

Die Zauberformeln in Doriath

suppletiert durch die Geheimen Zauber der Magierbünde und Geisterwesen

Technik: ABVENENUM PEST UND GALLE - Gift und Seuchenkeim zerfalle!
Dauer: Der Zaubernde spricht die Formel über die zu reinigende Nahrung
15 sec
Probe: KL/KL/GE

Wirkungsweise:
Der Zauber reinigt Nahrungsmittel und Getränke (ca. 10 kg) von allen Giften und Krankheitskeimen.

Kosten: 5 ASP
Reichweite: 1 m
Wirkungsdauer: permanent
Bereich: Verwandlung von Unbelebtem

Technik: ACCELERATUS BLITZGESCHWIND - flieg dahin wie Laub im Wind
Dauer: Der Zauberkundige konzentriert sich und spricht die Formel
2 sec
Probe: KL/GE/KK

Wirkungsweise:
Dieser Zauber kann die Bewegung von Lebewesen kurzzeitig beschleunigen. Für 20 KR verdoppelt sich die Geschwindigkeit des Verzauberten. Im Kampf bedeutet dies um eine Erhöhung des AT / PA um je 2 Punkte. Der Zaubernde kann den Spruch auf sich selbst anwenden.

Kosten: 7 ASP
Reichweite: 7 m
Wirkungsdauer: 20 Kampfrunden
Bereich: Bewegung

Technik: ADLER, WOLF UND HAMMERHAI - tiergleich mein Erscheinen sei!
Dauer: Der Magier kauert sich auf den Boden und spricht die Formel
20 sec
Probe: MU/KL/GE

Wirkungsweise:
Der Zauberer wählt bei Erlernen dieser Formel die Gestalt eines bestimmten Tieres, das nicht kleiner als eine Ratte und nicht größer als ein Pferd sein darf. Er kann sich mit diesem Zauber immer nur in dieses Tier verwandeln. Kleidung und Ausrüstung werden nicht mitverwandelt. Der Magier behält seine Verstandeskraft, ihm stehen aber die körperlichen Fähigkeiten des Tieres zur Verfügung. Er kann in Tiergestalt nicht zaubern, kann sich also vor Ablauf der Wirkungsdauer auch nicht zurück verwandeln. Darum muss er die Wirkungsdauer vorher festlegen.

Kosten: 7 ASP (Verwandlung) plus 2 ASP pro Spielrunde
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Nach ASP-Einsatz
Bereich: Verwandlung von Lebewesen

ADLERAUG UND LUCHSENOHR - Mein scharfer Sinn die Welt durchbohrt!

Technik: Der Zaubernde legt die Hände an die Schläfen und konzentriert sich
Dauer: 5 sec
Probe: KL/KL/GE

Wirkungsweise:
Das gesamte Wahrnehmungsvermögen wird stark verbessert (alle Wahrnehmungsproben -7)

Kosten: 5 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 min
Bereich: Hellsicht

AMICO CONTENDEI - Freund, eil herbei

Technik: Der Zaubernde legt eine Hand an die Stirn und ruft die Formel
Dauer: 5 sec
Probe: CH/CH/KL

Wirkungsweise:
Mit diesem Zauber kann der Magier einer ihm bekannten, lebenden Person einen Hilferuf übermitteln, sofern er den ungefähren Aufenthaltsort dieser Person kennt. Ein magisches Abbild der Person kommt dann für 10 KR zu Hilfe.

Kosten: 8 ASP
Reichweite: Stufe in Tagesreisen
Wirkungsdauer: 90 sec Sendeleistung, 10 KR Hilfe
Bereich: Verständigung

ÄNGSTE LINDERN

Technik: Der Zaubernde tritt vor die Person und legt ihr beide Hände auf die Schultern
Dauer: 20 sec
Probe: MU/CH/CH

Wirkungsweise:
Das Selbstvertrauen des Gefährten wird auf magische Weise gestärkt. Der Zauber wird nach einer gescheiterten Eigenschaftsprobe angewandt und gestattet es eine, ggf. günstigere Wiederholungsprobe. Der Zaubernde kann die Formel nicht auf sich selbst anwenden.

Kosten: 4 ASP plus 1 ASP für jeden Punkt der Probenerleichterung
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: augenblicklich
Bereich: Heilung

AEOLITUS WINDGEBRAUS - Wehe Staub und Rauch hinaus!

Technik: Der Zaubernde spricht die Formel und bläst durch die zum Trichter geformte Hand
Dauer: 3 sec
Probe: KL/CH/KK

Wirkungsweise:
Der Zauber erzeugt einen kurzen, heftigen Windstoß, der z.B. Fackel auslöschten oder Rauch aus einem Zimmer wehen, aber keinen Menschen von den Beinen holen kann. Der Wind weht in die Richtung, in die der Zaubernde geblasen hat.

Kosten: 5 ASP
Reichweite: 10 m
Wirkungsdauer: augenblicklich
Bereich: Verwandlung von Unbelebtem

ANALYS ARCANSTRUKTUR - Entblöße die Magienatur!

Technik: Der Magier fixiert das Ziel seines Interesses
Dauer: 10 sec
Probe: KL/KL/CH

Wirkungsweise:

Mit diesem Spruch kann ein Magier Typ und Ursprung eines Zaubers erkennen, der auf einem Gegenstand oder einer Person liegt, nicht jedoch den speziellen Spruch. Ganz exakt kann er nur solche Sprüche bestimmen, die er selbst beherrscht. Dies gilt auch für Elixiere, Tränke und Artefakte.

Kosten: 10 ASP
Reichweite: 1m
Wirkungsdauer: 1 min
Bereich: Hellsicht

ARCANO PSYCHOSTABILIS - dem Zauber trotz ich gewiss!

Technik: Der Zauberer deutet mit beiden Händen auf den Kopf der Person, deren Widerstand gegen feindliche Magie er stärken will
Dauer: 30 sec
Probe: MU/KL/CH

Wirkungsweise:

Der Zauber hebt die Magieresistenz eines denkenden Wesens für eine Stunde um 2 Punkte. Dieser Spruch kann auf eine Kreatur nur einmal pro Tag angewendet werden. Der Magier kann auch den eigenen Magiewiderstand erhöhen.

Kosten: 7 ASP
Reichweite: 10 m
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Bereich: Verwandlung von Lebewesen

ARCANOVI ZAUBERDING - Geisteskraft in Stab und Ring

Technik: Der Zaubende legt die Hand auf den Gegenstand, in den er einen Zauber fließen lassen will, und spricht die Formeln
Zauberdauer: 1 bis mehrere Stunden
Probe: KL/KL/GE

Wirkungsweise:

Mit Hilfe dieser Formel kann der Zaubende magische Artefakte erschaffen, indem er einen oder mehrere Zauber in einen Gegenstand seiner Wahl fließen lässt.

Kosten: variabel
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: variabel
Bereich: Verwandlung von Unbelebtem

ARMATRUTZ - Schild und Schutz

Technik: Der Magier streicht mit den Händen über seine Brust und spricht die Formel
Dauer: 3 sec
Probe: KL/GE/KK

Wirkungsweise:

Der Zauber erschafft eine unsichtbare Rüstung, die sich nicht hinderlich auswirkt.

Kosten: RS mal RS in ASP, mindestens aber 4 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 Kampf bzw. 1 Spielrunde
Bereich: Kampf

AURIS, NASUS, OCULUS - Aug, Nas und Ohren ein Verdross!

Technik: Der Magier konzentriert sich und spricht die Formel mit geschlossenen Augen
Dauer: 5 bis 15 sec
Probe: KL/CH/GE

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

Kosten: je 5 ASP für Geräusch, Geruch oder Bild
Reichweite: 50 Meter
Wirkungsdauer: bis zu 1 min
Bereich: Illusion

BALSAMSALABUNDE - heile Wunde !

Technik: Der Zaubernde legt eine Hand auf die Wunde und spricht die Formel
Dauer: 1 Spielrunde
Probe: KL/CH/CH

Wirkungsweise:

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

Kosten: 1 ASP pro LP, mindestens aber 7 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: permanent
Bereich: Heilung

BAND UND FESSEL DICH UMRINGT - und in meinen Bannkreis zwingt

Technik: Der Zauberer schreitet einen Kreis um das Opfer ab und spricht dabei die Formel
Dauer: 30 sec
Probe: KL/CH/KK (+MR)

Wirkungsweise:

Dieser Zauber hindert das Opfer (Tier oder denkendes Wesen) am Verlassen des von dem Zauberer mit Schritten abgegrenzten Gebietes. Das Opfer kann in jeder folgenden Spielrunde eine neue Mutprobe versuchen, jedoch sinkt bei weiterem Misslingen der Mutwert weiter.

Kosten: 12 ASP
Reichweite: Das abgeschrittene Gebiet darf einen Radius von maximal 7 m haben
Wirkungsdauer: Stufe des Zauberers in Stunden
Bereich: Beherrschung

BANNBALADIN - dein Freund ich bin

Technik: Der Magier blickt seinem Opfer in die Augen und spricht die Formel
Dauer: 5 sec
Probe: KL/CH/CH (+ MR)

Wirkungsweise:

Der Magier bezaubert einen Gegner, so dass dieser sich für seinen besten Freund hält, und sich bemüht, dem Zauberer jeden Wunsch zu erfüllen. Das Opfer antwortet auf alle Fragen des Magiers wahrheits-gemäß und es führt alle Befehle aus, die es nicht in unmittelbare Lebensgefahr bringen.

Kosten: 8 ASP
Reichweite: 3 m
Wirkungsdauer: Stufe des Magiers in Spielrunden
Bereich: Beherrschung

BEHERRSCHUNGEN BRECHEN

Technik: Der Magier berührt die Stirn des Beherrschten und konzentriert sich mit geschlossenen Augen
Dauer: 1 min
Probe: KL/CH/CH

Wirkungsweise:

Befreiung von Beherrschungszaubern. Mit dieser Formel ist keine Selbstbefreiung eines Beherrschten möglich, da es zum Wesen des Zaubers gehört, dass das Opfer sich nicht gegen ihn auflehnen kann.

Kosten: ST Beherrscher - ST Befreier x 4; mindestens aber 8 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: permanent, aber der Beherrschungsspruch kann erneuert werden
Bereich: Antimagie

BEWEGUNGEN STÖREN

Technik: Der Magier deutet mit der rechten Hand (oder dem Stab) auf das Ziel des Zaubers und beschreibt mit der linken kleine Kreise in der Luft
Dauer: 2 sec
Probe: KL/CH/GE

Wirkungsweise:

Die Formel kann magisch gelenkte oder erzeugte Bewegung stören, z. B. den Flug einer Hexe;
Voraussetzung: die Störformel wird gleichzeitig mit dem Bewegungszauber oder im Verlauf der Bewegung gesprochen. Die Auswirkung des Zaubers legt der Spielleiter fest; er ist nicht geeignet ein fliegendes Ziel tödlich abstürzen zu lassen, wohl aber es zur sofortigen Landung zu zwingen.

Kosten: ST Bewegungsmagier - ST Störer x 3; mindestens aber 6 ASP
Wirkungsdauer: permanent, aber der gestörte Bewegungszauber kann jederzeit erneuert werden
Bereich: Antimagie

BLENDWERK

Technik: Der Schelm blickt - so lange, wie das Trugbild wahren soll - unverwandt auf die Stelle, an der es erscheinen soll
Dauer: 5 sec (bis das Bild erscheint)
Probe: CH/CH/GE

Wirkungsweise:

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Schelm bewegte, dreidimensionale Bilder bis zu 30 qm Größe (aber keine Geräusche oder Gerüche) erscheinen lassen.

Kosten: 7 ASP pro Spielrunde
Reichweite: 30 Meter
Wirkungsdauer: nach Wunsch des Schelms und ASP-Aufwand
Bereich: Illusion

BLITZ DICH FIND - werde blind!

Technik: Der Zaubernde deutet mit Zeige- und Mittelfinger der linken Hand auf das Opfer
Dauer: 1 sec
Probe: KL/KL/GE

Wirkungsweise:

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

Kosten: 5 ASP
Reichweite: 7 m
Wirkungsdauer: 3 Kampfrunden
Bereich: Kampf

BÖSER BLICK

Technik: Der Zaubernde start seinem Opfer in die Augen und spricht *Furcht* oder *Hass*
Dauer: 10 sec
Probe: MU/CH/CH (+MR)

Wirkungsweise:

Wird *Furcht* angewandt, so halbiert sich der Mut-Wert des Opfers. Sinkt der Wert hierbei unter 8, so ist es unfähig, den Zaubernden anzugreifen, und flieht vor ihm, sobald dieser ihn bedroht.
Wird *Hass* ausgelöst, so verwandelt sich jedes friedfertige Opfer in einen Hass erfüllten Kämpfer, der auf die geringste Feindseligkeit mit rasenden Attacken reagiert: 2 Attacken pro KR, keine Parade (der Hass kann sich auch gegen den Zaubernden richten).

Kosten: 8 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Stufe des Zaubernden plus 8 Kampfrunden
Bereich: Beherrschung

BRENNE, TOTES STOFF!

Technik: Der Zaubernde legt die Hand auf das Material, das er in Brand setzen will
Dauer: 3 sec
Probe: MU/KL/KK

Wirkungsweise:

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

Kosten: W20 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: W20 Sekunden
Bereich: Verwandlung von Unbelebtem

CAMPUS FRANGORAM

Technik: Der Zaubernde beschreibt mit dem Stab einen Kreis
Dauer: 3 sec
Probe: CH/GE/KK

Wirkungsweise:

Durch den Zauber entsteht eine Halbkugel, in der alle lebenden Wesen bewegungsunfähig sind. Das Feld ist statisch!

Kosten: 8 ASP pro Spielrunde
Reichweite: Stufe in Metern
Wirkungsdauer: Stufe in Minuten
Bereich: Kampf

CAMPUS INVER MAGICUS

Technik: Der Zaubernde beschreibt mit dem Stab einen Kreis
Dauer: 3 sec
Probe: CH/CH/GE

Wirkungsweise:

Durch den Zauber entsteht eine Halbkugel, in der jegliche Magie ruht. Das Feld ist statisch!

Kosten: 6 ASP pro Spielrunde
Reichweite: Stufe in Metern
Wirkungsdauer: Stufe in Minuten
Bereich: Antimagie

CHAMAELIONI MIMIKRY - Feindes Auge sieht mich nie

Technik: Der Zaubernde erstarrt zu völliger Bewegungslosigkeit
Dauer: 2 sec
Probe: KL/CH/GE

Wirkungsweise:

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

Kosten: 5 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 Spielrunde
Bereich: Illusion

CLAUDIBUS CLAVISTIBOR - Seid verschlossen, Tür und Tor!

Technik: Der Zaubernde legt eine Hand auf das Schloss, das er verschließen will
Dauer: 3 sec
Probe: KL/GE/KK

Wirkungsweise:

Magische Verriegelung einer Tür. Die Sperre kann nur durch Kraft oder Magie überwunden werden.

Kraft: (Stufe+ASP des Magiers) x 2 = Zuschlag auf die Kraftprobe

Magie: Stufe+ASP des Magiers = Nötige ASP für einen Öffnungszauber

Kosten: nach Wunsch des Magiers
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Stufe des Magiers in Spielrunden
Bereich: Verwandlung von Unbelebtem

CONSEQUI COMITARIUS - Sage mir, wohin ich muss

Technik: Der Zaubernde legt eine Hand auf die zu bezaubernde Materie
Dauer: 5 sec
Probe: GE/KK/KK

Wirkungsweise:

Dieser Zauber ermöglicht es, Materie mitzunehmen, ohne sie zu tragen. Der bezauberte Gegenstand folgt dem Magier im Abstand von einem Meter.

Kosten: 1 ASP pro 20u
Reichweite: 1 m
Wirkungsdauer: Stufe des Magiers in Minuten
Bereich: Verwandlung von Unbelebtem

DAS SINNEN FREMDER WESEN - kann ich verstehn und lesen

Technik: Der Zaubernde wirft einen raschen Blick auf das Tier, dessen Gedanken er lesen will, dann konzentriert er sich mit geschlossenen Augen auf die Gedankenbilder
Dauer: 20 sec
Probe: MU/KL/CH (+MR)

Wirkungsweise:

Mit Hilfe dieser Formel kann der Magier die Gedanken- und Gefühlsbilder eines Tieres aufnehmen. Wenn der Meister dem Spieler diese Bilder beschreibt, sollte er bedenken, dass selbst intelligente Tiere nur eine äußerst eingeschränkte Wahrnehmung besitzen und für sie die Welt nur aus Futterplätzen, Beutetieren, Fluchhindernissen und Fressfeinden besteht.

Kosten: 7 ASP
Reichweite: 10m
Wirkungsdauer: 15 sec
Bereich: Verständigung

DECREPITUS IN CAPITALIS

Technik: Der Magier schließt die Augen und konzentriert sich auf sein Opfer
Dauer: 10 min
Probe: MU/KK/KK

Wirkungsweise:
Durch den Zauber bringt der Borbaradianer seinen Feind zum Zerplatzen. Dieser Zauber ist nur einmal im Jahr möglich.

Kosten: 20 ASP, davon 2 permanent
Reichweite: 700 m
Wirkungsdauer: permanent
Bereich: Kampf

DESTRUCTIBO ARCANITAS - die Zauberwirkung dich verlass!

Technik: Der Magier zeichnet mit der Hand einen Drudenfuß über den Gegenstand, der entzaubert werden soll
Dauer: 1 min
Probe: KL/KL/GE (+ Zuschlag nach Maßgabe des Meisters)

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

Kosten: permanente ASP, vom Meister festgelegt
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: permanent
Bereich: Antimagie

DRUIDENRACHE

Technik: Der Zaubernde wendet sich mit gespreizten Armen und Beinen nach Osten
Dauer: 20 sec
Probe: MU/MU/KK

Wirkungsweise:
Die Druidenrache ist ein spektakulärer Akt der Selbstvernichtung, bei der der Zaubernde seine KK und seine verbliebene LE in ASP umwandelt. Die dadurch gewonnene Kraft kann er in den letzten Zauber seines Lebens legen. Für diesen Zauber steigt seine Stufe um 5 Punkte. Die Proben für die Druidenrache und den anschließenden letzten Zauber werden um je 5 Punkte erleichtert.

Kosten: die gesamte Lebensenergie
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 Stunde, dann muss der Zauber ausgeführt sein - sonst war das Opfer vergebens
Bereich: Verwandlung von Lebewesen

DUNKELHEIT

Technik: Der Magier formt die Hände zu einer geschlossenen Kugel und schließt die Augen
Dauer: 5 sec
Probe: KL/KL/GE

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

Kosten: 3 ASP pro Spielrunde
Reichweite: 10 m
Wirkungsdauer: Stufe des Magiers in Minuten
Bereich: Verwandlung von Unbelebtem

DUPLICATUS DOPPELPEIN - Verflucht soll das Auge sein!

Technik: Der Magier hebt die Hände - Handflächen nach außen - vor das Gesicht, spreizt die Finger und verschiebt die Hände mehrfach gegeneinander
Dauer: 5 sec
Probe: KL/CH/GE

Wirkungsweise:

Der Magier erschafft durch diese Formel einen Doppelgänger, der sich synchron mit ihm bewegt, dabei ständig mit ihm verschmilzt und sich wieder von ihm trennt, so dass ein Gegner kaum feststellen kann, welches der echte Magier ist, und ihn nur mit 50% Wahrscheinlichkeit trifft. Der Magier kann für sich und jeden seiner Gefährten bis zu zwei Doppelgänger erschaffen.

Kosten: 8 ASP pro Doppelgänger
Reichweite: 0 (Gefährten berühren!)
Wirkungsdauer: 10 KR
Bereich: Illusion

DURCH MARMORSTEIN UND EISENWAND

Technik: Der Schelm tritt vor das Hindernis, schließt die Augen und geht hindurch
Dauer: 5 sec
Probe: KL/GE/KK

Wirkungsweise:

Ein Zauber, mit dem der Schelm durch Wände und Hindernisse gehen kann. Pro Stufe kann er 5 cm massives Material durchdringen. Stellt sich das Material als zu dick heraus oder zögert der Schelm bei seinem Vorhaben, so wird er von dem Hindernis wieder ausgespien.

Kosten: 10 ASP
Reichweite: maximal 1 m
Wirkungsdauer: augenblicklich
Bereich: Bewegung

ECLIPTIFACTUS DUNKLE MACHT - Kampfgefährte aus der Nacht

Technik: Der Magier fixiert seinen Schatten und hebt die Arme in beschwörender Geste
Dauer: 5 sec
Probe: MU/KL/KK

Wirkungsweise:

Dieser Zauber bewirkt, dass der Schatten des Magiers mit Eigenleben erfüllt wird und an dessen Seite kämpft. Die Kampfwerte und die LE entsprechen denen des Magiers, der Schatten handelt eigenständig, kann aber nicht zaubern. Stirbt der Schatten, so verliert der Zauberer schlagartig seine gesamten ASP, davon 2 ASP permanent, und die Hälfte seiner Lebensenergie, davon 1 LP für immer. Es dauert sieben Wochen, bis dem Magier ein neuer Schatten nachgewachsen ist. Stirbt der Magier, so wütet der Schatten als seelenlose Kampfmaschine weiter, bis auch er vernichtet wird.

Kosten: 5 ASP plus 2 ASP pro Kampfrunde
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: nach ASP-Einsatz
Bereich: Kampf

EIGENSCHAFTEN SEID GELESEN - enthülle mir dein innres Wesen

Technik: Der Zaubernde mustert sein Opfer von oben nach unten und konzentriert sich
Dauer: 15 sec
Probe: KL/KL/CH (+MR)

Wirkungsweise:

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

Kosten: 7 ASP
Reichweite: 3 m
Wirkungsdauer: 15 sec
Bereich: Hellsicht

EIGNE ÄNGSTE QUÄLEN DICH!

Technik: Der Magier berührt sein Opfer und spricht die Formel
Dauer: 3 sec
Probe: MU/KL/CH (+MR)

Wirkungsweise:

Der Zauber setzt das Opfer seinen tiefsten Ängsten aus. Es ist zunächst zu keiner Handlung fähig und verliert pro Stunde einen Punkt jeder seiner Eigenschaften. Diese regenerieren sich nach Ablauf des Zaubers ebenso langsam wieder. Ist während der Wirkungsdauer die Klugheit unter 0 gefallen, so kann mit 10% Wahrscheinlichkeit bleibender Schaden entstanden sein.

Kosten: W20 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Stufe des Magiers in Stunden
Bereich: Beherrschung

EISENSTOß UND GRÜNER SPAN - an Klingen nagt der Zeiten Zahn

Technik: Der Magier berührt die Waffe des Gegners mit seiner eigenen Waffe
Dauer: 2 sec
Probe: KL/CH/GE

Wirkungsweise:

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

Kosten: 5 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: siehe oben
Bereich: Kampf

ELFEN, FREUNDE, HÖRT DEN RUF - den ich stumm im Geist erschuf

Technik: Der Zaubernde legt die Hand an die Stirn und schließt die Augen
Dauer: 5 sec
Probe: KL/KL/CH

Wirkungsweise:

Der Zaubernde sendet eine geistige Botschaft aus, die von jedermann im Wirkungsbereich aufgefangen werden kann, der diesen Zauber gleichfalls beherrscht (Zauberfertigkeit 1).

Kosten: 5 ASP für eine Botschaft von 10 sec; nur der Aussender muss Energie einsetzen
Reichweite: Stufe mal 100 m
Wirkungsdauer: je nach ASP-Aufwand
Bereich: Verständigung

ERINNERUNG VERLASSE DICH

Technik: Der Magier berührt sein Opfer und spricht die Formel
Dauer: 3 sec
Probe: MU/KL/CH (+MR)

Wirkungsweise:

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

Kosten: W20 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Stufe des Magiers in Stunden
Bereich: Beherrschung

EXPELL ADUMBRATIO

Technik: Der Magier schiebt den Schatten seiner rechten Hand über den der linken Hand
Dauer: 1 min
Probe: GE/GE/CH

Wirkungsweise:

Mit diesem Spruch kann der Zauberer sowohl den eigenen als auch fremde Schatten entfernen - auch wenn diese belebt sind.

Kosten: 2 ASP
Reichweite: 9 m
Wirkungsdauer: 10 SR
Bereich: Illusion

EXPOSAMI CREATUR - Weise mir des Lebens Spur!

Technik: Der Waldelf konzentriert sich und hält die Hände muschelförmig hinter die Ohren
Dauer: 10 sec
Probe: KL/KL/CH

Wirkungsweise:

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

Kosten: 5 ASP
Reichweite: 30 m
Wirkungsdauer: 10 sec
Bereich: Hellsicht

FEUERBANN

Technik: Der Zaubernde formt mit der Hand über einer kleinen Flamme eine Halbkugel
Dauer: 15 sec
Probe: MU/MU/KK

Wirkungsweise:

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

Kosten: 7 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Stufe der Hexe in Spielrunden
Bereich: Verwandlung von Lebewesen

FEUERKLEID

Technik: Der Borbaradianer fährt mit der Hand von der Maske aus über seinen Körper
Dauer: 1 min
Probe: MU/MU/GE

Wirkungsweise:

Dieser Spruch hüllt den Zauberer in gelb-blaue Flammen, die einen Angriff auf ihn sehr erschweren (jede Berührung verursacht 3W Schadenspunkte). Allerdings fügt er sich bei der oben beschriebenen Prozedur selbst 2 Schadenspunkte zu.

Kosten: 12 ASP, davon 2 permanent
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Stufe des Borbaradianers in Spielrunden
Bereich: Maskenzauber

FISTUCA MAGICUS

Technik: Der Zaubernde beugt sich nach vorne und spricht die Formel
Dauer: 1 min
Probe: KK/KK/GE

Wirkungsweise:

Der Zauber schafft einen grünlich leuchtenden, magischen Rammbock, der auf Befehl des Magiers Tore oder Wände einreißen kann, aber auch feindlichen Horden gefährlich wird (34 SP).

Kosten: 27 ASP pro Spielrunde
Reichweite: 3 m
Wirkungsdauer: nach ASP-Einsatz
Bereich: Kampf

FLIM FLAM FUNKEL - Licht ins Dunkel

Technik: Der Zaubernde schnippt mit den Fingern, während er die Formel spricht
Dauer: 2 sec
Probe: KL/KL/GE

Wirkungsweise:

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

Kosten: 1 ASP pro Spielrunde
Reichweite: Licht leuchtet 10 m weit
Wirkungsdauer: nach ASP-Einsatz
Bereich: Verwandlung von Unbelebtem

FLUCH DER PESTILENZ

Technik: Der Zaubernde fixiert sein Opfer
Dauer: 10 sec
Probe: MU/KL/CH (+MR)

Wirkungsweise:

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

Kosten: Stufe der Krankheit mal 3 ASP
Reichweite: 1m
Wirkungsdauer: je nach Krankheitsdauer
Bereich: Verwandlung von Lebewesen

FORAMEN FORAMENOR - Öffnet euch, Tür und Tor!

Technik: Der Magier berührt das Schloss dreimal mit der Hand
Dauer: 5 sec
Probe: KL/KL/GE

Wirkungsweise:

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

Kosten: je nach Verschluss zwischen 2 und 10 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: bis wieder zugesperrt wird
Bereich: Bewegung

FULMINICTUS-DONNERKEIL - triff und töte wie ein Pfeil!

Technik: Der Magier deutet mit der linken Faust auf das Opfer und ruft die Formel
Dauer: 2 sec
Probe: KL/GE/KK

Wirkungsweise:

Der Zaubernde erzeugt einen magischen Schaden, der jede gewöhnliche Rüstung glatt durchdringt. Der Zaubernde rollt 3 W6 und addiert seine Stufe. Gesamtergebnis gleich Anzahl der Schadenspunkte, die direkt von der Lebensenergie des Getroffenen abgezogen werden.

Kosten: 1 ASP pro zugefügtem SP
Reichweite: 7 m
Wirkungsdauer: augenblicklich
Bereich: Kampf

FUNDA MAGICUS

Technik: Der Zaubernde wirbelt seinen Stab über dem Kopf und spricht die Formel
Dauer: 1 min
Probe: KK/GE/GE

Wirkungsweise:

Der Zauber schafft eine grünlich leuchtende, magischen Schleuder (TP: 1W+4), die im Kampf mit hoher Treffsicherheit (GE -1) eingesetzt werden kann.

Kosten: 6 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 SR
Bereich: Kampf

FURCHTBARE GESTALT

Technik: Der Zaubernde hält beide Arme gekreuzt vors Gesicht
Dauer: 1 min
Probe: KL/CH/GE (+MR)

Wirkungsweise:

Der Zauberer kann sich mit diesem Spruch das Äußere eines Furcht erregenden Wesens geben. Seine Gegner müssen eine KL-Probe +7 schaffen, um die Illusion zu durchschauen.

Kosten: 6 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 10 KR
Bereich: Illusion

FUROR, BLUT UND SULPHURDAMPF - helfet mir in diesem Kampf!

Technik: Der Magier zeichnet ein Pentagramm in die Luft, gleichzeitig ruft er die Formel.
Dauer: 5 sec für die Beschwörung, plus 2 W20 sec, bis der Dämon erscheint
Probe: MU/MU/CH (plus Zuschlag nach Mächtigkeit des Dämons)

Wirkungsweise:

Mit diesem Zauber kann der Magier einen Niederen Dämonen beschwören.

Mißlingen der Beschwörungsprobe (W6): 1-4: kein Dämon; 5-6: ein Gehörter Dämon tritt auf.

Beherrschungsprobe gegen die Stufe des Magiers, erschwert nach Mächtigkeit des Dämons.

Mißlingen der Beherrschungsprobe (W6): 1-3 der Dämon zieht sich verärgert in seine Sphäre zurück; die eingesetzten ASP sind verloren; 4-6 der Dämon wendet sich voll Zorn gegen den Magier.

Kosten: 13 ASP für die Beschwörung; Beherrschung je nach Dämon
Reichweite: Der Dämon kann sich zur Erledigung seines Auftrages beliebig weit entfernen
Wirkungsdauer: je nach ASP-Aufwand
Bereich: Beschwörung

GARDIANUM PARADEI - Schütze mich vor Zauberei!

Technik: a) Der Magier lässt den Zauberstab waagrecht über den Kopf horizontal rotieren.
b) Magiekundige Helden ohne Zauberstab schreiten die Wirkungszone ab
Dauer: (a) 2 sec (b) 5 sec
Probe: KL/CH/KK

Wirkungsweise:

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

Kosten: siehe oben
Reichweite: 3 m
Wirkungsdauer: 1 Spielrunde
Bereich: Antimagie

GEISTER AUSTREIBEN

Technik: Der Zaubermagier zeichnet ein Pentagramm auf den Boden, in das die Geister verschwinden sollen. Anschließend ruft er die Formel.
Dauer: 5 min
Probe: MU/MU/CH

Wirkungsweise:

Mit diesem Zauber werden Geister und mindere Geister in für Sterbliche unzugängliche Sphären vertrieben.

Kosten: 13 ASP pro Geist
Reichweite: 13 m
Wirkungsdauer: augenblicklich
Bereich: Beschwörung

GEISTER BESCHWÖREN

Technik: Der Magier entzündet eine Fackel (oder ein anderes kleines Feuer) und konzentriert sich auf den Rauch.
Dauer: 30 sec
Probe: MU/MU/CH

Wirkungsweise:

Mit diesem Zauber kann ein Wesen aus der Gruppe der Geister herbeigerufen werden. Der Magier kann den Geist um Informationen oder Hilfe bitten, ihn aber nicht unter seinen Willen zwingen.

Kosten: 11 ASP pro Geist
Reichweite: 1000 m
Wirkungsdauer: Der Geist entscheidet, wie lange er bleiben will.
Bereich: Beschwörung

GIGANTE DICTE AUDIENS

Technik: Der Zaubernde hebt den Zeigefinger und ruft die Formel
Dauer: 30 sec
Probe: KK/KK/KL (+MR)

Wirkungsweise:

Dieser Zauber verleiht den Magier Herrschaft über einen (bereits anwesenden) Riesen, soweit die Befehle nicht die Existenz des Riesen gefährden.

Kosten: 18 ASP
Reichweite: 20 m
Wirkungsdauer: 1 SR
Bereich: Beherrschung

GROSSE GIER

Technik: Die Hexe tippt mit dem Zeigefinger auf die Stirn des Opfers und sagt:
"Was du jetzt wirklich brauchst, ist (sind) ..."
Dauer: 5 sec
Probe: KL/CH/CH (+MR)

Wirkungsweise:

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

Kosten: 8 ASP pro Spielrunde
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: je nach ASP-Aufwand
Bereich: Beherrschung

GROSSE VERWIRRUNG

Technik: Der Zaubernde versetzt seinem Opfer einen leichten Klaps auf die Stirn
Dauer: 2 sec
Probe: KL/KL/CH (+MR)

Wirkungsweise:

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

Kosten: Die KL-Proben werden um so viele Punkte erschwert, wie ASP investiert wurden
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Stufe des Zaubernden in Spielrunden
Bereich: Beherrschung

GROSSE ZERSTÖRUNG

Technik: Der Zaubernde schlägt mit dem Stab 3 x auf den Boden
Dauer: 10sec
Probe: MU/KK/GE/CH

Wirkungsweise:

Der Zauber vernichtet jedes Leben und alle Artefakte im vom Magier bestimmten Umkreis. Magie bleibt jedoch unbeschadet, jeder Zauber hält der Großen Zerstörung stand.

Kosten: Radius der Zerstörung in Metern = ASP
Reichweite: 11 m
Wirkungsdauer: permanent
Bereich: Kampf

HAGELSCHLAG

Technik: Der Zaubernde trommelt mit den Fingern auf den Boden
Dauer: 3 min
Probe: CH/CH/KK

Wirkungsweise:

Das vom Magier bezeichnete Gebiet wird von einem Hagelsturm heimgesucht.

Kosten: 6 ASP
Reichweite: 777 m
Wirkungsdauer: Stufe des Zaubernden in Minuten
Bereich: Kampf

HALLUZINATION

Technik: Der Druide fixiert das Opfer und deutet auf die Stelle, an der diesem das Trugbild erscheinen soll.
Dauer: 5 sec
Probe: KL/CH/CH (+MR)

Wirkungsweise:

Dieser Spruch erzeugt bei einem Gegner (nicht aber bei dessen Gefährten) ein Trugbild nach Willen des Druiden, das dem Opfer völlig real erscheint, zum Beispiel eine reich gedeckte Tafel oder einen gähnenden Abgrund.

Kosten: 10 ASP
Reichweite: 7 m
Wirkungsdauer: Stufe des Zaubernden in Spielrunden
Bereich: Beherrschung

HARMLOSE GESTALT

Technik: Die Hexe schlägt die Hände vors Gesicht und kauert sich zusammen
Dauer: 10 sec
Probe: KL/CH/GE

Wirkungsweise:

Wenn die Hexe die Hände herunternimmt, erscheint sie in neuer, harmloser Gestalt, z.B. als Krüppel oder kleines Kind. Auffällige Ausrüstungsgegenstände und Vertraute (die Tierbegleiter der Hexen) können aber nicht verborgen werden.

Kosten: 6 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Stufe der Hexe in Spielrunden
Bereich: Illusion

HEPTAGON UND KRÖTENEI - gehörnte Schrecken werdet frei!

Technik: Der Magier zeichnet ein Heptagramm auf den Boden, konzentriert sich auf den Dämon und spricht die Formel
Dauer: 1 min für die Beschwörung, plus W6 min, bis der Dämon erscheint
Probe: MU/MU/CH (plus Zuschlag nach Mächtigkeit des Dämons)

Wirkungsweise:

Bei Gelingen dieses Zaubers erscheint im Zentrum des Siebensterns ein Gehörter Dämon.

Mislingen der Beschwörungsprobe (W6): 1-3: kein Dämon; 4-5: ein Niederer Dämon tritt auf; 6: bei einer weiteren 6 erscheint ein ERZDÄMON !!!

Beherrschungsprobe gegen die Stufe des Magiers, erschwert nach Mächtigkeit des Dämons.

Mislingen der Beherrschungsprobe (W6): 1-3 der Dämon zieht sich verärgert in seine Sphäre zurück; die eingesetzten ASP sind verloren; 4-6 der Dämon wendet sich voll Zorn gegen den Magier.

Kosten: 23 ASP für die Beschwörung; Beherrschung je nach Dämon
Reichweite: Der Dämon erscheint im Heptagramm. Für die Ausführung des ihm erteilten Auftrages kann er sich beliebig weit entfernen.
Wirkungsdauer: je nach ASP-Aufwand
Bereich: Beschwörung

HERR ÜBER DAS TIERREICH

Technik: Der Druide fixiert das Tier und bewegt den Zeigefinger vor dessen Augen
Dauer: 5 sec
Probe: MU/MU/CH (+MR)

Wirkungsweise:

Mit diesem machtvollen Spruch kann der Druide praktisch jedes Tier in seinen Bann ziehen und ihm Befehle geben. Unter der Wirkung des Spruchs reagiert das Tier wie gut dressiert, es kann als Kampfgenosse, Überbringer von Nachrichten o. ä. eingesetzt werden.

Kosten: Monsterklasse des Tieres in ASP
Reichweite: 3m
Wirkungsdauer: Stufe des Zauberers in Spielrunden
Bereich: Beherrschung

HEXENBLICK

Technik: Die Hexe sieht ihrem Gegenüber starr in die Augen
Dauer: 7 sec
Probe: MU/CH/CH

Wirkungsweise:

Mit Hilfe dieses Zaubers können Hexen einander an den Augen erkennen. Ist der Mensch, den eine Hexe anschaut, selbst eine Hexe, so verfärbt sich die Iris des Angeschauten und der Betrachterin in ein dunkles Purpur. Diese Verfärbung kann aber nur von Hexen wahrgenommen werden.

Kosten: Je 2 ASP. Die Angeschaute kann sich nicht gegen diesen ASP-Verlust wehren
Reichweite: 3 m
Wirkungsdauer: 7 sec
Bereich: Verständigung

HEXENHOLZ

Technik: Die Hexe berührt den Gegenstand und konzentriert sich eine Spielrunde lang
Dauer: 1 Spielrunde
Probe: KL/GE/KK

Wirkungsweise:

Mit diesem Zauber läßt die Hexe die Kräfte der Erde wieder in totes Holz fließen. So kann sie den Gegenstand beleben und ihn aus der Ferne dirigieren. Das Holz ist zu langsam, um Kampfhandlungen auszuführen, für einen kräftigen Schlag oder ein Stuhlwegziehen reicht es aber aus.

Kosten: 5 ASP plus 1 ASP pro Spielrunde
Reichweite: Der Abstand zum Gegenstand darf nie größer als 7 m sein.
Wirkungsdauer: nach ASP-Aufwand
Bereich: Bewegung

HEXENKNOTEN

Technik: Die Hexe verknottet ein Haar oder ein Stück Schnur und wirft es hinter sich.
Dauer: ca 10 sec
Probe: KL/KL/CH

Wirkungsweise:

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

Kosten: 4 ASP
Reichweite: 0 (Lage des Knotens)
Wirkungsdauer: Stufe der Hexe in Minuten
Bereich: Illusion

HEXENSPEICHEL

Technik: Die Hexe streicht ihren Speichel auf die Wunde des Verletzten; bei Krankheiten und Vergiftungen wird der Speichel auf die Zunge des Erkrankten aufgetragen
Dauer: 20 sec
Probe: CH/CH/GE

Wirkungsweise:

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

Kosten: siehe Wirkungsweise
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: permanent
Bereich: Heilung

HÖLLENFEUER, WÜSTENHITZE - drei Tage schwitze

Technik: Der Zauberer wischt sich imaginären Schweiß von der Stirn
Dauer: 2 sec
Probe: CH/GE/KK (+ MR)

Wirkungsweise:

Das Opfer leidet für höchstens drei Tage an einem unangenehmen Hitzegefühl. Dabei schwitzt es ständig und hat daher einen großen Flüssigkeitsbedarf. Im Kampf kann Schwächung und Ablenkung auftreten.

Kosten: 8 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 3 Tage
Bereich: Verwandlung von Lebewesen

HÖLLENPEIN ZERREISSE DICH!

Technik: Der Zauberer berührt sein Opfer mit der Hand
Dauer: 2 sec
Probe: KL/CH/KK (+MR)

Wirkungsweise:

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

Kosten: W20 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Stufe des Magiers mal 10 sec
Bereich: Kampf

HORRIPHOBUS SCHRECKENSPEIN - fahr in deine Glieder ein !

Technik: Der Magier bedroht das Opfer mit der geballten Faust und brüllt die Formel
Dauer: 3 sec
Probe: MU/KL/CH (+MR)

Wirkungsweise:

Von diesem Zauber wird das Opfer so stark demoralisiert, dass es entweder schreiend das Weite sucht oder sich Angst erfüllt in einer Ecke zusammenkauert.

Kosten: 7 ASP
Reichweite: 7 m
Wirkungsdauer: 3 Spielrunden
Bereich: Beherrschung

IGNIFACIUS FLAMMENSTRAHL - magisch Feuer schmelzet Stahl

Technik: Der Zauberer hebt die rechte Hand zur Schulter, konzentriert sich auf die Formel und deutet dann ruckartig auf sein Opfer
Dauer: 4 sec
Probe: KL/GE/GE

Wirkungsweise:

Der Magier legt fest, wie viele W6 Trefferpunkte die Lanze anrichten soll. Er kann maximal Stufe plus 1 Würfel einsetzen. Für je 10 erzielte TP verliert das Opfer einen Punkt seines Rüstungsschutzes. Für jeden eingesetzten Würfel verliert das Opfer einen Punkt auf AT oder PA, wobei die Abzüge möglichst gleichmäßig zu verteilen sind.

Kosten: Anzahl der TP in ASP
Reichweite: 21 m
Wirkungsdauer: augenblicklich
Bereich: Kampf

ILLUSIONEN ZERSTÖREN

Technik: Der Magier klatscht dreimal in die Hände
Dauer: 3 sec
Probe: KL/KL/CH

Wirkungsweise:

Mit dieser Formel können Illusionszauber aller Art gebrochen werden.

Kosten: ST Illusionsmagier - ST Störer x 2 ; mindestens aber 5 ASP
Reichweite: 7 m
Dauer: permanent, aber der Illusionszauber kann erneuert werden
Bereich: Antimagie

IN DEIN TRACHTEN, FÜHLEN, DENKEN - will ich meine Sinne lenken

Technik: Der Zaubernde sieht seinem Opfer ins Gesicht und konzentriert sich
Dauer: 10 sec
Probe: KL/KL/CH (+MR)

Wirkungsweise:

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

Kosten: 8 ASP
Reichweite: 3 m
Wirkungsdauer: 10 sec
Bereich: Hellsicht

IN SEE UND FLUSS, AUF MEERESGRUND - atme Wasser durch den Mund

Technik: Der Zaubernde schöpft eine Handvoll Wasser und bläst sacht darüber
Dauer: 15 sec
Probe: MU/KL/KK

Wirkungsweise:

Der Zauber verändert die Atmungsorgane des Magiers in die eines Wasserwesens. Der Magier kann die Formel auch auf seine Gefährten anwenden. Da der Zauber im Wasser nicht erneuert werden kann, muss der Magier Wirkungsdauer vorher festlegen.

Kosten: 7 ASP pro Spielrunde und Person
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: nach ASP-Einsatz
Bereich: Verwandlung von Lebewesen

KAMPFZAUBER STÖREN

Technik: Der Magier reckt die geballte linke Faust in die Luft und deutet mit der Rechten (oder dem Stab) auf das Ziel des Zaubers
Dauer: 3 sec
Probe: MU/KL/CH

Wirkungsweise:

Die Formel unterbricht jeden gegnerischen Zauber, der einen Kampf indirekt beeinflussen soll. Magische Waffen werden zu normalen Waffen, für magisch veränderte Kampfwerte gilt der Normzustand, magisch gelenkte Geschosse treffen normal usw. Bei einem Gefecht muss jeder gegnerische Zauber einzeln gebrochen werden.
Gegen direkte magische Attacken (Fulminictus) schützt der Zauber nicht.

Kosten: 4 ASP pro Kampfrunde
Reichweite: 10 Meter
Wirkungsdauer: nach investierten ASP; anschl. werden die Kampfzauber wieder aktiv.
Bereich: Antimagie

KLARUM PURUM KRÄUTERSUD - frei von Gift wird alles Blut

Technik: Der Zauberer legt dem Vergifteten die Hand aufs Herz und spricht die Formel
Dauer: 7 sec
Probe: KL/KL/CH

Wirkungsweise:

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

Kosten: 1 ASP pro Stufe des Giftes
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: permanent
Bereich: Heilung

KLICKERADOMMS

Technik: Der Schelm schnippt mit den Fingern in Richtung des Gegenstands
Dauer: 1 sec
Probe: KL/GE/KK

Wirkungsweise:

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

Kosten: 3 ASP pro Gegenstand
Reichweite: 10 m
Wirkungsdauer: augenblicklich
Bereich: Bewegung

KOBOLDSGESCHENK

Technik: Der Schelm überreicht seinem Opfer, während er ihm in die Augen sieht, eine Handvoll eines beliebigen Materials, z.B. einen Pferdeapfel oder Frosch.
Dauer: 2 - 10 sec
Probe: CH/CH/GE

Wirkungsweise:

Der Beschenkte glaubt, einen Gegenstand nach Wunsch des Schelms in Händen zu halten.

Kosten: 4 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: maximal 12 Spielrunden
Bereich: Illusion

KOMM KOBOLD, KOMM

Technik: Der Schelm formt die Hände zu einem Trichter und stößt einen koboldischen (also fast unhörbaren) Jodler aus.
Dauer: 7 sec
Probe: MU/CH/CH

Wirkungsweise:

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

Kosten: 15 ASP
Reichweite: 1000 m
Wirkungsdauer: je nach Situation
Bereich: Beschwörung

KRÄHENRUF

Technik: Die Hexe formt die Hände vor dem Mund zu einem Trichter und stößt ein schrilles Krächzen aus.
Dauer: 7 sec
Probe: MU/CH/CH

Wirkungsweise:

Die Hexe ruft einen Schwarm von Stufe plus 2 Krähen aus dem Nichts zur Hilfe, die sich sofort auf ihre Gegner stürzen. (Die Werte einer Krähe: LE: 5, AT: 8; PA: 0, TP: 1SP, MK: 2)

Kosten: 13 ASP
Reichweite: 25 m
Wirkungsdauer: 10 Kampfrunden
Bereich: Beschwörung

LACHKRAMPF

Technik: Der Schelm sieht dem Opfer in die Augen und grinst es breit an
Dauer: 3 sec
Probe: CH/CH/GE

Wirkungsweise:

Eine Schelmerei, die das Opfer vor Lachen in Atemnot geraten lässt. Während des Lachkrampfes sind dem Opfer keine vernünftigen Handlungen möglich, es kann aber versuchen sich alle 5 sec mit einer gelungenen Mutprobe zu beruhigen.

Kosten: 7 ASP
Reichweite: 5 m
Wirkungsdauer: so lange, bis die Mutprobe gelingt
Bereich: Beherrschung

LAMPENBANN

Technik: Der Magier zeigt dem Geist den Eingang des Gefäßes und spricht die Formel
Dauer: 2 - 5 min
Probe: MU/MU/KK

Wirkungsweise:

Mit diesem Zauber kann ein Geist in ein Gefäß (Flasche, Lampe) gebannt werden.

Kosten: MK : 2 = ASP
Reichweite: 5 m
Wirkungsdauer: bis der Bann aufgehoben wird
Bereich: Beschwörung

LANGER LULATSCH - Kleiner Dotz

Technik: Der Zaubernde blickt auf das Opfer, dann entweder nach oben oder auf den Boden
Dauer: 2 sec
Probe: CH/GE/KK

Wirkungsweise:

Durch diese Formel wird das Opfer entweder auf die dreifache Länge seines Körpers gestreckt oder auf ein Drittel reduziert. In beiden Fällen verändert sich die Masse des Opfers nicht, so dass entweder eine lebende Bohnenstange oder eine Kürbisgestalt entsteht. Während der Wirkungsdauer des Zaubers ist das Opfer immun gegen alle normalen und magischen Angriffe.

Kosten: 10 ASP pro Kreatur und Spielrunde
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: nach ASP-Einsatz
Bereich: Verwandlung von Lebewesen

LEUCHTENDES EISEN - soll den Weg mir weisen

Technik: Der Zaubernde berührt den metallenen Gegenstand und spricht die Formel
Dauer: 25 sec
Probe: KL/GE/KK

Wirkungsweise:

Dieser Zauber verwandelt Metall in kaltes Licht.

Kosten: 6 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 SR
Bereich: Verwandlung von Unlebtem

MAGISCHER HELM

Technik: Der Borbaradianer trägt die Maske und legt beide Hände an den Kopf
Dauer: 60 sec
Probe: KK/KK/GE

Wirkungsweise:

Dieser Zauber schafft einen magischen Helm mit RS 1 für den Borbaradianer, der sonst nur durch seine Maske geschützt wäre

Kosten: 2 ASP permanent
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: permanent, solange der Magier ASP besitzt
Bereich: Maskenzauber

MAGISCHER RAUB

Technik: Der Zaubernde berührt die unbedeckte Brust seines Opfers und konzentriert sich
Dauer: 60 sec
Probe: MU/KL/KK (+MR)

Wirkungsweise:

Dieser Zauber kann nur gegen Magie begabte Opfer angewendet werden. Er schafft eine magische Brücke zwischen dem Zauberer und seinem Opfer, die es dem Magier ermöglicht, sich bei seinem nächsten Zauber der Astralenergie seines Opfers zu bedienen. Dieser Zauber, der dem Opfer mit einem Schlag die gesamte Astralenergie rauben kann, kann nicht gegen das Opfer selbst gelenkt werden. Der "Magische Raub" gilt nur für einen Zauber und lässt sich nur in Abständen von 7 Tagen wiederholen.

Kosten: 6 ASP (Für die Errichtung der magischen Brücke)
Reichweite: 0 (für den Raub)
Wirkungsdauer: Stufe des Zaubernden in Stunden
Bereich: Beherrschung

MALA FAMA VIPERA - Schlangenbrut sei für mich da

Technik: Der Borbaradianer zeichnet mit den Fingern einer Hand Schlangenlinien in die Luft
Dauer: 10 sec
Probe: MU/KL/GE

Wirkungsweise:

Mit diesem Spruch ruft der Magier eine (seiner Stufe entsprechende) Anzahl von Giftschlangen herbei, und lenkt sie unter seine Feinde.

Kosten:	Stufe in ASP	Wirkungsdauer:	10 KR
Reichweite:	Sichtweite	Bereich:	Beherrschung

MEISTER MINDERER GEISTER

Technik: Der Schelm stößt einen kaum hörbaren Pfiff durch die Zähne aus und denkt dabei an einen Geist, den er beschwören will
Dauer: 7 sec
Probe: MU/CH/CH

Wirkungsweise:

Dieser Spruch ruft einen minderen Geist herbei. Er erscheint sofort, lässt sich aber vom Schelm nicht kontrollieren und führt auch keine Befehle aus.

Kosten: 5 ASP pro Geist
Reichweite: 1000 m
Wirkungsdauer: Der Geist erscheint augenblicklich - wie lange er bleibt, ist ihm selbst überlassen.
Bereich: Beschwörung

METAMORPHO GLETSCHERKALT - Mein Wirken geb dem Eis Gestalt

Technik: Der Zaubernde legt die Hand auf das zu formende Eis
Dauer: 1 bis mehrere Stunden
Probe: KL/GE/KK

Wirkungsweise:

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

Kosten: 5 ASP pro Kubikmeter
Wirkungsdauer: bis das Eis schmilzt
Bereich: Verwandlung von Unbelebtem

MÖGE DAS GUTE WACHSEN

Technik: Der Magier umfasst den Oberarm seines Gefährten mit beiden Händen
Dauer: 30 sec
Probe: KL/CH/KK

Wirkungsweise:

Dieser Spruch kann auf eine Person nur einmal pro Tag und nicht auf den Magier selbst angewendet werden - Positive Eigenschaft +2

Kosten: 7 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Bereich: Verwandlung von Lebewesen

MOTORICUS MOTILITICH - Leblos Ding, bewege dich!

Technik: Der Magier fixiert den Gegenstand und spricht die Formel
Dauer: 5 sec
Probe: KL/GE/KK

Wirkungsweise:

Ein Zauberkundiger, der diesen Spruch beherrscht, kann Gegenstände anheben, sie schweben oder durch die Luft fliegen lassen, maximal mit einer Geschwindigkeit von 2 m pro sec.

Kosten: $\text{Gewicht (u)} \times \text{Strecke (m)} : 10 = \text{ASP}$, mindestens jedoch 5 ASP
Reichweite: Der Abstand zum Gegenstand darf nie größer als 7 m sein.
Wirkungsdauer: 5 min
Bereich: Bewegung

NACKEDEI

Technik: Der Schelm betrachtet sein Opfer und macht eine abwinkende Handbewegung.
Dauer: 2 sec
Probe: KL/GE/KK

Wirkungsweise:

Diese Schelmerei lässt die gesamte Kleidung, Rüstung und Ausrüstung des Opfers vom Leib rutschen, so dass es splitternackt dasteht.

Kosten: 5 ASP plus RS mal RS in ASP
Reichweite: 10 m
Wirkungsdauer: augenblicklich
Bereich: Bewegung

NEKROPATHIA MODERND LEICH - sprich zu mir aus Borons Reich
Technik: Der Magier legt den Toten in einen mit Kreide gezeichneten Halbkreis (Boronrad), tritt selbst hinzu und spricht die Formel
Dauer: 3 Spielrunden
Probe: MU/KL/CH

Wirkungsweise:

Mit diesem Zauber kann der Magier eine Gedankenbrücke ins Totenreich errichten und sich mit dem Verstorbenen verständigen. Je länger der Tod des Gerufenen zurückliegt, desto schwieriger gestaltet sich die Kommunikation.

Kosten: 11 ASP plus 11 ASP pro Spielrunde
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: nach ASP-Aufwand
Bereich: Verständigung

NIDAR BORB

Technik: Der Zaubernde bläst die Därme eines toten Tieres auf, bis sie platzen
Dauer: s.o.
Probe: KL/CH/KL

Wirkungsweise:

Dieser Zauber entzieht dem Opfer 1000 AP und senkt eine Eigenschaft um einen Punkt.

Kosten: 18 ASP
Reichweite: 25 m
Wirkungsdauer: permanent
Bereich: Verwandlung von Lebewesen

NIHILATIO GRAVITAS - der Schwere Fessel von dir lass

Technik: Der Zaubernde hebt langsam die Arme und spricht die Formel
Dauer: 15 sec
Probe: KL/KK/KK

Wirkungsweise:

Mit Hilfe dieser Formel kann der Zaubernde um sich eine ortsfeste Halbkugel erschaffen, in der Schwerelosigkeit herrscht.

Kosten: 5 ASP pro Radius
Reichweite: je nach ASP-Aufwand, jedoch höchstens Stufe des Zaubernden in Metern
Wirkungsdauer: 1 Spielrunde
Bereich: Verwandlung von Unbelebtem

OBJECTUM FIX, OBJECTUM FEST - vom Ort sich nicht verrücken lässt

Technik: Der Zaubernde berührt den Gegenstand, den er an einen Ort binden will
Dauer: 10 sec
Probe: KL/KL/KK

Wirkungsweise:

Der Spruch bewirkt, dass ein Gegenstand magisch am Ort bleibt.

Kosten: 10 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Stufe des Zaubernden mal 5 Spielrunden
Bereich: Verwandlung von Unbelebtem

OBJECTUM STUMM, OBJECTUM STILL - sag mir, was ich wissen will!
Der Zaubernde berührt den Gegenstand, den er befragen will, mit beiden Händen und spricht die Formel

Technik:
Dauer: 30 sec
Probe: KL/KL/CH

Wirkungsweise:
Mit diesem Zauber kann der Magier bis zu drei Fragen an einen unbelebten Gegenstand stellen. Die Fragen müssen mit Ja oder Nein zu beantworten sein, und der Gegenstand kann nur Beobachtungen, nicht aber Beurteilungen weitergeben.

Kosten: 7 ASP pro Frage Wirkungsdauer: augenblicklich
Reichweite: 0 Bereich: Verständigung

ODEM ARCANUM SENSEREI - Wehet da ein Hauch von Zauberei?
Der Magier betrachtet sein Ziel intensiv und spricht die Formel

Technik:
Dauer: 4 sec
Probe: KL/KL/CH

Wirkungsweise:
Wenn in dem vom Magier betrachteten Ziel (das kann ein Gegenstand, ein Lebewesen oder auch eine Aktion sein) eine magische Kraft wirksam ist, nimmt er 2 sec lang einen rötlichen Schimmer wahr, der das Ziel umgibt.

Kosten: 5 ASP
Reichweite: 15 m
Wirkungsdauer: 2 sec
Bereich: Hellsicht

ORKOMANIA
Der Zaubernde rennt dreimal brüllend im Kreis um das Opfer

Technik:
Dauer: 1 min
Probe: GE/MU/CH

Wirkungsweise:
Der Zauber bewirkt eine gemächliche, jedoch vollständige Verwandlung des Opfers in einen Ork.

Kosten: 20 ASP
Reichweite: Stufe des Zaubernden in Metern
Wirkungsdauer: permanent
Bereich: Verwandlung von Lebewesen

PARALÜ-PARALEIN - sei starr wie ein Stein
Der Zauberer schlägt mit der rechten Faust in die linke Handfläche

Technik:
Dauer: 2 sec
Probe: KL/CH/KK (+MR)

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

Kosten: 13 ASP
Reichweite: 7 m
Wirkungsdauer: Stufe des Magiers in Spielrunden
Bereich: Verwandlung von Lebewesen

PENETRIZZEL HOLZ UND STEIN - in fremde Räume schau hinein

Technik: Der Magier lehnt die Stirn gegen das Hindernis, durch das er hindurchschauen möchte, und konzentriert sich auf die Formel.
Dauer: 5 sec
Probe: KL/KL/KK

Wirkungsweise:

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

Kosten: 4 ASP plus 1 ASP pro 10 cm Materie, die durchdrungen werden soll
Reichweite: siehe Kosten
Wirkungsdauer: 5 sec
Bereich: Hellsicht

PESTHAUCH

Technik: Der Zaubernde ruft dem Opfer 20 schwere Krankheiten entgegen
Probe: MU/KL/CH (+MR)

Wirkungsweise:

Nach diesem Zauber erkrankt das Opfer mit einer Wahrscheinlichkeit von 70% an einer der genannten Krankheiten.

Kosten: 5 x Stufe des Opfers
Reichweite: 10 m
Wirkungsdauer: je nach Krankheit
Bereich: Verwandlung von Lebewesen

PLUMBUMBARUM NARRETEI - Arm und Schwert sind schwer wie Blei

Technik: Der Zaubernde deutet mit allen Fingern der rechten Hand oder dem Zauberstab auf das Opfer und spricht die Formel
Dauer: 3 sec
Probe: CH/GE/KK (+MR)

Wirkungsweise:

Dieser Spruch wirkt sich lähmend auf die Angriffskraft der Widersacher des Zaubernden aus (AT-3). Der Zauber kann gegen mehrere Gegner gleichzeitig gesprochen werden.

Kosten: 5 ASP + 2 ASP pro Gegner
Reichweite: 7 m
Wirkungsdauer: 5 KR
Bereich: Kampf

RADAU

Technik: Die Hexe dreht den Besen (oder einen Stecken) um ihre Hand und wirft ihn anschließend auf das Ziel
Dauer: 4 sec
Probe: MU/KL/GE

Wirkungsweise:

Das Ziel kann eine Person sein oder ein Gebiet von 7 m Radius, in dem der Besen seine Schläge blind für Freund und Feind austeilt. Der Besen (AT-Wert: 12) schlägt wie eine Furie mit 2 Attacken pro KR um sich. Er gilt während des Kampfes als unzerbrechlich. Der Besen beginnt den Kampf mit W+2 TP und steigert sich alle 5 Kampfrunden um 1 TP. Will die Hexe den Zauber beenden, so muss ihr eine Charisma-Probe gelingen, sonst wendet sich der Besen in seiner Raserei gegen sie selbst. Die Probe kann in jeder zweiten KR wiederholt werden.

Kosten: 4 ASP plus 2 ASP pro Kampfrunde (so lange bis der Besen beruhigt wird)
Reichweite: 21 m
Wirkungsdauer: je nach ASP
Bereich: Kampf

RESPONDAMI VERITAR - Rede jetzt und rede wahr !

Technik: Der Zaubernde blickt seinem Opfer in die Augen und murmelt die Formel
Dauer: 3 sec
Probe: KL/KL/CH (+MR)

Wirkungsweise:

Der Zauber zwingt das Opfer zur wahrheitsgemäßen Beantwortung **einer** Ja-oder-nein-Frage. Kann der Verzauberte die Frage nicht mit Ja oder Nein beantworten, so bleibt er stumm, erleidet aber einen Schadenspunkt. Es ist Sache des Magiers die Frage so eindeutig wie möglich zu formulieren.

Kosten: 5 ASP
Reichweite: 3m
Wirkungsdauer: augenblicklich
Bereich: Beherrschung

REVERSALIS - REVIDUM - Zauberwirkung dreh dich um!

Technik: Der Zaubernde spricht zunächst die Reversalis-Formel und daran anschließend - rückwärts! - den Spruch, dessen Wirkung er umkehren will
Dauer: 10 sec plus die Zauberdauer der umzukehrenden Formel
Probe: KL/KL/CH

Wirkungsweise:

Dieser Spruch dreht die Wirkung des folgenden Zaubers um. Der umgekehrte Spruch kann als Gegenzauber (z.B. *Nielarap-Ülarap*) oder zu Spezialzwecken (z.B. der Fernheilungszauber *Liekrennod-sutcinimluf*) benutzt werden. Ob ein Spruch sich umkehren lässt und welche Wirkung er besitzt, erfährt der Magier in seiner Akademie.

Kosten: 10 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: augenblicklich
Bereich: Verwandlung von Unbelebtem

RUHE KÖRPER, RUHE GEIST - Schlaf dir neue Kraft verheißt

Technik: Der Zaubernde legt je zwei Finger auf die geschlossenen Augen des Heilenden
Dauer: 1 min
Probe: KL/CH/KK

Wirkungsweise:

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

Kosten: 7 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: permanent
Bereich: Heilung

SAFT-KRAFT-MONSTERMACHT - schlage drein, so dass es kracht!

Technik: Der Zaubernde berührt den Waffenarm eines Gefährten und spricht die Formel
Dauer: 3 sec
Probe: MU/KL/CH

Wirkungsweise:

Der Verzauberte verfällt in einen Kampfrausch (AT und TP + 5 , PA -5) Mit dem W20 wird festgelegt, wie viele Attacken der Kämpfer im Rausch schlägt (sind die Gegner besiegt, greift er seine Freunde an). Der Kampfrausch endet mit der letzten Attacke oder wenn ein *Kampfzauber brechen* gelingt.

Kosten: Anzahl der Monstermacht-Attacken in ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: siehe oben
Bereich: Kampf

SALANDER MUTANDER - Sei ein anderer!

Technik: Der Magier berührt sein Opfer mit der Hand oder dem Zauberstab
Dauer: 3 sec
Probe: KL/CH/CH (+MR)

Wirkungsweise:

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

Kosten: Magieresistenz des Opfers mal 3 in ASP, mindestens jedoch 25 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: permanent
Bereich: Verwandlung von Lebewesen

SANFTMUT

Technik: Die Hexe schaut dem Tier in die Augen und vollführt eine beruhigende Geste
Dauer: 4 sec
Probe: MU/CH/CH (+MR)

Wirkungsweise:

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

Kosten: halbe Monsterklasse in ASP
Reichweite: 5m
Wirkungsdauer: 3 Spielrunden
Bereich: Beherrschung

SCHABERNACK

Technik: Der Schelm muss sein Opfer eine KR lang sehen können, dreht ihm eine Nase und wünscht sich etwas Lustiges
Dauer: 5 sec
Probe: KL/CH/GE

Wirkungsweise:

Mit dieser geradezu klassischen Hexerei lässt der Schelm sein Opfer irgend etwas Ungeschicktes, aber nicht unmittelbar Schädliches tun, zum Beispiel könnte das Opfer stolpern, die Waffe verlieren, heftig niesen müssen oder im Gespräch mit angesehenen Persönlichkeiten plötzlich eine Schweinerei sagen.

Kosten: 4 ASP
Reichweite: 10 m
Wirkungsdauer: augenblicklich
Bereich: Beherrschung

SCHARFES AUGE, SICHERE HAND - von Pfeil zu Ziel ein Zauberband

Technik: Der Zaubernde streicht dem Schützen (bzw. sich selbst) über die Augen
Dauer: 5 sec
Probe: KL/KL/GE

Wirkungsweise:

Der Magier stellt ein geistiges Band zwischen dem Schützen und seinem Ziel her. Die GE-Probe wird für den nächsten Schuss oder Wurf um 3 erleichtert.

Kosten: 5 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 15 sec , innerhalb dieser Zeit muss der Schuss abgefeuert werden
Bereich: Kampf

SCHELMENMASKE

Technik: Der Schelm schließt die Augen und denkt an ein Wesen, dessen Gestalt er annimmt
Dauer: 6 sec
Probe: CH/CH/GE

Wirkungsweise:

Das Wesen darf nicht größer sein als ein Pferd und nicht kleiner als eine Katze. Der Schelm verfügt in der neuen Gestalt weiterhin über seine Sprache und alle normalen Fähigkeiten, nicht aber über die Fähigkeiten des anderen Wesens - er kann also in Koboldgestalt nicht fliegen. Normalerweise wird er die Schelmenmaske anlegen, um einen anderen Menschen nachzuahmen.

Kosten: 7 ASP pro Spielrunde
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: nach ASP-Aufwand
Bereich: Illusion

SCHWACHSINN HEILEN

Technik: Der Magier legt dem Kranken die Hand auf die Stirn
Dauer: 2 min
Probe: CH/CH/GE

Wirkungsweise:

Dieser Spruch heilt die meisten Formen von Schwachsinn, auch magisch herbeigeführten. Auch bei zeitweiser Verwirrung oder geistiger Trägheit hat er schon geholfen.

Kosten: 3 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: permanent
Bereich: Heilung

SCHWARZ UND ROT - Bald bist du tot!

Technik: Der Magier berührt sein Opfer mit dem Zeigefinger in der Herzgegend
Dauer: 10 sec
Probe: MU/CH/CH (+MR)

Wirkungsweise:

Der Zauber setzt den raschen Verfall der kompletten Persönlichkeit eines Opfers in Gang. Es verliert pro Stunde W6 Lebenspunkte, je einen Punkt auf AT, PA und eine Eigenschaft. Nach Ablauf der Wirkungsdauer wird das Opfer für eine Spielrunde bewusstlos. Wenn es wieder erwacht, hat es alle durch den Zauber verlorenen Punkte regeneriert. Sinkt jedoch die LE des Opfers während der Wirkungsdauer des Zaubers unter 0, so ist es tot.

Kosten: 5 ASP pro Stunde, die der Zauber wirken soll
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: nach ASP-Einsatz
Bereich: Verwandlung von Lebewesen

SCHWARZER SCHRECKEN PLAGE DICH!

Technik: Der Magier berührt sein Opfer und spricht die Formel.
Dauer: 3 sec
Probe: MU/KL/CH (+MR)

Wirkungsweise:

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

Kosten: W20 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: Stufe des Magiers in Tagen
Bereich: Beherrschung

SENSIBAR - WAHR UND KLAR - Gefühle werdet offenbar

Technik: Der Magier konzentriert seine Gedanken auf das Opfer und murmelt die Formel.
Dauer: 10 sec
Probe: KL/CH/CH (+MR)

Wirkungsweise:

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

Kosten: 5 ASP
Reichweite: 7 m
Wirkungsdauer: 10 sec
Bereich: Hellsicht

SIEH NICHT NUR GLUT - auch warmes Blut

Technik: Der Zaubernde blickt auf seine, durch reiben erwärmten Hände
Dauer: 2 min
Probe: KL/KL/GE

Wirkungsweise:

Mit Hilfe dieser Formel kann der Magier die unterschiedliche Wärme seiner Umgebung farblich wahrnehmen (30° rot, 50° gelb, 80° grün, 90° blau). Es wird vor Praios Anblick dringend gewarnt!

Kosten: 8 ASP
Reichweite: 100 m
Wirkungsdauer: 1 Spielrunde
Bereich: Hellsicht

SILENTIUM SILENTILLE - über allem liege Stille

Technik: Der Zaubernde legt die Finger auf seine Lippen
Dauer: 2 sec
Probe: KL/KL/CH

Wirkungsweise:

Der Zauber erschafft eine Zone, in der die Luft keine Geräusche überträgt. Die Zone kann sich mit dem Zaubernden bewegen.

Kosten: 1 ASP pro 5 m Radius und Spielrunde
Reichweite: je nach ASP- Aufwand
Wirkungsdauer: je nach ASP-Aufwand
Bereich: Verwandlung von Unbelebtem

SKELETTARIUS KRYPTADUFT - Erhebet euch aus Grab und Gruft!

Technik: Der Magier berührt einen Leichnam mit dem Zauberstab und spricht die Formel
Dauer: 5 min
Probe: MU/MU/CH

Wirkungsweise:

Mit diesem Zauber kann der Magier Untote schaffen die seinem Willen unterworfen sind

Kosten: 15 ASP für die Erweckung und 5 ASP pro Spielrunde für die Kontrolle
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: je nach ASP-Aufwand
Bereich: Beschwörung

SOLIDIRID FARBENSPIEL - trage mich auf Luft zum Ziel

Technik: Der Zaubernde spricht die Formel und zeichnet einen Bogen in die Luft
Dauer: 10 sec
Probe: KL/GE/KK

Wirkungsweise:

Der Zauber erschafft eine Regenbogenbrücke von max. 49 m Länge und unbegrenzter Tragfähigkeit.

Kosten: 2 ASP pro m Länge
Reichweite: siehe oben
Wirkungsdauer: Stufe mal 5 Kampfunden
Bereich: Verwandlung von Unbelebtem

SOMNIGRAVIS TAUSEND SCHAF - sinke hin in tiefen Schlaf

Technik: Die Zaubernde stellt ein Gähnen dar und murmelt die Formel
Dauer: 7 sec
Probe: KL/CH/CH (+MR)

Wirkungsweise:

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

Kosten: 8 ASP
Reichweite: 10 m
Wirkungsdauer: halbe Stufe in Stunden
Bereich: Beherrschung

SPINNE, SCHIMMEL, GEISTERSPRUCH - umfange mich, modrned Geruch

Technik: Der Geist tanzt den Zauber und singt dazu die Formel
Dauer: 11 min
Probe: KL/CH/MU - Tanz

Wirkungsweise:

Der Zauber ermöglicht es dem Geist, eine ihm angenehme, modrige Umgebung zu schaffen. Da der Zauber auf einem Gespenstertanz basiert, muss die Tanzprobe zusätzlich bestanden werden. Dann entsteht um das Gespenst ein Feld, in dem sich tote Stoffe in Spinnweben und Schimmel verwandeln. Sie verschwinden nach 10 Minuten wieder, der modrige Geruch bleibt jedoch noch bis zu 3 Tagen.

Kosten: 5 ASP
Reichweite: Stufe in qm
Wirkungsdauer: 10 min / Geruch 3 Tage
Bereich: Verwandlung von Unbelebtem

SPIROBEL ARIOVIST - zeige mir, wes Geist du bist

Technik: Der Zaubernde blickt den fremden Magier an und spricht die Formel
Dauer: 10 sec
Probe: KL/KL/KL (+MR)

Wirkungsweise:

Der Zauber ermöglicht es dem Magier, Mitglieder einer anderen Magiergilde intuitiv zu erkennen und ggf. zu meiden.

Kosten: 1 ASP
Reichweite: 1 m
Wirkungsdauer: 4 sec
Bereich: Hellsicht

SPURLOS, TRITTLLOS, FÄHRTENLOS - sei mein Schritt in Sand und Moos

Technik: Der Waldelf wischt mit der Hand über den Boden
Dauer: 5 sec
Probe: KL/GE/GE

Wirkungsweise:

Hinter dem Waldelfen verschwinden seine Fußabdrücke und andere Spuren, die er verursacht, augenblicklich. Der Weg des Waldelfen ist selbst vom besten Spurenleser nicht mehr zu erkennen.

Kosten: 7 ASP pro Spielrunde
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: je nach ASP-Aufwand
Bereich: Bewegung

STARKE HAND

Technik: Der Magier fasst die zu bezaubernde Waffe mit beiden Händen
Dauer: 5 sec
Probe: KK/KK/KK

Wirkungsweise:

Dieser Spruch steigert die TP einer HiebWaffe um W20

Kosten: 12 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 1 KR
Bereich: Kampf

STEIN WANDLE - Totes handle

Technik: Der Zaubernde setzt die Lehmgestalt in ein Pentagramm und berührt sie während der ganzen Zauberdauer an Kopf und Herzgegend
Dauer: 7 Stunden
Probe: MU/CH/KK

Wirkungsweise:

Der Zauber erschafft aus einem Brocken Lehm oder Erde einen Golem. Falls die Beherrschungsprobe gegen die Stufe nicht gelingt, kann nur noch ein *Bannbaladin* helfen. Der Golem führt meist nur eine einzige, einfache Aufgabe durch.

Kosten: 3W20 ASP - Kindergröße, 5W20 ASP - Männergröße, 8W20 ASP - Trollgröße
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 3 SR
Bereich: Verwandlung von Unbelebtem

STUNSTUN

Technik: Der Magier fesselt sein Opfer und hängt es kopfunter auf
Dauer: 10 min
Probe: KK/KK/MU (+MR)

Wirkungsweise:

Dieser Spruch macht das Opfer völlig schwachsinnig (KL -12, BE -12, MU +8). Proben auf Ängste sind nicht mehr nötig. Alle Talente sind nach Maßgabe des Meisters beeinflusst. In vielen Fällen muss das Opfer dieses Zaubers von seinen Kameraden gepflegt und gefüttert werden. Der Schwachsinn ist magisch (und evtl. psychologisch) heilbar.

Kosten: 15 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: permanent
Bereich: Verwandlung von Lebewesen

STURMGEBRÜLL BESÄNFTGE DICH - Alle Winde legen sich!

Technik: Der Zaubernde formt die Hände über dem Kopf zu einem Dach
Dauer: 15 sec
Probe: KL/CH/KK

Wirkungsweise:

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

Kosten: 5 ASP
Reichweite: Stufe mal 2 m Radius
Wirkungsdauer: 1 Spielrunde
Bereich: Verwandlung von Unbelebtem

TEUFELSBlick

Technik: Der Zaubernde blickt seinen Gegner an und spricht die Formel
Dauer: 15 sec
Probe: CH/CH/CH

Wirkungsweise:

Der Zauber verleiht dem Borbaradianer einen schreckenserregenden Anblick. Jedes denkende Wesen kann dem nur durch eine Mutprobe +5 und eine Ekelprobe -5 standhalten.

Kosten: 7 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 10 KR
Bereich: Maskenzauber

TIERE BESPRECHEN

Technik: Der Zaubernde berührt das Tier möglichst nahe der Wunde / des Krankheitsherdes.
Dauer: 60 sec
Probe: MU/KL/CH

Wirkungsweise:

Wunden, Krankheiten und Vergiftungen von Tieren werden auf magische Weise geheilt. Außerdem verhindert dieser Zauber Panikreaktionen des verwundeten Tieres, das sich mindestens während der nächsten 24 Stunden friedfertig gegen den Heiler verhalten wird. Der Zaubernde spendet ASP, die dem Tier als Lebenspunkte zugute kommen. Die Formel ist auf denkende Wesen nicht anzuwenden.

Kosten: 5 ASP für die ersten 5 LP, für je 2 weitere LP 1 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: permanent
Bereich: Heilung

TOMSTON HOTWIND

Technik: Der Zaubernde haucht in die geschlossene Faust
Dauer: 15 sec
Probe: KK/MU/CH

Wirkungsweise:

Dieser Zauber schützt den Bezauberten vor Kälte und gibt ihm das Gefühl, in einem warmen Wüstenwind zu stehen. Der Magier kann den Spruch auch auf sich selbst anwenden.

Kosten: 9 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: 3 SR
Bereich: Verwandlung von Lebewesen

TRANSVERSALIS TELEPORT - trage mich an fernen Ort!

Technik: Der Magier verschränkt die Arme vor der Brust, denkt an den Ort, an dem er erscheinen will, und nickt mit dem Kopf
Dauer: 3 sec
Probe: KL/KL/KK

Wirkungsweise:

Der Magier ist in der Lage, zu entmaterialisieren und ohne Zeitverzug am Zielort zu erscheinen. An diesem Zielort muss er zuvor mindestens einmal im Leben gewesen sein. Mit sich nehmen kann er eine Last bis zu 1000 Unzen. Würfelt er bei der Zauberprobe zweimal die 20, so gelingt ihm nur ein Teil des Zaubers: die Entmaterialisierung!

Kosten: bis 100 m: 15 ASP; bis 1000 m: 30 ASP; sonst: 50 ASP
Reichweite: 1000 m pro Stufe
Wirkungsdauer: permanent
Bereich: Bewegung

TREPPSEPP

Technik: Der Magier schlägt sich auf die Oberschenkel
Dauer: 1 min
Probe: KL/KL/KL

Wirkungsweise:

Dieser Zauber schärft die Sinne des Magiers so weit, dass er mechanische Fallen auf seinem Weg rechtzeitig erkennt.

Kosten: 4 ASP
Reichweite: ca. 2 m
Wirkungsdauer: 2 SR
Bereich: Hellsicht

ÜBER EIS UND SCHNEE - ich wie über Erde geh

Technik: Der Zaubernde breitet die Arme aus und spricht die Formel
Dauer: 5 sec
Probe: MU/KL/GE

Wirkungsweise:

Der Elf kann sich sicher über alle Arten von Schnee- und Eisflächen bewegen. Er überquert Tiefschnee, ohne einzusinken, behält auf Eisschollen das Gleichgewicht und bricht nicht in hauchdünnes Eis ein.

Kosten: 5 ASP plus 3 ASP pro Spielrunde
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: je nach ASP-Aufwand
Bereich: Bewegung

UNGEZIEFER ENTFERNEN

Technik: Der Zaubernde macht eine Bewegung des Entlausens
Dauer: 2 min
Probe: GE/KL/KL

Wirkungsweise:

Der Zauber entfernt Parasiten von und aus Lebewesen.

Kosten: je nach Befall
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: permanent
Bereich: Heilung

UNITATIO GEISTESBUND - Kraft entström aus unsrer Rund

Technik: Alle am Bund Beteiligten fassen sich an den Händen. Der Bund kommt nur zustande, wenn allen Mitgliedern die Probe gelingt
Dauer: 30 sec
Probe: KL/CH/KK

Wirkungsweise:

Dieser Zauber vereinigt die Astralenergie der Beteiligten und vergrößert die Reichweite der ausgesprochenen Formeln. Der Bund erwählt einen Ausführenden, der die Zauberprobe ablegt. Ihm steht die gesammelte Astralenergie aller zur Verfügung, und die Reichweite des Zaubers vervielfacht sich entsprechend der am Bund beteiligten.

Kosten: Zum Schließen des Bundes investiert jeder Teilnehmer 1 ASP
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: bis der Bund gelöst wird
Bereich: Verständigung

VENTUS DROMEDARII

Technik: Der Zaubernde prustet feucht mit schwingender Unterlippe
Dauer: 15 sec
Probe: KL/GE/KK

Wirkungsweise:

Der Zauber ruft ein magisches Kamel, welches sich besonders durch hohe Geschwindigkeit auszeichnet. Es ist gegen einen falschen Lebensraum sehr empfindlich und verschwindet dann bald wieder.

Kosten: 7 ASP
Reichweite: das Kamel erscheint neben dem Zaubernden
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Bereich: Bewegung

VERSCHWINDIBUS

Technik: Der Schelm verschränkt die Arme vor der Brust und zwinkert einmal pro Spielrunde, die der Gegenstand verschwunden bleiben soll
Dauer: ca. 3 sec
Probe: KL/CH/GE

Wirkungsweise:

Der Zauber bringt wie durch Geisterhand Gegenstände zum Verschwinden. Der Gegenstand, der bis zu 400 Unzen schwer sein darf, wird nicht einfach unsichtbar, sondern verschwindet tatsächlich. Am Ende der Wirkungsdauer kehrt er normalerweise an seinen ursprünglichen Platz zurück, aber es kommen auch Abweichungen vor. Gegenstände, die von lebenden Wesen in der Hand gehalten oder gerade betrachtet werden, verschwinden nicht.

Kosten: 5 ASP pro Gegenstand und Spielrunde
Reichweite: 15 m
Wirkungsdauer: nach ASP-Aufwand
Bereich: Bewegung

VERSTÄNDIGUNG STÖREN

Technik: Der Magier schlägt mit der Kante der rechten Hand auf die linke Handfläche
Dauer: 2 sec
Probe: KL/CH/GE (+ höchste gegnerische MR)

Wirkungsweise:

Der Zauber unterbricht jede Art von übersinnlicher Verständigung bzw. verhindert, vorbeugend gesprochen, ihr Zustandekommen. Erst nach Ablauf der Wirkungsdauer kann ein neuer Verständigungszauber erschaffen werden.

Kosten: Summe der Stufen aller Verständigungsbeteiligten
Reichweite: 10 Meter
Wirkungsdauer: 1 min
Bereich: Antimagie

VERWANDLUNGEN BEENDEN

Technik: Der Magier berührt das Ziel seines Zaubers mit der Hand oder dem Stab
Dauer: 1 min
Probe: MU/KL/CH

Wirkungsweise:

Mit dieser Formel können Verwandlungen aller Art aufgehoben werden. Der Zauber ist aber nicht geeignet, im Zustand der Verwandlung entstandene Schäden ungeschehen zu machen.

Kosten: ST Verwandler - ST Befreier x 5 ; mindestens aber 10 ASP
Reichweite: 0
Dauer: permanent, aber die Verwandlung kann erneuert werden
Bereich: Antimagie

VISIBILI - VANITAR - Zauber mach mich unsichtbar

Technik: Der Zauberer spricht die Formel und nickt mit dem Kopf
Dauer: 3 sec pro Person
Probe: KL/KL/GE

Wirkungsweise:

Der Zauber wirkt nur auf Lebewesen, nicht auf tote Materie wie Kleidung, Ausrüstung, Waffen. Sollen weitere Personen unsichtbar werden, müssen während der gesamten Wirkungsdauer mit dem Magier eine Kette bilden. Unsichtbare sind weiterhin fühlbar und hinterlassen z.B. Spuren auf dem Boden.

Kosten: 5 ASP pro Person und Spielrunde
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: nach ASP-Einsatz
Bereich: Verwandlung von Lebewesen

WEHE, WALLE, NEBULA - trüb die Luft, die vormde klar!

Technik: Der Zaubernde bläst in die zu einer Schale geformten Handflächen
Dauer: 5 sec
Probe: KL/GE/KK

Wirkungsweise:

Der Zauber erschafft eine völlig undurchsichtige Dunstwolke, deren Form der Magier bestimmt. Ihr Volumen ist abhängig von der Stufe des Zaubernden (Faustregel: Stufe mal 20 Kubikmeter).

Kosten: 7 ASP
Reichweite: 5 m maximale Entfernung zur Nebelwolke, die Ausdehnung der Wolke ist variabel
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Bereich: Verwandlung von Unbelebtem

WEICHES ERSTARRE

Technik: Der Zaubernde berührt mit ausgestrecktem Arm die Materie, die erstarren soll
Dauer: 5 sec
Probe: MU/KL/KK

Wirkungsweise:

Nachdem der Magier den Arm zurückgezogen hat, sind bis zu 6 Kubikmeter Luft, Wasser o.a. für W20 Minuten zu einer festen Masse erstarrt. Der Zauber ist nicht gegen lebende Materie anwendbar.

Kosten: W20 ASP
Reichweite: Die Masse erstarrt in Armeslänge Abstand vom Magier.
Wirkungsdauer: W20 Minuten
Bereich: Verwandlung von Unbelebtem

WEISSE MÄHN UND GOLDNER HUF - höre meinen Zauberruf

Technik: Der Elb formt die Hände zu einem Trichter und stößt ein Wiehern aus
Dauer: 5 sec
Probe: KL/CH/CH

Wirkungsweise:

Der Elb kann so eine magische milchweiße Stute beschwören, die ihm bis zu einem Tag als Reittier dient. Sie trägt nur ihn. Sie ist doppelt so schnell wie andere Pferde und ermüdet nicht, die Tragkraft gleicht der eines normalen Pferdes. Bei der Beschwörung dürfen keine Beobachter zugegen sein!

Kosten: 12 ASP
Reichweite: Das Pferd erscheint neben dem Elfen, kann sich jedoch beliebig weit bewegen
Wirkungsdauer: Stufe des Zaubernden in Stunden
Bereich: Beschwörung

ZAGIBU - UBIGAZ - Nichts mehr wert ist dieser Schatz!

Technik: Der Zaubernde spuckt auf den zu verwandelnden Gegenstand
Dauer: 3 sec
Probe: KL/CH/GE

Wirkungsweise:

Der mit dem Zauber verfluchte Schatz zerfällt augenblicklich und unwiederbringlich zu Staub.

Kosten: 1 ASP pro 5 Dukaten (Schatz-) Wert
Reichweite: 1m
Wirkungsdauer: permanent
Bereich: Verwandlung von Unbelebtem

ZELUS HYBRID MUTABIL - Zorn formt dich, wie ich es will

Technik: Das Gespenst zeichnet einen Drudenfuß um seine zusammengebundenen Opfer und berührt ihre Köpfe während der gesamten Zauberdauer mit den Händen
Dauer: 6 Stunden
Probe: KL/GE/KK (+ höchste MR) + Unbeherrschtheit!
Fertigkeit: Geister -16, Magier, Druiden, Hexen -28

Wirkungsweise:

Der Zauber verbindet die beiden gefesselten Wesen zu einem einzigen. So sind vermutlich viele Chimären wie Harpyien und Hippogreifen entstanden. Dieser Zauber gelingt normalerweise nur, wenn eines der Opfer den Geist zur "Weißglut" gebracht hat, so dass dieser ungeahnte Kräfte entwickelt. Es muss daher dem Geist eine BE-Probe **misslingen!**

Kosten: 80 ASP, davon 5 permanent
Reichweite: 0
Wirkungsdauer: permanent
Bereich: Verwandlung von Lebewesen

ZWINGTANZ

Technik: Der Druiden fixiert das Opfer und macht mit der Hand eine winkende Bewegung
Dauer: 3 sec
Probe: MU/KL/CH (+MR)

Wirkungsweise:

Dieser Zauber versetzt das Opfer in eine Trance, unter der es wie wahnsinnig zu Tanzen und zu springen anfängt. Es tanzt eine Spielrunde so wild, dass es danach für 20 Spielrunden mit halber Ausdauer auskommen muss.

Kosten: 6 ASP
Reichweite: 5m
Wirkungsdauer: siehe oben
Bereich: Beherrschung