



Triochs Erben

De Ludis

DSA

Liverollenspiel
Magie - Regelwerk

Inhaltsverzeichnis

INHALTSVERZEICHNIS	2
HINWEIS	2
IMPRESSUM	3
Ariochs Erben	3
GRUNDSÄTZLICHES ZUR MAGIE	4
Allgemeines	4
Schadenserhöhende Effekte	5
Konzentration, Störungen beim Zaubervorgang	5
Elementarzauber	6
Beschwörung	6
MAGISCHE SPEZIALFERTIGKEITEN	9
Allgemein	9
Druiden	11
Elfen	13
Magier	14
Magiedilletanten	15
Schale der Alchemie	16
ZAUBER	16
Allgemeines	16
Spezielles zu den Magischen Gebieten	18
Beschreibung	18
Zauber nach Zugehörigkeit	21
Zauber nach Traditionen	22
Die Zauber	24
MAGISCHE RITUALE	65
Die einzelnen Ritualarten	65
ALCHEMIE	66
Allgemeines	66
Beschreibung	67
Alchemistische Produkte	69
MAGISCHE ARTEFAKTE	71
Einige Artefakt-Typen	71
Spruchspeicher	71
Kraftspeicher	72
Sonstige Artefakte	72
Herstellung von Artefakten	73
GLOSSAR	74

Hinweis

Bei der derzeitigen Regelversion handelt es sich um eine Beta Testversion!

Daher ist dieses Regelwerk noch nicht zur Gänze auf Rechtschreibung, Grammatik und Sinnhaftigkeit überprüft.

Änderungen des Regelwerks sind ebenfalls in oft sehr kurzen Zeitabständen möglich.
Neue Versionen sind immer unter www.dgdr.org in der Live-Sektion und im Forum zu finden.

Wenn dir selbst Fehler auffallen oder du Verbesserungsvorschläge hast, melde dich im Forum, oder schreibe mir eine E-Mail unter bernhard.schano@gmail.com

Impressum

De Ludis – Das schwarze Auge, Magie – RW, Version: 2.beta.1

Regelwerk: Copyright ©, 2000-2010 Schano Bernhard

Alle Rechte vorbehalten. Benutzung nur für private, nicht kommerzielle Zwecke gestattet. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit Zustimmung des Autors gestattet.
Änderungen, Irrtümer, Tipp und Rechtschreibfehler vorbehalten.

DAS SCHWARZE AUGEN Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGEN in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Mit allerherzlichstem Dank an: (in alphabetischer Reihenfolge)
Claudia Gundacker, Stefan Khollar, Benjamin Kuderna, Irene Schraick, Denny Voch und all jene die durch ihren Beitrag geholfen haben dieses Regelwerk zu gestalten.

Bei Fragen, Anregungen und Problemen stehen

unsere Homepage:

<http://www.ariochs-erben.at>

und der Autor:

bernhard.schano@gmail.com

zur Verfügung.

Ariochs Erben

Name Ariochs Erben, erster österreichischer Verein für Liverrollenspiele

ZVR-Zahl 024637004 (Zentrales Vereinsregister des Bundesministeriums für Inneres der Republik Österreich)

Zustellanschrift Breitenseerstraße 61a/1/4 , 1140 Wien

Grundsätzliches zur Magie

Die Magie im DSA-Live sollte etwas mystisches an sich haben und nicht damit abgehandelt werden, dass der Teilnehmer seine Formel aufsagt und weiter seiner Weg geht, ohne dass auch nur jemand Anderer gemerkt hat, dass überhaupt etwas geschehen ist. Daher sollte sich jeder Magiebegabte mit seinen Zaubern etwas beschäftigen um diese auch Stimmungsvoll darzustellen.

Die Macht der Magiebegabten liegt darin dass sie die ungebundene Astralkraft, die in ganz Aventurien verteilt ist, in ihrem Körper binden können und diese kontrolliert in Form von Zaubergesten kanalisieren. Die Art der Geste unterscheidet sich jedoch von Typus zu Typus. Elfen und einige andere formen den Zauber eher intuitiv, die Hexen basierend auf Saturias Macht und die Magier auf Grund des gesprochenen Wortes und einer „Zaubermatrix“. Im DAS-Live wird der Zaubervorgang der Einfachheit halber jedoch für alle Gruppierungen gleich gehalten.

Jeder Zaubernde muss außerdem in der Lage sein allen Beteiligten die Wirkung des Zauber in schneller und verständlicher Form zu erklären. Die Befehls Worte dienen hierbei als Stütze und eine Art „Universal-Sprache“ zur Verständigung.

Allgemeines

Magie gegen Liturgien

Liturgien können nicht durch Magie aufgehoben werden. Zauber hingegen können durch bestimmte Liturgien aufgehoben oder geschwächt werden.

Wenn der LtW größer/gleich dem ZfW ist so wird die Wirkung aufgehoben.

Wenn eine Liturgie in Konkurrenz zu einem Zauber tritt, ist die Liturgie bei Stufen-Gleichstand immer im Vorteil.

Zauber und Effekte stapeln

- Ein Charakter kann von einem Effekt gleichzeitig nur einmal profitieren.
- Ein Charakter kann von ähnlichen Effekten gleichzeitig nur einmal profitieren, egal ob sie magischen, göttlichen oder weltlichen Ursprungs sind.

Wenn also ein Armatrutz mit RS 4, eine göttliche Rüstung mit RS 3 und ein Schutzpulver mit RS 5 auf einen Charakter liegen, dann hat ausschließlich das Schutzpulver mit RS 5 Wirkung. Die Wirkung der anderen Beiden (Armatrutz und göttliche Rüstung) verfliegt augenblicklich und ist selbst nach dem Erlöschen des Schutzpulvers nicht mehr vorhanden.

Es ist nicht möglich Effekte zu stapeln!

Zaubern in Rüstung

Allgemein können metallene Rüstungen von Magiebegabten nur unter Aufgabe ihrer magischen Fähigkeiten getragen werden. Nicht metallische Rüstung behindert beim Zaubern entsprechend ihres RS.

Wenn jemand, der eine Rüstung trägt zaubern will, so wird der ZfW aller Zauber um $(RS-2)/2$ (abrunden) reduziert.

Bsp.: Bei einem RS von 5 wird der ZfW aller Zauber um 2 reduziert. [ZfW minus = $(5-2) / 2 = 3 / 2 = 1,5 \sim 1$ (abrunden)]

Aufheben von Zaubern

Es kann jeder Zauber vom Zaubernenden selbst innerhalb der Wirkungsdauer durch nochmaliges Aussprechen des Zaubers ohne weitere Kosten aufgehoben werden, sofern ALLE Bedingungen für den Zauber erfüllt (Reichweite, Geste, ...) sind.

Dies wird durch den Zusatz **AUFGEHOBEN** zu den Befehlswörtern kundgetan.

Wenn ein Magiebegabter einen Zauber eines Anderen aufheben will so muss er einen entsprechenden Antimagiespruch beherrschen und durchführen.

Schadenserhöhende Effekte

Da man durch optimierte Kombination von Schadenserhöhenden Effekten (magisch, göttlich und weltlich) auf Waffen Schadenswerte jenseits der 10 Trefferpunkte kommen kann, muss dies im Sinne des Spielgleichgewichts geregelt werden:

- Zu schadenserhöhenden Effekten zählen: Prinzipiell alle Zauber, Liturgien, Artefakte und Spezialfertigkeiten welche einen TP oder SP Bonus auf eine Waffe legen oder die SP statt TP verursachen, also auf Direkt-Schaden erweitern. Ausnahmen sind jeweils explizit angegeben.
- NICHT zu schadenserhöhenden Effekten zählen: TP oder SP Boni die man durch einen hohen TaW erhält. Zauber oder Liturgien die den TaW erhöhen zählen also auch nicht dazu.
- Eine Waffe kann gleichzeitig nur von einem Schadenserhöhenden Effekt aus den Kategorien magisch, göttlich und weltlich profitieren.
- Wenn sie von mehreren gleichzeitig betroffen ist, so wirkt nur der Effekt, der eine höhere Wirkung hat.

z.B.: Adamantium, Stufe 5 & Saft Kraft, Stufe 4 => Adamantium = +2, Saft Kraft = +4, höhere Wirkung: Saft Kraft (+4)

Würde dieser Zauber auf eine Hellebarde gelegt deren Träger diese mit TaW 5 (4 TP) führt, so verursacht diese Waffe für den nächsten Treffer 8 TP. $4 + 4 = 8$.

Konzentration, Störungen beim Zaubervorgang

Störungen

- Trefferpunkte und Schadenspunkte, außer sie wurden durch GARDIANUM, ARMATRUTZ oder ähnliche Zauber und Liturgien abgefangen.

Treffer die durch Zauber oder Liturgien abgefangen werden zählen aber trotzdem jeweils als unsanfte Berührungen!

Treffer werden nur durch Zauber und Liturgien vollständig abgefangen, welche dem Zauberer Ausweichpunkte verleihen.

- Langsam gehen oder laufen
- den Zaubern den unsanft berühren (rütteln, schupsen)
- den Zaubern den anbrüllen oder Lärm (Kampf)
- bestimmte Zauber oder Liturgien wie BLITZ DICH FIND, WINDHOSE, BLENDSTRAHL oder solche die direkt Auswirkungen auf den Zaubern den haben.

Konzentration (l/KK)

TaW-Kosten: 40%

Benötigter TaW: 2

XX steht für die Zauber-Leiteigenschaft, also entweder KL oder IN.

Durch Konzentration kann sich ein Zauberer trotz Störung weiter auf den Zauber konzentrieren. Hohe Selbstbeherrschungswerte bringen einen Bonus auf die Konzentration.

TaW Selbstbeherrschung	TaW+ Konzentration
3	+1
5	+2
7	+3

Auswirkungen von Konzentration:

Art der Störung	TaW 2	TaW 3	TaW 4	TaW 5	TaW 6	TaW 7	TaW 8
Lärm	ja	ja	ja	ja	ja	ja	LeP>0
Ein Schritt	-	ja	ja	ja	ja	ja	LeP>0
Gehen (schnell)	-	-	ja	ja	ja	ja	LeP>0
Unsanfte Berührung	-	-	-	ja	ja	ja	LeP>0
Schadenspunkte /Trefferpunkte°	-	-	-	-	3	6	LeP>0
Zauber/Liturgie der Stufe ... ignorieren *	1	2	3	4	5	6	LeP>0

- ° Ein Treffer der durch Zauber oder Liturgien abgehalten wird zählt nur als unsanfte Berührung.
- * Der Zaubernde wird von diesem Zauber oder dieser Liturgie zwar betroffen, schafft er aber sich noch so lange zu beherrschen bis sein Zauber zu Ende gesprochen wurde, außer man erhält schaden von diesem Zauber.

Konzentration und Kampf

- Während eines Kampfes herrscht automatisch der Zustand: „Lärm“, auch wenn es still sein sollte, was aber sehr unwahrscheinlich ist. Dies stellt die Anspannung während des Kampfes dar.

TaW 2 wird benötigt um im Kampf zu zaubern wenn man sonst nicht gestört wird.

- Wenn ein Zauberer während eines Kampfes TP/SP erleidet und durch einen Zauber davor geschützt ist, so erleidet er eine unsanfte Berührung.

TaW 5 wird benötigt um im Kampf die Konzentration bei unsanften Berührungen zu behalten.

- Wenn ein Zauberer während eines Kampfes TP/SP erleidet und NICHT durch einen Zauber davor geschützt ist, so wird er verletzt.

TaW 6 wird mindestens benötigt um im Kampf die Konzentration bei Verletzungen zu behalten.

Elementarzauber

Zauber bei denen ein Elementar-Effekt gewählt werden kann, benötigen eine Elementar-Spezialisierung auf eines der 6 Elemente. Dies ist bei den Zaubern unter den Hinweisen angegeben

Element - Gegenelement: Feuer - Wasser, Erz - Luft, Humus - Eis.

Diese Entscheidung ist bindend und gilt für alle Zauber mit Elementarspezialisierung. Bei Wirkungen die dem Spezialisierten Element entsprechen hat der Zauberer den vollen ZfW, bei neutralen den um 1 verringerten und beim Gegenelement wird er um 2 reduziert.

Beschwörung

Über die art der Anwendung und ob dieses System überhaupt angewendet wird entscheidet die jeweilige SL! Um darzustellen dass bei einer Beschwörung von Wesen nicht immer alles glatt geht wird folgende Regelung benutzt:

Beherrschungsprobe

Zuerst benötigt man einen undurchsichtigen Beutel und 2 verschiedenen Farben an Murmeln oder Glassteinchen, die aber gleich beschaffen sind. Sie dürfen durch tasten nicht zu unterscheiden sein. Eine Art Symbolisiert Erfolg, die Andere Misserfolg.

Der Spieler hat selbst dafür Sorge zu tragen, dass dies bei der Beschwörung vorhanden ist.

Erfolge: (z.B.: grüne Steinchen)

- + ZfW des Zaubers
- + CH Wert des Zauberers
- + 1 bei korrektem Gewand
- + X bei zusätzlichen Materialien
- + SL Entscheid

Misserfolge: (z.B.: rote Steinchen)

- + je nach Wesen und Mächtigkeit (siehe unten)
- + je nach Modifikatoren
- + je nach Dienst
- mindestens + 8 wenn keine benötigten Materialien vorhanden sind
- + SL Entscheid

Wenn die jeweilige Anzahl fest steht werden die Steinchen in den Beutel eingefüllt und der Beschwörer oder die Spielleitung zieht aus diesem Beutel einen Stein.

Hat man einen Erfolgsstein gezogen, so ist die Beschwörung gelungen. Zieht man aber einen Misserfolgsstein, so wird solange weitergezogen bis man auf einen Erfolg stößt.

Allgemeines

Korrektes Gewand: Anlegen des korrekten Gewandes bringt einen Bonuspunkt.

Benötigte Materialien: Für die Beschwörung unbedingt erforderliche Materialien.

Zusätzliche Materialien: Materialien, welche die Beschwörung erleichtern, also mehr Erfolge bringen. Üblich sind 1 bis maximal 2 Punkte.

Basiswerte: Unmodifizierte Werte des Wesens.

Mächtigkeit: Diese Punkte werden automatisch zu den Misserfolgen gezählt.

Dienste: Vorschläge für mögliche Dienste des Wesens und deren Erschwernis.

Modifikatoren: Mögliche Modifikatoren des Wesens. Es können maximal Anzahl ZfW Modifikatoren gewählt werden.

Immunität: Diese Waffenart richtet keinen Schaden bei diesem Wesen an.

Normal: Diese Waffenart richtet normalen Schaden bei diesem Wesen an.

Empfindlich: Diese Waffenart richtet doppelten Schaden bei diesem Wesen an.

Dämonen

Bei diesen Werten handelt es sich nur um Richtwerte. Sie können jederzeit von der SL abgeändert werden.

Dämonen kann man prinzipiell als böse bezeichnen. Sie erledigen jeden Auftrag der in irgend einer Art und Weise zerstörerisch ist. Oft pervertieren sie nicht explizit gegebene Befehle.

	niedere Dämonen	gehörnte Dämonen
Korrektes Gewand:	Schwarze Robe	
Benötigte Materialien:	Symetrisches Pentagramm am Boden	Symetrisches Heptagramm am Boden
Zusätzliche Materialien:	Entsprechende Donaria	Entsprechende Donaria
Basiswerte:	LeP: 15 + ZfW*5 AsP: 15 + ZfW*5 Zauber nach SL Entscheid Empfindlich auf magische Waffen Empfindlich auf geweihte Waffen	LeP: 45 + ZfW*15 AsP: 45 + ZfW *15 Zauber nach SL Entscheid Empfindlich auf magische Waffen Empfindlich auf geweihte Waffen
Mächtigkeit:	+1	+5
Dienste:	Bewachen (+2), Angreifen (+2)	
Modifikatoren:	+5 LeP (+1) +2 AwP (+1)	+15 LeP (+1) +6 AwP (+1)
	Immunität gegen profane Waffen (+2) Normal auf magische Waffen (+2) Normal auf geweihte Waffen (+2)	

1 Misserfolg: Der Dämon lehnt den Dienst ab

2 *Misserfolge*: Der Dämon greift den Beschwörer an.

3 *Misserfolge*: Der Dämon greift alle Lebewesen an bis er vernichtet wird.

4+ *Misserfolge*: Der Dämon raubt dem Zauberer alle LeP und AsP und er verliert für 24h die Fähigkeit Dämonen zu beschwören.

Elementare

Bei diesen Werten handelt es sich nur um Richtwerte. Sie können jederzeit von der SL abgeändert werden.

Elementare kann man prinzipiell als gut bezeichnen. Sie erledigen nur Aufträge, die ihrem Element förderlich oder zumindest nicht entgegengesetzt sind. Sie führen Befehle sinngemäß aus.

	Elementarer Diener	Dschinn
Korrektes Gewand:	Weiße Robe	
Benötigte Materialien:	Entsprechende Menge des jeweiligen Elements	
Zusätzliche Materialien:	Sehr reine Form des jeweiligen Elements	
Basiswerte:	LeP: 10 + ZfW*5 AsP: 10 + ZfW*5 Zauber nach SL Entscheid Empfindlich auf magische Waffen	LeP: 30 + ZfW*15 AsP: 30 + ZfW *15 Zauber nach SL Entscheid Empfindlich auf magische Waffen
Mächtigkeit:	+1	+5
Dienste:	Bewachen (+2), Angreifen (+2)	
Modifikatoren:	+5 LeP (+1) +2 AwP (+1)	+15 LeP (+1) +6 AwP (+1)
	Immunität gegen profane und geweihte Waffen (+2)	

1 *Misserfolg*: Der Elementar lehnt den Dienst ab bietet aber Kompromissvorschläge und verlangt mehr AsP dafür.

2 *Misserfolge*: Der Elementar lehnt den Dienst ab.

3 *Misserfolge*: Der Elementar greift den Beschwörer an.

4+ *Misserfolge*: Der Zauberer verliert für 24h die Fähigkeit Elementare zu beschwören.

Geister

Bei diesen Werten handelt es sich nur um Richtwerte. Sie können jederzeit von der SL abgeändert werden.

	Geist
Korrektes Gewand:	Rote Robe
Benötigte Materialien:	Bei SL erfragen
Zusätzliche Materialien:	Bei SL erfragen
Basiswerte:	Bei SL erfragen Zauber nach SL Entscheid
Mächtigkeit:	+2 Immunität gegen profane Waffen Empfindlich auf magische Waffen Empfindlich auf geweihte Waffen
Dienste:	Bei SL erfragen
Modifikatoren:	Bei SL erfragen

1 *Misserfolg*: Der Geist erscheint nicht.

2 *Misserfolge*: Der Geist erscheint und spukt herum.

3 *Misserfolge*: Der Geist erscheint, gerät in extreme Wut und verschwindet dann wieder.

4+ *Misserfolge*: Der Geist erscheint und bekämpft den Beschwörer.

Magische Spezialfertigkeiten

Spezialfertigkeiten sind besondere Fertigkeiten, die von Charakteren gekauft werden können, wenn sie die entsprechenden Voraussetzungen erfüllen.

Die einzelnen Stufen sind nicht aufbauend zu kaufen. Will man eine Fertigkeit auf Stufe 2 kaufen so sind nur die Kosten für diese Stufe zu bezahlen.

In die Punkte-Kosten dieser Spezialfertigkeiten werden die Nicht-Weltlichen-Kosten und eine möglicherweise angegebene Zauberzugehörigkeit eingerechnet.

z.B.: Magierstab, 20 Punkte

Nicht-Weltliche Kosten: -10% + Metamagie: -10% = Metamagie -Kosten: -20%,
 $20 * 0,8 = 16$ Punkte

Allgemein

Meditation – magisch, 1-5

Benötigt: KL oder IN: X

Stufe	Kosten	Benötigte KL oder IN	Regeneration
1	30P	3	1 AsP
2	65P	4	2 AsP
3	105P	5	3 AsP
4	150P	6	4 AsP
5	200P	7	5 AsP

Die Meditation dauert 10 Minuten und muss ausgespielt werden. Wenn der Charakter während dieser Dauer gestört wird, muss die Meditation von Vorne begonnen werden.

Es können maximal Anzahl AsP Meditationen pro Live-Tag durchgeführt werden.

Reichweite erhöhen

Benötigt: KL oder IN: 4 + ZfW des Zaubers: 4

Kosten: 25P

ZfW-Kosten der gewählten Zauber: +15%

Zauberzugehörigkeit: Metamagie

Der Zauberer ist in der Lage bei gewählten Zaubern die Reichweite um 1 Kategorie zu erhöhen.

Reichweiten: Selbst, Berührung, 3 Meter, 7 Meter, 20 Meter, 50 Meter, Sicht und Spielgebiet

Spontanzauberer

Benötigt: KL oder IN: 5 + TaW Magiekunde: 4 + ZfW des Zaubers: 4

Kosten: 150P

ZfW-Kosten der gewählten Zauber: +25%

Der Zauberer ist in der Lage die gewählten Zauber, welche weniger als 50 Silben benötigen, spontan zu wirken. Wenn sie mehr als oder gleich 50 Silben benötigen, müssen nur ein Zehntel der Silben gesprochen werden. Bei Zaubern, die eine Zeitangabe haben, muss je 10 Sekunden Dauer eine Silbe gesprochen werden.

Verbotene Pforten

Benötigt: KL oder IN: 3 + KK: 2

Kosten: 15P

Der Zauberer ist in der Lage in einem bestimmten Verhältnis LeP in AsP umzuwandeln. Über die Verwendung von Blutmagie ist die SL zu verständigen.

Eigenblut: 1 LeP = 3 AsP

Fremdblut: 1 LeP = 1 AsP

Durch diesen Vorgang verlorene LeP können ausschließlich durch nächtliche Regeneration zurückerhalten werden! Weder klerikale Wunder, magische Zauber oder das Talent eines Heilkundigen können die Heilung beschleunigen.

Wirkungsdauer verdoppeln

Benötigt: KL oder IN: 4 + ZfW des Zaubers: 4

Kosten: 25P

ZfW-Kosten der gewählten Zauber: +15%

Zauberzugehörigkeit: Metamagie

Der Zauberer ist in der Lage bei gewählten Zaubern die Wirkungsdauer ohne weitere AsP Kosten zu verdoppeln.

Zauberdauer verändern

Benötigt: KL oder IN: 4 + ZfW des Zaubers: 4

Kosten: 25P

ZfW-Kosten der gewählten Zauber: +15%

Zauberzugehörigkeit: Metamagie

Der Zauberer ist in der Lage bei gewählten Zaubern durch Erhöhung der Zauberdauer (s.u.) den ZfW virtuell für eine Anwendung um 1 zu heben.

*Erhöhung der Zauberdauer auf: Zauberdauer * 2 +10 Silben*

Diese Modifikation ist nicht mit Zauberwirkung erzwingen kombinierbar.

Zauberwirkung erzwingen

Benötigt: KL oder IN: 4 + ZfW des Zaubers: 4

Kosten: 20P

ZfW-Kosten der gewählten Zauber: +10%

Zauberzugehörigkeit: Metamagie

Der Zauberer ist in der Lage bei gewählten Zaubern die sich gegen die Geist-Resistenz des Ziels richten durch Verdoppelung der AsP-Kosten den ZfW für eine Anwendung um 1 zu heben.

Diese Modifikation ist nicht mit Zauberdauer verdoppeln kombinierbar.

Zauberwirkung unterbrechen

Benötigt: KL oder IN: 4 + ZfW des Zaubers: 4

Kosten: 40P

Zauberzugehörigkeit: Metamagie

Der Zauberer ist in der Lage die Wirkung eines von ihm selbst gesprochenen Zaubers während der Wirkungsdauer zu unterbrechen und danach auch wieder einsetzen zu lassen. Die Zeit der Wirkungsdauer läuft aber ungebremst weiter.

Für beide Aktionen ist jeweils ein ungestörter Zaubervorgang (Konzentration, Sicht, Geste, Formel und Befehlsörter) nötig, es müssen aber keine weiteren AsP aufgebracht werden.

Zauberwirkung verzögern

Benötigt: KL oder IN: 4 + ZfW des Zaubers: 3

Kosten: 40P

Zauberzugehörigkeit: Metamagie

Der Zauberer ist in der Lage die Wirkung eines gewirkten Zaubers um eine gewisse Zeit zu verzögern, die am Ende des Zaubers angegeben werden muss.

Die maximale Verzögerung beträgt: ZfW des Zaubers * 5 Minuten.

Bedingungen der Reichweite müssen beim Zaubern erfüllt sein.

Unbedingt SL verständigen!

Zauber bereithalten

Benötigt: KL oder IN: 4 + ZfW des Zaubers: 4

Kosten: 50P

Zauberzugehörigkeit: Metamagie

Der Zauberer ist in der Lage einen gesprochenen Zauber eine gewisse Zeit lang bereitzuhalten bevor seine Wirkung freigesetzt wird.

Die maximale Zeit beträgt ZfW des Zaubers * 30 Sekunden. Während dieser Zeit gelten alle Arten der Störung als Abbruch des Zaubers. Es gelten hierbei die Regeln von „Störungen beim Zaubervorgang“, als würde sich der Zauberer noch im Zaubern befinden. Der Magiebegabte ist während dieser Zeit nicht in der Lage andere Zauber zu wirken. Wenn bis zum Ende der Verzögerung kein gültiges Ziel gefunden wurde, so ist der Zauber misslungen und der Zauberer muss die vollen Kosten bezahlen.

Bedingungen der Reichweite müssen erst am Ende dieser Zeit erfüllt sein.

Technik bei Auslösung: BEREITHALTEN + Gesten und Befehlswörter des Zaubers.

Zielobjekte erweitern

Benötigt: KL oder IN: 4 + ZfW des Zaubers: 4

Kosten: 25P

ZfW-Kosten der gewählten Zauber: +15%

Zauberzugehörigkeit: Metamagie

Die Wirkung dieses Zaubers kann auf maximal ZfW - 1 Zielobjekte erweitert werden. Sind die Basis-Objekte eine Gruppe von etwa ZfW Personen so wird auf ZfW * (ZfW-1) erweitert.

Diese Erweiterung kostet einen zusätzlichen AsP je Zielperson. Bei Zauber die nur einen AsP Kosten werden die Kosten unabhängig von der Anzahl der Ziele auf 2 AsP angehoben.

z.B.: Basiskosten des Zaubers: 2 AsP

Kosten mit insgesamt 3 Zielen: 2 + 3 = 5 AsP

Druiden

Bann des Dolches, 1-5

Benötigt: Druidendolch + KL oder IN: X + TaW Ritualkenntnis: X

Zauberdauer: 20 Silben

Reichweite: B

Wirkungsdauer: 2 Stunden je LeP (Geister) oder 10 Minuten je AsP (Dämonen), maximal KL oder IN LeP bzw. AsP investierbar

Zauberzugehörigkeit: Ant, Däm

Technik: Mit dem Dolch eine Bannlinie in den Boden ritzen

Wirkung: Diese Bannlinie kann von Dämonen oder Geistern für bestimmte Zeit nicht mehr überschritten werden. Die Maximallänge der Bannlinie beträgt KL oder IN * 5 Meter

Stufe	Kosten	Benötigt	Wesen
1	25	KL od. IN: 3 TaW Ritualk.: 2	Geister
2	35	KL od. IN: 4 TaW Ritualk.: 3	Niedere Dämonen
3	45	KL od. IN: 5 TaW Ritualk.: 4	Gehörnte Dämonen
4	55	KL od. IN: 6 TaW Ritualk.: 5	Vielgehörnte Dämonen
5	65	KL od. IN: 7 TaW Ritualk.: 6	Erzdämonen

Hinweise: -

Druidendolch

Benötigt: Druiden + KL oder IN: 3 + TaW Ritualkenntnis: 1

Kosten: 15P

Zauberzugehörigkeit: Objekt, Metamagie

Der Dolch des Druiden wird magisch, richtet also magischen Schaden an und es können die Dolchrituale mit ihm vollzogen werden. Sonst kann kein permanenter Zauber mehr auf ihn gelegt werden!

Der Druidendolch kann gleichzeitig immer nur eine seiner Wirkungen entfalten.

Ernte des Dolches

Benötigt: Druidendolch + TaW Ritualkenntnis: 1

Kosten: 15P

Zauberzugehörigkeit: Objekt

Mit dem Dolch geerntete Pflanzen sind doppelt so lange haltbar.

Gespür des Dolches

Benötigt: Druidendolch + TaW Ritualkenntnis: 2

Kosten: 20P

Zauberdauer: 2 Minuten

AsP-Kosten: 1

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: sofort

Zauberzugehörigkeit: Hel, Däm

Wird der Dolch in die Erde gesteckt und etwas astrale Kraft fließen gelassen, so zeigt er ob Dämonische Verseuchung in der Umgebung vorhanden ist.

Lebenskraft des Dolches, 1-7

Benötigt: Druidendolch + TaW Ritualkenntnis: X

Zauberdauer: 2 Minuten

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: sofort

Zauberzugehörigkeit: Hei

Wird der Dolch in die Erde gesteckt, so kann der Druiden KL oder IN LeP regenerieren.

Stufe	Kosten	Anzahl je Live-Tag	Benötigt
1	15	1x	TaW Ritualk.: 2
2	25	2x	TaW Ritualk.: 3
3	35	3x	TaW Ritualk.: 4
4	45	4x	TaW Ritualk.: 5
5	55	5x	TaW Ritualk.: 6
6	65	6x	TaW Ritualk.: 7
7	75	7x	TaW Ritualk.: 8

Miniatur der Herrschaft

Benötigt: KL oder IN: 4 + TaW Ritualkenntnis: 2

Kosten: 35P

Zauberdauer: 15 Minuten

AsP-Kosten: 4

Reichweite: B

Wirkungsdauer: KL oder IN Livetage

Zauberzugehörigkeit: Ver

Technik: Eine Miniatur der Person herstellen.

Wirkung: Der Druiden ist nun in der Lage Beherrschungszauber auf das Ziel zu legen auch wenn die Bedingungen der Reichweite nicht erfüllt sind. Die Person muss sich nur am Spielgelände aufhalten.

Hinweise: Um die Miniatur herstellen zu können benötigt man Blut eine Haarlocke o.ä. der Zielperson.

Weisung des Dolches

Benötigt: Druidendolch + TaW Ritualkenntnis: 4
Kosten: 30P
Zauberdauer: 5 Minuten
AsP-Kosten: 1
Reichweite: B
Wirkungsdauer: sofort
Zauberzugehörigkeit: Hel

Der Dolch kann dem Druiden nun den Weg zur nächst gelegenen Kraftlinie zeigen.

Wurzel des Blutes

Benötigt: KL oder IN: 4 + TaW Ritualkenntnis: 2
Kosten: 35P
Zauberdauer: 15 Minuten
AsP-Kosten: 4
Reichweite: B
Wirkungsdauer: KL oder IN Livetage
Zauberzugehörigkeit: Ver

Technik: Eine Wurzel mit einem Lederband umwickeln.

Wirkung: Der Druide ist nun in der Lage den Ziel einmal alle 8 Stunden so viele Schadenspunkte zuzufügen wie er sich selbst zufügt.

Hinweise: Um die Miniatur herstellen zu können benötigt man Blut eine Haarlocke o.ä. der Zielperson.

Elfen

Erinnerungsmelodie

Benötigt: Iama + TaW Ritualkenntnis: 3
Kosten: 35P
Zauberdauer: 10 Minuten
AsP-Kosten: 2
Reichweite: Z
Wirkungsdauer: sofort
Zauberzugehörigkeit: Eig

Der Elf kann sich an eine bestimmte Situation oder eine Person erinnern, welche er bereits vergessen hat. Dieses Lied kann auch benutzt werden um schnell gesagtes oder nur kurz gesehenes wieder in Erinnerung zu rufen. Auf übernatürlichem Wege vergessenes kann aber nicht zurückgerufen werden.

Iama

Benötigt: Elf + IN: 3 + TaW Ritualkenntnis: 1
Kosten: 10P
Zauberzugehörigkeit: Obj

Der Elf besitzt ein Iama, ein persönliches Musikinstrument. Nur mit diesem kann der die Elfenlieder wirken.

Der Darsteller eines Elfenliedes muss auch tatsächlich musizieren können!

Melodie der Kunstfertigkeit

Benötigt: Iama + TaW Ritualkenntnis: 3
Kosten: 45P
Zauberdauer: 5 Minuten
AsP-Kosten: 2
Reichweite: 3 Meter
Wirkungsdauer: sofort
Zauberzugehörigkeit: Hel, Ele

Der Elf mit diesem Lied ein Handwerkstalent für eine Anwendung um einen TaW steigern. Das kann entweder eine andere Person oder er selbst sein. Die Anwendung des Talents muss unmittelbar nach dem Lied erfolgen.

Sorgenlied

Benötigt: Iama + TaW Ritualkenntnis: 2
Kosten: 20P
Zauberdauer: 5 Minuten
AsP-Kosten: 1
Reichweite: Z
Wirkungsdauer: sofort
Zauberzugehörigkeit: Hel, Ver

Der Elf kann feststellen ob eine bestimmte Person die sich am Spielgelände aufhält gesund, krank, verletzt oder gar tot ist. Außerdem erhält er einen kurzen Einblick in die Gefühlswelt des Ziels.

Das Ziel des Liedes merkt wenn jemand nach seinem Befinden fragt.

Windgeflüster

Benötigt: Iama + TaW Ritualkenntnis: 3
Kosten: 35P
Zauberdauer: 10 Minuten
AsP-Kosten: 1
Reichweite: Z
Wirkungsdauer: sofort
Zauberzugehörigkeit: Hel, Ele

Der Elf erhält verschiedene Eindrücke der Umgebung, welche ihm der Wind (SL) zuträgt. Diese müssen nicht miteinander in Zusammenhang stehen.

Magier

Flammenschwert, 1-8

Benötigt: Magierstab + TaW Schwert: 1 + TaW Ritualkenntnis: X
Zauberdauer: 10 Silben + den Stab durch das Flammenschwert auswechseln
AsP-Kosten: Die Aktivierung kostet 2
Reichweite: B, wird die Waffe ausgelassen, so verwandelt sie sich sofort zurück.
Wirkungsdauer: Dauer 1 Kampfes, oder bis Schwert abgelegt
Zauberzugehörigkeit: Elementar, Objekt

Stufe	Kosten	Benötigter TaW Ritualkenntnis	TP	Waffe°
1	5P	1	1 TP	0 + 1 Feuer (magisch)
2	25P	2	2 TP	1 + 1 Feuer (magisch)
3	120P	3	3 TP	1 + 2 Feuer (magisch)
4	220P	4	4 TP	1 + 3 Feuer (magisch)
5	400P	5	5 TP	1 + 4 Feuer (magisch)
6	580P	6	6 TP	1 + 5 Feuer (magisch)
7	860P	7	7 TP	1 + 6 Feuer (magisch)
8	1150P	8	8 TP	1 + 7 Feuer (magisch)
9	1550P	9	9 TP	1 + 8 Feuer (magisch)

° Der Schaden der Waffe zählt für Schadenkombination als ein Effekt.
mag. = magisch, Feu. = Feuer (oder gewähltes Element)

Technik: Der Zauberstab wird hochgehalten und „Flammenschwert -Stufe-„. Der Zauberstab muss danach durch ein Schwert ausgewechselt werden.

Wirkung: Das Flammenschwert richtet entsprechend der Stufe Trefferpunkte an. Das Schwert verursacht magischen Elementschaden.

Für Antimagische Zwecke zählt das Flammenschwert als Objekt- oder Elementar-Zauber der entsprechenden Stufe. Bei gleichstand der Stufen ist es jedoch immer im Vorteil. Nach einem erfolgreichem Antimagiespruch verwandelt sich das Schwert wieder in den Stab zurück.

Hinweise: Wenn der Magier sich in einem der Elemente spezialisiert hat kann er auch festlegen, dass das Schwert diesen Elementarschaden anrichtet. Im Nachhinein ist dies nicht mehr möglich.

Der angerichtete Schaden wird durch ein eventuell vorhandenes Talent Schwerter NICHT erhöht! Die Waffe muss den Spezifikationen eines Schwertes laut Basis-Regelwerk entsprechen.

Wenn das Schwert aus der Hand gelegt wird oder fällt so verwandelt es sich augenblicklich in den Stab zurück.

Beachte Regeln zu schadens erhöhenden Effekten auf Seite 5.

Magierstab

Benötigt: Magier + KL: 3 + TaW Ritualkenntnis: 1

Kosten: 20P

Zauberzugehörigkeit: Metamagie, Objekt

Der Stab des Magiers wird magisch, richtet also magischen Schaden an und es können die Stabrituale mit ihm vollzogen werden. Sonst kann kein permanenter Zauber mehr auf ihn gelegt werden! Bei Zaubern die Berührung erfordern kann dies durch eine Berührung mit dem Stab ersetzt werden.

Der Magierstab kann gleichzeitig immer nur eine seiner Wirkungen entfalten. Wenn er z.B. gerade in ein Flammenschwert verwandelt ist kann man keine Zauber aus dem Zauberspeicher holen.

Zauberspeicher, 1-8

Benötigt: Magierstab + TaW Ritualkenntnis: X

Zauberzugehörigkeit: Metamagie

Stufe	Kosten	Benötigter TaW Ritualkenntnis	Max. AsP
1	10P	1	1 AsP
2	20P	2	2 AsP
3	30P	3	4 AsP
4	40P	4	7 AsP
5	50P	5	10 AsP
6	60P	6	14 AsP
7	70P	7	18 AsP
8	80P	8	24 AsP

In den Magierstab können Zauber bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang gespeichert werden.

Die Zauberdauer beträgt die doppelte des Spruches selbst und der ZfW wird um 1 reduziert.

Das Auslösen erfolgt durch: ARTEFAKT + Befehlswörter des Zaubers

Magiedilletanten

Magisches Handwerk

Zauberdauer: 25 Silben

Basis TaW-Kosten	Kosten	AsP-Kosten
0% – 120%	20P	1
130% – 150%	25P	2

Der Magiedilletant kann sich ein Handwerkstalent auswählen, welches später nicht mehr geändert werden darf. Er ist nun in der Lage, das gewählte Handwerkstalent kurzzeitig, für eine Anwendung, um einen Punkt zu erhöhen.

Diese SF darf nur einmal gewählt werden.

Schale der Alchemie

Allegorische Analyse

Benötigt: Weihe der Schale + TaW Ritualkenntnis: 2

Kosten: 20P

Zauberdauer: 1 Minute

AsP-Kosten: 1

Reichweite: 3 Meter

Wirkungsdauer: sofort

Zauberzugehörigkeit: Hel

Grundlegende Eigenschaften einer Substanz werden offenbart wenn man sie in die Schale legt. Zu diesen Eigenschaften gehören etwa ob es sich um ein Gift oder einen Heiltrank handelt und welche ungefähre Wirkung die Substanz auf ein Lebewesen hat.

Weihe der Schale

Benötigt: Magier, Magiedilletant oder Hexe + TaW Ritualkenntnis: 1

Kosten: 10P

Zauberzugehörigkeit: Obj

Die Schale ist nun magisch und kann durch natürliche Krafteinwirkung nicht mehr zerstört werden. Auch kann sie von keiner Substanz zersetzt werden.

Zauber

Allgemeines

Basis Kosten

Die einzelnen Stufen sind nicht aufbauend zu kaufen. Will man einen Zauber auf Stufe 2 kaufen so sind nur die Kosten für diese Stufe zu bezahlen.

ZfW	Basis-Kosten	Beschreibung
0	0P	Unkenntnis
1	12P	
2	26P	Anfänger
3	44P	
4	74P	Kundiger
5	120P	
6	180P	Meister
7	260P	
8	360P (weitere: 10*TaW^2-50*TaW+120P)	Groß-Meister

Reale Kosten

In die realen Kosten von Zaubern fließen die ZfW-Kosten, die Nicht-Weltlichen-Kosten und die Zauber-Gruppen-Kosten mit ein. Sie müssen lediglich einmal berechnet werden und ändern sich danach nicht mehr.

Werden die realen Kosten mit den Basis-Kosten multipliziert, so erhält man die Punkte-Kosten.

z.B.: Zauber: Schleier der Unwissenheit:

ZfW-Kosten: 60%

Nicht-Weltliche-Kosten: 90%

Zauberzugehörigkeit: Antimagie

Zauber-Gruppen-Kosten, Antimagie: -10%

1) Zuerst die Zauber-Gruppen-Kosten berechnen:
 90% (Nicht-Weltliche-Kosten) + -10% (Antimagie) = 80% (Antimagie-Kosten)

2) Dann die realen Kosten berechnen:
 60% (ZfW-Kosten) * 80% (Antimagie-Kosten) = 48% (reale Kosten)

3) Die realen Kosten mit den Basiskosten verrechnen und echt runden um die Punkte-Kosten zu erhalten.

ZfW 1: $0,48 * 12 = 5,76 \sim 6P$

ZfW 2: $0,48 * 26 = \sim 12P$

ZfW 3: $0,48 * 46 = \sim 22P$

Die Punkte-Kosten um auf ZfW 3 zu gelangen betragen bei realen Kosten von 48% also: $22P$

Der ZfW

Eine ZfW von 0 bedeutet bei allen Zaubern, dass diese nicht angewendet werden können!
Selbiges gilt für alle Talente und Liturgien.

Bei den meisten Zaubern liegt das vernünftige Maximum bei ZfW 8, es kann jedoch jeder Zauber darüber hinaus gesteigert werden. Die Angaben in diesem Regelwerk sind dann sinngemäß zu erweitern.

Um einen Zauber auf einen bestimmten Wert steigern zu können, muss die Summe der zugeordneten Eigenschaften abzüglich 2, den Wert haben, auf den gesteigert werden soll. Dieser Wert wird auch ZfW-Maximum genannt.

z.B.: Balsam (KL/IN), KL=4, IN=3, $4 + 3 = 7$, $7-2 = 5$, der höchst mögliche ZfW beträgt 5.

Grundbedingungen beim Zaubern

Um einen Zauber wirken zu können müssen einige Bedingungen erfüllt sein. Wenn diese Bedingungen nicht erfüllt werden so kann nicht gezaubert werden.

- Der Zauberer muss sein Ziel auf irgend eine Art sehen können.
- Der Zauberer muss ungehindert sprechen können. (keine Knebel o.ä.)
- Der Zauberer darf in seiner Bewegungsfreiheit nicht eingeschränkt sein (keine Fesseln o.ä.)
- Der Zauberer muss sich konzentrieren können. Details siehe unter Konzentration auf Seite

Allgemeiner Zauberablauf

- Aussprechen der Zaubersilben oder Kurzritual abhalten und Gesten durchführen.
- Die Befehlsörter aussprechen. Der Zauber ist anschließend gelungen!
- falls nötig noch die Zauberwirkung den Beteiligten erklären. Dies sollte den Spielablauf aber nicht stören und findet für alle betroffenen im OUT-TIME statt.

z.B.: IGNIFAXIUS:

- Die rechte Hand auf die linke Schulter legen
- „Ein Strahl aus magischem Feuer soll dich niederstrecken und in einen Haufen Asche verwandeln“ (20+ Silben)

- Mit der rechten Hand auf den Gegner Zielen
 - „Ignifaxius 3, 5 Treffer“ (Befehlswörter)
- Zusammenfassend: „Ein Strahl aus magischem Feuer soll dich niederstrecken und in einen Haufen Asche verwandeln. Ignifaxius 3, 5 Treffer“

Spezielles zu den Magischen Gebieten

Antimagie

Wenn ein Antimagiezauber einen Zauber nicht aufzuheben vermag, so ist es möglich dass er diesen etwas abschwächt. Die Entscheidung darüber liegt in der Hand der jeweiligen SL!

Beherrschung

Sofern nicht anders angegeben können sich Opfer daran erinnern das sie beherrscht wurden, außer es wird IN-TIME plausibel ausgespielt.

Der Zauberer merkt nicht wenn der Zauber die Geist-Resistenz (GR) des Opfers nicht überwindet! Dies kann nur mittels spezieller Hellsichtzauber wie dem ANALYS ermittelt werden.

Illusion

Dämonen und Elementare sind gegen Illusionen Immun, sofern der ZfW nicht größer/gleich ihrer Geist-Resistenz ist.

Beschreibung

Name + Eigenschaften

Der Name des Zaubers, die zauberspezifischen Eigenschaften und eventuelle Bedingungen des Zaubers.

Magiebegabte dürfen sich bei Charakterbeginn entscheiden die Leiteigenschaft von KL auf IN zu ersetzen.

Dies Gilt nicht Für Zauber bei denen als Eigenschaften bereits KL / IN angegeben ist.

+GR: ZfW muss größer/gleich der Geist-Resistenz des Gegners sein.

+ZfW: ZfW des Zaubers muss größer/gleich dem ZfW des Gegenzaubers sein.

+LtW: ZfW des Zaubers muss größer als der LtW der Gegenliturgie sein.

Wenn diese Bedingungen nicht erfüllt werden wirkt der Zauber gar nicht. Es müssen aber die vollen Zauberkosten bezahlt werden.

ZfW-Kosten

Die Kosten in % für diesen Zauber.

Benötigter ZfW & Maximaler ZfW

Der benötigte ZfW um den Zauber überhaupt ausführen zu können.

Der maximale ZfW der in diesem Zauber erreicht werden kann.

Ursprung

Mag: Magier, Elf: Elfen, Dru: Druiden, Hex: Hexen, Sel: Schelme, Geo: Geoden, Sar: Scharlatane, Mdi: Magiedilletanten

Magiebegabte, die einen Zauber kaufen wollen und nicht oder nur mit ½ im Ursprung angegeben sind, müssen die ZfW-Kosten um einen bestimmten Betrag erhöhen.

Wenn nicht angegeben (Voller Malus):	ZfW-Kosten + 30%, ZfW-Maximum -2
Wenn mit ½ angegeben (Halber Malus):	ZfW-Kosten + 15%, ZfW-Maximum -1

Magiedilletanten können ausschließlich Zauber wählen, bei denen sie angegeben sind!

Zauberzugehörigkeit

Die Zauber-Gruppen denen ein Zauber zugehörig sein kann.

Sind mehrere Gruppen angegeben so kann für die Kostenberechnung immer die kostengünstigere der Beiden gewählt werden.

Für antimagische Zwecke gelten aber immer beide Gruppen!

Ant	Antimagie	Gegenzauber
Beh	Beherrschung	Kontrolle anderer Lebewesen
Bew	Bewegung	Bewegung verschiedenster Objekte
Eig	Eigenschaften	Veränderung der Eigenschaften eines Lebewesens
Ele	Elementar	Beschwörung von Elementaren und Geistern
Däm	Dämonisch	Beschwörung von Dämonen und Geistern
Hei	Heilung	Heilungsmagie
Hel	Hellsicht	Informations- und Hellsichtsmagie
Ill	Illusion	Illusionen aller Art
Met	Metamagie	Magie verändernde Magie
Obj	Objekt	Veränderung von unbelebten Objekten und Bereichen
Sch	Schaden	Schaden verursachende Magie
Ver	Verständigung	Kommunikations- und Verständigungsmagie

Modifikatoren

Hier sind alle möglichen Erweiterungen durch Spezialfertigkeiten für diesen Zauber angegeben. Es können nur solche Erweiterungen auf den Zauber angewendet werden die auch angegeben sind. Die SF Spontanzauberer zählt in diesem Fall nicht und ist auf alle Zauber anwendbar.

RW	Reichweite erhöhen
WD	Wirkungsdauer verdoppeln
ZD	Zauberdauer verändern
ERZ	Zauberwirkung erzwingen
ZO	Zielobjekte erweitern

Alle Anderen Spezialfertigkeiten können ohne Beschränkung auf die Zauber angewendet werden.

Zauberdauer

Bei der Zauberdauer ist entweder eine Zeit- oder eine Silbenangabe angegeben. Bei langen Zaubern ist eine Zeitangabe zu finden. In dieser Zeit muss der Spieler Improvisieren. Eine Silbenangabe findet sich bei kürzeren Zaubern.

**Die angegebene Anzahl an Silben muss vor den Befehlswörtern laut und deutlich gesprochen werden!
Sind sie nicht hörbar so gilt der Zauber als misslungen**

Die einzige Ausnahme zur laut und deutlich Regel bilden Zauber welche nur den Geist eines oder weniger Opfer beeinflussen oder Effekte haben welche einen absolut unauffälligen Effekt haben. Zu diesen Zaubern zählen vor allem Beherrschungssprüche.

Die Zaubersilben Silbern zählen zur Zauberdauer. Es können zwar mehr, aber nicht weniger Silben sein. Diese Silben muss sich der Spieler selbst ausdenken und sie müssen zum jeweiligen Zauber passen.

Bei Silben, welche nur aus 2 Buchstaben bestehen, zählen jeweils zwei Silben als eine Zaubersilbe!

Der Zauber ist erst nach Aussprechen der Befehlswörter erfolgreich. beendet.

Die Silben die ausgesprochen werden müssen in sinngemäßigem direktem Zusammenhang mit dem

**gesprochenen Zauber stehen und eindeutig als
Zauberspruch zu erkennen sein!
Trifft dies nicht zu so ist der Zauberspruch misslungen.**

Es ist empfehlenswert die Zauber-Silben mit einer eindeutigen und wenn möglich immer gleichen Einleitung zu beginnen.

AsP-Kosten

Die AsP die der Zauberer bei Gelingen des Spruches leisten muss. Verfügt er nicht mehr über genug, so ist der Zauber automatisch misslungen. Der Zeitpunkt der AsP Abgabe ist das Ende des Zaubers. Daraus folgend kann der AsP Vorrat während der Zauberdauer nicht durch Tränke oder ähnliches aufgefrischt werden.

Für misslungene Zauber müssen keine AsP aufgewendet werden.

Ausnahmen siehe unter Name + Eigenschaften auf Seite 18.

Reichweite

Die maximale Entfernung aus der gezaubert werden kann.

Reichweiten: Z, B, 3 Meter, 7 Meter, 20 Meter, 50 Meter, Sicht und Spielgebiet

Z: nur auf den Zauberer selbst, B: Berührung erforderlich

Wirkungsdauer

Maximale Dauer in der die Zauberwirkung aufrecht erhalten bleibt.

Wenn der Zauberer während der Wirkungsdauer ohnmächtig oder gar getötet wird bleibt die Zauberwirkung trotzdem erhalten, außer der Zauber benötigt permanenten Kraftfluss, welcher dann versiegt.

Der Zauberer kann beim Zaubern bestimmen ob die maximale oder eine kürzere Wirkungsdauer eintritt. Außerdem kann jeder Zauber vom Zaubernenden selbst innerhalb der Wirkungsdauer durch nochmaliges Aussprechen des Zaubers ohne weitere Kosten aufgehoben werden, sofern er ALLE Bedingungen für den Zauber erfüllt sind. Dies wird durch den Zusatz **AUFGEHOBEN** zu den Befehlswörtern kundgetan.

Technik

Die Zaubergeste die mindestens vollführt werden muss und entsprechende Befehlswörter.

Sie wird erst kurz vor Ende des Zaubers durchgeführt.

**Wird die Zaubertechnik nicht fehlerfrei durchgeführt, so ist
der Zauber misslungen!**

Die Technik kann um das Zaubern stimmungsvoller zu gestalten fast beliebig erweitert werden, jedoch darf nichts ausgelassen werden, sonst gilt der Zauber als misslungen. Für einen misslungenen Zauber müssen keine AsP bezahlt werden.

Anschließend muss der Zaubernende allen Beteiligten noch die Zauberwirkung erklären.

Wenn etwas unter Anführungszeichen steht („XXX“), so muss es ausgesprochen werden. Worte die durch Bindestriche gekennzeichnet sind (-ZfW-), stellen einen Wert dar. Nach der Geste muss vom Zauberer noch die Dauer und eventuell die Wirkung angegeben werden (z.B.: „XXX -ZfW- -Wirkung- -Dauer-,“).

Wenn die GR des Opfers überwunden werden muss so ist dies durch den Zusatz „Geist -ZfW-“ angegeben.

Es ist nur möglich Personen und Dinge zu verzaubern, die der Zaubernende auch sieht, bzw. weiß wo sie sich genau aufhalten.

**Ein Zauber gilt nur dann als Gelingen wenn das/die Opfer
auch merkt/merken, dass es/sie bezaubert wurde/-n.
Daher bitte laut und deutlich sprechen!
Dies gilt sowohl für die Befehlswörter als auch für die
Zaubersilben.**

Konsequentes ignorieren von Zauberwirkungen wird allerdings nicht toleriert!

Es kann jedoch auch eine SL oder ein NSC als Überbringer der Zauberwirkung fungieren!

Wirkung

Die Auswirkungen des gelungenen Zaubers.

Wenn der Zaubernde die Zauber-Technik nicht korrekt ausführt, so ist der Zauber nicht gelungen.

Bei der Wirkung angegebene Erweiterungen der Zauber beziehen sich auf den Gekauften ZfW, nicht auf den durch Fertigkeiten angehobenen!

Hinweise

Eventuelle Hinweise und Ergänzungen zum Zauber.

Zauber nach Zugehörigkeit

Antimagie

Beherrschungen brechen, Beschwörung vereiteln, Bewegungen stören, Destructibo Arcanitas, Eigenschaften wiederherstellen, Gardianum, Heilkraft bannen, Hellsicht trüben, Herbeirufung vereiteln, Illusion auflösen, Invercano, Metamagie neutralisieren, Objekt entzaubern, Pentagramma, Protectonis, Psychostabilis, Schadenszauber bannen, Schleier der Unwissenheit, Verständigung stören,

Beherrschung

Bannbaladin, Beherrschungen brechen, Böser Blick, Eigne Ängste, Erinnerung verlasse dich, Grosse Gier, Grosse Verwirrung, Halluzination, Höllenpein, Horriphobus, Imperavi, Karnifilio Raserei, Krähenruf, Lachkrampf, Memorabia Falsifir, Respondami Veritar, Satuaris Herrlichkeit, Schelmenrausch, Schwarzer Schrecken, Somnigravis, Vipernblick, Wiederwille, Zauberzwang, Zwingtanz,

Bewegung

Axxeleratus, Bewegungen stören, Foramen, Körperlose Reise, Motoricus, Radau, Transversalis Teleport,

Eigenschaften

Adleraug und Luchsenohr, Ängste lindern, Armatrutz, Blitz Dich Find, Eigenschaften wiederherstellen, Eigne Ängste, Eiseskälte Kämpferherz, Harmlose Gestalt, Hexenkrallen, Leib des Elements, Monstermacht, Paralysis, Psychostabilis, Scharfes Auge, Sensattacco, Standfest, Visibili Vanitar, Zunge lähmen,

Elementar

Dschinnenruf, Elementarer Diener, Geisterbann, Geisterruf, Herbeirufung vereiteln, Ignifaxius, Krähenruf, Leib des Elements, Manifesto, Wand aus Element, Zorn der Elemente,

Dämonisch

Beschwörung vereiteln, Geisterbann, Geisterruf, Invocatio Major, Invocatio Minor, Pandemonium, Pentagramma, Skelettarius, Tlallucs Odem,

Heilung

Ängste lindern, Balsam Salabunde, Heilkraft bannen, Hexenspeichel, Klarum Purum, Lach´ dich gesund, Ruhe Körper ruhe Geist,

Hellsicht

Adleraug und Luchsenohr, Analys, Blick durch fremde Augen, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Foramen, Hellsicht trüben, Madas Spiegel, Oculus Astralis, Odem Arcanum, Penetrizzel, Pestilenz erspüren, Schleier der Unwissenheit, Sensibar, Xenographus,

Illusion

Auris Nasus Oculus, Chamaelioni Mimikry, Dupplicatus, Harmlose Gestalt, Hexenknoten, Illusion auflösen, Projektimago Ebenbild,

Metamagie

Adamantium, Analys, Arcanovi, Applicatus, Destructibo Arcanitas, Gardianum, Invercano, Metamagie neutralisieren, Oculus Astralis, Odem Arcanum, Protectonis,

Objekt

Adamantium, Arcanovi, Applicatus, Claudibus Clauvistibor, Cryptographo, Flim Flam, Fortifex, Objekt entzaubern, Spurlos trittlos, Sumus Elixiere, Wand aus Element, Windhose, Windstoß,

Schaden

Fulminictus, Ignifaxius, Kulminato, Radau, Schadenszauber bannen, Tlallucs Odem, Zorn der Elemente,

Verständigung

Blick durch fremde Augen, Cryptographo, Hexenblick, Körperlose Reise, Magischer Raub, Projektimago Ebenbild, Unitatio, Verständigung stören,

Zauber nach Traditionen

Elfen

Adleraug und Luchsenohr, Ängste lindern, Armatrutz, Axxeleratus, Balsam Salabunde, Bannbaladin, Beherrschungen brechen, Beschwörung vereiteln, Bewegungen stören, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz Dich Find, Böser Blick, Chamaelioni Mimikry, Claudibus Clauvistibor, Cryptographo, Destructibo Arcanitas, Dschinnenruf, Eigenschaften wiederherstellen, Eiseskälte Kämpferherz, Elementarer Diener, Flim Flam, Foramen, Fulminictus, Gardianum, Geisterbann, Geisterruf, Grosse Gier, Grosse Verwirrung, Halluzination, Harmlose Gestalt, Heilkraft bannen, Hellsicht trüben, Herbeirufung vereiteln, Hexenblick, Hexenknoten, Hexenkrallen, Hexenspeichel, Horriphobus, Invocatio Major, Invocatio Minor, Illusion auflösen, Klarum Purum, Körperlose Reise, Krähenruf, Lach´ dich gesund, Lachkrampf, Leib des Elements, Madas Spiegel, Magischer Raub, Manifesto, Memorabia Falsifir, Motoricus, Objekt entzaubern, Odem Arcanum, Pandemonium, Penetrizzel, Pentagramma, Pestilenz erspüren, Psychostabilis, Radau, Respondami Veritar, Ruhe Körper ruhe Geist, Satuaris Herrlichkeit, Schadenszauber bannen, Scharfes Auge, Schelmenrausch, Schleier der Unwissenheit, Sensattacco, Sensibar, Somnigravis, Spurlos trittlos, Standfest, Sumus Elixiere, Tlallucs Odem, Unitatio, Verständigung stören, Vipernblick, Visibili Vanitar, Wand aus Element, Windhose, Windstoß, Zauberzwang, Zorn der Elemente, Zunge lähmen, Zwingtanz,

Druiden

Adleraug und Luchsenohr, Ängste lindern, Armatrutz, Axxeleratus, Balsam Salabunde, Bannbaladin, Beherrschungen brechen, Beschwörung vereiteln, Bewegungen stören, Blick durch fremde Augen, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz Dich Find, Böser Blick, Chamaelioni Mimikry, Claudibus Clauvistibor, Destructibo Arcanitas, Dschinnenruf, Eigenschaften wiederherstellen, Eiseskälte Kämpferherz, Elementarer Diener, Flim Flam, Foramen, Geisterbann, Geisterruf, Grosse Verwirrung, Halluzination, Harmlose Gestalt, Hellsicht trüben, Herbeirufung vereiteln, Hexenkrallen, Hexenspeichel, Höllenpein, Horriphobus, Ignifaxius, Invocatio Major, Invocatio Minor, Karnifilio Raserei, Klarum Purum, Körperlose Reise, Leib des Elements, Magischer Raub, Manifesto, Monstermacht, Motoricus, Objekt entzaubern, Odem Arcanum, Penetrizzel, Pentagramma, Pestilenz erspüren, Psychostabilis, Respondami Veritar, Ruhe Körper ruhe Geist, Schadenszauber bannen, Scharfes Auge, Schleier der Unwissenheit, Sensattacco, Sensibar, Somnigravis, Spurlos trittlos, Sumus Elixiere, Tlallucs Odem, Unitatio, Verständigung stören, Vipernblick, Visibili Vanitar, Wand aus Element, Windhose, Windstoß, Zauberzwang, Zorn der Elemente, Zunge lähmen, Zwingtanz,

Geaden

Adamantium, Adleraug und Luchsenohr, Analys, Ängste lindern, Arcanovi, Armatrutz, Applicatus, Auris Nasus Oculus, Axxeleratus, Balsam Salabunde, Bannbaladin, Beherrschungen brechen, Beschwörung vereiteln, Bewegungen stören, Blick durch fremde Augen, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz Dich Find, Böser Blick, Chamaelioni Mimikry, Claudibus Clauvistibor, Cryptographo, Destructibo Arcanitas, Dschinnenruf, Dupplicatus, Eigenschaften wiederherstellen, Eigne Ängste, Elementarer Diener, Erinnerung verlasse dich, Flim Flam, Foramen, Fortifex, Fulminictus, Gardianum, Geisterbann, Geisterruf, Grosse Gier, Grosse Verwirrung, Halluzination, Harmlose Gestalt, Heilkraft bannen, Hellsicht trüben, Herbeirufung vereiteln, Hexenspeichel, Höllenpein, Horriphobus, Ignifaxius, Invocatio Major, Invocatio Minor, Illusion auflösen, Imperavi, Invercano, Karnifilio Raserei, Klarum Purum, Körperlose Reise, Kulminato, Leib des Elements, Magischer Raub, Manifesto, Memorabia Falsifir, Metamagie neutralisieren, Monstermacht, Motoricus, Objekt entzaubern, Oculus Astralis, Odem Arcanum, Pandemonium, Paralysis, Penetrizzel, Pentagramma, Projektimago Ebenbild, Protectonis, Psychostabilis, Respondami Veritar, Ruhe Körper ruhe Geist, Schadenszauber bannen, Schleier der Unwissenheit, Schwarzer Schrecken, Sensattacco, Sensibar, Skelettarius, Somnigravis, Spurlos trittlos, Sumus Elixiere, Tlallucs Odem, Transversalis Teleport, Unitatio, Verständigung stören, Visibili Vanitar, Wand aus Element, Wiederwille, Windhose, Windstoß, Xenographus, Zauberzwang, Zorn der Elemente, Zunge lähmen, Zwingtanz,

Hexen

Adleraug und Luchsenohr, Ängste lindern, Armatrutz, Balsam Salabunde, Bannbaladin, Beherrschungen brechen, Beschwörung vereiteln, Bewegungen stören, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz Dich Find, Böser Blick, Chamaelioni Mimikry, Claudibus Clauvistibor, Cryptographo, Eigenschaften wiederherstellen, Flim Flam, Geisterbann, Geisterruf, Grosse Gier, Halluzination, Harmlose Gestalt, Heilkraft bannen, Hellsicht trüben, Herbeirufung vereiteln, Hexenblick, Hexenknoten, Hexenkrallen, Hexenspeichel, Horriphobus, Invocatio Major, Invocatio Minor, Illusion auflösen, Klarum Purum, Körperlose Reise, Krähenruf, Leib des Elements, Madas Spiegel, Manifesto, Motoricus, Objekt entzaubern, Odem Arcanum, Pandemonium, Pentagramma, Pestilenz erspüren, Psychostabilis, Radau, Respondami Veritar, Ruhe Körper ruhe Geist, Satuaris Herrlichkeit, Schadenszauber bannen, Schleier der Unwissenheit, Sensibar, Somnigravis, Spurlos trittlos, Sumus Elixiere, Tlallucs Odem, Unitatio, Verständigung stören, Vipernblick, Zauberzwang, Zunge lähmen,

Magier

Adamantium, Adleraug und Luchsenohr, Analys, Ängste lindern, Arcanovi, Armatrutz, Applicatus, Auris Nasus Oculus, Axxeleratus, Balsam Salabunde, Bannbaladin, Beherrschungen brechen, Beschwörung vereiteln, Bewegungen stören, Blick durch fremde Augen, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz Dich Find, Böser Blick, Chamaelioni Mimikry, Claudibus Clauvistibor, Cryptographo, Destructibo Arcanitas,

Dschinnenruf, Dupplicatus, Eigenschaften wiederherstellen, Eigne Ängste, Eiseskälte Kämpferherz, Elementarer Diener, Erinnerung verlasse dich, Flim Flam, Foramen, Fortifex, Fulminictus, Gardianum, Geisterbann, Geisterruf, Grosse Verwirrung, Halluzination, Harmlose Gestalt, Heilkraft bannen, Hellsicht trüben, Herbeirufung vereiteln, Hexenkrallen, Hexenspeichel, Höllenpein, Horriphobus, Ignifaxius, Invocatio Major, Invocatio Minor, Illusion auflösen, Imperavi, Invercano, Karnifilio Raserei, Klarum Purum, Körperlose Reise, Kulminato, Leib des Elements, Magischer Raub, Manifesto, Memorabia Falsifir, Metamagie neutralisieren, Monsternacht, Motoricus, Objekt entzaubern, Oculus Astralis, Odem Arcanum, Pandemonium, Paralysis, Penetrizzel, Pentagramma, Projektimago Ebenbild, Protectonis, Psychostabilis, Respondami Veritar, Ruhe Körper ruhe Geist, Schadenszauber bannen, Scharfes Auge, Schleier der Unwissenheit, Schwarzer Schrecken, Sensattacco, Sensibar, Skelettarius, Somnigravis, Spurlos trittlos, Sumus Elixiere, Tlallucs Odem, Transversalis Teleport, Unitatio, Verständigung stören, Vipernblick, Visibili Vanitar, Wand aus Element, Wiederwille, Windhose, Windstoß, Xenographus, Zauberzwang,

Magiehilledanten

Adleraug und Luchsnohr, Ängste lindern, Armatrutz, Axxeleratus, Balsam Salabunde, Bannbaladin, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz Dich Find, Böser Blick, Chamaelioni Mimikry, Eiseskälte Kämpferherz, Flim Flam, Foramen, Grosse Verwirrung, Harmlose Gestalt, Hexenkrallen, Hexenspeichel, Höllenpein, Horriphobus, Karnifilio Raserei, Klarum Purum, Manifesto, Monsternacht, Motoricus, Odem Arcanum, Penetrizzel, Psychostabilis, Ruhe Körper ruhe Geist, Scharfes Auge, Schleier der Unwissenheit, Sensattacco, Sensibar, Somnigravis, Spurlos trittlos, Sumus Elixiere, Vipernblick, Visibili Vanitar, Windstoß,

Scharlatane

Applicatus, Auris Nasus Oculus, Axxeleratus, Balsam Salabunde, Bannbaladin, Beherrschungen brechen, Blitz Dich Find, Claudibus Clauvistibor, Cryptographo, Dupplicatus, Flim Flam, Foramen, Halluzination, Harmlose Gestalt, Hellsicht trüben, Illusion auflösen, Manifesto, Motoricus, Odem Arcanum, Penetrizzel, Projektimago Ebenbild, Psychostabilis, Schadenszauber bannen, Sensibar, Somnigravis, Unitatio, Visibili Vanitar, Wiederwille, Windstoß,

Schelme

Balsam Salabunde, Beherrschungen brechen, Bewegungen stören, Blitz Dich Find, Elementarer Diener, Flim Flam, Foramen, Grosse Verwirrung, Harmlose Gestalt, Hellsicht trüben, Illusion auflösen, Lach´ dich gesund, Lachkrampf, Leib des Elements, Motoricus, Odem Arcanum, Penetrizzel, Schelmenrausch, Sensibar, Somnigravis, Visibili Vanitar, Windstoß, Zunge lähmen,

Die Zauber

Adamantium (KL/KK)

ZfW-Kosten: 95%

Benötigter ZfW: 2

Ursprung: Mag

Zauberzugehörigkeit: Met, Obj

Modifikatoren: RW, ZD

Zauberdauer: 5 + 10 * TP-Bonus Minuten

AsP-Kosten: 3 + 4*TP-Bonus

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: ZfW * 3 Stunden

Technik: Die Waffe berühren, die Formel sprechen und „Adamantium -ZfW-“

Wirkung: Eine Waffe wird magisch und richtet möglicherweise mehr Trefferpunkte an. Der TP-Bonus kann auch niedriger gewählt werden als angegeben.

Wird die Waffe nicht vom Zauberer selbst geführt, so sinkt der TP-Bonus um einen Punkt, da sich die magische Matrix nicht voll entfalten kann.

ZfW	Wirkung
2	Magische Waffe, +0 TP-Bonus
3-4	Magische Waffe, +1 TP-Bonus
5-6	Magische Waffe, +2 TP-Bonus
7-8	Magische Waffe, +3 TP-Bonus

- Ab einem ZfW von 3 kann das Ritual so verändert werden, dass die Waffe nur magisch wird, sie erhält also keine zusätzlichen TP. (Zauberdauer: 1 Minute, AsP-Kosten: 2)
- Ab einem ZfW von 5 können gleichzeitig bis zu ZfW Waffen verzaubert werden, diese werden jedoch nur magisch und richten keinen zusätzlichen Schaden an. (Zauberdauer: 1 Minute, AsP-Kosten: 1 + 1 je Waffe)

Hinweise: Beachte Regeln zu schadens erhöhenden Effekten auf Seite 5.

Adleraug und Luchsenohr (KL/IN)

ZfW-Kosten: 30%
Benötigter ZfW: 3
Ursprung: Elf, Dru, Geo, Hex, Mag ½, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Hel, Eig
Modifikatoren: RW, WD, ZD
Zauberdauer: 15 Silben
AsP-Kosten: 1
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: ZfW * 15 Minuten

Technik: Die Hände an die Schläfen legen, sich konzentrieren und „Adleraug und Luchsenohr -ZfW-“

Wirkung: Der Charakter darf Hilfsmittel zur Wahrnehmung verwenden oder er erhält spezielle Informationen von der SL.

Hinweise: Dieser Zauber muss mit der SL abgesprochen werden!

Analys (KL/IN, +je nach Objekt)

ZfW-Kosten: 90%
Benötigter ZfW: 3
Ursprung: Mag
Zauberzugehörigkeit: Hel, Met
Modifikatoren: RW, ZD
Zauberdauer: 5+ Minuten
AsP-Kosten: 2+
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort

Technik: Das Ziel fixieren und „Analys -ZfW-,“

Wirkung: Eigenschaften von magischem Wirken werden offenbart.

Hinweise: Es ist eine SL zu verständigen.

Ängste lindern (KL/IN, +ZfW)

ZfW-Kosten: 50%
Ursprung: Hex, Geo, Dru, Mag, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Eig, Hei
Modifikatoren: RW, ZD, ERZ
Zauberdauer: 50 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort

Technik: In die Augen sehen, die Hände auf die Schultern legen und „Ängste lindern -ZfW-“

Wirkung: Lindert Angstzustände einer Person.

- Ab einem ZfW von 4 kann die Wirkungsdauer ausgedehnt werden und verhindert so neue Verzauberungen. (Wirkungsdauer: ZfW * 2 Stunden)

Hinweise: -

Arcanovi (KL/IN)

ZfW-Kosten: 90%
Benötigter ZfW: 3
Ursprung: Mag
Zauberzugehörigkeit: Met, Obj
Modifikatoren: -
Zauberdauer: siehe Artefakte
AsP-Kosten: siehe Artefakte
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: siehe Artefakte

Technik: Ein Länderdauerndes Ritual.

Wirkung: Es wird ein Zauber in einen Gegenstand gebunden.

Mehr siehe unter Artefakte.

Hinweise: Es muss eine SL verständigt werden.

Armatrutz (KL/KK)

ZfW-Kosten: 55%
Ursprung: Elf, Mag, Hex, Dru ½, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Eig
Modifikatoren: RW, WD, ZD
Zauberdauer: 15 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: ZfW * 5 Minuten

Technik: Der Zaubernde streicht mit den Händen über seine Brust „Armatrutz -ZfW-“

Wirkung: Der Zauberer wird von einem Schutzfeld umgeben, welches ihm eine zusätzlichen RS in Höhe des ZfW verleiht.

Hinweise: Der RS wirkt nicht gegen einen FULMINICTUS, sonst aber gegen jeden Direkt-Schaden.

Applicatus (KL/FF)

ZfW-Kosten: 70%
Benötigter ZfW: 3
Ursprung: Mag, Sar
Zauberzugehörigkeit: Met, Obj
Modifikatoren: WD, ZD
Zauberdauer: 5 Minuten
AsP-Kosten: 2
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfW * 5 Stunden

Technik: Wirken des zu speichernden Zaubers und Berührung des Gegenstandes „Applicatus -ZfW-“

Wirkung: Ein Zauber kann auf einem Gegenstand gespeichert werden. Der maximal wirksame ZfW des Zaubers entspricht dem ZfW des Applicatus. Wird der Zauberspeicher bewegt so entlädt sich der Applicatus. Es muss ein bestimmter aber sehr einfacher Auslöser spezifiziert werden.

Die Entladung erfolgt auf das Opfer, welches den Applicatus auslöst.

- Ab einem ZfW von 4 ist es möglich den Zauberspeicher auch zu bewegen ohne den Applicatus auszulösen.
- Durch Erhöhung der Wirkungsdauer ist es ab einem ZfW von 4 möglich die Wirkungsdauer auf ZfW * 1 Livetage zu verlängern. (AsP-Kosten: 4)

Hinweise: Der Zauberspeicher muss aus totem Material bestehen. Es darf sich dabei außerdem nicht um direkt am Körper getragene Gegenstände handeln.

Es ist die ausdrückliche Genehmigung für die Art und Beschaffenheit des Spruchspeichers von der SL von Nöten.

Auris Nasus Oculus (KL/CH)

ZfW-Kosten: 75%
Benötigter ZfW: 3
Ursprung: Mag, Sar
Zauberzugehörigkeit: Ill
Modifikatoren: RW, WD, ZD
Zauberdauer: 35 Silben
AsP-Kosten: 1 + 1 pro Geräusch, Geruch oder Bild
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsdauer: ZfW * 15 Minuten

Technik: Konzentration und „Auris Nasus Oculus -ZfW-“

Wirkung: Es erscheint ein Trugbild das Geräusche, Gerüche und dreidimensionale Bilder miteinander verbinden kann. Die Illusion kann sich aber nicht bewegen.

Die maximale Größe der Illusion beträgt ZfW * 10 Raumschritt.

- Ab einem ZfW von 4 kann die Illusion auch leuchtende Gegenstände wie etwa Kerzen darstellen.
- Ab einem ZfW von 5 kann sich die Illusion auch bewegen.
- Ab einem ZfW von 6 kann die Illusion auch den Tastsinn beeinflussen.

Hinweise: -

Axxeleratus (KL/GE)

ZfW-Kosten: 75%
Benötigter ZfW: 2
Ursprung: Elf, Mag ½, Sar, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Bew
Modifikatoren: RW, WD, ZD
Zauberdauer: 15 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: ZfW * 30 Sekunden

Technik: Konzentration und „Axxeleratus -ZfW-“

Wirkung: Der Charakter erhält zusätzliche TP und Ausweichpunkte. Diese sind mit anderen Ausweichpunkten kumulativ.

ZfW	+TP / AwP
2	+0 TP / +1 AwP
3	+1 TP / +1 AwP
4	+1 TP / +2 AwP
5	+2 TP / +2 AwP
6	+2 TP / +3 AwP
7	+2 TP / +3 AwP
8	+3 TP / +4 AwP

Hinweise: Beachte Regeln zu schadens erhöhenden Effekten auf Seite 5.

Dieser schadens erhöhende Effekt ist mit einem anderen kombinierbar.

Balsam Salabunde (KL/IN)

ZfW-Kosten: 50%
Ursprung: Mag, Elf, Dru, Hex, Sel, Geo, Sar, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Hei
Modifikatoren: RW, ZD
Zauberdauer: 80 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort

Technik: Während der ganzen Zauberdauer mit der Hand die Wunde berühren und „Balsam Salabunde -ZfW-“,

Wirkung: Der Nutznießer erhält sofort ZfW LeP wieder zurück.

- Ab einem ZfW von 3 können abgetrennte Gliedmaßen wiederhergestellt und auch Personen vom Rande des Todes gerettet werden (bis zu 30 Sekunden nach einem Todesstoß). (AsP-Kosten: 4)

Hinweise:

**Die Berührung muss während der gesamten Zauberdauer
aufrecht gehalten werden.
Wird die Berührung unterbrochen so schlägt der Zauber
fehl!**

Bannbaladin (KL/CH, +GR)

ZfW-Kosten: 60%
Ursprung: Elf, Mag, Dru, Hex, Mdi, Sar ½
Zauberzugehörigkeit: Beh
Modifikatoren: RW, WD, ZD, ZO
Zauberdauer: 15 Silben
AsP-Kosten: 1
Reichweite: 3 Meter
Wirkungsdauer: ZfW * 15 Minuten

Technik: Dem Opfer gegenüberstehen, ihm in die Augen blicken und „Bannbaladin, Geist -ZfW-“,

Wirkung: Das Opfer denkt seinen Besten Freund vor sich zu haben, erfüllt ihm fast jeden Wunsch und antwortet auf viele Fragen wahrheitsgemäß, außer es würde dadurch in Lebensgefahr geraten, großen persönlichen Schaden erleiden, seinen moralischen Grundwerten oder dem gesunden Menschenverstand zuwiderlaufen.

- Ab einem ZfW von 5 kann, je nach Willen des Zauberers, das Opfer jegliche Erinnerung an unter dem Einfluss dieses Zaubers Vollbrachtes verlieren und weiß nicht mehr, dass es verzaubert wurde.

Hinweise: -

Beherrschungen brechen (KL/IN, +ZfW)

ZfW-Kosten: 40%
Ursprung: Mag, Elf, Dru, Hex, Sel, Geo, Sar
Zauberzugehörigkeit: Ant, Beh
Modifikatoren: RW, ZD, ZO
Zauberdauer: 2 Minuten
AsP-Kosten: 2
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Sofort

Technik: Den Beherrschten an der Stirn berühren und „Beherrschungen brechen - ZfW-“,

Wirkung: Befreiung von Beherrschungs-Zaubern bis zur ZfW Stufe.

- Ab einem ZfW von 4 kann dieser Zauber präventiv gezaubert werden um den nächsten entsprechenden eingehenden Zauber bei einem Ziel zu neutralisieren, sofern der ZfW nicht größer als der dieses Gegenzaubers ist. (Zauberdauer: + 30 Silben, Wirkungsdauer: ZfW * 2 Stunden)
- Ab einem ZfW von 4 ist es möglich den Zauber in einer Zonen-Variante zu wirken. (Zauberdauer: 5 Minuten, AsP-Kosten: 6, Reichweite: ZfW * 10 Meter Radius, Wirkungsdauer: ZfW * 15 Minuten)

Hinweise: -

Beschwörung vereiteln (KL/CH, +ZfW)

ZfW-Kosten: 40%
Ursprung: Dru, Mag, Dru, Hex, Elf ½, Dru ½
Zauberzugehörigkeit: Ant, Däm
Modifikatoren: RW, WD, ZD, ZO
Zauberdauer: 30 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: 7 Meter
Wirkungsdauer: Sofort

Technik: Mit der rechten Hand auf den Beschwörer zeigen und „Beschwörung vereiteln -ZfW-“,

Wirkung: Unterbrechung von einem dämonischen Beschwörungszauber. Der Zauberer kann also nur eine gerade laufende Beschwörung verhindern.

- Ab einem ZfW von 4 kann dieser Zauber präventiv gezaubert werden um den nächsten entsprechenden eingehenden Zauber bei einem Ziel zu neutralisieren, sofern der ZfW nicht größer als der dieses Gegenzaubers ist. (*Zauberdauer: + 30 Silben, Wirkungsdauer: ZfW * 2 Stunden*)
- Ab einem ZfW von 4 ist es möglich den Zauber in einer Zonen-Variante zu wirken. (*Zauberdauer: 5 Minuten, AsP-Kosten: 6, Reichweite: ZfW * 10 Meter Radius, Wirkungsdauer: ZfW * 15 Minuten*)

Hinweise: -

Bewegungen stören (KL/IN, +ZfW)

ZfW-Kosten: 40%

Ursprung: Mag, Elf, Hex, Sel, Dru ½, Geo ½

Zauberzugehörigkeit: Ant, Bew

Modifikatoren: RW, WD, ZD, ZO, ERZ

Zauberdauer: 5 Silben

AsP-Kosten: 2

Reichweite: 20 Meter

*Wirkungsdauer: ZfW * 15 Minuten*

Technik: Mit der rechten Hand auf das Ziel zeigen, mit der linken einen Kreis in der Luft ziehen und „Bewegungen stören -ZfW-“,

Wirkung: Stört Bewegungszauber eines Gegners.

- Ab einem ZfW von 4 kann dieser Zauber präventiv gezaubert werden um den nächsten entsprechenden eingehenden Zauber bei einem Ziel zu neutralisieren, sofern der ZfW nicht größer als der dieses Gegenzaubers ist. (*Zauberdauer: + 30 Silben, Wirkungsdauer: ZfW * 2 Stunden*)
- Ab einem ZfW von 4 ist es möglich den Zauber in einer Zonen-Variante zu wirken. (*Zauberdauer: 5 Minuten, AsP-Kosten: 6, Reichweite: ZfW * 10 Meter Radius, Wirkungsdauer: ZfW * 15 Minuten*)

Hinweise: Bei Zone SL verständigen!

Blick durch fremde Augen (KL/CH, +GR)

ZfW-Kosten: 80%

Ursprung: Dru, Mag ½

Zauberzugehörigkeit: Hel, Ver

Modifikatoren: WD, ZD, ERZ

Zauberdauer: 3 Minuten

*AsP-Kosten: 2 + 1 je angefangener ZfW * 5 Minuten*

Reichweite: Spielgebiet

*Wirkungsdauer: ZfW * 15 Minuten*

Technik: Konzentration auf die gewählte Person, durch schaukeln in Trance versetzen und „Blick durch fremde Augen Geist -ZfW-“

Wirkung: Mitbenutzung der Augen und Ohren eines beliebigen Humanoiden Wesens. Der Zauberer sieht und hört was dieses Wesen während des Zaubers wahrnimmt. Wenn der Zauberer die Person nicht kennt, so ist der ZfW um 1 reduziert.

Hinweise: Es ist eine SL zu verständigen.

Der Zauberer geht während der Zauberdauer mit dem Opfer OUT-TIME mit. Es bleibt aber eine Notiz oder ein Dummy am Ort des Zauberers zurück.

Blick aufs Wesen (KL/IN, +GR)

ZfW-Kosten: 55%
Ursprung: Elf, Geo, Mag, Dru, Hex, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Hel
Modifikatoren: RW, ZD, ERZ
Zauberdauer: 50 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsdauer: sofort

Technik: Die Person mustern und „Blick aufs Wesen, Geist -ZfW-„

Wirkung: Der Zauberer erhält Einblick in die Fähigkeiten des Opfers. Je höher der ZfW desto mehr Informationen erhält man.

Hinweise: -

Blick in die Gedanken (KL/CH, +GR, +Selbstbeherrschung)

ZfW-Kosten: 80%
Ursprung: Elf, Mag, Dru, Hex, Geo ½, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Hel
Modifikatoren: RW, WD, ZD, ERZ
Zauberdauer: 30 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: 3 Meter
Wirkungsdauer: ZfW * 30 Sekunden

Technik: Dem Opfer ins Gesicht blicken und „In dein Trachten Fühlen Denken Geist -ZfW-„

Wirkung: Der Zauberer erhält Informationen über die derzeitigen Gedanken des Opfers.

- Ab einem ZfW von 3 ist es möglich mit diesem Zauber in die Träume von Opfern einzudringen und diese mitzuerleben. (AsP-Kosten: 3, Wirkungsdauer: ZfW * 5 Minuten)
- Ab einem ZfW von 4 ist es Möglich den Zauber vor einem Kampf auf ein Opfer zu sprechen. Der Zauberer wird für die Wirkungsdauer nur von jedem zweiten Treffer dieses Gegners verletzt. (AsP-Kosten: 3)
- Ab einem ZfW von 5 ist es möglich den Zauber so zu wirken dass alle Gedanken des Opfers (auch von denen es gar keine Ahnung hat) offenbart werden. (Zauberdauer: 1 Stunde, AsP-Kosten: 8, Reichweite: B)

Hinweise: Es ist eine SL zu verständigen.

Blitz Dich Find (KL/IN, +GR)

ZfW-Kosten: 45%
Ursprung: Mag, Elf, Dru, Hex, Sel, Geo, Sar, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Eig
Modifikatoren: RW, WD, ZO, ERZ
Zauberdauer: 0 Silben
AsP-Kosten: 1
Reichweite: 7 Meter
Wirkungsdauer: ZfW * 5 Sekunden

Technik: Mit Zeige- und Mittelfinger der linken Hand auf das Opfer „Blitz dich find Geist -ZfW- -Dauer-“

Wirkung: Ein Gegner wird für die Wirkungsdauer geblendet und ist desorientiert.

Hinweise: Man ist nicht wirklich blind, nur das Gesehene kann während der Zauberdauer nicht verarbeitet werden, danach schon.

Der Zauber wird beendet wenn das Opfer Schaden erleidet.

Böser Blick (KL/CH, +GR)

ZfW-Kosten: 70%
Ursprung: Dru, Geo, Mag ½, Hex ½, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Beh
Modifikatoren: RW, WD, ZD, ZO, ERZ
Zauberdauer: 15 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: 3 Meter
Wirkungsdauer: ZfW * 5 Minuten

Technik: Dem Opfer gegenüberstehen, ihm in die Augen blicken und „Böser blick Furcht, oder „Böser blick Hass“ und „Geist -ZfW-“

Wirkung: Hass: Opfer wie ein Hassgefüllter Kämpfer der **jeden** in seiner näheren Umgebung angreift. **Furcht:** Opfer hat furchtbare Angst vor dem Zauberer und flieht vor ihm.

Hinweise: Die Zauberwirkung endet wenn das Opfer auf 0 LeP fällt.

Chamaelioni Mimikry (KL/GE)

ZfW-Kosten: 50%
Benötigter ZfW: 3
Ursprung: Elf, Hex ½, Mag ½, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Ill
Modifikatoren: WD, ZD
Zauberdauer: 10 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: ZfW *5 Minuten

Technik: Erstarrung zur Bewegungslosigkeit und „Chamaelioni Mimikry -ZfW-„

Wirkung: Bei nicht bewegen, samt Ausrüstung unsichtbar.

Hinweise: Darzustellen mit einem Umhang und zwei roten Schleifen oder durch Faust auf dem Kopf.

Claudibus Clauvistibar (KL/FF)

ZfW-Kosten: 60%
Ursprung: Mag, Hex, Sar, Dru ½, Sar ½, Elf ½
Zauberzugehörigkeit: Obj
Modifikatoren: RW, WD
Zauberdauer: 30 Silben
AsP-Kosten: Nach Wunsch des Zaubernden, Maximal ZfW *2
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfW * 5 Stunden

Technik: Hand auf das zu verschließende legen „Claudibus -ZfW-“

Wirkung: Mit diesem Zauber können Schließmechanismen verschlossen werden.

So ein Mechanismus kann geöffnet werden durch:

Foramen: ZfW in Höhe des ZfW Claudibus, Selbe Anzahl an AsP.

KK: gleich ZfW - 2 + AsP/3 (abgerundet) (+Modifikatoren nach Stärke der Tür)

Schlösser öffnen: TaW gleich ZfW - 1 + AsP/3 (abgerundet)

- Ab einem ZfW von 3 bleibt der Zauber auch noch aufrecht selbst wenn das Schloss während der Wirkungsdauer geöffnet und wieder verschlossen wurde.
- Ab einem ZfW von 4 kann man der Zaubernde insgesamt maximal ZfW Personen oder Gegenstände nennen, die fortan als Schlüssel für dieses Schloss fungieren (Berührung erforderlich). (Zauberdauer: +1 Minute)
- Ab einem ZfW von 5 kann der Zauber so ausgedehnt werden dass alle Schlösser die der Zaubernde innerhalb von ZfW Minuten berührt verschlossen werden. (AsP-Kosten: zusätzlich + 1 je Schloss)

Hinweise: -

Cryptographo (KL/IN)

ZfW-Kosten: 35%
Benötigter ZfW: 2
Ursprung: Mag, Hex ½, Sar ½
Zauberzugehörigkeit: Obj, Ver
Modifikatoren: RW, ZD
Zauberdauer: 2 Minuten
AsP-Kosten: Verschlüsseln: 3, Entschlüsseln 1
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: permanent / ZfW * 5 Minuten

Technik: Schriftstück berühren, Lösungswort sprechen und „Cryptographo -ZfW-“

Wirkung: Man kann mit diesem Zauber entweder ein Schriftstück unter Nennung des Lösungswortes verschlüsseln oder bei Kenntnis des Lösungswortes das Dokument entschlüsseln. Wenn man es entschlüsselt, so verschlüsselt es sich jedoch automatisch nach ZfW * 5 Minuten wieder.

- Ab einem ZfW von 4 kann die Entschlüsselung auch durch diesen Zauber selbst aufgehoben werden wenn das Lösungswort bekannt ist, sofern der ZfW größer ist als der ZfW des Verschlüsselers. (Zauberdauer: 5 Minuten, AsP-Kosten: 4)
- Ab einem ZfW von 5 können damit ganze Bücher ver- und entschlüsselt werden. (Zauberdauer: 5 Minuten, AsP-Kosten: Verschlüsseln: 6 / Entschlüsseln: 2)

Hinweise: Um das Lösungswort herauszufinden benötigt man den Zauber ANALYS. Das Schriftstück kann auch mit einem mindestens gleich hohen TaW im Talent Kryptographie entziffert werden.

Destructibo Arcanitas (KL/IN, +ZfW)

ZfW-Kosten: 80%
Ursprung: Mag, Elf ½, Dru ½
Zauberzugehörigkeit: Ant, Met
Modifikatoren: RW, ZD
Zauberdauer: Herstellungsdauer des Artefakts (siehe unter ARTEFAKTE)
AsP-Kosten: Herstellungskosten des Artefakts + 2
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort

Technik: Ein Pentagramm in der Luft über dem Gegenstand zeichnen und „Destructibo Arcanitas -ZfW-“.

Wirkung: Zerstört ein Artefakt. Mit diesem Zauber können auch Permanent-Artefakte zerstört werden.

Hinweise: Ein Fehlschlag dieses Zaubers kann vor allem bei beseelten Artefakten fatale Auswirkungen für den Zauberer haben.

Dschinnenruf (KL/CH)

ZfW-Kosten: 115%
Benötigter ZfW: 3
Ursprung: Mag, Dru, Geo
Zauberzugehörigkeit: Ele
Modifikatoren: RW, WD, ZD
Zauberdauer: 15 Minuten
AsP-Kosten: 8
Reichweite: 3 Meter
Wirkungsdauer: ZfW * 3 Stunden

Technik: Eine große Menge des Elements berühren und „Dschinnenruf -Element- -ZfW-“.

Wirkung: Es wird ein Elementardschinn beschworen der dem Zauberer zu dienen ist. Fähigkeiten der Elementare sind im Kapitel BESCHWÖRUNG auf Seite 6 nachzulesen.

Hinweise: Das benötigte Element kann mittels dreier MANIFESTO der jeweiligen Stufe in Dschinnenruf erschaffen werden.

Vor der Beschwörung ist die SL zu verständigen.

Element-Spezialisierung erforderlich.

Duplicatus (KL/GE)

ZfW-Kosten: 70%
Benötigter ZfW: 2
Ursprung: Mag, Sar
Zauberzugehörigkeit: Ill
Modifikatoren: RW, WD, ZD
Zauberdauer: 25 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: ZfW * 5 Minuten

Technik: Hände vors Gesicht, die Finger spreizen, die Hände vor dem Gesicht mehrfach verschieben und „Duplicatus -ZfW-“

Wirkung: Man erhält Ausweichpunkte in Höhe von ZfW-1. Diese sind mit anderen Ausweichpunkten kumulativ.

Mit diesen Ausweichpunkten kann man nur Waffenattacken ausweichen. Mit AwP darf keinem Zauber, keiner Liturgie, keinem Angriff von hinten und keiner erfolgreichen Meuchel- oder K.O.-Schlagen-Attacke ausgewichen werden!

Hinweise: Dieser Zauber zeigt bei Dämonen und Elementaren keine Wirkung!

Wirkung siehe Spezialfertigkeit Ausweichen, aber ohne ein Limit des Gesamt-RS.

Eigenschaften wiederherstellen (KL/IN, +ZfW)

ZfW-Kosten: 45%
Ursprung: Hex, Mag, Dru, Geo
Zauberzugehörigkeit: Ant, Eig
Modifikatoren: RW, WD, ZD, ZO
Zauberdauer: 20 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort

Technik: Opfer mit der Hand berühren und „Eigenschaften wiederherstellen -ZfW-“,

Wirkung: Hebt einen Verwandlungs-Zauber auf.

- Ab einem ZfW von 4 kann dieser Zauber präventiv gezaubert werden um den nächsten eingehenden Eigenschaftszauber bei einem Ziel zu neutralisieren sofern der ZfW nicht größer als der dieses Gegenzaubers ist. (*Wirkungsdauer:* ZfW * 2 Stunden)
- Ab einem ZfW von 5 ist es möglich den Zauber in einer Zonen-Variante zu wirken. (*Zauberdauer:* 30 Silben, *AsP-Kosten:* 6, *Reichweite:* 50 Meter Radius, *Wirkungsdauer:* ZfW * 15 Minuten)

Hinweise: Bei Zone SL verständigen!

Eigne Ängste (KL/CH, +GR)

ZfW-Kosten: 80%
Ursprung: Mag
Zauberzugehörigkeit: Beh, Eig
Modifikatoren: WD, ERZ, RW
Zauberdauer: 50 Silben
AsP-Kosten: 4
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfW * 5 Minuten

Technik: Opfer kurz berühren und „Eigne Ängste, Geist -ZfW-“

Wirkung: Das Opfer verliert alle 5 Sinne, ist in seinem Geist gefangen und ist zu keinen vernünftigen Handlungen fähig.

- Ab einem ZfW von 4 ist es möglich dem Opfer nur bestimmte Sinne zu rauben. Dazu zählt auch das Magie- und Liturgiegespür.

Hinweise: -

Eisenhülte Kämpferberg (KL/KK) ---

ZfW-Kosten: 55%
Ursprung: Elf, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Eig
Modifikatoren: WD, ZD, RW
Zauberdauer: 10 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: ZfW * 15 Minuten

Technik: Hände auf die Schultern legen, einatmen und „Kalt wie Stein -ZfW-

Wirkung: Der Nutznießer spürt fast keine Schmerzen mehr. Die Gliedmaßen können auch nach Treffern noch benutzt werden und er erhält zusätzlich temporäre Lebenspunkte (tLeP) in der Höhe von ZfW - 1 die nach der Wirkungsdauer wieder verschwinden.

Hinweise: Die Funktionsweise von temporären Lebenspunkten ist im Basisregelwerk unter Basiswerte beschrieben.

Elementarer Diener (KL/CH)

ZfW-Kosten: 80%
Benötigter ZfW: 3
Ursprung: Geo, Dru, Mag, Sel
Zauberzugehörigkeit: Ele
Modifikatoren: RW, WD, ZD
Zauberdauer: 70 Silben
AsP-Kosten: 3
Reichweite: 3 Meter
Wirkungsdauer: ZfW * 30 Minuten

Technik: Das zu rufende Element in Händen halten und „Elementarer Diener -ZfW-“

Wirkung: Der Zauber erschafft aus dem Element einen kleinen Elementargeist der dem Zauberer zu dienen ist. Fähigkeiten der Elementare sind im Kapitel BESCHWÖRUNG auf Seite 6 nachzulesen.

Hinweise: Das benötigte Element kann mittels eines MANIFESTO der jeweiligen Stufe in Elementarer Diener erschaffen werden.

Vor der Beschwörung ist die SL zu verständigen.

Element-Spezialisierung erforderlich.

Erinnerung verlasse dich (KL/CH, +GR)

ZfW-Kosten: 70%
Ursprung: Mag
Zauberzugehörigkeit: Beh
Modifikatoren: RW, WD, ZD, ERZ
Zauberdauer: 30 Silben
AsP-Kosten: 3
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfW * 5 Stunden

Technik: Opfer kurz berühren und „Erinnerung verlasse dich, Geist -ZfW-“

Wirkung: Das Opfer verliert innerhalb der Wirkungsdauer jede Erinnerung an das bisherige Leben. Nach dem Zauber hat es alles das innerhalb der Wirkungsdauer geschehen ist vergessen.

Hinweise: Durch nochmaliges Sprechen des Zaubers vor Ende der Wirkungsdauer wird der Zauber vollständig verlängert.

Flim Flam (KL/FF)

ZfW-Kosten: 20%
Ursprung: Mag, Elf, Dru, Hex, Sel, Geo, Sar, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Obj
Modifikatoren: RW, WD, ZD
Zauberdauer: 10 Silben
AsP-Kosten: 1
Reichweite: Z
Wirkungsdauer: ZfW * 30 Minuten

Technik: Mit den Fingern schnippen „Flim Flam -ZfW-“

Wirkung: In der Hand des Zauberers entsteht ein kleines Licht.

- Ab einem ZfW von 4 kann das Licht während der Wirkungsdauer beliebig ein und aus geschaltet werden. (AsP-Kosten: 2)
- Bei Erweiterung der Wirkungsdauer kann diese auf ZfW * 2 Stunden erweitert werden.

Hinweise: Darzustellen mit einer kleinen Taschenlampe.

Foramen (KL/FF, +ZfW)

ZfW-Kosten: 60%
Benötigter ZfW: 2
Ursprung: Mag, Sar, Sel, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Bew, Hel
Modifikatoren: RW
Zauberdauer: 20 Silben
AsP-Kosten: 1 - 6, je nach Schloss, üblicher weise: 2 + zusätzliche AsP aus dem Zauber CLAUDIBUS
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Bis wieder verschlossen.

Technik: Berührt Schloss drei mal mit der Hand und „Foramen Foraminor -ZfW-“

Wirkung: Öffnet mechanische Schlosser oder Riegel.

Die Erschwerung um den ZfW gilt beim versuch ein Schloss zu öffnen das zuvor mit dem Claudibus verschlossen wurde.

- Ab einem ZfW von 3 können auch automatisch wiederverschließbare Schlosser offengehalten werden.
- Ab einem ZfW von 4 können auch Fallen blockiert, nicht aber entschärft werden. (Wirkungsdauer: ZfW * 1 Stunden)
- Ab einem ZfW von 5 kann der Zauber so gewirkt werden, dass sich das Schloss nach Ablauf der Wirkungsdauer oder Beendigung des Zaubers wieder schließt. (Wirkungsdauer: ZfW * 30 Minuten)

Hinweise: SL benachrichtigen!

Fortifex (KL/KK)

ZfW-Kosten: 60%
Benötigter ZfW: 2
Ursprung: Mag
Zauberzugehörigkeit: Obj
Modifikatoren: RW, WD, ZD
Zauberdauer: 30 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: 3 Meter
Wirkungsdauer: ZfW * 2 Minuten

Technik: Es wird ein rotes Band auf den Boden gelegt wo die Wand entstehen soll und „Fortfex -ZfW-“

Wirkung: Es entsteht eine für Materie (Damonen, Geister und Zauber zählen hierbei nicht als Materie) undurchdringliche Wand mit den Ausmaßen von maximal ZfW x ZfW Meter

- Ab einem ZfW von 3 kann sich die Wand mit dem Zaubernden bewegen, sie verbleibt aber relativ zu ihm am selben Ort. Achtung die Barriere kann aber samt

Zauberer zurückgedrängt werden und er steht nur mit seiner Körperkraft dagegen an.

- Ab einem ZfW von 4 kann die Barriere vom Zauberer durch Gedanken bewegt werden. Für diesen Fall hat sie eine Körperkraft in Höhe der Summe aus KL und CH des Zauberers.

Hinweise: -

Fulminictus (KL/KK)

ZfW-Kosten: 70%
Ursprung: Elf, Mag
Zauberzugehörigkeit: Sch
Modifikatoren: ZD, RW
Zauberdauer: 10 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: 7 Meter
Wirkungsdauer: Sofort

Technik: Mit der linken Faust auf das Opfer deuten und „Fulminictus -ZfW- Direkt“

Wirkung: Zauber erzeugt einen magischen Schaden in Höhe des ZfW, der sich direkt auf die LeP auswirkt.

- Ab einem ZfW von 4 kann der Zauber so verändert werden dass er bei allen Umstehenden innerhalb von 3 Metern ZfW / 2 (abgerundet) Schadenspunkte verursacht. (AsP-Kosten: 3, Reichweite: 3 Meter)

Hinweise: -

Gardianum (KL/IN)

ZfW-Kosten: 80%
Ursprung: Mag, Geo ½
Zauberzugehörigkeit: Ant, Met
Modifikatoren: WD, ZD
Zauberdauer: 15 Silben
AsP-Kosten: Beliebig (max. ZfW)
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: ZfW * 5 Minuten

Technik: Die Hand in die Luft erheben, einen Kreis in die Luft zeichnen und „Gardianum -ZfW-“.

Wenn Treffer von dem Zauber abgefangen werden, so ist dies mit „Gardianum“ zu verdeutlichen.

Wirkung: Schützt den Zauberer selbst vor Schaden von Zaubern.

Schutzwirkung (SP/TP die aufgefangen werden): ZfW * AsP-Kosten, (maximal ZfW * ZfW)

- Ab einem ZfW von 3 kann der Zauber auch Treffer von Dämonen, Elementaren oder magischen Waffen aufhalten. (AsP-Kosten: +2)
- Ab einem ZfW von 4 ist es möglich den Zauber so auszudehnen, dass er alle in einem Umkreis von maximal 3 Metern schützt. (Reichweite: 3 Meter)
- Ab einem ZfW von 5 kann der Zauber zusätzlich alle Zauber der Gebiete Schaden, Eigenschaften und Objekt aufhalten die den eigenen ZfW nicht übersteigen. Es werden Punkte in Höhe des ZfW des Zaubers vom Schild abgezogen. (Eigenschaften: +ZfW)

Hinweise: -

Geisterbann (KL/CH)

ZfW-Kosten: 65%
Benötigter ZfW: 3
Ursprung: Dru, Mag, Geo, Hex
Zauberzugehörigkeit: Däm, Ele
Modifikatoren: RW, WD, ZD
Zauberdauer: 5 Minuten
AsP-Kosten: 3
Reichweite: 50 Meter
Wirkungsdauer: ZfW * 3 Stunden

Technik: Ein Pentagramm auf den Boden zeichnen und „Geister austreiben -ZfW-“

Wirkung: Es kann ein Geist von Orten oder aus Personen vertrieben werden. Je höher der ZfW ist desto mächtigere Geister können vertrieben werden.

- Ab einem ZfW von 5 ist es möglich den Geist permanent zu bannen.
(Zauberdauer: 1 Stunde, AsP-Kosten: 8, Wirkungsdauer: permanent)

Hinweise: Je nach Mächtigkeit des Geistes wird ein entsprechend hoher ZfW benötigt.

Geisterruf (KL/CH)

ZfW-Kosten: 70%
Benötigter ZfW: 3
Ursprung: Dru, Geo, Hex, Mag
Zauberzugehörigkeit: Däm, Ele
Modifikatoren: RW, WD, ZD
Zauberdauer: 5 Minuten
AsP-Kosten: 3
Reichweite: 3 Meter
Wirkungsdauer: ZfW * 30 Minuten

Technik: Kerze entzünden, auf Rauch konzentrieren und „Geister Beschwören -ZfW-“

Wirkung: Ein Geist kann zu Hilfe gerufen, aber zu nichts gezwungen werden.

Hinweise: Je höher der ZfW, desto eher ist der Geist bereit dem Zauberer zu helfen und desto mächtigere Geister können gerufen werden. Fähigkeiten der Geister sind im Kapitel BESCHWÖRUNG auf Seite 6 nachzulesen.

Im Großen und Ganzen entscheidet der Geist wie lange er bleiben will.

Vor der Beschwörung ist die SL zu verständigen.

Grosse Gier (KL/CH, +GR)

ZfW-Kosten: 75%
Ursprung: Hex, Geo
Zauberzugehörigkeit: Beh
Modifikatoren: RW, WD, ZD, ERZ
Zauberdauer: 50 Silben
AsP-Kosten: 3
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfW * 1 Stunden

Technik: Mit dem Finger auf die Stirn des Opfers tippen und „Grosse Gier, Geist -ZfW-
-Wunsch-“

Wirkung: Das Opfer bekommt unheimliche Gier den Wunsch zu erfüllen, es setzt allerdings nicht sein Leben unmittelbar aufs Spiel.

Hinweise: -

Grosse Verwirrung (KL/CH, +GR)

ZfW-Kosten: 50%
Ursprung: Dru, Geo, Sel, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Beh
Modifikatoren: RW, WD, ZD, ZO, ERZ
Zauberdauer: 50 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfW * 15 Minuten

Technik: Dem Opfer einen leichten Klaps auf die Stirn versetzen und „Grosse Verwirrung, Geist -ZfW-“

Wirkung: Das Opfer ist während der Wirkungsdauer verwirrt und kann sich nicht an zurückliegende Ereignisse erinnern.

Hinweise: -

Halluzination (KL/CH, +GR)

ZfW-Kosten: 70%
Ursprung: Dru, Geo, Hex ½, Mag ½, Sar ½
Zauberzugehörigkeit: Beh
Modifikatoren: RW, WD, ERZ
Zauberdauer: 30 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: 7 Meter
Wirkungsdauer: ZfW * 5 Minuten

Technik: Das Opfer im Blick fixieren, mit der rechten Hand berühren und „Halluzination, Geist -ZfW-“

Wirkung: Erzeugt beim Opfer ein beliebiges Trugbild, dass alle fünf Sinne beeinflusst.

- Ab einem ZfW von 4 können damit auch die Träume einer Person beliebig verändert werden. Mit IN DEIN TRACHTEN und einigen Liturgien kann in diese Halluzination eingegriffen werden. (GR = ZfW des Zaubers)

Hinweise: -

Harmlose Gestalt (KL/CH)

ZfW-Kosten: 65%
Benötigter ZfW: 2
Ursprung: Hex, Dru, Mag ½, Sar, Sel ½, Elf ½, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Eig, Ill
Modifikatoren: RW, WD, ZD
Zauberdauer: 20 Silben + Dauer des Verkleidens
AsP-Kosten: 2
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: ZfW * 1 Stunden

Technik: Hände vors Gesicht schlagen, zusammenkauern und „Harmlose Gestalt - ZfW-“

Wirkung: Der Zauberer kann über sich selbst eine bewegte Illusion legen die das Aussehen eines anderen Lebewesens imitiert.

Welche Form von Lebewesen angenommen wird liegt in Händen der SL und der jeweiligen Situation.

Hinweise: Man muss sich selbst verkleiden und stellt dann eine andere Person dar.

Dieser Zauber verlangt hohes rollenspielerisches Geschick!

Heilkraft bannen (KL/IN, +ZfW)

ZfW-Kosten: 40%
Ursprung: Mag, Hex ½
Zauberzugehörigkeit: Ant, Hei
Modifikatoren: RW, WD, ZD, ZO
Zauberdauer: 30 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: 7 Meter
Wirkungsdauer: sofort

Technik: Das Ziel mit der Hand berühren und „Heilkraft bannen -ZfW-„

Wirkung: Heilzauber die in den letzten ZfW Stunden auf das Ziel gezaubert wurden verlieren an Wirkung.

- Ab einem ZfW von 4 kann dieser Zauber präventiv gezaubert werden um den nächsten entsprechenden eingehenden Zauber bei einem Ziel zu neutralisieren, sofern der ZfW nicht größer als der dieses Gegenzaubers ist. (Zauberdauer: + 30 Silben, Wirkungsdauer: ZfW * 2 Stunden)
- Ab einem ZfW von 4 ist es möglich den Zauber in einer Zonen-Variante zu wirken. (Zauberdauer: 5 Minuten, AsP-Kosten: 6, Reichweite: ZfW * 10 Meter Radius, Wirkungsdauer: ZfW * 15 Minuten)
- Ab einem ZfW von 5 sind zusätzlich für die nächsten ZfW * 30 Minuten alle Heilzauber die auf das Ziel gesprochen werden um die ZfW erschwert. (Wirkungsdauer: ZfW * 30 Minuten)

Hinweise: -

Hellsicht trüben (KL/IN, +ZfW)

ZfW-Kosten: 40%
Ursprung: Mag, Elf, Dru, Hex, Sel, Geo, Sar
Zauberzugehörigkeit: Ant, Hel
Modifikatoren: RW, WD, ZD, ZO
Zauberdauer: 5 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsdauer: ZfW * 1 Stunden

Technik: Mit der rechten Hand auf das Opfer zeigen, den Kopf schütteln und „Hellsicht trüben -ZfW- „

Wirkung: Hellsichtzauber des Ziels werden gestört sofern deren ZfW nicht größer ist als der des „Hellsicht trüben“.

- Ab einem ZfW von 4 kann dieser Zauber präventiv gezaubert werden um den nächsten entsprechenden eingehenden Zauber bei einem Ziel zu neutralisieren, sofern der ZfW nicht größer als der dieses Gegenzaubers ist. (Zauberdauer: + 30 Silben, Wirkungsdauer: ZfW * 2 Stunden)
- Ab einem ZfW von 4 ist es möglich den Zauber in einer Zonen-Variante zu wirken. (Zauberdauer: 5 Minuten, AsP-Kosten: 6, Reichweite: ZfW * 10 Meter Radius, Wirkungsdauer: ZfW * 15 Minuten)
- Ab einem ZfW von 5 merken die Opfer nicht mehr das sie durch einen Antimagiespruch verzaubert sind wenn sie einen Hellsichtzauber wirken und dieser nicht gelingt.

Hinweise: Bei Zone SL verständigen!

Herbeirufung vereiteln (KL/CH, +ZfW)

ZfW-Kosten: 40%
Ursprung: Dru, Mag, Hex ½
Zauberzugehörigkeit: Ant, Ele
Modifikatoren: RW, WD, ZD, ZO
Zauberdauer: 30 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: 7 Meter
Wirkungsdauer: Sofort

Technik: Mit der rechten Hand auf den Beschwörer zeigen und „Herbeirufung vereiteln -ZfW-“,

Wirkung: Unterbrechung von einem elementaren Herbeirufungszauber. Der Zauberer kann also nur eine gerade laufende Herbeirufung verhindern.

- Ab einem ZfW von 4 kann dieser Zauber präventiv gezaubert werden um den nächsten entsprechenden eingehenden Zauber bei einem Ziel zu neutralisieren, sofern der ZfW nicht größer als der dieses Gegenzaubers ist. (Zauberdauer: + 30 Silben, Wirkungsdauer: ZfW * 2 Stunden)
- Ab einem ZfW von 4 ist es möglich den Zauber in einer Zonen-Variante zu wirken. (Zauberdauer: 5 Minuten, AsP-Kosten: 6, Reichweite: ZfW * 10 Meter Radius, Wirkungsdauer: ZfW * 15 Minuten)

Hinweise: -

Hexenblick (KL/IN)

ZfW-Kosten: 15%
Benötigter ZfW: 3
Maximaler ZfW: 3
Ursprung: Hex
Zauberzugehörigkeit: Ver
Modifikatoren: RW, WD, ZD, ZO
Zauberdauer: 10 Silben
AsP-Kosten: 1
Reichweite: 3 Meter
Wirkungsdauer: sofort

Technik: Dem Gegenüber in die Augen starren „Hexenblick -ZfW-“

Wirkung: Hexen können sich anhand dieser Formel an der purpurroten Iris erkennen.

Hinweise: Eine Hexe kann sich gegen diesen Zauber wehren wenn ihr ZfW größer ist als der anderen Hexe. Dies wird von der anderen Hexe nicht bemerkt.

Hexenknoten (KL/IN)

ZfW-Kosten: 65%
Ursprung: Hex
Zauberzugehörigkeit: Ill
Modifikatoren: WD, ZD, RW
Zauberdauer: 25 Silben
AsP-Kosten: 3
Reichweite: 3 Meter
Wirkungsdauer: ZfW * 5 Minuten

Technik: Ein Stück rote Schnur (oder Band) verknoten, dieses an den Ort der Barriere legen und „Hexenknoten -ZfW-“,

Wirkung: Es entsteht eine illusionäre Barriere nach Wahl der Hexe die von denkenden Wesen nicht überschritten werden kann. Die Breite beträgt maximal ZfW * 3 Meter. Die Barriere wirkt nicht auf Dämonen, Geister, Elementare oder Magie.

Hinweise: Am Ort der Barriere ein Blatt Papier zurücklassen mit einer genauen Beschreibung des Zaubers.

Hexenkrallen (KL/KK)

ZfW-Kosten: 45%
Benötigter ZfW: 2
Ursprung: Hex, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Eig
Modifikatoren: WD
Zauberdauer: 15 Silben
AsP-Kosten: 1
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: ZfW * 5 Minuten

Technik: Sich geeignete Krallenhandschuhe anziehen und "Hexenkrallen -ZfW-"

Wirkung: Die Krallen sind magische Waffen und richten TP entsprechend der Tabelle an.

Die Krallen können während der Wirkungsdauer nicht eingefahren werden.

ZfW	Wirkung
2	Magische Waffe, 1TP
3-4	Magische Waffe, 2TP
5-6	Magische Waffe, 3TP
7-8	Magische Waffe, 4TP

- Ab einem ZfW von 4 können die Krallen während der Wirkungsdauer beliebig ein- und ausgefahren werden.

Hinweise: Die Krallen müssen aus Schaumstoff bestehen und dürfen keinen Kernstab haben. Maximallänge der Krallen: 30 cm.

Hexenspeichel (KL/IN)

ZfW-Kosten: 50%
Ursprung: Hex, Geo, Mdi, Mag ½
Zauberzugehörigkeit: Hei
Modifikatoren: RW, ZD
Zauberdauer: 5 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort

Technik: Über die Wunde streichen und „Hexenspeichel -ZfW-“,

Wirkung: Es werden LeP entsprechend der Tabelle geheilt.

Stufe	Schaden durch Wunde (½)	Schaden durch Krankheit (1x)	Schaden durch Gift (2x)
1	1 LeP	1 LeP	2 LeP
2	1 LeP	2 LeP	4 LeP
3	2 LeP	3 LeP	6 LeP
4	2 LeP	4 LeP	8 LeP
5	3 LeP	5 LeP	10 LeP
6	3 LeP	6 LeP	12 LeP
7	4 LeP	7 LeP	14 LeP
8	4 LeP	8 LeP	16 LeP

- Ab einem ZfW von 3 können Personen vom Rande des Todes gerettet werden (bis zu 30 Sekunden nach einem Todesstoß). (AsP-Kosten: 4)

Hinweise: -

Höllengeist (KL/CH, +GR)

ZfW-Kosten: 80%
Ursprung: Mag, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Beh
Modifikatoren: RW, ZD
Zauberdauer: 15 Silben
AsP-Kosten: 3
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfW * 30 Sekunden

Technik: Berührung des Opfers und „Höllengeist zerreiße dich Geist -ZfW-“

Wirkung: Das Opfer windet sich in Schmerzen und ist zu keiner Handlung fähig.

Hinweise: Der Zauber wird beendet wenn das Opfer Schaden erleidet.

Horriphobus (KL/CH, +GR)

ZfW-Kosten: 65%

Ursprung: Mag, Dru, Hex ½, Srl ½, Mdi

Zauberzugehörigkeit: Beh

Modifikatoren: RW, ZD, ZO, ERZ

Zauberdauer: 10 Silben

AsP-Kosten: 2

Reichweite: 7 Meter

Wirkungsdauer: ZfW * 30 Sekunden

Technik: Opfer mit der geballten Faust bedrohen und „Horriphobus, Geist -ZfW-“

Wirkung: Das Opfer denkt eine Gestalt aus den finstersten Alpträumen vor sich zu haben und sucht schreiend das Weite.

Hinweise: -

Ignifaxius (KL/KK)

ZfW-Kosten: 85%

Ursprung: Mag, Dru ½

Zauberzugehörigkeit: Ele, Sch

Modifikatoren: RW, ZD, ZO

Zauberdauer: 20 Silben

AsP-Kosten: 2

Reichweite: 20 Meter

Wirkungsdauer: sofort

Technik: Die rechte Hand zur Schulter heben, mit Zeige- und Mittelfinger auf das Ziel zeigen und „-Zaubername- -ZfW-, -Element--Trefferpunkte- Treffer“

Feuer Ignifaxius

Wasser Aquifaxius

Eis Frigifaxius

Humus Humifaxius

Luft Orkanifaxius

Erz Archifaxius

Wirkung: Aus den Fingern des Zaubernden schießt eine Lanze des Elements und verursacht bei einem Gegner ZfW * 1,5 (aufgerundet) Trefferpunkte.

[z.B.: ZfW: 5, $5 * 1,5 = 7,5 \sim 8$]

- Durch Erweiterung der ZIELOBJekte ist es möglich gleichzeitig 2 Element-Strahlen zu formen welche bei zwei verschiedenen Zielen jeweils ZfW + 1 Trefferpunkte anrichten. Es ist nicht möglich beide Strahlen auf ein Ziel zu lenken! (AsP-Kosten: 3)

Hinweise: Element-Spezialisierung erforderlich.

Invocatio Major (KL/CH)

ZfW-Kosten: 115%

Benötigter ZfW: 3

Ursprung: Mag, Hex, Dru ½

Zauberzugehörigkeit: Däm

Modifikatoren: WD, ZD

Zauberdauer: 15 Minuten

AsP-Kosten: 8

Reichweite: 3 Meter

Wirkungsdauer: ZfW * 3 Stunden

Technik: Ein Heptagramm auf den Boden zeichnen und „Invocatio Major -ZfW-“.

Wirkung: Ein gehörnter Dämon erscheint und führt den Befehl des Zauberers aus. Fähigkeiten der Dämonen sind im Kapitel „Beschwörung“ auf Seite 6 nachzulesen.

Hinweise: Nicht immer ist es möglich die beschworenen Dämonen durch NSC's darzustellen, dann ist die Beschwörung leider nicht möglich.

Vor der Beschwörung ist die SL zu verständigen.

Invocatio Minor (KL/CH)

ZfW-Kosten: 80%
Benötigter ZfW: 3
Ursprung: Mag, Hex, Dru
Zauberzugehörigkeit: Däm
Modifikatoren: RW, WD, ZD
Zauberdauer: 70 Silben
AsP-Kosten: 3
Reichweite: 3 Meter
Wirkungsdauer: ZfW * 30 Minuten

Technik: Ein Pentagramm auf den Boden zeichnen und „Invocatio Minor -ZfW-“

Wirkung: Ein niederer Dämon erscheint vor dem Zauberer und ist bereit einem Befehl folge zu leisten. Fähigkeiten der Dämonen sind im Kapitel BESCHWÖRUNG auf Seite 6 nachzulesen.

Hinweise: Nicht immer ist es möglich die beschworenen Dämonen durch NSC's darzustellen, dann ist die Beschwörung leider nicht möglich.

Vor der Beschwörung ist die SL zu verständigen.

Illusion auflösen (KL/IN, +ZfW)

ZfW-Kosten: 35%
Ursprung: Mag, Sar, Hex ½, Sel ½
Zauberzugehörigkeit: Ant, Ill
Modifikatoren: RW, WD, ZD, ZO
Zauberdauer: 10 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsdauer: sofort

Technik: Drei mal in die Hände klatschen und „Illusionen zerstören -ZfW-,“

Wirkung: Zerstört eine Illusion. Wenn es sich bei dem Ziel um keine Illusion handelt geschieht nichts. Der Zauberer muss aber trotzdem die benötigten AsP zahlen.

- Ab einem ZfW von 4 kann dieser Zauber präventiv gezaubert werden um den nächsten entsprechenden eingehenden Zauber bei einem Ziel zu neutralisieren, sofern der ZfW nicht größer als der dieses Gegenzaubers ist. (Zauberdauer: + 30 Silben, Wirkungsdauer: ZfW * 2 Stunden)
- Ab einem ZfW von 4 ist es möglich den Zauber in einer Zonen-Variante zu wirken. (Zauberdauer: 5 Minuten, AsP-Kosten: 6, Reichweite: ZfW * 10 Meter Radius, Wirkungsdauer: ZfW * 15 Minuten)

Hinweise: -

Imperavi (KL/CH, +GR)

ZfW-Kosten: 90%
Ursprung: Mag
Zauberzugehörigkeit: Beh
Modifikatoren: RW, WD, ERZ
Zauberdauer: 40 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: 3 Meter
Wirkungsdauer: ZfW * 2 Stunden

Technik: Dem Opfer in die Augen sehen und „Imperavi, Geist -ZfW- -Befehl-,“

Wirkung: Das Opfer führt einen Befehl aus, der nicht gegen den Selbsterhaltungstrieb des Opfers gerichtet ist.

- Ab einem ZfW von 3 kann auch ein kurzer Befehl (Waffe weg!, ...) gegeben werden. (Zauberdauer: 5 Silben, Kosten: 1AsP)

- Ab einem ZfW von 4 kann der Zauber so verändert werden dass er auch gegen den Selbsterhaltungstrieb des Opfers gerichtet werden kann. (*Zauberdauer*: 200 Silben, *AsP-Kosten*: 5, *Reichweite*: B)
- Ab einem ZfW von 4 kann in den Zauber auch ein Auslöser eingebaut werden zu dem der Befehl ausgeführt werden soll. (*Zauberdauer*: +100 Silben, *AsP-Kosten*: +1)
- Ab einem ZfW von 6 kann die Wirkungsdauer drastisch verlängert werden und das Opfer hört auf ZfW * 3 Befehle innerhalb der Wirkungsdauer. (*Zauberdauer*: +10 Minuten, *AsP-Kosten*: +4, *Wirkungsdauer*: ZfW/2 Livetage)

Hinweise: -

Invercano (KL/IN, +ZfW)

ZfW-Kosten: 80%
Ursprung: Mag
Zauberzugehörigkeit: Ant, Met
Modifikatoren: WD
Zauberdauer: 20 Silben
AsP-Kosten: 3
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: ZfW * 15 Minuten

Technik: Die linke Handfläche auf die Stirn legen, die Handfläche nach vorne kehren, vorstrecken und „Invercano -ZfW-“,

Ankommenden Zauber Spiegeln: Handfläche zum Zauberer richten und „Spiegeln -ZfW-“

Wirkung: Spiegelt maximal -ZfW- Schadens-, Eigenschafts- oder Objektzauber die den Anwender betreffen der Stufe -ZfW- oder niedriger auf den Anwender zurück.

- Ab einem ZfW von 5 ist es möglich den Zauber auf ein Schild zu sprechen. In diesem Fall muss nur der Schild nicht aber die Handfläche hochgehoben werden.

Hinweise: Es ist NICHT möglich gespiegelte Zauber zurückzuspiegeln! Außer mit der Liturgie Argelions Spiegel.

Karnifilio Raserei (KL/CH, +GR)

ZfW-Kosten: 60%
Ursprung: Mag, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Beh
Modifikatoren: RW, WD, ZD, ERZ
Zauberdauer: 10 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfW * 30 Sekunden

Technik: Mit Mittel- und Zeigefinger auf Opfer zeigen und „Karnifilio Raserei, Geist -ZfW- „

Wirkung: Das Opfer verwandelt sich in einen Wüterich, greift jeden an der sich im Umfeld befindet.

Hinweise: -

Klarum Purum (KL/IN)

ZfW-Kosten: 70%
Ursprung: Mag, Dru, Elf, Geo, Hex, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Hei
Modifikatoren: RW, ZD
Zauberdauer: 50 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort

Technik: Dem Vergifteten die Hand auflegen und „Klarum Purum -ZfW-“,

Wirkung: Der Spruch neutralisiert alle Gifte bis zur ZfW Stufe die sich in der Blutbahn des Nutznießers befinden.

- Ab einem ZfW von 4 kann der Zauber auch Präventiv gezaubert werden um Vergiftungen zu verhindern. (*Wirkungsdauer*: ZfW * 2 Stunden, *AsP-Kosten*: 4)

Hinweise: SL verständigen!

Körperlose Reise (KL/IN) -

ZfW-Kosten: 80%
 Benötigter ZfW: 3
 Ursprung: Dru, Geo ½, Hex ½, Mag ½
 Zauberzugehörigkeit: Bew, Ver
 Modifikatoren: RW, WD, ZD, ZO
 Zauberdauer: 2 Minuten
 AsP-Kosten: 4
 Reichweite: Selbst
 Wirkungsdauer: ZfW * 15 Minuten

Technik: Versenkung in eine tiefe Trance „Reise zwischen den Sphären -ZfW-“

Wirkung: Der Geist des Zauberers trennt sich vom Körper und reist in den Limbus, während der Körper in totenähnlicher Starre zurückbleibt. Der Geist kann jederzeit zwischen Limbus und Dere hin und her wechseln.

Geht die Wirkungsdauer zu Ende und der Zauberer verfügt noch über AsP so kann er sich für 1 weiteren AsP, ZfW * 5 Minuten erkaufen.

- Ab einem ZfW von 4 kann sich der Geist auch auf Dere Manifestieren und mit hohler Stimme sprechen.
- Ab einem ZfW von 5 kann der Geist wenn er sich auf Dere befindet auch Zauber wirken, dann aber mit ZfW - 2.

Hinweise: Wird die Wirkungsdauer überschritten oder verfügt der Zauberer über keine AsP mehr, so erleidet er alle ZfW Minuten 1 SP bis er wieder in den eigenen Körper zurückkehren kann.

Krähenruf (KL/CH)

ZfW-Kosten: 60%
 Ursprung: Hex
 Zauberzugehörigkeit: Beh, Ele
 Modifikatoren: RW, WD, ZD
 Zauberdauer: 15 Silben
 AsP-Kosten: 2
 Reichweite: 20 Meter
 Wirkungsdauer: sofort

Technik: Mit der rechten Hand auf den Gegner deuten und „Krähenruf -ZfW- Direkt,“

Wirkung: Der Zauber erschafft ZfW Krähen die auf den Gegner zufliegen und ihm sofort ZfW Schadenspunkte zufügen. Die Krähen verschwinden danach augenblicklich.

Hinweise: -

Kulminato (KL/IN)

ZfW-Kosten: 85%
 Ursprung: Mag
 Zauberzugehörigkeit: Sch
 Modifikatoren: RW, ZD, ZO
 Zauberdauer: 25 Silben
 AsP-Kosten: 2
 Reichweite: 7 Meter
 Wirkungsdauer: sofort

Technik: Das Opfer fixieren und „Kulminato -ZfW- -Schadenspunkte- Direkt“

Wirkung: Es entlädt sich ein Kugelblitz der beim Opfer ZfW +1 Schadenspunkte anrichtet.

- Durch Erweiterung der ZIELOBJEKTE können durch den Zauber gleichzeitig 2 Kugelblitze erschaffen werden. Diese können entweder 2 unterschiedliche Opfer treffen und richten jeweils ZfW - 1 Schadenspunkte an, oder sie werden auf einen Gegner geschleudert, bei dem sie ZfW * 1,5 (aufgerundet) Schadenspunkte anrichten. (*AsP-Kosten*: 3) [z.B.: ZfW: 5, 5 * 1,5 = 7,5 ~ 8]

Hinweise: -

Lach' dich gesund (KL/CH)

ZfW-Kosten: 50%

Ursprung: Sel

Zauberzugehörigkeit: Hei

Modifikatoren: RW, ZD

Zauberdauer: 50 Silben

AsP-Kosten: 2

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Technik: Einen Witz erzählen, dem Opfer einen Nasenstupser verpassen und „Lach' dich gesund -ZfW-“

Wirkung: Das Ziel vergisst sofort alle Schmerzen und regeneriert ZfW LeP.

Hinweise: Nur für Lebewesen, die Witz hören und verstehen können.

Lachkrampf (KL/CH, +GR)

ZfW-Kosten: 75%

Ursprung: Sel

Zauberzugehörigkeit: Beh

Modifikatoren: RW, WD, ZD, ZO, ERZ

Zauberdauer: 15 Silben

AsP-Kosten: 2

Reichweite: 3 Meter

Wirkungsdauer: ZfW * 30 Sekunden

Technik: Dem Opfer in die Augen blicken, breit grinsen und „Lachkrampf, Geist -ZfW-,“

Wirkung: Das Opfer bricht lachend zusammen und ist zu keinen gesteuerten Handlungen mehr in der Lage. Wird das Opfer verletzt endet der Zauber.

Hinweise: -

Leib des Elements (KL/KK)

ZfW-Kosten: 65%

Ursprung: Dru, Hex, Elf, Sel, Mag ½

Zauberzugehörigkeit: Eig, Ele

Modifikatoren: RW, WD

Zauberdauer: 20 Silben

AsP-Kosten: beliebig (max. ZfW)

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: ZfW * 15 Minuten

Technik: Hand zu einer Halbkugel formen „Leib des -Element- -ZfW-“

Wirkung: Der Charakter erhält einen zusätzlichen Schutz gegen ein bestimmtes Element in Höhe von ZfW * AsP-Kosten.

Hinweise: Das bestimmte Element muss beim Zaubervorgang angegeben werden. Element-Spezialisierung erforderlich.

Madas Spiegel (KL/IN)

ZfW-Kosten: 50%

Benötigter ZfW: 2

Ursprung: Hex

Zauberzugehörigkeit: Hel

Modifikatoren: WD, ZD

Zauberdauer: 3 Minuten

AsP-Kosten: 2

Reichweite: Spielgebiet

Wirkungsdauer: sofort

Technik: Unter freiem Himmel ein Gefäß mit Wasser füllen und „Madas Spiegel -ZfW-“

Wirkung: Man sieht den Kopf und Umrisse der Umgebung auf der Wasseroberfläche erscheinen. Weiters spürt die Hexe die Gefühle der Zielperson, welche in diesem Moment vorherrschend sind. Die Hexe muss die Zielperson recht gut kennen und einen persönlichen Gegenstand von ihr besitzen.

- Ab einem ZfW von 3 muss die Hexe nur mehr entweder einen persönlichen Gegenstand der Person besitzen oder sie gut kennen.
- Ab einem ZfW von 5 muss die Hexe die Zielperson oder ein getreues Abbild von ihr nur schon einmal gesehen haben.

Hinweise: -

Magischer Raub (KL/IN, +GR)

ZfW-Kosten: 70%

Ursprung: Dru, Geo ½, Mag ½

Zauberzugehörigkeit: Ver

Modifikatoren: RW, ZD, ERZ

Zauberdauer: 50 Silben

AsP-Kosten: 1

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Technik: Berührung des Opfers, Konzentration mit geschlossenen Augen „Magischer Raub -ZfW-“

Wirkung: Von dem Opfer werden sofort ZfW AsP auf den Zauberer übertragen, sofern es gerade über so viele verfügt. Ein bereitwilliges Ziel dieses Zaubers kann so viele AsP geben wie es will.

Hinweise: -

Manifesto (KL/CH)

ZfW-Kosten: 55%

Ursprung: Dru, Geo, Mag, Hex ½, Sar ½, Elf ½, Mdi

Zauberzugehörigkeit: Ele

Modifikatoren: RW, ZD

Zauberdauer: 30 Silben

AsP-Kosten: 1

Reichweite: 3 Meter

Wirkungsdauer: permanent, jedoch: Eis schmilzt, Feuer erlischt wenn es nichts brennbares findet ...

Technik: Mit dem Zeigefinger der rechten Hand auf die Stelle deuten und „Manifesto -ZfW-“

Wirkung: An der Stelle erscheint eine Portion eines Elements. Die Reinheit hängt von dem ZfW ab.

- Ab einem ZfW von 3 können auch alchemistische Zutaten mit diesem Zauber hergestellt werden.

Hinweise: -

Element-Spezialisierung erforderlich.

Memorabilia Falsifir (KL/CH, +GR)

ZfW-Kosten: 75%

Ursprung: Mag, Elf

Zauberzugehörigkeit: Beh

Modifikatoren: RW, WD, ZD, ERZ

Zauberdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 4

Reichweite: B

Wirkungsdauer: ZfW Livetage

Technik: Das Opfer zwischen den Augen berühren und „Memorabilia Falsifir, Geist -ZfW-“

Wirkung: Das Opfer verliert seine Erinnerung an einen gewissen Zeitraum vor Beginn des Zaubers.

1	5 Minuten	20 Minuten
2	20 Minuten	1 Stunden
3	1 Stunden	1 Tag
4	1 Tag	1 Woche
5	1 Woche	1 Monat
6	1 Monat	1 Jahr
7	1 Jahr	10 Jahre
8	∞	∞

- Ab einem ZfW von 4 kann eine beliebige andere Erinnerung implantiert werden.
- Ab einem ZfW von 5 kann die Erinnerung auch permanent im Geist platziert werden (*AsP-Kosten: +6*)
- Ab einem ZfW von 6 kann die gestohlene Erinnerung auch dem eigenen Wissen hinzugefügt werden. Es ist mit dieser Methode nicht möglich erlerntes Wissen zu erlangen, also keine Fertigkeiten die über Punkte gekauft werden müssen. (*AsP-Kosten: +4*)

Hinweise: -

Metamagie neutralisieren (KL/IN, +ZfW)

ZfW-Kosten: 40%
 Ursprung: Mag
 Zauberzugehörigkeit: Ant, Met
 Modifikatoren: RW, WD, ZD
 Zauberdauer: 5 Silben
 AsP-Kosten: 2
 Reichweite: 7 Meter
 Wirkungsdauer: ZfW * 30 Minuten

Technik: Mit der rechten Hand auf das Ziel zeigen, mit der linken einen Kreis in der Luft ziehen und „Bewegungen stören -ZfW-“,

Wirkung: Stört Metamagiezauber eines Gegners oder an einem Objekt. Mit diesem Zauber können keine Permanent-Artefakte zerstört werden.

- Ab einem ZfW von 4 kann dieser Zauber präventiv gezaubert werden um den nächsten entsprechenden eingehenden Zauber bei einem Ziel zu neutralisieren, sofern der ZfW nicht größer als der dieses Gegenzaubers ist. (*Zauberdauer: + 30 Silben, Wirkungsdauer: ZfW * 2 Stunden*)
- Ab einem ZfW von 4 ist es möglich den Zauber in einer Zonen-Variante zu wirken. (*Zauberdauer: 5 Minuten, AsP-Kosten: 6, Reichweite: ZfW * 10 Meter Radius, Wirkungsdauer: ZfW * 15 Minuten*)

Hinweise: Bei Zone SL verständigen!

Monstermacht (KL/KK) -

ZfW-Kosten: 30%
 Benötigter ZfW: 2
 Ursprung: Mag, Mdi
 Zauberzugehörigkeit: Eig
 Modifikatoren: WD, ZO, RW
 Zauberdauer: 10 Silben
 AsP-Kosten: 1
 Reichweite: Selbst
 Wirkungsdauer: ZfW * 1 Minuten

Technik: Den Waffenarm berühren und „Saft Kraft - ZfW-“,

Wirkung: Der Nutznießer des Zaubers hat auf den nächsten Treffer mit einer Nahkampfwaffe einen Trefferpunkte-Bonus in Höhe von ZfW - 1.

Eine gleichzeitige Verwendung von REICHWEITE ERHÖHEN und ZIELOBJEKTE ERWEITERN nicht möglich!

- Bei Erweiterung der ZIELOBJEKTE richten mit diesem Zauber die nächsten ZfW - 1 Treffer mit einer Nahkampfwaffe ZfW - 1 Trefferpunkte mehr an. Diese Modifikation kann der Zauberanwender jedoch nur auf sich selbst sprechen. (*AsP-Kosten: 2 AsP*)

Hinweise: Dieser Zauber kann nicht mit SENSATACCO kombiniert werden!

Motoricus (KL/GE)

ZfW-Kosten: 40%
Ursprung: Mag, Sar, Elf, Hex, Sel, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Bew
Modifikatoren: RW, WD, ZD, ZO
Zauberdauer: 15 Silben
AsP-Kosten: 1
Reichweite: 7 Meter
Wirkungsdauer: ZfW * 2 Minuten

Technik: Fixiert den Gegenstand, deutet darauf und „Motoricus -ZfW-“

Wirkung: Es kann ein Gegenstand langsam angehoben und ihn durch die Luft bewegt werden.. Maximales Gewicht: ZfW Kilogramm

Die Körperkraft mit der dieser Zauber an Gegenständen zieht/drückt entspricht seinem ZfW.

Alle Gegenstände bewegen sich maximal mit ZfW/2 Meter je Sekunde.

- Ab einem ZfW von 3 ist es auch möglich einen Gegenstand zu verbiegen.
- Ab einem ZfW von 3 ist es auch möglich einen schweren Gegenstand zu bewegen der ZfW * 5 Kilogramm schwer ist. (AsP-Kosten: 2)
- Ab einem ZfW von 4 sind auch feine Manipulationen an Gegenständen möglich (z.B.: Drehen eines Schlüssels oder Fernhandhabung Alchemistischer Experimente)
- Ab einem ZfW von 5 ist es möglich ein ZfW Meter durchmessendes Feld zu schaffen in dem sich unbelebte Objekte nicht bewegen können. Dazu zählen auch Kleidung und Waffen. Man kann sich daraus nur befreien wenn die Körperkraft größer/gleich dem ZfW des Zauberers ist. (AsP-Kosten: 5)

Hinweise: Während des Zaubers kann sich der Zauberer auf nichts anderes konzentrieren.

Objekt entzaubern (KL/IN, +ZfW)

ZfW-Kosten: 45%
Ursprung: Hex, Mag, Dru, Geo ½
Zauberzugehörigkeit: Ant, Obj
Modifikatoren: RW, WD, ZD, ZO
Zauberdauer: 20 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort

Technik: Opfer mit der Hand berühren und „Objekt entzaubern -ZfW-,“

Wirkung: Hebt einen Objekt-Zauber auf.

- Ab einem ZfW von 4 kann dieser Zauber präventiv gezaubert werden um den nächsten entsprechenden eingehenden Zauber bei einem Ziel zu neutralisieren, sofern der ZfW nicht größer als der dieses Gegenzaubers ist. (Zauberdauer: + 30 Silben, Wirkungsdauer: ZfW * 2 Stunden)
- Ab einem ZfW von 4 ist es möglich den Zauber in einer Zonen-Variante zu wirken. (Zauberdauer: 5 Minuten, AsP-Kosten: 6, Reichweite: ZfW * 10 Meter Radius, Wirkungsdauer: ZfW * 15 Minuten)

Hinweise: Bei Zone SL verständigen!

Oculus Astralis (KL/IN)

ZfW-Kosten: 70%
Benötigter ZfW: 3
Ursprung: Mag
Zauberzugehörigkeit: Hel, Met
Modifikatoren: RW, WD
Zauberdauer: 25 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsdauer: ZfW * 5 Minuten

Technik: Die geschlossenen Augen berühren und „Oculus Astralis -ZfW-„

Wirkung: Man nimmt in der Umgebung die Astralen Schwingungen wahr. Man erkennt ob ein Zauber gewirkt wurde, aus welcher Gruppe er stammt und ob ein Gegenstand magisch ist.

ZfW	Erkennt ob ein Zauber gewirkt wurde	Erkennt Art des Zaubers	Magiebegabter oder Gegenstand mit
3	1 Stunde	30 Minuten	≥ 6 AsP
4	3 Stunden	1,5 Stunden	≥ 2 AsP
5	8 Stunden	4 Stunden	≥ 1 AsP
6	24 Stunden	12 Stunden	≥ 1 AsP
7	3 Tage	36 Stunden	> 0 AsP
8	1 Woche	3,5 Tage	> 0 AsP

Die angegebene Zeit gilt je AsP den der Zauber gekostet hat

Hinweise: -

Odem Arcanum (KL/IN)

ZfW-Kosten: 30%
Benötigter ZfW: 2
Ursprung: Elf, Mag, Geo, Dru, Hex, Sar, Sel, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Hel, Met
Modifikatoren: RW, ZD
Zauberdauer: 10 Silben
AsP-Kosten: 1
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsdauer: Sofort

Technik: Das Objekt/Die Person ansehen und „Odem Arcanum -ZfW-„

Wirkung: Man erkennt ob ein Gegenstand oder eine Person magisch oder bezaubert ist, nicht jedoch um welche Art Magie es sich handelt.

ZfW	Erkennt ob ein Zauber gewirkt wurde	Magiebegabter oder Gegenstand mit
2	20 Minuten	≥ 10 AsP
3	1 Stunde	≥ 6 AsP
4	3 Stunden	≥ 2 AsP
5	8 Stunden	≥ 1 AsP
6	24 Stunden	≥ 1 AsP
7	3 Tage	> 0 AsP
8	1 Woche	> 0 AsP

- Ab einem ZfW von 4 ist es möglich auch einen Rundblick zu nehmen.
(Wirkungsdauer: ZfW * 10 Sekunden)

Hinweise: -

Pandemonium (KL/CH)

ZfW-Kosten: 70%
Benötigter ZfW: 2
Ursprung: Hex, Mag ½
Zauberzugehörigkeit: Däm
Modifikatoren: RW, WD, ZD
Zauberdauer: 50 Silben
AsP-Kosten: 3
Reichweite: 3 Meter
Wirkungsdauer: ZfW * 15 Minuten

Technik: Ein rotes Band an die Stelle der Wand legen, die Finger spreizen, mit beiden Händen auf die Fläche zeigen und „Pandemonium -ZfW-“,

Wirkung: Dort wo der Stoff ausgebreitet wurde bildet sich eine Dämonisch pervertierte Wand von ZfW * 2 Metern die jedem der sie durchqueren will je Meter ZfW Trefferpunkte verursacht.

Hinweise: -

Paralysis (KL/KK, +GR)

ZfW-Kosten: 80%
Ursprung: Mag
Zauberzugehörigkeit: Eig
Modifikatoren: WD, RW, ZD, ERZ
Zauberdauer: 20 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: 3 Meter
Wirkungsdauer: ZfW * 1 Minuten

Technik: Mit der rechten Faust in die linke Handfläche schlagen „Paralysis Geist -ZfW-“

Wirkung: Eine Person erstarrt und wird gegen jeglichen Schaden immun. Die einzige Ausnahme bildet der Zauber FULMINICTUS.

Hinweise: -

Penetrizzel (KL/IN)

ZfW-Kosten: 55%
Benötigter ZfW: 2
Ursprung: Mag, Elf, Sel, Sar ½, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Hel
Modifikatoren: RW, WD
Zauberdauer: 20 Silben
AsP-Kosten: 1
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfW * 1 Minuten

Technik: Stirn gegen das Hindernis legen und „Penetrizzel -ZfW-“,

Wirkung: Der Zauberer kann durch feste undurchsichtige Materialien blicken und sieht als ob er hinter dem Hindernis stehen würde. Wenn es auf der anderen Seite dunkel ist dann sieht man nichts.

Material	Benötigter ZfW
Holz	2
Stein	3
Metall	4
Magische Materialien	5

- Ab einem ZfW von 4 ist es möglich den Zauber aus größerer Entfernung zu zaubern, man kann Dunkelheit ignorieren und so z.B.: auch den Inhalt eines Rucksackes zu erkunden ohne ihn zu berühren. (Reichweite: 3 Meter)

Hinweise: -

Pentagramma (KL/CH)

ZfW-Kosten: 70%

Ursprung: Mag, Dru ½, Geo ½, Hex ½

Zauberzugehörigkeit: Ant, Däm

Modifikatoren: RW, ZD

Zauberdauer: 40 Silben

AsP-Kosten: 2 (Geist, Niederer Dämon), 3(Gehörnter Dämon), 4(Vielgehörnter Dämon), 12(Erzdämon)

Reichweite: 7 Meter

Wirkungsdauer: sofort

Technik: Pentagramm auf den Boden zeichnen und „Pentagramma -ZfW-„

Wirkung: Vertreibt einen Geist (ZfW: 2-3), Niederen Dämon (ZfW: 3-4), Gehörnten Dämon (ZfW: 4-5), Vielgehörnten Dämon (ZfW: 6-7) oder Erzdämon (ZfW: 8)

Hinweise: -

Pestilenz erspüren (KL/IN)

ZfW-Kosten: 35%

Ursprung: Dru, Hex, Elf

Zauberzugehörigkeit: Hel

Modifikatoren: RW, ZD

Zauberdauer: 3 Minuten

AsP-Kosten: 2

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: Sofort

Technik: Dem Patienten die Hand auflegen und „Mishkharas Macht erspüren -ZfW-„

Wirkung: Der Zauberer erkennt unter welchem Gift bzw. Krankheit der Patient leidet sofern die Stufe nicht größer ist als der ZfW.

- Ab einem ZfW von 4 kann der Zauber auch nur gewirkt werden um ein Gift aufzuspüren. Eine etwaige Krankheit bleibt dabei aber verborgen. (Zauberdauer: 20 Silben)

Hinweise: -

Projektivmagie Ebenbild (KL/IN)

ZfW-Kosten: 75%

Benötigter ZfW: 2

Ursprung: Mag, Sar

Zauberzugehörigkeit: Ill, Ver

Modifikatoren: RW, WD, ZD

Zauberdauer: 50 Silben

AsP-Kosten: 3

Reichweite: 50 Meter

Wirkungsdauer: ZfW * 5 Minuten

Technik: Konzentration auf den Ort, an dem das Abbild erscheinen soll, „Immaterialis Phantomar -ZfW-“

Wirkung: Das Zauber erschafft eine Projektion des Zauberers, welches all seine Tätigkeiten exakt nachahmt. Der Zauberer hört und sieht genau was das Spiegelbild auch sehen würde.

Hinweise: -

Protectonis (KL/CH, +ZfW)

ZfW-Kosten: 65%
Ursprung: Mag
Zauberzugehörigkeit: Ant, Met
Modifikatoren: WD, ZD
Zauberdauer: 25 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: ZfW * 10 Sekunden

Technik: Den Protectonis mit „Protectonis -ZfW-“, und anschließend den zu schützenden Zauber wirken.

Wirkung: Der anschließend gesprochene Zauber ist vor jedem Antimagiespruch bis zum eigenen ZfW geschützt.

Der folgende Zauber muss innerhalb von ZfW * 10 Sekunden begonnen werden.

- Ab einem ZfW von 5 ist es möglich den Zauber in einer Zonen-Variante zu wirken innerhalb der alle Antimagie-Zauber bis zur entsprechenden Stufe neutralisiert werden. (Zauberdauer: 80 Silben, AsP-Kosten: 8, Reichweite: 50 Meter Radius, Wirkungsdauer: ZfW * 15 Minuten)

Hinweise: Bei Zone SL verständigen!

Psychostabilis (KL/CH)

ZfW-Kosten: 45%
Benötigter ZfW: 2
Ursprung: Mag, Dru, Geo, Hex, Sar ½, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Ant, Eig
Modifikatoren: RW, WD, ZD, ZO
Zauberdauer: 30 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfW * 3 Stunden

Technik: Nutznießer an den Schläfen reiben und „Arcano Psychostabilis -ZfW- -GR+“,

Wirkung: Hebt die Geist-Resistenz des Nutznießers um: (GR+)

ZfW	GR+
2	+1, nicht über 3
3	+2, nicht über 4
4	+2, nicht über 5
5	+3, nicht über 6
6	+3, nicht über 7
7	+4, nicht über 8
8	+4

Hinweise: -

Radau (KL/CH)

ZfW-Kosten: 55%
Benötigter ZfW: 2
Ursprung: Hex
Zauberzugehörigkeit: Bew, Sch
Modifikatoren: WD
Zauberdauer: 30 Silben
AsP-Kosten: 3 + TP-Bonus
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfW * 3 Stunden

Technik: Die Waffe in der Hand drehen und „Radau -ZfW-“,

Wirkung: Es wird eine Waffe die nur aus Holz besteht magisch und verursacht mehr Trefferpunkte.

ZfW	Wirkung
2	Magische Waffe, +0TP
3-4	Magische Waffe, +1TP
5-6	Magische Waffe, +2TP
7-8	Magische Waffe, +3TP

Hinweise: Beachte Regeln zu schadenserhöhenden Effekten auf Seite 5.

Respondami Veritar (KL/CH, +GR)

ZfW-Kosten: 50%
Ursprung: Mag, Dru, Geo, Elf, Hex
Zauberzugehörigkeit: Beh
Modifikatoren: RW, ZD, ERZ
Zauberdauer: 10 Silben
AsP-Kosten: 1
Reichweite: 3 Meter
Wirkungsdauer: sofort

Technik: Dem Opfer in die Augen blicken, „Respondami Veritar, Geist -ZfW-“, und eine Frage stellen.

Wirkung: Das Opfer beantwortet eine Ja/Nein Fragen wahrheitsgemäß. Die Frage muss unmittelbar nach dem Zauber gestellt werden, sonst verfliegt die Wirkung des Zaubers.

- Ab einem ZfW von 4 beantwortet das Opfer ZfW Ja/Nein Fragen. (AsP-Kosten: 2 AsP)

Hinweise: -

Ruhe Körper ruhe Geist (KL/IN)

ZfW-Kosten: 20%
Ursprung: Elf, Mmag, Dru ½, Hex ½, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Hei
Modifikatoren: RW, ZD, ZO
Zauberdauer: 40 Silben
AsP-Kosten: 1
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfW * 1 Stunden

Technik: Zeige- und Mittelfinger beider Hände auf die geschlossenen Augen des zu Heilenden legen „Ruhe Körper ruhe Geist -ZfW-“

Wirkung: Fällt in einen ZfW Stunden dauernden Schlaf, indem er ZfW LeP regeneriert.

Hinweise: Erwacht man unsanft vor Ende der Wirkungsdauer so ist der Zauber misslungen. Dieser Zauber ist gut geeignet um die Heilung während der Nachtruhe zu verbessern.

Satuaris Herrlichkeit (KL/CH, +GR)

ZfW-Kosten: 55%
Ursprung: Hex
Zauberzugehörigkeit: Beh
Modifikatoren: RW, WD, ZD, ERZ
Zauberdauer: 30 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: 3 Meter
Wirkungsdauer: ZfW * 2 Stunden

Technik: Dem Opfer gegenüberstehen, ihm in die Augen blicken und „Satuaris Herrlichkeit, Geist -ZfW- „

Wirkung: Die Hexe kann damit einer, an ihrem Geschlecht interessierten Person ein kurzzeitiges Liebes- / Freundschaftsband, ähnlich dem BANNBALADIN, aufzwingen.

Hinweise: -

Schadenszauber bannen (KL/IN, +ZfW)

ZfW-Kosten: 50%
Ursprung: Mag, Elf, Dru, Hex, Geo, Sar
Zauberzugehörigkeit: Ant, Sch
Modifikatoren: RW, WD, ZD, ZO
Zauberdauer: 30 Silben
AsP-Kosten: 4
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsdauer: ZfW * 15 Minuten

Technik: Die linke Faust in den Himmel zeigend, Rechte Faust auf den Gegner und „Kampfzauber Stören -ZfW-“,

Wirkung: Das Ziel des Zaubers ist nicht mehr in der Lage Schadens-Zauber zu sprechen, sofern sein ZfW kleiner oder gleich dem Eigenen ist.

- Ab einem ZfW von 4 kann dieser Zauber präventiv gezaubert werden um den nächsten entsprechenden eingehenden Zauber bei einem Ziel zu neutralisieren, sofern der ZfW nicht größer als der dieses Gegenzaubers ist. (Zauberdauer: + 30 Silben, Wirkungsdauer: ZfW * 2 Stunden)
- Ab einem ZfW von 4 ist es möglich den Zauber in einer Zonen-Variante zu wirken. (Zauberdauer: 5 Minuten, AsP-Kosten: 6, Reichweite: ZfW * 10 Meter Radius, Wirkungsdauer: ZfW * 15 Minuten)
- Ab einem ZfW von 5 kann zusätzlich die Wirkung von magischen Waffen aufgehoben werden, sofern der ZfW des wirkenden Zaubers nicht größer als der ZfW in Kampfzauber stören ist.

Hinweise: Bei Zone SL verständigen!

Scharfes Auge (KL/GE)

ZfW-Kosten: 45%
Ursprung: Elf, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Eig
Modifikatoren: WD, ZO, RW
Zauberdauer: 10 Silben
AsP-Kosten: 1
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: ZfW * 5 Minuten

Technik: Über die Augen streichen und „Scharfes Auge -ZfW-“

Wirkung: Der Nutznießer des Zaubers hat auf den nächsten Treffer mit einer Fernkampf-Waffe einen Trefferpunkte-Bonus in Höhe von ZfW -2 und verursacht Direkt-Schaden.

- Bei Erweiterung der Zielobjekte richten mit diesem Zauber die nächsten ZfW - 1 Treffer mit einer Fernkampf-Waffe ZfW - 2 Trefferpunkte mehr an. (AsP-Kosten: 2 AsP)

Hinweise: Beachte Regeln zu schadens erhöhenden Effekten auf Seite 5.

Schelmenrausch (KL/CH, +GR)

ZfW-Kosten: 55%
Ursprung: Sel
Zauberzugehörigkeit: Beh
Modifikatoren: RW, WD, ZD, ZO, ERZ
Zauberdauer: 15 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: 7 Meter
Wirkungsdauer: ZfW * 5 Minuten

Technik: Die Augen verdrehen, in gespielter Schwindel an den Kopf greifen, sein Opfer angrinsen und „Schelmenrausch, Geist -ZfW-“,

Wirkung: Das Opfer verfällt in einen friedvollen Rauschzustand.

Hinweise: Aus diesem Rausch erwacht man nur durch eine unabwendbare Lebensgefahr.

Schleier der Unwissenheit (KL/IN, +ZfW)

ZfW-Kosten: 60%
Ursprung: Hex, Mag, Dru ½, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Ant, Hel
Modifikatoren: RW, WD, ZO
Zauberdauer: 2 Minuten
AsP-Kosten: 2
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfW * 3 Stunden

Technik: Die Linke Hand auf Objekt/Person legen und „Schleier der Unwissenheit - ZfW-“,

Wirkung: Verhindert magische Entdeckung durch Hellsicht-Zauber, sofern der ZfW dieses Zaubers größer oder gleich ist.

Hinweise: -

Schwarzer Schrecken (KL/CH, +GR)

ZfW-Kosten: 75%
Ursprung: Mag
Zauberzugehörigkeit: Beh
Modifikatoren: RW, WD, ERZ
Zauberdauer: 20 Silben
AsP-Kosten: 4
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfW * 1 Stunden

Technik: Das Opfer mit der Hand berühren und „Schwarzer Schrecken, Geist -ZfW-“

Wirkung: Das Opfer hat für die Wirkungsdauer panische Angst vor der Farbe Schwarz.

- Ab einem ZfW von 4 können auch andere Grundfarben oder auch bestimmte Gegenstände (z.B.: Schwerter, Trinkbecher, ...) gewählt werden.

Hinweise: -

Sensattacco (KL/GE)

ZfW-Kosten: 45%
Benötigter ZfW: 3
Ursprung: Elf, Mag ½, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Eig
Modifikatoren: WD, ZO, RW
Zauberdauer: 10 Silben
AsP-Kosten: 1
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: ZfW * 1 Minuten

Technik: Berührung der Augen, Ohren und Schwerthand mit der flachen Linken Hand und „Sensattacco -ZfW-“

Wirkung: Der Nutznießer des Zaubers hat auf den nächsten Treffer mit einer Nahkampfwaffe einen Trefferpunkte-Bonus in Höhe von ZfW - 2 und verursacht Direkt-Schaden.

- Bei Erweiterung der Zielobjekte richten mit diesem Zauber die nächsten ZfW - 1 Treffer mit einer Nahkampfwaffe ZfW - 2 Trefferpunkte mehr an und verursachen Direkt-Schaden. (AsP-Kosten: 2 AsP)

Hinweise: Dieser Zauber kann nicht mit SAFT KRAFT kombiniert werden!

Beachte Regeln zu schadens erhöhenden Effekten auf Seite 5.

Sensibar (KL/IN, +GR)

ZfW-Kosten: 35%
Ursprung: Mag, Elf, Dru, Hex, Sel, Geo, Sar, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Hel
Modifikatoren: RW, ZD, ERZ
Zauberdauer: 20 Silben
AsP-Kosten: 1
Reichweite: 7 Meter
Wirkungsdauer: sofort

Technik: Konzentration und „Sensibar wahr und klar Geist -ZfW-„

Wirkung: Der Zauberer erfährt die derzeitigen Gefühle des Opfers

Hinweise: -

Skelettarius (KL/CH)

ZfW-Kosten: 75%
Benötigter ZfW: 3
Ursprung: Mag
Zauberzugehörigkeit: Däm
Modifikatoren: RW, WD, ZD
Zauberdauer: 100 Silben
AsP-Kosten: 3
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfW * 1 Stunden

Technik: Den Leichnam berühren und „Skelettarius -ZfW-„

Wirkung: Ein Untoter wird erhoben und ist dem Zauberer zu Diensten. Je höher der ZfW desto mächtiger ist dieser Untote.

Hinweise: Der Untote verfügt über fast gar keinen Intellekt.

Durch Beschwörung eines Nephazz (niederer Dämon, Stufe 3) kann die Kampfkraft und Intelligenz des Untoten erheblich verbessert werden.

Nicht immer ist es möglich die beschworenen Untoten durch NSC´s darzustellen, dann ist die Beschwörung leider nicht möglich.

Vor der Beschwörung ist die SL zu verständigen.

Somnigravis (KL/CH, +GR)

ZfW-Kosten: 60%
Ursprung: Elf, Mag, Dru, Geo, Hex, Sel, Sar, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Beh
Modifikatoren: RW, WD, ZD, ZO, ERZ
Zauberdauer: 20 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: 3 Meter
Wirkungsdauer: ZfW * 1 Stunden

Technik: Ein Gähnen darstellen und „Somnigravis, Geist -ZfW- „

Wirkung: Das Opfer fällt in einen tiefen Schlaf, aus dem es aber durch unsanfte Berührung wieder erwacht. Dieser Zauber wirkt nur auf gerade passive Wesen, also Stehen oder sitzen, nicht aber gehen oder reden.

- Ab einem ZfW von 4 kann der Schlaf auf Ohnmacht erweitert werden. Damit können dann auch Kämpfende verzaubert werden. (AsP-Kosten: 3, Wirkungsdauer: ZfW * 30 Sekunden)

Hinweise: -

Spurlos trittlos (KL/GE)

ZfW-Kosten: 40%
Ursprung: Elf, Dru ½, Geo ½, Hex ½, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Obj
Modifikatoren: RW, WD, ZO
Zauberdauer: 20 Silben
AsP-Kosten: 1
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfW * 15 Minuten

Technik: Wischt mit der Hand über den Boden „Spurlos trittlos -ZfW-“

Wirkung: Das Ziel hinterlässt keine Spuren und Gerüche mehr, aber nur in gewohntem Gelände.

Hinweise: In der Variante ZIELOBJEKTE ERWEITERN kostet der Zauber nur 2 AsP.

Standfest (KL/GE)

ZfW-Kosten: 30%
Ursprung: Elf
Zauberzugehörigkeit: Eig
Modifikatoren: RW, WD
Zauberdauer: 15 Silben
AsP-Kosten: 1
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: ZfW * 2 Stunden

Technik: Beide Hände berühren und „Treue klinge -ZfW-“

Wirkung: Für Entwaffnungsversuche wird die KK des Nutznießers um einen gewissen Betrag erhöht.

ZfW	KK+ bei entwaffnen
2	+1, nicht über 3
3	+2, nicht über 4
4	+2, nicht über 5
5	+3, nicht über 6
6	+3, nicht über 7
7	+4, nicht über 8
8	+4

Hinweise: -

Sumus Elixiere (KL/IN)

ZfW-Kosten: 50%
Ursprung: Dru, Geo, Hex ½, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Obj
Modifikatoren: RW, WD, ZD, ZO
Zauberdauer: 100 Silben
AsP-Kosten: 1
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfW * 5 Stunden

Technik: Kraut in beiden Händen halten, drei mal damit den Boden berühren und „Sumus Elixiere -ZfW-“

Wirkung: Die Wirkung eines Krautes wird verdoppelt oder die Stufenangabe um 1 erhöht. Die maximale Stufe an Kraut die verzaubert werden kann entspricht dem ZfW.

Hinweise: -

Tlalluc Odem (KL/CH)

ZfW-Kosten: 65%
Ursprung: Mag, Dru ½, Hex ½
Zauberzugehörigkeit: Däm, Sch
Modifikatoren: ZD
Zauberdauer: 10 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: 7 Meter
Wirkungsdauer: Sofort

Technik: Ein Pentagramm in die Luft zeichnen und „Tlalluc Odem -ZfW- Direkt“

Wirkung: Der Zauber erzeugt einen magischen Schaden in Höhe des ZfW, der sich direkt auf die LeP auswirkt.

- Ab einem ZfW von 4 kann der Zauber so verändert werden dass er bei allen Umstehenden innerhalb von 3 Metern ZfW / 2 (aufgerundet) Schadenspunkte verursacht. (AsP-Kosten: 5, Reichweite: 3 Meter)
- **Hinweise:** Den Atem anhalten schützt nicht vor der Schadenswirkung.

Transversalis Teleport (KL/GE)

ZfW-Kosten: 75%
Benötigter ZfW: 2
Ursprung: Mag
Zauberzugehörigkeit: Bew
Modifikatoren: RW, ZO
Zauberdauer: 10 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: sofort

Technik: Mit den Armen vor der Brust ein X formen, mit dem Kopf nicken und „Transversalis Teleport -ZfW-“. Anschließend unverzüglich zum Zielort gehen.

Wirkung: Der Zauberer Teleportiert sich selbst an einen anderen Ort.

Der Zauberer muss sich schon einmal an dem Ort befunden haben, ihn schon einmal gesehen haben (ZfW-1) oder schon per Geistreise dort gewesen sein (ZfW-2).

Er muss sich sofort und ohne Umwege zum Zielort mit verschränkten Armen begeben.

Die angegebene Entfernung beschreibt den Weg den der Spieler maximal OUT-TIME gehen darf. Will er sich z.B. in ein anderes Stockwerk teleportieren zählen alle Schritte die er bis zu seinem Zielort zurücklegt, nicht die Entfernung zum Zielort in Metern.

ZfW	Maximale Entfernung
2	10 Schritt
3	30 Schritt
4	100 Schritt
5	300 Schritt
6	1000 Schritt
7	3000 Schritt
8	Das ganze Spielgebiet

- Ab einem ZfW von 3 können auch andere Gegenstände bis zu einem Maximalgewicht von ZfW * 10 Kilogramm mitteleportiert werden.
- Ab einem ZfW von 5 ist es möglich auch nur einen Gegenstand von ZfW * 10 kg zu teleportieren.
- Bei der Erhöhung der REICHWEITE ist es möglich, zusätzlich zum Zauberer selbst, eine andere Person mitzuteleportieren. Die Reichweite der Teleportation sinkt dadurch jedoch um eine Kategorie. (ZfW: -1)
- Bei Erweiterung der ZIELOBJEKTE können insgesamt, einschließlich Zauberer ZfW - 1 Personen teleportiert werden. Die Reichweite der Teleportation sinkt dadurch jedoch um eine Kategorie. (ZfW: -1)
- Ab einem ZfW von 5 und dem Vorhandensein BEIDER oberen Erweiterungen kann der Zauberer eine andere Person nach Belieben teleportieren, ohne dabei jedoch selbst zu teleportieren. Die Reichweite der Teleportation sinkt dadurch jedoch um zwei Kategorien. (ZfW: -2)

Hinweise: Bei der Artefaktherstellung muss der Zielort dieses Zaubers absolut nicht relativ zum auslösenden festgelegt werden!

Unitatio (KL/IN)

ZfW-Kosten: 25%
Benötigter ZfW: 3
Ursprung: Mag, Elf, Dru, Hex, Geo, Sar
Zauberzugehörigkeit: Ver
Modifikatoren: RW, WD, ZD
Zauberdauer: 50 Silben
AsP-Kosten: 1 für jeden Teilnehmer
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfW * 30 Minuten

Technik: Alle am Bund beteiligten fassen sich an den Händen „Unitatio -ZfW-“

Wirkung: Wir unterscheiden zwischen folgenden Personen:

Teilnehmer: alle Beteiligten
Unitatio-Leiter: Der Leiter des Unitatio, üblicherweise der mit dem höchsten Unitatio ZfW.
Zauberwirker: Der Leiter des zu Wirkenden Spruches, üblicherweise der mit dem höchsten ZfW im zu wirkenden Zauber.
Mitwirkende: All jene die im entsprechenden Spruch über ZfW verfügen und den Zauberwirker unterstützen.

Die Stufe des Unitatio richtet sich nach dem ZfW des Zauberwirkers.

Die AsP aller Teilnehmer werden vereinigt und der Unitatio-Leiter kann diese frei dirigieren.

Wird in diesem Verbund ein Zauber gewirkt, so erhält der Zauberwirker temporäre ZfW von allen Teilnehmern die den Spruch mit ihm gemeinsam wirken, ohne dabei jedoch AsP zu investieren, laut der Tabelle gutgeschrieben. Maximal jedoch Punkte in Höhe des wirkenden Unitatio ZfW.

ZfW Steigerungen	Benötigte Summe der ZfW der Mitwirkenden
von 1 auf 2	1
von 2 auf 3	2
von 3 auf 4	3
von 4 auf 5	4
von 5 auf 6	5
von X auf X+1	X

z.B.: 6 Elfen wirken gemeinsam einen Balsam, der Zauberwirker hat den Zauber auf ZfW 3, die anderen auf ZfW 2.

Basis ZfW: 3, Summe der ZfW-Punkte des Zaubers: $3 + 5 * 2 = 13$
von 3 auf 4: 3 Punkte, $13 - 3 = 10$
von 4 auf 5: 4 Punkte, $10 - 4 = 6$
von 5 auf 6: 5 Punkte, $6 - 5 = 1$ (und nicht mehr genug Punkte für 7)

Somit wirkt der Zauberwirker den Balsam als wäre er auf Stufe 6.

- Ab einem ZfW von 4 kann die Reichweite auf ZfW Meter erhöht werden. (Reichweite: ZfW Meter)

Hinweise: Der Zauber verliert seine Wirkung sobald 1 Mitglied des Kreises ihn bricht. (z.B.: die Konzentration verliert, weil er verletzt wird)

Verständigung stören (KL/IN, +ZfW)

ZfW-Kosten: 40%
Ursprung: Elf, Mag, Dru, Geo, Hex ½
Zauberzugehörigkeit: Ant, Ver
Modifikatoren: RW, WD, ZD, ZO
Zauberdauer: 5 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsdauer: ZfW * 15 Minuten

Technik: Mit der Kante der rechten Hand auf die Handfläche der linken schlagen, die auf den Gegner zeigt und „Verständigung Stören-ZfW-“,

Wirkung: Verständigungs-Zauber des Ziels werden gestört.

- Ab einem ZfW von 4 kann dieser Zauber präventiv gezaubert werden um den nächsten entsprechenden eingehenden Zauber bei einem Ziel zu neutralisieren, sofern der ZfW nicht größer als der dieses Gegenzaubers ist. (Zauberdauer: + 30 Silben, Wirkungsdauer: ZfW * 2 Stunden)
- Ab einem ZfW von 4 ist es möglich den Zauber in einer Zonen-Variante zu wirken. (Zauberdauer: 5 Minuten, AsP-Kosten: 6, Reichweite: ZfW * 10 Meter Radius, Wirkungsdauer: ZfW * 15 Minuten)

Hinweise: Bei Zone SL verständigen!

Vipernblick (KL/CH, +GR)

ZfW-Kosten: 35%

Ursprung: Hex, Mdi

Zauberzugehörigkeit: Beh

Modifikatoren: RW, WD, ZD, ERZ

Zauberdauer: 15 Silben

AsP-Kosten: 1

Reichweite: 3 Meter

Wirkungsdauer: ZfW * 2 Minuten

Technik: Dem Opfer in die Augen starren und „Vipernblick, Geist -ZfW-„

Wirkung: Während die Hexe dem Opfer in die Augen starrt ist es nicht in der Lage seine Umgebung wahrzunehmen, ist regungslos und kann nicht sprechen. Wenn der Blickkontakt unterbrochen wird endet der Zauber.

Hinweise: Die Hexe kann während der Wirkungsdauer keine komplexeren Handlungen ausführen, also nicht zaubern oder Talente einsetzen.

Visibili Vanitas (KL/GE)

ZfW-Kosten: 70%

Benötigter ZfW: 3

Ursprung: Elf, Mag, Sel, Sar, Mdi

Zauberzugehörigkeit: Eig

Modifikatoren: RW, ZO

Zauberdauer: 20 Silben

AsP-Kosten: 3

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: ZfW * 5 Minuten

Technik: Mit dem Kopf nicken und „Visibili -ZfW-„

Wirkung: Unsichtbarkeit bezieht sich rein auf Lebewesen, man ist weiterhin spürbar, hinterlässt Spuren und erzeugt Geräusche.

***Es ist nicht möglich andere Zauber zu wirken solange der Visibili aktiv ist!
Man muss also den Zauber fallen lassen bevor man einen neuen wirkt.***

Die Zaubermatrix des Visibili wird ebenfalls zerstört wenn ein Beteiligter an diesem Zauber einen eigenen Zauber wirkt oder ein Artefakt aktiviert wird.

Ausrüstungsgegenstände wie Rucksäcke, alle Waffen und Rüstung über RS:2 sind von allen sichtbar!

Darstellung durch 2 rote Schärpen oder Faust auf dem Kopf.

- Ab einem ZfW von 4 ist es außerdem möglich magische Ritualgegenstände in diesen Zauber einzubinden. Sie werden dann ebenfalls unsichtbar. Dies gilt nur für unverwandelte und nicht aktivierte Gegenstände. Wird irgend ein Artefakt oder ein Ritualgegenstand aktiviert so wird die Matrix des Zaubers gestört und der Zauber ist beendet. Die ständige Konzentration auf den Zauber erlaubt keine Attacken oder Paraden mit dieser Waffe. Wird dies getan, so endet der Zauber auf der Stelle.
- Ab einem ZfW von 5 ist es möglich andere Zauber zu wirken, jedoch nur mit einer Verminderung des ZfW aller anderen Zauber um 2.

Wenn man unsichtbar ist muss man laut und deutlich Zaubern!

Hinweise: Wird die Reichweite auf B erhöht, so muss die Berührung während der gesamten Wirkungsdauer aufrecht erhalten werden.

Wand aus Element (KL/CH)

ZfW-Kosten: 70%
Benötigter ZfW: 2
Ursprung: Dru, Geo, Mag
Zauberzugehörigkeit: Ele, Obj
Modifikatoren: RW, WD, ZD
Zauberdauer: 50 Silben
AsP-Kosten: 3
Reichweite: 3 Meter
Wirkungsdauer: ZfW * 15 Minuten

Technik: Ein rotes Band an die Stelle der Wand legen, Handflächen vor der Brust zusammenlegen, danach Arme ausbreiten und „Wand aus -Element- erhebe dich - ZfW-“

Wirkung: Im Sichtfeld des Zaubernden erscheint eine Wand aus dem gewünschten Element. Diese Wand hat eine Länge von ZfW *2 Metern. Bei Berührung verursacht sie ZfW elementare Trefferpunkte. Pfeile, Bolzen und geworfene Gegenstände werden von der Barriere vernichtet.

Der Zaubernde selbst ist immun gegen die Auswirkungen der Barriere.

Hinweise: Wand kann beliebig geformt werden (auch als Kreis).

Element-Spezialisierung erforderlich.

Wiederwille (KL/IN, +GR)

ZfW-Kosten: 75%
Ursprung: Mag, Sar
Zauberzugehörigkeit: Beh
Modifikatoren: RW, WD, ZD, ERZ, ZO
Zauberdauer: 5 Minuten
AsP-Kosten: 6
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfW * 2 Stunden

Technik: Mit der Hand einen Kreis um das Objekt / die Person ziehen und „Wiederwille, Geist -ZfW-„

Wirkung: Alle die dieses Objekt / diese Person betrachten fühlen sich davon abgestoßen und wollen ihm nicht näher als ZfW * 2 Meter kommen.

- Ab einem ZfW von 3 kann der Zauberer sich selbst bezaubern und so eine Person durch ständigen Blickkontakt von sich selbst abhalten, diese aber nicht zurückdrängen. (Zauberdauer: 5 Silben, AsP-Kosten: 1 AsP, Wirkungsdauer: Blickkontakt)
- Ab einem ZfW von 4 kann der Zauberer sich selbst bezaubern und so eine Person durch ständigen Blickkontakt von sich selbst abhalten und diese auch zurückdrängen. (Zauberdauer: 5 Silben, AsP-Kosten: 2 AsP, Wirkungsdauer: Blickkontakt)
- Ab einem ZfW von 6 kann der Zauberer sich selbst bezaubern und so ZfW Personen durch Blickkontakt von sich selbst abhalten, diese aber nicht zurückdrängen. (Zauberdauer: 15 Silben, AsP-Kosten: 5 AsP, Wirkungsdauer: Blickkontakt)
- Ab einem ZfW von 7 kann der Zauberer sich selbst bezaubern und so ZfW Personen durch Blickkontakt von sich selbst abhalten und diese auch zurückdrängen. (Zauberdauer: 15 Silben, AsP-Kosten: 6 AsP, Wirkungsdauer: Blickkontakt)

Hinweise: -

Windhose (KL/KK)

ZfW-Kosten: 45%
Benötigter ZfW: 2
Ursprung: Dru, Geo, Mag ½
Zauberzugehörigkeit: Obj
Modifikatoren: ZD, ZO
Zauberdauer: 5 Silben
AsP-Kosten: 1
Reichweite: ZfW * 3 Meter
Wirkungsdauer: sofort

Technik: Mit den Händen einen Trichter formen und „Windhose -ZfW- -Reichweite-“ Meter zurück.

Wirkung: Eine Person wird vom Zauberer um ZfW * 3 Meter zurückgeschleudert.

- Spezielle AsP-Kosten für die Erweiterung der Zielobjekte unabhängig von der Anzahl der Ziele. (*KaP-Kosten: 2*)
- Ab einem ZfW von 4 und mit Erweiterung der ZIELOBJEKTE kann der Zauber auf alle umstehenden angewendet werden. (*Zauberdauer: 12 Silben, AsP-Kosten: 4*)

Hinweise: Die Anwendung dieses Zaubers sollte unter äußerster Vorsicht erfolgen, vor allem in der Nähe von Abgründen!

Windstoß (KL/KK)

ZfW-Kosten: 30%
Benötigter ZfW: 2
Ursprung: Elf, Dru, Mag, Geo, Sar ½, Sel ½, Mdi
Zauberzugehörigkeit: Obj
Modifikatoren: ZD, ZO
Zauberdauer: 5 Silben
AsP-Kosten: 1
Reichweite: ZfW * 2 Meter
Wirkungsdauer: sofort

Technik: Durch die trichterförmige Hand blasen und „Windstoß -ZfW- -Reichweite-“ Meter zurück.

Wirkung: Es wird eine Person von dem Zauber ZfW * 2 Meter zurückgeworfen.

- Spezielle AsP-Kosten für die Erweiterung der Zielobjekte unabhängig von der Anzahl der Ziele. (*KaP-Kosten: 2*)

Hinweise: -

Xenographus (KL/IN)

ZfW-Kosten: 55%
Benötigter ZfW: 3
Ursprung: Mag
Zauberzugehörigkeit: Hel
Modifikatoren: RW, WD, ZD
Zauberdauer: 30 Silben
AsP-Kosten: 1
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: ZfW * 5 Minuten

Technik: Das Schriftstück ansehen und „Xenographus -ZfW-“,

Wirkung: Man kann Schriftstücke lesen auch wenn man die Sprache nicht beherrscht. Je höher der ZfW desto schwierigere und ältere Sprachen sind verständlich.

Hinweise: Mit diesem Zauber kann man keine verschlüsselten Botschaften lesen.

Zauberzwang (KL/CH, +GR)

ZfW-Kosten: 70%
Ursprung: Hex, Dru, Geo, Mag ½
Zauberzugehörigkeit: Beh
Modifikatoren: RW, WD, ERZ
Zauberdauer: 2 Minuten
AsP-Kosten: 5
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: ZfW * 2 Stunden

Technik: Die Hände auf die Schultern legen, in die Augen blicken, „Zauberzwang, Geist -ZfW-“ und eine Aufgabe aussprechen.

Wirkung: Das Opfer führt die Aufgabe aus solange diese nicht gegen die moralischen Grundsätze verstößt oder offensichtlich tödlich ist. Verstößt das Opfer gegen ein Gebot, so erleidet es jeden Tag 2 Schadenspunkte und die nächstliche Regeneration setzt aus, bis der Schaden wieder gut gemacht worden ist.

- Ab einem ZfW von 4 ist es möglich an eine Nichterfüllung dieses Spruches einen anderen nach diesem gewirkten Zauberspruch gewirkten Zauber zu koppeln.

Hinweise: Während der Zauberdauer und Wirkungsdauer ist das Opfer nicht in der Lage sich gegen den Zauberer vorzugehen.

Zorn der Elemente (KL/CH)

ZfW-Kosten: 65%
Ursprung: Dru, Geo
Zauberzugehörigkeit: Ele, Sch
Modifikatoren: RW, ZD
Zauberdauer: 10 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: 7 Meter
Wirkungsdauer: Sofort

Technik: So tun als ob man etwas auf den Gegner werfen würde und „Zorn der Elemente -ZfW- -Element- -ZfW+1- Treffer“

Wirkung: Ein Inferno aus dem jeweiligen Element regnet auf den Gegner nieder und verursacht ZfW + 1 Trefferpunkte.

Hinweise: Element-Spezialisierung erforderlich.

Zunge lähmen (KL/CH, +GR)

ZfW-Kosten: 55%
Ursprung: Dru, Geo, Hex, Sel
Zauberzugehörigkeit: Eig
Modifikatoren: RW, WD, ZD, ERZ
Zauberdauer: 15 Silben
AsP-Kosten: 3
Reichweite: 7 Meter
Wirkungsdauer: ZfW * 15 Minuten

Technik: Das Opfer ansehen und „Zunge lähmen, Geist -ZfW-“,

Wirkung: Das Opfer ist nicht mehr in der Lage zu Sprechen und auch nicht zu zaubern.

Hinweise: -

Zwingtanz (KL/CH, +GR)

ZfW-Kosten: 55%
Ursprung: Dru, Geo
Zauberzugehörigkeit: Beh
Modifikatoren: RW, WD, ZD, ZO, ERZ
Zauberdauer: 15 Silben
AsP-Kosten: 2
Reichweite: 7 Meter
Wirkungsdauer: ZfW * 30 Sekunden

Technik: Das Opfer ansehen, mit der Hand eine winkende Bewegung vollführen und „Zwingtanz, Geist -ZfW-„

Wirkung: Das Opfer tanzt wie wild und ist danach einige Zeit sehr erschöpft. Das Opfer verliert die Kontrolle über den gesamten Körper.

Hinweise: -

Magische Rituale

Bei Ritualen kann es sich um verschiedene Arten handeln:

- Die Verstärkung eines vom Ritualteilleiter beherrschten Zaubers.
- Ausführung eines Rituals das durch eine Sonderfertigkeit beherrscht wird.
- Abhaltung eines Rituals um einen speziellen Effekt zu erzielen der nicht durch obiges abgedeckt ist.

Um Magische Rituale ausführen zu können sind ein paar Kenntnisse Voraussetzung:

- Magiekunde
- Ritualkenntnis
- Astralpunkte (oft große Mengen)
- Bestimmte Nicht-Weltliche Spezialfertigkeiten

Ritualkenntnis (KL/IN)

TaW-Kosten: 60%

Ritualkenntnis wird benutzt um Rituale durchzuführen und Rituale zu erkennen. Jeder Charakter besitzt eine Ritualkenntnis nur in seinem Gebiet der Magie:

z.B.: ein Magier besitzt Ritualkenntnis Magier usw.

In anderen Magiegebieten hat man einen wesentlich niedrigeren TaW und kann Rituale auch nicht durchführen sondern nur erkennen.

Die einzelnen Ritualarten

Derzeit sind die Informationen über die Ritualarten fast nur bei der SL zu erhalten.

Die Entscheidung ob ein Ritual gelungen ist liegt alleine bei der jeweiligen SL!

Allgemeines Ritual

Voraussetzungen: Je nach Wirkung Üblicherweise: TaW Magiekunde: 3, TaW Ritualkenntnis: 3

Ritualdauer: Je nach Wirkung. Mindestens Stufe * 10 Minuten

AsP-Kosten: Je nach Wirkung, nicht selten 10-20 oder mehr

Wirkung: Mit solch einem Ritual kann fast jede beliebige Wirkung hervorgerufen werden, solange dies die jeweilige SL genehmigt.

Verstärkung eines beherrschten Zaubers

Voraussetzungen: TaW Magiekunde: 3, TaW Ritualkenntnis: 3, ZfW des Zaubers: 3

Ritualdauer: 5 Minuten + Zauberdauer des Zaubers + 3 Minuten * Ritualstufe

AsP-Kosten: Kosten des Zaubers + Ritualstufe

Wirkung: Durch dieses Ritual kann ein Zauber in seiner Wirkung verstärkt werden. Hierbei können alle Aspekte verbessert (z.B.: Reichweite, Wirkungsdauer, Wirkung) werden.

Die Ritualstufe entscheidet über die Stärke der Verbesserung. (z.B.: Ritualstufe 3, 3x Wirkungsdauer, ...) Um Beherrschungszauber auf diese Art zu wirken muss eine Probe (Blut oder Haare) des Opfers vorhanden sein.

Alchemie

Allgemeines

Da Alchemistische Produkte eine Zauberähnliche Wirkung haben können sie durch entsprechende Antimagiezauber gebannt werden.

Es ist daher möglich die Wirkung einiger, aber nicht aller, Zauber durch Alchemistische Produkte zu erhalten.

Grundvoraussetzung

Für die Herstellung einer alchemistischen Mixtur wird benötigt:

- eine alchemistische Ausrüstung (eine Darstellung dieser ist ausreichend)
- ein Rezept (als weltliche Spezialfertigkeit zu kaufen)
- Zutaten (über den Bonus ALCHEMISTISCHE ZUTATEN zu kaufen oder IN-TIME zu besorgen)
- den entsprechenden TaW Alchemie
- etwas Zeit

Beschriftung von Alchemistischen Mixturen

Jede Alchemistische Mixtur muss entsprechend beschriftet werden. Sollte diese abhanden kommen oder unleserlich sein, so ist der Trank verdorben und somit wirkungslos. Diese Beschriftung darf selbst bei Analyse des Trankes nur von einer SL geöffnet werden.

Eine korrekte Beschriftung sieht folgendermaßen aus:

Auf einem kleinen Zettel muss folgendes vermerkt werden:

- Name und Stufe der Mixtur
- TaW des Alchemisten
- Haltbarkeit in Livetagen
- Wirkung der Mixtur

Dieser Zettel muss entweder eingerollt oder gefaltet sein und mit Klebstoff oder etwas Wachs verschlossen werden. Dies sollte so erfolgen dass oben genannte Informationen nicht ohne brechen des Siegels lesbar sind.

Anschließend werden folgende Informationen frei lesbar notiert:

- Name der Mixtur
- Datum der Herstellung und Name des Lives

Bei Anwendung des Trankes muss dieser Zettel geöffnet werden. Man darf nicht vorher nachsehen welche Wirkung ein Trank hat. Ist der Zettel bereits geöffnet oder verloren gegangen, so ist die Mixtur schon vorzeitig abgelaufen.

Zettel und Flasche müssen immer gemeinsam aufbewahrt werden.

Haltbarkeit

Die Haltbarkeit einer Alchemistischen Mixtur beträgt TaW Alchemie * 2 Livetage.

Herstellungsdauer

10 * Zutaten-Kosten in Minuten.

Wird ein Alchemistisches Produkt einer niederen Stufe als der maximal möglichen hergestellt, so kann die Basis Herstellungsdauer (10 Minuten) pro Stufe Differenz um zwei Minuten Reduziert werden. Die Basis-Herstellungsdauer kann dadurch jedoch nicht unter 5 Minuten fallen.

z.B.: TaW Alchemie: 5, Herstellung Heiltrank Stufe: 3

Stufendifferenz: $(5-3) = 2$, => Herstellungsdauer: $(10-2*2) * 150\% = 6 * 1,5 = 9$ Min.

Die Herstellungsdauer konnte also um 6 Minuten (von 15 auf 9) reduziert werden!

Herstellung & Darstellung

Das Endprodukt wird nicht aus den Zutaten wirklich hergestellt, es wird durch eine entsprechende Flüssigkeit oder ein Pulver dargestellt, welche eindeutig essbar, wohlschmeckend und auf keinen Fall irgendwie gesundheitsschädlich sein darf! Dabei muss auch darauf geachtet werden, dass das Gefäß zuvor nur mit Lebensmitteln gefüllt war!

Preis von fertigen Mixturen

Der ungefähre Verkaufspreis beläuft sich auf benötigte Ressourcen-Punkte / 2 Silberlinge.

Illegale oder schwer herzustellende Mittel erreichen oft noch höhere Preise.

<i>Alchemistische Mixtur</i>	<i>Preis</i>
Heiltrank, Stufe 2	S
Heiltrank, Stufe 3	S
Heiltrank, Stufe 4	S

Beschreibung

Rezept-Kosten

Rezepte werden als weltliche Spezialfertigkeiten gekauft. Dies sind die Kosten die der Charakter zahlen muss damit er dieses Rezept hat.

Benötigter TaW Alchemie

Wie der Name schon sagt der TaW in Alchemie den man mindestens haben muss um diese Mixtur brauen zu können.

Zutaten-Kosten

Die Kosten der Zutaten in % der Basis-Kosten die zur Herstellung einer Portion benötigt werden. Bei Kommazahlen wird jeweils echt gerundet.

Stufe des Tranks	Benötigte Ressourcen-Punkte
1	2 RP
2	4 RP
3	7 RP
4	12 RP
5	20 RP
6	30 RP
7	43 RP
8	60 RP

Diese Zutaten können entweder IN-TIME besorgt oder durch den Bonus Alchemistische Zutaten gekauft werden.

Alchemistische Produkte werden aus den folgenden 7 Elementen zusammengestellt. Diese Einteilung ist jedoch nur bei der IN-TIME Beschaffung relevant.

Eis	gefrorenes jeder Art Beschaffung: magisch oder IN-TIME Winter
Erz	Sand, Stein, Edelsteine, oder Metall Beschaffung: magisch oder Gesteinskunde (+entsprechende Felsen)
Feuer	Asche von verschiedenen kostbaren Objekten (Harre des Zyklopen, ...) Beschaffung: Objekt beschaffen und verbrennen
Humus	Pflanzen bzw. Tiere und Teile davon (Rinde, Blätter , Blüten, Blut, Haare...) Beschaffung: magisch, Pflanzenkunde bzw. Jäger
Luft	Stark riechende Substanzen jeder Art Beschaffung: magisch oder finden
Magie	Teile von magischen wesen oder magischen Pflanzen Beschaffung: finden
Wasser	Quellwasser, destilliertes. Wasser, Morgentau, Berserkerspeichel, Trollspucke, Drachentränen Beschaffung: magisch, finden oder Alchemie (nur bis Stufe 3)

Die mit dem Bonus gekauften Zutaten sind jene die der Alchemist je Livetag zur Verfügung hat. Wenn er also ein 3 Tage dauerndes Live besucht so hat er am Anfang die dreifache Menge an Zutaten bei sich. Dies ist aber immer mit der SL vor dem Live abzusprechen, da Änderungen auftreten können.

Auf einem Live nicht verbrauchte Zutaten verfallen bis zum nächsten.

z.B.: Ein Alchemist möchte sich Zutaten für 5 Waffenbalsame der Stufe 3 kaufen. Das Rezept verfügt über Zutaten-Kosten in Höhe von 600%. Der Zutaten-Preis beträgt je 24D. Die Gesamt-Kosten betragen somit 120D. Wenn er sich die Zutaten über den Vorteil ALCHEMISTISCHE ZUTATEN kauft, so sind dies 120P.

Wenn er auf ein 3 Tage dauerndes Live kommt verfügt er am Anfang des Lives über Zutaten in der Höhe von 360 Silberlingen.

Über den Verlauf dieses Vorrates ist eine Liste zu führen in der angegeben wird wie viele Zutaten für welche Tränke verwendet wurden.

Jeder Charakter erhält außerdem zusätzlich TaW Alchemie * 10 RP an Zutaten je Livetag.

Wird ein Alchemistisches Produkt einer niederen Stufe als der maximal möglichen hergestellt, so können die Zutaten-Kosten je zwei Stufen Differenz um 50% Reduziert werden. Die Basis-Herstellungsdauer kann dadurch jedoch nicht unter 100% fallen.

z.B.: TaW Alchemie: 5, Herstellung Heiltrank Stufe: 3

Stufendifferenz: (5-3) = 2, => Zutaten-Kosten: (150% - 50%) * 7RP = 1 * 7 = 7RP
Die Zutaten-Kosten konnten also um 4 RP (von 11 auf 7) reduziert werden!

Alchemistische Ressourcen können auch IN-TIME beschafft werden. Dabei entspricht der Wert von 1 Silberling 2 RP.

Anwendung

Die Art der Anwendung.

Die Anwendung muss nicht ausgespielt werden, sondern es sollte nur so aussehen als ob. Ein Trank muss nicht wirklich getrunken oder das schöne neue Latexschwert mit einer klebrigen Flüssigkeit bestrichen werden.

Wirkungsdauer

So lange hält die Wirkung des Trankes an.

Bei der Herstellung kann eine Verkürzte Wirkungsdauer festgelegt werden.

Wirkung

Die Wirkung, die mit diesem Mittel, bei Anwendung erzielt wird.

Bei der Herstellung kann auch eine geminderte Wirkung festgelegt werden.

Hinweise

Hinweise und Erläuterungen zu den Zutaten zum Produkt oder zur Herstellung.

Alchemistische Produkte

Heiltrank

Rezept-Kosten: 15P

Zutaten: 150%

Anwendung: Trinken

Wirkungsdauer: Sofort

Wirkung: Durch den Trank werden dem Charakter Verletzungen geheilt. Bei höheren Stufen erhält er sogar temporäre Lebenspunkte.

Stufe	LeP geheilt
1	1
2	2
3	4
4	6
5	8; +1 tLeP
6	12; +2 tLeP
7	16; +4 tLeP
8	20; +6 tLeP

Hinweise: Die Funktionsweise von temporären Lebenspunkten ist im Basisregelwerk unter Basiswerte beschrieben.

Kraftelixier

Kosten: 20P

Benötigter TaW Alchemie: 2

Zutaten: 200%

Anwendung: Trinken

Wirkungsdauer: Stufe * 5 Minuten oder bis Treffer verbraucht

Wirkung: Die Körperkraft des Anwenders und die TP die mit einer Waffe verursacht werden steigen um einen gewissen Betrag.

Stufe	Wirkung
2	KK + 1, TP + 1 für 1 Treffer
3	KK + 1, TP + 2 für 2 Treffer
4	KK + 2, TP + 3 für 3 Treffer
5	KK + 2, TP + 4 für 4 Treffer
6	KK + 3, TP + 5 für 5 Treffer
7	KK + 3, TP + 6 für 6 Treffer
8	KK + 4, TP + 7 für 7 Treffer

Hinweise: Beachte Regeln zu schadens erhöhenden Effekten auf Seite 5.

Schutzpulver

Kosten: 15P

Zutaten: 150%

Anwendung: Auf die Kleidung streuen

Wirkungsdauer: Stufe * 15 Minuten

Wirkung: Der Anwender erhält magischen Rüstungsschutz in Höhe der Stufe des Trankes.

Hinweise: Dieser RS schützt vor auch vor DIREKT Schaden, außer dem Zauber FULMINICTUS.

Dieser RS kann durch den Zauber ARMATRUTZ nicht verstärkt werden.

Unsichtbarkeitselixier

Kosten: 30P

Benötigter TaW Alchemie: 4

Zutaten: 400%

Anwendung: trinken

Wirkungsdauer: Stufe * 5 Minuten

Wirkung: Der Anwender wird für eine bestimmte Zeit unsichtbar.

Hinweise: Durch diesen Trank wird nur der Anwender, nicht aber seine Ausrüstung und Kleidung unsichtbar.

Dieser Trank hat die Selbe Wirkung wie der Zauber VISIBILI. Es ist daher nicht möglich während der Wirkung des Trankes zu zaubern oder Liturgien zu wirken ohne dass die Wirkung des Trankes endet.

Waffenbalsam

Kosten: 60P

Benötigter TaW Alchemie: 2

Zutaten: 600%

Anwendung: Waffe einstreichen

Wirkungsdauer: Stufe * 3 Stunden

Wirkung: Eine mit diesem Balsam behandelte Waffe ist für den Wirkungszeitraum unzerbrechlich und ist in der Lage übernatürliche Wesen zu verletzen

Stufe	Wirkung
2	Magische Waffe, +0 TP-Bonus
3-4	Magische Waffe, +1 TP-Bonus
5-6	Magische Waffe, +2 TP-Bonus
7-8	Magische Waffe, +3 TP-Bonus

Hinweise: Beachte Regeln zu schadens erhöhenden Effekten auf Seite 5.

Zaubertrank

Kosten: 35P

Benötigter TaW Alchemie: 3

Zutaten: 250%

Anwendung: trinken

Wirkungsdauer: sofort

Wirkung: Der Anwender erhält, sofern er magiebegabt ist eine gewisse Anzahl an AsP zurück.

Die Astralpunkte können hierbei jedoch nicht über den Ausgangswert Steigen.

Stufe	AsP+
3	4
4	6
5	10
6	15
7	21
8	30

Hinweise: -

Magische Artefakte

Magische wie klerikale Artefakte sind selbst in einer Welt wie Aventurien nichts Alltägliches und können das Spielergleichgewicht schnell aus der Balance bringen.

Daher ist es wichtig Artefakte nur mit Bedacht zu verwenden.

Zusätzlich kann ein Charakter nur eine bestimmte Anzahl an Artefakten mit sich tragen. Die genauen Regeln dazu können im Basisregelwerk unter BASISWERTE nachgelesen werden.

Es besteht immer die Möglichkeit, dass Artefakte für ein Spiel von der jeweiligen SL nicht zugelassen werden!

Hinweis

Die hier angegebenen Formeln dienen nur als Richtlinie und die Kosten sowie die Wirkungsweise für Artefakte können von der SL unter Umständen erheblich abgeändert werden, vor allem dann, wenn durch ein Artefakt das Spielgleichgewicht sehr stark beeinflusst wird. Außerdem ist nicht jeder Zauber für die Artefakterschaffung gleich gut geeignet.

Einige Artefakt-Typen

Spruchspeicher

Ein Spruchspeicher ist ein Artefakt in dem Anwendungen von Zaubern gespeichert sind. Die Anwendung kann entweder einmalig, ladungsbasiert oder auch einige Male je Livetag sein.

Basis-Kosten

$5 + \text{ZfW-Kosten (des Zaubers)} * \text{Stufenkosten (d.Z.)} * \text{AsP-Kosten (d.Z.)} * \text{Kostenmultiplikator} + \text{Auslöser-Kosten}$

Stufe	Stufenkosten
1	2
2	4
3	7
4	12
5	20
6	30
7	43
8	60
9	80
10	103

Art	Kostenmultiplikator
Einmal-Artefakte je Anwendung	0,3
1x alle 3 Live-Tage	1
Einmal je Live-Tag (1LT)	2
Zweimal je Live-Tag (2LT)	4
Dreimal je Live-Tag (3LT)	6
Viermal je Live-Tag (4LT)	8
Permanent *	~7

* Nur wenige Zauber können permanent gebunden werden. Für solche Artefakte ist auf jeden Fall die Genehmigung der SL von Nöten!

Auslöser

Die Auslösung eines Spruchspeichers erfolgt durch: ARTEFAKT + Befehlswörter des Zaubers

Für jedes Artefakt muss ein Auslöser spezifiziert werden. Die entsprechenden Kosten sind auf die Basiskosten des Artefakts aufzurechnen.

Benötigter ZfW Arcanovi	Basis-Kosten +	Mögliche Auslöser
3	+0	Berührung, Beschädigung oder Zerstörung des Artefakts
4	+5	Einfache Geste (Artefakt umhängen, Ring anstecken) oder Berührung durch bestimmte Wesen
5	+10	Schlüsselwort, -satz, Komplexe Geste (Ring drehen, Fingerschnippen) oder definierter Zeitpunkt (Sonnenaufgang ...)
6	+15	Träger ist auf 0 LeP, eine bestimmte Aura nähert oder verändert sich.
7	+20	sonstiges

Kraftspeicher

Ein Kraftspeicher ist ein Artefakt in dem Astralenergie gespeichert werden kann. Die Aufladung kann entweder durch Astralenergie eines Magiebegabten, durch Blut eines Lebewesens oder durch automatische Aufladung über Nacht passieren.

Der Transfer von AsP zum und vom Speicher dauert normalerweise 30 Sekunden je AsP, die man ungestört in Meditation und Kontakt zu dem Stein verbringen muss.

Kapazität

Die maximale Kapazität beträgt ZfW Arcanovi * 3 AsP.

Basis-Kosten

AsP Kapazität * 5 + sonstige Kosten

Art	Basis-Kosten
Der Speicher regeneriert jede Nacht seine vollen AsP.	+60%
Durch Magiebegabte mit AsP zu laden (1:1)	+35%
Durch Besitzer mit AsP zu laden (1:1)	+10%
Ausschließlich über Blut regenerierbar* (1LeP = 2AsP)	+/-0%
Der Speicher kann auf keine Weise regeneriert werden. Einmalartefakt	-40%
Mit den AsP aus dem Speicher kann auch gezaubert werden	+50%

*: Solcherart gespendetes Blut muss freiwillig gegeben werden, muss von Lebewesen stammen und die verlorenen LeP können ausschließlich durch nächtliche Regeneration zurückgewonnen werden.

Sonstige Artefakte

Folgende Artefakte sind von der Formelregelung ausgenommen, oder unterliegen gesonderten Regelungen.

Artefakt	Basis-Kosten
Magische / Geweihte Waffe	TaW-Kosten° * 35 P
Magische / Geweihte Waffe +1TP	TaW-Kosten° * 110 P
Magische / Geweihte Waffe +2TP	TaW-Kosten° * 250 P
Magische / Geweihte Waffe +3TP	TaW-Kosten° * 470 P
Magische / Geweihte Waffe +4TP	TaW-Kosten° * 790 P

- ° Es sind natürlich die TaW-Kosten der jeweiligen Waffentalents gemeint.

Herstellung von Artefakten

Allgemeines

Um ein Artefakt herstellen zu können muss die Summe aus TaW Ritualkunde und dem ZfW Arcanovi einen bestimmten Wert haben. Beide beteiligten Talente müssen mindestens einen TaW von 2 und alle verwendeten Zauber einen ZfW von 3 aufweisen.

Summe aus ZfW Arcanovi und TaW Ritualkunde	Maximale Basis-Kosten
5	30P
6	70P
7	120P
8	180P
9	250P
10	330P
11	420P
12	520P
13	630P
14	750P
15	880P
16	1020P <small>$5 \cdot (\text{Summe}-4)^2 + 25 \cdot (\text{Summe}-4)$</small>

In ein Artefakt kann fast jeder beliebige Zauber gespeichert werden, den der Zauberer oder einer der Beteiligten Zauberer beherrscht. Wenn mehrere Zauberer für ein Ritual benötigt werden, muss jeder der Beteiligten den Zauber Unitario mindestens auf ZfW in Höhe der Stufe des zu bindenden Zaubers beherrschen. Außerdem können nur Zauber bis zu der Stufe gewirkt werden, deren der Ritualleiter im Arcanovi mächtig ist.

Beachte Regeln zu schadenserhöhenden Effekten auf Seite 5.

Basis-Kosten

Die Basis-Kosten sind gleichzeitig die Kosten die der Besitzer des Artefakts für den Bonus ARTEFAKT auszugeben hat.

Die Berechnung ist bei den einzelnen Artefakt-Arten zu finden.

Reale-Kosten eines Artefakts

Art der Beschaffung	Reale-Kosten in % der Herstellungskosten
Durch den Bonus ARTEFAKT	100%
Durch den Bonus ARTEFAKT und der Besitzer hätte es theoretisch selbst herstellen können.	66%
Erspielt auf einem Live	10 Punkte Freibetrag und darauf folgend 66% SL Entscheid!
Selbst hergestellt auf einem Live	20 Punkte Freibetrag und darauf folgend 50%
Artefakt wurde unbrauchbar gemacht, verschenkt oder verkauft.	0%

Dauer der Herstellung

Beträgt Basis-Kosten des Artefakts in Minuten.

Während dieser Zeit darf/dürfen der/die Zauberer nicht gestört werden. Wenn sie gestört werden muss das Ritual von vorne begonnen werden.

Das Talent Konzentration wirkt dabei unterstützend.

AsP-Kosten der Herstellung

Belaufen sich auf Basis-Kosten / 5 (aufgerundet) +

- Kosten des zu speichernden Zaubers
- Anzahl der AsP die vom Kraftspeicher gespeichert werden können

Um die AsP-Kosten unter mehreren Ritualteilnehmern aufzuteilen müssen alle den Zauber Unitatio mit ZfW 3 beherrschen.

Sonst können die Kraftreserven

Beispiel

Heilring

Zauber: Balsam, Stufe 3, einmal je Live-Tag, benötigt: Arcanovi auf Stufe: 3, Auslöser: Ring anstecken, Basis-Kosten + 5

Basis-Kosten: $5 + 0,5 * 7 * 2 * 2 + 5 = 24$ GP

Dauer: 24 Minuten

AsP-Kosten: $24 / 5 = 4,8 + 2 = 6,8$, aufgerundet = 7 AsP

Dieser Ring heilt einmal je Live-Tag 3 LeP und kostet den Besitzer 24 GP bzw. EP

Glossar

A-LeP	Die bei Ambiente-Kämpfen verwendeten LeP.
A-RS	Der bei Ambiente-Kämpfen verwendete RS.
ArAn	Die Maximale Anzahl an Artefakten die ein Charakter besitzen darf.
ARTEFAKT	Zeigt, dass der folgende Effekt durch ein Artefakt ausgelöst wurde.
AsP	Astralpunkte
AUFGEHOBEN	Kennzeichnet einen durch den Wirker selbst aufgehobenen Effekt
BEREITHALTEN	Ein Zauber der bereitgehalten wurde und nun seine Wirkung entfaltet.
bNSC	befugter Nicht-Spieler-Charakter
Casted-Live	Live mit vorgegebenen Rollen.
CH	Charisma
Check-IN	Alle Teilnehmer müssen sich bei Spielbeginn bei der SL melden.
Co-SL	Kompagnon-Spielleitung
DIREKT	Wird zu Treffern angesagt, um SP zu kennzeichnen.
Einladungs-Live	Live auf dem nur Teilnehmer mit Einladung der SL erwünscht sind.
EP	Erfahrungspunkte
FF	Fingerfertigkeit
Fix-NSC	Fixrollen-Nicht-Spieler-Charakter. Hat eine fixe Rolle & kennt den Plot.
GE	Gewandtheit
GP	Generierungspunkte
GR	Geist-Resistenz
IN	Intuition
IN-TIME	Bezeichnung für innerhalb des Spieles, oder im Spiel befindlich.
KaP	Karmapunkte
KL	Klugheit
LARP	Abkürzung von: Live Action Roleplay, Ausdruck für Liverollenspiel.
Live	Kürzel für Liverollenspiel.
Live-Tag	Beginnt um 0:00 und endet um 24:00 Uhr.
LeP	Lebenspunkte
LT	Live-Tag
LtW	Liturgie-Wert
MeiP	Meisterschaftspunkte, Regeln den Besitz von Fertigkeiten über 3.
NSC	Nicht-Spieler-Charakter, Gehilfe der SL, auch Darsteller genannt.
OFF-PLAY	Außerhalb des Spiels, auch OUT-TIME.
Orga	Die Organisation des Liverollenspiels.
OUT-TIME	Bezeichnung für außerhalb des Spieles, oder nicht im Spiel befindlich.

RS	Rüstungsschutz, schützt vor Treffern.
RP	Ressourcen-Punkte, zur Herstellung von alchemistischen Mixturen
SC	Spieler-Charakter
SF	Spezialfertigkeit.
SL	Spielleitung
SLOWMO	Halbiert die Geschwindigkeit einer Situation oder eines Kampfes.
SNCS	Semi-NSC. Hat eine fixe Rolle & kennt den Plot nicht.
SP	Schadenspunkte (direkt von den LeP abzuziehen)
SPONTAN	Zeigt, dass der Zauber in einer Kurzform gezaubert wurde.
sRS	Schild-Rüstungsschutz, wird für Schildspalter benötigt
TIME-FREEZE	Spielpause: Ohren zuhalten, Augen schließen und summen.
TIME-IN	Befehl zum Beginn des Spiels.
TIME-OUT	Beendet das Spiel sofort. Anweisungen des Ausrufers sind zu folgen.
TIME-STOP	Unterbricht das Spiel für kurze Zeit.
tLeP	temporäre Lebenspunkte
TP	Trefferpunkte: Abzug von der LE, wenn RS auf 0 gefallen ist
TaW	Talent-Wert
ZfW	Zauberfertigkeiten-Wert