUNIGEN⇔		
Grad 4	SG: sehr schwer (8)	22 MLP
Zweig: Bewegung	Art: manuell	WW: s. u.
ZD 36 BP	MP: (Grad)	RW: Berührung

Der Zauberer kann einem Wesen – sich selbst eingeschlossen – für einen Kampf bzw. eine Szene zusätzliche ZK BP pro KR verleihen; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Der Empfänger des Zaubers kann mit diesen BP attackieren, parieren, andere Kampfmanöver durchführen oder physisch agieren; das Wirken von Magie funktioniert allerdings nur mit normaler Geschwindigkeit.

Um den Spruch zu wirken, muss der Zauberer das Ziel lediglich berühren. Mehr als ein BESCHLEUNIGEN-Zauber kann nicht auf ein Wesen gewirkt werden.

Endet die Wirkung des Zaubers BESCHLEUNIGEN, muss der Empfänger des Zaubers einen WW: *Betäubung & Schock* bestehen; andernfalls kollabiert der Empfänger erschöpft und ist für eine Szene nicht mehr handlungsfähig.

FLIEGENDES GEFÄHRT		
Grad 4	SG: äußerst schwer (9)	21 MLP
Zweig: Bewegung	Art: materiell	WW: n/a
ZD 1 Stunde	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer ein Fahrzeug aus Holz zu einem Flugzeug machen. Das Fahrzeug wird vom Zauberer in der fast einstündigen Zeremonie beim Wirken des Spruches über und über mit magischen Runen bedeckt, die das Holz so leicht machen, dass es in der Luft schweben kann.

Allerdings ist der Spruch zeitlich begrenzt: Maximal kann das Gefährt ZK×ZK Stunden lang die Lüfte befahren; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Danach wird das Holz langsam wieder schwerer, bis es nach einer weiteren Stunde sein normales Gewicht erreicht hat. Will der Zauberer jedoch weiter reisen, kann er nach den Zauber erneut wirken – die Runen sind ja bereits vorhanden, sodass lediglich fünf Minuten Wirkungsdauer nötig sind.

Übrigens: Der Zauber macht zwar das Holz leichter, aber er bietet keinerlei Möglichkeit, die Flugrichtung zu bestimmen. Dabei könnte eventuell der Zauber WINDE LENKEN helfen.

Materialien: hölzernes Gefährt; drei Stücke Zauberkreide zu jeweils 2'2'4 K

PERMANENTE LÄHMUNG		
Grad 4	SG: äußerst schwer (9)	20 MLP
Zweig: Bewegung	Art: materiell	WW: physisch
ZD 36 BP	MP: (Grad)	RW: Wurfweite

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer ein natürliches, maximal menschengroßes Wesen permanent lähmen, ohne dass nicht-magische Heilmittel daran etwas ändern könnten. Die Lähmung erfolgt von den Halswirbeln an abwärts und führt zu permanenter körperlicher Wehrlosigkeit. Die geistigen Aktivitäten sind jedoch in keiner Weise beeinträchtigt (obwohl manche meinen, dies sei die größte Gemeinheit dieses Zaubers).

Um diesen Zauber wirken zu können, muss der Zauberer sein Opfer mit einem Zauberpulver aus zerriebenen Mäuseknochen und gelbem Kalk bestreuen, sodass die RW des Zaubers auf die maximale Wurfweite des Zauberers beschränkt ist. Für weit entfernte Gegner kann ein PW: FW erforderlich sein, um festzustellen, ob der Zauberer sein Ziel getroffen hat.

Materialien: Pulver aus zerriebenen Mäuseknochen und gelbem Kalk (4 K)

7 Hauptzweig Heilung

7.1 Grad 1

FIEBER HEILEN		
Grad 1	SG: einfach (5)	5 MLP
Zweig: Heilung	Art: manuell	WW: n/a
ZD 5 Minuten	MP: (Grad)	RW: Berührung

Fieber ist normalerweise ein Zeichen dafür, dass sich ein Kranker auf dem Wege der Besserung befindet, aber sehr hohes Fieber kann tödlich wirken. Deshalb wurde auch dieser Zauber einst erschaffen. Denn mit diesem Spruch lässt sich die Körpertemperatur sofort wieder auf eine normale Höhe senken. Dazu muss der Zauberer lediglich seine Hand auf die Stirn des Fiebernden legen und dort einige Minuten lassen. Der Zauberer versinkt sodann in eine kurze, aber tiefe Trance, in der er versucht, das Fieber zu vertreiben.

HAARWACHSTUM		
Grad 1	SG: normal (6)	6 MLP
Zweig: Heilung	Art: manuell	WW: n/a bzw. physisch
ZD 12 BP	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer einem geplagten Wesen helfen, dessen Haare ausfallen oder ausgefallen sind. Um den Spruch zu wirken, muss sich der Zauberer kurz konzentrieren und danach die Zauberformel laut aussprechen. Dabei deutet auf den Empfänger des Spruches, und sodann beginnen seine Haare wieder mit natürlicher Geschwindigkeit zu wachsen.

Anders sieht die Sache schon aus, wenn der Spruch auf ein Wesen angewandt wird, dessen Haare mit normalem Tempo und in normalem Umfang wachsen: Bei diesem verzehnfacht sich die Wachsgeschwindigkeit, sodass dieser Spruch tatsächlich dazu taugt, jemanden ernsthaft zu verärgern. Allerdings steht jedem Opfer dieses Spruches ein WW gegen physische Zauber zu, um den Effekt zu vermeiden.

Die Wirkungsdauer des Spruches ist in beiden Fällen unbegrenzt; nur MAGIE ZERSTÖREN kann sie beenden.

KRANKHEIT ERKENNEN		
Grad 1	SG: normal (6)	3 MLP
Zweig: Heilung	Art: materiell	WW: n/a
ZD 30 Minuten	MP: (Grad)	RW: Berührung

Bevor man eine Krankheit behandelt, muss man sie identifizieren. Diese Regel gilt auch für magische Heilungen. Deshalb wird dieser Spruch meistens in Verbindung mit KRANKHEIT VERTREIBEN erlernt, denn mit diesem Zauber kann jede Krankheit erkannt werden.

Dazu muss der Zauberer einen Satz mit Runen verzierter Knochen werfen, nachdem er sich fast eine halbe Stunde konzentriert hat. Während die Knochen fallen, spricht der Zauberer laut die Zauberformel. Aus der Lage der Knochen kann er dann die Art der Krankheit erkennen.

Materialien: ein paar runenverzierte Knochen (die Vorbereitung der Knochen dauert drei bis vier Stunden)

LEICHTE VERLETZUNGEN HEILEN		
Grad 1	SG: normal (6)	4 MLP
Zweig: Heilung	Art: manuell	WW: n/a
ZD 24 BP	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mit diesem Spruch kann der Zauberer bei einem Lebewesen leichte Verletzungen von insgesamt $4 + (ZK \times 2)$ LEP heilen. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

STILLEN VON BLUTUNGEN		
Grad 1	SG: normal (6)	5 MLP
Zweig: Heilung	Art: manuell	WW: n/a
ZD 1 Minute	MP: (Grad)	RW: Berührung

Dieser Spruch erlaubt es einem Zauberer, jede Wunde innerhalb von dreißig Sekunden zu schließen, sodass der Verwundete kein Blut mehr verliert.

Um den Spruch wirken zu können, muss sich der Zauberer etwa eine halbe Minute konzentrieren und dabei langsam über die blutende Wunde streichen.

Übrigens: Dieser Spruch heilt den Verwundeten nicht. Er verhindert lediglich, dass weiteres Blut aus der Wunde austritt.

TIER HEILEN		
Grad 1	SG: normal (6)	4 MLP
Zweig: Heilung	Art: manuell	WW: n/a
ZD 20 Minuten	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer ein krankes Tier heilen. Dazu versetzt er sich für etwa zwanzig Minuten in tiefe Konzentration, in der sein Geist gegen die Krankheit ankämpft und sie (bei erfolgreichem PW) schließlich besiegt. Der Zauberer muss das Tier während des Wirkens berühren.

VERSTAUCHUNG LINDERN		
Grad 1	SG: normal (6)	3 MLP
Zweig: Heilung	Art: manuell	WW: n/a
ZD 5 Minuten	MP: (Grad)	RW: Berührung

Dieser Spruch lindert Schmerzen und Behinderungen, die durch eine Verstauchung verursacht wurden. Der Zauberer muss die verletzte Körperstelle einige Zeit berühren, um den Spruch wirken zu lassen. Die Schwere der Verstauchung spielt dabei keine Rolle.

ZAHNSCHMERZ KURIEREN		
Grad 1	SG: einfach (5)	6 MLP
Zweig: Heilung	Art: manuell	WW: n/a
ZD 5 Minuten	MP: (Grad)	RW: Berührung

Zahnschmerzen sind etwas Unangenehmes. Jeder, der schon einmal welche hatte, weiß, welche Qualen diese Schmerzen bedeuten können. Aber zum Glück gibt es ja diesen Zauber: Mit ihm kann ein Zauberer allein dadurch, dass er die Hand auf die Wange des Geplagten legt, jeglichen Schmerz sofort beenden und zudem noch Löcher wieder schließen – ganz ohne Spritze und Bohrer.

7.2 Grad 2

BLUT ERSETZEN		
Grad 2	SG: schwer (7)	9 MLP
Zweig: Heilung	Art: manuell	WW: n/a
ZD 5 Minuten	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer verlorenes Blut ersetzen. Folgeerscheinungen von Blutverlust wie verlorene LEP werden durch diesen Spruch restlos kuriert.

Blut, das nicht durch blutende Wunden verloren, sondern zum Beispiel von einem Vampir gesaugt wurde, kann nicht ersetzt werden.

Übrigens: Es können wirklich nur LEP zurückgegeben werden, die durch Blutverlust nach einem Kampf verloren wurden. Wunden, die während eines Kampfes geschlagen wurden, fallen nicht in den Wirkungsbereich dieses Zaubers.

ERSCHÖPFUNG VERTREIBEN		
Grad 2	SG: schwer (7)	10 MLP
Zweig: Heilung	Art: manuell	WW: n/a
ZD 2 Minuten	MP: (Grad)	RW: Berührung

Durch diesen Spruch kann ein Zauberer kurzzeitig die Erschöpfung eines Wesens heilen. Auch wenn das Wesen eigentlich Schlaf bräuchte, um sich zu erholen, ist es nach Wirken dieses Zaubers wieder so ausgeruht, dass es zwölf weitere Stunden normal agieren kann.

FRUCHTBARKEIT/POTENZ		
Grad 2	SG: schwer (7)	9 MLP
Zweig: Heilung	Art: manuell	WW: n/a
ZD 1 Stunde	MP: (Grad)	RW: Berührung

Kinderlosigkeit ist auch auf Zaon nicht unbekannt, und mit diesem Problem befasst sich dieser Spruch. Durch ihn steigt die Fruchtbarkeit der Frau, sodass eine Empfängnis wahrscheinlich wird; das ‚männliche‘ Gegenstück zu diesem Spruch ist POTENZ. Dabei handelt es sich um den gleichen Zauber (der also auch nur einmal erlernt werden muss), der allerdings bei Männern andere Auswirkungen hat.

Um diesen Spruch zu wirken, muss sich der Zauberer etwa eine Stunde lang konzentrieren und seine Hand dabei auf den Unterleib der Frau legen. Während der Konzentration rezitiert der Zauberer gedanklich dauernd die Zauberformel.

GIFT NEUTRALISIEREN		
Grad 2	SG: normal (6)	11 MLP
Zweig: Heilung	Art: manuell	WW: n/a
ZD 30 Sekunden	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer ein vergiftetes Lebewesen durch einfaches Handauflegen heilen.

Hierzu muss nach Anwenden des Zaubers einen PW: IG + *Magie anwenden* ablegen (Schwierigkeit = Grad des Giftes + 3). Ist dieser erfolgreich, darf das vergiftete Wesen einen erneuten WW gegen Gift ablegen. Gelingt der WW, ist die Vergiftung geheilt. Ein Misslingen des WW schließt den Versuch einer weiteren Heilung zwar nicht aus, verzögert ihn aber: Wenn der WW fehlschlägt, kann frühestens nach einer Stunde ein weiterer Versuch unternommen werden, den Vergifteten zu heilen.

KRANKHEIT VERTREIBEN		
Grad 2	SG: schwer (7)	12 MLP
Zweig: Heilung	Art: materiell	WW: n/a
ZD 10 Minuten	MP: (Grad)	RW: Berührung

Durch diesen Spruch kann ein Zauberer eine vorher identifizierte Krankheit heilen. Dazu muss er lediglich einen Tee aus verschiedenen Heilkräutern brauen und dem Kranken einflößen. Danach entzündet er einige weitere Kräuter, die einen wohltuenden, frischen Duft verbreiten und spricht – während er dem Kranken die flache Hand auf die Stirn legt – die Zauberformel. Sodann wird der Kranke mit jedem Ausatmen etwas schwarzen Staub von sich geben. Diese Prozedur dauert etwa zehn Minuten. Dann jedoch ist der Kranke vollständig geheilt.

Von der Wirkung des Spruches ausgenommen sind Seuchen. Diese können nicht gestoppt werden. Außerdem unterscheidet sich die Zusammensetzung der Heilkräuter für den Tee von Krankheit zu Krankheit – hier muss der SL von Fall zu Fall entscheiden.

Materialien: Heilkräuter (Wert je nach Krankheit unterschiedlich) sowie Duftkräuter im Wert von 5 D

LAHMHEIT HEILEN		
Grad 2	SG: normal (6)	10 MLP
Zweig: Heilung	Art: manuell	WW: n/a
ZD 10 Minuten	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mithilfe dieses Zaubers kann ein Zauberer Lahmheit aus einem Körperglied vertreiben. Dazu muss er sich nur in Trance versetzen und dabei den erlahmten Körperteil mit den Spitzen seiner Finger berühren. Nach etwa zehn Minuten wacht der Zauberer auf und braucht nur noch die Zauberformel zu sprechen – et voilà, das Körperteil ist wieder voll funktionstüchtig.

LEICHTE ERFRIERUNGEN HEILEN		
Grad 2	SG: normal (6)	12 MLP
Zweig: Heilung	Art: manuell	WW: n/a
ZD 4–10 Minuten	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mithilfe dieses Spruches ist ein Zauberer in der Lage, leichte Erfrierungen zu heilen. Leichte Erfrierungen im Sinne des Spruches sind solche, die maximal 8 LEP an Schaden angerichtet haben. Jeder höhere, durch Kälte verursachte Schaden wird von diesem Spruch nicht geheilt.

Um den Spruch zu wirken, muss der Zauberer sich einige Zeit konzentrieren und dabei die erfrorene Körperstelle symbolisch mit beiden Händen wärmen. Nach Ende der Konzentration rezitiert der Zauberer die Formel, und der Spruch tut seine Wirkung.

LEICHTE VERBRENNUNGEN HEILEN		
Grad 2	SG: schwer (7)	12 MLP
Zweig: Heilung	Art: manuell	WW: n/a
ZD 4–10 Minuten	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mithilfe dieses Spruches ist ein Zauberer in der Lage, leichte Verbrennungen zu heilen. Leichte Verbrennungen im Sinne des Spruches sind solche, die maximal 8 LEP an Schaden angerichtet haben. Jeder höhere, durch Hitze verursachte Schaden wird von diesem Spruch nicht geheilt.

Um den Spruch zu wirken, muss der Zauberer sich einige Zeit konzentrieren und dabei symbolisch Luft auf die verbrannte Körperstelle blasen. Nach Ende der Konzentration rezitiert der Zauberer die Formel, und der Spruch tut seine Wirkung.

PHOBIE VERTREIBEN		
Grad 2	SG: normal (6)	8 MLP
Zweig: Heilung	Art: manuell	WW: n/a
ZD 30 Sekunden	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mit diesem Spruch kann ein Zauberer ein Wesen für ZK Stunden von einer Phobie befreien (auch von einer, die durch einen angeborenen Nachteil bedingt ist); Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Dies bedeutet, dass er dem Wesen beispielsweise die Angst vor Spinnen, Wasser oder Schlangen temporär nehmen kann.

Zum Wirken des Spruches muss der Zauberer seine Hand auf die Stirn des Wesens legen und die Zauberformel rezitieren.

VERLETZUNGEN HEILEN		
Grad 2	SG: normal (6)	8 MLP
Zweig: Heilung	Art: manuell	WW: n/a
ZD 24 BP	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mit diesem Spruch kann der Zauberer bei einem Lebewesen leichte Verletzungen von insgesamt $6 + (ZK \times 3)$ LEP heilen. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

VERWIRRUNG BEENDEN		
Grad 2	SG: normal (6)	8 MLP
Zweig: Heilung	Art: manuell	WW: n/a
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: Berührung

Durch Verwendung dieses Spruches kann ein Zauberer jedes verwirrte Wesen beruhigen. Dazu muss er das Wesen berühren können.

Ist die Verwirrung auf eine magische Art geschaffen worden, so muss der Zaubernde ein magisches Kräftenessen gegen denjenigen führen, der die Verwirrung erzeugt hat.

7.3 Grad 3

BRÜCHE BEHANDELN		
Grad 3	SG: schwer (7)	16 MLP
Zweig: Heilung	Art: materiell	WW: n/a
ZD 4 Minuten	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mithilfe dieses Spruches können alle Arten von Knochenfrakturen geheilt werden. Die Wirkung des Spruches erstreckt sich sogar auf komplizierte oder gesplitterte Brüche.

Um den Spruch zu wirken, muss der Zauberer den Verletzten berühren und mit seiner Hand einen ganzen Tierknochen (des dem Bruch entsprechenden Körperteils) auf den gebrochenen Knochen legen. Danach murmelt er die Zauberformel, verabreicht dem Verletzten einen Trank aus Kräutern, und der Bruch fügt sich wieder zusammen.

Materialien: Heilkräuter im Wert von 20 D, außerdem ein (ganzer) Knochen eines Tieres (als Symbol für das Ziel des Spruches)

SCHWERE VERLETZUNGEN HEILEN		
Grad 3	SG: normal (6)	15 MLP
Zweig: Heilung	Art: manuell	WW: n/a
ZD 36 BP	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mit diesem Spruch kann der Zauberer bei maximal zwei Lebewesen schwere Verletzungen von insgesamt $8 + (\text{ZK} \times 4)$ LEP heilen, eine Verteilung der zu heilenden LEP auf die zwei Lebewesen obliegt dem Zauberer. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

7.4 Grad 4

BLINDHEIT HEILEN		
Grad 4	SG: sehr schwer (8)	20 MLP
Zweig: Heilung	Art: materiell	WW: n/a
ZD 2 Stunden	MP: (Grad)	RW: Berührung

Blindheit ist eine Behinderung, die schon so manche Heldenkarriere beendet hat. Allerdings ist Blindheit von sehr erfahrenen Zauberern zu beheben: Dazu muss

der Zauberer den Blinden berühren und sich dann in eine tiefe Trance versetzen, in der er etwa zwei Stunden lang verbleibt. Der Blinde fällt nach sehr kurzer Zeit in einen tiefen, unruhigen Schlaf, aus dem zum gleichen Zeitpunkt wie der Zauberer aus der Trance erwacht. Danach kann der Blinde wieder voll sehen.

Auch andere Augenkrankheiten können mit diesem Spruch geheilt werden.

Materialien: Rauschgift, damit der Zauberer in die Trance verfallen kann (mindestens 4. Grad)

KÖRPERGLIED ERSETZEN		
Grad 4	SG: sehr schwer (8)	24 MLP
Zweig: Heilung	Art: manuell	WW: n/a
ZD 15 Minuten (+ 3 Tage)	MP: (Grad) + s. u.	RW: Berührung

Dieser Spruch ermöglicht es einem Zauberer, abgetrennte Extremitäten nachwachsen zu lassen. Diese dürfen allerdings nicht länger als ZK Tage fehlen; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Damit der Spruch seine Wirkung entfalten kann, muss sich der Zauberer eine viertel Stunde lang auf das Körperteil konzentrieren und dabei die verletzte Körperstelle mit beiden Händen berühren. Nach Ende der Konzentration sinken beide – Zauberer und Verletzter – bewusstlos zu Boden. Sie erlangen ihr Bewusstsein erst nach drei Tagen wieder. Dann allerdings ist das Körperteil nachgewachsen und der Zauber vollendet; der Zauberer verliert allerdings 1 MP permanent.

Übrigens: Der Versuch, einen abgetrennten Kopf wieder anwachsen zu lassen, endet damit, dass der Kopf zwar nachwächst, aber das Leben trotzdem nicht in den Körper des ehemals Kopflosen zurückkehrt.

SEHR SCHWERE VERLETZUNGEN HEILEN		
Grad 4	SG: schwer (7)	22 MLP
Zweig: Heilung	Art: manuell	WW: n/a
ZD 36 BP	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mit diesem Spruch kann der Zauberer bei maximal drei Lebewesen sehr schwere Verletzungen von insgesamt $10 + (\text{ZK} \times 5)$ LEP heilen, eine Verteilung der zu heilenden LEP auf die drei Lebewesen obliegt dem Zauberer. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

SCHWERE ERFRIERUNGEN HEILEN		
Grad 4	SG: sehr schwer (8)	20 MLP
Zweig: Heilung	Art: manuell	WW: n/a
ZD 15 Minuten	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer maximal $13+(ZK \times 2)$ LEP Schaden heilen, der durch Kälte hervorgerufen wurde. Außerdem kann er abgefrorene Körperteile heilen, die Körpertemperatur wieder auf Normaltemperatur anheben und sogar einen Erfrorenen – der jedoch nicht länger als $ZK \times 2$ Minuten tot sein darf – wiederbeleben. Dazu muss der Zauberer mit seinen Händen über die abgefrorenen Körperteile streichen und die Kälte aus den Gliedern vertreiben. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

SCHWERE VERBRENNUNGEN HEILEN		
Grad 4	SG: sehr schwer (8)	20 MLP
Zweig: Heilung	Art: materiell	WW: n/a
ZD 20 Minuten	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer maximal $13+(ZK \times 2)$ LEP Schaden heilen, der durch Feuer hervorgerufen wurde. Brandwunden schließen sich und hinterlassen keinerlei Narben. Wesen, die durch Feuer gestorben sind, können nur wiedererweckt werden, wenn noch mindestens sieben Prozent ihres Körpers vorhanden sind – ist mehr verbrannt, klappt der Spruch nicht. Außerdem dürfen sie nicht länger als $ZK \times 2$ Minuten tot gewesen sein. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Um den Spruch wirken zu können, muss der Zauberer etwas Pulver aus zerstoßenen Heilkräutern auf die Wunde streuen und danach mit der Hand darüber streichen.

Materialien: Pulver aus zerstoßenen Heilkräutern (5 D)

STUMMHEIT HEILEN		
Grad 4	SG: sehr schwer (8)	20 MLP
Zweig: Heilung	Art: materiell	WW: n/a
ZD 2 Stunden	MP: (Grad)	RW: Berührung

Wie Blindheit ist auch Stummheit von sehr erfahrenen Zauberern zu beheben: Dazu muss der Zauberer den Stummen berühren und sich dann in eine tiefe Trance versetzen, in der er etwa zwei Stunden lang verbleibt. Der Stumme fällt nach

sehr kurzer Zeit in einen tiefen, unruhigen Schlaf, aus dem zum gleichen Zeitpunkt wie der Zauberer aus der Trance erwacht. Danach kann der Stumme wieder voll sprechen.

Übrigens: Sollte ein Wesen stumm sein, weil ihm seine Zunge herausgeschnitten wurde, dann kann ihm auch dieser Spruch nicht helfen – KÖRPERGLIED ERSETZEN ist hier die einzige Chance.

Materialien: Rauschkraut, damit der Zauberer in die Trance verfallen kann (mindestens 3. Grad)

TAUBHEIT HEILEN		
Grad 4	SG: sehr schwer (8)	20 MLP
Zweig: Heilung	Art: materiell	WW: n/a
ZD 2 Stunden	MP: (Grad)	RW: Berührung

Auch Taubheit ist heilbar: Der Zauberer muss den Tauben berühren und sich dann in eine tiefe Trance versetzen, in der er etwa zwei Stunden lang verbleibt. Der Taube fällt nach sehr kurzer Zeit in einen tiefen, unruhigen Schlaf, aus dem zum gleichen Zeitpunkt wie der Zauberer aus der Trance erwacht. Danach kann der Taube wieder normal hören.

Übrigens: Sollte ein Wesen taub sein, weil ihm seine Ohren abgeschnitten wurden, dann kann ihm auch dieser Spruch nicht helfen – nur KÖRPERGLIED ERSETZEN wirkt hier.

Materialien: Rauschgift, damit der Zauberer in die Trance verfallen kann (mindestens 3. Grad)

VERFALL AUFHALTEN		
Grad 4	SG: schwer (7)	19 MLP
Zweig: Heilung	Art: manuell	WW: n/a
ZD 10 Minuten	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer Verfall in der Art, wie sie der Zauber BÖSER BLICK hervorruft, aufhalten. Der Verfall wird jedoch nur gestoppt, nicht jedoch aufgehoben. Verlorene LP werden also nicht geheilt.

Um den Spruch wirken zu können, muss der Zauberer die befallenen Körperstellen des Opfers mit seiner Hand berühren können.

Verfall durch Altern fällt nicht in den Bereich des Spruches.

7.5 Grad 5

FLÜCHE BRECHEN		
Grad 5	SG: äußerst schwer (9)	28 MLP
Zweig: Heilung	Art: manuell	WW: n/a
ZD 3 Stunden	MP: (Grad)	RW: Berührung

Benutzt ein Zauberer diesen Spruch, kann er Flüche brechen und vertreiben. Bevor ein Fluch jedoch ganz verschwindet, ist ein magisches Kräfteressen nötig. Nur, wenn der Zauberer dieses gegen den Verursacher des Fluches gewinnt, kann der Fluch verbannt werden.

Flüche, die so mächtig sind, dass sie auf mehrere Menschen (etwa eine ganze Familie) wirken, können mit diesem Spruch nur nach SL-Entscheidung gebrochen werden.

TÖDLICHE VERLETZUNGEN HEILEN		
Grad 5	SG: schwer (7)	25 MLP
Zweig: Heilung	Art: materiell	WW: n/a
ZD 36 BP	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mit diesem Spruch kann der Zauberer bei maximal vier Lebewesen tödliche Verletzungen von insgesamt $12 + (ZK \times 6)$ LEP heilen, eine Verteilung der zu heilenden LEP auf die vier Lebewesen obliegt dem Zauberer. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

8 Hauptzweig Heilung, Nebenzweig Schutz

8.1 Grad 1

SCHUTZ VOR ANGST		
Grad 1	SG: normal (6)	6 MLP
Zweig: Schutz	Art: sprachlich	WW: n/a
ZD 8 BP pro Person	MP: (Grad)	RW: Berührung

Angst kann eine furchtbare Waffe sein. Deswegen wurde dieser Zauber entwickelt, der maximal ZK Wesen für ZK Minuten vor den Auswirkungen von Angst schützen kann; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Dazu muss der Zauberer jedes Wesen, das von der Wirkung des Spruches betroffen werden soll, für eine kurze Zeit berühren und dabei die Formel rezitieren.

Jeder Angriff, der auf Angst beruht, muss erst die magischen Barrieren des Zauberers passieren. Dazu ist bei magischen Angriffen ein magisches Kräfteressen notwendig; ‚normale‘ Angst wird von diesem Zauber automatisch abgewehrt.

Phobien können mit diesem Zauber weder geheilt noch temporär außer Kraft gesetzt werden.

SCHUTZ VOR ELEKTRIZITÄT		
Grad 1	SG: normal (6)	6 MLP
Zweig: Schutz	Art: manuell	WW: n/a
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: Zauberer

Durch diesen Spruch kann ein Zauberer einen Schild beschwören, der ihn völlig umgibt und für die Wirkungsdauer dafür sorgt, dass Zauberer resistent gegen Elektrizitätsschaden ist. Bei ausgesprochen mächtigen Elektrizitätsquellen wird der Schild allerdings nach der ersten Runde, in der er gewirkt hat, zerstört.

Für die Aufrechterhaltung des Effekts muss sich Zauberer 2 BP pro KR darauf konzentrieren. Der Spruch wirkt zunächst ZK KR; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Soll der Effekt darüber hinaus aufrechterhalten werden, kostet dies pro 2 KR 1 MP und erfordert weiterhin eine Konzentration von 2 BP pro KR.

Außerhalb eines Kampfes wirkt der Zauber für eine Szene.

SCHUTZ VOR HITZE		
Grad 1	SG: normal (6)	6 MLP
Zweig: Schutz	Art: manuell	WW: n/a
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: Zauberer

Durch diesen Spruch kann ein Zauberer einen Schild beschwören, der ihn völlig umgibt und für die Wirkungsdauer dafür sorgt, dass Zauberer resistent gegen Hitzeschaden ist. Bei ausgesprochen mächtigen Hitzequellen wie zum Beispiel Drachenfeuer oder Lava wird der Schild allerdings nach der ersten Runde, in der er gewirkt hat, zerstört.

Für die Aufrechterhaltung des Effekts muss sich Zauberer 2 BP pro KR darauf konzentrieren. Der Spruch wirkt zunächst ZK KR; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Soll der Effekt darüber hinaus aufrechterhalten

werden, kostet dies pro 2 KR 1 MP und erfordert weiterhin eine Konzentration von 2 BP pro KR.

Außerhalb eines Kampfes wirkt der Zauber für eine Szene.

SCHUTZ VOR KÄLTE		
Grad 1	SG: normal (6)	6 MLP
Zweig: Schutz	Art: manuell	WW: n/a
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: Zauberer

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer einen Schild beschwören, der ihn völlig umgibt und für die Wirkungsdauer dafür sorgt, das Zauberer resistent gegen Kälteschaden ist.

Bei ausgesprochen mächtigen Kältequellen, die normale Kälte deutlich übersteigen, zum Beispiel magische Kälte nahe dem absoluten Nullpunkt, wird der Schild allerdings nach der ersten Runde, in der er gewirkt hat, zerstört..

Für die Aufrechterhaltung des Effekts muss sich Zauberer 2 BP pro KR darauf konzentrieren. Der Spruch wirkt zunächst ZK KR; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Soll der Effekt darüber hinaus aufrechterhalten werden, kostet dies pro 2 KR 1 MP und erfordert weiterhin eine Konzentration von 2 BP pro KR.

Außerhalb eines Kampfes wirkt der Zauber für eine Szene.

SCHUTZ VOR SÄURE		
Grad 1	SG: normal (6)	6 MLP
Zweig: Schutz	Art: manuell	WW: n/a
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: Zauberer

Durch diesen Spruch kann ein Zauberer einen Schild beschwören, der ihn völlig umgibt und für die Wirkungsdauer dafür sorgt, das Zauberer resistent gegen Säureschaden ist. Bei ausgesprochen mächtigen Säurequellen wird der Schild allerdings nach der ersten Runde, in der er gewirkt hat, zerstört.

Für die Aufrechterhaltung des Effekts muss sich Zauberer 2 BP pro KR darauf konzentrieren. Der Spruch wirkt zunächst ZK KR; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Soll der Effekt darüber hinaus aufrechterhalten werden, kostet dies pro 2 KR 1 MP und erfordert weiterhin eine Konzentration von 2 BP pro KR.

Außerhalb eines Kampfes wirkt der Zauber für eine Szene.

SCHUTZ VOR SCHALL & DRUCK		
Grad 1	SG: normal (6)	6 MLP
Zweig: Schutz	Art: manuell	WW: n/a
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: Zauberer

Durch diesen Spruch kann ein Zauberer einen Schild beschwören, der ihn völlig umgibt und für die Wirkungsdauer dafür sorgt, das Zauberer resistent gegen Schall-/Druckschaden ist. Bei ausgesprochen mächtigen Schall-/Druckquellen wird der Schild allerdings nach der ersten Runde, in der er gewirkt hat, zerstört.

Für die Aufrechterhaltung des Effekts muss sich Zauberer 2 BP pro KR darauf konzentrieren. Der Spruch wirkt zunächst ZK KR; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Soll der Effekt darüber hinaus aufrechterhalten werden, kostet dies pro 2 KR 1 MP und erfordert weiterhin eine Konzentration von 2 BP pro KR.

Außerhalb eines Kampfes wirkt der Zauber für eine Szene.

8.2 Grad 2

GEDANKENBARRIERE		
Grad 2	SG: schwer (7)	12 MLP
Zweig: Schutz	Art: geistig	WW: n/a
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: Zauberer

Durch diesen Spruch kann ein Zauberer sich selbst oder ein von ihm zu bestimmendes Wesen in Sichtweite für ZK Minuten vor jeder Magie schützen, die psychisch wirkt, d. h. einen WW gegen psychische Magie erforderlich macht; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Dies bedeutet, dass jeder Zauberer, der einen solchen Zauber gegen das durch die GEDANKENBARRIERE geschützte Wesen wirkt, ein magisches Kräfteressen gewinnen muss; erst dann zeigt die das Bewusstsein beeinflussende Magie die gewünschte Wirkung. Verliert der schützende Zauberer das Kräfteressen, so verlischt die Wirkung der GEDANKENBARRIERE auf der Stelle.

Um den Zauber zu wirken, reicht eine kurze Konzentration des Zauberers.

SCHUTZ VOR GIFT		
Grad 2	SG: normal (6)	11 MLP
Zweig: Schutz	Art: manuell	WW: n/a
ZD 2 Minuten	MP: (Grad) pro Person	RW: Berührung

Mit diesem Spruch kann ein Zauberer ein Wesen (auch sich selbst) für ZK×5 Minuten vor Gift schützen, indem er dem Wesen die Hand auf die Stirn legt und seinen Zauber spricht. Das Wesen ist danach resistent gegen Giftschaden.

Der Zauber schützt vor Gift, signalisiert allerdings weder dem Zauberer noch einem anderen Wesen, ob bzw. wann es mit Gift in Kontakt kommt, sofern dies nicht durch die Giftwirkung offensichtlich ist.

8.3 Grad 3

ERWEITERTER SCHUTZ VOR ELEKTRIZITÄT		
Grad 1	SG: normal (6)	17 MLP
Zweig: Schutz	Art: manuell	WW: n/a
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: Zauberer/Wesen

Durch diesen Spruch kann ein Zauberer einen Schild beschwören, der ihn selbst oder ein anderes Wesen, das für die gesamte Wirkungsdauer in Sichtweite sein muss, völlig umgibt und für die Wirkungsdauer dafür sorgt, das Zauberer resistent gegen Elektrizitätsschaden ist. Bei ausgesprochen mächtigen Elektrizitätsquellen wird der Schild allerdings nach der ersten Runde, in der er gewirkt hat, zerstört.

Für die Aufrechterhaltung des Effekts muss sich Zauberer 2 BP pro KR darauf konzentrieren. Der Spruch wirkt zunächst ZK KR; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Soll der Effekt darüber hinaus aufrechterhalten werden, kostet dies pro KR 1 MP und erfordert weiterhin eine Konzentration von 2 BP pro KR.

Außerhalb eines Kampfes wirkt der Zauber für eine Szene.

ERWEITERTER SCHUTZ VOR HITZE		
Grad 1	SG: normal (6)	17 MLP
Zweig: Schutz	Art: manuell	WW: n/a
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: Zauberer/Wesen

Durch diesen Spruch kann ein Zauberer einen Schild beschwören, der ihn selbst oder ein anderes Wesen, das für die gesamte Wirkungsdauer in Sichtweite sein muss, völlig umgibt und für die Wirkungsdauer dafür sorgt, das Zauberer immun gegen Hitzeschaden ist. Bei ausgesprochen mächtigen Hitzequellen wie zum Beispiel Drachenfeuer oder Lava wird der Schild allerdings nach der ersten Runde, in der er gewirkt hat, zerstört.

Für die Aufrechterhaltung des Effekts muss sich Zauberer 2 BP pro KR darauf konzentrieren. Der Spruch wirkt zunächst ZK KR; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Soll der Effekt darüber hinaus aufrechterhalten werden, kostet dies pro KR 1 MP und erfordert weiterhin eine Konzentration von 2 BP pro KR.

Außerhalb eines Kampfes wirkt der Zauber für eine Szene.

ERWEITERTER SCHUTZ VOR KÄLTE		
Grad 1	SG: normal (6)	17 MLP
Zweig: Schutz	Art: manuell	WW: n/a
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: Zauberer/Wesen

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer einen Schild beschwören, der ihn selbst oder ein anderes Wesen, das für die gesamte Wirkungsdauer in Sichtweite sein muss, völlig umgibt und für die Wirkungsdauer dafür sorgt, das Zauberer immun gegen Kälteschaden ist.

Bei ausgesprochen mächtigen Kältequellen, die normale Kälte deutlich übersteigen, zum Beispiel magische Kälte nahe dem absoluten Nullpunkt, wird der Schild allerdings nach der ersten Runde, in der er gewirkt hat, zerstört.

Für die Aufrechterhaltung des Effekts muss sich Zauberer 2 BP pro KR darauf konzentrieren. Der Spruch wirkt zunächst ZK KR; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Soll der Effekt darüber hinaus aufrechterhalten werden, kostet dies pro KR 1 MP und erfordert weiterhin eine Konzentration von 2 BP pro KR.

Außerhalb eines Kampfes wirkt der Zauber für eine Szene.

ERWEITERTER SCHUTZ VOR SAURE		
Grad 1	SG: normal (6)	17 MLP
Zweig: Schutz	Art: manuell	WW: n/a
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: Zauberer/Wesen

Durch diesen Spruch kann ein Zauberer einen Schild beschwören, der ihn selbst oder ein anderes Wesen, das für die gesamte Wirkungsdauer in Sichtweite sein muss, völlig umgibt und für die Wirkungsdauer dafür sorgt, das Zauberer immun gegen Säureschaden ist. Bei ausgesprochen mächtigen Säurequellen wird der Schild allerdings nach der ersten Runde, in der er gewirkt hat, zerstört.

Für die Aufrechterhaltung des Effekts muss sich Zauberer 2 BP pro KR darauf konzentrieren. Der Spruch wirkt zunächst ZK KR; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Soll der Effekt darüber hinaus aufrechterhalten werden, kostet dies pro KR 1 MP und erfordert weiterhin eine Konzentration von 2 BP pro KR.

Außerhalb eines Kampfes wirkt der Zauber für eine Szene.

ERWEITERTER SCHUTZ VOR SCHALL/DRUCK		
Grad 1	SG: normal (6)	17 MLP
Zweig: Schutz	Art: manuell	WW: n/a
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: Zauberer/Wesen

Durch diesen Spruch kann ein Zauberer einen Schild beschwören, der ihn selbst oder ein anderes Wesen, das für die gesamte Wirkungsdauer in Sichtweite sein muss, völlig umgibt und für die Wirkungsdauer dafür sorgt, das Zauberer immun gegen Schall-/Druckschaden ist. Bei ausgesprochen mächtigen Schall-/Druckquellen wird der Schild allerdings nach der ersten Runde, in der er gewirkt hat, zerstört.

Für die Aufrechterhaltung des Effekts muss sich Zauberer 2 BP pro KR darauf konzentrieren. Der Spruch wirkt zunächst ZK KR; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Soll der Effekt darüber hinaus aufrechterhalten werden, kostet dies pro KR 1 MP und erfordert weiterhin eine Konzentration von 2 BP pro KR.

Außerhalb eines Kampfes wirkt der Zauber für eine Szene.

SCHUTZKREIS		
Grad 3	SG: sehr schwer (8)	14 MLP
Zweig: Schutz	Art: materiell	WW: n/a
ZD 5 Minuten	MP: (Grad)	RW: ZK×1,5 m

Zauberer haben in ihrem Leben ab und an einmal mit übernatürlichen Wesen, also mit Wesen aus anderen Existenzebenen zu tun. Da diese Wesen dem Zauberer nicht unbedingt wohlgesinnt sind, gibt es diesen Zauber, der die Kommunikation mit Wesen solcher Art für den Zauberer erheblich angenehmer macht. Denn mithilfe dieses Spruches kann der Zauberer einen Schutzkreis erschaffen, der ZK×1,5 Meter durchmisst und den kein übernatürliches Wesen übertreten kann.

Um den Spruch wirken zu können, muss der Zauberer mit acht Stück Zauberkreide einen achtzackigen Stern auf den Boden zeichnen, in dessen Mittelpunkt er sich während des Zaubervorganges stellt. Nun kann er mit der Intonation der magischen Formeln beginnen. Die Magie errichtet eine unsichtbare und für Dämonen, Geister und andere übernatürliche Wesen unüberschreitbare Barriere. Die Wirkung des Kreises hält maximal ZK Stunden an; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Wenn der Stern durchbrochen wird (etwa durch natürliche Wesen), lässt seine Wirkung augenblicklich nach.

Materialien: Zauberkreide (acht Stück, jeweils 2'2'4 K)

8.4 Grad 4

SCHÜTZENDE KUGEL		
Grad 4	SG: äußerst schwer (9)	23 MLP
Zweig: Schutz	Art: manuell	WW: n/a
ZD 24 BP	MP: (Grad)	RW: s. u.

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer um sich selbst oder ein Wesen seiner Wahl in Sichtweite herum eine schützende Kugel entstehen lassen, die durch nichts durchbrochen werden kann. Die gilt für beide Richtungen, d. h. dass das eingeschlossene Wesen auch nicht nach außen agieren kann. Die Kugel ist unsichtbar und luftdicht, sodass auch Gas sie nicht durchdringen kann; zur Funktion des Zaubers gehört es allerdings, dass verbrauchter Sauerstoff innerhalb der Kugel automatisch durch neuen ersetzt wird.

Weiterhin unterbricht die Kugel die magischen Kraftlinien, sodass Magie weder in sie hinein noch aus ihr hinaus wirkt. Das bedeutet jedoch auch, dass bestehende Magie, die das eingeschlossene Wesen betrifft, von der Versorgung durch das magische Feld abgeschnitten sind und sehr rasch ihre Wirkung einstellen. Magische Gegenstände sind davon grundsätzlich nicht betroffen, es sei denn, sie verbringen – wie auch immer – mehr als einen Tag in einer SCHÜTZENDEN KUGEL.

Die Kugel hat einen Radius, der gerade groß genug ist, um das zu schützende Wesen zu umschließen, und bleibt für ZK Minuten bestehen; will der Zauberer die Kugel darüber hinaus weiter bestehen lassen, kostet ihn das pro Minute 1 MP.

Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

ZAUBER ABWEHREN		
Grad 4	SG: sehr schwer (8)	22 MLP
Zweig: Schutz	Art: materiell	WW: n/a
ZD 24 BP	MP: (Grad)	RW: Berührung

Dieser Spruch kann auf jedes Wesen gezaubert werden, das sich nicht dagegen wehrt. Jeder Spruch, der das Wesen dann trifft (ob nun ein Angriffs- oder Heilspruch), hat eine verminderte Wirkung: Die ZK, mit dem der Spruch das Wesen trifft, sinkt um 3, und zwar, ohne dass sich der angreifende (oder aber heilende) Zauberer dagegen wehren kann; diese Reduktion der ZK gilt ausdrücklich auch für die Bestimmung der Schwierigkeit von WW. Die Wirkung hält ZK×10 Minuten an; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Damit der Spruch richtig wirkt, muss der Zauberer mit Zauberkreide auf die Stirn des zu schützenden Wesens einen achtzackigen Stern malen. Fehlt dieser Stern, so wird die ZK gegnerischer Magie nur um 1 gesenkt.

Materialien: Zauberkreide (2'2'4 K)

SCHUTZ VOR WAFFEN		
Grad 4	SG: sehr schwer (8)	21 MLP
Zweig: Schutz	Art: manuell	WW: n/a
ZD 12 BP	MP: (Grad)+ 1 MP/2 KR	RW: Zauberer

Vor allen Dingen während des Zauberns läuft ein Zauberer stets Gefahr, von einer feindlichen Waffe getroffen zu werden. Gegen einen solchen Fall wendet sich dieser Spruch: Mit seiner Hilfe kann ein Zauberer alle gegen ihn gerichteten Nahkampf-Angriffe mit nicht-magischen Waffen abschwächen – er wird für die Dau-

er des Zaubers resistent gegen allen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden nicht-magischer Angriffe. Dazu muss sich der Zauberer jedoch mindestens 4 BP pro KR auf diesen Zauber konzentrieren. Der Spruch wirkt zunächst ZK KR; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Soll der Effekt darüber hinaus aufrechterhalten werden, kostet dies pro 2KR 1 MP und erfordert weiterhin eine Konzentration von 4 BP pro KR.

Um den Zauber zu wirken, muss sich der Zauberer einige Zeit konzentrieren, laut die Zauberformel aussprechen und dabei mit der rechten Hand eine Geste der Abwehr vollführen. Sofort danach wird der Schutz aktiv. Der unsichtbare Schutz bewegt sich mit dem Zauberer und verlangsamt stoppt alle Nahkampf-Angriffe etwa fünf Zentimeter über der anvisierten Stelle.

Wenn der Zauberer allerdings das Element wechselt, endet der Zauber sofort: Ein Sprung ins Wasser vernichtet den Zauber ebenso wie das längere Abheben vom festen Boden (ein kurzer Sprung zählt hier nicht) oder die Berührung mit Feuer großem Ausmaßes (wie einem Großbrand oder einem FLAMMENSTRAHL oder FEUERBALL – eine einfache Fackel reicht bei Weitem nicht).

ZAUBERLINIE		
Grad 4	SG: äußerst schwer (9)	23 MLP
Zweig: Schutz	Art: materiell	WW: physisch
ZD 10 Minuten	MP: (Grad)	RW: s. u.

Mithilfe dieses Spruches und eines Stückes magischer Kreide kann ein Zauberer eine maximal ZK×3 Meter lange Linie (einen Kreis, ein Rechteck) auf den Boden zeichnen, bei deren Überschreiten ein Wesen sofort 13+(ZK×2) Hitzeschaden durch einen Flammenstoß nimmt. Bei einem gelungenen WW halbiert sich der Schaden. Für Dämonen (d. h. gebundene Essenzen) ist eine Zauberlinie in geschlossener Form undurchdringbar, wenn sich die Dämonen im Innern der Form befinden. Von außen hingegen kann jeder Dämon einen solchen Kreis durchbrechen – wenn auch mit den oben beschriebenen Konsequenzen.

Die Wirkung des Spruches hält maximal ZK×12 Stunden an, kann jedoch jederzeit vom Zauberer aufgehoben werden. Außerdem kann der Zauberer den Zauberkreis für bestimmte Wesen passierbar gestalten.

Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Materialien: ein Stück Zauberkreide (2'2'4 K)

8.5 Grad 5

MAGIE ZURÜCKWERFEN		
Grad 5	SG: sehr schwer (8)	28 MLP
Zweig: Schutz	Art: materiell	WW: n/a
ZD 5 Minuten	MP: (Grad)	RW: Berührung

Dieser machtvolle Zauber ermöglicht es einem Zauberer, ein Wesen oder einen Gegenstand für ZK Minuten so zu verzaubern, dass jegliche gegen das Wesen respektive den Gegenstand gerichtete Magie nicht nur wirkungslos abprallt, sondern vielmehr auch noch auf ihren Schöpfer zurückgeworfen wird. Diesem steht ein ganz normaler WW gegen seine eigene Magie zu, um der Wirkung zu entgegen. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Um den Spruch wirken zu können, muss der Zauberer das Wesen bzw. den Gegenstand mit einem Pulver aus gemahlenem Spiegelglaskristalle und zerstampfter Zauberkreide bestreuen. Dabei muss er kontinuierlich die Zauberformel murmeln.

Materialien: Pulver aus gemahlenem Spiegelglaskristall, Zauberkreide (15 D)

9 Hauptzweig Geist

9.1 Grad 1

AUFWECKEN		
Grad 1	SG: einfach (5)	3 MLP
Zweig: Geist	Art: sprachlich	WW: n/a
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: ZK×3 m

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer bis zu ZK Lebewesen, die nicht weiter als ZK×3 Meter vom Zauberer entfernt sind, magisch aufwecken; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Die Wesen sind sofort hellwach und voll handlungsfähig.

EMOTION ERZEUGEN ⇌		
Grad 1	SG: normal (6)	6 MLP
Zweig: Geist	Art: manuell	WW: psychisch
ZD 12 BP	MP: (Grad)	RW: ZK×4,5 m

Dieser Spruch ermöglicht es dem Zauberer, einem Wesen innerhalb der Reichweite eine beliebige, sehr starke Emotion einzuflüstern, die für ZK×3 Minuten anhält. Dies kann Hass, Liebe, Angst, Freude, Trauer, Mut oder ein anderes Gefühl sein – im Zweifelsfall entscheidet der SL, was geht. Das so beeinflusste Wesen wird während der Zauberdauer in seinen Handlungen von der Emotion geleitet.

Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Um den Zauber wirken zu können, muss sich der Zauberer kurz konzentrieren, die Zauberformel laut aussprechen und dabei auf das Opfer weisen.

FREUNDSCHAFT ⇌		
Grad 1	SG: normal (6)	5 MLP
Zweig: Geist	Art: sprachlich	WW: psychisch
ZD 12 BP	MP: (Grad)	RW: ZK×1,5 m

Mithilfe dieses Spruches kann sich ein Zauberer für einen gewissen Zeitraum mit einem Wesen, das nicht weiter als ZK×1,5 Meter vom Zauberer entfernt sein darf, anfreunden.

Ein Wesen, das diesem Zauber erliegt, wird den Zauberer im freundschaftlichen Rahmen unterstützen oder ihm Dinge mitteilen, die es unter normalen Umständen vielleicht verschwiegen hätte. Der Spruch wirkt ZK×5 Minuten. Während dieses Zeitraumes wird das Wesen keine feindselige Handlung gegen den Zauberer ausführen, ihm allerdings auch nicht blind gehorchen.

Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

SUGGESTION		
Grad 1	SG: schwer (7)	6 MLP
Zweig: Geist	Art: sprachlich	WW: psychisch
ZD 16 BP	MP: (Grad)	RW: ZK×1,5 m

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer einem Lebewesen suggerieren, eine einfache (!) Handlung auszuführen, sofern beide die gleiche Sprache sprechen. Das bedeutet, ein Wesen dazu zu bringen, bei nächster Gelegenheit etwas Einfaches zu tun, ohne dass – abgesehen vom WW – irgendeine Möglichkeit für das

Wesen besteht, dies zu verhindern. Beispiele für suggerierte Handlungen sind etwa das Öffnen einer Tür, das Verschenken eines Buches usw. Sollte die suggerierte Handlung gegen die Grundüberzeugungen des Wesens verstoßen, kann der WW durch den SL modifiziert werden (Erhöhung des Würfelpools, Absenken der Schwierigkeit). Einem Hohepriester der Acht also zu suggerieren, den Schamanen der Gruppe beim Wirken Wilder Magie zu ignorieren, wäre wesentlich schwieriger, als einem Straßenkind durch diesen Zauber nahezu legen, bei nächster Gelegenheit auf dem Markt einen Apfel zu stehlen.

Die Wirkung des Spruches hält an, bis die suggerierte Handlung vollführt wurde – das kann eventuell Jahre dauern. Das Wesen weiß nichts von der Verzauberung – weder vor noch nach Vollbringen der Tat; auch durch MAGIE ENTDECKEN oder ähnliche Zauber ist die SUGGESTION nicht zu erkennen, sobald der Zauber einmal gewirkt wurde.

UNSCHEINBARKEIT		
Grad 1	SG: normal (6)	4 MLP
Zweig: Geist	Art: sprachlich	WW: psychisch
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: ZK×3 m

Dieser leichte, doch wirkungsvolle Spruch veranlasst ZK Lebewesen dazu, den Zauberer und maximal ZK andere Wesen zu ignorieren. Die Wirkung des Spruches hält ZK Minuten an. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Sollte allerdings aus Reihen der Ignorierten irgendeine Aktion erfolgen, die die Opfer des Spruches betrifft (sei es nun das Ansprechen der Opfer oder das Angreifen), endet die Spruchwirkung augenblicklich. Das Gleiche gilt auch für ungerichtete, dennoch auffällige Aktionen der Ignorierten, bei denen den Opfern des Spruches ggf. ein weiterer WW zusteht. Das könnte zum Beispiel zutreffen, wenn eine Gruppe von Helden eigentlich ignoriert wird, aber beginnt, einen Raum zu durchsuchen, falls einer der Helden Lärm verursacht usw.

ZWEIFEL ⇄		
Grad 1	SG: normal (6)	5 MLP
Zweig: Geist	Art: manuell	WW: psychisch
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: Sichtweite

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer einem einzelnen Wesen Zweifel an einer Mission, einem Auftrag, einer Sache etc. eingeben. Misslingt dem Wesen der WW, wird es sich erst einmal für ZK×5 Minuten überlegen, ob es den Auftrag, die Mission, die Sache überhaupt aus- bzw. durchführen will und kann; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Nach Ablauf dieser Zeit wird das Wesen zu seinem normalen Selbstbewusstsein zurückfinden; für die Wirkungsdauer des Spruches ist das Wesen jedoch völlig abgelenkt.

Sollte das Wesen durch den Spruch AUFTRAG gezwungen sein, etwas zu tun, hat ZWEIFEL automatisch keinerlei Wirkung. Sollte eine SUGGESTION hinter einer Handlungsabsicht stecken, entscheidet ein magisches Kräfteressen darüber, welcher Zauber obsiegt.

9.2 Grad 2

ERINNERUNG ⇄		
Grad 2	SG: schwer (7)	9 MLP
Zweig: Geist	Art: geistig	WW: n/a
ZD 1 Minute	MP: (Grad)	RW: Zauberer

Durch diesen Spruch kann sich der Zauberer an eine bestimmte Situation, Aussage oder Begegnung erinnern, die er bereits erlebt hat. Dazu muss er sich lediglich kurz konzentrieren, und das Gewünschte wird ihm wieder einfallen.

GEDANKEN LESEN		
Grad 2	SG: schwer (7)	9 MLP
Zweig: Geist	Art: geistig	WW: psychisch
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: Sichtweite

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer die Gedanken eines sich in Sichtweite befindlichen Wesens lesen. Dazu muss er sich kurz konzentrieren. Der Spruch hält ZK×20 Sekunden an; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

GEPLAPPER		
Grad 2	SG: normal (6)	11 MLP
Zweig: Geist	Art: sprachlich	WW: psychisch
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: Sichtweite

Durch diesen Spruch kann ein Zauberer ein Wesen in Sichtweite so verzaubern, dass es für ZK KR nicht mehr normal sprechen kann; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Der große Vorteil (oder Nachteil?) dieses Spruches ist, dass einem Zauberer für die Spruchdauer die Möglichkeit genommen wird, sprachliche, manuelle und materielle Formeln zu wirken: Nur noch geistige Sprüche können benutzt werden.

Übrigens: Selbst SPRACHE VERSTEHEN UND SPRECHEN nutzt hier nichts – ein Spruchopfer spricht ja gar keine Sprache mehr.

GIER		
Grad 2	SG: normal (6)	8 MLP
Zweig: Geist	Art: sprachlich	WW: psychisch
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: ZK×3 m

Gerade negative Emotionen sind starke Emotionen, und die Gier ist eine der stärksten davon. Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer bei einem ausgewählten Opfer die Gier auf eine bestimmte Sache oder einen speziellen Gegenstand hervorrufen. Die Gier wird zum Antrieb für alle Taten des Opfers, und während der Wirkungsdauer von ZK Tagen wird das Wesen alles versuchen, entweder so viel wie möglich von der begehrten Sache oder den speziellen Gegenstand in seinen Besitz zu bringen. Dabei vergisst es alle Freundschaft und alle moralischen Vorbehalte. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Auch nach Ablauf der Wirkungsdauer wird es nicht ganz leicht sein, ein Wesen wieder von dem vorher angeeigneten Besitz zu trennen. Denn der Spruch hat noch eine winzig kleine Nebenwirkung: Das Wesen vergisst die Zeit, in der es verzaubert war, einfach, und glaubt stattdessen, die Sache oder den Gegenstand schon immer besessen zu haben.

HASS		
Grad 2	SG: schwer (7)	9 MLP
Zweig: Geist	Art: sprachlich	WW: psychisch
ZD 12 BP	MP: (Grad)	RW: ZK×3 m

Ähnlich wie die Gier ist auch der Hass eine extrem starke Emotion. Dies nutzt dieser Spruch aus, der ähnlich wie GIER funktioniert: Der Zauberer implementiert beim Opfer des Spruches einen Hass entweder auf ein bestimmtes Wesen, eine Art (wie zum Beispiel Keal, Vanir etc.) oder ein Objekt. Dazu muss der Zauberer sich kurz konzentrieren und dabei die Formel rezitieren. Der Spruch wirkt für ZK×3 Stunden; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Während dieser Zeit wird das Opfer seinem Objekt des Hasses so viel Schaden wie möglich zufügen. Wie bei GIER beschrieben, vergisst auch bei diesem Zauber das Wesen die Zeit der Verzauberung, sein natürliches Verhältnis zum ehemaligen Hass-Objekt gewinnt wieder seinen alten Platz zurück.

SCHLAF		
Grad 2	SG: schwer (7)	12 MLP
Zweig: Geist	Art: sprachlich	WW: psychisch
ZD 16 BP	MP: (Grad) pro Wesen	RW: Sichtweite

Mit diesem Spruch kann ein Zauberer ZK Wesen in Sichtweite für ZK Stunden einschlafen lassen; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Die Wesen können leicht durch Berührung geweckt werden, wachen aber nicht durch Geräusche oder von alleine auf.

STILLE		
Grad 2	SG: schwer (7)	12 MLP
Zweig: Geist	Art: geistig	WW: n/a bzw. s. u.
ZD 12 BP	MP: (Grad)	RW: 100 m²

Dieser Spruch kann ein Gebiet absoluter Stille erzeugen; jeder Versuch, in dem Gebiet irgendwelche Geräusche zu machen (sprechen, musizieren etc.), misslingt. Dies verhindert auch das Anwenden von Zaubern mit sprachlicher Komponente.

Das Gebiet kann eine Fläche von ZK×ZK×ZK Quadratmetern haben, maximal ZK Meter hoch sein und bleibt ZK Minuten bestehen; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Will der Zauberer das Gebiet auf ein Wesen wirken, steht diesem ein WW gegen psychische Magie zu. Misslingt dieser, bewegt sich das Gebiet für die Zeit der Spruchdauer mit ihm. Gelingt der WW, kann sich das Wesen aus dem Gebiet entfernen, das Gebiet der Stille bleibt am ursprünglichen Ort.

TAPFERKEIT ⇌

Grad 2	SG: schwer (7)	11 MLP
Zweig: Geist	Art: manuell	WW: n/a
ZD 5 Minuten	MP: (Grad)	RW: Berührung

Zauberer, die diesen Spruch wirken, haben zwei verschiedene Auswirkungen zur Auswahl:

1. Der Spruch kann einem Wesen jeweils zwei zusätzliche Würfel für den Angriffs- und den Schadenswürfelpool gewähren, während der Verteidigungswürfelpool um einen Würfel reduziert wird. Die Wirkung dauert eine Szene bzw. einen Kampf an.
2. Der Spruch beugt dem Zauber NAMENLOSE FURCHT (vgl. S. 38) vor. In diesem Falle hält die Wirkung maximal ZK×2 Stunden an; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Um den Zauber wirken zu können, muss der Zauberer das Wesen, das er schützen oder ermutigen will, mit der Hand berühren und dabei die Formel laut rezitieren.

TELEPATHIE

Grad 2	SG: schwer (7)	10 MLP
Zweig: Geist	Art: geistig	WW: n/a
ZD 24 BP	MP: (Grad)+1 MP/5 Minuten	RW: Sichtweite

Wenn ein Zauberer diesen Spruch benutzt, kann er sich für die Wirkungsdauer des Spruches mit einem Wesen in Sichtweite auf gedanklichem – telepathischem – Wege unterhalten. Das bedeutet, er kann das Wesen verstehen, ohne dass etwas zu hören oder zu sehen ist, und umgekehrt. Die Verständigung ist relativ beschränkt, da diese Art der Kommunikation für gewöhnlich nicht sehr verbreitet ist und deshalb nur auf einfachster Basis geführt werden kann.

Eisenhelme behindern diesen Zauber; eine telepathische Verständigung ist bei Tragen eines solchen Rüstgegenstandes nicht mehr möglich. Sobald die telepathi-

sche Verbindung etabliert ist, kann sich der Kommunikationspartner auch außer Sichtweite entfernen.

Übrigens: In Gedanken zu lügen, ist sehr schwer – dazu gehört schon sehr viel Übung. Nur Wesen, die es schaffen, sich selbst regelmäßig zu belügen, können auch mit Gedanken die Unwahrheit sagen; ggf. entscheidet ein Kontra-PW: IG + SB gegen IT + *Menschenkenntnis* über den Erfolg des Lügens.

TIERE BEZAUBERN

Grad 2	SG: normal (6)	9 MLP
Zweig: Geist	Art: materiell	WW: psychisch
ZD 12 BP	MP: (Grad)	RW: Sichtweite

Durch diesen Zauber kann ein Zauberer ein Tier bis zu Größe eines Elefanten so bezaubern wie unter PERSONEN BEZAUBERN (vgl. S. 38) beschrieben. Ausgenommen sind jedoch Fabeltiere bzw. Tiere, die keinen normalen Ursprung haben.

Materialien: ein Teil (Schuppe, Haar, Huf, Geweih etc.) von der Gattung des zu bezaubernden Tieres (je nach Gattung und Region bis zu 15 D)

VERGESSEN ⇌

Grad 2	SG: schwer (7)	10 MLP
Zweig: Geist	Art: sprachlich	WW: psychisch
ZD 1 Minute	MP: (Grad)	RW: Sichtweite

Benutzt ein Zauberer diesen Spruch, kann er damit bestimmte Erinnerungen (etwa an ein Treffen oder einen Kampf) aus dem Gehirn eines Opfers verbannen. Die Erinnerungen verschwinden fast vollständig aus dem Wissen des Opfers, lediglich im Unterbewusstsein bleibt ein vager Hauch von Wissen um das Vergessene zurück.

Am Tag nach Verhängung des Zaubers besteht eine Chance von fünf Prozent, dass sich das Opfer wieder an das verbannte Wissen erinnert. Für jeden weiteren Tag sinkt diese Chance um ein Prozent bis auf ein Minimum von einem Prozent.

Wird das Opfer von jemandem direkt auf die aus seinem Gehirn gestrichene Erinnerung angesprochen, so besteht erneut eine Chance von fünf Prozent, dass das Wesen sich erinnert.

Wird auf ein Opfer dieses Spruches der Zauber ERINNERUNG gewirkt, entscheidet ein magisches Kräftenessen darüber, welcher Zauber bestehen bleibt.

VERSUCHUNG		
Grad 2	SG: schwer (7)	12 MLP
Zweig: Geist	Art: geistig	WW: psychisch
ZD 16 BP	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer ein anderes Wesen in Versuchung führen, es animieren, etwas zu tun, was es unter normalen Umständen nie tun würde. Dazu muss sich der Zauberer lediglich kurz auf sein Opfer konzentrieren und daran denken, was sein Opfer tun soll. Nach kurzem inneren Widerstreit – im Falle eines misslungenem WW – wird das Opfer tatsächlich nachgeben und die Beherrschung verlieren.

Die Zahl eventueller Bonuserfolge zeigt an, wie intensiv der Wunsch des Opfers ist, der Versuchung nachzugeben.

9.3 Grad 3

BEEINFLUSSUNG VON LEBEWESEN		
Grad 3	SG: schwer (7)	17 MLP
Zweig: Geist	Art: sprachlich	WW: psychisch
ZD 2 Minuten	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer die Meinung eines Wesens zu einem speziellen Thema dauerhaft verändern. Dazu muss er sich etwa zwei Minuten lang sowohl auf das Wesen als auch auf das Thema konzentrieren und danach in Gedanken die Formel rezitieren.

Bei besonders von einem Standpunkt eingenommenen Personen – zum Beispiel solchen mit den angeborenen Nachteilen *Rassist*, *Religiöser Fanatiker* oder *Verbohrt* – kann der SL zusätzlich zum WW noch einen PW: SB erlauben. Gelingt dieser, werden die Personen ihre Meinung höchstens temporär revidieren.

BINDUNG AN EINEN ORT		
Grad 3	SG: sehr schwer (8)	16MLP
Zweig: Geist	Art: geistig	WW: psychisch
ZD 16 BP	MP: (Grad)	RW: Sichtweite

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer maximal ZK Wesen dazu bringen, sich nicht von einem Ort zu entfernen. Die Wesen werden nicht physisch daran

gehindert, den Ort zu verlassen, verlieren aber jegliches Interesse daran, dies zu tun. Geplante Handlungen werden dabei nicht vergessen, aber verschoben.

Die Bindung dauert maximal ZK×2 Minuten an; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Haben die Opfer ein besonderes Interesse daran, den Ort zu verlassen, etwa um den Zauberer zu verfolgen, dann kann der WW nach Entscheidung des SL jede KR wiederholt werden.

MAGISCHEN EID STIFTEN		
Grad 3	SG: sehr schwer (8)	17 MLP
Zweig: Geist	Art: manuell	WW: n/a
ZD einige Minuten	MP: (Grad)	RW: Berührung

Dieser Spruch wird oft bei wichtigen Handelsabschlüssen benutzt, Zauberer sichern sich mit ihm die Loyalität ihrer Untergebenen, Friedensverträge werden besiegelt etc. Denn mit seiner Hilfe kann ein Zauberer ein Lebewesen dazu veranlassen, einen Eid abzulegen, bei dessen Bruch das Wesen folgendermaßen bestraft wird – kreative SL können diese Konsequenzen je nach Situation anpassen:

- Im Gesicht des Eidbrechers erscheint eine eindeutige und deutlich sichtbare Markierung (Tätowierung, Narbe etc.), die permanent dort bleibt.
- Die LEP sinken sofort auf eins, das Wesen kann diese aber normal generieren, wobei das neue Maximum drei Punkte unter dem ursprünglichen Wert liegt.
- Das Wesen erhält für ZK Tage einen Abzug von -4 auf alle Würfelpools und danach dauerhaft einen Abzug von -2 auf alle Würfelpools.
- Zudem sinkt sein geistiges Potential stark, d. h. die IG des Wesens wird halbiert (abrunden), regeneriert sich aber mit einem Punkt pro Monat wieder, wobei das neue Maximum einen Punkt unter dem ursprünglichen Wert liegt.

Die Folgeerscheinungen eines Eidbruches können nur von dem Zauberer aufgehoben, der auch den magischen Eid gestiftet hat.

Damit der Zauber richtig arbeitet, muss derjenige, der den Eid ablegen soll, die Hand des Zauberers ergreifen und dabei den Eid sprechen. Der Zauberer spricht alsdann laut das Wort der Bestätigung und des Versiegeln aus, und der Eid gilt.

NAMENLOSE FURCHT		
Grad 3	SG: sehr schwer (8)	18 MLP
Zweig: Geist	Art: sprachlich	WW: psychisch
ZD 16 BP	MP: (Grad)	RW: Sichtweite

Dieser Zauber gaukelt seinen Opfern in einer mächtigen, nur für das Opfer sichtbaren Illusion deren geheimste Ängste vor. So kann ein Zauberer ZK Wesen für die Dauer von ZK×3 KR panisch fliehen lassen; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Der Zauberer selbst weiß nach Wirken des Spruches weder von den Ängsten des Wesens, noch kann er die Illusion sehen.

PERSON BEZAUBERN		
Grad 3	SG: sehr schwer (8)	16 MLP
Zweig: Geist	Art: sprachlich	WW: psychisch
ZD 5 Minuten	MP: (Grad)	RW: Berührung

Durch Verwendung dieses Spruches kann ein Zauberer ein Lebewesen von mindestens menschlicher Intelligenz und humanoider Form bis zur Größe eines Skagrim dazu bringen, in ihm (dem Zauberer) einen guten Freund zu sehen. Das Lebewesen wird den Zauberer in jeder ihm möglichen Art unterstützen und sich sogar für ihn in ernste Gefahr bringen. Die Wirkung des Spruches hält praktisch unbegrenzt an, das Opfer kann jedoch jede Woche einen WW würfeln, bei dessen Gelingen es sich wieder ganz natürlich verhält.

Übrigens: Intelligente Wesen können sich auch nach Abbrechen der Wirkung noch so benehmen, als seien sie bezaubert, um an den Zauberer heranzukommen. Dieser hat nach Wirken des Spruches keinerlei Möglichkeit zu sagen, ob ein Wesen von ihm bezaubert ist oder nicht.

WAHRHEITZWANG (INQUISITIONSZAUBER)		
Grad 3	SG: schwer (7)	15 MLP
Zweig: Geist	Art: sprachlich	WW: psychisch
ZD 30 Sekunden	MP: (Grad)	RW: Berührung

Ein Opfer, dessen WW gegen diesen Zauber misslingt, wird zwangsweise auf ZK Entscheidungsfragen (also auf Fragen mit der Antwortmöglichkeit ja oder nein) absolut wahrheitsgemäß antworten; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Das Wesen muss vom Inquisitor zum Wirken des Spruches be-

rührt werden; zudem muss der Inquisitor die Sprache des Wesens verstehen, denn nur er kann die Kommunikation führen.

9.4 Grad 4

AUFTRAG		
Grad 4	SG: äußerst schwer (9)	24 MLP
Zweig: Geist	Art: sprachlich	WW: psychisch
ZD 10 Minuten	MP: (Grad)	RW: Sichtweite

Opfer dieses Spruches müssen einen vom Zauberer gestellten Auftrag erfüllen, ohne dass sie etwas dagegen tun können, ist der WW erst einmal gescheitert. Allerdings dürfen Opfer nur mit solchen Aufgaben beauftragt werden, die auch tatsächlich zu erfüllen sind. Forderungen wie „Hol’ mir den achten Stern des Bildes des singenden Krebses vom Himmel!“ oder „Ich brauche unbedingt das Gelächter eines Baumes. Hol’ es mir!“ sind zwar witzig, aber ansonsten natürlich unmöglich (oder etwa nicht?). Wird ein Opfer mit einem solchen Auftrag konfrontiert, erlischt die Wirkung des Spruches innerhalb von drei Tagen nach und nach.

Um Komplikationen zu vermeiden, ist es ratsam, dass sich der SL den genauen Wortlaut des Auftrages aufschreiben lässt. Fällt dem Spieler eines Zauberers hinterher noch etwas ein, hat er leider Pech gehabt ...

Der Spruch wirkt so lange, bis das Opfer die Aufgabe erfüllt hat; es existiert keine zeitliche Begrenzung. Ausnahmen sind Aufträge, in denen ein bestimmtes Limit gesetzt wurde wie „Besorge mir bis morgen um Mitternacht drei Haare des Königs!“

Scheitert ein Opfer an einem auf solche Art limitierten Spruch, hat es mit keinerlei Komplikationen zu rechnen. Opfer des Spruches (auch Helden) werden jedoch alles in ihre Macht Stehende versuchen müssen, um den Auftrag zu erfüllen. Eindeutige Selbstmordkommandos oder gar Selbstmordaufträge („Bring dich auf der Stelle um!“) muss kein Opfer erfüllen – sie gelten als unerfüllbare Aufgaben.

EWIGE VERWIRRUNG		
Grad 4	SG: sehr schwer (8)	23 MLP
Zweig: Geist	Art: sprachlich	WW: psychisch
ZD 16 BP	MP: (Grad)	RW: Sichtweite

Dieser Spruch macht sein Opfer zu einem bloß sinnlose Worte stammelnden Wesen. Dazu muss der Zauberer sein Opfer sehen können und sich eine kurze Zeit auf dieses konzentrieren. Dazu spricht er laut die Zauberformel; wenn der WW des Opfers misslingt, fällt es geistiger Umnachtung anheim: Die Intelligenz des Wesens sinkt permanent auf 0. Vernünftige Handlungen werden unmöglich, ein betroffener Held kann aus dem Spiel genommen werden, bis eine Heilung vollzogen wird. Diese ist möglich, aber schwer: Nur der Heilzauber VERWIRRUNG BEENDEN ist in der Lage, dem Wesen seine ursprüngliche Intelligenz zurückzugeben. Allerdings kann ein erfahrener Zauberer auch versuchen, den Zauber durch MAGIE ZERSTÖREN unwirksam zu machen.

MAGIE ZERSTÖREN		
Grad 4	SG: sehr schwer (8)	24 MLP
Zweig: Geist	Art: manuell	WW: n/a
ZD 24 BP	MP: (Grad)	RW: s. u.

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer fremde Magie (nicht notwendigerweise nur eines anderen Magiers, sondern auch aus anderer Quelle!) vernichten. Dazu muss er ein magisches Kräftenessen gegen den feindlichen Magier bzw. die Magiequelle gewinnen.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN AUSBRENNEN (INQUISITIONSZAUBER)		
Grad 4	SG: äußerst schwer (9)	23 MLP
Zweig: Geist	Art: materiell	WW: psychisch
ZD mehrere Stunden	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mithilfe dieses Zaubers, dessen Verwendung ausschließlich Inquisitoren vorbehalten ist, kann ein Zauberer einem anderen humanoiden Wesen dauerhaft die Fähigkeit nehmen, die Linien des magischen Feldes zu manipulieren. Spieltechnisch bedeutet dies, dass der erfolgreiche Einsatz dieses Zaubers die ZK des Opfers dauerhaft senkt; sinkt diese auf 0, verliert das Opfer die Möglichkeit, Magie anzuwenden. Es ist dem Opfer außerdem auch in Zukunft niemals wieder möglich, seine ZK über 0 zu steigern.

Um den Zauber zu wirken, muss das Opfer wehrlos sein; zudem muss es mithilfe von Nal'ad temporär seiner Fähigkeit beraubt sein, Magie einzusetzen. Der Inquisitor wirkt den Zauber, die Intonation zieht sich über einige Stunden und endet damit, dass der Inquisitor sein Opfer umarmt und ihm – sofern dessen WW misslingt – mit einem Kuss ZK entzieht.

Effekte:

- Das erfolgreiche Wirken des Zaubers entzieht dem Opfer 1 Punkt ZK; bleiben nach dem WW BE übrig, führt jeder BE zum Verlust eines weiteren Punktes ZK.
- Kann der Inquisitor seinem Opfer mit nur einer Verwendung des Spruches 3 oder 4 Punkte ZK entziehen, steigt die ZK des Inquisitors für ZK+BE Tage um 1.
- Kann der Inquisitor seinem Opfer mit nur einer Verwendung des Spruches 5 oder mehr Punkte ZK entziehen, steigt die ZK des Inquisitors dauerhaft um 1.
- Durch den sehr schmerzhaften Prozess verliert das Opfer ZK+BE LEP.
- Außerdem ist ein WW: *Betäubung & Schock* (Gr = ZK + BE + 1) erforderlich. Misslingt dieser WW, verliert das Opfer dauerhaft 1 Punkt IG.

Viele Inquisitoren flößen dem Opfer vor Einsatz dieses Zaubers Polmori ein, um dessen Widerstandskraft herabzusetzen.

Materialien: Nal'ad in nicht unerheblicher Menge

ZAUBERN IM VERBAND		
Grad 4	SG: sehr schwer (8)	20 MLP
Zweig: Geist	Art: manuell	WW: (s. u.)
ZD 2 Minuten	MP: (Grad) (s. u.)	RW: Berührung

Wendet ein Zauberer diesen Spruch an, können maximal ZK Magier helfen, bei einem weiteren Zauberspruch mitzuwirken; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK ausdrücklich nicht. Bei den beteiligten Magiern muss es sich ausdrücklich nicht um Zauberer handeln, auch Wilde Magier können sich beteiligen. Diese Einbindung ist sinnvoll und effektiv, wenn Sprüche gewirkt werden, bei denen die ZK eine große Rolle spielt: Pro beteiligtem Zauberer steigt die ZK um 1.

Der Folgezauber muss unmittelbar nach Wirken von ZAUBERN IM VERBAND gewirkt werden. Für das Wirken muss ununterbrochen eine Berührung zwischen allen beteiligten Magiern bestehen, die zudem einen Kreis bilden müssen. Der fe-

derführende Zauberer darf diesen Kontakt höchstens unterbrechen, um für den Zauber ggf. erforderliche Gesten mit beiden Händen zu vollführen oder Materialien einzusetzen; die anderen Magier dürfen die Berührung nicht unterbrechen.

Es gilt, dass nur der federführende Zauberer, also derjenige, der auch den Zauber ZAUBERN IM VERBAND gewirkt hat, den zu wirkenden Zauber beherrschen muss. Allerdings muss jeder Magier zusätzlich die MP aufbringen, die der im Verband gewirkte Spruch kostet. Zauberdauer, Reichweite etc. entsprechen ebenfalls den Werten des gewünschten Spruches.

9.5 Grad 5

KREISCHENDER TOD		
Grad 5	SG: äußerst schwer (9)	28 MLP
Zweig: Geist	Art: sprachlich	WW: psychisch
ZD 24 BP	MP: (Grad)	RW: ZK×4,5 m

Dieser Zauber tötet sein Opfer innerhalb von ZK×3 KR, indem er unerträglich hohe und laute Geräusche erschafft, die nur vom Opfer gehört werden können. Die Geräusche steigern sich immer weiter, sodass nach wenigen Augenblicken bereits die Trommelfelle des bedauernswerten Opfers platzen und es damit bis zum endgültigen Exitus außer Gefecht setzen. Durch einen gelungenen WW gegen psychische Zauber lässt sich die Wirkung des Zaubers allerdings so verändern, dass die Geräusche das Opfer nur für zehn Minuten außer Gefecht setzt, da es verzweifelt versucht, diesem Geräusch zu entkommen, sich die blutenden Ohren zuhält, am Boden wälzt etc.

Um den Zauber wirken zu können, muss der Zauberer sich einige Zeit konzentrieren, laut die Zauberformel aussprechen und danach laut mit den Fingern schnalzen.

Wirkt der Zauber erst einmal, kann nur eine Heilung, etwa durch ein geeignetes Heilgift oder den Zauber TAUBHEIT HEILEN (der hier wirkt, obwohl keine wirkliche Taubheit vorliegt), gestoppt werden.

LEBEWESEN KONTROLLIEREN		
Grad 5	SG: äußerst schwer (9)	29 MLP
Zweig: Geist	Art: materiell	WW: psychisch
ZD 36 BP	MP: (Grad)	RW: Sichtweite

Dieser mächtige Zauber ermöglicht es einem Zauberer, ein Lebewesen völlig zu beherrschen. Der Zauberer kann also alle Aktionen des Wesens lenken, Befehle erteilen und sogar die Selbsttötung initiieren. Der Spruch wirkt maximal ZK×ZK Tage; Bonusfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Der Zauberer kann die Wirkung jedoch jederzeit aufheben, wenn er es wünscht. Maximal können von einem Zauberer (ZK-3) Wesen gleichzeitig kontrolliert werden; hier werden BE nicht berücksichtigt.

Anzumerken wäre, dass der Zauberer sich nach Wirken des Zaubers nicht weiter zu konzentrieren braucht – es sei denn, er will dem Wesen einen direkten Befehl geben. Beschäftigt sich der Zauberer mit etwas anderem als mit einem von ihm kontrollierten Wesen, kann sich das Wesen ganz natürlich benehmen, solange es keine Befehle seines Herren missachtet und sich nicht gegen diesen wendet.

Ausgenommen von der Wirkung des Spruches sind unnatürliche bzw. magische Wesen wie zum Beispiel Dämonen. Außerdem muss das zu kontrollierende Wesen mindestens die Intelligenz eines Menschen besitzen, darf aber gleichzeitig auch nicht größer als ein Pferd sein (maximal Größenfaktor 3).

Materialien: Haar, Fingernagel usw. des Wesens sowie ein Blutstein (ca. 40 D)

ZAUBER KOPIEREN		
Grad 5	SG: äußerst schwer (9)	30 MLP
Zweig: Geist	Art: materiell	WW: n/a
ZD 12 BP	MP: s. u.	RW: Sichtweite

Mit diesem Zauberspruch kann ein Zauberer jeden anderen Spruch der Gelehrten Zauberei kopieren, dessen Wirken er beobachten kann – insbesondere solche Zauber, die er selbst nicht beherrscht. Dazu benötigt der Zauberer eine Kugel mit einem Durchmesser von fünf Zentimetern, deren Kern aus einem Bergkristall besteht, der von Serx umhüllt wird. Diese umfasst er beim Wirken des Spruches, konzentriert sich und dupliziert die magische Signatur des Spruches, den er kopieren möchte und bei dessen Wirken er Zeuge ist.

Der kopierte Spruch fließt in die Serx-Kugel ein und wird dort konserviert; die Konservierung hält eine Woche an, für jeden BE verlängert sich diese Zeit um ei-

ne weitere Woche. Das Kopieren kostet 5 MP + MP in Höhe des doppelten Grades des kopierten Zaubers. Will ein Zauberer also den Spruch SPIEGELZAUBER (Gr4) kopieren, kostet ihn das $5 + (2 \times 4) = 13$ MP.

Will der Zauberer einen kopierten Zauber einsetzen, gelten grundsätzlich die Bedingungen des jeweiligen Zaubers; verbale, gestische oder materielle Komponenten werden allerdings ausdrücklich nicht benötigt, sodass sich das Anwenden des Spruches ZAUBER KOPIEREN eventuell auch für Zauber lohnt, die der Zauberer beherrscht.

Maximal kann der Zauberer ZK kopierte Zauber sammeln; will er weitere Zauber kopieren, verschwindet der chronologisch gesehen erste kopierte Zauber aus seiner Kugel.

Materialien: Kugel aus Serx mit einem Bergkristall als Kern (ca. 100 D)

10 Hauptzweig Geist, Nebenzweig Information

10.1 Grad 1

AURA LESEN ⇌		
Grad 1	SG: einfach (5)	3 MLP
Zweig: Information	Art: geistig	WW: n/a
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: ZK×3 m

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer ZK Gegenstände oder Personen in einem Feld mit einem Durchmesser von ZK×3 Metern auf ihre Ausstrahlung und ihre Aura (spieltechnisch: das Verhältnis von KP^G zu KP^B) untersuchen; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Sind die Gegenstände oder Personen böse ($KP^G < KP^B$), umgibt sie für einige Zeit ein nur vom Zaubernenden zu sehendes dunkles Feld. Gute Gegenstände ($KP^G > KP^B$) leuchten hingegen hell auf, während neutrale Gegenstände ($KP^G \approx KP^B$) dieses Spruches in ein mittelgraues Licht gehüllt scheinen. Dabei gilt die Regel: Je intensiver die Färbung, desto stärker die Überzahl der einen oder anderen Karmapunkte.

Neben dem Verhältnis von KP^G zu KP^B enthält die Aura auch Hinweise auf die Gemütsverfassung eines Wesens, die vom SL je nach Situation geschildert werden sollten.

Dieser Zauber ist der dritte der drei Basis-Zauber, die jeder Zauberer im Ulnischen Imperium erlernen muss.

MAGIE ENTDECKEN ⇌		
Grad 1	SG: sehr einfach (4)	4 MLP
Zweig: Information	Art: geistig	WW: n/a
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: ZK×3 m

Dieser Spruch ist der zweite der drei Basis-Zauber, die jeder Zauberer im Ulnischen Imperium erlernen muss. Er lässt den Zauberer die Magie eines jeden Gegenstandes bzw. Wesens im Umkreis von ZK×3 Metern um den Zauberer herum sehen. Die Farbskala der Aura reicht vom Weißgelb von nicht-magischen Gegenständen bis zum Dunkelrot von mächtigen magischen Artefakten. Die Fähigkeit, Magie einsetzen zu können, ist selbst im Übrigen keine Magie, sodass mithilfe dieses Zaubers keine Magier erkannt werden können, sofern sie nicht gerade Magie einsetzen.

Die Aura umschließt nur ihre Quelle selbst, sodass ein Zauberer diese Quelle meist recht genau identifizieren kann. Trägt ein Mensch aber zum Beispiel ein magisches Amulett und ist selber Zauberer, entscheidet die Stärke der Magie, ob die Aura des Menschen die Aura des Amuletts überdeckt oder umgekehrt – im Zweifelsfall entscheidet dies der SL.

Die Spruchwirkung hält ca. fünf Sekunden an. Die Aura kann nur vom Zaubernenden selbst gesehen werden, andere Wesen nehmen nichts wahr.

Die Farbe der Aura lässt keinen Schluss auf die Art der Magie ihrer Quelle zu, lediglich auf deren magische Stärke.

MIT TIEREN KOMMUNIZIEREN		
Grad 1	SG: einfach (5)	5 MLP
Zweig: Information	Art: materiell	WW: n/a
ZD 1 Minute	MP: (Grad)	RW: Berührung

Durch diesen Spruch kann sich ein Zauberer für ZK Minuten mit jedem Tier verständigen, d. h. das Tier versteht den Zauberer und der Zauberer versteht das Tier; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Die Kommunikation erfolgt über normale Sprache aufseiten des Zaubers und Lauten, Gespen usw. aufseiten des Tieres. Allerdings gibt es zwei Voraussetzungen für diesen Spruch: Erstens muss das Tier entweder friedlich oder sogar zahm sein, und zwei-

tens muss der Zauberer ein Körperteil – sei es Haar, Klaue, Pfote, Zahn usw. – von einem Tier der Gattung seines Gesprächspartners besitzen.

Manche Tiere mögen zwar im Ansatz intelligent sein, doch wirklich komplizierte Sachverhalte können auch sie nicht verstehen.

Materialien: Körperteil der Tiergattung, mit deren Vertreter der Zauberer sprechen will (je nach Gattung und Region bis zu 15 D)

ZAUBERSCHRIFT LESEN		
Grad 1	SG: einfach (5)	2 MLP
Zweig: Information	Art: materiell	WW: n/a
ZD 30 Minuten	MP: (Grad)	RW: Leseentfernung

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer magische Runen lesen (jedoch keine ZAUBERRUNEN, vgl. S. 47) – die Runen, in denen jeder Zauberspruch verfasst ist. Der Spruch ist also – neben dem Beherrschen des Taklan – unbedingt notwendig, um überhaupt andere Zauber zu lernen, und muss deshalb von jedem Zauberer als erster Zauber erlernt werden. ZAUBERSCHRIFT LESEN zählt somit zu den Standardsprüchen jeder Akademie und Gilde; der Zauber ist der erste der drei Basis-Zauber, die jeder Zauberer im Ulnischen Imperium erlernen muss.

Um den Spruch wirken zu können, braucht der Zauberer ein Zauberpulver, das er über das Pergament mit den magischen Runen streuen muss. Danach spricht er seine Zauberformel. Der Spruch bleibt ZK Tage lesbar – allerdings für jeden Zauberer; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Wird der Spruch während dieser Zeit nicht gelernt oder abgelesen, muss der Zauberer wieder ZAUBERSCHRIFT LESEN wirken, um den Spruch erneut lesbar zu machen.

Materialien: Zauberpulver (3 D), Pergament mit Spruch

10.2 Grad 2

GEISTER RUFEN UND MIT IHNEN KOMMUNIZIEREN		
Grad 2	SG: schwer (7)	10 MLP
Zweig: Information	Art: sprachlich	WW: n/a
ZD 3 Minuten	MP: (Grad)	RW: s. u.

Dieser Spruch erlaubt es einem Zauberer, Kontakt zu einem Geist aufzunehmen, mit diesem zu sprechen und auch die Antworten zu verstehen. Dazu muss der

Zauberer nicht einmal vermuten, dass ein Geist anwesend ist, denn sein Ruf dringt bis in die Sphäre der Geister vor und erregt dort die Aufmerksamkeit von mindestens einem Geist. Allerdings muss der Geist nicht unbedingt freundlich gesinnt sein, er kann also lügen oder sogar den Zauberer angreifen. Zur Kommunikation mit dem Geist ist es im Übrigen nicht erforderlich, dass dieser auch sichtbar wird.

Im Gegensatz zum Talent der Wilden Magier kann ein Zauberer tatsächlich nur mit den Geistern kommunizieren, ihnen aber keinerlei Aufträge erteilen.

Die Wirkung des Spruches hält maximal ZK×5 Minuten an; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

ILLUSIONEN ENTDECKEN UND ZERSTÖREN		
Grad 2	SG: schwer (7)	12 MLP
Zweig: Information	Art: sprachlich	WW: n/a
ZD 36 BP	MP: (Grad)	RW: ZK×6 m

Die Wirkung dieses Spruches erstreckt sich auf alle Illusionen, die nicht weiter als ZK×3 Meter vom Zauberer entfernt sind; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. In einem Kreis mit eben diesem Radius um den Zauberer herum werden alle Illusionen sofort entdeckt und – wenn der Zauberer es wünscht – zerstört.

Dazu muss sich der Zauberer bei Wirken des Spruches kurz konzentrieren und ein Schlüsselwort aussprechen. Danach erscheinen nur für den Zauberer alle Illusionen in ein flackerndes, bläuliches Licht gehüllt.

Um eine Illusion zu zerstören, muss sich der Zauberer wiederum kurz auf die zu zerstörende Illusion konzentrieren – 2 BP lang – und danach ein weiteres Schlüsselwort aussprechen. Gegebenenfalls entscheidet ein magisches Kräfteressen über den Erfolg der Aktion.

MAGISCHES POTENTIAL ERKENNEN (INQUISITIONSZAUBER)		
Grad 2	SG: schwer (7)	10 MLP
Zweig: Information	Art: geistig	WW: n/a
ZD 16 BP	MP: (Grad)	RW: ZK×3 m

Mithilfe dieses Spruches kann ein Inquisitor das magische Potential in anderen Wesen erkennen. Dazu muss er sich konzentrieren; wenn Lebewesen im Umkreis von ZK×3 Metern magisches Potential besitzen (ZK≥1), erkennt der Zauberer die-

se an einem nur für ihn sichtbaren Leuchten der Aura, das mit Höhe der ZK zunehmend heller wird. Der Zauber sagt allerdings nichts darüber aus, ob das Wesen auch tatsächlich erlernt hat, Magie anzuwenden.

Bonusfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

MIT PFLANZEN KOMMUNIZIEREN		
Grad 2	SG: normal (6)	7 MLP
Zweig: Information	Art: geistig	WW: n/a
ZD 2 Minuten	MP: (Grad)	RW: Berührung

Dieser Spruch versetzt den Zauberer in die Lage, mit jeder Pflanze, die er berührt, zu kommunizieren (allerdings auf eine Pflanze pro Spruch begrenzt); die Kommunikation beschränkt sich dabei auf das sichere Deuten von Zeichen, die die Pflanze produziert. Die Zauberdauer hält ZK Minuten an; Bonusfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Die Pflanze wird dem Zauberer ihren Möglichkeiten entsprechend antworten, dabei aber niemals lügen. Die Kommunikationsfähigkeit von Pflanzen ist auf Rudimentäres wie warm, kalt, oben, unten usw. beschränkt.

SEHEN IN DER DUNKELHEIT		
Grad 2	SG: normal (6)	12 MLP
Zweig: Information	Art: sprachlich	WW: n/a
ZD 3 Minuten	MP: (Grad) + s. u.	RW: Berührung

Mithilfe dieses Spruches kann der Zauberer einem Wesen (auch sich selbst) die Möglichkeit geben, in tiefer Dunkelheit zu sehen wie mit dem Talent *Dunkelsicht*. Der Spruch hält ZK×30 Minuten an; Bonusfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Für weitere 30 Minuten Sehfähigkeit muss der Zauberer jeweils einen weiteren MP investieren.

Um den Spruch wirken zu können, muss der Zauberer das Wesen berühren.

SPRACHE LESEN		
Grad 2	SG: sehr schwer (8)	12 MLP
Zweig: Information	Art: geistig	WW: n/a
ZD 15 Minuten	MP: (Grad)	RW: Hörweite

Mithilfe dieses Spruches ist der Zauberer in der Lage, jede Sprache zu lesen, die er in geschriebener Form vorfindet. Pro Einsatz dieses Zaubers ist die Wirkung aller-

dings auf genau eine Sprache beschränkt. Auf welchem Medium die Sprache niedergeschrieben ist, spielt dabei keine Rolle. Verschlüsselte Texte oder Nachrichten können mit diesem Zauber zwar gelesen und ggf. in einer erlernten Sprache übertragen werden; sie werden aber nicht automatisch entschlüsselt.

Zu Anwendung muss der Zauberer vollen Zugang zum niedergeschriebenen Text bzw. zu den niedergeschriebenen Texten haben und sich längere Zeit auf die Schrift konzentrieren. Der Zauber wirkt dann für ZK×3 Minuten; Bonusfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Der Zauberer kann Texte ausdrücklich nur lesen, aber nicht schreiben; auch durch Kopieren von Schriftzeilen o. ä. lassen sich während der Zauberwirkung keine Texte erzeugen.

SPRACHE SPRECHEN, SPRACHEN VERSTEHEN		
Grad 2	SG: schwer (7)	10 MLP
Zweig: Information	Art: sprachlich	WW: n/a
ZD 2 Minuten	MP: (Grad) + 1 MP/5 Minuten	RW: Hörweite

Dieser Spruch erlaubt es einem Zauberer, jede beliebige menschliche (und humanoide) Sprache zu sprechen, die er hört (allerdings auf eine einzige Sprache pro Anwendung des Spruches beschränkt). Zudem kann der Zauberer jede beliebige Sprache so verstehen, als wäre sie seine Muttersprache (keine quantitative Begrenzung pro Spruch). Maßgeblich dafür, ob eine Sprache unter diesen Zauber fällt, ist, dass sie als Sprache eines oder mehrerer Völker im SL-Teil verzeichnet ist.

Die Wirkung des Zaubers hält ZK×ZK Minuten an; Bonusfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Soll der Zauber darüber hinaus weiter wirken, wird pro 5 Minuten 1 MP fällig.

10.3 Grad 3

GEGENSTANDSKUNDE		
Grad 3	SG: äußerst schwer (9)	15 MLP
Zweig: Information	Art: materiell	WW: n/a
ZD min. 1 Stunde	MP: (Grad)	RW: Berührung

Dieser Spruch erlaubt es einem Zauberer, Informationen über einen bestimmten Gegenstand zu sammeln. Durch diesen Spruch lassen sich magische Fähigkeiten entdecken, der Hersteller des Gegenstandes kann festgestellt werden, das Alter des Gegenstandes lässt sich ziemlich genau festlegen usw. Pro Spruchanwendung lassen sich jedoch lediglich ZK Informationen in Erfahrung bringen; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Um also alles über den Gegenstand zu erfahren, können durchaus mehrere Sprüche nötig sein.

Um diesen Spruch zu wirken, muss der Zauberer den Gegenstand, den er die ganze Zeit mit seinen Händen berühren können muss, mindestens eine Stunde lang intensiv studieren.

Sollte der Gegenstand für ein Abenteuer wichtig sein, kann der SL verdeckt würfeln und bei einem Misserfolg eine falsche Fährte legen.

Materialien: der zu untersuchende Gegenstand

KLARER BLICK		
Grad 3	SG: schwer (7)	17 MLP
Zweig: Information	Art: sprachlich	WW: n/a
ZD 2 Minuten	MP: (Grad)	RW: ZK×7,5 m

Dieser Zauber ermöglicht es einem Zauberer, Illusion zu durchschauen und unsichtbare Wesen zu entdecken. Der Wirkungsbereich des KLAREN BLICKES umfasst einen Kreis mit einem Durchmesser von ZK×7,5 Metern und hält ZK×3 Minuten an; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Bei Illusionen und magischen Tarnungen entscheidet ggf. ein magisches Kräftemessen über den Erfolg des Zaubers.

MIT DÄMONEN KOMMUNIZIEREN		
Grad 3	SG: sehr schwer (8)	16 MLP
Zweig: Information	Art: sprachlich	WW: n/a
ZD 1 Minute	MP: (Grad)	RW: Hörweite

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer mit jeder Dämonengattung kommunizieren, dazu muss er den Dämon jedoch sehen und hören können. Der Spruch wirkt ZK×3 Minuten; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Die Reaktion eines angesprochenen Dämonen wird den Wünschen des SL entsprechend ausfallen.

Die Anwendung dieses Zaubers wird von der Obrigkeit nicht gern gesehen, auch wenn der Einsatzzweck möglicherweise völlig harmlos ist.

WETTER VORHERSAGEN		
Grad 3	SG: sehr schwer (8)	15 MLP
Zweig: Information	Art: manuell	WW: n/a
ZD 15 Minuten	MP: (Grad)	RW: Zauberer

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer das Wetter für ZK Tage vorhersagen; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Die Angaben, die der SL macht, sollten jedoch eher allgemein sein (etwa „kein Regen, ziemlich warm“), keinesfalls zu konkret (wie „Morgens Nebel mit Sichtweiten unter fünfzig Metern, dann langsam aufklarend, vereinzelt Schauer, Windrichtung Südsüdost“ usw.). Außerdem sollten die Angaben desto ungenauer werden, je weiter der Tag, für den das Wetter vorhergesagt wird, in der Zukunft liegt.

ZAUBER NIEDERSCHREIBEN		
Grad 3	SG: normal (6)	13 MLP
Zweig: Information	Art: materiell	WW: n/a
ZD 1 Stunde	MP: (Grad)	RW: Schreibweite

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer selbst Zaubersprüche auf Zauberpergament übertragen. Der genaue Ablauf dieser Prozedur wird im Kapitel *Magie* ausführlich beschrieben.

Die Menge an Zauberpergament, die der niederschreibende Spruch benötigt, hängt von seinem Grad ab und wird durch den SG modifiziert.

Grad	Seiten	SG	Modifikator
1	3	sehr einfach	-2
2	4	einfach	-1
3	5	normal	±0
4	6	schwer	+1
5	7	sehr schwer	+2
		äußerst schwer	+3
		absurd	+5
		purere Wahnsinn	+8

Um den Spruch WETTER VORHERSAGEN also auf Zauberpergament zu übertragen, bräuchte ein Zauberer sieben Seiten Zauberpergament (Basis 5 + 2 für den SG).

Materialien: Zauberpergament (1 D pro Seite)

ZAUBERAUGEN		
Grad 3	SG: schwer (7)	16 MLP
Zweig: Information	Art: materiell	WW: n/a
ZD 1 Stunde	MP: (Grad)+1 MP/6 Stunden und Augenpaar	RW: 2 km

Mithilfe von ZAUBERAUGEN kann ein Zauberer so viele magische Augenpaare an verschiedenen Punkten festsetzen, wie sein ZK beträgt (ZK 3 = 3 Augenpaare); Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Mithilfe dieser Augen kann der Zauberer alles in menschlicher (!) Sichtweite um die Augen herum sehen (360-Grad-Sicht). Die Augen müssen jedoch innerhalb einer Entfernung von zwei Kilometern um den Zauberer herum postiert werden. Wird dieser Abstand überschritten, verschwinden die Augen sofort wieder. Die Augen bleiben maximal 96 Stunden bestehen und können in diesem Zeitraum immer wieder vom Zauberer benutzt werden; für andere Lebewesen sind die Augen unsichtbar und können auch nicht zufällig zerstört werden.

Um den Zauber wirken zu können, braucht der Zauberer so viele Katzenaugenpaare, wie er magische Augenpaare zu postieren gedenkt. Während des Zaubervorganges werden die Katzenaugenpaare magisch an den vom Zauberer bestimmten Ort postiert und sind dort unsichtbar. Nach Ablauf des Zaubers werden die Augen wieder sichtbar und beginnen zu verwesen.

Unsichtbare Wesen können auch von Katzenaugen nicht gesehen werden; allerdings kann der Zauber KLARER BLICK durch sie hindurch gewirkt werden.

Materialien: ZK Katzenaugenpaare (1 D pro Paar oder selber besorgen)

ZAUBEROHR		
Grad 3	SG: schwer (7)	15 MLP
Zweig: Information	Art: materiell	WW: n/a
ZD 1 Stunde	MP: (Grad)+1 MP/6 Stunden pro Ohr	RW: 2 km

Dieser Spruch ist das akustische Gegenstück zu ZAUBERAUGEN. Mit diesem Spruch kann ein Zauberer ZK unsichtbare Zauberohren an einen bestimmten Ort in einer Entfernung von zwei Kilometer um den Zauberer herum postieren; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Diese Ohren hören alle Geräusche in menschlicher (!) Hörweite. Der Zauberer kann die Ohren abwechselnd benutzen. Wird die Entfernung größer als zwei Kilometer, verschwinden die Ohren. Die Ohren bleiben maximal 96 Stunden bestehen und können immer wieder vom Zauberer benutzt werden.

Um den Zauber ZAUBEROHR wirken zu können, braucht der Zauberer so viele Luchsohren, wie er magische Ohren zu postieren gedenkt. Während des Zaubervorganges werden die Luchsohren magisch an den vom Zauberer bestimmten Ort postiert und sind dort unsichtbar. Nach Ablauf des Zaubers werden die Ohren wieder sichtbar und beginnen zu verwesen.

Materialien: ZK Luchsohren (3 D pro Stück oder selber besorgen)

10.4 Grad 4

PERSÖNLICHE SIGNATUR ERKENNEN (INQUISITIONSZAUBER)		
Grad 4	SG: äußerst schwer (9)	24 MLP
Zweig: Information	Art: geistig	WW: n/a
ZD fünf Minuten	MP: (Grad)	RW: ZK×1,5 m

Beim Wirken von Magie hinterlässt jedes Wesen eine spezielle Signatur, die ein Inquisitor mithilfe dieses Zauberspruches erkennen kann. Dazu muss der Zauberer sich für einige Zeit auf das magische Feld konzentrieren und kann danach, sofern der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, im magischen Feld ein individuelles Muster erkennen, sofern Magie gewirkt wurde.

Das Muster kann vom Inquisitor nur bis maximal ZK×3 Stunden nach dem Wirken der Magie erkannt werden, da das Muster langsam, aber sicher verschwindet und schließlich verschwindet.

Das Muster ist tatsächlich für jeden Magier einzigartig, lässt aber an sich keine Schlüsse auf die Person zu. Allerdings kann ein Inquisitor ein Muster mit ihm bekannten Mustern vergleichen, wozu ein PW: IG + *Magietheorie* (S7) erforderlich ist. Ein erfolgreicher PW führt dazu, dass der Inquisitor mit Sicherheit sagen kann, ob zwei Muster zur gleichen Person gehören.

Im Nebeneffekt lässt sich mithilfe dieses Zaubers eindeutig erkennen, ob die an einem Ort gewirkte Magie zur Gelehrten Zauberei oder zur Wilden Magie gehört, da sich die Art und Weise bei den Zugriffswegen grundlegend unterscheidet, wie die Linien im magischen Feld manipuliert werden.

11 Hauptzweig Hervorrufung

11.1 Grad 1

FEUERKREIS ERSCHAFFEN		
Grad 1	SG: einfach (5)	6 MLP
Zweig: Hervorrufung	Art: geistig	WW: n/a
ZD 8 BP	MP: (Grad)+1 MP/Minute	RW: ZK×3 m

Durch diesen Spruch kann ein Zauberer einen Kreis aus Feuer mit einem Durchmesser von ZK×3 Meter erschaffen; der Zauberer bildet den Mittelpunkt des Kreises. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Die Flammen des Kreises lodern bis zu einem Meter hoch. Entflammbares Material, das mit ihnen in Berührung kommt, beginnt sofort zu brennen. Wesen erleiden 2+ZK+BE Punkte Hitzeschaden, wenn sie den Kreis durchqueren (kein WW möglich).

Dieser Spruch wird meistens als Abschreckungsmittel benutzt: Wesen, die normalerweise Angst vor Feuer haben, werden nicht in den Kreis eindringen.

Um diesen Spruch zu wirken, muss sich der Zauberer nur kurz konzentrieren.

FLAMME ERSCHAFFEN ⇌		
Grad 1	SG: einfach (5)	2 MLP
Zweig: Hervorrufung	Art: sprachlich	WW: n/a
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: Zeigefinger des Zauberers

Wird dieser Spruch benutzt, züngelt aus dem Zeigefinger des Zauberers eine kleine Flamme. Diese Flamme ist sehr heiß und erlaubt es dem Zauberer, jedes brennbare Material sehr schnell zu entzünden, selbst wenn es feucht oder sogar nass ist. Sie erlischt allerdings sofort, sobald sie mit einem lebenden Wesen – außer dem Zauberer natürlich – in Berührung kommt. Die Flamme bleibt maximal ZK×5 Minuten bestehen und kann vom Zauberer innerhalb dieses Zeitraumes in der Größe von einem kaum sichtbaren Glimmen bis zur Kerzenflamme beliebig variiert werden; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Danach verlischt sie automatisch, hinterlässt jedoch beim Zauberer einen rußgeschwärzten Zeigefinger und eine kleine Rauchwolke, die etwa ZK Minuten um des Zauberers Zeigefinger kreist und sich dann langsam auflöst.

Der Zauberer muss mit der Flamme vorsichtig sein: Zwar verletzt sie ihn selbst nicht, kann aber von ihm getragene Kleidung oder Ausrüstung in Brand setzen.

Der Zauberer kann die Flamme vor Ablauf der Wirkungsdauer vollständig löschen, die oben beschriebenen Folgen treten jedoch auch dann ein. Der rußgeschwärzte Zeigefinger und die kleine Rauchwolke bleiben auch nicht aus, wenn die Flamme durch Berührung mit einem lebenden Wesen verlischt.

Die Flamme hat maximal die Größe einer Kerzenflamme, gibt also kaum genug Licht ab, um zum Beispiel einen Raum zu beleuchten.

HITZESCHWALL		
Grad 1	SG: einfach (5)	5 MLP
Zweig: Hervorrufung	Art: manuell	WW: physisch
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: ZK×4,5 m

Durch diesen Spruch kann ein Zauberer einen explosiven Schwall glühend heißer Luft zwischen seinen erhobenen Händen entstehen lassen und in eine bestimmte Richtung lenken. Die heiße Luft legt etwa einen Weg von maximal ZK×4,5 Metern zurück, bevor sie schlagartig abkühlt. Sie bewegt sich in einer Bahn mit einem Durchmesser von 1,5 Metern.

Ein Wesen, das mit der heißen Luft in Berührung kommt, erleidet kombinierten Hitze- und Schall-/Druckschaden, der mit $4+(ZK \times 2)+BE$ Würfeln ermittelt wird. Außerdem ist es für ZK KR wehrlos. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK für die Berechnung von Reichweite und Dauer.

SAURES PRITZER		
Grad 1	SG: einfach (5)	3 MLP
Zweig: Hervorrufung	Art: manuell	WW: physisch
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: 3 m

Der Zauberer spuckt ein Wesen in maximal 3 Metern Entfernung an; durch den Zauber verwandelt sich der Speichel in zischende Säure.

Ein Wesen, das von dieser Säure getroffen wird, erleidet Säureschaden, der mit $4+(ZK \times 2)+BE$ Würfeln ermittelt wird. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK für die Berechnung von Reichweite und Dauer.

WASSERSTRAHL		
Grad 1	SG: normal (6)	6 MLP
Zweig: Hervorrufung	Art: sprachlich	WW: physisch
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: $ZK \times 4,5$ m

Durch diesen Spruch kann ein Zauberer einen scharfen Wasserstrahl erschaffen, der aus seiner ausgestreckten Hand auf ein ausgewähltes Opfer in Reichweite schießt. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK für die Berechnung der Reichweite.

Der Wuchtschaden eines Treffers mit $6+(ZK \times 2)+BE$ Würfeln ermittelt.

WINDSTOß		
Grad 1	SG: normal (6)	6 MLP
Zweig: Hervorrufung	Art: sprachlich	WW: physisch
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: $ZK \times 3$ m

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer einen kurzen, starken Windstoß zwischen seinen erhobenen Händen entstehen lassen. Dieser Windstoß kann Türen aufdrücken, Wesen oder Gegenstände umwerfen etc. Jedem Wesen, das von einem solchen Windstoß getroffen wird, steht ein WW zu. Falls dieser gelingt, bleibt das Wesen stehen. Andernfalls wird es durch die Luft gewirbelt, stürzt zu Boden, erleidet Schall-/Druckschaden, der mit $6+ZK+BE$ Würfeln ermittelt wird,

und ist für ZK KR wehrlos. Der Windstoß legt insgesamt einen Weg von $ZK \times 3$ Metern zurück und hat eine Breite von $ZK \times 1,5$ Metern; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK für die Berechnung von Reichweite, Breite und Dauer.

Gegenstände und Wesen ohne größeren Luftwiderstand sind von diesem Zauber nach Maßgabe des SL weniger stark oder gar nicht betroffen.

Um den Spruch zu wirken, muss der Zauberer sich kurz konzentrieren und danach die Zauberformel aussprechen, die den Windstoß auslöst.

ZAUBERRUNEN SCHREIBEN		
Grad 1	SG: sehr einfach (4)	2 MLP
Zweig: Hervorrufung	Art: materiell	WW: n/a
ZD Zeit zum Schreiben + 2 Minuten	MP: (Grad)	RW: –

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer eine kurze Botschaft in magischen Runen schreiben. Diese Runen können nur von einem oder mehreren vom Zauberer vorher bestimmten Wesen gelesen werden. Für andere Wesen sind die Runen unsichtbar. Sie bleiben maximal $ZK \times 10$ Tage bestehen; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Hat die Zielperson die Runen gelesen, verschwinden sie sofort.

Um die Runen schreiben zu können, benötigt der Zauberer normales Pergament, Tinte und Feder. Bevor er seine Botschaft niederschreibt, muss der Zauberer etwas Silberstaub in die Tinte rühren. Dann erst kann er Zauberrunen schreiben. Hat er seine Botschaft geschrieben, beginnt er mit dem eigentlichen Zauber. Er muss dazu einmal mit seiner Handfläche über die noch sichtbaren Runen wischen – allerdings sollte die Tinte vorher getrocknet sein. Danach murmelt der Zauberer einige Worte und die Runen verschwinden.

Materialien: Pergament, Tinte, Feder und etwas Silberstaub (letzterer 1'2 K)

11.2 Grad 2

DONNERHALL			
Grad 2	SG: schwer (7)		12 MLP
Zweig: Hervorrufung	Art: sprachlich	WW: physisch/Betäubung & Schock	
ZD 8 BP	MP: (Grad)		RW: s. u.

Über diesen Zauber wird die Stimme des Zauberers so verstärkt, dass allein durch den Schall Schaden verursacht wird. Dazu konzentriert sich der Zauberer kurz und spricht dann laut das Kommandowort des Zaubers aus. Alle Wesen im Umkreis von $ZK \times 3$ Metern um den Zauberer herum erleiden durch den Zauber $10 + ZK + BE$ Punkte Schall-/Druckschaden.

Der Zauberer kann sich auch entscheiden, den Schall gegen einen einzelnen Gegner zu richten. Dazu muss er die Hände an den Mund legen, bevor er das Kommandowort ausspricht; der Schall wird dadurch entsprechend gelenkt und trifft ein Wesen in maximal $ZK \times 4,5$ Metern Entfernung. Der Schall-/Druckschaden für einen Treffer wird dann mit $10 + ((ZK + BE) \times 2)$ Würfeln ermittelt.

Wesen, die durch diesen Zauber Schaden erleiden, müssen außerdem einen *WW: Betäubung & Schock* (Gr2 – keine Modifikation durch die ZK) ablegen; zu negieren sind die Erfolge aus dem *PW: ZK + Magie anwenden* des angreifenden Zauberers. Bei einem Misslingen stürzen sie zu Boden und müssen nach Ablauf der KR erst wieder aufstehen, bevor sie physisch agieren können.

Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK für die Berechnung der Reichweite.

FLAMMENSTRAHL			
Grad 2	SG: schwer (7)		8 MLP
Zweig: Hervorrufung	Art: sprachlich	WW: physisch	
ZD 8 BP	MP: (Grad)		RW: $ZK \times 6$ m

Durch diesen Spruch kann ein Zauberer einen Flammenstrahl erschaffen, der aus seiner ausgestreckten Hand auf ein ausgewähltes Opfer in Reichweite schießt. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK für die Berechnung der Reichweite. Der Hitzeschaden für einen Treffer wird mit $10 + ((ZK + BE) \times 2)$ Würfeln ermittelt.

GIFTPFEIL			
Grad 2	SG: sehr schwer (8)		9 MLP
Zweig: Hervorrufung	Art: geistig	WW: physisch	
ZD 8 BP	MP: (Grad)		RW: $ZK \times 3$ m

Durch diesen Spruch kann ein Zauberer kraft seiner Gedanken einen Pfeil aus magischem Gift erschaffen und gegen ein Opfer in Reichweite werfen. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK für die Berechnung der Reichweite. Der Giftschaden für einen Treffer wird mit $10 + ((ZK + BE) \times 2)$ Würfeln ermittelt.

NAHRUNG ERSCHAFFEN			
Grad 2	SG: schwer (7)		12 MLP
Zweig: Hervorrufung	Art: sprachlich	WW: n/a	
ZD 10 Minuten	MP: (Grad)		RW: s. u.

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer für maximal ZK Personen menschlicher Größe Nahrung für jeweils eine Mahlzeit erschaffen. Der vom Zauberer erschaffene Nahrungsbrei enthält alle lebenswichtigen Vitamine und Mineralstoffe, ist aber kulinarisch überaus anspruchslos. Mit der Nahrung wird kein Wasser oder keine Art von Flüssigkeit erschaffen (außer der in der Nahrung enthaltenen, eher geringen Menge).

Die erschaffene Nahrung materialisiert sich etwa einen Meter vor dem Zauberer in Form eines grüngrauen Breis, der allerdings unappetitlich riecht und schmeckt.

Der Zauberer kann sich entscheiden, Bonuserfolge entweder für die Erhöhung der ZK oder aber die Verbesserung des Geschmacks und Geruchs des Nahrungsbreis einzusetzen; dazu können BE ggf. auch aufgeteilt werden.

WASSER ERSCHAFFEN			
Grad 2	SG: schwer (7)		12 MLP
Zweig: Hervorrufung	Art: materiell	WW: n/a	
ZD 10 Minuten	MP: (Grad)		RW: s. u.

Mit jeder Anwendung dieses Spruches kann ein Zauberer ZK Liter trinkbares Wasser erschaffen; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Es materialisiert sich in einer Entfernung von einem Meter vor dem Zauber in einem vom Zauberer bereitzustellenden Gefäß.

11.3 Grad 3

BEDINGUNGSZAUBER		
Grad 3	SG: sehr schwer (8)	18 MLP
Zweig: Hervorrufung	Art: sprachlich	WW: n/a
ZD 6 Stunden	MP: (Grad)	RW: Zauberer

Durch diesen Spruch kann ein Zauberer das Auslösen eines anderen Zaubers von einer Bedingung abhängig machen. D. h. wenn diese Bedingung erfüllt wird, tritt die Wirkung des anderen Spruches ein. Jeder Spruch kann mit **BEDINGUNGSZAUBER** kombiniert werden; es ist jedoch zu beachten, dass beide Sprüche gewirkt werden müssen. Die Wirkung des Zaubers **BEDINGUNG** hält $ZK \times ZK$ Jahre an; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Anzumerken ist noch, dass auf jedes Wesen und jeden Gegenstand nur ein Spruch dieser Art gezaubert werden kann.

Um den Spruch zu wirken, muss der Zauberer sich für lange Zeit in eine Trance versetzen, in der er sich voll und ganz auf die Bedingung und den zweiten Zauber konzentriert. Wenn er nach etwa sechs Stunden aus seiner Trance aufwacht, muss er den zweiten Zauber wirken und danach laut die Formel des Bedingungszaubers aussprechen.

EISKUGEL		
Grad 3	SG: schwer (7)	13 MLP
Zweig: Hervorrufung	Art: manuell	WW: physisch
ZD 12 BP	MP: (Grad)	RW: $ZK \times 7,5$ m

Dieser Spruch bewirkt, dass eine etwa dreißig Zentimeter durchmessende Kugel aus sehr hartem Eis zwischen den Händen des Zauberers entsteht und auf einen Feind geschleudert werden kann. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK für die Berechnung der Reichweite.

Der kombinierte Kälte- und Wuchtschaden für einen Treffer wird mit $14 + ((ZK + BE) \times 3)$ Würfeln ermittelt.

FEUERBALL		
Grad 3	SG: sehr schwer (8)	16 MLP
Zweig: Hervorrufung	Art: manuell	WW: physisch
ZD 12 BP	MP: (Grad)	RW: $ZK \times 9$ m

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer eine flammende Feuerkugel zwischen seinen erhobenen Händen erschaffen. Diese kann auf einen beliebigen Gegner in Reichweite geschossen werden und richtet bei einem direkten Treffer Hitzeschaden an, der mit $14 + (ZK \times 3) + BE$ Würfeln ermittelt wird. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK für die Berechnung der Reichweite.

Der beim Aufprall durch Explosion entstehende Feuerball trifft auch um das Opfer herumstehende Wesen. Pro 1,5 Meter, die ein Wesen vom Mittelpunkt der Explosion entfernt ist, sinkt der Würfelpool zur Schadensermittlung um 3 Würfel.

SAURESTRAHL		
Grad 3	SG: schwer (7)	15 MLP
Zweig: Hervorrufung	Art: manuell	WW: physisch
ZD 12 BP	MP: (Grad)	RW: $ZK \times 4,5$ m

Dieser Spruch bewirkt, dass eine Strahl ätzender Säure aus der rechten Hand des Zauberers schießt und auf einen Feind geschleudert werden kann. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK für die Berechnung der Reichweite.

Der Säureschaden für einen Treffer wird mit $14 + ((ZK + BE) \times 3)$ Würfeln ermittelt.

SCHOCK		
Grad 3	SG: schwer (7)	18 MLP
Zweig: Hervorrufung	Art: sprachlich	WW: physisch/Betäubung & Schock
ZD 12 BP	MP: (Grad)	RW: $ZK \times 6$ m

Dieser Spruch löst bei ZK Opfern einen elektrischen Schock aus. Misslingt ihnen ihr WW, erleiden sie Elektrizitätsschaden, der mit $10 + (ZK \times 2) + BE$ Würfeln ermittelt wird. Außerdem sind betroffene Wesen für den Rest der KR wehrlos, sofern ihnen kein WW: Betäubung & Schock (Gr3 – keine Modifikation durch die ZK) gelingt.

Um den Spruch wirken zu können, muss sich der Zauberer einige Zeit konzentrieren und dabei laut die Zauberformel rezitieren. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK für die Berechnung der Reichweite.

Übrigens: Im Wasser wirkt der Spruch noch besser, die Schwierigkeit von beiden WW steigt um 3, der Elektrizitätsschaden verdoppelt sich.

WAND ERSCHAFFEN		
Grad 3	SG: sehr schwer (8)	18 MLP
Zweig: Hervorrufung	Art: sprachlich	WW: n/a
ZD 1 Minute	MP: (Grad)	RW: Sichtweite

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer für die Dauer von $ZK \times 10$ Minuten eine steinerne, etwa einen halben Meter starke Wand erschaffen, die insgesamt eine Fläche von maximal $ZK \times 10$ Quadratmetern haben kann; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Diese Wand kann wie eine normale Wand zerstört werden.

Der Zauberer kann den Spruch allein durch die Macht seiner Stimme wirken: Es reicht, dass der Zauberer die arkane Formel laut ausspricht und einige Male wiederholt, wobei seine Stimme immer lauter zu werden scheint, bis sie schließlich alle anderen Geräusche übertönt.

WIND RUFEN ⇌		
Grad 3	SG: sehr schwer (8)	17 MLP
Zweig: Hervorrufung	Art: sprachlich	WW: n/a
ZD 5 Minuten	MP: (Grad)	RW: s. u.

Mithilfe dieses Spruchs kann ein Zauberer einen Wind herbeirufen, der etwa dafür sorgen kann, dass sich die Segel blähen und ein Schiff wieder vorankommt. Die maximale Stärke des herbeigerufenen Windes richtet sich nach dem ZK des Zauberers. Faustformel: $ZK \times 2 =$ maximale Windstärke; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Mächtige Zauberer können so auch schon mal einen tödlichen Orkan über eine Stadt hereinbrechen lassen.

Um den Zauber zu wirken, muss der Zauberer auf einer Erhebung in der Landschaft (ein Mastkorb tut es auch) stehen, dort für einige Minuten in eine tiefe Trance sinken und seinen Geist auf die Suche nach einem entsprechenden Wind (bzw. Windgeist) schicken. Hat er den gewünschten Wind entdeckt, muss er laut die Zauberformel aussprechen und den Wind so herbeibefehlen.

Aber: Der Wind wird zwar gerufen, aber von Lenken oder gar Kontrolle kann nicht die Rede sein – dafür gibt es den Zauber **WINDE LENKEN**.

11.4 Grad 4

BLITZ RUFEN		
Grad 4	SG: sehr schwer (8)	23 MLP
Zweig: Hervorrufung	Art: manuell	WW: physisch
ZD 3 KR bzw. 12 BP	MP: (Grad)	RW: Sichtweite

Blitze bergen eine ungeheure Energie, die sich der Zauberer mit diesem Zauber zunutze macht, und zwar unabhängig vom Wetter, das gerade herrscht. Dazu muss der Zauberer unter freiem Himmel auf einem erhöhten Punkt stehen und dort beschwörend die Hände zum Himmel recken. Dabei rezitiert er immer wieder laut die Zauberformel, und innerhalb von drei KR zieht tatsächlich eine Gewitterwolke auf, aus der ein Blitz in den Zauberer fährt. Dieser nimmt jedoch keinen Schaden, sondern kann vielmehr den Blitz auf ein beliebiges Wesen richten. Der Elektrizitätsschaden, den ein solcher Blitz anrichtet, wird mit $14 + ((ZK + BE) \times 5)$ Würfeln ermittelt.

Sollte der Zauberer den Zauber danach erneut anwenden, benötigt er bloß noch 12 BP, um einen weiteren Blitz zu rufen.

Bereitet ein Zauberer diesen Zauber vor einer Auseinandersetzung vor, kann er die Gewitterwolke maximal $ZK \times 5$ Minuten an Ort und Stelle halten; ruft er den Blitz nicht innerhalb dieser Zeit, löst sich die Wolke wieder auf.

Der Zauberer sollte tunlichst darauf achten, dass ihn während seiner Konzentration niemand stört. Denn dann fährt der Blitz zwar in ihn, kann aber nicht weitergeleitet werden und trifft somit den Zauberer selbst.

FLAMMENWAND ERSCHAFFEN		
Grad 4	SG: äußerst schwer (9)	20 MLP
Zweig: Hervorrufung	Art: manuell	WW: physisch
ZD 12 BP	MP: (Grad)+1 MP/KR	RW: $ZK \times 3$ m

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer eine Flammenwand von $ZK \div 2$ Metern Höhe, einem ZK Dezimetern Dicke und ZK Metern Länge entstehen lassen; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Die Flammenwand muss festen Boden berühren, darf also zum Beispiel nicht auf Wasser erschaffen werden.

Sollte ein Wesen kühn genug sein, die Flammenwand zu durchbrechen, erleidet es Hitzeschaden, der mit $13+(ZK \times 3)+BE$ Würfeln ermittelt wird. Außerdem wird alles brennbare Material, das das Wesen mit sich trägt, entzündet. Gelingt ein WW, richtet das Feuer dennoch einen Hitzeschaden an, der mit $7+ZK+BE$ Würfeln ermittelt wird.

Bedingung von FLAMMENWAND ist, dass sich die Enden derselben nicht berühren und mindestens einen halben Meter voneinander entfernt sind. Sollte diese Bedingung nicht erfüllt sein, explodiert die Flammenwand und fügt jedem Wesen, das in einer Entfernung von drei Metern neben der Flammenwand steht, einen Schaden von $(ZK+BE) \times 5$ Punkten Schaden zu. Pro 1,5 Meter, die ein Wesen von der explodierenden Flammenwand weiter entfernt ist, sinkt der Schaden um 5 Punkte.

Um den Spruch wirken zu können, muss sich der Zauberer einige Zeit konzentrieren, das Schlüsselwort aussprechen und danach mit weit ausholenden Gesten in die Richtungen zeigen, in die sich die Flammenwand erstrecken soll.

MAGTWOBT		
Grad 4	SG: äußerst schwer (9)	23 MLP
Zweig: Hervorrufung	Art: sprachlich	WW: s. u.
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: s. u.

Dieser mächtige Spruch kann nach Belieben des Zauberers pro Einsatz eine der folgenden Wirkungen haben; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend:

- **MAGTWOBT BLENDUNG:** Ein Sturm heißer Luft entsteht zwischen den erhobenen Händen des Zauberers und blendet alle Wesen in einem Radius von $ZK \times 5$ Metern für $ZK \times 3$ KR (kein WW möglich).
- **MAGTWOBT OHNMAGT:** Ein menschengroßes, natürliches Lebewesen wird ohne WW ohnmächtig, und zwar für maximal $ZK \times ZK \times 5$ KR.
- **MAGTWOBT REINIGUNG:** Einer magische Flamme entsteht zwischen den Händen des Zauberers und fegt alle toten Materialien hinfort. Das Feuer richtet keinen Schaden bei Wesen an. Es bahnt jedoch eine zehn Meter breite, fünf Meter hohe und maximal achtzig Meter lange Schneise, in der brennbare tote Materialien sofort zu Asche verbrannt werden. Magischen Gegenständen steht ggf. ein WW zu.
- **MAGTWOBT SCHLAF:** Ein menschengroßes, natürliches Lebewesen wird für eine vom Zauberer zu bestimmende Zeit in einen unnatürlichen Schlaf versetzt.

Dieser kann durchaus mehrere Jahre dauern; die körperlichen Funktionen des Opfers sind während dieser Zeit auf ein Minimum reduziert, d. h. das Wesen muss während dieser Zeit keine Nahrung zu sich nehmen und altert kaum. Gegen dieses Machtwort ist ein WW möglich, bei dessen Gelingen das Opfer lediglich für $1W6+ZK$ Stunden in Tiefschlaf versetzt wird.

- **MAGTWOBT SCHUTZ:** Eine kaum sichtbare Kugel mit maximal ZK Metern Durchmesser (kann vom Zauberer reduziert werden) schießt rund um den Zauberer aus dem Boden. Sie kann weder von innen noch von außen durchdrungen werden (auch nicht von Magie) und bleibt $ZK \times 5$ KR (bzw. außerhalb eines Kampfes $ZK \times 5$ Minuten) bestehen. Sauerstoff in ihrem Innern wird magisch ausgetauscht, ein Erstickungstod droht nicht.

TÖDLICHE UMKLAMMERUNG		
Grad 4	SG: äußerst schwer (9)	20 MLP
Zweig: Hervorrufung	Art: materiell	WW: physisch
ZD 12 BP	MP: (Grad)+1 MP/KR	RW: $ZK \times 4,5$ m

Das Opfer dieses Zaubers hat das Gefühl, von einer gigantischen Faust umklammert zu werden. Wenn ein Zauberer diesen Spruch auf ein Wesen anwendet, muss diesem daher jede KR ein WW gelingen. Misslingt dieser, erleidet es in dieser KR einen Schall-/Druckschaden, der mit $10+ZK+BE$ Würfeln ermittelt wird. Gelingt der WW, wird der Schaden in dieser KR mit $5+ZK+BE$ Würfeln ermittelt. Der tödliche Griff hält maximal $ZK \times 2$ KR an, der Zauberer kann ihn jedoch jederzeit aufheben; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Um den Zauber nach dem Wirken aufrechtzuerhalten, muss sich der Zauberer in jeder KR, in der der Spruch andauern soll, für 4 BP konzentrieren.

Übrigens: Dieser Spruch zerquetscht nur lebende Wesen, keine Gegenstände.

Materialien: eine kleine Faust aus Metall im Wert von 5–15 D

TÖDLICHER HAUCH		
Grad 4	SG: äußerst schwer (9)	24 MLP
Zweig: Hervorrufung	Art: manuell	WW: Gift & Krankheit
ZD 16 BP	MP: (Grad)	RW: s. u.

Dieser gefährliche Spruch lässt eine Wolke giftigen Gases zwischen den erhobenen Händen des Zauberers entstehen. Diese Wolke hat einen Durchmesser von $ZK \times 4,5$ Metern, eine Höhe von ZK Metern und den Zauberer als Mittelpunkt. Die

Giftgaswolke bleibt für ZK+BE KR bestehen. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK für die Berechnung von Wirkungsdauer, Durchmesser und Höhe.

Die Wolke verursacht bei jedem betroffenen Wesen Giftschaden, der pro KR bei einem misslungenen WW mit 10+ZK+BE Würfeln, bei einem gelungenen WW mit 4+ZK+BE Würfeln ermittelt wird. Außerdem wird jedes Wesen, dessen WW misslingt, für drei KR wehrlos. Wesen, die nicht atmen, sind von den Folgen der Wolke nicht betroffen.

Um diesen mächtigen Zauber zu wirken, muss sich der Zauberer kurze Zeit konzentrieren und danach die Hände erheben, während er ein Schlüsselwort ausspricht.

11.5 Grad 5

DAUERHAFT MACHEN		
Grad 5	SG: absurd (10)	30 MLP
Zweig: Hervorrufung	Art: sprachlich	WW: n/a
ZD 6 Stunden	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mithilfe dieses Spruches können viele andere Spruchwirkungen dauerhaft gemacht werden; als Faustregel kann allerdings gelten, dass Schadens- und Heilzauber nie dauerhaft gemacht werden können. Es kann jedoch dauerhafte Illusionen geben; ebenso können auch Wesen mit einem KLARER-BLICK-Zauber und DAUERHAFTIGKEIT versehen werden.

In manchen Fällen muss der SL seinen Verstand fragen, ob ein Spruch dauerhaft gemacht werden kann oder darf; ein dauerhafter BESCHLEUNIGEN-Zauber ist zum Beispiel nicht möglich. Im Zweifelsfall ist die endgültige Entscheidung dem SL vorbehalten.

RUNE DER MACHT		
Grad 5	SG: absurd (10)	27 MLP
Zweig: Hervorrufung	Art: materiell	WW: s. u.
ZD 1 Stunde	(Grad×2)	RW: Berührung

Eine Rune der Macht kann die gleichen Wirkungen wie ein MACHTWORT (vgl. S. 51) haben. Die Rune der Macht wird jedoch magisch auf einen Gegenstand geschrie-

ben, wird unsichtbar und wirkt erst dann, wenn sie ein anderes Wesen als der Zauberer berührt bzw. ansieht (dies muss der Zauberer entscheiden). Es gilt:

- Steht in der Beschreibung von Machtwort „zwischen den Händen des Zauberers“ oder ähnliches, setzt die Wirkung direkt über der Rune ein.
- Kann sich der Zauberer bei MACHTWORT SCHLAF und MACHTWORT OHNMACHT das Opfer noch selbst aussuchen, ist es bei einer Rune der Macht das Wesen, das die Rune berührt bzw. ansieht.
- Eine Rune der Macht bleibt bestehen, bis ihre Wirkung eintritt.

Materialien: Zauberkreide (2'2'4 K)

VERFLUCHEN		
Grad 5	SG: absurd (10)	30 MLP
Zweig: Hervorrufung	Art: sprachlich	WW: nach Art des Fluches
ZD 12 BP	MP: s. u.	RW: Hörweite

Die Wirkung eines Fluches hängt von den Wünschen des Zauberers ab.

- **LEICHTER FLUCH (5 MP):** Hier wirkt der Fluch so, dass ein Wesen zum Beispiel jeden Rot- (oder Braun-, Schwarz-, Blond-, Grau- etc.) Haarigen, den es sieht, sofort angreifen muss, oder es kann nur noch mit einer bestimmten Waffe kämpfen.
- **MITTLERER FLUCH (10 MP):** Ein solcher Fluch kann dazu führen, dass ein Wesen etwa immer jeden zehnten Angriff verpatzt oder die Anwendung einer Fähigkeit dauerhaft gestört wird.
- **SCHWERER FLUCH (15 MP):** Ein solcher Fluch kann zum Beispiel bewirken, dass ein Wesen sich während einer bestimmten Situation in ein Tier oder ähnliches verwandelt.

12 Hauptzweig Hervorrufung, Nebenzweig Illusion**12.1 Grad 1**

BLENDFEUER		
Grad 1	SG: normal (6)	6 MLP
Zweig: Illusion	Art: sprachlich	WW: physisch
ZD 12 BP	MP: (Grad)	RW: ZK×3 m

Dieser Spruch erschafft sofort nach Aussprechen des Zaubers einen sehr hellen Lichtblitz, der jeden außer dem Zauberer im Umkreis von ZK×3 Metern für ZK KR blendet; es gelten Abzüge für Aktivitäten in sehr dunkler Dunkelheit (S+4, S+2, S+0, vgl. *Kampf in Dunkelheit* im Regelwerk). Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Dieser Spruch unterscheidet Wesen nicht, sodass auch die Freunde des Zaubers geblendet werden; werden sie vorher gewarnt, sinkt die Schwierigkeit für ihren WW um 4.

Um den Spruch wirken zu können, muss sich der Zauberer kurz konzentrieren und danach ein Kommandowort aussprechen.

DUNKELHEIT		
Grad 1	SG: normal (6)	6 MLP
Zweig: Illusion	Art: sprachlich	WW: n/a
ZD 8 BP	MP: (Grad)	RW: ZK×4,6 m

Mithilfe dieses Spruches kann der Zauberer für ZK×5 Minuten eine Kuppel mit einem Durchmesser von ZK×6 Metern und einer Höhe von ZK×2 Metern erschaffen, in der extreme Dunkelheit herrscht; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Alle Aktionen aller Wesen in diesem Bereich werden im Hinblick auf ihre Schwierigkeit modifiziert (S+6 ohne besondere Talente bzw. mit Talent *Dämmerungssicht*; S+3 mit Talent *Dunkelsicht*): Selbst Wesen, die in normaler Dunkelheit sehen können, sind in magischer Düsternis deutlich beeinträchtigt. Der Zauberer selbst kann allerdings durch seine Dunkelheit hindurchblicken.

GEGENSTAND VERBERGEN		
Grad 1	SG: normal (6)	3 MLP
Zweig: Illusion	Art: materiell	WW: Illusion ^a
ZD 30 Sekunden	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer ZK Dinge verbergen, die jeweils maximal so groß wie ein normales Fass sein dürfen. Die Wirkung dieses Spruches hält ZK×5 Minuten an; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

GEGENSTAND VERBERGEN bewirkt nicht, dass die Gegenstände tatsächlich verschwinden, sie werden per Illusion vor den Blicken anderer verborgen. Werden die Gegenstände allerdings normal benutzt oder bewegt, werden sie wieder erkennbar.

Um den Spruch wirken zu können, muss sich der Zauberer eine kurze Zeit auf den Gegenstand konzentrieren, den er verbergen will, und danach diesen Gegenstand symbolisch mit der Hand bedecken. Beobachtet ein Wesen diesen Vorgang, wird es verwundert feststellen, dass der Gegenstand plötzlich verschwunden ist – allein der Zauberer kann ihn noch sehen.

Materialien: die zu verbergenden Gegenstände

GEISTERHAFTE GESCHICHTE		
Grad 1	SG: normal (6)	4 MLP
Zweig: Illusion	Art: sprachlich	WW: n/a
ZD (unterschiedlich)	MP: (Grad)	RW: Sichtweite

Wer kennt sie nicht, diese zauberhaften Geschichten? Von heldenhaften Kriegern, bösen Hexern und schönen Damen ist da die Rede, und dem Zuhörer scheint es, als spielte sich die Geschichte extra für ihn noch einmal ab – was gar nicht mal so unwahrscheinlich ist, gibt es doch diesen märchenhaften Zauber. Denn der ermöglicht es einem Zauberer, die Geschichte, die er erzählt, vor den Augen der begeisterten Zuhörer mit schemenhaften Illusionen nachzuspielen. Diese bewegen sich und spielen genau das nach, was der Zauberer erzählt. Allerdings geben sie keinerlei Laut oder Geruch von sich. Der Zauberer muss sich ganz auf die erzählte Geschichte konzentrieren, und vor seinem geistigen Auge sieht er das, was sein Publikum ebenfalls zu Gesicht bekommt.

Übrigens: Es heißt, dass einige talentierte Märchenerzähler ebenfalls die Fähigkeit besitzen, ihre Geschichten mit Bildern vorzugaukeln.

GERÄUSCHILLUSION		
Grad 1	SG: einfach (5)	6 MLP
Zweig: Illusion	Art: geistig	WW: Illusion ^a
ZD 30 Sekunden	MP: (Grad)	RW: ZK×7,5 m

Mithilfe dieses Zaubers kann ein Zauberer für einen Zeitraum von ZK Minuten jede Art von Geräusch imitieren; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Auch komplexe Geräusche sind möglich; so könnte ein Zauberer zum Beispiel eine Stimme aus dem Nichts erschallen lassen, das Rauschen von Wasser nachahmen etc.

Um den Spruch zu wirken, muss sich der Zauberer lediglich kurz konzentrieren und dabei an das zu erschaffende Geräusch denken.

IRRLICHTER		
Grad 1	SG: normal (6)	5 MLP
Zweig: Illusion	Art: materiell	WW: Illusion ^a
ZD 10 Minuten	MP: (Grad)+ 1 MP/Stunde	RW: 200+(ZK×20) Meter

Durch diesen Spruch kann ein Zauberer ZK×ZK Irrlichter entstehen lassen; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Diese können Wesen ‚hypnotisieren‘ und zum Standort des Zauberers führen. Wenn der Zauberer die Irrlichter erst einmal erschaffen hat, kann er sie positionieren. Danach muss er sich nicht mehr auf die Lichter konzentrieren; sie arbeiten eigenständig und führen jedes Wesen, das in ihre Nähe kommt, zum Zauberer. Ein Irrlicht, das bereits ein Wesen zum Zauberer geführt hat, erlischt. Sollten keine Lebewesen in die Nähe der Irrlichter kommen, verschwinden sie nach maximal zwölf Stunden.

Um den Spruch wirken zu können, muss der Zauberer so viele Kerzen entzünden, wie er Irrlichter zu erschaffen gedenkt. Dann versinkt er für einen Augenblick in eine tiefe Trance und murmelt danach laut die Formel, die die Irrlichter herbeiruft.

Materialien: ZK×2 Kerzen

LEUCHTEN		
Grad 1	SG: einfach (5)	4 MLP
Zweig: Illusion	Art: sprachlich	WW: n/a
ZD 2 BP	MP: (Grad)	RW: Berührung

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer einen Gegenstand für ZK Tage so verzaubern, dass der Gegenstand auf Befehl in einem sanften Licht aufleuchtet, das ausreicht, um einen kleinen Raum zu erhellen; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Die Farbe des Lichtes kann sich der Zauberer aussuchen. Auf nicht sehr intelligente Wesen wirken auf solche Weise behandelte Gegenstände abschreckend, weil sie mysteriös und unheimlich erscheinen.

MAGISCHES LICHT		
Grad 1	SG: einfach (5)	3 MLP
Zweig: Illusion	Art: sprachlich	WW: n/a
ZD 8 BP	MP: (Grad) +1 pro weitere ZK Stunden	RW: s. u.

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer aus seiner Faust eine kleine, leicht flackernde Lichtkugel aufsteigen lassen, die die Umgebung in einem Umkreis von ZK Metern erleuchtet; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Die Kugel bleibt in der Nähe des Zauberers und folgt dessen Bewegungen, kann sich auf Befehl des Zauberers jedoch auch bewegen und vom Zauberer einem anderen Wesen zugeordnet werden, dessen Bewegungen sie dann folgt. Der Zauberer (und nur dieser) kann das Licht der Kugel durch einen Befehl so dämpfen, dass sie nur noch wie eine Kerze leuchtet.

Die Kugel kann nicht gegen einen Feind geworfen werden, da sie sich so langsam bewegt, dass jedes Wesen rechtzeitig ausweichen kann. Der Zauberer kann sein Licht allerdings auf einen Gegenstand fixieren, d. h. er befiehlt seinem Licht, sich auf einen Gegenstand zu legen. Das Licht bleibt dann für die Wirkungsdauer des Spruches auf dem Gegenstand und kann zusammen mit diesem, aber nicht mehr separat bewegt werden.

Das Licht leuchtet so lange, wie es der Zauberer wünscht, für jede weitere Zauberphase nach den ersten ZK Stunden muss ein weiterer MP investiert werden. Selbstverständlich kann der Zauberer sein Licht auf Befehl löschen, danach aber nicht wieder entzünden, ohne den Spruch erneut zu zaubern. Zudem kann das Licht von einem feindlichen Spruch (MAGIE ZERSTÖREN etc.) gelöscht werden.

Eine Besonderheit dieses Spruches ist, dass jeder Zauberer ein spezielles Licht hervorruft, das sich in seiner Färbung und Frequenz leicht, aber doch erkennbar von anderen magischen Lichtern unterscheidet. Ist dieses Licht erst einmal von einem feindlichen Zauber gelöscht worden, so sind die Zauber **MAGISCHES LICHT** und **VERBESSERTES MAGISCHES LICHT** eine Woche lang nicht mehr anwendbar. Erst dann hat sich das Licht weit genug erholt, um wieder seinem Herrn und Meister dienen zu können. – Kenner können anhand der Lichtfärbung und -frequenz erkennen, wer den Zauber gewirkt hat.

RAUCHSCHLEIER			
Grad 1	SG: einfach (5)		6 MLP
Zweig: Illusion	Art: sprachlich	WW: Illusion ^a , Gift & Krankheit	
ZD 8 BP	MP: (Grad)		RW: ZK×3 m

Mithilfe dieses Zaubers kann ein Zauberer aus dem Nichts heraus dichte Rauchschleier erschaffen, die ein Gebiet mit einem Radius von ZK×3 Metern für ZK KR bedecken; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Alle Wesen, die sich in diesem Gebiet aufhalten, müssen einen WW gegen illusionäre Zauber ablegen. Gelingt dieser, dann haben sie die Illusion durchschaut und werden nicht weiter beeinträchtigt. Bei einem Misslingen handeln sie, als bewegten sie sich einem sehr dunklen Gebiet (vgl. *Kampf in Dunkelheit*).

Außerdem müssen alle Wesen, deren erster WW misslungen ist, einen WW: *Gift & Krankheit* ablegen (Grad = ZK+3), bei dessen Misslingen sie für die Dauer des Zaubers einen Würfel aus jedem Würfelpool verlieren, weil sie den unangenehmen Rauch einatmen.

Um den Spruch wirken zu können, muss der Zauberer sich kurz konzentrieren und die Zauberformel aussprechen.

SCHEINTOD			
Grad 1	SG: normal (6)		5 MLP
Zweig: Illusion	Art: geistig	WW: n/a	
ZD 8 BP	MP: (Grad)		RW: Zauberer

Durch diesen Spruch verfällt der Zauberer in einen Schlaf, der nach außen scheint, als wäre der Zauberer tot. Die Wirkung des Spruches dauert fünfzehn Minuten und kann nicht vorher unterbrochen werden. Der Wirkungseintritt kann vom Zauberer so bestimmt werden, sodass es aussieht, als ob der Zauberer nach

einem feindlichen Schlag stirbt, muss jedoch spätestens fünf KR nach Wirken des Zaubers eintreten.

Während der Zauberer scheinot ist, kann er seine Umgebung normal wahrnehmen, soweit es seine (vermutlich bodennahe) Position zulässt.

Der durch den Spruch erzielte Zustand macht den Zauberer nicht unverwundbar – falls ein Wesen auf die Idee kommt, sicherheitshalber noch einmal zuzuschlagen, erleidet der Zauberer normalen Schaden.

SPIEGELBILD		
Grad 1	SG: normal (6)	6 MLP
Zweig: Illusion	Art: geistig	WW: n/a
ZD 16 BP	MP: (Grad)	RW: –

Mithilfe dieses Zaubers kann der Zauberer dreidimensionale Abbilder von sich selbst erschaffen, die um ihn herum entstehen und so Angreifer verwirren. Insgesamt entstehen ZK Spiegelbilder für die Dauer eines Kampfes; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Jede erfolgreiche Nahkampfatacke, die eigentlich den Zauberer trafe, zerstört eines dieser Spiegelbilder – bis zum Schluss nur noch der Zauberer übrig ist.

Um den Gegner zu verwirren, bewegen sich die Spiegelbilder absolut synchron zum Zauberer selbst.

SPUREN VERBERGEN		
Grad 1	SG: normal (6)	5 MLP
Zweig: Illusion	Art: manuell	WW: Illusion ^a
ZD 24 BP	MP: (Grad)	RW: s. u.

Ein Zauberer kann mithilfe dieses Spruches die Fußspuren von maximal ZK Personen verbergen. Die Spuren sind auf einer Strecke von ZK×20 Metern verwischt und erscheinen erst nach ZK×5 Minuten wieder. Jeder PW: *Fährten lesen* wird gegen eine Schwierigkeit von 6+ZK gewürfelt (Maximum 10). Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Verursachen jedoch mehr Wesen Spuren, als der Zauberer verbergen kann, kann ein Verfolger die Spuren der überzähligen Wesen ganz normal verfolgen – es sei denn, der Zauberer wirkt den Spruch mehrmals. Allerdings steht den Verfolgern dann auch pro Spruch ein WW zu.

Um diesen Spruch zu wirken, muss der Zauberer lediglich das Schlüsselwort aussprechen, mit den Händen symbolisch über die zu verbergenden Spuren wischen und sich einige Zeit konzentrieren.

TARNEN		
Grad 1	SG: einfach (5)	4 MLP
Zweig: Illusion	Art: sprachlich	WW: Illusion
ZD 1 Minute	MP: (Grad) pro Wesen oder Gegenstand	RW: Berührung

Dieser Spruch erlaubt es einem Zauberer, ZK menschengroße Wesen mit ihrer Ausrüstung so zu tarnen, dass sie einem anderen Wesen nicht auffallen. Die Wirkung dieses Spruches hält ZK×5 Minuten an; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

TARNEN bewirkt nicht, dass die Lebewesen tatsächlich verschwinden, sie werden per Illusion vor den Blicken anderer verborgen. Bewegen sich die Lebewesen allerdings, werden sie wieder erkennbar. Der Zauber tarnt also grundsätzlich nur bei Untätigkeit.

TASTENDER FINGER		
Grad 1	SG: normal (6)	2 MLP
Zweig: Illusion	Art: materiell	WW: n/a
ZD 5 Minuten	MP: (Grad)	RW: ZK×5 m

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer einen magischen, rot leuchtenden Finger von etwa dreißig Zentimetern Länge erschaffen, mit dem er zum Beispiel gefahrlos jede Falle aktivieren (und somit meist entschärfen) kann. Um den Spruch wirken zu können, muss der Zauberer ein Ritual über einem aus Holz geschnitzten, menschlichen Finger ausüben. Dabei verformt sich der Holzfinger nach und nach, streckt sich und erreicht schließlich seine volle Länge.

Der Finger bleibt für ZK×5 Minuten bestehen und schwebt in etwa fünf Metern Entfernung vom Zauberer in der Luft, kann sich aber bis zu ZK×5 Meter vom Zauberer entfernen. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Der Zauberer kann den Finger mit der Kraft seiner Gedanken in jede Richtung lenken. Wird eine Falle mit dem Finger ausgelöst, verschwindet der Finger mit einem gequälten Schrei, der noch in einiger Entfernung zu hören ist.

Materialien: hölzerner Finger (6 K)

12.2 Grad 2

GEGENSTAND VERDOPPELN		
Grad 2	SG: schwer (7)	11 MLP
Zweig: Illusion	Art: materiell	WW: n/a
ZD 5 Minuten	MP: (Grad)	RW: Berührung

Durch diesen Zauber kann ein Zauberer einen Gegenstand mit einem Gewicht von nicht mehr als ZK×10 Kilogramm für einen Zeitraum von ZK×15 Minuten verdoppeln, d. h. ein exaktes Gegenstück eines Gegenstandes herstellen; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Der illusionäre Gegenstand kann durch den Zauberer genau so verwendet werden wie das Original; falls dieses allerdings magische Eigenschaften hat, treten diese bei dem Duplikat nicht auf. Andere Wesen werden den Gegenstand als völlig real wahrnehmen. Verdoppelte Nahrung beruhigt zwar den Magen, trotzdem treten bei stetigem Verzehr Mangelerscheinungen auf. Selbstverständlich muss zum Wirken dieses Spruches der Original-Gegenstand vorhanden und berührbar sein.

Materialien: Original-Gegenstand

NEBEL BINDEN ↔		
Grad 2	SG: normal (6)	10 MLP
Zweig: Illusion	Art: manuell	WW: n/a
ZD 15 Minuten	MP: (Grad)	RW: s. u.

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer natürliche Nebelschwaden zu einer dichten Nebelbank mit einem Volumen von ZK×5.000 Kubikmetern verbinden; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Dieser Nebel kann weder von außen noch von innen durchschaut werden (Sichtweite unter einem Meter) und bietet auch von oben fast perfekten Sichtschutz; erhält für ZK Stunden an und löst sich dann – den Witterungsbedingungen entsprechend – auf.

Um den Spruch zu wirken, muss der Zauberer einen längeren Gesang anstimmen und sich dann vollkommen auf die Nebelschwaden, die er zusammenfügen will, konzentrieren. Der Zauberer kann Nebelschwaden, die bis zu 1.000 Meter entfernt sind, in seinen Nebel einfügen.

TRUGBILD		
Grad 2	SG: schwer (7)	12 MLP
Zweig: Illusion	Art: geistig	WW: Illusion ^a
ZD 16 BP	MP: (Grad)+ 1 MP/5 Minuten	RW: ZK×6 m

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer eine etwa menschengroße Illusion entstehen lassen. Diese kann von ihm gelenkt werden, solange er sich voll darauf konzentriert, schwebt dann aber ohne eigene Bewegungen einige Zentimeter über dem Boden. Sie kann Geräusche von sich geben, also zum Beispiel sprechen. Wichtig ist jedoch, dass Illusionen keinerlei Geruch abgeben.

Um den Spruch zu vollbringen, konzentriert sich der Zauberer einige Zeit intensiv auf das zu erschaffende Bild und lässt es dann kraft seiner Gedanken entstehen.

VERBESSERTES MAGISCHES LICHT		
Grad 2	SG: normal (6)	9 MLP
Zweig: Illusion	Art: sprachlich	WW: n/a
ZD 8 BP	MP: (Grad) +1 pro ZK weitere Stunden	RW: s. u.

Achtung: Bevor dieser Zauber erlernt werden kann, muss der Zauber MAGISCHES LICHT beherrscht werden!

Mithilfe dieses Spruches kann ein Zauberer aus seiner Faust ZK kleine, flackernde Lichtkugel aufsteigen lassen, die die Umgebung in einem Umkreis von jeweils sechs Metern für ZK Stunden erleuchten; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend. Jede Kugel bleibt in der Nähe des Zauberers und folgt dessen Bewegungen, kann sich auf Befehl des Zauberers jedoch auch bewegen (und zwar unabhängig voneinander) und vom Zauberer einem anderen Wesen zugeordnet werden, dessen Bewegungen sie dann folgt. Der Zauberer (und nur dieser) kann das Licht der Kugeln durch einen Befehl so dämpfen, dass sie nur noch wie eine Kerze leuchten.

Die Kugeln können nicht gegen einen Feind geworfen werden, da sie sich so langsam bewegen, dass jedes Wesen rechtzeitig ausweichen kann. Der Zauberer kann seine Lichter allerdings auf Gegenstände fixieren, d. h. er befiehlt einem Licht, sich auf einen Gegenstand zu legen. Das Licht bleibt dann für die Wirkungsdauer des Spruches auf dem Gegenstand und kann zusammen mit diesem, aber nicht mehr separat bewegt werden.

Die Lichter leuchten so lange, wie es der Zauberer wünscht, für jede weitere Zauberphase nach den ersten ZK Stunden muss ein weiterer MP investiert werden. Selbstverständlich kann der Zauberer seine Lichter auf Befehl löschen, danach aber nicht wieder entzünden, ohne den Spruch erneut zu zaubern. Weiterhin kann das Licht auch von einem feindlichen Spruch (MAGIE ZERSTÖREN etc.) gelöscht werden.

Eine Besonderheit dieses Spruches ist, dass jeder Zauberer ein spezielles Licht hervorruft, das sich in seiner Färbung und Frequenz leicht, aber doch erkennbar von anderen magischen Lichtern unterscheidet. Ist dieses Licht erst einmal von einem feindlichen Zauber gelöscht worden, so sind die Zauber MAGISCHES LICHT und VERBESSERTES MAGISCHES LICHT eine Woche lang nicht mehr anwendbar. Erst dann hat sich das Licht weit genug erholt, um wieder seinem Herrn und Meister dienen zu können. – Kenner können anhand der Lichtfärbung und -frequenz erkennen, wer den Zauber gewirkt hat.

12.3 Grad 3

ABBILD ERSCHAFFEN		
Grad 3	SG: sehr schwer (8)	18 MLP
Zweig: Illusion	Art: materiell	WW: Illusion ^a
ZD 5 Minuten	MP: (Grad) +1 MP/Minute	RW: ZK×15 km

Dieser Spruch befähigt einen Zauberer, ein Abbild seiner selbst zu erschaffen und dieses dann an seiner statt an einen bestimmten Ort in maximal ZK×15 Kilometern Entfernung zu projizieren. An diesem Ort angekommen, kann das Abbild so handeln, als wäre es der Zauberer selbst. So kann es zaubern, angreifen, sprechen, einen Raum durchsuchen etc. Obwohl Materie von dem Abbild nicht beeinflusst wird – dies ist schließlich nur eine Illusion –, kann ein anderer durch das Abbild des Zauberers verletzt oder (scheinbar) getötet werden. Getötete Wesen fallen allerdings tatsächlich nur in eine tiefe, lange Ohnmacht, aus der sie nach ZK Stunden wieder erwachen.

Aufmerksamen Wesen steht ein aktiver WW gegen illusionäre Zauber zu, um zu erkennen, dass der Zauberer vor ihm gar nicht wirklich existent ist. Gelingt dieser WW, dann verblasst das Abbild des Zauberers in den Augen des Wesens langsam, bis es nicht mehr zu sehen ist, und aller angerichtete Schaden stellt sich

als reine Einbildung dar. Wunder verblassen ebenfalls, Zauberwirkungen verschwinden auf der Stelle.

Gegenstände können durch das Abbild nicht transportiert und so zum Zauberer gebracht werden.

Um den Zauber zu wirken, muss der Zauberer von einem begabten Handwerker eine Figur herstellen lassen, die aus jedem beliebigen Material bestehen kann und ihn selbst sehr genau darstellen muss. Beim Zaubern des Spruches murmelt der Zauberer die magische Formel und konzentriert sich auf die Figur, an der drei Haare von ihm befestigt sind. Nach einiger Zeit tiefer Trance ist der Zauberer nun in der Lage, ein Abbild von sich zu projizieren.

Der Spruch wirkt, solange sich der Zauberer auf die Figur konzentriert, maximal jedoch ZK×2 Stunden. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Materialien: ein exaktes Abbild des Zauberers in Form einer Figur

GESTALTENILLUSION			
Grad 3	SG: normal (6)		15 MLP
Zweig: Illusion	Art: sprachlich		WW: Illusion ^a (s. u.)
ZD 5 Minuten	MP: (Grad)+1 MP/angefangene 6 Stunden		RW: Zauberer

Durch diesen Spruch kann ein Zauberer sich selbst oder einem anderen Humanoiden in Menschengröße die Gestalt eines anderen Wesens von ungefähr humanoider Gestalt geben; die Illusion wirkt auf Wunsch auch auf die Kleidung. Wird der Zauber auf ein anderes Wesen als den Zauberer gewirkt, darf sich dieses Wesen nicht weiter als ZK × 50 Meter vom Zauberer entfernen; andernfalls verliert der Zauber seine Wirkung. Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Ein WW steht anderen nur zu, wenn sie aktiv Zweifel an der Gestalt äußern (aktiver WW). Wird der Zauber verwendet, um bestimmte Wesen zu imitieren, kann der SL anderen, die das imitierte Wesen gut kennen (etwa Familie, enge Freunde usw.), einen passiven WW zugestehen.

Der Spruch kann beliebig verlängert werden, solange der Zauberer genug Magiepunkte hat. Er verliert allerdings automatisch seine Wirkung, wenn der Zauberer schläft oder das Bewusstsein verliert. Ist die Illusion erst einmal gebrochen, muss der Spruch erneut gewirkt werden.

Um den Spruch wirken zu können, muss sich der Zauberer einige Zeit auf die gewünschte Gestalt konzentrieren und dann laut die arkane Formel aussprechen, die die Spruchwirkung aktiviert.

TRÄUME		
Grad 3	SG: schwer (7)	17 MLP
Zweig: Illusion	Art: geistig	WW: n/a
ZD bis zu 3 Stunden	MP: (Grad) + 1 MP/Stunde	RW: unbegrenzt

Durch diesen Spruch kann ein Zauberer einem Wesen während dessen Schlaf verschiedene Träume schicken. Der Inhalt der Träume kann frei vom Zauberer bestimmt werden. Außerdem der Zauberer über die Länge der Träume frei entscheiden (bis zu einem Maximum von drei Stunden). Durch die Träume hat ein Zauberer zwar kein Mittel zur direkten Beeinflussung. Er kann jedoch warnen oder eine Botschaft weitergeben. Dabei spielt die Entfernung zwischen dem Zauberer und dem Wesen keine Rolle.

Während der Zauberdauer muss sich der Zauberer selbst konzentrieren und dabei immer wieder den Rauch eines Rauschgiftes inhalieren, der es ihm ermöglicht, seine Gedanken vom Geist zu entfernen und so die Träume entstehen zu lassen.

Übrigens: Albträume sind zwar möglich, haben aber keinen besonderen Effekt.

Materialien: Rauschkraut (mindestens Grad 2)

12.4 Grad 4

AURA MASKIEREN		
Grad 4	SG: schwer (7)	23 MLP
Zweig: Illusion	Art: geistig	WW: n/a
ZD 2 Minuten	MP: (Grad)+1 MP/Tag	RW: Zauberer

Mithilfe dieses Spruches kann der Zauberer seine Aura so maskieren, dass andere Zauberer genau das sehen, was sie sehen sollen. Die Maskierung betrifft insbesondere das Verhältnis von KP^G zu KP^B; aber auch subtilere Veränderungen können vollzogen werden, etwa im Hinblick auf des Zauberers Gemütszustand usw.

Der Spruch wirkt nach seinem Wirken einen Tag lang; für jeden weiteren Tag muss der Zauberer einen zusätzlichen MP investieren.

Sollten andere mithilfe des Spruches *AURA LESEN* auf den Zauberer blicken, entscheidet im Zweifelsfall ein magisches Kräfteressen über den Ausgang. Das Talent *Hellsicht 2* vermag diese Maske nicht zu durchdringen; allerdings kann ein Held dann bei einem erfolgreichen PW: IT + *Aufmerksamkeit* zumindest feststellen, dass die Aura seltsam erscheint.

ERWEITERTES TRUGBILD		
Grad 4	SG: sehr schwer (8)	21 MLP
Zweig: Illusion	Art: geistig	WW: Illusion ^a
ZD 24 BP	MP: (Grad)+ 1 MP/2 Minuten	RW: ZK×9 m

Dieser Zauber ist die erweiterte Version eines normalen TRUGBILDES, denn er erlaubt es einem Zauberer eine maximal elefantengroßes Trugbild zu erschaffen, das vollkommen realistisch erscheint. Das bedeutet, dass es sich bewegt, wie der Zauberer es wünscht, dass es Gerüche absondert, Geräusche von sich gibt etc., solange sich der Zauberer völlig darauf konzentriert.

Wesen, die von einem Trugbild verletzt oder getötet werden, erkennen nach ZK Stunden Ohnmacht, dass sie einer Illusion aufgesessen sind; Bonuserfolge erhöhen für diesen Zauber die ZK entsprechend.

Um den Spruch zu wirken, muss sich der Zauberer einige Zeit konzentrieren und dabei in Gedanken die Zauberformel rezitieren.

12.5 Grad 5

UNSICHTBARKEIT		
Grad 5	SG: äußerst schwer (9)	27 MLP
Zweig: Illusion	Art: sprachlich	WW: n/a
ZD 24 BP	MP: (Grad)+ 1 MP/KR	RW: Zauberer

Durch diesen Spruch kann ein Zauberer sich selbst vollständig unsichtbar machen. Dieses gilt auch für Gegenstände, die der Zauberer bei sich trägt. Körperliche Aktionen jeder Art sind dem Zauberer erlaubt. Allerdings wird er wieder sichtbar, sobald er beginnt zu zaubern.

Um den Spruch ausführen zu können, muss der Zauberer sich konzentrieren und dann laut die Zauberformel rezitieren.