

ABKÜHLUNG

ZAUBERTRICK

Der Zauberer senkt die Temperatur einer kleinen Menge Flüssigkeit (maximal ein Becher voll) um bis zu 10 Grad. Der Zaubertrick gilt immer als mit QS 1 gewirkt.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 1 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekt
Merkmal: Elementar

Z&R 001

BAUCHREDEN

ZAUBERTRICK

Ein einzelnes Wort oder ein anderes kurzes, nicht allzu lautes Geräusch nach Wahl erklingt bis zu 8 Schritt entfernt vom Zaubernenden. Der Zaubertrick gilt immer als mit QS 1 gewirkt.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 1 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Aktion
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Illusion

Z&R 002

DUFT

ZAUBERTRICK

Der Zauberer riecht für etwa 5 Minuten nach einem Parfüm oder einem anderen für ihn angenehmen Geruch. Der Zaubertrick gilt immer als mit QS 1 gewirkt.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 1 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Illusion

Z&R 003

FEUERFINGER

ZAUBERTRICK

Eine kleine Flamme entsteht etwa einen Zentimeter über einem Finger des Zaubernenden. Sie brennt bis zu 5 Minuten. Der Zaubertrick schützt die Hand nicht vor der Hitze der Flamme. Der Zaubertrick gilt immer als mit QS 1 gewirkt.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 1 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Elementar

Z&R 004

GLÜCKSGRIFF

ZAUBERTRICK

Der Zaubernende kann aus einer überschaubaren Menge Objekte gezielt das gewünschte herausgreifen. Er kann aus einem Kartenstapel eine bestimmte Karte ziehen, aus einem Beutel eine gewünschte Münze oder von einem Schlüsselbund den richtigen Schlüssel. Er muss dazu das gewünschte Objekt kennen und dieses muss auch wirklich an dem Ort vorhanden sein. Der Zaubertrick gilt immer als mit QS 1 gewirkt.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 1 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekt
Merkmal: Hellsicht

Z&R 005

HANDWÄRMER

ZAUBERTRICK

Dieser Zaubertrick hält die Temperatur eines maximal faustgroßen Objektes konstant, so lange es in der Hand gehalten wird, maximal jedoch 5 Minuten. Der Zaubertrick gilt immer als mit QS 1 gewirkt.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 1 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Objekt
Merkmal: Elementar

Z&R 006

LOCKRUF

ZAUBERTRICK

Ein kleines Tier (Eichhörnchen, Taube) kommt neugierig auf den Zaubernenden zu. Die Wirkung hält 5 Minuten an. Der Zaubertrick gilt immer als mit QS 1 gewirkt.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 1 AsP
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Tiere
Merkmal: Einfluss

Z&R 007

REGENBOGENAUGEN

ZAUBERTRICK

Die Augenfarbe des Zaubernenden ändert sich für 5 Minuten. Es sind unnatürliche Farben möglich. Der Zaubertrick gilt immer als mit QS 1 gewirkt.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 1 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Illusion

Z&R 008

SCHLANGENHÄNDE

ZAUBERTRICK

Die Hand- und Fingerknochen des Zaubernenden werden sehr flexibel, sodass sie durch enge Öffnungen gezwängt werden können. Die Wirkung hält 5 Minuten an. Der Zaubertrick gilt immer als mit QS 1 gewirkt.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 1 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung

Z&R 009

DUFT

ZAUBERTRICK

Der Zauberer riecht für etwa 5 Minuten nach einem Parfüm oder einem anderen für ihn angenehmen Geruch. Der Zaubertrick gilt immer als mit QS 1 gewirkt.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 1 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Illusion

Z&R 003

BAUCHREDEN

ZAUBERTRICK

Ein einzelnes Wort oder ein anderes kurzes, nicht allzu lautes Geräusch nach Wahl erklingt bis zu 8 Schritt entfernt vom Zaubernenden. Der Zaubertrick gilt immer als mit QS 1 gewirkt.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 1 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Aktion
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Illusion

Z&R 002

ABKÜHLUNG

ZAUBERTRICK

Der Zauberer senkt die Temperatur einer kleinen Menge Flüssigkeit (maximal ein Becher voll) um bis zu 10 Grad. Der Zaubertrick gilt immer als mit QS 1 gewirkt.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 1 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekt
Merkmal: Elementar

Z&R 001

HANDWÄRMER

ZAUBERTRICK

Dieser Zaubertrick hält die Temperatur eines maximal faustgroßen Objektes konstant, so lange es in der Hand gehalten wird, maximal jedoch 5 Minuten. Der Zaubertrick gilt immer als mit QS 1 gewirkt.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 1 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Objekt
Merkmal: Elementar

Z&R 006

GLÜCKSGRIFF

ZAUBERTRICK

Der Zaubernende kann aus einer überschaubaren Menge Objekte gezielt das gewünschte herausgreifen. Er kann aus einem Kartenstapel eine bestimmte Karte ziehen, aus einem Beutel eine gewünschte Münze oder von einem Schlüsselbund den richtigen Schlüssel. Er muss dazu das gewünschte Objekt kennen und dieses muss auch wirklich an dem Ort vorhanden sein. Der Zaubertrick gilt immer als mit QS 1 gewirkt.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 1 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekt
Merkmal: Hellsicht

Z&R 005

FEUERFINGER

ZAUBERTRICK

Eine kleine Flamme entsteht etwa einen Zentimeter über einem Finger des Zaubernenden. Sie brennt bis zu 5 Minuten. Der Zaubertrick schützt die Hand nicht vor der Hitze der Flamme. Der Zaubertrick gilt immer als mit QS 1 gewirkt.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 1 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Elementar

Z&R 004

SCHLANGENHÄNDE

ZAUBERTRICK

Die Hand- und Fingerknochen des Zaubernenden werden sehr flexibel, sodass sie durch enge Öffnungen gezwängt werden können. Die Wirkung hält 5 Minuten an. Der Zaubertrick gilt immer als mit QS 1 gewirkt.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 1 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung

Z&R 009

REGENBOGENAUGEN

ZAUBERTRICK

Die Augenfarbe des Zaubernenden ändert sich für 5 Minuten. Es sind unnatürliche Farben möglich. Der Zaubertrick gilt immer als mit QS 1 gewirkt.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 1 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Illusion

Z&R 008

LOCKRUF

ZAUBERTRICK

Ein kleines Tier (Eichhörnchen, Taube) kommt neugierig auf den Zaubernenden zu. Die Wirkung hält 5 Minuten an. Der Zaubertrick gilt immer als mit QS 1 gewirkt.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 1 AsP
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Tiere
Merkmal: Einfluss

Z&R 007

SCHNIPSEN

ZAUBERTRICK

Eine kurze telekinetische Entladung mit einer Reichweite von 4 Schritt, die beispielsweise eine Münze von einem Tisch fegen kann. Sie ist nicht stark genug, um eine Glasflasche zu zerbrechen, genügt aber für eine Ohrfeige. Der Zaubertrick gilt immer als mit QS 1 gewirkt.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 1 AsP
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekt und Wesen
Merkmal: Telekinese

Z&R 010

SIGNATUR

ZAUBERTRICK

Auf einem leblosen Objekt nach Wahl des Zaubernenden erscheint eine Glyphe oder ein Symbol und verbleibt dauerhaft. Der Zaubernende muss das Objekt berühren. Das Symbol wirkt wie gemalt und kann weggeputzt werden. Mittels dieses Tricks kann man jeweils nur eine Art von Zeichen auftauchen lassen (z.B. ein Piktogramm). Der Zaubertrick gilt immer als mit QS 1 gewirkt.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 1 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekt
Merkmal: Objekt

Z&R 011

TROCKEN

ZAUBERTRICK

Der Zaubernde und seine Kleidung sind etwa 5 Minuten vor Nässe, beispielsweise durch Regen oder Schnee, geschützt. Nasse Kleidung wird durch den Trick nicht wieder trocken. Der Zaubertrick gilt immer als mit QS 1 gewirkt.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 1 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Objekt und Kulturschaffende
Merkmal: Elementar

Z&R 012

ADLERAUGE

ZAUBERSPRUCH

Der Zauberspruch ist dafür verantwortlich, dass man dem Elfenvolk übernatürliche Sinne nachsagt.

Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Das Talent *Sinnesschärfe* wird während der Wirkungsdauer um QS +3 des Zaubers erhöht.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Wesen
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B

Z&R 013

ARMATRUTZ

ZAUBERSPRUCH

Durch den Armatrutz erhält der Held eine magische Rüstung, die seine Haut überzieht. Die Rüstung belastet den Helden jedoch nicht und gilt zusätzlich zu anderen getragenen Rüstungen.

Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Die Haut des Zaubernenden verhärtet sich, ohne seine Flexibilität zu verlieren. So erhält er einen natürlichen Rüstungsschutz, der sich auf getragene Rüstung aufaddiert, ohne die Belastung zu erhöhen. Die Höhe des gewünschten zusätzlichen Rüstungsschutzes muss der Zaubernde vor der Probe festlegen. Maximal ist ein zusätzlicher RS von 3 möglich.

Z&R 014

AXXELERATUS

ZAUBERSPRUCH

Der Axxeleratus lässt den Verzauberten schnell wie eine Raubkatze werden. Er bewegt sich viel schneller als gewöhnlich und hat dadurch Vorteile im Kampf.

Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Die Bewegungen des Verzauberten werden übernatürlich beschleunigt. Dies bringt folgende Erleichterungen: +1 Verteidigung, GS x2, INI-Basiswert x2. Gegner können Attacken und Fernkampfangriffe des Beschleunigten schlechter abwehren und erhalten auf Verteidigung eine Erschwernis von 2.
Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 5 Kampfrunden
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B

Z&R 015

BALSAM SALABUNDE

ZAUBERSPRUCH

Der klassische Heilzauber. Mittels Balsam kann der Zauberer durch Handauflegen jemanden heilen.

Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Der Verzauberte erhält innerhalb von 6 Minuten nach dem Wirken des Zaubers verlorene LeP in Höhe der verwendeten AsP zurück. Der Zauberer kann maximal so viele AsP einsetzen, wie er FW hat. Für jede QS sinkt die Zeit um 1 Minute.
Wird der Zauber vor dem Ablauf der durch den Konstitutionswert angegebenen Frist für den Tod eines Helden begonnen, kann er gerettet werden (siehe Regelwerk Seite 288). Wird der Zauber jedoch unterbrochen, überlebt der Patient danach nur noch die verbliebenen Kampfrunden.

Z&R 016

BANNBALADIN

ZAUBERSPRUCH

Ein Freundschaftszauber, der vor allem von den Elfen genutzt wird. Sie empfangen so Fremde, um sie friedlich zu stimmen, während Zauberer anderer Traditionen den Zauberspruch auch zu Beherrschungszwecken einsetzen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Dieser ursprünglich elfische Freundschaftszauber weckt in seinem Ziel Sympathien und Freundschaft für den Zaubernenden. Die genaue Wirkung ist davon abhängig, wie das Ziel zu dem Zaubernenden steht. Pro QS verbessert sich die Verbindung zwischen den beiden um eine Stufe, mindestens jedoch um eine Stufe. Ist der Zaubernende dem Ziel vorher unbekannt, bewegt sich die Einstellung des Ziels meist zwischen Stufe 4 (Abneigung) und Stufe 6 (Zuneigung). Vorteile wie Gutaussehend oder Nachteile wie Vorurteile gegenüber dem Zaubernenden können diesen ersten Eindruck je nach Situation um eine oder mehr Stufen modifizieren.
Stufe 1: Das Ziel steht dem Zaubernenden voller unstillbarem Hass gegenüber.
Stufe 2: Das Ziel ist der erklärte Feind des Zaubernenden.

Z&R 017

BLICK IN DIE GEDANKEN

ZAUBERSPRUCH

Ein klassischer Zauber, um in die Gedanken von anderen Menschen zu blicken.

Probe: MU/KL/IN (modifiziert um SK)
Wirkung: Der Zaubernde kann die Gedanken des Verzauberten lesen. Er kann nur erkennen, was der Verzauberte gerade denkt, nicht jedoch gezielt in seinen Erinnerungen forschen. Der Verzauberte kann mit einer Erfolgsprobe auf *Sinnesschärfe* erschwert um QS des Zaubers entdecken, dass etwas Fremdes in seine Gedanken blickt. Mit einer um QS der Zaubersprobe erschwerten Probe auf *Willenskraft* kann er gezielt Gedanken mit irreführenden Informationen aussenden oder seine Gedanken mit nutzlosem Durcheinander, inneren Monologen oder Gesang füllen.

Z&R 018

TROCKEN

ZAUBERTRICK

Der Zaubernde und seine Kleidung sind etwa 5 Minuten vor Nässe, beispielsweise durch Regen oder Schnee, geschützt. Nasse Kleidung wird durch den Trick nicht wieder trocken. Der Zaubertrick gilt immer als mit QS 1 gewirkt.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 1 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Zielkategorie: Objekt und Kulturschaffende

Merkmal: Elementar

Z&R 012

SIGNATUR

ZAUBERTRICK

Auf einem leblosen Objekt nach Wahl des Zaubernden erscheint eine Glyphe oder ein Symbol und verbleibt dauerhaft. Der Zaubernde muss das Objekt berühren. Das Symbol wirkt wie gemalt und kann weggeputzt werden. Mittels dieses Tricks kann man jeweils nur eine Art von Zeichen auftauchen lassen (z.B. ein Piktogramm). Der Zaubertrick gilt immer als mit QS 1 gewirkt.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 1 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekt

Merkmal: Objekt

Z&R 011

SCHNIPSEN

ZAUBERTRICK

Eine kurze telekinetische Entladung mit einer Reichweite von 4 Schritt, die beispielsweise eine Münze von einem Tisch fegen kann. Sie ist nicht stark genug, um eine Glasflasche zu zerbrechen, genügt aber für eine Ohrfeige. Der Zaubertrick gilt immer als mit QS 1 gewirkt.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 1 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekt und Wesen

Merkmal: Telekinese

Z&R 010

AXXELERATUS

ZAUBERSPRUCH

Der Axxeleratus lässt den Verzauberten schnell wie eine Raubkatze werden. Er bewegt sich viel schneller als gewöhnlich und hat dadurch Vorteile im Kampf.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Die Bewegungen des Verzauberten werden übernatürlich beschleunigt. Dies bringt folgende Erleichterungen: +1 Verteidigung, GS x2, INI-Basiswert x2. Gegner können Attacken und Fernkampfangriffe des Beschleunigten schlechter abwehren und erhalten auf Verteidigung eine Erschwernis von 2.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 5 Kampfrunden

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Z&R 015

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 4 AsP für RS 1, 8 AsP für RS 2, 16

AsP für RS 3 (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Wesen

Merkmal: Heilung

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: C

Z&R 014

ADLERAUGE

ZAUBERSPRUCH

Der Zauberspruch ist dafür verantwortlich, dass man dem Elfenvolk übernatürliche Sinne nachsagt.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Das Talent *Sinnesschärfe* wird während der Wirkungsdauer um QS +3 des Zaubers erhöht.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Wesen

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Z&R 013

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers), 4 AsP pro 30 Sekunden

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende, übernatürliche Wesen

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: C

Z&R 018

Stufe 3: Das Ziel verspürt dem Zaubernden gegenüber Abscheu und Ablehnung.

Stufe 4: Das Ziel verspürt eine gewisse Abneigung für den Zaubernden.

Stufe 5: Das Ziel ist dem Zaubernden gegenüber neutral.

Stufe 6: Das Ziel verspürt eine gewisse Zuneigung für den Zaubernden.

Stufe 7: Das Ziel empfindet Vertrauen und Freundschaft zum Zaubernden.

Stufe 8: Das Ziel ist dem Zaubernden eng und loyal verbunden.

Stufe 9: Das Ziel ist dem Zaubernden verfallen (geht für ihn jedoch nicht in den Tod).

Der Zauberspruch verändert nicht das Erinnerungsvermögen. Dem Verzauberten ist nach Ende des Zaubers bewusst, was er empfunden und getan hat. Während der Zaubervirkung mag er sich des Zaubers bewusst sein, das beeinflusst aber seine neue Einstellung nicht. Handlungen des Zaubers hingegen können während der Wirkung das Verhältnis zum Verzauberten positiv oder negativ beeinflussen.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende, übernatürliche Wesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Z&R 017

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 1 AsP pro LeP, mindestens jedoch 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Z&R 016

BLITZ DICH FIND

ZAUBERSPRUCH

Der Zauberspruch vermag einen Gegner zu verwirren. Seine Sinne, insbesondere das Sehen, wird vom Zauberspruch beeinträchtigt und führt dazu, dass der Verzauberte seine Umgebung schwieriger wahrnehmen kann.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Verzauberte wird geblendet. Er erhält eine Stufe des Zustands *Verwirrung*.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS in Kampfunden

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: A

Z&R 019

CORPOFESSO

ZAUBERSPRUCH

Durch den Corpofesso kann der Verzauberte Schmerzen verursachen. Der Zauberspruch ist als nichttödlicher Kampfzauber entwickelt worden, um einen Gegner auszuschalten, ohne ihn zu töten.

Probe: KL/IN/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der Verzauberte erleidet schmerzhafte Muskelschwäche. Während der Wirkungsdauer erleidet er den Zustand *Schmerz*.

QS 1: 1 Stufe *Schmerz*, aber nur für 1 KR

QS 2: 1 Stufe *Schmerz*

QS 3: 2 Stufen *Schmerz*

QS 4: 3 Stufen *Schmerz*

QS 5: 4 Stufen *Schmerz*

QS 6: 4 Stufen *Schmerz*, aber für die doppelte Wirkungsdauer

Z&R 020

DISRUPTIVO

ZAUBERSPRUCH

Eine antimagische Formel, die in der näheren Umgebung das Zaubern erschwert. Ursprünglich war der Zauberspruch als Übungserschwerung von Zaublerlehrlingen erschaffen worden.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Dieser Grundzauber der Antimagie beeinträchtigt alle Arten von Zauberei in QS x 2 Schritt Radius um den Zaubenden herum, indem störende Schwingungen in die umgebenden astralen Muster gesendet werden. Alle Proben auf Zaubersprüche, die in dieser Zone gewirkt werden oder dort ihre Wirkung entfalten sollen, sind erschwert. Dies gilt ebenso für Zauberei, die der Zaubende selbst wirkt. Der Zaubende muss vor dem Wirken festlegen, ob die Zone sich mit ihm mitbewegen oder an Ort und Stelle bleiben soll.

Z&R 021

DUPLICATUS

ZAUBERSPRUCH

Der Duplicatus ist ein berühmter Illusionszauber, der sich bewegende Doppelgänger erschafft. Hauptsächlich kommt der Duplicatus bei Kämpfen zum Einsatz, den der Zauberspruch sorgt für eine geringere Wahrscheinlichkeit von Gegnern getroffen zu werden.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Zaubende erzeugt einen oder mehrere illusionäre Doppelgänger des Ziels, die sich synchron zu ihm bewegen und ständig mit ihm verschmelzen und sich wieder von ihm trennen. Je nach QS erscheinen mehrere Doppelgänger. Der Zaubende kann sich entscheiden, weniger Doppelgänger als maximal möglich erscheinen zu lassen:

QS 1: 1 Doppelgänger, aber nur 2 Kampfrunden

QS 2: 1 Doppelgänger

QS 3: 2 Doppelgänger

QS 4: 3 Doppelgänger

QS 5: 4 Doppelgänger

QS 6: 4 Doppelgänger, aber doppelte Wirkungsdauer

Z&R 022

FALKENAUGE

ZAUBERSPRUCH

Der Zauberspruch wird von Fernkämpfern genutzt, um zielsicher und tödlich mit ihrer Fernkampfwaffe zu treffen. Der Zauberspruch ist verantwortlich für die Legenden um elfische Meisterschützen.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Verzauberte baut eine geistige Verbindung zu seinem Ziel auf. Hierdurch wird für den Verzauberten der nächste Fernkampfangriff auf dieses Ziel um QS des Zaubers erleichtert.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: Bis zum nächsten Schuss, maximal QS x 2 Kampfrunden

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Z&R 023

FLIM FLAM

ZAUBERSPRUCH

Der wohl bekannteste Zauberspruch überhaupt. Der Flim Flam lässt ein kleines Licht entstehen, das über der Handfläche des Zauberschwabers schwebt.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zaubende erzeugt eine kleine, schwebende Kugel aus Licht. Sie ist entweder stationär oder folgt dem Zaubenden. Dies muss er vor dem Zaubern festlegen, ebenso wie die Farbe des Lichtes. Die maximal erzeugbare Helligkeit variiert je nach QS. Der Zaubende kann die Helligkeit jedoch nach Wunsch einmalig verringern. Die Zone des Lichts variiert je nach Helligkeit.

Z&R 024

FULMINICTUS

ZAUBERSPRUCH

Ein Kampfzauber, der sein Ziel automatisch trifft, ohne dass das Ziel ausweichen kann.

Probe: KL/IN/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der Verzauberte erleidet Schaden, der auf seine Aura einwirkt und eine Reihe kleiner innerer Verletzungen erzeugt. Er erleidet $2W6 + (QS \times 2)$ Trefferpunkte. Rüstungen schützen nicht vor diesem Zauber. Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch. Der Gegner kann weder ausweichen oder parieren.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: C

Z&R 025

GARDIANUM

ZAUBERSPRUCH

Der Gardianum ist ein Schutzzauber vor Angriffsmagie und erzeugt eine unsichtbare Kuppel um den Zaubenden herum. Auftreffende Schadenszauber werden von der Gardianum-Kuppel absorbiert.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauberspruch erschafft eine unsichtbare Kuppel um den Magier herum, die von außen kommende magische Angriffe absorbiert. Die Kuppel ist eigentlich eine Kugel, da jedoch der Magier meistens auf dem Boden steht, ist die Kugelform nicht so wichtig. Der Radius der Kuppel beträgt 3 Schritt, ihre Schildstärke die investierten AsP + QS x 3. Sie kann ihre Schildstärke in Trefferpunkten an Schaden absorbieren, die von Schaden verursachenden Zaubern erzeugt werden, hält jedoch weder magische Wesen noch magische Waffen ab. Fällt die Schildstärke unter 1, bricht die Kuppel zusammen. Schaden, der nicht mehr absorbiert werden kann, richtet Scha-

Z&R 026

GROSSE GIER

ZAUBERSPRUCH

Der Hexenzauber erzeugt ein immens großes Verlangen nach einem bestimmten Objekt oder einer Handlung. Die Suggestion ist sehr stark und lässt den Verzauberten mit dem Wunsch zurück, seine Gier zu befriedigen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Verzauberte verspürt eine unbändige Gier nach einem Objekt oder einer Handlung, die der Zaubende ihm nennt. Er wird alles ihm Mögliche tun, um dieses Ziel zu erreichen, solange er Leib und Leben damit nicht gefährdet. Er erhält eine Schlechte Eigenschaft *Gier nach ...* für die Wirkungsdauer des Zauberspruchs (siehe Regelwerk Seite 176 f.).

Z&R 027

QS 1: Probenerschwernis –1
QS 2: Probenerschwernis –2
QS 3: Probenerschwernis –3
QS 4: Probenerschwernis –4
QS 5: Probenerschwernis –5
QS 6: Probenerschwernis –6
Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) +
 4 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Antimagie
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: B

Z&R 021

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 2 in Kampfrunden
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: C

Z&R 020

BLITZ DICH FIND

ZAUBERSPRUCH

Der Zauberspruch vermag einen Gegner zu verwirren. Seine Sinne, insbesondere das Sehen, wird vom Zauberspruch beeinträchtigt und führt dazu, dass der Verzauberte seine Umgebung schwieriger wahrnehmen kann.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Der Verzauberte wird geblendet. Er erhält eine Stufe des Zustands *Verwirrung*.
Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS in Kampfrunden
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: A

Z&R 019

QS 1: Das Licht hat die Helligkeit einer Kerze.
QS 2: Das Licht hat die Helligkeit einer Fackel.
QS 3: Das Licht hat die Helligkeit eines Lagerfeuers.
QS 4: Die Helligkeit des Lichts reicht aus, um einen Raum von 5 mal 5 Schritt auszuleuchten.
QS 5: Die Helligkeit des Lichts reicht aus, um einen großen Saal auszuleuchten.
QS 6: Das Licht ist blendend hell. Es ist kaum möglich, direkt hineinzusehen.
Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 2 AsP (Aktivierung des Zaubers) +
 1 AsP pro Stunde
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: A

Z&R 024

FALKENAUGE

ZAUBERSPRUCH

Der Zauberspruch wird von Fernkämpfern genutzt, um zielsicher und tödlich mit ihrer Fernkampfwaffe zu treffen. Der Zauberspruch ist verantwortlich für die Legenden um elfische Meisterschützen.

Probe: MU/KL/IN
Wirkung: Der Verzauberte baut eine geistige Verbindung zu seinem Ziel auf. Hierdurch wird für den Verzauberten der nächste Fernkampfgriff auf dieses Ziel um QS des Zaubers erleichtert.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Bis zum nächsten Schuss, maximal QS x 2 Kampfrunden
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Hellsicht
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B

Z&R 023

Da die Doppelgänger nicht vom Zaubernen zu unterscheiden sind, haben Angreifer mit Nah- und Fernkampfgriffen oder Zaubern eine entsprechende Chance, einen der Doppelgänger statt des Zaubernen zu treffen. Sollte der Zauberne statt eines Doppelgängers getroffen werden, muss er den Angriff parieren oder ihm ausweichen. Flächenangriffe sind hiervon nicht betroffen. Mehr zu den Illusionen und wie man sie durchschaut siehe Regelwerk Seite 259.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP pro Doppelgänger (bei Misslingen entsprechend 2 AsP)
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 3 Kampfrunden
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Illusion
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: C

TREFFERCHANCEN

Zahl der Doppelgänger	Chance
1 Doppelgänger	50 % (1-10 auf W20)
2 Doppelgänger	33 % (1-7 auf W20)
3 Doppelgänger	25 % (1-5 auf W20)
4 Doppelgänger	20 % (1-4 auf W20)

Z&R 022

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: Berührung (Reichweite ist nicht modifizierbar)
Wirkungsdauer: QS x 15 Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: B

Z&R 027

den an. Die Kuppel bewegt sich stets mit dem Zaubernen. Geschützt durch die Wirkung sind auch alle, die innerhalb der Kuppel stehen.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: mindestens 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Antimagie
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Z&R 026

FULMINICTUS

ZAUBERSPRUCH

Ein Kampfzauber, der sein Ziel automatisch trifft, ohne dass das Ziel ausweichen kann.

Probe: KL/IN/KO (modifiziert um ZK)
Wirkung: Der Verzauberte erleidet Schaden, der auf seine Aura einwirkt und eine Reihe kleiner innerer Verletzungen erzeugt. Er erleidet 2W6+(QS x 2) Trefferpunkte. Rüstungen schützen nicht vor diesem Zauber. Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch. Der Gegner kann weder ausweichen oder parieren.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: C

Z&R 025

HARMLOSE GESTALT

ZAUBERSPRUCH

Viele Hexen fürchteten in der Vergangenheit die Inquisition und den aufgebrachten Mob eines Dorfes. Mittels der Harmlosen Gestalt konnten sie die Illusion eines unschuldigen Kindes oder eines anderen harmlosen Wesens erzeugen und so dem Zorn ihrer Verfolger entgehen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Zaubernde nimmt die Gestalt einer unauffälligen Person wie eines Dieners oder eines Bettlers an, die an dem entsprechenden Ort nicht auffällt. Dies umfasst sowohl das Aussehen als auch die passende Stimme, jedoch nicht Kenntnisse wie Sprachen oder angemessenes Verhalten. Größere Gegenstände und Vertrautiere werden nicht mit dem Zauberspruch verborgen. Der Zauberspruch wirkt intuitiv, daher kann die Hexe nicht explizit festlegen, welches Aussehen sie annimmt. Mehr zu Illusionen und wie man sie durchschaut siehe Regelwerk Seite 259.

Z&R 028

HEXENGALLE

ZAUBERSPRUCH

Die Hexengalle ist verzauberter ätzender Speichel der Hexe. Sie kann damit einen Menschen verletzen, es reicht aber in der Regel nicht aus, um jemanden zu töten.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Der Speichel der Hexe verwandelt sich augenblicklich in ätzende Säure, die für die Hexe selbst jedoch harmlos ist. Der Speichel verursacht 1W6+(QS) Trefferpunkte an dem nächsten Ziel, das die Hexe anspricht. Die Spuckreichweite beträgt 3 Schritt. Die Hexe muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken des Zaubers zu spucken. Das Spucken ist in der Zauberdauer inbegriffen. Die Spucke trifft automatisch, wenn der Gegner sich nicht verteidigt.

Z&R 029

HEXENKRALLEN

ZAUBERSPRUCH

Vor allem Hexen, die der Schwesternschaft der Schönen der Nacht angehören, können ihre Fingernägel in gefährlich scharfe Krallen verwandeln. Die Krallen können beim Raufen erheblichen Schaden anrichten.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Der Hexe wachsen an beiden Händen scharfe Krallen. Sie verursacht damit 1W6+3 TP im Nahkampf und verwendet dafür die Kampftechnik Raufen. Die Hexe gilt damit weiterhin als unbewaffnet. Hexenkrallen gelten als magische Waffen.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten

Zielkategorie: Wesen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: A

Z&R 030

HORRIPHOBUS

ZAUBERSPRUCH

Ein Zauber, der Angst verursacht. Der Horriphobus wirkt auf den Geist des Verzauberten und lässt ihn innerlich seine schlimmsten Alpträume erleben. In vielen Fällen flieht das Opfer aus Furcht vor dem Zauberer.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Dem Verzauberten gegenüber wirkt der Zaubernde wie eine Angst einflößende Gestalt aus seinen Alpträumen. Die Stärke dieses Eindrucks variiert mit der QS:

QS 1: 1 Stufe *Furcht*, aber nur für 2 KR

QS 2: 1 Stufe *Furcht*

QS 3: 2 Stufen *Furcht*

QS 4: 3 Stufen *Furcht*

QS 5: 4 Stufen *Furcht*

QS 6: 4 Stufen *Furcht*, aber für die doppelte Wirkungsdauer

Z&R 031

IGNIFAXIUS

ZAUBERSPRUCH

Ein Flammenstrahl, der aus den Fingern des Zauberers abgeschossen wird.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Aus den Fingern des Zaubernden schießt ein Flammenstrahl, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Magier muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken des Zaubers zu treffen. Das Treffen ist in der Zauberdauer inbegriffen. Das getroffene Ziel erleidet 2W6+(QS x 2) Trefferpunkte Schaden.

Der Flammenstrahl zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend geblockt werden, und auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Struktur-schaden, wenn er auf sie trifft. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt.

Z&R 032

INVOCATIO MINIMA

ZAUBERSPRUCH

Ein einfacher Zauber, der eine kleine Menge dämonischer Essenz herbeiruft. Es handelt sich um einen Übungszauber von Schwarzmagiern und Dämonenbeschwörern, die erst diesen Zauberspruch meistern müssen, um echte Dämonen zu rufen.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Es manifestiert sich eine Handvoll Substanz aus den Niederhöhlen. Meist handelt es sich um Schleim, Säure, schweflige Dämpfe oder flüssiges Feuer. Das genaue Ergebnis der Beschwörung lässt sich nicht beeinflussen. Der Zauberspruch gilt als einfacher und risikoarmer Übungszauber für Beschwörer (Insgesamt erscheint etwa eine Menge von 0,05 l pro QS).

Z&R 033

KATZENAugEN

ZAUBERSPRUCH

Durch diesen Zauberspruch kann der Zauberer im Dunkeln so gut sehen wie eine Katze. Vor allem die Hexen der Schwesternschaft der Schönen der Nacht nutzen ihn, um bei schlechten Sichtverhältnissen durch Dunkelheit gut sehen zu können.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Die Lichtempfindlichkeit der Augen des Zieles erhöht sich ungemein. So kann es auch in fast völliger Dunkelheit deutlich besser sehen. Pro QS sinkt die Stufe der Sichterschwerms um 1. In völliger Dunkelheit nützt dieser Zauberspruch nichts.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 2 AsP (Aktivierung) + 1 AsP pro 10 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Wesen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: A

Z&R 034

KRÖTENSPrUNG

ZAUBERSPRUCH

Mittels des Zauberspruchs können Zauberer extrem hoch und weit springen. Es verwundert nicht, dass vor allem Hexen aus der Schwesternschaft der Töchter der Erde den Zauberspruch nutzen.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Der Verzauberte kann einmalig unnatürlich weit und hoch springen. Die Weite des Sprungs wird um QS + 3 in Schritt erhöht, die Höhe um QS. Mehr zu den Regeln des Springens siehe Regelwerk Seite 349.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 2 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: A

Z&R 035

MANIFESTO

ZAUBERSPRUCH

Der Zauberspruch ruft eine kleine Menge eines Elements herbei. Unter Zauberern gilt dies als Übungszauber für Elementaristen, die den Zauberspruch meistern müssen, um Elementarwesen herbeirufen zu können.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Es manifestiert sich eine Handvoll eines bestimmten Elements nach Wahl des Zaubernden. Es handelt sich um einfache Manifestationen wie eine kleine Flamme, einen Kieselstein oder ein Stück Eis. Elementaristen erlernen diesen Zauberspruch früh in ihrer Ausbildung, um die Grundzüge der Herbeirufung zu erlernen, ohne Elementare zu belästigen (Insgesamt erscheint etwa eine Menge von 0,05 l pro QS).

Z&R 036

HEXENKRALLEN

ZAUBERSPRUCH

Vor allem Hexen, die der Schwesternschaft der Schönen der Nacht angehören, können ihre Fingernägel in gefährlich scharfe Krallen verwandeln. Die Krallen können beim Raufen erheblichen Schaden anrichten.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Der Hexe wachsen an beiden Händen scharfe Krallen. Sie verursacht damit 1W6+3 TP im Nahkampf und verwendet dafür die Kampftechnik Raufen. Die Hexe gilt damit weiterhin als unbewaffnet. Hexenkrallen gelten als magische Waffen.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten

Zielkategorie: Wesen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: A

Z&R 030

Der Spuckangriff zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend geblockt werden, und auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft.

Trifft die Spucke ihr Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Wesen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: B

Z&R 029

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung) + 4 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Wesen

Merkmal: Illusion

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: B

Z&R 028

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekt

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: A

Z&R 033

Trifft der Flammenstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Entflammbare Ziele werden bei 1-3 auf 1W6 angezündet.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Z&R 032

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Z&R 031

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekt

Merkmal: Elementar

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: A

Z&R 036

KRÖTENSPRUNG

ZAUBERSPRUCH

Mittels des Zauberspruchs können Zauberer extrem hoch und weit springen. Es verwundert nicht, dass vor allem Hexen aus der Schwesternschaft der Töchter der Erde den Zauberspruch nutzen.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Der Verzauberte kann einmalig unnatürlich weit und hoch springen. Die Weite des Sprungs wird um QS + 3 in Schritt erhöht, die Höhe um QS. Mehr zu den Regeln des Springens siehe Regelwerk Seite 349.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 2 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: A

Z&R 035

KATZENAugEN

ZAUBERSPRUCH

Durch diesen Zauberspruch kann der Zauberer im Dunkeln so gut sehen wie eine Katze. Vor allem die Hexen der Schwesternschaft der Schönen der Nacht nutzen ihn, um bei schlechten Sichtverhältnissen durch Dunkelheit gut sehen zu können.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Die Lichtempfindlichkeit der Augen des Zieles erhöht sich ungemein. So kann es auch in fast völliger Dunkelheit deutlich besser sehen. Pro QS sinkt die Stufe der Sichterschwernis um 1. In völliger Dunkelheit nützt dieser Zauberspruch nichts.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 2 AsP (Aktivierung) + 1 AsP pro 10 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Wesen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: A

Z&R 034

MANUS MIRACULA

ZAUBERSPRUCH

Eine Abart des Motoricus und eher ein Übungszauber der Telekinese, als eine ernsthafte Anwendung.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Der Zaubernde kann auf QS Schritt Distanz unbelebte Gegenstände verschieben, drehen, verformen und biegen, als würde er sie mit einer Hand ergreifen. Er kann jedoch maximal 1 Kilogramm damit anheben. Bei Proben auf Talente, beispielsweise um mit einem telekinetisch gehaltenen Pinsel etwas zu malen oder mit dem Zauberspruch eine Figur aus Ton zu formen, haben die dazu nötigen körperlichen Eigenschaften einen Wert von QS + 7. Die Werte können auch die des Helden übersteigen. Die Krafteinwirkungen wirken punktuell und recht langsam. Daher können mit den so manipulierten Gegenständen keine Attacken oder Paraden ausgeführt werden.

Z&R 037

MOTORICUS

ZAUBERSPRUCH

Ein klassischer Zauberspruch, der für die meisten Anwendungen dieses Gebiets der Magie ausreichend ist.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Der Zaubernde kann unbelebte Gegenstände telekinetisch anheben und bewegen. Sie bewegen sich mit einer Geschwindigkeit von maximal QS + 2 Schritt pro Aktion und dürfen maximal QS x 20 Stein wiegen. Pro 5 Stein Gewicht muss der Zaubernde dafür 1 AsP aufbringen. Befinden sich andere Objekte auf dem zu bewegenden Gegenstand, zählt deren Gewicht mit hinzu. Die Bewegungen des Objekts sind träge, weshalb sie für Angriffe oder Paraden ungeeignet sind. Um ein so bewegtes Objekt durch Festhalten oder Drücken aufzuhalten, ist eine um QS erschwerte Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* nötig.

Z&R 038

NEBELWAND

ZAUBERSPRUCH

Der Zauberspruch erzeugt Nebel, der aus der Handfläche des Zaubersers fließt und sich dann von ihm ausbreitet. Vor allem die Elfen nutzen den Zauber, um in ihrer Heimat Gegner zu verwirren oder einzuschüchtern.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zaubernde erschafft eine Zone aus dichtem Nebel, der sich von Wind nicht fortwehen lässt. Je investiertem AsP kann er 200 Kubikmeter Nebel erschaffen (was etwa einer kleineren Hütte entspricht). Die Nebelwolke kann nach Belieben geformt werden, ob als kompakte Kugel, als lang gezogenes Band oder gar in Form eines Drachen. Der Nebel erzeugt einen Sichtmodifikator der Stufe 2 (siehe Regelwerk Seite 348).

Z&R 039

OCULUS ILLUSIONIS

ZAUBERSPRUCH

Der Zauberspruch erzeugt eine optische Illusion. Es gibt weitere Varianten des Zaubers, die andere Sinne täuschen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Mit diesem Illusionszauber ist die Täuschung des Sichtsinneres möglich. Es lassen sich bewegliche dreidimensionale Illusionen erzeugen, die sich rein auf Sicht auswirken. Details zum Thema Illusionen finden sich im Abschnitt »Illusionsregeln« im Regelwerk auf Seite 259.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Illusion

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Z&R 040

ODEM ARCANUM

ZAUBERSPRUCH

Ein Grundzauber aller Traditionen. Der Odem lässt den Zaubern den Magie erkennen. Magiequellen leuchten bei der Untersuchung mit dem Odem in einem rötlichen Schimmer.

Probe: KL/IN/IN

Wirkung: Mit diesem Zauberspruch lässt sich aktives magisches Wirken auf Gegenständen und Personen erkennen. Je nach Stärke der astralen Kräfte im Objekt kann die Probe erleichtert oder erschwert werden. Abhängig von der QS können nachfolgende Analysen mittels des Zaubers Analys beeinflusst werden.

Der Zaubernde kann nur ein ausgewähltes Wesen oder Objekt in Reichweite untersuchen. Er hat keine Rundumsicht.

QS 1: Ist Magie vorhanden oder nicht?

QS 2: Die maximale QS der Magischen Analyse steigt um 1.

QS 3: Ein Analys-Zauber auf dasselbe Objekt ist um 1 erleichtert.

QS 4: Ein Analys-Zauber auf dasselbe Objekt ist um 2 erleichtert.

Z&R 041

PARALYSIS

ZAUBERSPRUCH

Durch den Zauberspruch kann ein Lebewesen versteinert werden.

Probe: KL/IN/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der Körper des Verzauberten versteift und verhärtet sich. Wird er vollständig paralytisiert (Stufe IV), verwandelt sich sein Körper in eine unzerstörbare Substanz, ohne sein Gewicht zu verändern. Ein so versteinertes Körper ist durch gewöhnliche Waffen, Feuer oder Stürze nicht zu verletzen. Das Opfer kann sich nicht bewegen, fühlen oder hören, aber innerhalb seines Sichtfeldes sehen. Die Wirkung von Giften und Krankheiten kommt zum Stillstand.

Z&R 042

PENETRIZZEL

ZAUBERSPRUCH

Mittels des Zauberspruchs kann ein Zauberer durch Wände oder andere Objekte hindurchsehen.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Zaubernde kann durch feste Materie blicken. Pro QS kann der Zaubernde 20 Halbfinger durchblicken. Magiestörendes Material kann die Probe erschweren (z.B. Eisen -1, Koschbalsalt -4). Magische Objekte können nicht durchblickt werden. Herrscht auf der anderen Seite des Hindernisses Dunkelheit oder Nebel, wirkt sich dies ganz normal auf die Sicht des Zaubernenden aus.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro Minute

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: alle

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Z&R 043

PSYCHOSTABILIS

ZAUBERSPRUCH

Wer darauf Wert legt, sich gegen Beherrschungs- und Verwandlungsmagie zu schützen, der sollte diesen Zauberspruch beherrschen. Besonders beliebt ist er in Kombination mit Schutzartefakten.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Mittels dieses Zauberspruchs wird kurzfristig die Resistenz gegen geistige Beeinflussung gestärkt. Die Seelenkraft verbessert sich um QS/2.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 10 Minuten

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Heilung

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Z&R 044

RADAU

ZAUBERSPRUCH

Dieser praktisch nur bei Hexen anzutreffende Zauberspruch erweckt einen Besen oder einen anderen Holzstecken zum Leben.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Der Besen oder ein anderer Stab oder Stock nach Wahl des Zaubernenden greift von sich aus einen von der Hexe bestimmten Gegner innerhalb von 8 Schritt an (nach dem Wirken des Zaubers können Ziel und Besen sich weiter entfernen). Er gilt während des Zaubers als unzerbrechlich und magisch und schlägt eine Attacke pro Runde zu. Er kann dabei keine Kampfmanöver ausführen. Seine Werte sind INI 12+1W6, AT 10+(QS), TP 1W6+3, GS 12. Sollte der Besen vor Ablauf der Wirkungsdauer den Gegner getötet haben oder keinen Gegner mehr vor sich haben, dann greift er ein weiteres zufälliges Opfer innerhalb von 16 Schritt an (eventuell auch die Hexe selbst). Ist kein Opfer in dieser Reichweite, endet der Zauber.

Z&R 045

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: mindestens 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 15 Minuten, danach weht der Nebel
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: C

Z&R 039

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: mindestens 4 AsP (Aktivierung) + Hälfte der notwendigen AsP pro 5 Minuten (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Objekt
Merkmal: Telekinese
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: B

Z&R 038

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Wesen
Merkmal: Telekinese
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: A

Z&R 037

QS 1: 1 Stufe Paralyse aber nur für 2 KR
QS 2: 1 Stufe *Paralyse*
QS 3: 2 Stufen *Paralyse*
QS 4: 3 Stufen *Paralyse*
QS 5: 4 Stufen *Paralyse*
QS 6: 4 Stufen *Paralyse*, aber für die doppelte Wirkungsdauer
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 2 in Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Z&R 042

QS 5: Die maximale QS der Magischen Analyse steigt um 2.
QS 6: Ein Analys-Zauber auf dasselbe Objekt ist um 3 erleichtert.

Für die Magische Analyse und den Analys-Zauber gilt jeweils nur der höchste Bonus.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Minute
Zielkategorie: Wesen, Objekt
Merkmal: Hellsicht
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: A

PROBENMODIFIKATOREN BEIM ODEM

Grund	Modifikator
pro 3 permanent gebundenen AsP	+1
pro 10 wirkenden AsP	+1
Mindergeister, Untote etc.	-1
Elementargeister, niedere Dämonen	+1
Dschinne, gehörnte Dämonen mit bis zu 5 Hörnern	+2

Z&R 041

OCULUS ILLUSIONIS

ZAUBERSPRUCH

Der Zauberspruch erzeugt eine optische Illusion. Es gibt weitere Varianten des Zaubers, die andere Sinne täuschen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Mit diesem Illusionszauber ist die Täuschung des Sichtsinneres möglich. Es lassen sich bewegliche dreidimensionale Illusionen erzeugen, die sich rein auf Sicht auswirken. Details zum Thema Illusionen finden sich im Abschnitt »Illusionsregeln« im Regelwerk auf Seite 259.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Illusion
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Z&R 040

Um den Besen festzuhalten, ist ein erfolgreicher Angriff mit Raufen und der Sonderfertigkeit Haltegriff nötig. Für diese Zwecke verfügt der Stab über eine PA in Höhe der Hälfte der AT und einen Wert in Kraftakt von 10 Punkten mit Eigenschaften von 14 für die Probe.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro Kampfrunde
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Objekt
Merkmal: Telekinese
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: B

Z&R 045

PSYCHOSTABILIS

ZAUBERSPRUCH

Wer darauf Wert legt, sich gegen Beherrschungs- und Verwandlungsmagie zu schützen, der sollte diesen Zauberspruch beherrschen. Besonders beliebt ist er in Kombination mit Schutzartefakten.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Mittels dieses Zauberspruchs wird kurzfristig die Resistenz gegen geistige Beeinflussung gestärkt. Die Seelenkraft verbessert sich um QS/2.

Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 10 Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Heilung
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: B

Z&R 044

PENETRIZZEL

ZAUBERSPRUCH

Mittels des Zauberspruchs kann ein Zauberer durch Wände oder andere Objekte hindurchsehen.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Zauberberde kann durch feste Materie blicken. Pro QS kann der Zauberberde 20 Halbfinger durchblicken. Magiestörendes Material kann die Probe erschweren (z.B. Eisen -1, Kirschbasalt -4). Magische Objekte können nicht durchblickt werden. Herrscht auf der anderen Seite des Hindernisses Dunkelheit oder Nebel, wirkt sich dies ganz normal auf die Sicht des Zauberberden aus.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro Minute
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: alle
Merkmal: Hellsicht
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Z&R 043

RESPONDAMI

ZAUBERSPRUCH

Mittels dieses Zaubers kann der Anwender jemanden beherrschen und ihn zwingen, die Wahrheit zu sagen. Allerdings funktioniert das nur bei Ja-und-Nein-Fragen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Verzauberte muss auf QS Fragen wahrheitsgemäß antworten. Die Fragen müssen mit Ja oder Nein zu beantworten sein. Auf andere Fragen kann der Verzauberte schweigen. Das Opfer ist sich während der Wirkung des Zaubers bewusst, was es sagt. Das Opfer muss die Sprache des Zaubers verstehen und sprechen können, ansonsten kann es ihm nicht antworten.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 15 in Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Z&R 046

SALANDER

ZAUBERSPRUCH

Durch diesen Zauberspruch ist der Anwender in der Lage, ein Lebewesen in ein kleineres Lebewesen zu verwandeln. Besonders beliebt ist der Zauberspruch als eine Art Fluch.

Probe: KL/IN/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Mit diesem Zauberspruch wird ein Lebewesen in ein anderes, kleineres und leichteres Lebewesen verwandelt. Bei sehr massiven Änderungen (Mammut zu Maus) ist die Probe um bis zu 3 erschwert. Es kann nur in Lebewesen verwandelt werden, die dem Zaubernenden bekannt sind.

Z&R 047

SANFTMUT

ZAUBERSPRUCH

Hexen können hiermit ein beliebiges Tier friedlich stimmen, sodass es nicht angreift.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das verzauberte Tier wird friedfertig und lässt sich ohne Schwierigkeiten von dem Zauberer anfassen. Der Zauberspruch lässt sich nur auf Tiere anwenden.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Tiere

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: A

Z&R 048

SATUARIAS HERRLICHKEIT

ZAUBERSPRUCH

Ein Schönheitszauber, der für die legendäre Attraktivität der Hexen und ihre Verführungskünste verantwortlich ist.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Der Zaubernde erzeugt subtile Veränderungen seines Körpers, die ihn begehrtlicher wirken lassen. Haar und Teint werden verbessert, die Zähne aufgehellte und begradigt und die gesamte Statur dem gewünschten Schönheitsideal angepasst.

Proben auf das Talent *Betören (Anbändeln, Liebeskünste)* und *Überreden (Schmeicheln)* sind um QS erleichtert. Je nach Situation können andere Gesellschaftstalente auf die gleiche Weise erleichtert werden. Auf Wesen mit anderem Schönheitsideal wirkt die Veränderung nicht.

Z&R 049

SILENTIUM

ZAUBERSPRUCH

Durch diesen Zauberspruch entsteht eine Zone absoluter Stille. Für Diebe ein hilfreiches Werkzeug, aber auch gut, um feindliche Zauberer zum Schweigen zu bringen.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Der Zaubernde erschafft eine kugelförmige Zone, in der keine Geräusche mehr übertragen werden. Der Radius der Zone beträgt QS x 3 in Schritt. Die Zone entsteht mit dem Zaubernenden als Mittelpunkt. Er kann sich vor der Fertigungsprobe entscheiden, ob sie sich mit ihm mitbewegt oder an Ort und Stelle verbleiben soll. In letzterem Falle darf er sich maximal QS x 3 Schritt von der Zone entfernen, ansonsten endet der Zauber.

Z&R 050

SOMNIGRAVIS

ZAUBERSPRUCH

Mittels dieses Zaubers wird ein Opfer schläfrig.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Zauberspruch betäubt den Bezauberten. Erreicht er so Betäubung Stufe IV, schläft er ein und ist vor Ablauf der Wirkungsdauer nur durch großen Lärm, kräftiges Anstoßen oder Ähnliches zu wecken. Ungestört schläft er, bis er auf natürlichem Wege erwacht.

QS 1: 1 Stufe *Betäubung*, aber nur für 1 Minute

QS 2: 1 Stufe *Betäubung*

QS 3: 2 Stufen *Betäubung*

QS 4: 3 Stufen *Betäubung*

QS 5: 4 Stufen *Betäubung*

QS 6: 4 Stufen *Betäubung*, aber für die doppelte Wirkungsdauer

Z&R 051

SPINNENLAUF

ZAUBERSPRUCH

Hexen sind mit Hilfe dieses Zaubers in der Lage, jede beliebige Wand und sogar Decken mühelos zu erklettern.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Hände und Füße des Verzauberten erhalten die Eigenschaft, sich auch an den glattesten Oberflächen festsaugen zu können. So kann er glatte Felswände und Mauern überwinden und an Decken Halt finden. Das Gewicht des Verzauberten ändert sich nicht. Daher kann es bei verputzten Wänden passieren, dass sich der Putz an Händen und Füßen unter der Belastung von der Mauer löst. Der Verzauberte muss sich mindestens mit drei Gliedmaßen festhalten. Für jeweils 2 QS kann es ein Gliedmaß weniger sein bis zu einem Minimum von 1 Gliedmaß.

Z&R 052

SPURLOS

ZAUBERSPRUCH

Elfen hinterlassen angeblich keine Fußabdrücke. Möglicherweise ist dieser Zauberspruch der Ursprung der Legende.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Der Zaubernde hinterlässt keine Spuren mehr. Er knickt keine Grashalme um und erzeugt keine Fußabdrücke auf weichem Boden. Selbst verräterische Gerüche hinterlässt er nicht. Um Spuren des Zaubernenden zu finden oder zu verfolgen, sind Proben auf *Fährtsensuchen* um QS erschwert.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Wesen

Merkmal: Telekinese

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Z&R 053

TRANSVERSALIS

ZAUBERSPRUCH

Ein Zauberspruch, der den Zauberer kurze Strecken reisen lässt. Die Bewegung erfolgt durch den Limbus, auch wenn der Anwender dies nicht bemerkt.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Mittels dieses Zaubers kann ein Held sich und maximal QS x 5 Stein Gegenstände (Kleidung, Waffen usw.) an einen anderen Ort teleportieren. Je näher Gegenstände am Körper liegen (meist die Kleidung), desto eher reisen sie mit dem Zaubernenden mit. Sie reisen entweder am Stück mit oder bleiben zurück, werden jedoch nicht zerteilt. Die exakte Auswahl trifft der Meister. Der Held muss schon einmal an dem Zielort des Zaubers gewesen sein oder ihn sehen können. Der Ort darf maximal QS x 3 Meilen vom Zaubernenden entfernt sein. Wenn er ihn nur sieht, ist die Probe um 2 erschwert.

Z&R 054

SANFTMUT

ZAUBERSPRUCH

Hexen können hiermit ein beliebiges Tier friedlich stimmen, sodass es nicht angreift.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das verzauberte Tier wird friedfertig und lässt sich ohne Schwierigkeiten von dem Zauberer anfassen. Der Zauberspruch lässt sich nur auf Tiere anwenden.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Tiere

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: A

Z&R 048

Das Ziel behält einen kleinen Teil seiner geistigen Fähigkeiten und Erinnerungen, übernimmt jedoch die körperlichen Fähigkeiten der neuen Gestalt. Zudem behält es seine Lebensenergie und seinen natürlichen Rüstungsschutz, weshalb ein in einen Löwenzahn verwandelter Krieger kaum auszureißen ist. Das Ziel kann nicht in magische oder übernatürliche Lebewesen verzaubert werden. Ausrüstung wird nicht mitverwandelt. Verwandelte können sich nach dem Ende der Wirkungsdauer bruchstückhaft an die Zeit als Tier oder Pflanze erinnern.

Details zum Thema Verwandlung finden sich im Abschnitt »Verwandlungsregeln« im Regelwerk auf Seite 258.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 in Stunden

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Z&R 047

RESPONDAMI

ZAUBERSPRUCH

Mittels dieses Zaubers kann der Anwender jemanden beherrschen und ihn zwingen, die Wahrheit zu sagen. Allerdings funktioniert das nur bei Ja-und-Nein-Fragen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Verzauberte muss auf QS Fragen wahrheitsgemäß antworten. Die Fragen müssen mit Ja oder Nein zu beantworten sein. Auf andere Fragen kann der Verzauberte schweigen. Das Opfer ist sich während der Wirkung des Zaubers bewusst, was es sagt. Das Opfer muss die Sprache des Zauberers verstehen und sprechen können, ansonsten kann es ihm nicht antworten.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 15 in Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Z&R 046

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Z&R 051

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Telekinese

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Z&R 050

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 in Stunden

Zielkategorie: Wesen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: B

Z&R 049

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP + 1 AsP pro Meile (nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekt, Wesen

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Z&R 054

SPURLOS

ZAUBERSPRUCH

Elfen hinterlassen angeblich keine Fußabdrücke. Möglicherweise ist dieser Zauberspruch der Ursprung der Legende.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Der Zaubernde hinterlässt keine Spuren mehr. Er knickt keine Grashalme um und erzeugt keine Fußabdrücke auf weichem Boden. Selbst verräterische Gerüche hinterlässt er nicht. Um Spuren des Zaubernden zu finden oder zu verfolgen, sind Proben auf *Fährtsensuchen* um QS erschwert.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Wesen

Merkmal: Telekinese

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Z&R 053

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: A

Z&R 052

VISIBILI

ZAUBERSPRUCH

Ein Zauberspruch, der den Anwender unsichtbar macht. Allerdings hat der Zauberspruch einen Haken. Die Kleidung des Zauberspruchers wird allerdings nicht unsichtbar.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Der Verzauberte wird innerhalb von 20 – (QS x 3) Kampfunden unsichtbar.

Während dieser Zeit wird er immer durchscheinender, bis er schließlich nicht mehr zu sehen ist. Die Unsichtbarkeit gilt nur für ihn selbst, nicht für Kleidung oder Ausrüstungsgegenstände. Substanzen, die länger als 20 Sekunden im Körper verbleiben, werden auch unsichtbar. Substanzen, die den Körper verlassen, werden entsprechend nach 20 Sekunden wieder sichtbar. Während der Wirkungsdauer erhält der Verzauberte den Status *Unsichtbar*. (siehe Regelwerk Seite 36).

Z&R 055

WASSERATEM

ZAUBERSPRUCH

Der Zauberspruch sorgt dafür, dass der Elf auch unter Wasser atmen und somit scheinbar ewig tauchen kann.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Der Verzauberte kann sowohl normale Luft als auch Wasser atmen. Er kann grundsätzlich 1 Minute pro QS unter Wasser atmen + je nach AsP-Einsatz.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Z&R 056

ARCANOVI

RITUAL

Durch dieses Ritual werden Zaubersprüche in Gegenstände gebunden.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Details zur Verzauberung stehen im Abschnitt »Die Artefakte im Detail« im Regelwerk ab Seite 266.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: geweihte Objekte, profane Objekte

Merkmal: Objekt

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: D

Z&R 057

DSCHINNENRUF

RITUAL

Ein Ritual zum Rufen von mächtigen Dschinnen.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein Dschinn des gewünschten Elements erscheint. Details zur Herbeirufung und dem Umgang mit Dschinnen finden sich im Abschnitt »Die Kunst der Elementarherbeirufung« im Regelwerk ab Seite 262.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 32 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Elementare

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Z&R 058

ELEMENTARER DIENER

RITUAL

Ein Ritual zum Rufen von Elementargeistern.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein Elementargeist des gewünschten Elements erscheint. Details zur Herbeirufung und dem Umgang mit Elementargeistern finden sich im Abschnitt »Die Kunst der Elementarherbeirufung« im Regelwerk ab Seite 262.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Elementare

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Z&R 059

INVOCATIO MAIOR

RITUAL

Ein Ritual zum Rufen von mächtigen gehörnten Dämonen (bis maximal 5 Hörnern).

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein zuvor ausgewählter gehörnter Dämon mit maximal fünf Hörnern erscheint. Die Ritualprobe ist um die Beschwörungsschwierigkeit des Dämons erschwert. Details zur Beschwörung und dem Umgang mit Dämonen finden sich im Abschnitt »Die Kunst der Dämonenbeschwörung« im Regelwerk ab Seite 262.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 32 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Dämonen

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Z&R 060

INVOCATIO MINOR

RITUAL

Ein Ritual zum Rufen von niederen Dämonen.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein zuvor ausgewählter niederer Dämon erscheint. Die Ritualprobe ist um die Anrufungsschwierigkeit des Dämons erschwert. Details zur Beschwörung und dem Umgang mit Dämonen finden sich im Abschnitt »Die Kunst der Dämonenbeschwörung« im Regelwerk ab Seite 262.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Dämonen

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Z&R 061

ZAUBERKLINGE GEISTERSPEER

RITUAL

Durch dieses Ritual kann man eine Waffe zu einer magischen Waffe verzaubern.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Mit diesem Ritual lassen sich arkane Kräfte in eine Waffe binden. Diese gilt dann als magische Waffe. Die Kosten des Rituals sind abhängig von der Größe der Waffe. Die Wirkungsdauer lässt sich auf QS x 30 Jahre erhöhen. In diesem Falle verfünffachen sich die AsP-Kosten, wobei 1/20 hiervon permanent verloren gehen.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: abhängig von der Waffe (nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Z&R 062

ZAUBERMODIFIKATIONEN

Zauber- dauer	1 Aktion	2 Aktionen	4 Aktionen	8 Aktionen	16 Aktionen	32 Aktionen
Reich- weite	Berühren	4 Schritt	8 Schritt	16 Schritt	32 Schritt	64 Schritt
Kosten	1 AsP	2 AsP	4 AsP	8 AsP	16 AsP	32 AsP

Z&R 063

ARCANOVI

RITUAL

Durch dieses Ritual werden Zaubersprüche in Gegenstände gebunden.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Details zur Verzauberung stehen im Abschnitt »Die Artefakte im Detail« im Regelwerk ab Seite 266.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: geweihte Objekte, profane Objekte

Merkmal: Objekt

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: D

Z&R 057

WASSERATEM

ZAUBERSPRUCH

Der Zauberspruch sorgt dafür, dass der Elf auch unter Wasser atmen und somit scheinbar ewig tauchen kann.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Der Verzauberte kann sowohl normale Luft als auch Wasser atmen. Er kann grundsätzlich 1 Minute pro QS unter Wasser atmen + je nach AsP-Einsatz.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Z&R 056

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Z&R 055

INVOCATIO MAIOR

RITUAL

Ein Ritual zum Rufen von mächtigen gehörnten Dämonen (bis maximal 5 Hörnern).

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein zuvor ausgewählter gehörnter Dämon mit maximal fünf Hörnern erscheint. Die Ritualprobe ist um die Beschwörungsschwierigkeit des Dämons erschwert. Details zur Beschwörung und dem Umgang mit Dämonen finden sich im Abschnitt »Die Kunst der Dämonenbeschwörung« im Regelwerk ab Seite 262.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 32 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Dämonen

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Z&R 060

ELEMENTARER DIENER

RITUAL

Ein Ritual zum Rufen von Elementargeistern.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein Elementargeist des gewünschten Elements erscheint. Details zur Herbeirufung und dem Umgang mit Elementargeistern finden sich im Abschnitt »Die Kunst der Elementarherbeirufung« im Regelwerk ab Seite 262.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Elementare

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Z&R 059

DSCHINNENRUF

RITUAL

Ein Ritual zum Rufen von mächtigen Dschinnen.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein Dschinn des gewünschten Elements erscheint. Details zur Herbeirufung und dem Umgang mit Dschinnen finden sich im Abschnitt »Die Kunst der Elementarherbeirufung« im Regelwerk ab Seite 262.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 32 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Elementare

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Z&R 058

Zaubermodifikationen im Überblick

🔥 **Erzwingen:** Kosten um eine Stufe erhöht, Zauberprobe um 1 erleichtert (bei einigen Zaubern nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)

🔥 **Kosten senken:** Kosten um eine Stufe gesenkt, Zauberprobe um 1 erschwert (bei einigen Zaubern nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)

🔥 **Reichweite erhöhen:** Reichweite um eine Stufe erhöht, Zauberprobe um 1 erschwert

🔥 **Zauberdauer erhöhen:** Zauberdauer um eine Stufe erhöht, Zauberprobe um 1 erleichtert

🔥 **Zauberdauer senken:** Zauberdauer um eine Stufe gesenkt, Zauberprobe um 1 erschwert

🔥 **Geste oder Formel weglassen:** Zauberprobe um jeweils 1 erschwert

Z&R 063

Wirkungsdauer: QS x 3 in Tagen

Zielkategorie: Objekt

Merkmal: Objekt

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: C

KOSTEN NACH GRÖSSE

Beispielgröße	Kosten
Dolche, Fechtwaffen, Kurzscherer	10 AsP
Hieb Waffen, Kettenwaffen, Schwerter	20 AsP
Zweihändig geführte Waffen	35 AsP

Z&R 062

INVOCATIO MINOR

RITUAL

Ein Ritual zum Rufen von niederen Dämonen.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein zuvor ausgewählter niederer Dämon erscheint. Die Ritualprobe ist um die Anrufungsschwierigkeit des Dämons erschwert. Details zur Beschwörung und dem Umgang mit Dämonen finden sich im Abschnitt »Die Kunst der Dämonenbeschwörung« im Regelwerk ab Seite 262.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Dämonen

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Z&R 061

MODIFIKATOREN FÜR DIE RITUALPROBE	
Ritualplatz	
Heiligtum oder magischer Ort	+1
falscher Ritualplatz	-3
Zeit	
Passende Konstellation (Mondstand meist Voll- oder Neumond, Sternkonstellation)	+1
unpassender Konstellation	-1
Hilfsmittel	
Passende Kleidung	+1
Besonders geeignete Gerätschaften	+1

Z&R 064

VERBESSERUNGEN IM DETAIL (DÄMONEN, ELEMENTARE)	
Offensive Verbesserung	+2 AT, +4 TP
Defensive Verbesserung	+2 PA, +2 RS, +10 LeP
Schnelligkeitsverbesserung	+2 GS, +2 AW
Magische Verbesserung	FW aller beherrschten Zauber um 4 erhöht
Resistenzverbesserung	SK und ZK verbessern sich um 2, Angriffe mit magischen Waffen machen nur den halben Schaden. Die Trefferpunkte werden erst halbiert, dann wird die RS verrechnet.
Geistige Verbesserung	Die geistigen Eigenschaften steigen um 2. Dies hat keine Auswirkung auf abgeleitete Werte.
Körperliche Verbesserung	Die körperlichen Eigenschaften steigen um 2. Dies hat keine Auswirkung auf abgeleitete Werte.

Z&R 065

MODIFIKATOREN DER BRAUPROBE (ALCHIMIE)	
Labor eine Stufe zu niedrig	-3
Labor zwei Stufen zu niedrig	Probe unmöglich
Labor eine Stufe höher als nötig	+1
Labor zwei Stufen höher als nötig	+2
Aufladen mit ASP	+1 pro verwendeten 4 ASP, max. +2
Brauschwierigkeit	unterschiedlich

Z&R 066

RITUALMODIFIKATIONEN	
Ritualdauer	5 Minuten
Reichweite	Berühren
Kosten	8 ASP
2 Stunden	8 Schritt
8 Stunden	16 Schritt
16 Stunden	32 Schritt
32 Stunden	64 Schritt
64 Stunden	128 Schritt
128 Stunden	256 Schritt

Z&R 067

VERTRAUTEN-BINDUNG

MAGISCHE SONDERFERTIGKEIT

Mit dieser Sonderfertigkeit ist es der Hexe möglich, mit einem Vertrautentier ein starkes emotionales und magisches Band zu schließen. Erwirbt sie diese Sonderfertigkeit bei der Generierung, darf sie mit einem bereits an sie gebundenen Vertrautentier starten. In seltenen Fällen können Zauberer anderer Traditionen Vertrautentiere an sich binden. Das letzte Wort hat hier der Spielleiter.

Voraussetzungen: Tradition Hexe (gegebenfalls andere Tradition)

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Z&R 068

FLUGSALBE

MAGISCHE SONDERFERTIGKEIT

Damit aus einem Besen oder einem anderen hölzernen Gegenstand ein Fluggerät wird, bestreichen Hexen es mit Hexen- oder Flugsalbe. Diese wird von dem jeweiligen Hexenzirkel während der jährlichen Hexennacht gemeinschaftlich hergestellt und an die Hexen des Zirkels verteilt.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit kann die Hexe Flugsalbe brauen (allerdings nur gemeinsam mit anderen Hexen bei einer Hexennacht) und damit ein bestrichenen Fluggerät nutzen. Die Flugsalbe verwandelt hölzerne Objekte bis zur Größe eines Tisches für ein Jahr lang zum steuerbaren Fluggerät. Form, Stabilität und Gewicht des Objekts ändern sich hierdurch nicht. Nur die Hexe, die das Fluggerät ausgewählt und gesalbt hat, kann es auch fliegen.

Z&R 069

MERKMALS-KENNTNIS

MAGISCHE SONDERFERTIGKEIT

Die Kenntnis eines Merkmals umfasst das tiefere Verständnis einer bestimmten Ausprägung der Magie.

Regel: Nur mit dem Erwerb einer bestimmten Merkmalskenntnis ist es dem Zauberkundigen möglich, Zauber über einen Fertigkeitswert von 14 hinaus zu steigern. Außerdem kann der Zauberkundige jetzt auch Zauber einer fremden Tradition mit dem entsprechenden Merkmal modifiziert werden. Der Zauberkundige muss zum Erlernen einer Merkmalskenntnis drei Zauber des gewünschten Merkmals auf 10 beherrschen und sich eingehend mit den Besonderheiten des Merkmals beschäftigt haben, beispielsweise durch einige Jahre Forschung an einer Magierakademie, in der speziell dieses Merkmal gelehrt wird, oder durch andere in diesem Merkmal erfahrene Lehrmeister.

Z&R 070

TRADITION (GILDENMAGIER)

MAGISCHE TRADITION

- Ein Zauberer der gildenmagischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel, eine magische Geste und eine deutlich ausgesprochene Formel.
- Gildenmagier können sich bei der Hel-denerschaffung einen Zauber einer fremden Tradition aussuchen, den sie so wirken können, als wäre es ein Zauber ihrer Tradition. Die Überführung dieser Fremdzauber in die eigene Tradition kann nur mühevoll an Akademien voll-zogen werden.
- Gildenmagische Zauber können in Zau-berbüchern und Schriftrollen niederge-schrieben und aus ihnen ohne Lehrmeister erlernt werden.

Z&R 071

TRADITION (HEXE)

MAGISCHE TRADITION

- Ein Zauber der hexischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel und meist recht unauffällig umgesetzte Zaubergesten und Formeln.
- Die Hexe muss Bodenkontakt haben (barfuß ist nicht notwendig; eine Hexe mit Schu-hen, aber den Füßen auf dem Boden reicht für diese Bedingung aus). Ansonsten sind Zauber pro Schritt Distanz zum Boden um 1 erschwert, bis zu einem Maximum von 8. Bei größeren Wasserflächen gilt die Wasser-oberfläche als Boden. Auch Gebäude, Türme und Brücken gelten als Boden.
- Misslingt ein Zauber, muss die Hexe statt der Hälfte nur ein Drittel der ASP aufwenden.
- Unter dem Einfluss zum Zauber passender Gefühle kann die Hexe eine Erleichterung von bis zu 2 für die Zauberprobe erhalten.

Z&R 072

MODIFIKATOREN DER ANALYSEPROBE (ALCHIMIE)

Hälfte der Brauschwierigkeit	wie beim Rezept angegeben
Nur Archaisches Labor vorhanden	-2
Hexenküche vorhanden	+/-0
Alchemistisches Labor vorhanden	+1
Rezept des Elixiers bekannt	+1

Z&R 066

KOSTEN UND ERSCHWERNISSE (SELBST AUFLADENDE ARTEFAKTE)

Ladezeit des Artefakts	Erschwerisse Kosten
Ein Monat	Arcanovi -1, gewirkter Zauberspruch -1 5-fache Asp-Kosten des Zauberspruchs
Eine Woche	Arcanovi -2, gewirkter Zauberspruch -2 10-fache Asp-Kosten des Zauberspruchs
Ein Tag	Arcanovi -3, gewirkter Zauberspruch -3 25-fache Asp-Kosten des Zauberspruchs

Z&R 065

BEISPIELE FÜR MODIFIKATOREN DURCH ABLENKUNGEN

Situation	Erschwerisse
Tippen auf die Schulter	+3
Kämpfen/Zaubern/Liturgie wirken auf schwankendem Schiff	+/-0
Zaubern/Liturgie wirken im freien Fall	-3
Zustand Schmerz	Stufe des Zustands - erlittene Schadenspunkte / 3 (mindestens aber 1)
Anwender erleidet Schaden	

Z&R 064

Die Flugsalbe reicht nur für ein Fluggerät, dass direkt auf dem Hexenfest bestrichen werden muss. Bei Verlust des Fluggeräts muss die Hexe bis zum nächsten Hexenfest auf ihr Fluggerät verzichten.

Voraussetzungen: Tradition Hexe
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Z&R 069

VERTRAUTEN- BINDUNG

MAGISCHE SONDERFERTIGKEIT

Mit dieser Sonderfertigkeit ist es der Hexe möglich, mit einem Vertrautentier ein starkes emotionales und magisches Band zu schließen. Erwirbt sie diese Sonderfertigkeit bei der Generierung, darf sie mit einem bereits an sie gebundenen Vertrautentier starten. In seltenen Fällen können Zauberer anderer Traditionen Vertrautentiere an sich binden. Das letzte Wort hat hier der Spielleiter.

Voraussetzungen: Tradition Hexe (gegebenfalls andere Tradition)
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Z&R 068

Ritualmodifikationen im Überblick

- Erzwingen:** Kosten um eine Stufe erhöht, Ritualprobe um 1 erleichtert (bei einigen Ritualen nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)
- Kosten senken:** Kosten um eine Stufe gesenkt, Ritualprobe um 1 erschwert (bei einigen Ritualen nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)
- Reichweite erhöhen:** Reichweite um eine Stufe erhöht, Ritualprobe um 1 erschwert
- Ritualdauer erhöhen:** Ritualdauer um eine Stufe erhöht, Ritualprobe um 1 erleichtert
- Ritualdauer senken:** Ritualdauer um eine Stufe gesenkt, Ritualprobe um 1 erschwert

Z&R 067

- Werden ihre Gefühle künstlich gedämpft, zum Beispiel durch Ilmenblatt, oder zaubert sie entgegen ihrer Gefühle, erschwert dies die Proben um bis zu 2.

- Die Hexe kann sich gezielt in ihre Emotionen hineinsteigern, sodass sie innerhalb von zwei Kampfunden die Erleichterung um 1 erhöhen kann, bis zu dem angegebenen Maximum von 2. Dieser Vorgang erfordert Konzentration. Der Einsatz dieser Fähigkeit bedarf einer freien Aktion.

- Hexen können Flüche erlernen, satuarische Traditionsartefakte herstellen (z.B. ihr Fluggerät) und nutzen sowie Vertrautentiere an sich binden.

- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
AP-Wert: 135 AP

Z&R 072

- Gildenmagier können spezielle gildenmagische Traditionsartefakte herstellen und nutzen (z.B. Magierstäbe).

- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Klugheit.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
AP-Wert: 155 AP

Z&R 071

Nachdem das Merkmal erworben wurde, gibt es für Zauber mit diesem Merkmal keine weitere spezielle Grenze.

Voraussetzungen: Leiteigenschaft der Tradition 15, 3 Zauber des Merkmals auf 10
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte für die erste, 20 Abenteuerpunkte für die zweite, 40 Abenteuerpunkte für die dritte Merkmalskenntnis

Z&R 070

TRADITION (ELF)

MAGISCHE TRADITION

- Ein Zauber der elfischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel und eine magische Geste. Außerdem müssen die Formeln der Zauber ausgesprochen bzw. gesungen werden.
- Die Wirkungsdauer aller Zauber der Verbreitung Elfen ist doppelt so lang wie beim Zauber angegeben.
- Elfen können elfische Zauberlieder erlernen und nutzen (da sie automatisch den Zweistimmigen Gesang beherrschen).
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
AP-Wert: 125 AP

Z&R 073

AURA VERBERGEN

MAGISCHE SONDERFERTIGKEIT

Der Zauberkundige kann seine magische Aura so verhüllen, dass seine magische Befähigung durch Hellsichtzauber und andere magische Wahrnehmung erschwert oder gar nicht entdeckt werden kann.

Regel: Hierzu ist eine erfolgreiche Probe auf das Talent *Willenskraft* nötig. Proben auf Liturgien oder Hellsichtzauber, die direkt auf den Zauberkundigen gewirkt werden, um ein magisches Potenzial zu erkennen, sind um QS der Probe auf *Willenskraft* erschwert. Vor ungerichteter magischer Wahrnehmung ist sein magisches Talent komplett verborgen. So lange der Zauberkundige seine Aura verhüllt, kann er weder zaubern, noch bereits gewirkte Zauber aufrechterhalten. Aura verbergen ist kombinierbar mit dem Vorteil Verhüllte Aura.

Z&R 074

STARKE ZAUBERTRICKS

MAGISCHE SONDERFERTIGKEIT

Die Zaubertricks des Helden sind besonders stark.

Regel: Zaubertricks gelten als mit 2 QS bestanden.
Voraussetzung: Vorteil Zauberer
AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Z&R 075

VERBOTENE PFORTEN

MAGISCHE SONDERFERTIGKEIT

Der Zauberkundige kann seine Lebensenergie als Ersatz für Astralenergie verwenden.

Regel: Ein Zauberer kann Anstelle von AsP auch LeP für die Zauberkosten aufwenden. Es muss jedoch pro Zauber mindestens 1 AsP aufgewendet werden.
Dies ist ausgesprochen schmerzhaft und erfordert daher eine Probe auf das Talent *Selbstbeherrschung*. Misslingt diese, misslingt auch der Zauber. Der Zauberkundige muss dann wie sonst die Hälfte der Kosten aufbringen, wobei diese zuerst von den AsP und, sollten diese nicht ausreichen, dann von seinen LE abgezogen werden.

Voraussetzungen: MU 12
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Z&R 076

ZAUBERZEICHEN

MAGISCHE SONDERFERTIGKEIT

Um Bann- und Schutzkreise und Zauberglyphen erlernen und korrekt zeichnen zu können, benötigt man diese Sonderfertigkeit.

Regel: Der Held verfügt durch diese Sonderfertigkeit im Talent *Malen & Zeichnen* über das neue Anwendungsgebiet *Zauberzeichen malen*.
Voraussetzungen: FF 12
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Z&R 077

BINDUNG DES STABES

STABZAUBER

Wirkung: Die Bindung des Stabes ist der erste Stabzauber, der auf einen Magierstab gewirkt wird. Mit ihm wird der Stab an den Magier gebunden. Zudem wird er unzerbrechlich, auch wenn er die Flexibilität des Holzes bewahrt. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachenodem oder ein Ignifaxius, oder aber gezielte Antimagie können ihn zerstören. Der Stab gilt von nun an als magische Waffe und kann nicht durch andere Mittel wie den ARCANOVI mit weiteren Zaubern belegt werden. Ein Magier kann immer nur einen Magierstab besitzen. Das Binden eines Stabes kostet den Magier einmalig 2 permanente AsP. Der Magier kann sich entscheiden, seine Verbindung zum Stab zu lösen, beispielsweise um einen neuen Stab an sich zu binden. Nach dem Tod eines Magiers verliert der Stab nach 24 Stunden die permanente gespeicherten AsP und jegliche Magie.

Z&R 078

DOPPELTES MASS

STABZAUBER

Wirkung: Der Stab kann auf seine doppelte Länge gestreckt werden, ohne dass er merklich an Dicke einbüßt. Die Wirkung hält an, solange der Magier Körperkontakt mit dem Stab hält. Ein mittlerer Stab wird so lang, dass er unter Stangenwaffen fällt und die Reichweite lang erhält, der lange Stab wird so lang, dass er als Waffe nicht mehr zu benutzen ist. Ein kurzer Stab erhält die Reichweite mittel. Die Aktivierung erfordert 1 Aktion und der Stabzauber wirkt mit einer QS von 2. Der Stabzauber können kann willentlich vom Magier beendet werden. Dies kostet eine freie Aktion.

Voraussetzungen: keine
Volumen: 2 Punkte
AsP-Kosten: 1 AsP
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Z&R 079

EWIGE FLAMME

STABZAUBER

Wirkung: Das Ende des Stabes kann nun willentlich entzündet werden und brennt wie eine Fackel. Das Feuer hat die natürliche Helligkeit und Hitze einer solchen Flamme, zehrt den Stab jedoch nicht auf. Im Kampf eingesetzt bietet die ewige Flamme keinen besonderen Vorteil. Die Wirkung des Stabzaubers endet automatisch, wenn der Magier schläft, den Status *Bewusstlos* erleidet oder spätestens nach 1 Stunde. Die Aktivierung erfordert 1 Aktion und der Stabzauber wirkt mit einer QS von 2. Der Stabzauber können kann willentlich vom Magier beendet werden. Dies kostet eine freie Aktion.

Voraussetzungen: keine
Volumen: 2 Punkte
AsP-Kosten: 1 AsP
Merkmal: Elementar
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Z&R 080

FLAMMENSCHWERT

STABZAUBER

Wirkung: Mit diesem Stabzauber kann der Magier seinen Stab in ein heiß brennendes Flammenschwert oder je nach Region in einen Flammensäbel verwandeln. Dieses Flammenschwert gilt als magische Waffe und richtet wie jedes Feuer zusätzlichen Schaden an Wesen an, die feuerempfindlich sind. Es verursacht 1W6+7 Trefferpunkte (die restlichen Werte entsprechen denen eines Langschwerts). Der Stab muss eine Mindestlänge von einem Schritt besitzen, um in ein Flammenschwert verzaubert werden zu können. Die übrigen Werte entsprechen denen eines Langschwerts.

Der Magier kann das Schwert auf zwei Varianten einsetzen:

1. Er kann es wie ein normales Schwert mit der Kampftechnik Schwerter führen. Bei einem Patzer verwandelt sich das Flammenschwert zurück in den Stab. Pro Kampfrunde kostet diese Variante nach der Aktivierung 1 AsP.
2. Er kann es per Telekinese fliegen und kämpfen lassen. Hierbei werden die Kampftechnik Schwerter und der entsprechende Attackewert des

Z&R 081

STARKE ZAUBERTRICKS

MAGISCHE SONDERFERTIGKEIT

Die Zaubertricks des Helden sind besonders stark.

Regel: Zaubertricks gelten als mit 2 QS bestanden.

Voraussetzung: Vorteil Zauberer

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Z&R 075

Die Aktivierung der Sonderfertigkeit erfordert 1 Aktion und kann während des Wirkungszeitraums bewusst aus- und eingeschaltet werden. Dies erfordert ebenfalls 1 Aktion. Durch Ausschalten erleidet der Anwender jedes Mal eine Stufe *Verwirrung*. Der Wirkungszeitraum endet, wenn der Zauberer die verborgene Aura freiwillig aufgibt, er einschläft oder den Status *Bewusstlos* erhält.

Voraussetzungen: MU 13, IN 13

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Z&R 074

TRADITION (ELF)

MAGISCHE TRADITION

Ein Zauber der elfischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel und eine magische Geste. Außerdem müssen die Formeln der Zauber ausgesprochen bzw. gesungen werden.

Die Wirkungsdauer aller Zauber der Verbreitung Elfen ist doppelt so lang wie beim Zauber angegeben.

Elfen können elfische Zauberlieder erlernen und nutzen (da sie automatisch den Zweistimmigen Gesang beherrschen).

Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: 125 AP

Z&R 073

Voraussetzungen: keine
Volumen: 0 Punkte
Bindungskosten: 2 permanente AsP
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Z&R 078

ZAUBERZEICHEN

MAGISCHE SONDERFERTIGKEIT

Um Bann- und Schutzkreise und Zauberglyphen erlernen und korrekt zeichnen zu können, benötigt man diese Sonderfertigkeit.

Regel: Der Held verfügt durch diese Sonderfertigkeit im Talent *Malen & Zeichnen* über das neue Anwendungsgebiet *Zauberzeichen malen*.

Voraussetzungen: FF 12

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Z&R 077

VERBOTENE PFORTEN

MAGISCHE SONDERFERTIGKEIT

Der Zauberkundige kann seine Lebensenergie als Ersatz für Astralenergie verwenden.

Regel: Ein Zauberer kann Anstelle von AsP auch LeP für die Zauberkosten aufwenden. Es muss jedoch pro Zauber mindestens 1 AsP aufgewendet werden.

Dies ist ausgesprochen schmerzhaft und erfordert daher eine Probe auf das Talent *Selbstbeherrschung*. Misslingt diese, misslingt auch der Zauber. Der Zauberkundige muss dann wie sonst die Hälfte der Kosten aufbringen, wobei diese zuerst von den AsP und, sollten diese nicht ausreichen, dann von seinen LE abgezogen werden.

Voraussetzungen: MU 12

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Z&R 076

Magiers für Attacken verwendet. Es bewegt sich mit Geschwindigkeit 8. Der Magier muss sich zur Kontrolle des Schwertes konzentrieren. Das Flammenschwert kontrolliert fliegen zu lassen, ist eine länger dauernde Handlung. Wenn sich das Schwert weiter als 32 Schritt weg vom Magier bewegt, bricht der Stabzauber ab und das Schwert verwandelt sich wieder zurück. Pro Kampfrunde kostet diese Variante nach der Aktivierung 2 AsP.

Um ein fliegendes Flammenschwert festzuhalten, ist ein erfolgreicher Angriff mit Raufen und der Sonderfertigkeit Haltegriff nötig. Für diese Zwecke verfügt das Schwert über eine PA in Höhe der Hälfte der AT und einen Wert in *Kraftakt* von 10 Punkten mit Eigenschaften von 14 für die Probe. Die Aktivierung erfordert 1 Aktion und der Stabzauber wirkt mit einer QS von 2. Der Stabzauber können kann willentlich vom Magier beendet werden. Dies kostet eine freie Aktion.

Voraussetzungen: Ewige Flamme und Kraftfokus

Volumen: 7 Punkte

AsP-Kosten: 3 AsP, danach 1 bzw. 2 AsP pro Kampfrunde

Merkmal: Elementar

AP-Wert: 35 Abenteuerpunkte

Z&R 081

EWIGE FLAMME

STABZAUBER

Wirkung: Das Ende des Stabes kann nun willentlich entzündet werden und brennt wie eine Fackel. Das Feuer hat die natürliche Helligkeit und Hitze einer solchen Flamme, zehrt den Stab jedoch nicht auf. Im Kampf eingesetzt bietet die ewige Flamme keinen besonderen Vorteil. Die Wirkung des Stabzaubers endet automatisch, wenn der Magier schläft, den Status *Bewusstlos* erleidet oder spätestens nach 1 Stunde. Die Aktivierung erfordert 1 Aktion und der Stabzauber wirkt mit einer QS von 2. Der Stabzauber können kann willentlich vom Magier beendet werden. Dies kostet eine freie Aktion.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Elementar

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Z&R 080

DOPPELTES MASS

STABZAUBER

Wirkung: Der Stab kann auf seine doppelte Länge gestreckt werden, ohne dass er merklich an Dicke einbüßt. Die Wirkung hält an, solange der Magier Körperkontakt mit dem Stab hält. Ein mittlerer Stab wird so lang, dass er unter Stangenwaffen fällt und die Reichweite lang erhält, der lange Stab wird so lang, dass er als Waffe nicht mehr zu benutzen ist. Ein kurzer Stab erhält die Reichweite mittel. Die Aktivierung erfordert 1 Aktion und der Stabzauber wirkt mit einer QS von 2. Der Stabzauber können kann willentlich vom Magier beendet werden. Dies kostet eine freie Aktion.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Z&R 079

KRAFTFOKUS

STABZAUBER

Wirkung: Solange der Magier den Stab berührt, spart er bei jedem Zauber 1 AsP ein. Dieser Abzug wird nach Berechnung aller anderen Modifikationen eingerechnet. Die Ersparnis kann nicht dazu führen, dass die Kosten unter 1 AsP fallen. Solange der Stab in ein Flammenschwert, eine Fackel oder etwas anderes verwandelt ist, gilt die Ersparnis nicht. Der Magier muss den Stab in der Hand halten, wenn er von dem Stabzauber profitieren will. Die Der Stabzauber wirkt mit einer QS von 2.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Z&R 082

MERKMALSFOKUS

STABZAUBER

Wirkung: Bei diesem Stabzauber muss ein Merkmal gewählt werden, das der Fokus unterstützen soll. Proben auf Zauber mit dem so unterstützten Merkmal sind um 1 erleichtert. Der Merkmalsfokus kann mehrfach mit unterschiedlichen Merkmalen auf den Stab gewirkt werden. Solange der Stab in ein Flammenschwert, eine Fackel oder etwas anderes verwandelt ist, gilt dieser Vorteil nicht. Der Magier muss den Stab in der Hand halten, wenn er von dem Stabzauber profitieren will. Der Stabzauber wirkt mit einer QS von 2.

Voraussetzungen: Kraftfokus, passende Merkmalskenntnis

Volumen: 8 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: je nach Merkmal

AP-Wert: 35 Abenteuerpunkte

Z&R 083

SEIL DES ADEPTEN

STABZAUBER

Wirkung: Der Stab kann in ein unzerstörbares Seil von 10 Metern Länge verwandelt werden. Es kann sich um Objekte schlingen, wenn es geworfen wird. Knoten können so willentlich gebunden oder gelöst werden, solange der Magier das Seil berührt. Das Knoten und Entknoten zählt jeweils als 1 Aktion. Personen lassen sich damit nicht fesseln, außer sie haben den Status *Bewegungsunfähig*. Verliert der Magier den Kontakt zum Seil, verwandelt es sich zurück in seine ursprüngliche Stabform. Die Aktivierung erfordert 1 Aktion und der Stabzauber wirkt mit einer QS von 2. Der Stabzauber können kann willentlich vom Magier beendet werden. Dies kostet eine freie Aktion.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Z&R 084

STAB-APPORT

STABZAUBER

Wirkung: Der Stab kann vom Magier zu sich gerufen werden. Er fliegt auf dem kürzesten Weg mit Geschwindigkeit 15 zum Magier und umfliegt selbstständig Hindernisse. Fenster durchschlägt der Stab, Wände aus Holz oder Stein halten ihn jedoch auf. Der Magier muss für den Einsatz des Stab-Apports seinen Magierstab nicht sehen. Die Aktivierung erfordert 1 Aktion und der Stabzauber wirkt mit einer QS von 2. Der Stabzauber können kann willentlich vom Magier beendet werden. Dies kostet eine freie Aktion.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Z&R 085

DINGE ERSPÜREN

VERTRAUTENTRICK

Wirkung: Der Vertraute kann ein Objekt ausfindig machen, das längere Zeit im Besitz der Hexe war und zu dem sie eine emotionale Bindung hat. Üblicherweise übermittelt die Hexe ihrem Vertrauten durch Zwiesgespräch, welches Objekt er suchen soll. Befindet sich das Objekt im Umkreis von sieben Meilen, kann der Vertraute die Richtung ausmachen, in der sich das Objekt befindet, jedoch nicht zwingend den exakten Weg, über den man zu dem Objekt gelangt. Dieser Trick erfordert keine Fertigkeitproben, jedoch 1 Aktion zur Aktivierung. Der Trick wird mit einer QS von 1 gewirkt.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: 1 AsP

Wirkungsdauer: eine halbe Stunde

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Z&R 086

ERSTER UNTER GLEICHEN

VERTRAUTENTRICK

Wirkung: Der Vertraute kann Tiere seiner Art einschüchtern und vertreiben, solange sie nicht größer sind als er selbst. Dieser Trick erfordert keine Fertigkeitproben, jedoch 1 Aktion zur Aktivierung. Der Trick wird mit einer QS von 1 gewirkt.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: 3 AsP

Wirkungsdauer: eine halbe Stunde

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Z&R 087

FLUCHBOTE

VERTRAUTENTRICK

Wirkung: Der Vertraute überbringt einen Fluch an ein von der Hexe ausgewähltes Opfer. Er muss hierzu bis zu 7 Schritte an sein Ziel herankommen und es anstarren. Sobald er den Fluch auf das Opfer gewirkt hat, übermittelt er telepathisch die mit dem Fluch verbundenen Worte der Hexe, die die Bedingungen erklären, ob und wie der Fluch gelöst werden kann. Dieser Trick erfordert keine Fertigkeitproben, jedoch 1 Aktion zur Aktivierung. Der Trick wird mit einer QS von 1 gewirkt.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: 1 AsP

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: je nach Fluch

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Z&R 088

HEXENSINN

VERTRAUTENTRICK

Wirkung: Der Vertraute kann über eine beliebige Distanz hinweg die Richtung ausmachen, in der sich die Hexe befindet. Nur göttliches Wirken und Antimagie gegen Hellsicht können diese Verbindung stören. Dieser Trick erfordert keine Fertigkeitproben, jedoch 1 Aktion zur Aktivierung. Der Trick wird mit einer QS von 1 gewirkt.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: 1 AsP

Wirkungsdauer: eine halbe Stunde

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: beherrschen Vertrautentiere von Anfang an

Z&R 089

KRAFTRAUB

VERTRAUTENTRICK

Wirkung: Der Vertraute kann einer Person während einer Ruhephase deren Regeneration entziehen, wenn er sie beim Schlafen beobachtet. Das Tier muss das Opfer die ganze Schlafphase beobachten und entzieht ihm dafür die ganze Regeneration der Regenerationsphase. Die entzogene Lebensenergie kann er seiner eigenen hinzufügen, wenn ihm noch Lebenspunkte fehlen. Ansonsten verfällt sie. Die Person hat während der Beobachtungsphase Alpträume von dem Vertrautentier. Es wird keine AE oder KE gestohlen. Dieser Trick erfordert keine Fertigkeitproben, jedoch 1 Aktion zur Aktivierung. Der Trick wird mit einer QS von 1 gewirkt.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: 3 AsP

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Z&R 090

SEIL DES ADEPTEN

STABZAUBER

Wirkung: Der Stab kann in ein unzerstörbares Seil von 10 Metern Länge verwandelt werden. Es kann sich um Objekte schlingen, wenn es geworfen wird. Knoten können so willentlich gebunden oder gelöst werden, solange der Magier das Seil berührt. Das Knoten und Entknoten zählt jeweils als 1 Aktion. Personen lassen sich damit nicht fesseln, außer sie haben den Status *Bewegungsunfähig*. Verliert der Magier den Kontakt zum Seil, verwandelt es sich zurück in seine ursprüngliche Stabform. Die Aktivierung erfordert 1 Aktion und der Stabzauber wirkt mit einer QS von 2. Der Stabzauber können kann willentlich vom Magier beendet werden. Dies kostet eine freie Aktion.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Z&R 084

MERKMALSFOKUS

STABZAUBER

Wirkung: Bei diesem Stabzauber muss ein Merkmal gewählt werden, das der Fokus unterstützen soll. Proben auf Zauber mit dem so unterstützten Merkmal sind um 1 erleichtert. Der Merkmalsfokus kann mehrfach mit unterschiedlichen Merkmalen auf den Stab gewirkt werden. Solange der Stab in ein Flammenschwert, eine Fackel oder etwas anderes verwandelt ist, gilt dieser Vorteil nicht. Der Magier muss den Stab in der Hand halten, wenn er von dem Stabzauber profitieren will. Der Stabzauber wirkt mit einer QS von 2.

Voraussetzungen: Kraftfokus, passende Merkmalskenntnis

Volumen: 8 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: je nach Merkmal

AP-Wert: 35 Abenteuerpunkte

Z&R 083

KRAFTFOKUS

STABZAUBER

Wirkung: Solange der Magier den Stab berührt, spart er bei jedem Zauber 1 AsP ein. Dieser Abzug wird nach Berechnung aller anderen Modifikationen eingerechnet. Die Ersparnis kann nicht dazu führen, dass die Kosten unter 1 AsP fallen. Solange der Stab in ein Flammenschwert, eine Fackel oder etwas anderes verwandelt ist, gilt die Ersparnis nicht. Der Magier muss den Stab in der Hand halten, wenn er von dem Stabzauber profitieren will. Die Der Stabzauber wirkt mit einer QS von 2.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Z&R 082

ERSTER UNTER GLEICHEN

VERTRAUTENTRICK

Wirkung: Der Vertraute kann Tiere seiner Art einschüchtern und vertreiben, solange sie nicht größer sind als er selbst. Dieser Trick erfordert keine Fertigungsproben, jedoch 1 Aktion zur Aktivierung. Der Trick wird mit einer QS von 1 gewirkt.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: 3 AsP

Wirkungsdauer: eine halbe Stunde

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Z&R 087

DINGE ERSPÜREN

VERTRAUTENTRICK

Wirkung: Der Vertraute kann ein Objekt ausfindig machen, das längere Zeit im Besitz der Hexe war und zu dem sie eine emotionale Bindung hat. Üblicherweise übermittelt die Hexe ihrem Vertrauten durch Zwiesgespräch, welches Objekt er suchen soll. Befindet sich das Objekt im Umkreis von sieben Meilen, kann der Vertraute die Richtung ausmachen, in der sich das Objekt befindet, jedoch nicht zwingend den exakten Weg, über den man zu dem Objekt gelangt. Dieser Trick erfordert keine Fertigungsproben, jedoch 1 Aktion zur Aktivierung. Der Trick wird mit einer QS von 1 gewirkt.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: 1 AsP

Wirkungsdauer: eine halbe Stunde

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Z&R 086

STAB-APPORT

STABZAUBER

Wirkung: Der Stab kann vom Magier zu sich gerufen werden. Er fliegt auf dem kürzesten Weg mit Geschwindigkeit 15 zum Magier und umfliegt selbstständig Hindernisse. Fenster durchschlägt der Stab, Wände aus Holz oder Stein halten ihn jedoch auf. Der Magier muss für den Einsatz des Stab-Apports seinen Magierstab nicht sehen. Die Aktivierung erfordert 1 Aktion und der Stabzauber wirkt mit einer QS von 2. Der Stabzauber können kann willentlich vom Magier beendet werden. Dies kostet eine freie Aktion.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Z&R 085

KRAFTRAUB

VERTRAUTENTRICK

Wirkung: Der Vertraute kann einer Person während einer Ruhephase deren Regeneration entziehen, wenn er sie beim Schlafen beobachtet. Das Tier muss das Opfer die ganze Schlafphase beobachten und entzieht ihm dafür die ganze Regeneration der Regenerationsphase. Die entzogene Lebensenergie kann er seiner eigenen hinzufügen, wenn ihm noch Lebenspunkte fehlen. Ansonsten verfällt sie. Die Person hat während der Beobachtungsphase Alpträume von dem Vertrautentier. Es wird keine AE oder KE gestohlen. Dieser Trick erfordert keine Fertigungsproben, jedoch 1 Aktion zur Aktivierung. Der Trick wird mit einer QS von 1 gewirkt.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: 3 AsP

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Z&R 090

HEXENSINN

VERTRAUTENTRICK

Wirkung: Der Vertraute kann über eine beliebige Distanz hinweg die Richtung ausmachen, in der sich die Hexe befindet. Nur göttliches Wirken und Antimagie gegen Hellsicht können diese Verbindung stören. Dieser Trick erfordert keine Fertigungsproben, jedoch 1 Aktion zur Aktivierung. Der Trick wird mit einer QS von 1 gewirkt.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: 1 AsP

Wirkungsdauer: eine halbe Stunde

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: beherrschen Vertrautentiere von Anfang an

Z&R 089

FLUCHBOTE

VERTRAUTENTRICK

Wirkung: Der Vertraute überbringt einen Fluch an ein von der Hexe ausgewähltes Opfer. Er muss hierzu bis zu 7 Schritt an sein Ziel herankommen und es anstarren. Sobald er den Fluch auf das Opfer gewirkt hat, übermittelt er telepathisch die mit dem Fluch verbundenen Worte der Hexe, die die Bedingungen erklären, ob und wie der Fluch gelöst werden kann. Dieser Trick erfordert keine Fertigungsproben, jedoch 1 Aktion zur Aktivierung. Der Trick wird mit einer QS von 1 gewirkt.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: 1 AsP

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: je nach Fluch

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Z&R 088

KRÖTENGIFT

VERTRAUTENTRICK

Wirkung: Die Kröte sondert statt des sonst bei Kröten üblichen Gifts ein magisches Hautgift ab, das jeden, der sie berührt, mit dem Fluch Warzen Sprießen schlägt. Der Warzen-Fluch wirkt in diesem Fall drei Tage. Dieser Trick erfordert keine Fertigungsproben, jedoch 1 Aktion zur Aktivierung. Der Trick wird mit einer QS von 1 gewirkt.

Tierarten: Kröten

AsP-Kosten: 3 AsP

Wirkungsdauer: 5 Kampfrunden

Merkmal: Verwandlung

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Z&R 091

KRÖTENSCHLAG

VERTRAUTENTRICK

Wirkung: Die Kröte wandelt auf einen Schlag ihre gesamten AsP in einen magischen Angriff um, der an seinem Ziel viele kleinste Verletzungen bewirkt. Die Kröte fügt dem nächststehenden Ziel 2W6+2 Trefferpunkte zu. Rüstungen schützen nicht vor diesem Vertrautentrick. Dieser Trick erfordert keine Fertigungsproben, jedoch 1 Aktion zur Aktivierung. Der Trick wird mit einer QS von 1 gewirkt.

Tierarten: Kröten

AsP-Kosten: alle AsP, mindestens aber 8 AsP

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: Verwandlung

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Z&R 092

STIMMUNGSSINN

VERTRAUTENTRICK

Wirkung: Der Vertraute erkennt die Gefühle und Stimmungen einer Person und übermittelt sie der Hexe. Zwei Hexen können so in begrenztem Rahmen stille Zwiesprache halten, indem ihre Vertrautentiere ihnen gegenseitig die Gefühle schildern. Gegebenenfalls kann der Spielleiter eine Erleichterung von 1 bei Proben auf *Menschenkenntnis* zugestehen, um die betroffene Person zu durchschauen. Dieser Trick erfordert keine Fertigungsproben, jedoch 1 Aktion zur Aktivierung. Der Trick wird mit einer QS von 1 gewirkt.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: 1 AsP pro 5 Minuten

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Z&R 093

TARNUNG

VERTRAUTENTRICK

Wirkung: Der Vertraute nimmt die Farbe der Umgebung an und verschmilzt so mit dem Hintergrund. Proben auf *Verbergen (sich Verstecken)* sind für ihn um 2 erleichtert. Die Tarnung wirkt nur, solange sich das Tier nicht bewegt. Dieser Trick erfordert keine Fertigungsproben, jedoch 1 Aktion zur Aktivierung. Der Trick wird mit einer QS von 1 gewirkt.

Tierarten: Kröten

AsP-Kosten: 1 AsP pro 5 Minuten

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Verwandlung

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Z&R 094

TIERSINNE

VERTRAUTENTRICK

Wirkung: Der Vertraute leiht seiner Hexe eine spezielle Art der Wahrnehmung, abhängig von der Tierart des Vertrauten. Katzen können so eine Stufe Dunkelsicht und Herausragender Sinn (Gehör) verleihen, Raben Herausragender Sinn (Sicht), Kröten Herausragender Sinn (Geruch). Die Tiersinne funktionieren wie die entsprechenden Vorteile.

Der Vertraute muss während der gesamten Wirkungsdauer Körperkontakt zur Hexe halten. Dieser Trick erfordert keine Fertigungsproben, jedoch 1 Aktion zur Aktivierung. Der Trick wird mit einer QS von 1 gewirkt.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: 1 AsP pro 5 Minuten

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Z&R 095

UNGEGEHENER BEOBACHTER

VERTRAUTENTRICK

Wirkung: Der Vertraute wird Auge und Ohr der Hexe. Sie kann wahrnehmen, was er wahrnimmt. Um den Kontakt aufrechtzuerhalten, muss die Hexe mit geschlossenen Augen verweilen und sich auf ihren Vertrauten konzentrieren. Die Verbindung wirkt nur in eine Richtung, die Hexe kann ihrem Vertrauten daher keine Aufträge erteilen. Die Reichweite der Verbindung beträgt sieben Meilen. Sollte der Vertraute verletzt werden, erleidet die Hexe den gleichen Schaden wie der Vertraute. Der so miterlebte Tod eines Vertrauten kann eine Hexe stark traumatisieren. Dieser Trick erfordert keine Fertigungsproben, jedoch 1 Aktion zur Aktivierung. Der Trick wird mit einer QS von 1 gewirkt.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: 1 AsP pro 10 Minuten

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 35 Abenteuerpunkte

Z&R 096

ZWIEGESPRÄCH

VERTRAUTENTRICK

Wirkung: Der Vertraute übermittelt Bilder, Gefühle und Erfahrungen telepathisch an die Hexe, so lange beide Körperkontakt aufrechterhalten. Da Vertrautentiere die menschliche Sprache begrenzt verstehen, kann sich so ein Zwiegespräch entwickeln, bei dem die Hexe spricht und der Vertraute telepathisch antwortet. Dieser Trick erfordert keine Fertigungsproben, jedoch 1 Aktion zur Aktivierung. Der Trick wird mit einer QS von 1 gewirkt.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: 1 AsP pro 10 Minuten

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: beherrschen Vertrautentiere von Anfang an

Z&R 097

BEISS AUF GRANIT!

FLUCH

Probe: KL/IN/FF (modifiziert durch ZK)

Wirkung: Feste Nahrungsmittel, die das Opfer berührt, werden zu Stein oder einer anderen Substanz, die die Hexe im Fluch benannt hat. Üblich sind neben Stein auch Holz, Mist oder Schleim. Edelmetalle oder Ähnliches sind nicht möglich. Die Lebensmittel verwandeln sich nach fünf Minuten wieder zurück, insofern das Opfer sie nicht berührt. Der Versuch, Lebensmittel mit Zangen oder Trichtern in den Mund zu führen, kann dazu führen, dass das Opfer an einem Stein im Hals erstickt. Für Suppen, Milch und andere Flüssigkeiten gilt der Fluch nicht. Der Fluch verfügt über einen eigenen FW und wird nach Steigerungsfaktor B gesteigert. Seelenkraft und Zähigkeit schützen nur mit dem halben Wert vor Fluchen. Die Zauberdauer beträgt 1 Aktion, es sei denn das Aussprechen der Verfluchung erfordert mehr Zeit.

AsP-Kosten: 14 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 in Tagen

Merkmal: Objekt

Z&R 098

BEUTE!

FLUCH

Probe: KL/IN/CH (modifiziert durch SK)

Wirkung: Der Geruch des Opfers lockt alle Arten von fleischfressenden Wirbeltieren an. Diese sehen das Opfer als leichte Beute an. Während domestizierte Tiere mit einer um die Fertigungspunkte des Fluches erschwerten Tierkundeprobe beruhigt werden können, lassen sich wilde Tiere hiervon nicht abbringen. Der nur für die Tiere wahrnehmbare Geruch ist so stark, dass Wildtiere das Opfer bereits aus mehreren Meilen Entfernung wahrnehmen können. Der Fluch verfügt über einen eigenen FW und wird nach Steigerungsfaktor B gesteigert. Seelenkraft und Zähigkeit schützen nur mit dem halben Wert vor Fluchen. Die Zauberdauer beträgt 1 Aktion, es sei denn das Aussprechen der Verfluchung erfordert mehr Zeit.

AsP-Kosten: 14 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 in Tagen

Merkmal: Einfluss

Z&R 099

STIMMUNGSSINN

VERTRAUTENTRICK

Wirkung: Der Vertraute erkennt die Gefühle und Stimmungen einer Person und übermittelt sie der Hexe. Zwei Hexen können so in begrenztem Rahmen stille Zwiesprache halten, indem ihre Vertrautentiere ihnen gegenseitig die Gefühle schildern. Gegebenenfalls kann der Spielleiter eine Erleichterung von 1 bei Proben auf *Menschenkenntnis* zugestehen, um die betroffene Person zu durchschauen. Dieser Trick erfordert keine Fertigkeitssproben, jedoch 1 Aktion zur Aktivierung. Der Trick wird mit einer QS von 1 gewirkt.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: 1 AsP pro 5 Minuten

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Z&R 093

KRÖTENSCHLAG

VERTRAUTENTRICK

Wirkung: Die Kröte wandelt auf einen Schlag ihre gesamten AsP in einen magischen Angriff um, der an seinem Ziel viele kleinste Verletzungen bewirkt. Die Kröte fügt dem nächststehenden Ziel 2W6+2 Trefferpunkte zu. Rüstungen schützen nicht vor diesem Vertrautentrick. Dieser Trick erfordert keine Fertigkeitssproben, jedoch 1 Aktion zur Aktivierung. Der Trick wird mit einer QS von 1 gewirkt.

Tierarten: Kröten

AsP-Kosten: alle AsP, mindestens aber 8 AsP

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: Verwandlung

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Z&R 092

KRÖTENGIFT

VERTRAUTENTRICK

Wirkung: Die Kröte sondert statt des sonst bei Kröten üblichen Gifts ein magisches Hautgift ab, das jeden, der sie berührt, mit dem Fluch Warzen Sprießen schlägt. Der Warzen-Fluch wirkt in diesem Fall drei Tage. Dieser Trick erfordert keine Fertigkeitssproben, jedoch 1 Aktion zur Aktivierung. Der Trick wird mit einer QS von 1 gewirkt.

Tierarten: Kröten

AsP-Kosten: 3 AsP

Wirkungsdauer: 5 Kampfrunden

Merkmal: Verwandlung

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Z&R 091

UNGEGEHENER BEOBACHTER

VERTRAUTENTRICK

Wirkung: Der Vertraute wird Auge und Ohr der Hexe. Sie kann wahrnehmen, was er wahrnimmt. Um den Kontakt aufrechtzuerhalten, muss die Hexe mit geschlossenen Augen verweilen und sich auf ihren Vertrauten konzentrieren. Die Verbindung wirkt nur in eine Richtung; die Hexe kann ihrem Vertrauten daher keine Aufträge erteilen. Die Reichweite der Verbindung beträgt sieben Meilen. Sollte der Vertraute verletzt werden, erleidet die Hexe den gleichen Schaden wie der Vertraute. Der so miterlebte Tod eines Vertrauten kann eine Hexe stark traumatisieren. Dieser Trick erfordert keine Fertigkeitssproben, jedoch 1 Aktion zur Aktivierung. Der Trick wird mit einer QS von 1 gewirkt.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: 1 AsP pro 10 Minuten

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 35 Abenteuerpunkte

Z&R 096

TIERSINNE

VERTRAUTENTRICK

Wirkung: Der Vertraute leiht seiner Hexe eine spezielle Art der Wahrnehmung, abhängig von der Tierart des Vertrauten. Katzen können so eine Stufe Dunkelsicht und Herausragender Sinn (Gehör) verleihen, Raben Herausragender Sinn (Sicht), Kröten Herausragender Sinn (Geruch). Die Tiersinne funktionieren wie die entsprechenden Vorteile.

Der Vertraute muss während der gesamten Wirkungsdauer Körperkontakt zur Hexe halten. Dieser Trick erfordert keine Fertigkeitssproben, jedoch 1 Aktion zur Aktivierung. Der Trick wird mit einer QS von 1 gewirkt.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: 1 AsP pro 5 Minuten

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Z&R 095

TARNUNG

VERTRAUTENTRICK

Wirkung: Der Vertraute nimmt die Farbe der Umgebung an und verschmilzt so mit dem Hintergrund. Proben auf *Verbergen (sich Verstecken)* sind für ihn um 2 erleichtert. Die Tarnung wirkt nur, solange sich das Tier nicht bewegt. Dieser Trick erfordert keine Fertigkeitssproben, jedoch 1 Aktion zur Aktivierung. Der Trick wird mit einer QS von 1 gewirkt.

Tierarten: Kröten

AsP-Kosten: 1 AsP pro 5 Minuten

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Verwandlung

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Z&R 094

BEUTE!

FLUCH

Probe: KL/IN/CH (modifiziert durch SK)

Wirkung: Der Geruch des Opfers lockt alle Arten von fleischfressenden Wirbeltieren an. Diese sehen das Opfer als leichte Beute an. Während domestizierte Tiere mit einer um die Fertigkeitspunkte des Fluches erschwerten Tierkundeprobe beruhigt werden können, lassen sich wilde Tiere hiervon nicht abbringen. Der nur für die Tiere wahrnehmbare Geruch ist so stark, dass Wildtiere das Opfer bereits aus mehreren Meilen Entfernung wahrnehmen können. Der Fluch verfügt über einen eigenen FW und wird nach Steigerungsfaktor B gesteigert. Seelenkraft und Zähigkeit schützen nur mit dem halben Wert vor Flüchen. Die Zauberdauer beträgt 1 Aktion, es sei denn das Aussprechen der Verfluchung erfordert mehr Zeit.

AsP-Kosten: 14 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 in Tagen

Merkmal: Einfluss

Z&R 099

BEISS AUF GRANIT!

FLUCH

Probe: KL/IN/FF (modifiziert durch ZK)

Wirkung: Feste Nahrungsmittel, die das Opfer berührt, werden zu Stein oder einer anderen Substanz, die die Hexe im Fluch benannt hat. Üblich sind neben Stein auch Holz, Mist oder Schleim. Edelmetalle oder Ähnliches sind nicht möglich. Die Lebensmittel verwandeln sich nach fünf Minuten wieder zurück, insofern das Opfer sie nicht berührt. Der Versuch, Lebensmittel mit Zangen oder Trichtern in den Mund zu führen, kann dazu führen, dass das Opfer an einem Stein im Hals erstickt. Für Suppen, Milch und andere Flüssigkeiten gilt der Fluch nicht. Der Fluch verfügt über einen eigenen FW und wird nach Steigerungsfaktor B gesteigert. Seelenkraft und Zähigkeit schützen nur mit dem halben Wert vor Flüchen. Die Zauberdauer beträgt 1 Aktion, es sei denn das Aussprechen der Verfluchung erfordert mehr Zeit.

AsP-Kosten: 14 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 in Tagen

Merkmal: Objekt

Z&R 098

ZWIEGESPRÄCH

VERTRAUTENTRICK

Wirkung: Der Vertraute übermittelt Bilder, Gefühle und Erfahrungen telepathisch an die Hexe, so lange beide Körperkontakt aufrechterhalten. Da Vertrautentiere die menschliche Sprache begrenzt verstehen, kann sich so ein Zwiegespräch entwickeln, bei dem die Hexe spricht und der Vertraute telepathisch antwortet. Dieser Trick erfordert keine Fertigkeitssproben, jedoch 1 Aktion zur Aktivierung. Der Trick wird mit einer QS von 1 gewirkt.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: 1 AsP pro 10 Minuten

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: beherrschen Vertrautentiere von Anfang an

Z&R 097

HAGELSCHLAG

FLUCH

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Auf einer Fläche von bis zu (QS x 20.000) Rechtschritt geht ein schwerer Hagelsturm nieder. Je nach Region kann auch ein Schnee- oder Sandsturm die Fläche verheeren. Solche Stürme können Ernten zerstören, Dächer abdecken und bei ungeschützten Tieren und Personen 2W6 TP Schaden pro 5 Minuten verursachen. Der Fluch verfügt über einen eigenen FW und wird nach Steigerungsfaktor B gesteigert. Die Zauberdauer beträgt 1 Aktion, es sei denn das Aussprechen der Verfluchung erfordert mehr Zeit.

AsP-Kosten: 21 AsP

Wirkungsdauer: QS x 15 Minuten

Merkmal: Elementar

Z&R 100

HEXENSCHUSS

FLUCH

Probe: IN/FF/KO (modifiziert durch ZK)

Wirkung: Das Opfer erleidet plötzlich einen starken Schmerz im Rücken oder im Kopf, je nach Wahl der Hexe. Durch den Hexenschuss erleidet das Opfer eine Stufe des Zustands *Schmerz*. Der Fluch verfügt über einen eigenen FW und wird nach Steigerungsfaktor B gesteigert. Seelenkraft und Zähigkeit schützen nur mit dem halbem Wert vor Flüchen. Die Zauberdauer beträgt 1 Aktion, es sei denn das Aussprechen der Verfluchung erfordert mehr Zeit.

AsP-Kosten: 14 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 in Stunden

Merkmal: Verwandlung

Z&R 101

PECH AN DEN HALS WÜNSCHEN

FLUCH

Probe: KL/IN/CH (modifiziert durch SK)

Wirkung: Neben der 20 gilt nun auch die 19 als Patzer. Für Patzer bei Fertigungsproben reicht es so, wenn zwei Würfel eine 19 oder mehr zeigen. Außerdem zerbricht das Opfer aus Versehen Gegenstände, stolpert über Hindernisse, vergisst Verabredungen oder tritt bei Gesprächen in Fettnäpfchen. Details entscheidet der Meister. Der Fluch verfügt über einen eigenen FW und wird nach Steigerungsfaktor B gesteigert. Seelenkraft und Zähigkeit schützen nur mit dem halbem Wert vor Flüchen. Die Zauberdauer beträgt 1 Aktion, es sei denn das Aussprechen der Verfluchung erfordert mehr Zeit.

AsP-Kosten: 7 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 in Tagen

Merkmal: Einfluss

Z&R 102

PESTILENZ

FLUCH

Probe: MU/CH/GE (modifiziert durch ZK)

Wirkung: Das Opfer wird von der Hexe mit einer ihr bekannten Krankheit infiziert, maximal jedoch mit einer Krankheitsstufe gleich dem Fertigkeitswert des Fluches. Ab der Infektion verläuft die Krankheit wie normal, ist allerdings nicht ansteckend. Nicht wählbar sind magische Erkrankungen wie Duglumpst. Der Fluch verfügt über einen eigenen FW und wird nach Steigerungsfaktor B gesteigert. Seelenkraft und Zähigkeit schützen nur mit dem halbem Wert vor Flüchen. Die Zauberdauer beträgt 1 Aktion, es sei denn das Aussprechen der Verfluchung erfordert mehr Zeit.

AsP-Kosten: Stufe der Krankheit in AsP

Wirkungsdauer: bis zum Ende der Krankheit, maximal aber QS x 3 in Tagen

Merkmal: Dämonisch

Z&R 103

SCHLAF RAUBEN

FLUCH

Probe: KL/IN/CH (modifiziert durch SK)

Wirkung: Das Opfer kann nicht schlafen. Wenn es doch für einige Sekunden einschläft, wird es von Alpträumen wieder aufgeschreckt. Regeneration ist in diesem Zustand nicht möglich. Es reagiert genauso wie andere Menschen, die lange Zeit wach gehalten werden, wird also fähig, reizbar und erleidet nach einigen Tagen Sinnestäuschungen. Pro zwei Tagen ohne Schlaf erhält das Opfer eine Stufe *Verwirrung*, die erst abklingt, wenn es wieder schlafen kann. Der Fluch verfügt über einen eigenen FW und wird nach Steigerungsfaktor B gesteigert. Seelenkraft und Zähigkeit schützen nur mit dem halbem Wert vor Flüchen. Die Zauberdauer beträgt 1 Aktion, es sei denn das Aussprechen der Verfluchung erfordert mehr Zeit.

AsP-Kosten: 14 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 in Tagen

Merkmal: Einfluss

Z&R 104

UNFRUCHTBARKEIT

FLUCH

Probe: IN/FF/KO (modifiziert durch ZK)

Wirkung: Das Opfer, Person oder Tier, ist nicht mehr in der Lage, Nachkommen zu zeugen oder zu gebären. Schwangere Wesen erleiden oft eine Miss- oder Totgeburt. Der Fluch verfügt über einen eigenen FW und wird nach Steigerungsfaktor B gesteigert. Seelenkraft und Zähigkeit schützen nur mit dem halbem Wert vor Flüchen. Die Zauberdauer beträgt 1 Aktion, es sei denn das Aussprechen der Verfluchung erfordert mehr Zeit.

AsP-Kosten: 14 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 in Wochen

Merkmal: Verwandlung

Z&R 105

WARZEN SPRIESSEN

FLUCH

Probe: IN/FF/KO (modifiziert durch ZK)

Wirkung: Dem Opfer wachsen innerhalb einiger Minuten dicke Warzen im Gesicht und an den Händen und verleihen ihm so eine Stufe des Nachteils *Hässlich*. Der Vorteil *Gutaussehend* wird hierdurch zeitweise aufgehoben und der Verfluchte erleidet den Nachteil *Hässlich*. Der Fluch verfügt über einen eigenen FW und wird nach Steigerungsfaktor B gesteigert. Seelenkraft und Zähigkeit schützen nur mit dem halbem Wert vor Flüchen. Die Zauberdauer beträgt 1 Aktion, es sei denn das Aussprechen der Verfluchung erfordert mehr Zeit.

AsP-Kosten: 7 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 in Tagen

Merkmal: Verwandlung

Z&R 106

ZUNGE LÄHMEN

FLUCH

Probe: KL/IN/CH (modifiziert durch ZK)

Wirkung: Zunge und Lippen des Opfers sind gelähmt. Es kann daher nicht mehr artikuliert sprechen. Dies beeinflusst auch Zaubersprüche. Außerdem neigen so Verfluchte zu Speichelfluss. Der Verfluchte erhält den Status *Stumm*. Der Fluch verfügt über einen eigenen FW und wird nach Steigerungsfaktor B gesteigert. Seelenkraft und Zähigkeit schützen nur mit dem halbem Wert vor Flüchen. Die Zauberdauer beträgt 1 Aktion, es sei denn das Aussprechen der Verfluchung erfordert mehr Zeit.

AsP-Kosten: 14 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 in Stunden

Merkmal: Einfluss

Z&R 107

ERINNERUNGS- MELODIE

ZAUBERLIED

Probe: KL/IN/IN

Wirkung: Mit dem Lied ruft sich der Elf eine Erinnerung aus lang vergangener Zeit zurück. Für je ein Jahr, das das Ereignis zurückliegt, muss er 5 Minuten spielen. Zusätzlich spielt er so lange, wie die Situation dauert, an die er sich zurückentsinnen will. Das Zauberland hat einen eigenen FW. Nur ein Held, der über das Anwendungsgebiet *Zweistimmiger Gesang* im Talent *Singen* verfügt, kann das Zauberland anwenden.

Talent: Musizieren

AsP-Kosten: 1 AsP pro 5 Minuten

Merkmal: Einfluss

Steigerungsfaktor: A

Z&R 108

PECH AN DEN HALS WÜNSCHEN

FLUCH

Probe: KL/IN/CH (modifiziert durch SK)

Wirkung: Neben der 20 gilt nun auch die 19 als Patzer. Für Patzer bei Fertigkeitstests reicht es so, wenn zwei Würfel eine 19 oder mehr zeigen. Außerdem zerbricht das Opfer aus Versehen Gegenstände, stolpert über Hindernisse, vergisst Verabredungen oder tritt bei Gesprächen in Fettnäpfchen. Details entscheidet der Meister. Der Fluch verfügt über einen eigenen FW und wird nach Steigerungsfaktor B gesteigert. Seelenkraft und Zähigkeit schützen nur mit dem halben Wert vor Flüchen. Die Zauberdauer beträgt 1 Aktion, es sei denn das Aussprechen der Verfluchung erfordert mehr Zeit.

AsP-Kosten: 7 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 in Tagen

Merkmal: Einfluss

Z&R 102

HEXENSCHUSS

FLUCH

Probe: IN/FF/KO (modifiziert durch ZK)

Wirkung: Das Opfer erleidet plötzlich einen starken Schmerz im Rücken oder im Kopf, je nach Wahl der Hexe. Durch den Hexenschuss erleidet das Opfer eine Stufe des Zustands *Schmerz*. Der Fluch verfügt über einen eigenen FW und wird nach Steigerungsfaktor B gesteigert. Seelenkraft und Zähigkeit schützen nur mit dem halben Wert vor Flüchen. Die Zauberdauer beträgt 1 Aktion, es sei denn das Aussprechen der Verfluchung erfordert mehr Zeit.

AsP-Kosten: 14 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 in Stunden

Merkmal: Verwandlung

Z&R 101

HAGELSCHLAG

FLUCH

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Auf einer Fläche von bis zu (QS x 20.000) Rechteschritt geht ein schwerer Hagelsturm nieder. Je nach Region kann auch ein Schnee- oder Sandsturm die Fläche verheeren. Solche Stürme können Ernten zerstören, Dächer abdecken und bei ungeschützten Tieren und Personen 2W6 TP Schaden pro 5 Minuten verursachen. Der Fluch verfügt über einen eigenen FW und wird nach Steigerungsfaktor B gesteigert. Die Zauberdauer beträgt 1 Aktion, es sei denn das Aussprechen der Verfluchung erfordert mehr Zeit.

AsP-Kosten: 21 AsP

Wirkungsdauer: QS x 15 Minuten

Merkmal: Elementar

Z&R 100

UNFRUCHTBARKEIT

FLUCH

Probe: IN/FF/KO (modifiziert durch ZK)

Wirkung: Das Opfer, Person oder Tier, ist nicht mehr in der Lage, Nachkommen zu zeugen oder zu gebären. Schwangere Wesen erleiden oft eine Miss- oder Totgeburt. Der Fluch verfügt über einen eigenen FW und wird nach Steigerungsfaktor B gesteigert. Seelenkraft und Zähigkeit schützen nur mit dem halben Wert vor Flüchen. Die Zauberdauer beträgt 1 Aktion, es sei denn das Aussprechen der Verfluchung erfordert mehr Zeit.

AsP-Kosten: 14 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 in Wochen

Merkmal: Verwandlung

Z&R 105

SCHLAF RAUBEN

FLUCH

Probe: KL/IN/CH (modifiziert durch SK)

Wirkung: Das Opfer kann nicht schlafen. Wenn es doch für einige Sekunden einschläft, wird es von Alpträumen wieder aufgeschreckt. Regeneration ist in diesem Zustand nicht möglich. Es reagiert genauso wie andere Menschen, die lange Zeit wach gehalten werden, wird also fähig, reizbar und erleidet nach einigen Tagen Sinnestäuschungen. Pro zwei Tagen ohne Schlaf erhält das Opfer eine Stufe *Verwirrung*, die erst abklingt, wenn es wieder schlafen kann. Der Fluch verfügt über einen eigenen FW und wird nach Steigerungsfaktor B gesteigert. Seelenkraft und Zähigkeit schützen nur mit dem halben Wert vor Flüchen. Die Zauberdauer beträgt 1 Aktion, es sei denn das Aussprechen der Verfluchung erfordert mehr Zeit.

AsP-Kosten: 14 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 in Tagen

Merkmal: Einfluss

Z&R 104

PESTILENZ

FLUCH

Probe: MU/CH/GE (modifiziert durch ZK)

Wirkung: Das Opfer wird von der Hexe mit einer ihr bekannten Krankheit infiziert, maximal jedoch mit einer Krankheitsstufe gleich dem Fertigkeitswert des Fluches. Ab der Infektion verläuft die Krankheit wie normal, ist allerdings nicht ansteckend. Nicht wählbar sind magische Erkrankungen wie Duglumpst. Der Fluch verfügt über einen eigenen FW und wird nach Steigerungsfaktor B gesteigert. Seelenkraft und Zähigkeit schützen nur mit dem halben Wert vor Flüchen. Die Zauberdauer beträgt 1 Aktion, es sei denn das Aussprechen der Verfluchung erfordert mehr Zeit.

AsP-Kosten: Stufe der Krankheit in AsP

Wirkungsdauer: bis zum Ende der Krankheit, maximal aber QS x 3 in Tagen

Merkmal: Dämonisch

Z&R 103

ERINNERUNGS- MELODIE

ZAUBERLIED

Probe: KL/IN/IN

Wirkung: Mit dem Lied ruft sich der Elf eine Erinnerung aus lang vergangener Zeit zurück. Für je ein Jahr, das das Ereignis zurückliegt, muss er 5 Minuten spielen. Zusätzlich spielt er so lange, wie die Situation dauert, an die er sich zurückentsinnen will. Das Zauberland hat einen eigenen FW. Nur ein Held, der über das Anwendungsgebiet *Zweistimmiger Gesang* im Talent *Singen* verfügt, kann das Zauberland anwenden.

Talent: Musizieren

AsP-Kosten: 1 AsP pro 5 Minuten

Merkmal: Einfluss

Steigerungsfaktor: A

Z&R 108

ZUNGE LÄHMEN

FLUCH

Probe: KL/IN/CH (modifiziert durch ZK)

Wirkung: Zunge und Lippen des Opfers sind gelähmt. Es kann daher nicht mehr artikuliert sprechen. Dies beeinflusst auch Zaubersprüche. Außerdem neigen so Verfluchte zu Speichelfluss. Der Verfluchte erhält den Status Stumm. Der Fluch verfügt über einen eigenen FW und wird nach Steigerungsfaktor B gesteigert. Seelenkraft und Zähigkeit schützen nur mit dem halben Wert vor Flüchen. Die Zauberdauer beträgt 1 Aktion, es sei denn das Aussprechen der Verfluchung erfordert mehr Zeit.

AsP-Kosten: 14 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 in Stunden

Merkmal: Einfluss

Z&R 107

WARZEN SPRIESSEN

FLUCH

Probe: IN/FF/KO (modifiziert durch ZK)

Wirkung: Dem Opfer wachsen innerhalb einiger Minuten dicke Warzen im Gesicht und an den Händen und verleihen ihm so eine Stufe des Nachteils Hässlich. Der Vorteil Gutausschend wird hierdurch zeitweise aufgehoben und der Verfluchte erleidet den Nachteil Hässlich. Der Fluch verfügt über einen eigenen FW und wird nach Steigerungsfaktor B gesteigert. Seelenkraft und Zähigkeit schützen nur mit dem halben Wert vor Flüchen. Die Zauberdauer beträgt 1 Aktion, es sei denn das Aussprechen der Verfluchung erfordert mehr Zeit.

AsP-Kosten: 7 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 in Tagen

Merkmal: Verwandlung

Z&R 106

FRIEDENSLIED

ZAUBERLIED

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Nach 5 Minuten des Spielens erzeugt dieses Lied eine Zone (QS x 3 Schritt Radius) des Friedens um den Elfen herum. Solange er weiterspielt, verlieren Tiere und kulturschaffende Wesen das Interesse daran, mit Gewalt gegeneinander oder gegen den Elfen vorzugehen. Um trotzdem aktiv zu kämpfen, ist eine Fertigungsprobe auf *Willenskraft* erforderlich, die um QS x 2 des Friedenslieds erschwert ist. Die Möglichkeit, sich zu verteidigen, ist durch das Friedenslied nicht eingeschränkt. Nicht betroffen sind widernatürliche Wesenheiten wie Untote, Dämonen, Elementare oder Golems. Das Zaubерlied hat einen eigenen FW. Nur ein Held, der über das Anwendungsgebiet *Zweistimmiger Gesang* im Talent *Singen* verfügt, kann das Zaubерlied anwenden.

Talent: Musizieren

AsP-Kosten: 2 AsP pro 5 Minuten

Merkmal: Einfluss

Steigerungsfaktor: A

Z&R 109

FREUNDSCHAFTSLIED

ZAUBERLIED

Probe: IN/CH/CH

Wirkung: Mit dem Freundschaftslied können zwei Elfen, die es gemeinsam spielen, ein festes Band der Freundschaft zwischeneinander weben. Dies ist nur einmal im Leben eines Elfen möglich. Es besteht aus drei einstündigen Strophen, die an drei aufeinanderfolgenden Tagen von beiden gemeinsam gespielt werden müssen. So miteinander verbundene Elfen spüren die Anwesenheit des anderen und können starke Emotionen des anderen auch auf größere Entfernungen wahrnehmen. Sie können gegenseitig den Zauberspruch BALSAM aufeinander wirken, selbst wenn sie keine AsP zur Verfügung haben. In solchen Fällen können sie mit dem Zauberspruch ihre Lebensenergie direkt auf den anderen übertragen. Das Zaubерlied hat einen eigenen FW. Nur ein Held, der über das Anwendungsgebiet *Zweistimmiger Gesang* im Talent *Singen* verfügt, kann das Zaubерlied anwenden.

Z&R 110

MELODIE DER KUNSTFERTIGKEIT

ZAUBERLIED

Probe: IN/IN/CH

Wirkung: Proben auf Handwerkstalente, die der Elf während der Melodie der Kunstfertigkeit nutzt, sind um QS des Rituals erleichtert. Das Zaubерlied hat einen eigenen FW. Nur ein Held, der über das Anwendungsgebiet *Zweistimmiger Gesang* im Talent *Singen* verfügt, kann das Zaubерlied anwenden.

Talent: Singen

AsP-Kosten: 4 AsP pro Stunde

Merkmal: Heilung

Steigerungsfaktor: B

Z&R 111

SORGENLIED

ZAUBERLIED

Probe: MU/IN/IN

Wirkung: Der Elf flicht Fragen in das Lied ein, die er an einen guten Freund stellen möchte. Hierdurch kann er erfahren, ob sein Freund gesund, krank oder gar tot ist, ob er um sein Leben fürchtet oder ob er zufrieden und glücklich ist. Mit dem Lied sind nur allgemeine Eindrücke zu erzielen. Klar formulierte Gedankenbilder lassen sich so nicht übertragen. Je weiter der gesuchte Freund vom Sänger entfernt ist, desto länger dauert das Lied. Pro 100 Meilen muss er 5 Minuten singen, um ihn zu erreichen. Das Zaubерlied hat einen eigenen FW. Nur ein Held, der über das Anwendungsgebiet *Zweistimmiger Gesang* im Talent *Singen* verfügt, kann das Zaubерlied anwenden.

Talent: Singen

AsP-Kosten: 2 AsP pro 5 Minuten

Merkmal: Hellsicht

Steigerungsfaktor: A

Z&R 112

ZAUBERMELODIE

ZAUBERLIED

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Spielt der Elf ungestört eine Stunde lang diese Melodie, kann er sich in einen tran-
ceartigen Zustand versetzen, in dem er sich in Einklang mit den astralen Strömungen der Umgebung bringen kann. Er erwacht nach einer halben Stunde aus der Trance. Wenn er aus der Trance erwacht, sind für ihn alle Proben auf Zaubersprüche und Rituale bis zum nächsten Sonnenaufgang um erleichtert. Bei QS 1-3 um 1, bei QS 4-6 um 2. Das Zaubерlied hat einen eigenen FW. Nur ein Held, der über das Anwendungsgebiet *Zweistimmiger Gesang* im Talent *Singen* verfügt, kann das Zaubерlied anwenden.

Talent: Musizieren oder Singen

AsP-Kosten: 8 AsP

Merkmal: Heilung

Steigerungsfaktor: B

Z&R 113

BANN-/SCHUTZKREIS GEGEN ELEMENTARGEISTER

BANN- UND SCHUTZKREISE

Das Zeichnen erfordert eine Probe auf das Talent *Malen & Zeichnen* (*Zauberzeichen malen*) und 15 Minuten Zeit.

Manche Zauberkundige verwenden Teppiche oder andere Unterlagen mit eingestickten oder gravierten Zauberzeichen, sodass der Schritt des Zeichnens in diesem Falle entfällt und keine Zeit kostet.

Der Zauberkundige muss zum Aktivieren eines Zeichens die SF Zauberzeichen beherrschen. Nach dem Zeichnen wird der Kreis mit einem Kurzritual von 5 Minuten astral aufgeladen und so aktiviert. Der Zauberkundige leitet hierzu die jeweils angegebene Menge AsP in den Kreis.

Z&R 114

BANN-/SCHUTZKREIS GEGEN DSCHINNE

BANN- UND SCHUTZKREISE

Das Zeichnen erfordert eine Probe auf das Talent *Malen & Zeichnen* (*Zauberzeichen malen*) und 15 Minuten Zeit.

Manche Zauberkundige verwenden Teppiche oder andere Unterlagen mit eingestickten oder gravierten Zauberzeichen, sodass der Schritt des Zeichnens in diesem Falle entfällt und keine Zeit kostet.

Der Zauberkundige muss zum Aktivieren eines Zeichens die SF Zauberzeichen beherrschen. Nach dem Zeichnen wird der Kreis mit einem Kurzritual von 5 Minuten astral aufgeladen und so aktiviert. Der Zauberkundige leitet hierzu die jeweils angegebene Menge AsP in den Kreis.

Z&R 115

BANN-/SCHUTZKREIS GEGEN NIEDERE DÄMONEN

BANN- UND SCHUTZKREISE

Das Zeichnen erfordert eine Probe auf das Talent *Malen & Zeichnen* (*Zauberzeichen malen*) und 15 Minuten Zeit.

Manche Zauberkundige verwenden Teppiche oder andere Unterlagen mit eingestickten oder gravierten Zauberzeichen, sodass der Schritt des Zeichnens in diesem Falle entfällt und keine Zeit kostet.

Der Zauberkundige muss zum Aktivieren eines Zeichens die SF Zauberzeichen beherrschen. Nach dem Zeichnen wird der Kreis mit einem Kurzritual von 5 Minuten astral aufgeladen und so aktiviert. Der Zauberkundige leitet hierzu die jeweils angegebene Menge AsP in den Kreis.

Z&R 116

BANN-/SCHUTZKREIS GEGEN GEHÖRNTÉ DÄMONEN

BANN- UND SCHUTZKREISE

Das Zeichnen erfordert eine Probe auf das Talent *Malen & Zeichnen* (*Zauberzeichen malen*) und 15 Minuten Zeit.

Manche Zauberkundige verwenden Teppiche oder andere Unterlagen mit eingestickten oder gravierten Zauberzeichen, sodass der Schritt des Zeichnens in diesem Falle entfällt und keine Zeit kostet.

Der Zauberkundige muss zum Aktivieren eines Zeichens die SF Zauberzeichen beherrschen. Nach dem Zeichnen wird der Kreis mit einem Kurzritual von 5 Minuten astral aufgeladen und so aktiviert. Der Zauberkundige leitet hierzu die jeweils angegebene Menge AsP in den Kreis.

Z&R 117

MELODIE DER KUNSTFERTIGKEIT

ZAUBERLIED

Probe: IN/IN/CH

Wirkung: Proben auf Handwerkstalente, die der Elf während der Melodie der Kunstfertigkeit nutzt, sind um QS des Rituals erleichtert. Das Zauberland hat einen eigenen FW. Nur ein Held, der über das Anwendungsgebiet *Zweistimmiger Gesang* im Talent *Singen* verfügt, kann das Zauberland anwenden.

Talent: Singen

AsP-Kosten: 4 AsP pro Stunde

Merkmal: Heilung

Steigerungsfaktor: B

Z&R 111

Talent: Musizieren

AsP-Kosten: 4 AsP pro Stunde, 1 permanenter

AsP bei der letzten Strophe

Merkmal: Einfluss

Steigerungsfaktor: A

Z&R 110

FRIEDENSLIED

ZAUBERLIED

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Nach 5 Minuten des Spielens erzeugt dieses Lied eine Zone (QS x 3 Schritt Radius) des Friedens um den Elfen herum. Solange er weiterspielt, verlieren Tiere und kulturschaffende Wesen das Interesse daran, mit Gewalt gegeneinander oder gegen den Elfen vorzugehen. Um trotzdem aktiv zu kämpfen, ist eine Fertigungsprobe auf *Willenskraft* erforderlich, die um QS x 2 des Friedenslieds erschwert ist. Die Möglichkeit, sich zu verteidigen, ist durch das Friedenslied nicht eingeschränkt. Nicht betroffen sind widernatürliche Wesenheiten wie Untote, Dämonen, Elementare oder Golems. Das Zauberland hat einen eigenen FW. Nur ein Held, der über das Anwendungsgebiet *Zweistimmiger Gesang* im Talent *Singen* verfügt, kann das Zauberland anwenden.

Talent: Musizieren

AsP-Kosten: 2 AsP pro 5 Minuten

Merkmal: Einfluss

Steigerungsfaktor: A

Z&R 109

AsP-Kosten: 4 AsP

Schutzkreis: Elementar- und Mindergeister können den Kreis nicht betreten.

Bannkreis: Der erste Elementargeist, der sich dem Kreis auf 7 Schritt nähert, wird in ihn hineingezogen und kann ihn während der Wirkungsdauer nicht mehr verlassen.

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Z&R 114

ZAUBERMELODIE

ZAUBERLIED

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Spielt der Elf ungestört eine Stunde lang diese Melodie, kann er sich in einen tranceartigen Zustand versetzen, in dem er sich in Einklang mit den astralen Strömungen der Umgebung bringen kann. Er erwacht nach einer halben Stunde aus der Trance. Wenn er aus der Trance erwacht, sind für ihn alle Proben auf Zaubersprüche und Rituale bis zum nächsten Sonnenaufgang um erleichtert. Bei QS 1-3 um 1, bei QS 4-6 um 2. Das Zauberland hat einen eigenen FW. Nur ein Held, der über das Anwendungsgebiet *Zweistimmiger Gesang* im Talent *Singen* verfügt, kann das Zauberland anwenden.

Talent: Musizieren oder Singen

AsP-Kosten: 8 AsP

Merkmal: Heilung

Steigerungsfaktor: B

Z&R 113

SORGENLIED

ZAUBERLIED

Probe: MU/IN/IN

Wirkung: Der Elf flicht Fragen in das Lied ein, die er an einen guten Freund stellen möchte. Hierdurch kann er erfahren, ob sein Freund gesund, krank oder gar tot ist, ob er um sein Leben fürchtet oder ob er zufrieden und glücklich ist. Mit dem Lied sind nur allgemeine Eindrücke zu erzielen. Klar formulierte Gedankenbilder lassen sich so nicht übertragen. Je weiter der gesuchte Freund vom Sänger entfernt ist, desto länger dauert das Lied. Pro 100 Meilen muss er 5 Minuten singen, um ihn zu erreichen. Das Zauberland hat einen eigenen FW. Nur ein Held, der über das Anwendungsgebiet *Zweistimmiger Gesang* im Talent *Singen* verfügt, kann das Zauberland anwenden.

Talent: Singen

AsP-Kosten: 2 AsP pro 5 Minuten

Merkmal: Hellsicht

Steigerungsfaktor: A

Z&R 112

AsP-Kosten: 8 AsP

Schutzkreis: Gehörnte Dämonen mit bis zu 5 Hörnern können den Kreis nicht betreten.

Bannkreis: Der erste gehörnte Dämon mit bis zu 5 Hörnern, der sich dem Kreis auf 7 Schritt nähert, wird in ihn hineingezogen und kann ihn nicht mehr verlassen.

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Z&R 117

AsP-Kosten: 4 AsP

Schutzkreis: Niedere Dämonen können den Kreis nicht betreten.

Bannkreis: Der erste niedere Dämon, der sich dem Kreis auf 7 Schritt nähert, wird in ihn hineingezogen und kann ihn während der Wirkungsdauer nicht mehr verlassen.

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Z&R 116

AsP-Kosten: 8 AsP

Schutzkreis: Dschinne können den Kreis nicht betreten.

Bannkreis: Der erste Dschinn, der sich dem Kreis auf 7 Schritt nähert, wird in ihn hineingezogen und kann ihn während der Wirkungsdauer nicht mehr verlassen.

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Z&R 115

ANALYS ARCANSTRUKTUR

RITUAL

Kaum ein Hellsichtzauberer kommt ohne den Analys aus. Durch diesen Zauberspruch kann man die Magie eines Gegenstandes oder Wesens betrachten und Rückschlüsse auf die Wirkung oder die Art des Wesens ziehen.

Probe: KL/KL/IN

Wirkung: Der Zauberer erhält detaillierte Hinweise über die Beschaffenheit des magischen Objekts. Die QS einer Magischen Analyse (*Magiekunde*-Probe) wird hierbei durch die QS des Analys begrenzt. Ein Zauberer kann also bei der Magischen Analyse nur maximal so viele QS erzielen, wie er beim Analys erreicht hat.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Wesen, Objekte

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: C

Z&R 118

ANALYS ARCANSTRUKTUR

RITUAL

Kaum ein Hellsichtzauberer kommt ohne den Analys aus. Durch diesen Zauberspruch kann man die Magie eines Gegenstandes oder Wesens betrachten und Rückschlüsse auf die Wirkung oder die Art des Wesens ziehen.

Probe: KL/KL/IN

Wirkung: Der Zauberer erhält detaillierte Hinweise über die Beschaffenheit des magischen Objekts. Die QS einer Magischen Analyse (*Magiekunde*-Probe) wird hierbei durch die QS des Analys begrenzt. Ein Zauberer kann also bei der Magischen Analyse nur maximal so viele QS erzielen, wie er beim Analys erreicht hat.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Wesen, Objekte

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: C