Players©

Arcanum Magnum

LiveRollenSpiel

- Magieregelwerk -

Version 1.5

von Bianca Hötzel

0. Vorwort

1. Magie im LARP & im Leben
1.1. "Echte" Magie
1.2. Verwirklichung im LARP

2. Magie in Players
2.1. Wie Magie funktioniert
2.1.1. Theoretische Abhandlung
2.1.2. Grenzen der Magie
2.1.3. Immunität gegen Zauber
2.2. Die Rolle des Zaubernden
2.3. Hierarchie der Zaubernden
2.3.1. Hierarchie der Magiergilde
2.3.1.1. Der Lehrling
2.3.1.2. Der Meister
2.3.1.3. Der Großmeister
2.3.1.4. Der Erzmagus
2.3.2. Hierarchie der Magierakademie
2.3.2.1. Der Zauberlehrling
2.3.2.2. Der Magus Adepticus
2.3.2.3. Der Magus Minor
2.3.2.4. Der Magus Medicam
2.3.2.5. Der Magus Anima
2.3.2.6. Der Magus Galad
2.3.2.7. Der Magus Sanctum
2.3.2.8. Der Magus Elementum
2.3.2.9. Der Magus Nekro
2.3.2.10. Der Omnimagus
2.3.3. Hierarchie der Hexen
2.3.3.1. Die Maid
2.3.3.2. Die Mutter
2.3.3.3. Die Hag
2.3.3.4. Die Mume
2.3.4. Hierarchie der Schamanen
2.3.4.1. Der Lernende
2.3.4.2. Der Wissende
2.3.4.3. Der Weise
2.3.4.4. Der Ehrwürdige
2.3.5. Hierarchie der Priester
2.3.5.1. Der Scholar
2.3.5.2. Der Priester
2.3.5.3. Der Hohepriester
2.3.5.4. Der Erzpriester
2.3.6. Hierarchie der Paladine
2.3.6.1. Der Gesegnete
2.3.6.2. Der Geweihte
2.3.6.3. Der Gesalbte

2.3.6.4. Der Geheiligte

3. Zaubersprüche
3.1. Bestandteile
3.1.1. Schriftform
3.1.2. Stärke
3.1.3. Komponenten
3.1.4. Worte
3.2. Arten
3.2.1. Die Lehrlingszauber
3.2.2. Die Allgemeinmagie
3.2.3. Die Heilmagie
3.2.4. Die Beeinflussungsmagie
3.2.5. Die Kampfmagie
3.2.6. Die Schutzmagie
3.2.7. Die Elementarmagie
3.2.7.1. Feuermagie
3.2.7.2. Wassermagie
3.2.7.3. Erdmagie
3.2.7.4. Luftmagie
3.2.8. Die Nekromantie
3.2.9. Klerikale Magie
3.2.10. Koboldmagie
3.3. Anwendung
3.3.1. Zaubersprüche "bereitstellen"
3.3.2. Dauer magischer Effekte
3.3.3. Zaubern in Rüstung
3.4. Wirkung
3.5. Zaubersprüche lernen
3.5.1. Lernen durch Lehrmeister
3.5.2. Lernen durch Spruchrollen (Thesen)
3.5.3. Lernen durch Selbststudium
3.6. Formen der Magie
3.6.1. Spruchmagie
3.6.2. Ritualmagie
3.6.3. Angeborene / erworbene Fähigkeiten
3.6.4. Foki
3.7. Aufheben der eigenen Magie
3.8. Neue Zaubersprüche erfinden

4. Magische Gegenstände
4.1. Gemeinsamkeiten aller magischen Gegenstände
4.2. Arten
4.2.1. Gegenstände mit Aufladung
4.2.2. Gegenstände mit täglicher Anwendung

4.2.3. Permanent magische Gegenstände (Artefakte)
4.3. Anwendung
4.4. Wirkung
4.5. Herstellung
4.6. Verfalldatum

5. Rituale
5.1. Bestandteile
5.1.1. Teilnehmer
5.1.2. Zeitaufwand
5.1.3. Komponenten
5.2. Anwendung
5.3. Wirkung

6. Magie richtig darstellen
6.1. Ernstzunehmende Zaubernde
6.2. Technische Gimmicks und wie man sie einsetzt

7. Formen der Magie
7.1. Beispiele aus Geschichte & Fantasy
7.2. Metaphysik
7.2.1. Der Aufbau des namenlosen Universums
7.2.2. Die Rolle der Gottheiten
7.2.3. Magische Phänomene

8. Die Ausrüstung des Zaubernden
8.1. Gewandung
8.2. Komponenten
8.3. Utensilien
8.4. Runenalphabet
8.5. Heilkräuter

9. Immunitäten gegen Magie
9.1. Immunitäten gegen einzelne Sprüche
9.2. Immunitäten gegen Spruchstärken
9.2.1. Immunität gegen niedere Magie
9.2.2. Immunität gegen mittlere Magie
9.2.3. Immunität gegen hohe Magie
9.2.4. Immunität gegen alle Magie
9.3. Immunitäten gegen Spruchgruppen
9.4. Wirkungsweise von Magiespiegel
9.5. Wirkungsweise von Seelenschutz
9.6. Der besondere Seelenschutz: Besessenheit

10. Magische Wesen
10.1. Elementarwesen
10.2. Astraljäger
10.3. Dämonen
10.3.1. Niedere Dämonen
10.3.2. Höhere Dämonen
10.3.3. Dämonenlords
10.4. Untote
10.4.1. Zombies
10.4.2. Vampire
10.4.3. Liche
10.5. Werwesen
10.5.1. Werwesen durch Fluch
10.5.2. Freiwillige Werwesen
10.5.3. Werwesen durch Geburt

11. Die Zaubersprüche
11.1. Alle Zaubersprüche alphabetisch geordnet
11.2. Liste tabellarisch
11.2.1. Liste nach Alphabet
11.2.2. Liste nach Punkten
11.3. Liste nach Kategorie
11.3.1. Lehrlingszauber
11.3.2. Allgemeinmagie
11.3.2.1. Allgemeinmagie alphabetisch geordnet
11.3.2.2. Allgemeinmagie nach Punkten geordnet
11.3.3. Heilzauber
11.3.3.1. Heilzauber alphabetisch geordnet
11.3.3.2. Heilzauber nach Punkten geordnet
11.3.4. Beeinflussungszauber
11.3.4.1. Beeinflussungszauber alphabetisch geordnet
11.3.4.2. Beeinflussungszauber nach Punkten geordnet
11.3.5. Kampfzauber
11.3.5.1. Kampfzauber alphabetisch geordnet
11.3.5.2. Kampfzauber nach Punkten geordnet
11.3.6. Schutzzauber
11.3.6.1. Schutzzauber alphabetisch geordnet
11.3.6.2. Schutzzauber nach Punkten geordnet
11.3.7. Elementarmagie
11.3.7.1. Elementarmagie alphabetisch geordnet
11.3.7.2. Elementarmagie nach Punkten geordnet
11.3.8. Nekromantie
11.3.8.1. Nekromantie alphabetisch geordnet
11.3.8.2. Nekromantie nach Punkten geordnet
11.3.9. Klerikale Magie

11.3.9.1. Klerikale Magie alphabetisch geordnet
11.3.9.2. Klerikale Magie nach Punkten geordnet
11.3.10. Koboldmagie
11.3.10.1. Koboldmagie alphabetisch geordnet
11.3.10.2. Koboldmagie nach Punkten geordnet

"Misch dich nicht in die Angelegenheiten von Zauberern, denn sie sind schwierig und leicht zu verärgern."
– Der Herr der Ringe, J.R.R. Tolkien

0. Vorwort

Vermerk: Dieses Buch ist eine Ergänzung zu den *Players*©-Regeln. Es stellt kein in sich selbständiges Regelwerk dar.

Dieses Vorwort ist ein Dankesschreiben an all diejenigen, welche mehr Spaß daran haben zu spielen als sich dem Kommerz zu beugen.

Dieses ist vollbracht — auf zu neuen Welten!

"Magie ist die angebliche Fähigkeit, durch bestimmte geheimnisvolle Handlungen, Zeichen und Formeln auf übernatürliche Weise irdische Ereignisse zu beeinflussen."

– Brockhaus, unter 'Magie'

1. Magie im LARP & im Leben

Dieses Buch handelt, wie der Titel schon besagt, von Magie und all ihren Formen im LARP und insbesondere in den *Players*©-Regeln.
Magie war von jeher ein ebenso fester wie mysteriöser Bestandteil des Fantasy-Genres und ist daher auch vom LARP nicht wegzudenken.
Während etwa das *Re-Enactment*, das Nachstellen der tatsächlichen Geschichte, oder die knallharten Fans des echten Mittelalters gerne ganz auf die Magie verzichten, oder sie nur am Rande behandeln, als ein Aberglaube jener Zeit, existiert die Magie im LARP als (fast?) alltäglicher Teil des Fantasy-Lebens.
Für Euch also, ihr Magier, Thaumaturgen, Zauberer, Necromanten, Beschwörer, Hexen, Alchimisten, Hellseher, Illusionisten, Wunderheiler, Zauberkundige oder wie Ihr Euch sonst noch nennen wollt, für Euch ist dieses Buch, also stürzt Euch hinein.

1.1. "Echte Magie"

Um eines gleich von vornherein klarzustellen: LARP ist eine Abkürzung, wobei das "P" für Play, also *Spiel* steht, und dieses Buch ist nichts weiter als eine Spielregel.
Alle "magischen" Effekte werden durch technische Hilfsmittel oder die Einbildungskraft der Mitspieler lediglich *simuliert*. Es wird einfach so getan, als ob Magie tatsächlich existieren würde.

Mit "tatsächlicher" Magie, Esoterik oder Okkultismus, wie von manchen Menschen praktiziert, hat dies nicht das Geringste zu tun!

Eigentlich tut es uns leid, dass wir dies immer wieder so deutlich hervorheben müssen, alle Rollenspieler wissen das, oder sollten es zumindest wissen, aber wieder und wieder müssen sie sich von Außenstehenden, welche nur am Rande vom Fantasy-Rollenspiel gehört haben, vorwerfen lassen, dass sie sich einem Satanskult verschrieben haben oder nachts auf Friedhöfen schwarze Messen zelebrieren.
Ein schlechtes Image aufzubauen ist sehr einfach, gerade die Medien leisten dabei *hervorragende* Arbeit, und es wieder loszuwerden ist sehr schwer.
Also, noch einmal zum Mitschreiben: Dämonen, Hexen und Zauberei waren verbreitete Aberglauben im Mittelalter, und in Fantasy-Rollenspielen wird nur so getan, als ob es diese Dinge tatsächlich geben würde.
Das gleiche gilt auch, wenn wir über "Gottheiten" sprechen. Diese sind nichts anderes als Phantasiegestalten, und wenn jemand seinen Charakter (seine Spielfigur) als "Priester" bezeichnet, hat das nichts mit tatsächlicher Religionsausübung zu tun. Er spielt es einfach, wie etwa ein Schauspieler eine Rolle spielt.
Wer sich für *tatsächliche* Magie, ob es diese nun gibt oder nicht, interessiert, hat im LARP nichts verloren. Wer glaubt, dass ein Rollenspieler automatisch auch zum Satansjünger wird, sollte sich mit der einschlägigen Literatur (Regelwerke, etc.) auseinandersetzen oder, noch besser, selbst einmal an einem Rollenspiel teilnehmen.
Wer trotzdem noch unbeirrt behauptet, Rollenspiel sei eine gefährliche Jugendsekte, welche bluttriefende Voodoo-Rituale abhält, sollte sich vielleicht überlegen, seinen Schulabschluss nachzuholen.

Soviel dazu. Sorry für den kleinen Gefühlsausbruch, kommen wir zu wesentlicheren Dingen.

1.2. Verwirklichung im LARP

Im LARP ist Magie mit Sicherheit der Punkt, welcher die Phantasie aller Beteiligten am meisten strapaziert. Sogar im *Papier*-Rollenspiel, der herkömmlichen Art des Rollenspiels, in welchem die Charaktere, sowie alle Aktionen nur in der Vorstellung der Mitspieler existieren, werden Magie und Zaubersprüche bereitwilliger akzeptiert, als im LARP. Ist ja auch kein Wunder, wenn man sich sowieso ALLES vorstellen muss, von Astraldrachen, Grünschleim und anderen grotesken Monstren, über die NSC, welche alle von einer Person, dem Spielleiter, verkörpert werden, bis hin zu banalen Dingen wie den Kampfhandlungen, überfordert ein magischer Spezialeffekt hier und da sicherlich niemandes Phantasie.

Anders im LARP. Hier ist ja alles real, quasi zum Anfassen. Die Monster (ja die armen Kerle mit den Latexmasken) springen einen *tatsächlich* nachts im Wald an, die NSC's sind *reale* Personen (na ja, meistens), und wenn es zum Scharmützel kommt, muss man sich *wirklich* mittels Latexschwert seiner Haut erwehren. Sogar die Schätze sind echt und man kann sie anfassen!
Wenn vor so einem Hintergrund dann von einem Spieler verlangt wird, er müsse sich gefälligst einmal etwas *vorstellen*, dann ist dies für den Betreffenden erfahrungsgemäß eher schwer.
In einem guten LARP sollte sich daher jeder, der einen magischen Effekt darstellen will, möglichst viel Mühe geben und versuchen, es den Mit- bzw. Gegenspielern so einfach wie möglich machen, einen Zauber auch als solchen zu erkennen und darauf entsprechend zu reagieren. Das macht die Sache für beide Seiten wesentlich einfacher. Für den Zaubernden, welcher dem "Bezauberten" nicht siebzehnmal auseinandersetzen muss, dass er fürderhin eine Kellerassel zu sein hat, und für das Opfer, welches nicht in Lachkrämpfe ausbricht, wenn ein wild dreinblickender Zauberer ihn, unverständliches Gebrabbel murmelnd, mit bunten Wattebäuschchen bewirft.

Ein weiterer Nachteil dieser "Vorstellungs"-Geschichte ist, dass auf vielen LARPs die Meinung vertreten wird, mit Magie sei *alles* erlaubt, schließlich kann's ja keiner beweisen! Man braucht sich lediglich "Mumpo, der Magier" schimpfen, um sofort unbegrenzte Macht über alle Mitspieler zu erhalten, sowie über Spielleitung und Monster nach privaten Gutdünken zu verfügen. Mit anderen Worten, leider muss man immer wieder feststellen, dass auf vielen LARPs gerade mit dem Thema *Magie* gewaltiger Unfug getrieben wird, was vielen Mitspielern, besonders den Nicht-Zauberkundigen (ja, die gibt es!), ganz kollosal den Spaß verderben kann (verdirbt, verderben wird, etc., etc.).
Einer der schwierigsten Ansprüche an ein Regelsystem für das LARP stellt es also dar, Magie richtig und spielbar abzuhandeln. Magie muss ein faires Instrument sein, welches den anderen Mitteln, welche *echt* ausgespielt werden müssen, wie etwa Kampf oder Bestechung, weder haushoch überlegen ist (wozu den Polstersäbel zücken, wenn ich den Gegner mit zwei Worten in Smarties-große Stückchen zerfetzen kann?), noch so schwach, dass jeder Vollblut-Magier erst einmal milde angelächelt wird ("Du willst wirklich *ALLEIN* in den Wald gehen??).

Das zwingt uns zu einem Kompromiss. Wir haben also versucht, das Unmögliche möglich zu machen und ein einigermaßen faires, einleuchtendes, vor allem aber spielbares Magiesystem entwickelt, welches die zaubernde Zunft weder benachteiligt, noch bevorzugt, niemandes Vorstellungskraft überstrapaziert und, man höre und staune, auch versucht, den Zaubernden als, von allen ernstzunehmenden Charakter zu etablieren.

2. Magie in Players©

Das grundlegende Prinzip hinter *Players*© ist: Du kannst, was Du kannst. Generell sollen nur Dinge durch die Regeln und das Charakterpunkte-System simuliert werden, welche in der Realität nicht darstellbar sind, oder nicht dargestellt werden sollen.
Tja, und zu selbigem gehört eben auch die Magie.

2.1. Wie Magie funktioniert

Magie in *Players*© ist der Versuch, Tätigkeiten zu simulieren, und zwar so gut zu simulieren, dass jeder Spieler sie als "wahr" anerkennt. Dies klingt zwar recht einfach, aber jeder der sich im LARP schon einmal als Zauberer, Magier, Hexe oder Schamane versucht hat, weiß wie schwer dies sein kann.
Um dies zu erzeugen, wird von allen Spielern ein nicht geringes Maß an Phantasie verlangt. Doch wenn jeder mitarbeitet und Spaß daran hat, wird es funktionieren.

2.1.1. Theoretische Abhandlung

Die Grundlage der Magie in *Players*© ist die Kraft des Zaubernden, die magischen Energien zu steuern und seinem Willen zu unterwerfen. Um dies zu erreichen muss der Zaubernde sich mit den Grundzügen des Energieflusses vertraut machen. Alle Zaubernde haben die Möglichkeit, den Energiefluss bis zu einem gewissen Grad zu verändern. Je nach Erfahrung des Einzelnen gelingt dies leichter oder schwerer. Die Magie auf der Welt ohne Namen wird gespeist durch eine Art Gitter oder Netz, welches die Welt umschließt und erzeugt wird durch die Lebenskraft aller Lebewesen dieser Welt, aller Pflanzen, aller Tiere. Diese Energie steht JEDEM Lebewesen zur Verfügung, kann aber nicht von allen genutzt werden. Diese Energie zu nutzen, ist die Aufgabe der zaubernden Zunft, nämlich oben genannter Magier, Zauberer, Hexen und Schamanen.
Es ist an ihnen, das richtige Maß an Energie zu finden, welches ihnen zur Verfügung steht; zu entscheiden, ob es richtig ist die arkanen Kräfte zu nutzen oder andere Wege zu gehen, falls die Energie für diese Zwecke (z.B.: Necromantie bei Heilzaubern) nicht richtig erscheint.

2.1.2. Grenzen der Magie

Grenzen der Magie? Natürlich. Es ist unsinnig, etwas darstellen zu wollen, was die Phantasie der Spieler überfordert.
Es ist zum Beispiel sehr schwer, den Zauber *Unsichtbarkeit* zu akzeptieren, da man nicht verhindern kann, dass man den "unsichtbaren" Spieler trotzdem sieht und sich *unbewusst* auf die Aktionen einstellt. Ebenso schwer ist es, den Zauber *Fliegen* darzustellen (abgesehen vom *Ninja-Samurai*), da sich wohl kaum jemand bei einem LARP einen Kran bereitstellen kann, welcher ihm die Möglichkeit gibt, das Fliegen spieltechnisch darzustellen UND den Kran so tarnen, dass er nicht sichtlich erkennbar ist.

2.1.3. Immunität gegen Zauber

Immunitäten gegen Zauber sind ein interessantes Thema in der Fantasy-Literatur. So sind zum Beispiel Kender immun gegen den "Angst-Zauber" von Drachen, einige Krieger sind geistig zu beschränkt um von Beeinflussungszaubern erfasst zu werden und Zwerge sind sowieso nur schwer von Magie beeinflussbar.

Immunität kann man für bzw. gegen einzelne Zauber oder gegen ganze Spruchgruppen erhalten. Es kommt ganz darauf an, wie viel Punkte man ausgeben möchte.

Ansonsten gilt alles, was im *Players© LARP-Regelbuch* über Immunität gegen Magie geschrieben steht.

Also:

- Ein Spieler der gegen gewisse Magie immun ist, wird nicht von ihr betroffen. Der entsprechende *Zauber wirkt nicht*, egal ob der Charakter dies möchte oder nicht. Wer z.B. gegen alle Lehrlingszauber immun ist, der kann auch nicht magisch geheilt werden, da dieser Zauber ebenfalls zu den Lehrlingszaubern gehört (bis 20 Punkte).

- Der Charakter ist nicht nur gegen die Sprüche von Zaubernden, sondern auch gegen die *Wirkung magischer Gegenstände* mit gleicher Wirkung geschützt.

- Wer gegen einen oder mehrere Zauber immun ist, der kann diese *Zauber auch selbst nicht anwenden*. Ist ein Charakter z.B. gegen den Zauber *Schlaf* immun, so kann er selbst als Zaubernder diesen Spruch nicht anwenden. Allerdings gibt es hier bei bestimmten magischen Wesen wie Elementarwesen, welche immun sind gegen Zauber ihres Elementes aber dennoch diese Zauber als angeborene Fähigkeiten besitzen.

Besondere Aufmerksamkeit bedürfen Flüche und die Fähigkeit *Seelenschutz.*
Flüche unterliegen NICHT der *Immunität gegen Magie*, sondern müssen als Immunität gesondert gekauft werden. So kostet also *Immunität gegen Flüche* 20 CP und *Immunität gegen Götterflüche* 100 CP.
Seelenschutz schützt wie der Name schon sagt nur den Geist des Charakters vor Beeinflussung, also nicht vor Sprüchen welche direkt den Körper angreifen, um dies besser sichtbar zu machen wurde bei jedem Spruch auch auf Seelenschutz eingegangen. Auch schützt er nur den lebenden Charakter; ist der Charakter tot, kann man Körper und/oder Geist ohne Probleme beeinflussen.

2.2. Die Rolle des Zaubernden

Die Zaubernden werden von manchen Spielern als das Gegenstück zu den Kämpfern gesehen, obwohl es auch kämpfende Zauberer und zaubernde Kämpfer gibt. Auch die Einteilung in Kämpfer = stark aber blöd und Zauberer = schwach aber intelligent kann man getrost vergessen. Wir haben schon genug Charaktere gesehen, welche dieses Schema zur genüge ad absurdum führten. So kann es zum Beispiel passieren, dass ein in Plattenrüstung mit Schwert und Schild bewaffneter Charakter sich als "Abraxas, der große Magier" vorstellt.
Dieses muss jeder Spieler selber mit sich ausmachen und überlegen ob die Rolle welche er verkörpern möchte wirklich so extrem vom *Normalbild* der Fantasy-Literatur abweichen sollte.
Manche Spieler schaffen es, ihren Charakter mit dem Nimbus des Geheimnisvollen zu umhüllen, wobei andere sich nur lächerlich machen würden. Oftmals haben die anderen Spieler ein vollkommen anderes Bild von einem Charakter als der Spieler selbst. Ein wenig auf die anderen Spieler zu achten, ist bestimmt nicht verkehrt.

2.3. Hierarchie der Zaubernden

Ein kluger Mann hat einmal gesagt: "Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen."
Auch bei der *Players*©-Magie muss jeder Spieler daher seine Karriere als einfacher Zauberlehrling beginnen. Im Laufe seiner weiteren Karriere kann er dann durch gutes Rollenspiel (und etliche Charakterpunkte) eine Meisterprüfung ablegen und eventuell sogar bis zum Großmeister aufsteigen.

2.3.1. Hierarchie der Magiergilde

Diese drei Abstufungen *Lehrling - Meister – Großmeister - Erzmagus* sind für alle Magier welche frei lernen oder in einer Gilde organisiert sind bindend.

2.3.1.1. Der Lehrling

Jeder Magiercharakter, der neu in einer Magiergilde oder als freier Magier bei *Players*© anfängt, ist automatisch *Lehrling*. Er bleibt solange Lehrling, bis er seine Meisterprüfung ablegt (siehe *Meister*).

Da ein Lehrling nur über begrenztes magisches Wissen verfügt, darf er nur Sprüche lernen, die maximal 30 Magiepunkte kosten. Alle anderen sind für sein begrenztes Verständnis viel zu kompliziert. Da ihm das Wirken von Sprüchen noch große Mühe bereitet, muss er jeden Morgen die Sprüche festlegen, welche er über den Tag anwenden will. Das bedeutet, er muss jeden Tag die Zauber, die er anwenden will, auf separate *Spruchrollen* niederschreiben und diese dann von einem *Meister* überprüfen und bestätigen lassen.

Der Lehrling kann sich hierfür einen anderen Charakter als Meister aussuchen, und das Lehrverhältnis voll ausspielen, oder einfach den für das laufende LARP eingesetzten Meistermagier bemühen.

Lehrlinge können bereits einfache *magische Gegenstände mit Aufladung* herstellen.

2.3.1.2 Der Meister

Ein Meistermagier hat sich als Magier bereits bewährt, und als solcher mehrere Treffen überstanden. Durch die bestandenen Abenteuer und durch zusätzliches Studium konnte er so ein größeres Magieverständnis entwickeln, welches ihn zum Meister der Magie erhebt.

Um Meister zu werden, muss man zunächst einen Meisterlehrgang ablegen, und eine Meisterprüfung bestehen. Ein Lehrling kann dies jederzeit tun, sobald er Sprüche für insgesamt mindestens 250 Magiepunkte gelernt hat und einen Meister gefunden hat, welcher ihm die Prüfung abnimmt. Dies wird regeltechnisch durch die Fähigkeit "Meisterprüfung" (50 Charakterpunkte) dargestellt.
Natürlich sollte darüber hinaus durch die ortsansässige Magiergilde, bzw. den prüfenden Meistermagier eine schöne Zeremonie mit Meisterprüfung ausgespielt werden. Hier ist gutes Rollenspiel gefragt!

Als Meister hat der Magiercharakter natürlich neue Möglichkeiten:

- Er kann Sprüche bis maximal 50 Magiepunkte Stärke pro Zauber erlernen.

- Er kann alle Lehrlingszauber (5 MP Zauber) beliebig oft ohne Kraftaufwand und Punkteverlust anwenden solange er noch nicht mit seinen MP auf Null ist.
- Der Meistermagier kann zudem frei entscheiden, welchen seiner Sprüche er anwenden will, solange er noch magische Kraft hat. Er muss dies nicht, wie ein Lehrling, jeden Morgen festlegen. Statt dessen schreibt er morgens nur noch eine einzige Spruchrolle, auf der seine MP auf Abrisszettel vermerkt sind.

Wendet er einen Zauberspruch an, reißt er von der Rolle nur die entsprechende MP-Zahl ab.
Diese *Meisterspruchrollen* müssen nicht mehr bestätigt werden.

- Ein Meister darf die Spruchrollen seiner Lehrlinge kontrollieren und abzeichnen.
- Meister sind in der Lage *magische Gegenstände mit täglicher Anwendung* herzustellen.

2.3.1.3. Der Großmeister

Der Großmeister stellt die höheren Weihen der magischen Möglichkeiten dar. Dadurch ist ein Großmeister jemand, vor dem man sich besser in Acht nimmt.

Großmeister kann jeder Charakter werden, welcher Sprüche für 1000 MP oder mehr erlernt und bereits die Meisterprüfung abgelegt hat. Er muss zudem die Fähigkeit "Großmeisterschaft" (100 CP) erwerben.
Für Großmeister gibt es eigentlich keine Prüfung, da es niemanden gibt, der sie prüfen könnte. Allerdings gibt es Magiergilden, welche einem Großmeister dennoch eine Prüfung abverlangen. Diese sind meistens sehr schwer, oder auch sehr gefährlich. Aber ein Spieler, der für seinen Magiercharakter so viele MP sammeln konnte, wird hierbei bestimmt nicht in Verlegenheit geraten.

Der Großmeister besitzt alle Fähigkeiten eines Meisters, plus die folgenden:

- Er darf alle Sprüche bis zu einer Spruchstärke von 100 MP lernen.
- Er kann alle ihm bekannten Sprüche bis zu 20 MP beliebig oft, ohne Kraft- und Punkteverlust, anwenden solange er noch nicht mit seinen MP auf Null ist.
- Er wird von Zaubern bis 30 MP Stärke nur dann betroffen, wenn er es wünscht. Dies ist keine Immunität, sondern einfach ein Zeichen seiner großen Macht über die Magie.

2.3.1.4. Der Erzmagus

Die höchste Stufe des freien Magiertums ist der Erzmagier. Diese Stufe wird wahrscheinlich nicht so oft von Spielercharakteren erreicht. Daher eher im Bereich der NSC zu finden. Auf jeden Fall sollte man nicht den Fehler machen, einen Erzmagus zu unterschätzen.

Erzmagus kann jeder Charakter werden, welcher Sprüche für 2500 MP oder mehr erlernt und bereits die Großmeisterprüfung abgelegt hat. Er muss zudem die Fähigkeit "Erzmagierschaft" (250 CP) erwerben.
Für Erzmagi gibt es keine Prüfung, da es niemanden gibt, der sie prüfen könnte. Es ist daher die Sache des Spielers, wie er seinen Übergang zum Erzmagus darstellen will. Aber auch hier gilt: ein Spieler, der für seinen Magiercharakter so viele MP sammeln konnte, wird hierbei bestimmt nicht in Verlegenheit geraten. Eine Möglichkeit wäre etwa die Kreation seines ersten permanenten magischen Gegenstandes, oder eine ähnliche Herausforderung.

Der Erzmagus besitzt alle Fähigkeiten eines Großmeisters, plus die folgenden:

- Er darf alle Sprüche lernen.
- Er kann alle ihm bekannten Sprüche bis zu 50 MP beliebig oft, ohne Kraft- und Punkteverlust, anwenden solange er noch nicht mit seinen MP auf Null ist.
- Er wird von Zaubern bis 50 MP Stärke nur dann betroffen, wenn er es wünscht. Dies ist keine Immunität, sondern einfach ein Zeichen seiner großen Macht über die Magie.
- Er ist in der Lage *permanente magische Gegenstände* (Artefakte) herzustellen.

Das Ganze nochmals in einer Tabelle zur Übersicht:

STUFE	LEHRLING	MEISTER	GROSSMEISTER	ERZMAGUS
STÄRKSTER ZAUBERSPRUCH	30 MP	50 MP	100 MP	unbegrenzt
BELIEBIG ANWENDEN	---	5 MP	20 MP	50 MP
ANWENDUNG SPRÜCHE	festlegen	frei	frei	frei
BONUS	---	Lehrlinge kontrollieren	Meisterschutz bis 30 MP	Meisterschutz bis 50 MP

2.3.2. Hierarchie der Magierakademie

In der Magierakademie ist es jedoch ganz anders. Wenn sich ein junger Magier in die Akademie einschreibt, so kann er nur noch nach deren Regeln lernen.
Auch in der Akademie gibt es Rangstufen.

2.3.2.1. Der Zauberlehrling

Sollte ein Magier den Weg der Akademie einschlagen wollen, so ist er zuerst einmal *nur* Zauberlehrling, das heißt, er hat mindestens einen Lehrlingszauberspruch in seinem Repertoire. Höhere Sprüche sind ihm noch verwehrt.

2.3.2.2. Der Magus Adepticus

Sobald ein Magier alle Lehrlingssprüche beherrscht, so wird er Geselle der arkanen Kunst (*Magus Adepticus*). Als solcher ist er in der Lage, Zaubersprüche bis zu einer Stärke von bis zu 30 MP zu erlernen. Ausnahme dabei bilden die Zauber des Bereichs *Allgemeinmagie*, welche er alle lernen darf, egal wie stark sie sind.

2.3.2.3. Der Magus Minor

Wenn ein Magus Adepticus alle Zaubersprüche des Bereichs *Allgemeinmagie* gelernt hat, kann er Meistermagier (*Magus Minor*) werden. Dies gibt ihm die Möglichkeit, sich seinen Fachbereich auszusuchen (Fachbereiche sind: *Heilzauber*, *Beeinflussungszauber*, *Kampfzauber*, *Schutzzauber*, *Elementarzauber* und *Nekromantie*). Wenn er Magus Minor ist, bekommt er die Fähigkeit

Meisterprüfung quasi geschenkt, d. h. er braucht dafür keine Punkte auszugeben und kann alle Rechte eines Meistermagiers für sich in Anspruch nehmen (siehe 2.3.1.2. Der Meister). Darüber hinaus gehört der Magus Minor zum Kleinadel, darf also ein eigenes Wappen tragen usw. schaut bitte im *Buch der Regeln* nach.
Er darf, wie schon im Kapitel 2.3.1.2. gesagt, Sprüche bis zu einer Stärke von bis zu 50 MP lernen, außer aus seinem Spezialbereich; aus diesem darf er alle Sprüche lernen. Hat er alle Sprüche aus seinem Spezialbereich gelernt, erhält er einen neuen Titel, steigt zum Landadel auf, erhält die Fähigkeit Großmeisterschaft (OHNE die Fähigkeit alle 100 MP Sprüche lernen zu dürfen, er ist immer noch auf 50 MP beschränkt, mit Ausnahme seines Spezialbereichs oder seiner Spezialbereiche) und wählt seinen neuen Spezialbereich.

2.3.2.4. Der Magus Medicam

Um Magus Medicam zu werden, muss ein Magier mindestens *Magus Minor* sein und alle Zauber aus dem Bereich *Heilzauber* erlernt haben. Sollte er neben dem Titel Magus Medicam noch einen weiteren Titel besitzen, so wird diesem nur der Zusatz *et Medicam* hinzu gefügt (z.B.: Magus Sanctum et Medicam). Darüber hinaus erhält der Magier die Fähigkeit *Giftkunde* in Höhe von 10 Punkten und die Fähigkeit *Heilkunde I* kostenlos. Sollte er diese Fähigkeiten schon besitzen, werden die dafür aufgebrachten Punkte wieder frei.

2.3.2.5. Der Magus Anima

Um Magus Anima zu werden, muss ein Magier mindestens *Magus Minor* sein und alle Zauber aus dem Bereich *Beeinflussung* erlernt haben. Sollte er neben dem Titel Magus Anima noch einen weiteren Titel besitzen, so wird diesem nur der Zusatz *et Anima* hinzu gefügt (z.B.: Magus Sanctum et Anima). Darüber hinaus erhält der Magier die Fähigkeit *Geschichten / Legenden* in Höhe von 10 Punkten und die Fähigkeit *Seelenschutz* kostenlos (sofern er dies wünscht, denn ein Magier mit Seelenschutz kann einige Zauber weder wirken noch erlernen). Sollte er diese Fähigkeiten schon besitzen, werden die dafür aufgebrachten Punkte wieder frei.

2.3.2.6. Der Magus Galad

Um Magus Galad zu werden, muss ein Magier mindestens *Magus Minor* sein und alle Zauber aus dem Bereich *Kampfzauber* erlernt haben. Sollte er neben dem Titel Magus Galad noch einen weiteren Titel besitzen, so wird diesem nur der Zusatz *et Galad* hinzu gefügt (z.B.: Magus Sanctum et Galad). Darüber hinaus erhält der Magier die Fähigkeit *Kämpfer-Schutzpunkt I*. Sollte er diesen Schutzpunkt schon besitzen, werden die dafür aufgebrachten Punkte wieder frei.

2.3.2.7. Der Magus Sanctum

Um Magus Sanctum zu werden, muss ein Magier mindestens *Magus Minor* sein und alle Zauber aus dem Bereich *Schutzzauber* erlernt haben. Sollte er neben dem Titel Magus Sanctum noch einen weiteren Titel besitzen, so wird diesem nur der Zusatz *et Sanctum* hinzu gefügt (z.B.: Magus Galad et Sanctum). Darüber hinaus erhält der Magier die Fähigkeit *Aurawächter I* kostenlos. Sollte er diese Fähigkeit schon besitzen, werden die dafür aufgebrachten Punkte wieder frei.

2.3.2.8. Der Magus Elementum

Um Magus Elementum zu werden, muss ein Magier mindestens *Magus Minor* sein und alle Zauber aus dem Bereich *Elementarzauber* erlernt haben. Sollte er neben dem Titel Magus Elementum noch einen weiteren Titel besitzen, so wird diesem nur der Zusatz *et Elementum* hinzu gefügt (z.B.: Magus Sanctum et Elementum).

2.3.2.9. Der Magus Nekro

Um Magus Nekro zu werden, muss ein Magier mindestens *Magus Minor* sein und alle Zauber aus dem Bereich *Nekromantie* erlernt haben. Sollte er neben dem Titel Magus Nekro noch einen weiteren Titel besitzen, so wird diesem nur der Zusatz *et Nekro* hinzu gefügt (z.B.: Magus Sanctum et Nekro).

2.3.2.10. Der Omnimagus

Das höchste Ziel für einen Magier ist der Titel *Omnimagus*, welcher nahezu keiner Beschränkung unterliegt. Der Leiter der Akademie ist immer ein Omnimagus. Ein Omnimagus beherrscht alle allgemein bekannten Zaubersprüche und hat alle vorherigen Titel errungen. Er kann Sprüche jedweder Höhe benutzen und gehört zum Hochadel mit fast allen Rechten, nur den Ritterschlag darf er nicht ausführen.

2.3.3. Hierarchie der Hexen

Die Hierarchie der Hexen unterscheidet sich von den Möglichkeiten nicht von denen der Magier. Unterschiede gibt es nur in den Bezeichnungen. Hexen und Hexer müssen sich genauso wie Magier entscheiden, ob sie frei lernen (wie *freier Magier*), in Gemeinschaften lernen (wie *Gildenmagier*) oder sich in *Coven*, oder *Hexenzirkeln* (wie *Magierakademie*) organisieren. Sämtliche Vergünstigungen der Magierequivalente bekommen auch die Hexen und Hexer.

2.3.3.1. Die Maid

Die einfachste Form der Hexe, die Maid, ist die jüngste der „Drei“. Eine Hexe bleibt im Status Maid, bis sie die *Initiation* durchläuft.

Da die Maid nur über begrenztes magisches Potential verfügt, darf sie nur Sprüche lernen die maximal 30 Magiepunkte kosten. Alle anderen sind für ihr begrenztes Verständnis viel zu umfangreich. Da ihr das Wirken von Sprüchen noch große Mühe bereitet, muss sie jeden Morgen die Zauber, die sie anwenden will, auf einer Rolle festhalten und diese dann von der Spielleitung überprüfen und bestätigen lassen.
Maiden können bereits einfache *magische Gegenstände* mit Aufladung hestellen.

2.3.3.2. Die Mutter

Nach der *zweiten Initiation* (entspricht der *Meisterprüfung*) wird die Maid zur Mutter und erhält mehr Macht über ihr magisches Potential.
Eine Maid kann jederzeit ihre *zweite Initiation* antreten, sofern sie Zauber für insgesamt 250 MP gelernt hat. Dies wird durch eine entsprechende Prüfung vor einer oder mehreren älteren Hexen dargestellt. Auch hier sollte die Prüfung schön dargestellt werden. Wiedereinmal ist gutes Rollenspiel gefragt.

Als Mutter hat die Hexe natürlich die gleichen Möglichkeiten wie ein Meistermagier:

- Sie kann Sprüche bis maximal 50 MP Stärke pro Zauber erlernen.
- Sie kann alle Lehrlingszauber (5 MP-Zauber) beliebig oft ohne Kraftaufwand und Punkteverlust anwenden solange sie noch nicht mit ihren MP auf Null ist.
- Die Mutter kann zudem frei entscheiden, welchen ihrer Sprüche sie anwenden will, solange sie noch magische Kraft hat. Sie muss dies nicht, wie eine Maid, jeden Morgen festlegen. Statt dessen schreibt sie morgens nur noch eine einzige Spruchrolle, auf der ihre MP auf Abrisszettel vermerkt sind.

2.3.3.3. Die Hag

Die Hag stellt die dritte Stufe der Darstellungen der Göttin dar. Dadurch ist eine von jederman geachtet und von Gegnern gefürchtet.

Hag kann jede Charaktress werden, welche Sprüche für 1000 MP oder mehr erlernt und bereits die *zweite Initiation* hinter sich hat. Sie muss zudem die *dritte Initiation* (entspricht der *Großmeisterprüfung*) durchleben.
Für die Hag gibt es eigentlich keine Prüfung, da es niemanden gibt, der sie prüfen könnte. Allerdings gibt es Hexengemeinschaften, welche einer Hag dennoch eine Prüfung abverlangen. Diese sind meistens sehr schwer, oder auch sehr gefährlich. Aber eine Spielerin, die für ihren Hexencharakter so viele MP sammeln konnte, wird hierbei bestimmt nicht in Verlegenheit geraten.

Die Hag besitzt alle Fähigkeiten einer Mutter, plus die folgenden:

- Sie darf alle Sprüche bis zu einer Spruchstärke von 100 MP lernen.
- Sie kann alle ihr bekannten Sprüche bis zu 20 MP beliebig oft, ohne Kraft- und Punkteverlust, anwenden solange sie noch nicht mit ihren MP auf Null ist.
- Sie wird von Zaubern bis 30 MP Stärke nur dann betroffen, wenn sie es wünscht. Dies ist keine Immunität, sondern einfach ein Zeichen ihrer großen Macht über die Magie.

2.3.3.4. Die Mume

Die höchste Stufe der Hexen ist die Mume. Die Mume ist die Verkörperung der drei Aspekte der großen Göttin in einer Person. Diese Stufe wird wahrscheinlich nicht so oft von Spielercharakteren erreicht. Daher eher im Bereich der NSC zu finden. Auf jeden Fall sollte man nicht den Fehler machen, eine Mume zu unterschätzen.

Mume kann jede Charaktress werden, welche Sprüche für 2500 MP oder mehr erlernt und bereits die *dritte Initiation* abgelegt hat. Sie muss zudem die *vierte Initiation* (entspricht der Fähigkeit "*Erzmagierschaft*") bestehen.
Für die Mume gibt es keine Prüfung, da es niemanden gibt, der sie prüfen könnte. Es ist daher die Sache der Spielerin, wie sie ihren Übergang zur Mume darstellen will. Aber auch hier gilt: eine Spielerin, die für ihren Hexencharakter so viele MP sammeln konnte, wird hierbei bestimmt nicht in Verlegenheit geraten. Eine Möglichkeit wäre etwa die Kreation ihres ersten permanenten magischen Gegenstandes, oder eine ähnliche Herausforderung.

Die Mume besitzt alle Fähigkeiten einer Hag, plus die folgenden:

- Sie darf alle Sprüche lernen.
- Sie kann alle ihr bekannten Sprüche bis zu 50 MP beliebig oft, ohne Kraft- und Punkteverlust, anwenden solange sie noch nicht mit ihren MP auf Null ist.
- Sie wird von Zaubern bis 50 MP Stärke nur dann betroffen, wenn sie es wünscht. Dies ist keine Immunität, sondern einfach ein Zeichen ihrer großen Macht über die Magie.
- Sie ist in der Lage *permanente magische Gegenstände* (Artefakte) herzustellen.

2.3.4. Hierarchie der Schamanen

Für die Schamanen gilt dasselbe was auch für die Hexen gilt, sie wirken ihre Magie nur eben unter Zuhilfenahme ihrer Geister und Totems, statt wie Hexen nur mit der Natur.

2.3.4.1. Der Lernende

Zuerst ist jeder Schamane ein Lernender. Dies ändert sich zwar nie, doch bekommt er später andere Bezeichnungen, welche den Status seiner Machtfülle darstellen.
Der Lernende verfügt nur über ein sehr begrenztes magisches Potential und kann daher nur Sprüche bis 30 MP lernen, da alle höheren für die Möglichkeiten des Lernenden zu komplex sind. Jeder Spruch, den der Lernende den Tag über anwenden möchte, muss er daher morgens auf einer Rolle festhalten und von der Spielleitung überprüfen und bestätigen lassen.
Lernende können bereits einfache *magische Gegenstände* mit Aufladung hestellen.

2.3.4.2. Der Wissende

Nachdem der Schamane genug im Umgang mit den Kräften der Natur geschult wurde, erhält er die Bezeichnung *Der Wissende* (entspricht der *Meisterprüfung* für ebenfalls 50 Punkte) und erhält dadurch mehr Macht über sein magisches Potential.
Ein Schamane kann jederzeit den Status *Der Wissende* annehmen, sofern er Zauber für insgesamt 250 MP gelernt hat. Dies wird durch eine entsprechende Prüfung vor einem oder mehreren erfahreneren Schamanen dargestellt. Auch hier sollte die Prüfung schön dargestellt werden. Wiedereinmal ist gutes Rollenspiel gefragt. Diese Prüfung kann auch ohne andere Schamanen durchgeführt werden, dann sagt ihm sein Totem, welche Art die Prüfung ist (also in diesem Falle die SL)
Als Wissender hat der Schamane natürlich die gleichen Möglichkeiten wie ein Meistermagier:

- Er kann Sprüche bis maximal 50 MP Stärke pro Zauber erlernen.
- Er kann alle Lehrlingszauber (5 MP-Zauber) beliebig oft ohne Kraftaufwand und Punkteverlust anwenden solange er noch nicht mit seinen MP auf Null ist.
- Der Wissende kann zudem frei entscheiden, welchen seiner Sprüche er anwenden will, solange er noch magische Kraft hat. er muss dies nicht, wie ein Lernender, jeden Morgen festlegen. Statt dessen schreibt er morgens nur noch eine einzige Spruchrolle, auf der seine MP auf Abrisszettel vermerkt sind.

2.3.4.3. Der Weise

Der Weise hat ein sehr umfassendes Wissen über die magischen Möglichkeiten der Natur. Dadurch ist ein Weiser jemand, den man sich eher als Mentor und Freund sucht und nicht als Gegner.

Weiser kann jeder Schamane werden, welcher Sprüche für 1000 MP oder mehr erlernt und bereits die Bezeichnung der Wissende trägt. Er muss zudem die Fähigkeit "Großmeisterschaft" (100 CP) erwerben. Für Weise gibt es wie auch für die anderen Stufen der Schamanen eigentlich keine Prüfung, doch beim Weisen wäre da auch die Frage, wer ihn prüfen sollte. Dies kann nur sein Totem (wiedereinmal die wohlmeinende SL). Diese Prüfungen sind meistens sehr schwer, oder auch sehr gefährlich. Aber ein Spieler, der für seinen Schamanencharakter so viele MP sammeln konnte, wird hierbei bestimmt nicht in Verlegenheit geraten.

Der Weise besitzt alle Fähigkeiten eines Wissenden, plus die folgenden:

- Er darf alle Sprüche bis zu einer Spruchstärke von 100 MP lernen.
- Er kann alle ihm bekannten Sprüche bis zu 20 MP beliebig oft, ohne Kraft- und Punkteverlust, anwenden solange er noch nicht mit seinen MP auf Null ist.
- Er wird von Zaubern bis 30 MP Stärke nur dann betroffen, wenn er es wünscht. Dies ist keine Immunität, sondern einfach ein Zeichen seiner großen Verbundenheit mit der Natur und ihrer Magie.

2.3.4.4. Der Ehrwürdige

Die höchste Stufe der Schamanen ist der Ehrwürdige. Diese Stufe wird wahrscheinlich nicht so oft von Spielercharakteren erreicht. Daher eher im Bereich der NSC zu finden. Auf jeden Fall sollte man nicht den Fehler machen, einen Ehrwürdigen zu verärgern, selbst wenn diese oft etwas seltsam, manchmal sogar schrullig wirken.

Ehrwürdiger kann jeder Schamane werden, welcher Sprüche für 2500 MP oder mehr erlernt und bereits die Bezeichnung *Der Weise* trägt. Er muss zudem die Fähigkeit "Erzmagierschaft" (250 CP) erwerben. Für Ehrwürdige gibt es keine Prüfung, auch da kann eine solche Änderung nur durch das Totem des Schamanen veranlasst werden. Es ist daher die Sache des Spielers und der Spielleitung, wie sie den Übergang zum Ehrwürdigen darstellen wollen. Aber auch hier gilt: ein Spieler, der für seinen Schamanencharakter so viele MP sammeln konnte, wird hierbei bestimmt nicht in Verlegenheit geraten. Eine Möglichkeit wäre etwa die Kreation seines ersten permanenten magischen Gegenstandes, oder eine ähnliche Herausforderung.

Der Ehrwürdige besitzt alle Fähigkeiten eines Weisen, plus die folgenden:

- Er darf alle Sprüche lernen.
- Er kann alle ihm bekannten Sprüche bis zu 50 MP beliebig oft, ohne Kraft- und Punkteverlust, anwenden solange er noch nicht mit seinen MP auf Null ist.
- Er wird von Zaubern bis 50 MP Stärke nur dann betroffen, wenn er es wünscht. Dies ist keine Immunität, sondern einfach ein Zeichen seiner großen Verbundenheit mit den Mächten der Natur.
- Er ist in der Lage *permanente magische Gegenstände* (Artefakte) herzustellen.

2.3.5. Hierarchie der Priester

Für Priester gilt im großen und ganzen auch das für Magier übliche Prinzip. Sie entscheiden sich auf welche Art und Weise sie lernen wollen. Also ob sie als freier Priester einer Gottheit (wie Gildenmagier) oder als Ordenspriester (wie Akademiemagier) lernen wollen. Unterschiedlich sind nur die Bezeichnungen. Anstatt *Magus* heißt es dann *Frater* für den Priester und *Soris* für die Priesterin. so heißt also ein Priester der Heilkunst *Frater Medicam* und eine Kampf-Priesterin *Soris Galad*. Es gibt natürlich auch Ordensgemeinschaften, welche gänzlich unterschiedliche Bezeichnungen verwenden.

Die Besonderheit bei Priestern ist, dass sie in der Lage sind, klerikale Zauber (sofern sie zu ihrer Gottheit passen, also bitte wieder auf gutes Rollenspiel achten) ohne den Einsatz von Intime-Komponenten zu zaubern. Dafür allerdings kosten alle nicht klerikalen Zauber doppelt soviel für sie wenn sie sie wirken wollen und doch brauchen sie für diese dennoch Komponente. Darüber hinaus ändert die Erhöhung der Zauberstärke nicht die Wirkung des Zaubers; für das Opfer ist der Zauber wie das entsprechende Äquivalent eines Magiers zu handhaben. Dies bedeutet, selbst wenn der Zauber statt 30 dann 60 MP kostet, wirken Immunitäten bis 30 Punkte dennoch dagegen. Auch werden nur die wenigsten Priester die in diesem Buch angegebenen magischen Formeln nutzen. Sie werden dann eher ähnlich lange Gebete und Anrufungen verwenden, welche aber dann auch zu der jeweiligen Gottheit passen sollten um wirksam zu sein.

2.3.5.1. Der Scholar

Jeder Priester, der neu in seinem Orden bei *Players*© anfängt, ist automatisch *Scholar*. Er bleibt solange Scholar, bis er seine Prüfung ablegt (entspricht der Meisterprüfung).

Da ein Scholar nur über begrenztes klerikales Wissen verfügt, darf er nur Sprüche lernen, die maximal 30 Magiepunkte im Original kosten. Alle anderen sind für sein begrenztes Verständnis viel zu kompliziert. Da ihm das Wirken von Sprüchen noch große Mühe bereitet, muss er jeden Morgen die Sprüche festlegen, welche er über den Tag anwenden will. Das bedeutet, er muss jeden Tag die Zauber, sowohl die klerikalen als auch die arkanen welche er anwenden will, auf separate *Spruchrollen* niederschreiben und diese dann von einem *Priester* überprüfen und bestätigen lassen.

Der Scholar kann sich hierfür einen anderen Charakter als Priester aussuchen, sofern dieser Priester den gleichen Glauben besitzt und das Lehrverhältnis voll ausspielen, oder einfach den für das laufende LARP eingesetzten Priester bemühen.

Scholare können bereits einfache *magische Gegenstände mit Aufladung* herstellen.

2.3.5.2. Der Priester

Ein Priester hat sich als Träger seines Glaubens bereits bewährt, und als solcher mehrere Treffen überstanden. Durch die bestandenen Abenteuer und durch zusätzliches Studium konnte er so ein größeres Glaubensverständnis entwickeln, welches ihn zum Priester seiner Religion erhebt.

Um Priester zu werden, muss man zunächst eine Priesterweihe bestehen. Ein Scholar kann dies jederzeit tun, sobald er Sprüche für insgesamt mindestens 250 Magiepunkte (Originalkosten) gelernt hat und einen Priester gefunden hat, welcher ihn zum Priester weiht. Dies wird regeltechnisch durch die Fähigkeit "Meisterprüfung" (50 Charakterpunkte) dargestellt.
Natürlich sollte darüber hinaus durch die ortsansässige Priesterschaft, bzw. den weihenden Priester eine schöne Zeremonie mit Glaubensprüfung ausgespielt werden. Hier ist gutes Rollenspiel gefragt!

Als Priester hat der Gläubige natürlich neue Möglichkeiten:

- Er kann Sprüche bis maximal 50 Magiepunkte Originalstärke pro Zauber erlernen.
- Er kann alle Lehrlingszauber (5 MP Zauber) beliebig oft ohne Kraftaufwand und Punkteverlust anwenden solange er noch nicht mit seinen MP auf Null ist.
- Der Priester kann zudem frei entscheiden, welchen seiner Sprüche er anwenden will, solange er noch magische Kraft hat. Er muss dies nicht, wie ein Lehrling, jeden Morgen festlegen. Statt dessen

schreibt er morgens nur noch eine einzige Spruchrolle, auf der seine MP auf Abrisszettel vermerkt sind.

Wendet er einen Zauberspruch an, reißt er von der Rolle nur die entsprechende MP-Zahl ab.
Diese *Priesterspruchrollen* müssen nicht mehr bestätigt werden.

- Ein Priester darf die Spruchrollen seiner Scholare kontrollieren und abzeichnen.
- Priester sind in der Lage *magische Gegenstände mit täglicher Anwendung* herzustellen.

2.3.5.3. Der Hohepriester

Der Hohepriester stellt die höheren Weihen der priesterlichen Möglichkeiten dar. Dadurch ist ein Hohepriester jemand, der Respekt verdient.

Hohepriester kann jeder Gläubige werden, welcher Sprüche für 1000 MP (Originalkosten) oder mehr erlernt und bereits die Priesterweihe empfangen hat. Er muss zudem die Fähigkeit "Großmeisterschaft" (100 CP) erwerben.
Für Hohepriester gibt es eigentlich keine Glaubensprüfung, da es niemanden gibt, der sie prüfen könnte. Allerdings gibt es Orden, welche einem Hohepriester dennoch eine Glaubensrüfung abverlangen. Diese sind meistens sehr schwer, oder auch sehr gefährlich. Aber ein Spieler, der für seinen Hohepriester so viele MP sammeln konnte, wird hierbei bestimmt nicht in Verlegenheit geraten.

Der Hohepriester besitzt alle Fähigkeiten eines Priesters, plus die folgenden:

- Er darf alle Sprüche bis zu einer Spruchstärke von 100 MP lernen.
- Er kann alle ihm bekannten Sprüche bis zu 20 MP beliebig oft, ohne Kraft- und Punkteverlust, anwenden solange er noch nicht mit seinen MP auf Null ist.
- Er wird von Zaubern bis 30 MP Stärke nur dann betroffen, wenn er es wünscht. Dies ist keine Immunität, sondern einfach ein Zeichen seines großen Glaubens.

2.3.5.4. Der Erzpriester

Die höchste Stufe des Priestertums ist der Erzpriester. Diese Stufe wird wahrscheinlich nicht so oft von Spielercharakteren erreicht. Daher eher im Bereich der NSC zu finden. Auf jeden Fall sollte man nicht den Fehler machen, einen Erzpriester zu unterschätzen.

Erzpriester kann jeder Gläubige werden, welcher Sprüche für 2500 MP (Originalkosten) oder mehr erlernt und bereits die Weihe zum Hohepriester erhalten hat. Er muss zudem die Fähigkeit "Erzmagierschaft" (250 CP) erwerben.
Für Erzpriester gibt es keine Glaubensrüfung, da es niemanden gibt, der sie prüfen könnte. Es ist daher die Sache des Spielers, wie er seinen Übergang zum Erzpriester darstellen will. Aber auch hier gilt: ein Spieler, der für seinen Erzpriester so viele MP sammeln konnte, wird hierbei bestimmt nicht in Verlegenheit geraten. Eine Möglichkeit wäre etwa die Austreibung eines besonders mächtigen Dämons, oder eine ähnliche Herausforderung.

Der Erzpriester besitzt alle Fähigkeiten eines Hohepriesters, plus die folgenden:

- Er darf alle Sprüche lernen.

- Er kann alle ihm bekannten Sprüche bis zu 50 MP beliebig oft, ohne Kraft- und Punkteverlust, anwenden solange er noch nicht mit seinen MP auf Null ist.
- Er wird von Zaubern bis 50 MP Stärke nur dann betroffen, wenn er es wünscht. Dies ist keine Immunität, sondern einfach ein Zeichen seines großen Glaubens.
- Er ist in der Lage *permanente magische Gegenstände* (Artefakte) herzustellen.

2.3.6. Hierarchie der Paladine

Paladine sind etwas ganz Besonderes im Bereich der Magie. Sie verwenden keinerlei Komponenten, und ihre Zaubersprüche haben eher die Form eines Gebets. Darüber hinaus sind sie auch nur in der Lage, Lehrlingsmagie, klerikale Magie und Kampfzauber zu sprechen, da sie Kämpfer ihres Glaubens sind. Diese Zauber kosten zwar das doppelte der normalen Kosten um sie zu erlernen, können aber wie gesagt völlig ohne Intime-Komponenten gewirkt werden. Auch ist er der einzige Charakter, wo es nicht seltsam anmutet, wenn er in Plattenrüstung zaubert. Er unterliegt auch nicht den Einschränkungen der anderen Magienutzer, was das Erlernen von Kampffertigkeiten angeht. Allerdings kosten auch diese ihn die doppelten Punkte beim Erlernen. Dafür erhält er bereits als Gesegneter die Fähigkeit *Seelenschutz* umsonst.

2.3.6.1. Der Gesegnete

Jeder Paladin, der neu in seinem Orden anfängt, ist ersteinmal Gesegneter. Und in diesem Status belibt er, bis sein Gott ihn zum Geweihten berufen fühlt (entspricht der *Meisterprüfung*).
Da ein Gesegneter nur über ein rudimentäres Wissen der Magie seiens Glaubens verfügt, darf er nur Sprüche erlernen, die Maximal 30 MP Originalkosten pro Spruch nicht überschreiten. Alle anderen entziehen sich noch seiner Macht. Da das Wirken von Magie ihm noch nicht in Fleisch und Blut übergegangen ist, muß er am Beginn eines jeden Tages festlegen, welche Sprüche er über den Tag verteilt anwenden möchte. Dies bedeutet, dass er jeden Zauberspruch separat auf Spruchrollen niederschreiben muß und diese dann entweder von einem Priester seines Glaubens oder eines Geweihten überprüfen und bestätigen lassen. Dies kann in Ermangelung solcher Charaktere auch durch die Spielleitung geschehen.

2.3.6.2. Der Geweihte

Der Geweihte hat sich als Kämpfer seines Glaubens bereits bewährt und auch einiges überstanden. Durch seine Erlebnisse und durch sein Studium konnte er so ein größeres Gefühl für seine Gottheit und seinen Glauben entwickeln. Dies zeigt sich auch im Umgang mit seinen magischen Fähigkeiten.

Um zum Geweihten aufzusteigen, muß man von seienr Gottheit dazu berufen werden. Dies kann einem Gesegneten jederzeit passieren, sobald er Zauber für insgesamt 250 MP (Originalkosten) erlernt hat und einen Priester gefunden hat, welcher ihn im Namen seines Gottes in den neuen Rang erhebt. Dies wird regeltechnisch durch die Fertigkeit *Meisterprüfung* (50 Charakterpunkte) dargestellt.
Die Zeremonie durch den Priester kann wunderbar in Verbindung mit einer Queste dargestellt werden, welche der Geweihte innerhalb eines LARP bestanden werden muß. Auch hier ist wieder gutes Rollenspiel gefragt!

Als Geweihter hat der Paladin natürlich neue Möglichkeiten:

- Er kann Sprüche bis maximal 50 Originalmagiepunkte pro Zauber erlernen.

- Er kann alle Lehrlingszauber (5 MP Zauber) beliebig oft ohne Kraftaufwand und Punkteverlust anwenden solange er noch nicht mit seinen MP auf Null ist.
- Der Geweihte kann zudem frei entscheiden, welchen seiner Sprüche er anwenden will, solange er noch magische Kraft hat. Er muss dies nicht, wie ein Gesegneter, jeden Morgen festlegen. Statt dessen schreibt er morgens nur noch eine einzige Spruchrolle, auf der seine MP auf Abrisszettel vermerkt sind.

Sobald er einen Zauber anwendet, reißt er von dieser Rolle nur die entsprechende MP-Zahl ab.
Diese Spruchrollen müssen nicht mehr bestätigt werden.

- Ein Geweihter darf die Spruchrollen von Gesegneten seines Ordens kontrollieren und abzeichnen.

2.3.6.3. Der Gesalbte

Der Gesalbte stellt die nächste Stufe für den Kämpfer einer Gottheit dar. Dadurch ist ein Gesalbter eine Kraft mit der man durchaus rechnen sollte.

Gesalbter kann jeder Paladin werden, welcher Sprüche für 1000 MP Originalkosten oder mehr erlernt und bereits Geweihter ist. Er muß zudem die Fähigkeit *Großmeisterschaft* (100 CP) erwerben.
Auch der Gesalbte kann nur durch seine Gottheit berufen werden und wird im Rahmen einer Zeremonie von einem Priester seines Glaubens in seinen neuen Status erhoben. Auch hier kann es passieren, dass seine Gottheit zuerst das Erfüllen einer Queste verlangt. Ein guter und gläubiger Paladin sollte aber auch mit einer solchen Aufgabe keinerlei größeren Probleme haben.

Der Gesalbte besitzt alle Fähigkeiten eines Geweihten, plus die folgenden:

- Er darf alle Sprüche seiner ihm erlaubten Gebiete bis zu einer Spruchstärke von 100 MP lernen.
- Er kann alle ihm bekannten Sprüche bis zu 20 MP beliebig oft, ohne Kraft- und Punkteverlust, anwenden solange er noch nicht mit seinen MP auf Null ist.
- Er wird von Zaubern bis 30 MP Stärke nur dann betroffen, wenn er es wünscht. Dies ist keine Immunität, sondern einfach ein Zeichen seines großen Glaubens.

2.3.6.4. Der Geheiligte

Die höchste Ehrung für einen Paladin ist das Erreichend des Titels *Der Geheiligte.* Diese Stufe dürfte für längere Zeit eher selten im Bereich der Spieler zu fidnen sein und daher zumeist von NSC besetzt werden. Auf jeden Fall sollte man einen Paladin dieser Güte niemals unterschätzen.

Geheiligter kann jeder Paladin werden, welcher Sprüche für 2500 MP Originalkosten oder mehr erlernt und bereits Gesalbter ist. Er muss zudem die Fähigkeit *Erzmagierschaft* (250 MP) erwerben.
De Geheiligte wird durch eine große Zeremonie von einem Priester seiner Gottheit in den neuen Status erhoben. Dabei kann ihm natürlich auch eine gefährliche Queste auferlegt werden. Diese sollte der Größe seines neuen Status angemessen sein. Aber ein Spieler, welcher dermaßen viel Zeit und Mühe in seinen Charakter gelegt hat, wird dieser Herausforderung sicher trotzen können.

Der Geheiligte besitzt alle Vorteile eines Gesalbten, plus die folgenden:

- Er darf alle Sprüche seiner erlaubten Gebiete erlernen.

- Er kann alle ihm bekannten Sprüche bis zu 50 MP Originalkosten beliebig oft, ohne Kraft- und Punkteverlust anwenden solange er noch nicht mit seinen MP auf Null ist.
- Er wird von Zaubern bis 50 MP Stärke nur dann betroffen, wenn er es wünscht. Dies ist keine Immunität, sondern einfach ein Zeichen der Macht seines Glaubens.

"Es kann getan werden. Es ist die Kunst des Meisters der Veränderung, und du wirst sie erlernen. Aber du darfst weder ein Ding, einen Stein noch ein Sandkorn verändern, bis du weißt, was an Gutem oder Bösen diesem Akt folgen wird. Die Welt ist im Gleichgewicht, im Equilibrium. Die Macht eines Zauberers, zu verändern und zu beschwören, kann das Gleichgewicht der Welt erschüttern. Sie ist gefährlich, diese Macht, sie ist bedrohlich. Sie muss dem Wissen folgen und den Bedürfnissen dienen. Eine Kerze anzuzünden, bedeutet einen Schatten zu werfen..."

– Erdsee, Ursula K. Le Guin

3. Zaubersprüche

"Das Wichtigste ist nicht was du sagst, sondern wie du es sagst!", hat einmal ein großer Bühnenmagier gesagt. Er hatte recht. Man kann natürlich die Zaubersprüche herunterrasseln wie einst Dieter Thomas Heck die Begrüßung in der Hitparade oder wie Papst Johannes Paul sein "Urbi et Orbi", und keiner wird euch zuhören, weil entweder keiner etwas versteht oder alle einschlafen.
Wer einmal eine gute Zaubershow gesehen hat, weiß vielleicht worauf es ankommt. Mimik, Gestik und Sprache, all dies gehört untrennbar zusammen, wenn man einen bestimmten Effekt erzielen möchte.

3.1. Bestandteile

Die Bestandteile eines Zauberspruches sind schnell aufgezählt; es sind die Kosten, der Name, die Dauer, die Anwendung, der Effekt, die magischen Worte und die Komponenten.
Jeder normale Zauberspruch besteht aus diesen Punkten. Diese sind deswegen vorgeschrieben, damit sich nach einiger Zeit ein gewisser Wiedererkennungseffekt einstellt, dass heißt, die Zaubersprüche auch von Nicht-Magiekundigen erkannt werden, damit diese auch richtig reagieren können. Sollte nämlich jeder Zauberkundige seine eigene Version eines bestimmten Zaubers besitzen, kann es vorkommen, dass ein Spieler, seltsame Worte murmelnd und noch seltsamere Gegenstände fortwerfend, einem anderen Spieler erst einmal zurufen muss, dass er jetzt *seinen* Energiebolzen, Version Nummer 252 gezaubert hat, damit dieser dann reagieren kann. Dieses Chaos wollen wir uns hiermit ersparen.

3.1.1. Schriftform

Das System mit der Schriftrolle hat einige Vorteile zu anderen Systemen. Man kann durch das Behalten der zerrissenen Schriftrolle ohne Probleme *nach*(!) der Zauberwirkung beweisen, dass man auch im Besitz des Zaubers ist. Meistermagier haben es da noch einfacher, da sie nur genügend Punkte auf ihrem Abrisszettel haben müssen um zu zaubern.

3.1.2. Stärke

Die Stärke des jeweiligen Zauberspruches kann man aus den Kosten ersehen. Der einfache Zauber *Licht* kostet nur 5 Punkte, während der doch recht mächtige Zauber *Magische Rüstung VI* schon 200 Punkte kostet. Mit steigender Stärke steigt auch normalerweise die Schwierigkeit des Rituals, oder die Beschaffung der Komponenten. Dadurch wird gewährleistet, dass ein hochgradiger Zauberkundiger nicht so einfach einen Gegner ohne Vorarbeit in kleine Stückchen zerbläst. Die guten Kämpfer und Abenteurer sollen ja nicht benachteiligt werden. Darüber hinaus macht das Besorgen von besonderen Komponenten auch sehr viel Spaß und war auch schon Anlass für so manches Klein-Szenario.

3.1.3. Komponenten

Um einen Zauberspruch wirken zu können, muss man die notwendigen Komponenten besitzen. Meistens sind dies einfach zu besorgende Gegenstände und Ingredienzien wie zum Beispiel Zucker, Salz, Steine, Kordel oder ähnliches. Manchmal sind diese Komponenten auch sehr schwer oder durch viel Arbeit zu besorgen. Für einen Zauber benötigt man etwa Holzkohle aus einem Feuer, welches aus sieben verschiedenen Holzsorten besteht oder Federn von drei verschiedenen Vögeln. Dies hat seinen Grund darin, dass Magie nicht zu einfach zu handhaben oder zu mächtig wird. Alle Zaubersprüche, welche eine *sehr* starke Wirkung haben, benötigen auch dem entsprechende Komponenten.
Wichtig ist die Unterscheidung zwischen Intime-Komponenten und Outtime-Komponenten. Unter Intime-Komponenten versteht man Dinge, welche Intime sichtbar, relevant und auch erfassbar sind, Dinge die man während des LARP herstellen oder kaufen kann. Outtime-Komponenten sind nicht sichtbar. sie dienen nur der besseren Darstellbarkeit eines Zaubers. Ein klassisches Beispiel dafür ist der Softball beim Zauber *Feuerball*. Dieser ist eine reine Outtime-Komponente, da sie auch benötigt wird, wenn dieser Zauber durch eine angeborene Fähigkeit genutzt wird. Der Zaubernde muß also **auf jeden Fall** den Softball werfen um zu sehen ob er trifft, da eine angeborene Fähigkeit nur die Notwenidigkeit der Intime-Komponenten aufhebt.

3.1.4. Worte

Hier eine kleine Übersicht der magischen Worte, welche im *Players*©-System Verwendung finden:

MAGISCHES WORT	BEDEUTUNG	MAGISCHES WORT	BEDEUTUNG
Elementum	Elementar	Umbar	Erde
Fulumbar	Feuer	Discrim	Gefahr
Anima	Gefühle	Mentem	Geist/Seele
Toxis	Gift	Fhyrrlhephantz	Illusion
Corporem	Körper	Creatura	Kreatur
Daemoni	Dämon	Ignitia	Licht
Aera	Luft	Magia	Magie
Sanctum	Schutz	Mortis	Tod
Nonmortis	Untot	Intellex	Wissen
Tym	Zeit	Movo	Bewegen
Creo	Erschaffen	Opprimo	Unterdrücken
Muto	Verändern	Perdo	Zerstören
An	Begrenzt	Mani	Beliebig
Vas	Mächtig/Groß	Nex	Negativ
Lor	Positiv	Des	Schwach/Klein
Kal	Unbekannt/Mystisch	Re	Und
Aragh	Energie	Dei	Göttliches Wesen
Tatzul	Hand	Balisto	Geschoss
Carzum	Zerfallen	Galad	Kampf
Medicam	Heilen	Voodoo	Voodoo
-Theruc	Entdecken	Fauna	Tier
Eterna	Ewig	Cryo	Eis
Aqua	Wasser	Via	Weg

3.2. Arten

Im Bereich der Magie gibt es verschiedene Arten der Magie. Der einfachste Bereich sind die sogenannten Lehrlingszauber, welche fast von allen Personen angewandt werden können, manche Elfen beherrschen diese sogar von Geburt an. Der nächste Bereich ist die sogenannte Allgemeinmagie, welche die Grundlage für jede höhere Anwendung der arkanen Kunst darstellt. In der Akademie muss dieser Zweig komplett gelernt werden, bevor man die anderen Zweige studieren darf. Eine weitere Art ist die Heilmagie, wodurch Körper geheilt, Wunden geschlossen und Tote wiederbelebt werden können. Die Kampfmagie ist die direkteste Art der Magie, da dort die meisten Zauber direkt auf einen Gegner wirken und bis zum Tode desselben führen können. Die Schutzmagie ist dieser genau entgegen gesetzt, durch diese Art werden andere Personen oder der Zauberkundige selbst vor Magie und/oder physischen Angriffen geschützt. Die Beeinflussungsmagie gaukelt anderen Personen meist irgend etwas vor um sie sich gefügig zu machen oder sie zu beeindrucken.
Einige Zauber gehören durchaus zu mehreren Bereichen. Daher können diese Zauber von verschiedenen Ausrichtungen erlernt werden, selbst wenn diese Ausrichtungen sonst Beschränkungen unterliegen.

3.2.1. Die Lehrlingszauber

Unter Lehrlingszaubern versteht man all diese kleinen Zauber mit maximal 5 MP, die an für sich nur dazu dienen, den Umgang mit den Kräften der Magie zu schulen. Allerdings gibt es viele unter ihnen, die durchaus sehr wichtige Ergebnisse erzielen können um damit Leben zu retten und zu bewahren. Außerdem werden viele von ihnen dazu benötigt, höherstufige Zauber zu erlernen.

3.2.2. Die Allgemeinmagie

Zu dieser Gattung gehören Zauber, welche entweder keine eigene Kategorie besitzen, oder einfach nur zum magischen Standardrepertoire gehören. Sie dienen den Zauberkundigen zur Grundlage ihres magischen Verständnisses und darüber hinaus bieten sie einen Interessanten Querschnitt durch die Magie.

3.2.3. Die Heilmagie

Die Heilmagie ist die Magie des Körpers und dessen Genesung. Auch wenn einige dieser Zauber sich durchaus dazu eignen anderen Wesen Schaden zuzufügen, ist der eigentliche Wunsch bei der Anwendung immer der Versuch, anderen Wesen zu helfen und deren Verletzungen zu mildern. Diese Ausrichtung sorgt immer wieder dafür, dass Heilmagier oftmals höher angesehen sind als ihre Kollegen, allerdings sind sie daher auch ein bevorzugtes Ziel des Gegners um seinen Feind zu schwächen.

3.2.4. Die Beeinflussungsmagie

Beeinflussungsmagie ist die Art von Magie, welche weniger den Körper als mehr den Geist des Opfers beugt, verwirrt und formt. Eine hinterhältige Art der Magie sagen diejenigen, welche schon einmal unter dem Bann eines solchen Zaubers standen, eine praktische Art sagen diejenigen, welche diese Magie schon einmal anwenden konnten. Sehr zwiespältig, sehr unheimlich und nur selten gern auf der Gegenseite gesehen, haben diese Zauberkundigen einen etwas seltsamen Ruf.

3.2.5. Die Kampfmagie

Kampfmagie ist die bekannteste und direkteste Art der Magie. Sie wird dazu verwendet, Gegnern auf Entfernung direkten Schaden zuzufügen. Diese Zauberkundigen findet man auf den Schalchtfeldern aller Reiche und sie zu verärgern ist nicht gerade anzuraten.

3.2.6. Die Schutzmagie

Schutzmagier sind neben den Heilmagiern die beliebtesten ihrer Zunft, bieten sie doch Schutz vor Unbill vielerlei Art. Sie schützen vor physischen Angriffen, vor Magie und so manch anderem. Sie werden sehr gerne als eine Art magischer Bodyguard von Adligen bezahlt um sicherzugehen, dass sie nicht vergiftet oder verzaubert werden.

3.2.7. Die Elementarmagie

Unter Elementarmagie hier im *Arcanum Magnum* sind Zauber gemeint, welche auf den vier Urelementen basieren, nämlich Feuer, Wasser, Erde und Luft. Es gibt gerade im LARP viele andere Ansichten über Art und Anzahl der Elemente. All diesen Spielern sei gesagt, dass ihre Theorien über Elemente sicher auch interessant oder vielleicht sogar viel ausgereifter sind, doch für die leichtere Spielbarkeit wird hier nur unter den genannten vier Elementen unterschieden.

3.2.7.1. Feuermagie

Feuermagie ist die schnellste Art der Elementarmagie, oft auch als die gefährlichste bezeichnet. Sie ist zerstörend und wird größtenteils im Kampf eingesetzt. Sie kann aber auch Wärmen und Hofnung geben.

3.2.7.2. Wassermagie

Wassermagie ist die ruhigste, aber dennoch kann Wasser sehr stark sein, da es geduldig ist. Wassermagier sind oftmals sehr weit vorausdenkend und machen Pläne welche lange in die Zukunft reichen. Ohne Wasser gäbe es kein Leben.
Zur Wassermagie gehört auch Eismagie, da Eis nur ein anderer Aggregatzustand von Wasser ist.

3.2.7.3. Erdmagie

Erdmagie ist die langsamste, die behäbigste Art der Magie. Die entsprechenden Magier sind oft sehr bodenständig und nicht selten etwas beleibt. Ihre Kraft manifestiert sich sehr langsam, ist dann aber kaum aufzuhalten.

3.2.7.4. Luftmagie

Luftmagie ist die leichtfertigste Art der Magie. Luftmagier werden oft nicht sonderlich ernstgenommen, da sie auch recht häufig ihre Meinung ändern. Sie sind selten zuverlässig, aber sie können sehr kraftvoll sein wenn sie sich einmal auf ein Ziel eingeschossen haben.

3.2.8. Die Nekromantie

Nekromantie ist der Umgang mit dem Tod in allen seinen Erscheinungsformen. Nicht nur die an vielen Orten verpönte Magie der Untoten, auch die hohe Kunst der Wiederbelebung gehört zu diesem Bereich. In einigen Reichen ist die Wiederbelebung genauso verboten wie andere Formen der Nekromantie. Wiedergeborene gelten dort ebenfalls als Untote, auch wenn sie eigentlich wieder leben.

3.2.9. Klerikale Magie

Die Hohe Kunst der klerikalen Magie ist etwas, das nicht jedem Zauberkundigen offen steht. Nur Priester und Paladine können diesen Zweig der Magie erlernen. Sofern ein Spruch keinem anderen Bereich mit angehört, ist dieser Zauber den anderen Zauberkundigen nicht zugänglich, er kann auch nicht von Priestern und Paladinen gelernt werden. Diese Art der Magie wird von einer Gottheit an seine besonderen Gläubigen verliehen.

3.2.10. Koboldmagie

Koboldmagie ist unter den vielen Arten der Magie etwas ganz besonderes. Sie kann nur von Kobolden verliehen werden und ist immer wie eine angeborene Fähigkeit zu verwenden. Sie benutzt keinerlei Intime-Komponenten und nur selten Sprüche. Diese Magie ist nie wirklich verletzend, im Gegenteil, sie bemüht sich, eher erheiternd zu sein, obwohl manche Magier der Meinung sind, das man einen ziemlich schrägen Humor benötigt um Koboldmagie wirklich zu verstehen.

3.3. Anwendung

Ablauf der Anwendung und Bedeutung der einzelnen Schritte:

ARBEITSGANG	BEDEUTUNG
1. Schreiben der Spruchrolle	Modellierung der magischen Energie in Schriftform
2. Vorbereiten der Komponenten	Reinigung des Materials für das Medium
3. Mischen der Komponenten	Erstellen des Mediums
4. Sprechen der magischen Worte	Manifestierung der Energie in der Spruchrolle
5. Zerreißen der Spruchrolle	Freisetzen der Energie
6. Anwendung des Mediums	Überleitung des Energieflusses auf Personen oder Dinge

Mit dem Zerreißen der Spruchrolle wird die aufgestaute magische Energie frei, und geht dabei auf den Zaubernden oder das Medium, falls benötigt, über. Zu diesem Zeitpunkt verliert der Zaubernden die Magiepunkte, welche der Zauber verbraucht. Die Magiepunkte stellen demnach die Menge an magischer Energie dar, die der Zaubernde in sich vertragen und kontrollieren kann. Wer versucht, mehr Energie durch seinen Körper zu leiten, als er beherrschen kann, also versucht, einen stärkeren Spruch oder ein

stärkeres Ritual anzuwenden, als seine Magiepunkte oder sein Status zulassen, dem passieren zwei Dinge:

1. Der Zauber misslingt.

2. Der Zaubernde trägt einen bleibenden Schaden davon, d.h. er wird blind, taub, wahnsinnig, tot, oder so ähnlich. Das ist von Fall zu Fall verschieden.

3.3.1. Zaubersprüche "bereitstellen":

Bei Zaubersprüchen ist es generell möglich, den Beginn des magischen Effekts hinauszuzögern. Dazu spricht der Zaubernde einfach nicht ALLE Worte bei der Anwendung des Spruches sondern hebt sich ein oder mehrere Worte auf. Der Zauber tritt dann erst in Kraft, wenn die fehlenden Worte gesprochen wurden. Die Spruchrolle muss trotzdem zerrissen werden, und sollte auch bis zur endgültigen Anwendung des Zaubers aufgehoben werden.
Mann kann sich auf diese Art also die letzte Vollendung des Spruches für einen späteren Zeitpunkt *bereitstellen*.
Solange man allerdings einen Zauber *bereitgestellt* hat, darf man folgendes nicht durchführen:

- Einen anderen Zauber anwenden, egal ob Spruch, Ritual oder Gegenstand.
- Kämpfen oder schwer körperlich arbeiten.
- Verwundet werden, egal wie.

Macht man dies trotzdem, egal ob absichtlich oder nicht (wer lässt sich schon absichtlich verwunden?), scheitert der Zauber (siehe dort).

Es ist nicht möglich, Rituale auf diese Weise "bereitzustellen". Wenn man während eines Rituals noch auf den Eintritt einer Bedingung wartet, muss man die Zeit bis dahin eben noch mit rituellen Handlungen auffüllen.

Magische Gegenstände stellen sowieso Magie bereit und warten nur noch auf das oder die magischen Worte.

3.3.2. Dauer der magischen Effekte:

Die Dauer eines magischen Effekts beginnt mit der Vollendung der Anwendung.

Es wurde bewusst vermieden, für die Dauer von Zaubern eine Angabe in *Minuten* oder *Stunden* zu verwenden. Wir möchten natürlich verhindern, dass nach einem Zauberspruch alle Umstehenden ihre Armbanduhr auskramen. Andererseits, wir nehmen ja an, dass niemand moderne Hilfsmittel dabei hat, kann es auch schnell zu Streitereien kommen, da mancher, ohne Uhr, eine gravierend andere Vorstellung von "fünf Minuten" hat, als sein Mitspieler. Wir haben also versucht, Zeitangaben zu verwenden, unter denen man sich auch ohne Uhr einen bestimmten Zeitraum vorstellen kann. Aber auch die müssen leider definiert werden, also folgendes:

Sofort

Bei solchen Zaubern dauert der magische Effekt nur den Bruchteil eines Augenblicks an. Die Auswirkungen des Zaubers können allerdings noch länger dauern, sind aber völlig "weltlicher" Natur. Wunden, welche von solchen Zaubern herstammen, können somit auch "normal" verheilen.
Der Effekt tritt in dem Augenblick ein und wirkt auch nur in diesem Augenblick, in dem

a) das Medium ein Ziel berührt, z.B.: Ein *Energiebolzen*-Softball trifft sein Ziel, die Hand des Zaubernden berührt einen verwundeten Körperteil beim *Wunde heilen*.

b) das letzte der magischen Worte gesagt wurde, falls der Zauber kein Medium benötigt.

Der Effekt tritt auf jeden Fall ein, auch wenn etwa das falsche Ziel getroffen wurde, oder der Zauber, durch veränderte Umstände, zu einem sinnlosen Ergebnis führt.

Mehrere Atemzüge lang
Der Zauber dauert solange an, bis der Zaubernde eine gewisse Anzahl Atemzüge getan hat. Und zwar normale, tiefe Atemzüge. Weder Hecheln noch Luft anhalten gelten als normale Atemzüge und lassen den Spruch automatisch scheitern.

Einen Kampf lang
Ein Kampf ist eine physische oder magische Auseinandersetzung mit einem oder mehreren Gegnern, wobei mindestens einer der beiden ernsthaft die Absicht hat, dem anderen zu Schaden. Verbales Angiften oder ein sportlicher Wettkampf zählen NICHT als Kampf. Eine Schlägerei mit einem Besoffenen oder ein Meuchelangriff auf einen Ahnungslosen schon.
Der Kampf dauert solange an, wie die Kontrahenten ununterbrochen kämpfen, und endet nur für den, der zu ein paar Minuten Ruhepause kommt. Damit endet dann auch die Dauer des Zaubers.

Ein Beispiel:
Drei Orks kämpfen gegen einen blonden Helden mit großem Kinn. Einer der Orks flieht angeschlagen aus dem Kampf und verschnauft ein paar Minuten an einen Baum gelehnt. Dann stürzt er sich wieder ins Getümmel. Damit beginnt für diesen einen Ork ein NEUER Kampf. Unser Held und die anderen Orks befinden sich immer noch im ersten Kampf.
Hätte der feige Ork zu Beginn einen Schutzzauber auf sich angewendet, der *einen Kampf* andauert, hätte dieser seine Wirkung mit der Ruhepause des Orks verloren.
Kommt nach der Anwendung eines solchen Zaubers KEIN Kampf zustande, endet seine Wirkung nach einem *halben Tag* (siehe dort).

Ein Tag (eine Nacht) / Ein halber Tag
Ein Tag dauert von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang. Eine Nacht dauert von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang. Dabei kommt es natürlich zu verschiedenen Zeitspannen, je nachdem, ob es gerade Sommer oder Winter ist, oder wo man sich befindet (ja, in Polarregionen sind solche Sprüche sehr beliebt).
Ein halber Tag dauert von Sonnenaufgang bis Mittag (wenn die Sonne ihren höchsten Stand hat), oder von Mittag bis Sonnenuntergang. Entsprechend natürlich auch eine halbe Nacht von Sonnenuntergang bis Mitternacht, oder von Mitternacht bis Sonnenaufgang.

WICHTIG: Der Zauber endet, wenn die nächste Zeitgrenze erreicht ist. Das bedeutet: Wird ein Zauberspruch, welcher einen Tag andauert, erst kurz vor Sonnenuntergang angewandt, so endet er schon

mit dem Sonnenuntergang! Um einen möglichst lange anhaltenden Effekt zu erzielen, sollte so ein Zauber also möglichst kurz *nach* Eintreten der letzten Zeitgrenze gesprochen werden.

Ist nicht ausdrücklich angegeben, dass ein Zauber nur tagsüber oder nur nachts andauert, so kann man ihn in beiden Tageshälften verwenden, z.B.: Ein Zauber, welcher *einen Tag* andauert, kann sowohl einen Tag, als auch eine Nacht lang verwendet werden; dauert er allerdings *einen Tag, nur tagsüber*, kann er auch nur dann angewendet werden.

Bis Ende des Spiels
Der Effekt hält theoretisch einige Tage oder Wochen an. Da ein LARP-Treffen selten länger als zehn bis zwölf Tage dauert, bleibt der Effekt bis zum Ende dieses Treffens erhalten.

Permanent
Permanente Zauber dauern ewig, oder zumindest für ein bis zwei Millionen Jahre. Der Zauber kann nur durch weitere Magie, wie etwa den Spruch *Magie aufheben* gebrochen werden.

WICHTIG: Es ist ein Unterschied, ob zum Beispiel die Dauer eines *Versteinern*-Zaubers *permanent* oder *sofort* lautet. Im ersten Fall ist das Opfer "nur" solange aus Stein, wie der Zauber anhält. Der Zauber kann aber, wie oben erwähnt, durch andere Magie gebrochen werden.
Ist die Dauer aber *sofort*, ist das Opfer danach nicht mehr ein verzaubertes Lebewesen, sondern ein ordinärer Klumpen Stein uns somit tot. Den armen Kerl wieder herzustellen ist wesentlich aufwendiger, Wiederherstellung des Körpers, dann Wiederbelebung, danach intensive seelische Betreuung, etc.

Solange Bedingung erfüllt
Solche Zauber dauern solange an wie DER ZAUBERNDE eine bestimmte Bedingung erfüllt. So eine Bedingung schließt immer folgendes aus:

- Anwendung eines anderen Zauberspruchs
- Kämpfen, oder schwere körperliche Arbeit
- Verwundung.

Das bedeutet, der Zaubernde muss den Zauber in seiner Anwesenheit immer irgendwie "aufrechterhalten" und sich ausschließlich darauf konzentrieren.

Beispiele für solche Bedingungen wären etwa: "solange der Zaubernde mit beiden Zeigefingern auf das Opfer zeigt", "solange der Zaubernde mit fünf Bällen jongliert" oder "solange der Zaubernde kleine Gummifrösche zertritt".

Bis Bedingung erfüllt
Solche Zauber dauern solange an bis DAS OPFER eine bestimmte Bedingung erfüllt.
Beispiel für solch einen Zauber wäre etwa der Spruch *Auftrag*, wo das Opfer einen Auftrag für den Zaubernden erfüllen muss, oder der Spruch *Dämonenauftrag*, wo das Opfer, in diesem Falle der Dämon, drei Aufträge des Zaubernden erfüllen muss.
Zauber dieser können natürlich gebrochen werden, wobei es natürlich auch passieren kann, dass das Opfer nicht unbedingt wissen muss, dass es verzaubert worden ist.

Solange in Sicht
Zauber dieser Art wirken nur, solange der Zaubernde und das Opfer *theoretischen* Sichtkontakt haben. Theoretisch deswegen, weil ja sonst der Zauber durch wegschauen schon gebrochen wäre, was hier definitiv nicht der Fall ist. Normalerweise kann das Opfer dem Zauber nur entgehen, indem es aus dem Sichtbereich des Zaubernden verschwindet und bis circa 100 zählt. Dann kann man davon ausgehen, dass der Zauber gebrochen ist und für weitere Wirkung neu gesprochen werden muss.

3.3.3. Zaubern in Rüstung

Zaubern in Metallrüstung ist viel schwieriger als das Zaubern ohne Rüstung. Die Metalle verhindern die Kontrolle über die Magie und von daher kostet das Zaubern in Metallrüstung weitaus mehr als ohne. Die Anzahl der Punkte Rüstschutz die durch Metallrüstung entstehen, werden als Multiplikator verwendet. Dies bedeutet, das wenn ein Magiekundiger in Plattenpanzer mit 12 Schutzpunkten (9 für die Rüstung, 2 für den großen Stahlhelm und 1 für Plattenhandschuhe) für eine Körperheilung statt 30 MP die 12fache Menge, nämlich 360 MP, aufbringen muß. Allein durch absetzen des Helms und ausziehen der Handschuhe würde er die Kosten schon auf 270 MP verringern. Wenn er nur die Plattenhandschuhe tragen würde, und sonst keinerlei Metallrüstung, so wären die Kosten bei 30 MP geblieben, da man die Irritation von einem Rüstungspunkt aus Metall einigermaßen ignorieren kann.
Allerdings kosten auf diesem Wege auch die Zauber etwas, welche man normalerweise kostenlos sprechen kann, weil man bereits Meister, Großmeister oder Erzmagier (oder ein entsprechendes Äquivalent) ist. Trägt man bereits 1 Rüstungspunkt an Metall, so müssen diese Zauber mit Magiepunkten bezahlt werden.
Die einzige Ausnahme der obigen Regel sind die Paladine. Sie zaubern selbst in Plattenpanzer ohne Behinderung, zumindest was die Zauber (Gebete) ihrer Gottheit angeht.

3.4. Wirkung

Die Wirkung von Zaubersprüchen ist immer recht unterschiedlich. Die einfachste Unterteilung wäre in funktionierende und nicht funktionierende Zaubersprüche, doch dies wäre zu einfach. Natürlich ist es ein Unterschied ob ein Zauber funktioniert oder nicht, da ein nicht funktionierender Zauberspruch doch gewisse Wirkung (meist negativer Art) auf den Zaubernden haben kann. Allgemein unterscheidet man die Zaubersprüche in körperlich wirkende und geistig wirkende Zauber. Geistig wirkende Zauber können oftmals mit der Fähigkeit *Seelenschutz* abgewandt werden. Bei körperlich wirkenden Zaubern ist dies nicht so leicht, dort kann nur Immunität oder stärkere Magie helfen. Wirklich wirksamer Schutz gegen Magie schützt aber auch vor Heilmagie.

3.5. Zaubersprüche lernen

Zaubersprüche kann man nur von Personen lernen, welche diese bereits beherrschen. Oder aus deren Zauberbüchern. Dies bedarf aber einiger Zeit und viel Übung. Normalerweise muss man das Lehrverhältnis mit der Spielleitung absprechen, damit nicht jemand, der gerade erst einen Spruch gelernt hat, diesen sofort, ohne groß damit vertraut zu sein, weitergibt. Man kann als Zauberkundiger sich natürlich auch *seinen* Meister auswählen und dann nur von ihm seine Sprüche lernen, ist dann allerdings auf das Wissen seines Meisters beschränkt. Natürlich kann man auch nur dann neue Zauber lernen, wenn man genügend freie Charakterpunkte zur Verfügung hat, daher muss das Lernen sowieso mit der Spielleitung abgesprochen werden. Die Anzahl der zu verlernenden Punkte, welche man pro Tag einsetzen kann, variiert von Lernmethode zu Lernmethode. Dadurch kann es passieren, dass man bei

einem LARP nicht den gesamten Zauber erlernt, daher sollte man sich das Erlernen von der Spielleitung bestätigen lassen, damit man auf dem nächsten LARP den Rest nachholen kann.

3.5.1 Lernen durch Lehrmeister

Die einfachste Art des Lernens ist die durch einen Lehrmeister. Als Lehrmeister kommt jeder Charakter in Frage, der die zu lehrende Fertigkeit besitzt und bereit ist, diese weiterzugeben. Viele Meister sind der Meinung, das Lehrlinge nicht lehren sollten, doch wenn diese sich nicht erwischen lassen, so können sie es natürlich dennoch. Was die Meister mit ihnen anstellen wenn sie doch erwischt werden, überlasse ich eurer Phantasie.
Wenn man einen Lehrmeister hat, so kann man pro Spieltag bis zu 20 Punkte zum Lernen einsetzen.

3.5.2. Lernen von Spruchrollen (Thesen)

Wenn man keinen Lehrmeister hat, so kann man auch von den Aufzeichnungen eines solchen lernen, von sogenannten Spruchrollen oder Thesen. Diese müssen allerdings auch im Spiel erworben werden. Da diese Lernmethode um einiges schwieriger ist, und man nicht die erklärende Unterstützung durch einen Lehrmeister hat, kann man auf diesem Wege nur bis zu 10 Punkte pro Spieltag zum erlernen neuer Sprüche einsetzen.

3.5.3. Lernen durch Selbststudium

Die schwierigste Art und Weise, und damit auch die gefährlichste, ist das erlernen neuer Zauber durch Selbststudium. Dies bedeutet, dass man weder einen Lehrmeister noch irgendwelche Thesen zur Verfügung hat. Dadurch verlängert sich natürlich die Zeit, welche man benötigt um einen neuen Zauber zu erlernen erheblich, daher kann man auch nur bis zu 5 Punkte pro Spieltag zum Erlernen neuer Sprüche einsetzen.
Diese Methode wird sehr gerne bei Zaubern benutzt, welche allgemein nicht so angesehen sind, wie z.B. Nekromantie.

3.6. Formen der Magie

Es gibt drei Formen der Magie. Zauber können entweder ganz normal als Spruch gelernt, oder als Ritual praktiziert werden. Ebenso ist es möglich, magische Fähigkeiten als angeborene Besonderheit zu besitzen.

3.6.1. Spruchmagie

Die meisten Zauber können als Spruch (bzw. bei klerikaler Magie als Gebet) gelernt und angewendet werden. Dabei geht man in der Regel nach der Beschreibung des Zaubers in Kapitel 11 vor. Dort werden sowohl die magischen Worte als auch die Komponenten genau erklärt. Spruchmagie ist daher die einfachste Art der erlernbaren Magie und damit auch die am häufigsten vorkommende.

3.6.2. Ritualmagie

In der Regel kann man alle Zauber, welche man als Spruchmagie erlernen kann, auch als Ritual praktizieren. Dazu muss man nur einen anderen Spruch aus der gleichen Kategorie kennen. Allerdings gibt es einige Zauber, welche **NUR** als Ritual durchgeführt werden können. Diese erlernt man genauso wie einen Spruchzauber, kann ihn aber dennoch nur als Ritual ausführen. Ein klassisches Beispiel dafür ist der Zauber *Wiederbelebung*. Da reicht es dann auch nicht, einen anderen Zauber aus der gleichen Kategorie zu kennen.

3.6.3. Angeborene / erworbene Fähigkeiten

Eine besondere Art der Magie sind die angeborenen Fähigkeiten. Dadurch ist ein Charakter in der Lage, ohne den Einsatz von Intime-Komponenten einen Zauber zu wirken. Allerdings gilt hier die Regel, dass der Erwerb einer solchen Fähigkeit doppelt so teuer ist wie die eigentlichen Magiepunkte des Zaubers. Sollte man den Zauber mehrmals am Tag anwenden können, so ist er auch mehrfach zu bezahlen. Aber auch hier gilt: 10mal pro Tag = sooft man möchte. Dies bedeutet, wenn man den Zauber 10mal kauft, so kann man ihn sooft am Tag ausführen wie man es wünscht, selbst wenn es mehr als 10mal der Fall ist.
Der große Vorteil einer angeborenen Fähigkeit ist, dass man nicht die niedrigeren Stufen erworben haben muß um die höhere Stufe zu erreichen. Dies bedeutet, dass ein Charakter durchaus die angeborene Fähigkeit *Magische Rüstung VI* besitzen kann, ohne ebenfalls *Magische Rüstung I-V* zu haben.
Außedem ist es nicht möglich Zauber als angeborene Fähigkeit zu erwerben, welche keine genau definierten Magiepunktekosten hat, da man ja nicht auf eigene Magiepunkte zurückgreifen kann.
Normalerweise erwirbt man solche Fähigkeiten bei der Charaktererschaffung. Sollte man diese Fähigkeit später erwerben wollen, so sollte man sich eine gute Erklärung einfallen lassen, warum man plötzlich diese Fähigkeit hat (Wiedereinmal ist gutes Rollenspiel gefragt).

3.6.4. Foki

Eine Art der Magie, welche JEDER Charakter ausüben darf, ist die Zauberei unter Zuhilfenahme von Foki. Sie bedürfen keinerlei Vorbildung, man muß nicht selber magsiche sein und kann sie einsetzten, wann immer man möchte. Allerdings kann nicht jeder Zauber in einen Fokus gebunden werden. Einige Foki sind recht schwer zu benutzen, andere sind eher unsinnig. Daher muß ein jeder selbst überlegen, ob er seinen Charakter mit Foki ausstattet. Vor allem, weil Foki in der Regel recht teuer sind und nach einiger Zeit ihre Wirkung verlieren.

3.7. Aufheben der eigenen Magie

Die eigene Magie aufzuheben ist ein Kunstgriff, welcher relativ einfach ist. Man konzentriert sich auf den gewirkten Zauber und gibt die Hälfte der Magiepunkte aus, die der Zauber bei der Erschaffung kostete. Danach fällt der Zauber in sich zusammen.
Allerdings gibt es auch wieder ein paar Ausnahmen: Foki lassen sich auf diesem Wege nicht entwerten, ebenso funktioniert dies nicht bei Zaubern, welche mit Magiesicherung versehen sind. Da müsste man zuerst einmal die Magiesicherung auf diesem Wege aufheben um danach den Zauber aufheben zu können. Zauber mit der Dauer *Sofort* sind natürlich viel zu schnell um auf diesem Wege aufgehoben zu werden, *Permanente* Zauber sind auch nur durch *Magie aufheben*, *Magie zerstören* oder *Zerstören* wieder aufhebbar.

3.8. Neue Zaubersprüche erfinden

Neue Zaubersprüche erfinden ist wohl der Traum jeden Zauberkundigen, ist doch dies doch oftmals der einzige Zweck seines Studiums. Die bekannten Zaubersprüche sind ja viel zu schwach, und die paar Zauber können ja nicht alles sein. So oder ähnlich werden wohl manche Spieler denken, doch sie können sich beruhigen. Natürlich gibt es noch weitere Zaubersprüche, es können ja nicht alle im Buch der Magie stehen, da ja schon einige Zauberkundige eigene Sprüche erfunden haben und diese *nicht* der Allgemeinheit zugänglich gemacht haben. Um an diese Zaubersprüche heran zu kommen, muss man einmal wissen, dass sie existieren und man muss wissen, wer sie kennt.
Eigene Zaubersprüche zu erfinden ist da teilweise einfacher, unterliegt aber auch einem strengen Reglement. Zum einen muss ein Zauberkundiger ALLE allgemein bekannten Zauber des betreffenden Bereiches beherrschen, er muss die Großmeisterprüfung abgelegt haben und muss genügend Charakterpunkte übrig haben um diesen Zauber zu lernen, das heißt, sich selbst beizubringen. Dies ist aber sehr schwer, da die Spielleitung festlegt, wie viel Magiepunkte der betreffende Zauber kostet, daher legt auch die Spielleitung die magischen Worte fest und redet auch mit bei der Auswahl der Komponenten. Es kann also durchaus sein, dass ein Spieler eine Wahnsinnsidee hat, wie man mit einem einzigen Stück Holz und zwei, drei magischen Worten eine ganze Burganlage dem Erdboden gleich machen kann und die Spielleitung die Komponenten um fünf bis sechs Gegenstände erweitert und sich die magische Formel wie eine Kurzgeschichte liest, sodass der Zauberkundige ein bis drei Con's warten muss, bis er die nötigen Charakterpunkte zusammen hat.

4. Magische Gegenstände

Selbstverständlich bieten Zaubersprüche nicht die einzige Möglichkeit, Magie anzuwenden. Es gibt sogar eine Form, welche JEDER Charakter (auch Nicht-Zauberkundige, und sogar Monster & NSCs) anwenden kann.
Richtig, magische Gegenstände.

Als magische Gegenstände bezeichnen wir jedes Ding, welches einen oder mehrere Zauber in sich speichert, die dann vom Anwender abgerufen werden können, als würde dieser den entsprechenden Zauberspruch anwenden.
Dieser Vorgang verbraucht keine magische Energie des Anwender, was magische Gegenstände sicher für alle Abenteurer sehr beliebt macht. Der Nachteil liegt vor allem darin, dass man im Allgemeinen nicht auf der Straße über magische Dinge stolpert, und andererseits die *Herstellung* dieser Gegenstände sehr wohl magische Energie kostet und abgesehen davon immer mit einem (lästigen?!?) Ritual und anderen Vorbereitungen verbunden ist.
Aber davon später.

Zu den gängigsten magischen Gegenständen zählen verzauberte Waffen, Heiltränke oder der klassische Zauberstab. Es spricht allerdings nichts gegen verzauberte Suppenlöffel, Socken oder sogar Häuser.

Prinzipiell gibt es drei verschiedene Kategorien von magischen Gegenständen:

- *Gegenstände mit Aufladung*: bei der Anwendung wird der Zauber "verbraucht" und der Gegenstand wird wieder normal.
- *Gegenstände mit täglicher Anwendung*: der Zauber, welcher auf dem Gegenstand liegt, regeneriert sich wieder, und kann dann abermals angewandt werden.
- *Permanente Gegenstände*: der Zauber kann beliebig oft angewandt werden.

Auf die einzelnen Arten gehen wir noch genauer ein. Es gibt einige Unterschiede, aber alle magischen Gegenstände haben bestimmte Dinge gemeinsam:

4.1. Gemeinsamkeiten aller magischen Gegenstände

1. Die Gegenstände müssen Einzelstücke und/oder zumindest von hoher Qualität ihrer Art sein.

Das bedeutet, man kann nicht einfach in den Wald gehen, und den nächstbesten Knüppel, über den man stolpert, zu "Zimpfos Zauberstab" machen. Soll ein Gegenstand verzaubert werden, muss er etwas Besonderes sein, verziert mit Runen (z.B. bei Schwertern) oder aufwendig zubereitet sein (z.B. Zaubertrank).

2. Magische Gegenstände haben immer eine Nebenwirkung

4.2. Arten

Unter allen magischen Utensilien sind die magischen Gegenstände die am meisten Gefragten und am meisten Verfluchten. So schön magische Gegenstände auch sein können, durch ihre Nebenwirkungen können sie manchmal mehr Fluch als Segen bedeuten. Es gibt sie als Ringe, Rucksäcke, Stäbe Amulette und ähnliches. Auch magische Socken, Teebeutel und Lesezeichen sollen schon vorgekommen sein.

Generell gibt es keine Begrenzung über die Art eines magischen Gegenstandes, solange er nur einzigartig und aufwendig genug ist.
Ein schönes Beispiel für die negative Wirkung von magischen Gegenständen ist wohl *der Ring der Gasförmigkeit*. Dieser Ring verwandelt seinen Träger in eine Gaswolke. Um sich zurück zu verwandeln muss man ihn nur abnehmen, aber wie? Es gab einmal ziemlich viele von diesen Ringen, aber es werden immer weniger. Woran dies wohl liegen mag?

4.2.1. Gegenstände mit Aufladung

Die einfachste Art von magischen Gegenstände sind jene mit Aufladung. Dies sind meist ganz normale Gegenstände, welche für einen kurzen Zeitraum *magisch* gemacht werden, wie zum Beispiel Waffen durch den Zauber *Magische Waffe I* magisch wird ohne einen weiteren Effekt zu besitzen. Manche Personen lassen sich ein Schmuckstück (einen Ring, ein Amulett, etc.) auf diese Weise verzaubern um sich gegen Gift oder einen Zauber zu beschützen. Diese magischen Gegenstände behalten ihre Kraft nur bis der darin gespeicherte Zauber benutzt wird, danach verlieren sie alle Magie.
Ein gutes Beispiel für diese Art der magischen Gegenstände sind auch Spruchrollen, welche ein Zauberkundiger unter Verbrauchen der Komponenten herstellt um diese an Nicht-Zauberkundige zu verkaufen.

4.2.2. Gegenstände mit täglicher Anwendung

Gegenstände dieser Art können jeden Tag einmal angewendet werden. Diese Gegenstände sind eigentlich auch schon *permanent* magisch, unterliegen aber noch Einschränkung in ihrer Anwendungshäufigkeit. Beliebte Gegenstände mit täglicher Anwendung sind Amulette, welche einmal täglich den Spruch *Gift spüren* ermöglichen und damit zumindest eine Mahlzeit am Tag relativ sicher machen. Eine andere Möglichkeit wäre ein Ring, welcher eine Wunde am Tag heilen kann, oder einmal am Tag *Körper heilen* ermöglicht.

4.2.3. Permanent magische Gegenstände (Artefakte)

Permanent magische Gegenstände sind hochgradig magische Artefakte. Meist sind dies von der Spielleitung eingeführte Relikte einer mächtigen Gottheit oder Hinterlassenschaften übermächtiger Magier. Es wird nur in den seltensten Fällen vorkommen, dass ein Charakter einen solchen Gegenstand herstellt, da für die Fertigung desselben auch *permanente* Charakterpunkte geopfert werden müssen. Dafür muss der Anwender auch keine Punkte einsetzen um den Zauber auszulösen. Auch muss der Anwender diesen Zauber selber nicht beherrschen, was natürlich diese Gegenstände zu einem beliebten Ziel von Dieben macht.

4.3. Anwendung

Die Anwendung von magischen Gegenständen ist im Prinzip ganz einfach. Normalerweise reicht es, das magische Wort auszusprechen oder die Geste zu vollführen, die den Gegenstand aktiviert. Da diese Information nicht so einfach weitergegeben wird, kann es passieren, dass ein magischer Gegenstand durch die Hände von vielen Charakteren geht, bevor überhaupt jemand diesen Gegenstand als magisch erkennt und selbst dann ist es noch ein langer Weg bis zur Beherrschung des Gegenstandes. Die

einfachste Art der Anwendung ist und bleibt dabei die Spruchrolle, bei der man nur die darauf verzeichneten Worte sprechen muss und diese man danach einfach zerreißt.

4.4. Wirkung

Die Wirkung eines magischen Gegenstandes entspricht immer der Wirkung des darin gebundenen Spruches. Ausgenommen davon sind nur die Wirkungen von sogenannten Relikten, welche durch Götter oder übermächtigen Magier hergestellt wurden. Diese haben dann eine von der Spielleitung genau festgelegte Wirkung.

4.5. Herstellung

Um magische Gegenstände herstellen zu können, muss man die notwendigen Zaubersprüche beherrschen und die benötigten Komponenten besitzen.
Es reicht also meist nicht, den Zauber *Magischer Gegenstand* zu besitzen, man muss auch die notwendigen Gegenstände besitzen um ihn durchzuführen. das heißt, bei dem Zauber *Magische Waffe I* braucht man nur die dort aufgeführten Komponenten. Möchte man dagegen aber einen Gegenstand mit einem Zauber versehen, braucht man auch die für diesen Zauber notwendigen Komponenten. Diese werden dann so angewandt, als würde man den Zauber auf den Gegenstand anwenden. Bei permanent magischen Gegenständen muss der Zaubernde darüber hinaus noch genug freie Charakterpunkte zur Verfügung haben.
Am einfachsten ist es daher, sich bei der Generierung eines neuen Charakters einen magischen Gegenstand mit auszusuchen. Dies ist die *einzige* Möglichkeit, auf einfachem Wege einen permanent magischen Gegenstand zu erhalten, da man hierfür weder den Zauber, noch die Komponenten benötigt. Allerdings sollte man in diesem Falle eine schöne Hintergrundgeschichte parat haben, um die Existenz dieses Gegenstandes zu erklären und warum er im Besitz der eigenen Person ist.

4.6. Verfalldatum

Gegenstände mit Aufladung oder auch Foki unterliegen einem natürlichen Verfall, dies bedeutet, dass die Magie sich einen Weg sucht, wieder in die Natur zu verschwinden. Einfach ausgedrückt bedeutet das, dass ein magischer Gegenstand mit Aufladung ebenso wie ein Fokus im Laufe eines bestimmten Zeitraums seine Wirkung verliert und unbrauchbar wird.
Man kann das Verfallsdatum eines solchen Gegenstandes oder Fokus sehr einfach berechnet. Pro angefangene 100 Mp die der Erschaffer besitzt, hält die Magie 1 Monat Realzeit. Dies bedeutet, der Fokus mit dem Zauber *Feuerball II*, hergestellt von Murmur dem Großen (1200 MP), würde exakt ein Jahr Realzeit seine Magie beibehalten wenn er nicht vorher benutzt wird. Würde Murmur der Große EINEN Magiepunkt mehr besitzen, so wäre der Fokus 13 Monate haltbar (da dann die nächsten 100 Magiepunkte angebrochen wären).

5. Rituale

Rituale sind die Möglichkeit Sprüche zu praktizieren, welche man nicht beherrscht. Dies hört sich sehr schön an, ist aber nicht so einfach, da es einige Einschränkungen gibt. Diese werden gleich genauestens erklärt, damit es damit keine Probleme gibt.
Eine wichtige Einschränkung ist die Tatsache, dass man nur Sprüche durch ein Ritual darstellen kann, die auch als Ritual möglich sind UND wenn der Ritualleiter mindestens einen Zauberspruch aus der entsprechenden Kategorie beherrscht. Sprüche, die nur als Ritual möglich sind, müssen wie ein Spruch gelernt werden, bevor man das Ritual vollziehen kann. Um also zum Beispiel den Zauber *Wiederbeleben* durch ein Ritual durchzuführen muss der Ritualleiter diesen Zauber wie einen Spruch gelernt haben. Um allerdings den Zauber *Magische Suche* zu ritualisieren, braucht der Zaubernde nur einen anderen Zauber aus der Kategorie Allgemeinmagie beherrschen. Welchen Allgemeinzauber er beherrscht ist vollkommen egal. Ebenso ist es bei den Kampfzaubern, den Schutzzaubern und auch bei allen anderen Kategorien.

5.1. Bestandteile

Ein Ritual besteht aus einer mehr oder minder aufregenden Zeremonie, welche damit beginnt, dass die Ritualteilnehmer den Ritualplatz vorbereiten, den magischen Kreis zeichnen, seltsame Symbole hinzufügen, usw.
Der wichtigste Bestandteil eines Rituals ist allerdings ein Vertreter der Spielleitung, welcher selbige von den wichtigsten Geschehnissen des Rituals (Patzer, Versprecher, logische Fehler...) und vor allem von dem angestrebten Ziel unterrichtet, damit die Spielleitung auch auf das Ritual reagieren kann.

5.1.1. Teilnehmer

Als Teilnehmer an einem Ritual kann jeder fungieren, aber nur Personen welche magische Energie besitzen, d. h. solche, die Zaubersprüche beherrschen, können ihre Energie für das Ritual zur Verfügung stellen. Jemand der an einem Ritual teilnimmt, kann *nicht* entscheiden, nur einen Teil seiner Energie zu spenden, er steht immer als ganzes dafür ein. Dies führte schon oft dazu, dass ein Ritual ein weitaus mächtigeres Ergebnis hatte als angestrebt.
Jeder kann theoretisch so viele Rituale am Tag durchführen wie er mag, sollte aber ein gesundes Mittelmaß mit der Menge walten lassen, es ist halt wieder mal gutes Rollenspiel gefragt.
Da man mehreren Ritualen am Tag beiwohnen kann, kann man auch nicht alle seine Magiepunkte in ein Ritual hineinfließen lassen. Für einen Punkt Ritualmagie benötigt man fünf Magiepunkte.
Dies schränkt natürlich gleich die Stärke der Rituale ein, da man zum Beispiel für ein 20 Punkte-Ritual 100 Magiepunkte benötigt.
Sollte für ein Ritual mehr Punkte nötig sein, als eine Gruppe zur Verfügung hat, kann jemand aus der Gruppe auch seine Lebensenergie mit hineinfließen lassen um das Ritual zu verstärken. So kann ein Ritualteilnehmer *freiwillig* Charakterpunkte permanent in ein Ritual hineinfließen lassen. Dadurch vergisst er zwar Zaubersprüche in Höhe der aufgegebenen Magiepunkte (welche legt die Spielleitung fest), kann dafür aber pro Magiepunkt zwei Ritualpunkte einsetzen.

5.1.2. Zeitaufwand

Der Zeitaufwand eines Rituals ist schnell errechnet. Für jeden Punkt Ritualmagie benötigt man 1 Minute Realzeit. Dies bedeutet, dass man um den Zauber *Gift spüren* auszuführen 5 Minuten, für den Zauber *Wiederbelebung* allerdings 100 Minuten benötigt.

Diese Zeit kann man allerdings abkürzen. Durch die Massierung der magischen Energien und Spender derselben kann man die Zeitdauer der Rituale drastisch kürzen. Für jeweils 6 Teilnehmer an einem Ritual wird die benötigte Zeit halbiert, wobei allerdings 5 Minuten das absolute Minimum darstellt. Wenn also ein 100 Punkte Ritual mit 6 Personen durchführt (6 magiebegabten Personen natürlich) dauert dieses "nur noch" 50 Minuten. Bei 12 Personen sinkt der Zeitbedarf auf 25 Minuten. 18 Personen schaffen das Ritual dann schon in 13 Minuten (12,5 *aufgerundet!*).

5.1.3. Komponenten

Für die Durchführung eines Rituals werden die gleichen Komponenten verlangt, wie für den normalen Zauber. Sollte man nicht in der Lage, oder nicht willens sein, die geforderten Komponenten einzusetzen, kann man diese auf magischem Wege ersetzen. Dies bedeutet allerdings, dass das Ritual dreimal soviel Zeit pro nicht vorhandener Komponente benötigt. Dieser Zeitfaktor wird vorher dazu gerechnet, bevor man beginnt die benötigte Zeit durch die Anwesenden auszurechnen. Das bedeutet, dass der Zauber *Gift spüren*, wenn eine Komponente fehlt, zum Beispiel 15 Minuten benötigt, anstatt 5. Und der Zauber *Wiederbeleben* 300 Minuten anstatt 100.

5.2. Anwendung

Die Anwendung des Rituals beginnt schon mit der Vorbereitung des Ritualplatzes, dadurch zählt schon das Zeichnen des magischen Kreises zum Ritual und verkürzt die Zeit. Die eigentliche Durchführung des Rituals bleibt den Spielern vorbehalten. Sie können dabei tanzen, singen, magische Worte rezitieren, Götter und/oder Dämonen anrufen usw. Stillsitzen und meditieren gehört *nicht* dazu.

5.3. Wirkung

Die Wirkung eines durch ein Ritual praktizierten Zaubers ist im Prinzip nicht anders, als die Wirkung durch den gleichnamigen Zauberspruch. Doch durch Versprecher, vergessene Formulierungen oder einfach logische Fehler in der Durchführung (z. B. : Todesgott angerufen bei Heilzauber oder ähnliches...) kann die Spielleitung die Wirkung dem entsprechend verändern, aufheben oder ins Gegenteil verkehren.

6. Magie richtig darstellen

Um Magie richtig darzustellen gibt es kein Patentrezept. Einige bemühen sich, eine Art *Nimbus der Macht* um sich herum zu erzeugen, andere erscheinen wie der liebe gute Magier aus der Nachbarschaft, manche erinnern an das wahnsinnige Genie aus diversen Spielfilmen, während manche nur lustig drauflos zaubern. Eigentlich muss jeder selber wissen, wie er sich präsentiert, also selbst seinen eigenen Stil finden. Dabei kann es schon einmal zu kleineren Ausrutschern und Pannen kommen, aber als guter Rollenspieler sieht man darüber einfach hinweg.

6.1. Ernstzunehmende Zaubernde

Um seinen Zaubernden so zu gestalten, sollte man, wie schon oben erwähnt, seinen eigenen Stil finden und auch durchziehen. Nichts irritiert so sehr wie jemand, der andauernd seine Stilrichtung ändert. Auch Magier mit Kettenhemd und/oder Vollrüstung bringen doch manche Spieler arg ins Grübeln. Solche Magier verwischen das Bild, welches die Allgemeinheit hat und macht es den anderen Zauberkundigen nicht gerade leicht als das was sie sind akzeptiert zu werden.

6.2. Technische Gimmicks und wie man sie einsetzt

Nichts macht soviel Spaß, wie andere Spieler mit irgendeinem kleinen Gimmick aus der Reserve zu locken. Das kann ein leuchtender oder blinkender kleiner Ball, oder singender Ring sein. Für solche kleine Spielzeuge gibt es extra den Spruch *Zaubertrick* durch den spieltechnisch irrelevante Gegenstände benutzt werden dürfen. Schwierig wird es erst, wenn diese Gegenstände eine Wirkung auf andere Charaktere haben sollen. Dann nämlich handelt es sich entweder um einen magischen Gegenstand und muss wie ein solcher gehandhabt werden oder um eine Komponente zu einem speziellen Spruch und muss daher von der Spielleitung, Abteilung Magie, genehmigt worden sein.
Achtet bitte darauf, dass der jeweilige Gegenstand optisch auch etwas her macht und nicht zu unpassend aussieht.

7. Formen der Magie

Formen der Magie gibt es so viele wie es Zaubernde gibt. Jeder einzelne Zaubernde drückt der Magie seinen eigenen Stempel auf. So entsteht auch diese Vielfalt an verschiedenen Magierichtungen. Jedem Zaubernden seine eigene Magie, könnte dies bedeuten. Und dies ist auch nicht verkehrt. Natürlich sollte zur Erleichterung aller, ein allgemein gültiges Regelsystem existieren, doch dieses kann nur Anhalt für den Einzelnen sein, da jeder seine Magie anders interpretiert.

7.1. Beispiele aus Geschichte & Fantasy

Das die Fantasy-Literatur ohne Magie auskommt ist ziemlich selten. Gerade das Vorhandensein von Magie und magischen Phänomenen ist es, was die Fantasy so interessant und lesenswert macht. Durch die Magie erhalten Fantasy-Geschichten etwas mehr Würze und Substanz, obwohl es auch sehr schöne Erzählungen und Stories gibt, in denen Magie keine oder nur eine ganz geringfügige Rolle spielt. Geschichten dieser Art mögen auch ihren Reiz haben und wer sie lieber mag, soll sie ruhig lesen, ich persönlich bin einer Prise Magie in einer guten Geschichte nicht abgeneigt.
Selbst in der Geschichte gibt es viele Anwendungen von Magie. Die bekanntesten geschichtlichen Anwendungen von Magie, ist die Verwandlung eines Stabes in eine Schlange durch Moses bei der Audienz vor dem Pharao. Auch andere Magie findet man in der Bibel zuhauf. Aber auch in der "normalen" Fantasy-Literatur finden wir Unmengen von Magie. Was wäre Merlin ohne seine Zauberei, wo wäre Conan ohne magische Gegner? Man sieht, Magie ist in diesem Genre nicht mehr wegzudenken und dies ist gut so. Die Fantasy wäre um einiges ärmer, wenn sie keine Magie kennen würde, und auch viele Geschichten historischer Art könnten nicht erzählt werden, da sie zu "gewöhnlich" wären.

7.2. Metaphysik

Metaphysik? Was ist das? - Lassen wir das Lexikon zu Wort kommen:
METAPHYSIK: durch die Anordnung der aristotelischen Schriften zufällig entstandene Bezeichnung für die Wissenschaft von den ersten Prinzipien des Seienden, als solche Kern der traditionellen Schulphilosophie bis zu Kant. Der uns geläufigere Sinn von Metaphysik als Erkenntnis des Übernatürlichen, Überweltlichen, Übervernünftigen ist neuplatonischen Ursprungs.

– Bertelsmann Volkslexikon

Was bedeutet dies für uns? Dies bedeutet nichts anderes, als das was hier Metaphysik heißt, nichts anderes ist als was wir im LARP Magie nennen. Alles was wir mit Magie bewerkstelligen, fällt unter den Begriff *Metaphysik* und braucht daher nicht gefürchtet werden. Es wird immer einige Spieler geben (zum Glück) welche ihre Charaktere vor der Magie mit Angst und Schrecken füllen. Solange dies nur im Spiel geschieht, ist dies wünschenswert. Sollten aber *Spieler* echte Angst vor den Fähigkeiten eines anderen *Charakters* haben, so ist dies ein Fehler und sollte *sofort* der Spielleitung mitgeteilt werden. Gerade bei jüngeren Spielern muss man darauf achten. Danke.

7.2.1. Der Aufbau des namenlosen Universums

Das Universum ohne Namen, die Welt in der alles passiert, ist noch im wachsen begriffen und hört damit hoffentlich niemals auf. Jedes LARP, jedes neue Szenario lässt die Welt wachsen, neue Plätze entstehen und neue Persönlichkeiten gebären. Jeder neue Charakter hat eine neue Geschichte, kommt aus einem

neuen Landstrich und ein Leben wäre nicht genug, alle Geschichten zu hören, geschweige denn niederzuschreiben. Jeder und wirklich Jeder ist hiermit aufgerufen, an diesem Universum mitzuarbeiten, es mitzugestalten. Und jeder Spieler, der später irgend etwas von *seinem* Charakter hört, obwohl dieser vielleicht schon seit einigen Jahren nicht mehr existiert, kann von sich sagen, er habe etwas erschaffen. Und wer von uns kann mehr von sich behaupten?

7.2.2. Die Rolle der Gottheiten

Gottheiten und Götter sind für die Fantasy genauso wichtig wie die Magie. Götter geben Kraft, Götter geben ein Ziel, Götter können erzürnt sein. Es gibt nichts einfacheres für die Spielleitung, als Götter für ihre Zwecke einzuspannen. Genauso schwer ist es, damit wieder aufzuhören. Es hört sich verrückt an, aber jeder Spielleiter muss lernen, dass man nicht alles von Göttern abhängig machen darf, da sonst sehr schnell das Spielgleichgewicht verletzt werden kann. Einige Charaktere würden einfach resignieren: "Was können wir nur gegen die Götter ausrichten?", andere könnten zu *Götterschlächtern* werden, was auch nicht Ziel des Szenarios sein kann. Götter direkt ins Spiels zu integrieren ist eine der schwersten Aufgaben für einen Spielleiter und bedarf viel Erfahrung.
Dazu kommen noch die unterschiedlichen Ansichten der verschiedenen Charaktere um nicht zu sagen der Spieler, zu Thema Gottheiten zum tragen. Die Akademie der Magier lehrt zum Beispiel, dass es keine eigentlichen Götter gibt, das alles aus einer allgemein zugänglichen Kraft entstanden ist, welche auch gleichzeitig die Quelle ihrer Magie darstellt. Alle bekannten Götter sind ihrer Meinung nach nichts weiter als *Omnimagi*, welche den letzten Schritt zur Allmacht taten und somit von verschiedenen Völkern als Götter verehrt werden.

7.2.3. Magische Phänomene

"Nichts macht soviel Spaß, wie Charaktere ärgern.", dieser Gedanke muss wohl dem "Erfinder" magischer Phänomene durch den Kopf gegangen sein. Nicht ganz. Magische Phänomene zu erklären ist meist viel einfacher als es aussieht. Doch erst einmal, was sind magische Phänomene?
Magische Phänomene können in vielerlei Gestalt auftreten. Manchmal sind es Lebewesen, welche nur in einem bestimmten Landstrich auftreten, mal ist es ein Gebiet, in dem Magie nicht, manchmal, gar nicht oder sogar *falsch* funktioniert. Jeder Spielleiter hat da so seine eigenen Ideen und das ist gut so (siehe *Der Aufbau des Universums ohne Namen*). Ebenso viele Erklärungen gibt es für magische Phänomene: ein besonderer magischer Gegenstand, ein verwunschener Ort, ein Fluch, eine Person, oder ein vergangener (?) Krieg zwischen zwei oder mehr Magiern. Auch hier ist wieder viel Phantasie gefragt (Ist dies nicht wunderbar?).

8. Die Ausrüstung des Zaubernden

Jeder Zaubernde braucht ein paar lebenswichtige Ausrüstungsgegenstände um die er nicht herumkommt. Als erstes wäre da einmal standesgemäße Bekleidung, kein echter Meistermagier würde in zerrissener Kleidung herumlaufen und ein Schamane in Samt und Brokat sähe wohl auch ungewöhnlich aus. Dann braucht jeder Zaubernde auch sein Zauberbuch, in welchem er jeden Spruch, den er gelernt hat, aufzeichnet und mit sich führt.

8.1. Gewandung

Kleider machen Leute! Dies gilt auch, oder gerade im LARP. Doch Vorsicht, es mag zwar richtig sein als Magier bei Hofe schwere Samtroben oder ähnliches zu tragen, doch wenn der gleiche Magier auf Reisen, also auf Abenteuersuche ist, ist es sicher sinnvoll gröbere Materialien und festere Verarbeitung zu wählen. Niemand wird sich also darüber beschweren, wenn *Mumpo, der große Magier*, welcher sonst nur in Samt und Seide zu sehen ist, auf Reisen Wollsachen und Leder vorzieht. Kettenrüstung oder Plattenpanzer wirkt aber trotzdem ziemlich deplaziert.

8.2. Komponenten

Um alle Komponenten zu transportieren benötigt der Zaubernde von Welt noch ein passendes Transportmittel. Eine Ledertasche, ein Beutel oder ein Rucksack hat da schon so manchem gute Dienste geleistet. Eine komplette Laborausrüstung mit angeschlossener Bibliothek mag zwar für das Ambiente sehr schön sein, ist aber sehr schwer zu transportieren. Also, wenn ihr kein Pferde oder Eselskarren zur Verfügung habt, nehmt nur mit was ihr benötigt, es wird noch fast mehr sein als ihr zu tragen vermögt.

8.3. Utensilien

Zu den Utensilien kann man das gleiche sagen wie zu den Komponenten. Wenn ihr noch Platz habt, ambienteträchtige Gegenstände wie einen schönen Stab, ein besonderes Buch oder ähnliches mitzunehmen, dann tut es, aber beschwert euch nicht bei uns.

8.4. Runenalphabet

Die einfachste und auch verständlichste Art Spruchrollen ein wenig aufzupeppen ist ganz einfach Runen zu verwenden. Der Nachteil bei den meisten Runenalphabeten ist der, dass sie selten alle Buchstaben enthalten. So kann es vorkommen, dass für den Buchstaben *U* und für den Buchstaben *V* die gleiche Rune verwendet werden muss.
Die Runenalphabete findet ihr im Anhang!

8.5. Heilkräuter

Da Heilkräuter sehr wichtig sind, aber nicht gerade meine Stärke darstellen, habe ich mich immer voll und ganz auf entsprechende Fachliteratur verlassen. Nichts ist so unangenehm, wie einem Charakter helfen zu wollen und dabei fast ein Spieler zu töten, weil man aus versehen eine giftige Pflanze benutzen will. Bitte

seht euch vor. Es gibt sehr gute Bücher zu diesem Thema auch für LARP-Spieler. Lest euch bitte das notwendige Wissen an.

9. Immunitäten gegen Magie

Immunitäten gegen Magie spielen in der Fantasy-Literatur immer wieder eine große Rolle, so ist der Prinz immun gegen die Magie der bösen Hexe oder Kender sind immun gegen Furcht und so weiter. Auch im LARP gibt es immer wieder Charaktere, welche gegen diverse Arten von Magie immun sind. Allerdings haben Immunitäten einen entscheidenden Nachteil: Wer gegen einen Spruch immun ist, kann diesen auch nicht selber anwenden, außer er hat einen entsprechenden Fokus oder ein entsprechendes Artefakt.

9.1. Immunitäten gegen einzelne Sprüche

Man kann sich gegen nahezu alle Zauber immunisieren, ob dies allerdings sinnvoll ist, muß jeder im Einzelfall für sich selbst entscheiden. Eine Immunität gegen den Zauber *Metall erhitzen I* ist nur dann sinnvoll, wenn sich das zu bezaubernde Metall IM Körper des Immunisierten befindet, da die Immunität sich nicht auf die getragenen Gegenstände erstreckt. So wäre eine Immunität gegen Feuerball I auch kein Schutz für die Flasche mit brennbarem Alkohol am Gürtel, welcher sicher auch so manchen Schaden beim Träger verursachen kann und wird.
Die Kosten für eine Immunität ist immer entsprechend der Kosten des gleichnamigen Zaubers. Allerdings gibt es hier einen kleinen Unterschied — wenn man sich gegen *Feuerball II* immunisiert, ist man gleichzeitig auch gegen *Feureball I* immun, ohne diese Kosten aufgebracht zu haben. Dies gilt NICHT für Zauber, welche zwar aufeinander aufbauen aber nicht in direkter Verbindung stehen. Also nur wenn Zauber deutlich als Kette (mit Nummerierung) dargestellt sind, hilft die höhere Immunisierung auch gegen den niedrigeren Zauber.

9.2. Immunitäten gegen Spruchstärken

Bei Immunitäten gegen Spruchstärken wird ein Charakter gegen Sprüche bis zu einer bestimmten Stärke immunisiert. Dabei zählt immer die grundsätzliche Stärke des Spruches, also wenn ein Zaubernder aus irgendeinem Grund einen Spruch für nur die Hälfte lernen und/oder sprechen kann, wirkt die Immunität dennoch nur gegen die Originalstärke des Spruches. Wenn zum Beispiel ein Zaubernder Großmeister ist und daher Zauber bis 20 Magiepunkte umsonst wirken kann, einen Zauber dieser Stärke nutzt, greift eine Immunität gegen Zauber bis 10 Magiepunkte dennoch nicht, da die Originalstärke des Zaubers über der Immunitätsschwelle liegt.
Ebenso kann ein Charakter, welcher bis zu einer bestimmten Spruchstärke immun ist, die darin enthaltenen Sprüche nicht erlernen oder anwenden. So kann es passieren, dass ein Charakter, welcher immun ist gegen Zauber bis 50 Punkte, niemals Kampfschutz VI lernen kann, der zwar 60 MP stark ist, aber die Kenntnis der Sprüche Kampfschutz I-V voraussetzt.

9.2.1. Immunität gegen niedere Magie

Bei der Immunität gegen niedere Magie ist der Charakter gegen ALLE Zauber bis zu einer Originalspruchstärke von 20 MP immun, auch gegen die nützlichen wie *Blutung stoppen* oder *Wunde heilen*.

9.2.2. Immunität gegen mittlere Magie

Die Immunität gegen mittlere Magie schützt den Charakter gegen sämtliche Zauber bis zu einer Originalspruchstärke von 50 MP. Auch hier gehören wiederum die nützlichen Zauber auch dazu. Natürlich muß zum Erlangen dieser Immunität erst die Immunität gegen niedere Magie erworben werden.

9.2.3. Immunität gegen hohe Magie

Die Immunität gegen hohe Magie ist eine sehr starke Beeinträchtigung des Fluidums der Magie. Egal welcher Zauber bis 100 MP Originalstärke auf den Charakter angewendet wird, sie erreicht ihn einfach nicht, selbst wenn es sich um eine Wiederbelebung handeln sollte. Daher sollte man es sich sehr genau überlegen, bevor man sich diese Stärke der Immunität angedeihen lässt. Wie auch bei der Immunität gegen mittlere Magie, muß allerdings zuerst die Vorstufe erreicht werden.

9.2.4. Immunität gegen alle Magie

Diese Form der Immunität ist eigentlich keine Immunität. Der Charakter ist jenseits der Magie. Er ist kein Bestandteil des magischen Gefüges der Welt. Normalerweise erlebt man so etwas nur bei verdammten Seelen oder anderen Ausgestoßenen. Allerdings soll es wirklich einige Charaktere geben, welche sich aus dem Reich der Magie völlig herauslösen wollen. Allerdings müssen sie auch hier erst die Immunität gegen hohe Magie erwerben.

Hier noch einmal die Kosten in tabellarischer Übersicht:

Art	Beschreibung	Kosten
Immunität gegen niedere Magie	Immun gegen Zauber bis 20 Magiepunkte	50
Immunität gegen mittlere Magie	Immun gegen Zauber bis 50 Magiepunkte	150
Immunität gegen hohe Magie	Immun gegen Zauber bis 100 Magiepunkte	250
Immunität gegen alle Magie	Immun gegen alle Arten von Magie	500

9.3. Immunitäten gegen Spruchgruppen

Man kann sich auch gegen verschiedene Spruchgruppen immunisieren, zum Beispiel gegen Kampfmagie, oder gegen klerikale Magie. Doch diese Immunitäten kosten weitaus mehr als allgemeine Immunitäten gegen Zauber bis zu einer bestimmten Spruchstärke, da es weitaus schwieriger ist, nur eine bestimmte Art der Magie aus seinem Leben auszuklammern.
Ist ein Charakter aber einmal gegen eine Spruchgruppe immun, so kann er den Zauber auch nicht mehr erlernen, selbst wenn dieser Zauber noch zu einer anderen Spruchgruppe gehört.

Hier also die verschiedenen Immunitäten und deren Kosten:

Art	Kosten
Immunität gegen Lehrlingszauber	25
Immunität gegen Heilmagie	500
Immunität gegen Nekromantie	500
Immunität gegen Elementarmagie	600
Immunität gegen Kampfmagie	700
Immunität gegen Beeinflussungsmagie	800

Immunität gegen Allgemeinmagie	1000
Immunität gegen klerikale Magie	1000
Immunität gegen Schutzmagie	1000

9.4. Wirkungsweise von Magiespiegel

Magiespiegel ist ein Zauber, welcher magische Kräfte, welche auf ein bestimmtes Ziel gerichtet sind, in eine andere Richtzung wendet, vorzugsweise in die des Zaubererkundigen, der die magsichen Kräfte auf den Weg schickte. Dadurch können viele Zaubersprüche durch diesen Zauber nicht nur abgewehrt, sondern direkt auf den Zaubernden zurückgeworfen werden. Daher sollte man immer sicher sein, dass der eigene Zauber auch selbst vertragen wird. Eine genaue Wirkung von Magiespiegel ist bei jedem Zauber aufgeführt.

9.5. Wirkungsweise von Seelenschutz

Seelenschutz basiert auf der besonderen Verbundenheit zwischen Körper und Seele eines Charakters. Es gibt nur sehr wenige Zauberkundige, welche in der Lage sind, Seelenschutz zu besitzen, da sie dadurch niemals ihren Körper verlassen können. Wenn also ein Zauberkundiger seinen Körper verlassen möchte, um durch den Astralraum zu wandern, so darf er keinen Seelenschutz besitzen, da er sonst seine Seele nicht aus seinem Körper lösen kann.
Natürlich ist der Seelenschutz ein idealer Schutz gegen viele Formen von Beeinflussung. Er schützt vor allen Arten Magie, welche die besondere Verbindung zwischen Körper und Geist schwächen oder trennen wollen. Wie auch beim Magiespiegel findet man eine genau Beschreibung der Wirkung bei jedem Zauber aufgeführt.

9.6. Der besondere Seelenschutz: Besessenheit

Es gibt Charaktere, welche gegen Beeiflussung deshalb geschützt sind, weil sie schon beeinflusst sind, besessen durch ein anderes Wesen, dessen Willen den Besessenen vor weiteren Beeinflussungen schützt. Dies hilft aber nur gegen echte Beeinflussungszauber, Zauber die den Charakter zu etwas zwingen, was er (oder das Wesen welches ihn in Besitz hält) nicht ausführen möchte.

10. Magische Wesen

Magische Wesen sind sehr vielfältig. Einige werden erschaffen, andere beschworen, wieder andere entstehen durch Unfälle. Jedes dieser Wesen hat seine eigene Individualität und Wünsche. Dies sollte bei dem Einsatz von NSC in solchen Rollen stets bedacht werden.

10.1. Elementarwesen

Elementarwesen sind Teil ihrer Welt und besitzen daher eine hohe Affinität zu ihrem Element. Feuerelemente beherrschen in der Regel alle Arten von Feuermagie als angeborene Fähigkeiten und sind gegen die Auswirkungen von Feuer und Flammen jedwelcher Art immun. Allerdings kann man sie mit Wasser oder Eis sehr schnell verärgern, verletzen oder gar töten. Dies gilt entsprechend natürlich auch für alle anderen Elemente wie zum Beispiel für Wasser-, Erd-, Eis- oder Luftelementarwesen.
Elementarwesen können wie Dämonen behandelt werden, man ersetzt in dem entsprechenden Zauber einfach das Wort DAEMONI durch das entsprechende Äquivalent (Fulumbar, Aera, Umbar, Cryo oder Aqua). Diese Wesen sind menschlich intelligent und verfolgen durchaus eigene Ziele. Vorsichtiger Umgang ist angebracht, denn nicht selten ist das Temperament der Wesen entsprechend ihres Elementes. Also aufbrausend für Feuer, ruhig und stur für Erde oder kalt und berechnend für Eis.

10.2. Astraljäger

Astraljäger sind besondere Wesen welche nur innerhalb des Astralraumes leben. Sie sind friedlich, aber auch sehr neugierig. Innerhalb des Astralraumes greifen sie niemanden an, sind allerdings sehr neugierig, und genau dies ist das Problem. Stoffliche Wesen gehören nicht in den Astralraum und daher sind sie auch ganz anders aufgebaut. Wenn einer dieser neugierigen Astraljäger ein im Astralraum fremdes Wesen berührt, was durch allein durch die angeborene Neugierde recht schnell passieren kann, so fallen beide auf der Stelle in die normale Dimension zurück. Für denjenigen, welcher aus unserer Welt stammt ist dies nicht so schlimm, aber der Astraljäger kommt mit der Umwandlung nicht so gut klar. Er wird auf der Stelle wahnsinnig und greift alles an was sich um ihn herum befindet. Er erhält dabei automatisch *Kämpferschutzpunkt VI* und *Berserkerpunkt IV* und kämpft bis zu seinem Tode. Diese Wesen eignen sich wunderbar dafür, den Astralraum etwas gefährlicher zu machen und eine SL sollte durchaus einen oder zwei NSC für ihr LARP einsetzen, welche als Astraljäger fungieren können.

10.3. Dämonen

Dämonen, die Kreaturen der Hölle und anderer Dimensionen! Vielerorts verachtet, oftmals gefürchtet, und dennoch häufig beschworen um Aufträge zu erledigen oder Fragen zu beantworten. Ihre Zahl ist unendlich, und ihre Bösartigkeit beispiellos. Nicht immer erscheinen sie auch böse, oftmals, gerade bei den intelligenteren Dämonen, bemerkt man erst viel zu spät, dass sie ihr eigenes Süppchen kochen und statt einen Auftrag zu erfüllen, eher nur für sich arbeiten. Sie werden in drei große Gruppen unterteilt, welche sich durch ihre Machtfülle und manchmal auch durch ihre Intelligenz unterscheiden.

10.3.1. Niedere Dämonen

Die einfachste Form, aber nicht die dümmste, sind die niederen Dämonen. Es sind die brutalen Monster aus den niederen Höllen, aber auch intelligente und bösartige Kobolde und Imps. Sie sind nicht sehr

mächtig, und wenn sie Magie beherrschen ist diese entweder nur auf direkte Konfrontation ausgerichtet oder aber nur von kurzer Dauer. Sie sind die Namenlosen (natürlich haben sie Namen, doch lohnt es sich in der Regel nicht sich diese zu merken), die Legionen der Hölle. Jene Wesen, welche im Dutzend kommen und den Weg bereiten für die höheren Dämonen und ihre Lords.

10.3.2. Höhere Dämonen

Höhere Dämonen sind die Elite der Höllenlegionen, die mächtigen Dämonen mit Magie und Macht. Sie unterscheiden sich in vielfältiger Weise von den niederen Dämonen und tauchen sehr oft in menschlicher/elfischer/zwergischer Gestalt auf. Sie sind intelligent und heimtückisch, verbergen ihr böses Selbst vor allen oder tragen es so sehr nach Außen, dass niemand es ihnen glaubt. Ihre magischen Fähigkeiten sind beträchtlich und meistens auf ein bestimmtes Ziel fixiert. Sie sind meist nicht durch normale Waffen zu vernichten sondern man benötigt magische oder gesegnete Waffen um ihrer Herr zu werden.

10.3.3. Dämonenlords

Die mächtigste Form der Dämonen sind deren Lords, hochintelligente, heimtückische und boshafte Wesen, deren einziges Ziel es ist alles für sich zu erhalten. Sie sind der Stachel im Fleisch der Götter und immer bereit den lebenden Wesen das Leben schwer zu machen. Sie können nur unter erschwerten Bedingungen gebannt oder exorziert werden. Zu töten sind sie in der Regel eher selten. Sie stellen wie die Götter eine unglaubliche Macht dar, und jede SL sollte es sich mehrfach überlegen, ob sie solche Wesen in einem LARP einsetzen.

10.4. Untote

Untote, Wesen welche durch Magie am Leben erhalten werden obwohl sie eigentlich tot sein sollten. Die Fantasy-Literatur ist voll von ihnen. Es gibt da unzählige Beispiele von Zombies über Mumien bis hin zu Vampiren. Untote werden sehr gerne eingesetzt um das Böse darzustellen. Aber auch hier sollte man Vorsicht in der Auswahl walten lassen. Nicht jeder Untote ist für jeden Plot geeignet. Die meisten Untoten vertragen Feuer nur sehr schlecht und sind gegen die Wirkung normaler Waffen unempfindlich.

10.4.1. Zombies

Zombies sind animierte Leichen, welche nicht intelligent sind, und sich nur sehr langsam bewegen können. normale Waffen können ihnen in der Regel kaum etwas anhaben. Sie verstehen nur einfache Befehle und führen sie aus bis sie einen neuen Befehl erhalten oder zerstört werden. Sie riechen nach verwesendem Fleisch und ihre Berührung kann unter Umständen durch das entstandene Leichengift bei Kontakt mit Wunden zu starken Vergiftungen führen.

10.4.2. Vampire

Vampire sind intelligente Untote. Sie sind schnell wie lebende Wesen, teilweise sogar stärker. Sie beherrschen oft Magie, nicht selten Meister- oder Großmeistersprüche. Sie vertragen kein Sonnenlicht, manche verfallen bei Tage sogar in einen totenähnlichen Schlaf. Einige können kein fließendes Gewässer

überqueren und fast alle weichen vor heiligen Symbolen zurück, wenn sie ihnen von einem Gläubigen entgegengestreckt werden. Oftmals sind sie nicht durch normale Waffen verletzbar, sondern nur durch gesegnete, magische oder gar heilige Waffen. Vampire können ihre Opfer ebenfalls zu Vampiren verwandeln, indem sie sie an drei verschiedenen Tagen jeweils etwas Blut absaugen. Danach müssen sie nur noch dem Opfer etwas von ihrem Blut geben um sie zu verwandeln. Sollte das Opfer selber noch kein anderes Blut getrunken haben, so kann dieser Fluch aufgehoben werden, indem man den erschaffenden Vampir tötet. Wenn ein Vampir ein Opfer erwählt und er mit den Zähnen den Hals berührt (nur andeuten!), so kann es sich nicht mehr dagegen wehren (es sei denn, das Opfer besitzt Seelenschutz).

10.4.3. Liche

Liche sind die durch magische Kraft belebten Körper großer Magier deren Seele nach ihrem Tode in ihrem Körper verblieben ist. Sie sind oftmals sehr stark und beherrschen alle magischen Sprüche, welche sie vor ihrem Tod beherrschten. Darüberhinaus sind sie häufig mehrere hundert Jahre alt und sehr mächtig. Einer ihrer Schwachpunkte ist ihr Herz, welches sie zwar in ihrer Nähe, aber nicht in ihrem Körper aufbewahren. Durch die Zerstörung ihres Herzens kann man den Liche völlig vernichten, daher schützen sie ihr Herz auch mit vielen magischen Methoden und stellen nicht selten ganze Horden von Zombies zu dessen Schutz ab. Ihr Körper regeneriert sehr schnell jeglichen entstandenen Schaden (sogar Feuerschaden), welcher in der Regel nur von magischen, gesegneten oder geheiligten Waffen geschlagen werden kann.

10.5. Werwesen

Personen, die sich zu bestimmten Zeiten in Tiere oder in unheimliche Halbformen verwandeln, nennt man allgemeinhin Werwesen. Es gibt viele verschiedene Formen. Werwölfe sind die klassischsten Vertreter dieser Spezies, aber es sind auch schon Werkatzen, Werbären, Werfüchse und viele andere Formen gesehen worden. Viele Werwesen sind sehr stark von den Mondphasen abhängig und verlieren die Kontrolle über ihre Reaktionen.

10.5.1 Werwesen durch Fluch

Wenn eine Person eine Gottheit beleidigt hat, so kann es passieren, dass diese Gottheit sie mit einem besonderen Fluch belegt — dem Fluch des Werwesens. Auch höhere Dämonen sollen diesen Fluch teilweise besitzen. Diese Werwesen sind sich in ihrer gewandelten Form ihrer Taten nicht bewusst, wissen teilweise nicht einmal etwas davon, dass sie Werwesen sind. Die Mondphasen spielen bei ihnen ein sehr große Rolle. Bei Neumond sind sie sehr nervös und können die ganze Nacht kaum schlafen. Bei Vollmond wandeln sie sich sobald der Mond abends zu sehen ist, und erst bei Sonnenaufgang wandeln sie sich zurück. Wenn sie andere Wesen beißen, so kann es passieren, dass der Fluch sich auf diese überträgt, also ansteckend ist. Sie können angeblich nur dann erlöst werden, wenn sie ihrer wahren Liebe begegnen, welche sie auch dann liebt, wenn sie gewandelt sind. Dann hebt sich der Fluch auf.

10.5.2. Freiwillige Werwesen

Freiwillige Werwesen sind etwas ganz besonderes. Manche haben sich in Verzweifelung an Gottheiten gewandt und sind von ihnen mit den Fähigkeiten der Werwesen gesegnet worden. Andere wiederum

haben sich selber durch Experimente magischer oder alchemistischer Natur in Werwesen verwandelt. Diese Werwesen sind sich ihrer Natur bewusst und können sich oftmals unabhängig von den Mondphasen verwandeln. Nur zu den Hauptphasen gibt es oft Probleme. Bei Vollmond müssen sie sich verwnadeln und zu Neumond können sie sich nicht verwandeln.

10.5.3. Werwesen durch Geburt

Natürlich können sich Werwesen auch fortpflanzen. Daher gibt es auch Werwesen, welche schon seit ihrer Geburt in diesem Zustand sind. Daher hängt es davon ab, von welcher Art die Eltern dieses Werwesens sind oder waren, denn zu dieser Art gehören dann auch die Kinder. Eine Mischung beider Gruppen gibt es nicht. Sollte ein Elterteil kein Werwesen gewesen sein, so werden die Kinder dennoch Werwesen, da dieses Erbgut einfach stärker ist.

11. Die Zaubersprüche

11.1. Alle Zaubersprüche alphabetisch geordnet

ABSTAND

Kosten	30
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit / Fokus
Voraussetzungen	—
Komponenten	**Kohlenstaub**
Anwendung	Der Zaubernde kreuzt die Arme vor seiner Brust und spricht die magischen Worte
Dauer	Solange der Zaubernde den Zauber aufrecht erhält
Magische Worte	MAGIA MUTO ARAGH DISCRIM MANI MOVO
Effekt	Durch diesen Zauber kann der Zaubernde einen Gegner auf Abstand halten. Der Zaubernde färbt dazu seine Hände mit dem Kohlenstaub schwarz und kreuzt diese vor seiner Brust um die magischen Energien durch die Energie der Erde, verstärkt durch den Kohlenstaub, dem Gegner entgegen zu schleudern. Der Druck der Magie ist dadurch so stark, dass der Gegner sich dem Zaubernden maximal bis auf 3m nähern kann. Zauber werden durch die Magie nicht abgehalten, ebenso wenig Armbrustbolzen oder Pfeile
Immunität	Wenn ein Opfer immun ist gegen den Zauber Abstand oder gegen Magie bis 30 Punkte, so hat dieser Zauber auf das Opfer keinerlei Wirkung.
Magiespiegel	Besitzt das Opfer einen Magiespiegel, so wirkt der Zauber reversibel, das heißt, Opfer und Zaubernder können sich dennoch nicht annähern, da es völlig egal ist wer wen abstößt.
Seelenschutz	Seelenschutz wirkt nicht gegen diesen Zauber.
Bereich	Schutzzauber

ALARM

Kosten	20
Form	Spruch / Ritual / — / —
Voraussetzungen	—
Komponenten	*Ein roter Zettel*, **ein paar Feilspäne von einer Glocke**
Anwendung	Der Zaubernde bringt (unter Aufsicht der Spielleitung) den roten Zettel am Objekt an, spricht die magischen Worte, und bestreut es mit den Feilspänen
Dauer	Ein Tag (oder bis der Zauber ausgelöst wird)
Magische Worte	DISCRIM MENTEM MAGIA SANCTUM
Effekt	Durch diesen Zauber hat der Zaubernde die Möglichkeit, ein Objekt mit einer "Alarmanlage" zu versehen. Wer den geschützten Gegenstand wegnimmt, bzw. benutzt, löst automatisch den Alarm aus. Der Gegenstand muss hierfür gut sichtbar als magisch geschützt gekennzeichnet sein (Spielleitung). Der Alarm wird von demjenigen, der den Alarm auslöst, selbst dargestellt. Dieser Spieler muss, solange er das Objekt hält oder benutzt, selbst einen Warnton abgeben (Meep - Meep - Meep). Der Warnton muss ungefähr Zimmerlautstärke haben und sollte gut hörbar sein. Ein geflüsterter Warnton gilt nicht. Wenn ihn der Zaubernde hört, kann er den Dieb fangen. Hört er ihn aber nicht, weil er z.B. nicht im Raum wahr, hat er Pech gehabt. Dieser Zauber kann grundsätzlich nur auf einen bestimmten Gegenstand angewendet werden. Er kann eine Tasche oder eine Tür sichern, nicht aber alle Besitztümer des Zaubernden oder ein ganzes Haus. Der Warnton hält an, solange der Gegenstand benutzt, bzw. berührt oder herumgetragen wird. Der Zaubernde selbst löst den Alarm natürlich nicht aus
Immunität	Da es sich bei dem Ziel nicht um ein Lebewesen handelt, kann es gegen diesen Zauber keine Immunität geben
Magiespiegel	Hier gilt das gleiche, wie schon unter Immunität erwähnt
Seelenschutz	Auch hier gilt das bereits unter Immunität erwähnte
Bereich	Allgemeinmagie
Besonderes	Dieser Zauber kann weder als angeborene Fähigkeit erworben noch als Fokus gebunden werden

ASTRALE VERFESTIGUNG

Kosten	200
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit / Fokus
Voraussetzungen	Astralsicht
Komponenten	**Eine Handvoll Lehm**
Anwendung	Der Zaubernde formt den Lehm zu einer groben Figur und richtet sie auf das Opfer und spricht die magischen Worte
Dauer	Ein Tag
Magische Worte	CREO CORPOREM MUTO CORPOREM CREO CREATURA CREO MORTIS CREO ANIMA MUTO MENTEM CREO AN KAL ARAGH CREO CARZUM AN UMBAR PERDO NONMORTIS MOVO INTELLEX FHYRRLEPHANTZ CREATURA MANI CREATURA CREO DISCRIM CREO CARZUM CREO TOXIS CREO TYM OPPRIMO ARAGH ETERNA DISCRIM
Effekt	Durch diesen Zauber wird ein astrales Wesen in unsere Welt gezogen und damit für einen Tag stofflich. Dies kann unterschiedliche Folgen haben (siehe das Kapitel *Astraljäger*).
Immunität	Ist das Opfer gegen diesen Zauber immun, so hat der Zauber keinerlei Wirkung
Magiespiegel	Magiespiegel hilft vor diesem Zauber. Sollte der Zaubernde selbst ein astrales Wesen sein, so erleidet er stattdessen die Auswirkungen.
Seelenschutz	Seelenschutz wirkt nicht gegen diesen Zauber
Bereich	Allgemeinmagie

ASTRALSICHT

Kosten	70
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit / Fokus
Voraussetzungen	Aura lesen
Komponenten	**Ein Kristall**
Anwendung	Der Kristall wird vor das Auge gehalten und danach kann der Zaubernde nichts mehr sehen, was sich in seiner Welt abspielt. Seine optische Wahrnehmung ist allein auf den Astralraum beschränkt.
Dauer	Solange der Zaubernde den Zauber aufrecht erhält
Magische Worte	VAS MAGIA MUTO IGNITIA LOR INTELLEX KAL MAGIA AN MANI TYM RE ETERNA MAGIATHERUC
Effekt	Dadurch kann der Zaubernde die wahre Gestalt von Lebewesen und auch rein astrale Wesen sehen.
Immunität	Da der Zauber nicht auf eine Person gewirkt wird, ist eine Immunität dagegen nicht möglich
Magiespiegel	Siehe Immunität
Seelenschutz	Siehe Immunität
Bereich	Allgemeinmagie

ASTRALTOR

Kosten	200
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit / Fokus
Voraussetzungen	—
Komponenten	**Ein runenbesticktes Band von mindestens 2m Länge**
Anwendung	Der Zaubernde legt das Band auf den Boden und spricht die magischen Worte.
Dauer	Ein Tag
Magische Worte	VAS MAGIA MUTO ARAGH PERDO SANCTUM ARAGH RE VAS CREO MOVO CREATURA PERDO AERA CREO KAL MUTO KAL VAS MOVO KAL CREATURA ARAGH CORPOREM SANCTUM DES TYM MANI CREATURA ETERNA UMBAR CARZUM LOR MEDICAM ETERNA UMBAR NEX DISCRIM MENTEM MAGIA
Effekt	Ein Tor in die Astralwelt wird geöffnet, wodurch man körperlich hinüberwechseln kann
Immunität	Ist ein Charakter gegen diesen Zauber immun, so wechselt er beim überqueren des Bandes nicht in die Astralwelt
Magiespiegel	Besitzt ein Charakter einen Magiespiegel, so kann er das Band beim ersten Versuch nicht überqueren. Beim zweiten Versuch ist der Magiespiegel verbraucht und er kann in die Astralwelt wechseln.
Seelenschutz	Seelenschutz wirkt nicht gegen diesen Zauber
Bereich	Allgemeinmagie

AUFTRAG

Kosten	100
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit / Fokus
Voraussetzungen	—
Komponenten	**Ein Lorbeerblatt, eine Schriftrolle mit Anweisungen**
Anwendung	Der Zaubernde berührt den Empfänger mit dem Lorbeerblatt, spricht die magischen Worte und übergibt ihm die Schriftrolle
Dauer	Bis zur Beendigung des Auftrags
Magische Worte	VAS KAL MAGIA OPPRIMO CREATURA VAS KAL MAGIA OPPRIMO CORPOREM VAS KAL MAGIA OPPRIMO MENTEM VAS KAL MAGIA OPPRIMO ANIMA
Effekt	Der Zaubernde zwingt mit Anwendung dieses Zaubers sein Opfer, eine von ihm gestellte Aufgabe zu erfüllen. Das Opfer wird sofort von einer inneren Unruhe erfüllt und sieht die Erfüllung des Auftrages als seine wichtigste Aufgabe an. Wird das Opfer von seiner Aufgabe abgehalten, so leidet es Schmerzen und stirbt nach einiger Zeit. Solange es jedoch an der Erfüllung der Aufgabe arbeitet, ist es zufrieden und motiviert. Die Aufgabe kann so trivial sein wie z.B. "Geh' mir aus der Sonne!", aber auch so kompliziert wie z.B. "Gehe nach Maedar und bringe mir von dort aus dem Tempel den Kristall des GU!". Die Aufgabe muss jedoch von dem Opfer (möglicherweise) erfüllbar sein. Unmögliche Aufträge verlieren ihre magische Wirkung. Unmöglich wären z.B. "Hol mir den Mond!", "Töte alle Orks auf dieser Welt", oder "Lege das Königreich von König Lapitz in Schutt und Asche!". Wenn der Spieler das Gefühl hat, sich mit einem unmöglichen Auftrag konfrontiert zu sehen, bespricht er dies am besten mit der Spielleitung. Solange der Charakter mit der Erfüllung seiner Aufgabe beschäftigt ist, hat er keine anderen Interessen, also auch keine Rachegelüste gegen den Zaubernden. Ist er jedoch mit dem Auftrag fertig, oder ist die Magie gebrochen, so darf er durchaus den Tod des Zaubernden als seine neue Aufgabe einsetzen.
Immunität	Ist das Opfer gegen den Zauber Auftrag immun, so besteht keinerlei Zwang diesen Auftrag auszuführen. Der Zaubernde bemerkt dies allerdings nicht.
Magiespiegel	Besitzt das Opfer einen Magiespiegel, so ist der Zaubernde selbst dazu verdammt, den Auftrag auszuführen
Seelenschutz	Besitzt das Opfer Seelenschutz, so besteht keinerlei Zwang diesen Auftrag auszuführen. Der Zaubernde bemerkt dies allerdings nicht.
Bereich	Beeinflussungszauber

AURA LESEN

Kosten	40
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit / Fokus
Voraussetzungen	Aura spüren
Komponenten	**Ein Kristall**
Anwendung	Der Zaubernde hält sich den Kristall vor die Stirn, schaut dabei das Opfer an und spricht dabei die magischen Worte
Dauer	Bis zum Ende der Untersuchung der Person oder des Gegenstandes
Magische Worte	VAS MAGIA MUTO IGNITIA LOR INTELLEX VAS MENTEMTHERUC
Effekt	Die Aura eines Wesens wird sichtbar. Erkennbar ist: lebend/tot/untot und ungefähres magisches Potential (unter 100MP, zwischen 100 und 500MP, über 500MP)
Immunität	Besitzt das Opfer eine Immunität gegen den Zauber Aura lesen, so bekommt der Zaubernde keinerlei Informationen
Magiespiegel	Besitzt das Opfer Magiespiegel, so erhält der Zaubernde die Informationen, die ihn selbst darstellen statt denen des Opfers
Seelenschutz	Seelenschutz wirkt nicht gegen diesen Zauber
Bereich	Allgemeinmagie
Besonderes	Vorsicht wenn das Opfer die Fähigkeit Aurawächter besitzt (siehe dort)

AURA SPÜREN

Kosten	5
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit / Fokus
Voraussetzungen	—
Komponenten	**Kristallpulver**
Anwendung	Der Zaubernde streut das Kristallpulver zwischen sich und dem Ziel und spricht die magischen Worte
Dauer	Bis zum Ergebnis der Untersuchung
Magische Worte	MENTEMTHERUC
Effekt	Der Zaubernde erkennt, ob das Ziel eine lebende oder gar magische Aura besitzt. Tote Gegenstände oder tote Personen können damit nicht identifiziert werden. Untote allerdings gelten in diesem Zusammenhang als magisch.
Immunität	Ist das Opfer gegen diesen Zauber immun, so bekommt der Zaubernde keine Informationen (also wie Tote)
Magiespiegel	Besitzt das Opfer einen Magiespiegel, so erhält der Zaubernde nur die Informationen die ihn selbst betreffen
Seelenschutz	Seelenschutz wirkt nicht bei diesem Zauber
Bereich	Lehrlingszauber

AURAMASKE

Kosten	100
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit / Fokus
Voraussetzungen	—
Komponenten	**Ein Amulett mit einem gelben Stein**
Anwendung	Der Zaubernde legt sich oder dem Opfer das Amulett um und spricht die magischen Worte
Dauer	Ein Tag oder bis das Amulett abgenommen wird
Magische Worte	CREO FHYRRLHEPHANTZ CREO MENTEM CREO IGNITIA OPPRIMO KAL SANCTUM OPPRIMO INTELLEX CREO ANIMA MUTO MENTEM CREO MANI MENTEM FHYRRLHEPHANTZ MAGIA
Effekt	Der Zaubernde legt die Informationen, die seine Aura enthält bei Anwendung des Zaubers fest. Wird gerne gegen *Astrales sehen* oder *Aura lesen* eingesetzt.
Immunität	Besitzt das Opfer eine Immunität gegen diesen Zauber, so kann seine Aura nicht maskiert werden
Magiespiegel	Besitzt das Opfer einen Magiespiegel, so wird die Aura des Zaubernden maskiert
Seelenschutz	Seelenschutz wirkt nicht gegen diesen Zauber
Bereich	Allgemeinmagie

BERSERKER I

Kosten	10
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit / Fokus
Voraussetzungen	—
Komponenten	**Etwas Blut** (Filmblut, Farbe, Saft) **und einen Tropfen Met**
Anwendung	Der Zaubernde schmiert das Blut auf die Brust des Empfängers, und gibt einen Tropfen Met auf dessen Zunge. Dann spricht er die magischen Worte
Dauer	Ein Kampf
Magische Worte	OPPRIMO ARAGH
Effekt	Durch diesen Zauber erhält der Empfänger für die Dauer eines Kampfes größere Ausdauer und Resistenz gegen Schmerzen. Der Empfänger erhält hierdurch einen zusätzlichen Schutzpunkt, was seine Kampfausdauer erheblich verbessert. Der Nachteil daran ist jedoch, dass der Berserker in einen Kampfrausch gerät, welcher ihn dazu zwingt, solange zu kämpfen, bis kein Gegner mehr auf den Beinen ist. Wer unter dem Einfluss dieses Zaubers ist, darf daher weder davonlaufen, sich ergeben, noch irgend jemanden verschonen. Der Kampf muss bis zum bitteren Ende ausgefochten werden
Immunität	Wenn das Opfer immun gegen diesen Zauber ist, so hat dieser Zauber keinerlei Wirkung
Magiespiegel	Besitzt das Opfer einen Magiespiegel, so erleidet der Zaubernde die Folgen dieses Zaubers
Seelenschutz	Besitzt das Opfer Seelenschutz, so wirkt dieser Zauber nicht
Bereich	Beeinflussungsmagie / Kampfmagie

BERSERKER II

Kosten	20
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit / Fokus
Voraussetzungen	Berserker I
Komponenten	**Etwas Blut** (Filmblut, Farbe, Saft) **und einen Tropfen Met**
Anwendung	Der Zaubernde schmiert das Blut auf die Brust des Empfängers, und gibt einen Tropfen Met auf desssen Zunge. Dann spricht er die magischen Worte
Dauer	Ein Kampf
Magische Worte	OPPRIMO ARAGH OPPRIMO DISCRIM
Effekt	Durch diesen Zauber erhält der Empfänger für die Dauer eines Kampfes größere Ausdauer und Resistenz gegen Schmerzen. Der Empfänger erhält hierdurch zwei zusätzliche Schutzpunkte, was seine Kampfausdauer erheblich verbessert. Der Nachteil daran ist jedoch, dass der Berserker in einen Kampfrausch gerät, welcher ihn dazu zwingt, solange zu kämpfen, bis kein Gegner mehr auf den Beinen ist. Wer unter dem Einfluss dieses Zaubers ist, darf daher weder davonlaufen, sich ergeben, noch irgend jemanden verschonen. Der Kampf muss bis zum bitteren Ende ausgefochten werden
Immunität	Wenn das Opfer immun gegen diesen Zauber ist, so hat dieser Zauber keinerlei Wirkung
Magiespiegel	Besitzt das Opfer einen Magiespiegel, so erleidet der Zaubernde die Folgen dieses Zaubers
Seelenschutz	Besitzt das Opfer Seelenschutz, so wirkt dieser Zauber nicht
Bereich	Beeinflussungszauber / Kampf

BERSERKER III

Kosten	30
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit / Fokus
Voraussetzungen	Berserker II
Komponenten	**Etwas Blut** (Filmblut, Farbe, Saft) **und einen Tropfen Met**
Anwendung	Der Zaubernde schmiert das Blut auf die Brust des Empfängers, und gibt einen Tropfen Met auf dessen Zunge. Dann spricht er die magischen Worte
Dauer	Ein Kampf
Magische Worte	OPPRIMO ARAGH OPPRIMO DISCRIM SANCTUM GALAD
Effekt	Durch diesen Zauber erhält der Empfänger für die Dauer eines Kampfes größere Ausdauer und Resistenz gegen Schmerzen. Der Empfänger erhält hierdurch drei zusätzliche Schutzpunkte, was seine Kampfausdauer erheblich verbessert. Der Nachteil daran ist jedoch, dass der Berserker in einen Kampfrausch gerät, welcher ihn dazu zwingt, solange zu kämpfen, bis kein Gegner mehr auf den Beinen ist. Wer unter dem Einfluss dieses Zaubers ist, darf daher weder davonlaufen, sich ergeben, noch irgend jemanden verschonen. Der Kampf muss bis zum bitteren Ende ausgefochten werden
Immunität	Wenn das Opfer immun gegen diesen Zauber ist, so hat dieser Zauber keinerlei Wirkung
Magiespiegel	Besitzt das Opfer einen Magiespiegel, so erleidet der Zaubernde die Folgen dieses Zaubers
Seelenschutz	Besitzt das Opfer Seelenschutz, so wirkt dieser Zauber nicht
Bereich	Beeinflussungszauber / Kampf

BERSERKER IV

Kosten	50
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit / Fokus
Voraussetzungen	Berserker III
Komponenten	**Etwas Blut** (Filmblut, Farbe, Saft) **und einen Tropfen Met**
Anwendung	Der Zaubernde schmiert das Blut auf die Brust des Empfängers, und gibt einen Tropfen Met auf dessen Zunge. Dann spricht er die magischen Worte
Dauer	Ein Kampf
Magische Worte	OPPRIMO ARAGH OPPRIMO DISCRIM SANCTUM GALAD PERDO DISCRIM VAS ETERNA
Effekt	Durch diesen Zauber erhält der Empfänger für die Dauer eines Kampfes größere Ausdauer und Resistenz gegen Schmerzen. Der Empfänger erhält hierdurch vier zusätzliche Schutzpunkte, was seine Kampfausdauer erheblich verbessert. Der Nachteil daran ist jedoch, dass der Berserker in einen Kampfrausch gerät, welcher ihn dazu zwingt, solange zu kämpfen, bis kein Gegner mehr auf den Beinen ist. Wer unter dem Einfluss dieses Zaubers ist, darf daher weder davonlaufen, sich ergeben, noch irgend jemanden verschonen. Der Kampf muss bis zum bitteren Ende ausgefochten werden
Immunität	Wenn das Opfer immun gegen diesen Zauber ist, so hat dieser Zauber keinerlei Wirkung
Magiespiegel	Besitzt das Opfer einen Magiespiegel, so erleidet der Zaubernde die Folgen dieses Zaubers
Seelenschutz	Besitzt das Opfer Seelenschutz, so wirkt dieser Zauber nicht
Bereich	Beeinflussungszauber / Kampf

BINDEN

Kosten	30
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit / Fokus
Voraussetzungen	—
Komponenten	**Ein rotes und ein schwarzes Band**
Anwendung	Der Zaubernde verknotet das rote mit dem schwarzen Band und hält sie an ausgestreckten Armen vor dem Körper, dann spricht er die magischen Worte
Dauer	Siehe Effekt
Magische Worte	AN MOVO MUTO CORPOREM OPPRIMO ARAGH
Effekt	Durch diesen Zauber kann der Zaubernde einen Gegner binden, das heißt, seine Arme an den Körper zwingen. Das Opfer kann, solange es im Sichtbereich des Zaubernden ist, keine Aktion mit seinen Armen oder Händen durchführen.
Immunität	Wenn das Opfer gegen diesen Zauber immun ist, so hat dieser Zauber keinerlei Wirkung
Magiespiegel	Wenn das Opfer einen Magiespiegel trägt, so kann erleidet der Zaubernde die Auswirkungen des Zaubers, allerdings kann dieser, da seine Arme ja gebunden sind, diesen Zauber nicht selber aufheben und daher müssen seine Hände von einer anderen Person geöffnet werden.
Seelenschutz	Seelenschutz schützt nicht vor diesem Zauber
Bereich	Kampfzauber

BLINDHEIT

Kosten	20
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit / Fokus
Voraussetzungen	—
Komponenten	*Ein Stoffstreifen*, welcher zur Augenbinde (Schlinge) geknotet ist
Anwendung	Der Zaubernde nimmt seine Augenbinde zur Hand und spricht die magischen Worte. Der Effekt tritt ein, sobald er sein Opfer berührt
Dauer	Bis Effekt aufgehoben wird
Magische Worte	NEX MAGIA PERDO IGNITIA
Effekt	Durch diesen Zauber bilden sich klebrige Fäden über den Augen des Opfers, welche seine Sehfähigkeit beeinträchtigen. Der betroffene Spieler muss die Augenbinde anlegen und ist dann (je nach Qualität der Binde) mehr oder weniger blind. Er muss die Binde solange tragen, bis der Zaubernde den Zauber selbst aufhebt, oder ein Heilzauber auf die Augen des Opfers angewendet wird. Die einfachste Methode ist es jedoch, die Augen des Opfers mit Wasser zu reinigen. Die dafür benötigte Mindestmenge ist die Füllung einer Feldflasche
Immunität	Ist das Opfer gegen diesen Zauber immun, so wirkt dieser nicht
Magiespiegel	Trägt das Opfer einen Magiespiegel, so wirkt sich der Zauber nur auf den Zaubernden aus
Seelenschutz	Seelenschutz gibt vor diesem Zauber keinen Schutz
Bereich	Kampfzauber

BLITZSTRAHL

Kosten	40
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit / Fokus
Voraussetzungen	—
Komponenten	**Weißes Pulver** (Sand, Zucker, oder ähnliches)
Anwendung	Der Zaubernde spricht die magsichen Worte und wirft danach das Pulver gegen dessen Beine
Dauer	Der Zauber endet mit Abschuss des Blitzstrahls
Magische Worte	CREO ELEMENTUM FULUMBAR AERA MAGIA IGNITIA BALISTO ELEMENTUM
Effekt	Dieser Zauber richtet gegen Charaktere mit Metallrüstung (Platte oder Kette) drei Treffer an. Andere Charaktere erhalten nur einen Treffer. Diese Treffer gelten als magisch.
Immunität	Wenn das Opfer gegen diesen Zauber immun ist, so zeigt der Zauber keinerlei Wirkung. Rüstung nimmt dennoch Schaden
Magiespiegel	Trägt das Opfer einen Magiespiegel, so erleidet der Zaubernde den entsprechenden Schaden
Seelenschutz	Seelenschutz wirkt nicht gegen diesen Zauber
Bereich	Kampfzauber

BLUTUNG STOPPEN

Kosten	5
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit / Fokus
Voraussetzungen	—
Komponenten	**Heilsalbe**
Anwendung	Der Zaubernde trägt die Heilsalbe auf die blutende Wunde auf und spricht die magischen Worte
Dauer	Der Effekt tritt sofort ein
Magische Worte	MEDICAM
Effekt	Eine Wunde versiegt, bricht aber auf wenn das Körperteil aktiv benutzt wird (langsamer Transport ist möglich)
Immunität	Wenn das Opfer gegen diesen Zauber immun ist, so zeigt der Zauber keinerlei Wirkung
Magiespiegel	Trägt das Opfer einen Magiespiegel, so wirkt der Zauber nicht. Es sei denn, der Zaubernde hat selber eine blutende Wunde, diese hört dann auf zu bluten.
Seelenschutz	Seelenschutz schützt nicht vor diesem Zauber
Bereich	Lehrlingszauber

DÄMON BESCHWÖREN

Kosten	40
Form	— / Ritual / — / —
Voraussetzungen	—
Komponenten	**Ein Feuer, sieben Haare vom Kopf des Zaubernden, eine Opfergabe**
Anwendung	durch Ritual
Dauer	Sofort
Magische Worte	gemäß Ritual
Effekt	Durch die Anwendung dieses Zaubers, schafft der Zaubernde eine Verbindung zu den tieferen Welten und zwingt einen der dortigen Einheimischen (Dämon) auf seine Welt. Der Dämon erscheint und kann nun nach seinem eigenen Belieben auf den Zaubernden reagieren. In der Regel sind Dämonen jedoch wenig erfreut, wenn sie auf die normale Existenzebene gerufen werden. Welche Art Dämon erscheint, bestimmt die Spielleitung. So kann z.B. ein bösartiger aber schwacher Imp erscheinen, oder mit etwas Glück (oder wohl eher Pech) ein Dämonenfürst persönlich. Der Zaubernde kann durch eine für den Dämon wertvolle Opfergabe (Jungfrau oder ähnliches) eventuell die Wahl des Dämonen beeinflussen, da sich mächtige Dämonen bei guten Opfergaben gerne vordrängen. Der erscheinende Dämon ist dem Zaubernden aber zu nichts verpflichtet. Er ist allerdings in der Regel mit der Schwierigkeit konfrontiert, dass er nicht aus eigener Kraft in seine Welt zurück kann. Grundsätzlich lässt ein solcher Dämon seinen Ärger am liebsten am Zaubernden persönlich aus. Da man für diesen Zauber einen gutgespielten Dämon braucht, empfiehlt es sich, der Spielleitung Zeit zur Vorbereitung zu geben.
Immunität	Immunität gegen diesen Zauber ist nicht möglich
Magiespiegel	Magiespiegel hilft bei diesem Zauber nicht
Seelenschutz	Seelenschutz schützt nicht vor diesem Zauber
Bereich	Allgemeinmagie
Besonderes	Dieser Zauber muß normal erlernt werden um ihn als Ritual anwenden zu können

DÄMONENAUFTRAG

Kosten	50
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit / Fokus
Voraussetzungen	—
Komponenten	**Ein Haar des Zaubernden, ein wenig Asche und ein paar Tropfen Blut** (Farbe, Saft etc.)
Anwendung	Der Zaubernde malt sich mit dem Blut und der Asche ein magisches Symbol auf die Stirn, geht auf den Dämon zu, gibt ihm das Haar und teilt ihm die drei Aufträge mit
Dauer	Bis die drei Aufträge erfüllt sind
Magische Worte	VAS DAEMONI KAL ELEMENTUM MUTO TYM DES CREATURA MANI MOVO
Effekt	Durch das magische Symbol macht sich der Zaubernde dem Dämonen kenntlich, das Haar schafft die körperliche Beziehung zueinander. Der Dämon muss die drei Aufträge erfüllen, wenn er sie angenommen hat. Er kann die Ausführung nur dann verweigern, wenn die Erfüllung für ihn unmöglich ist. Dämonen werden sich meist bemühen Aufträge wortgetreu zu erfüllen, also sollte der Zaubernde genau darauf achten, was er sagt. Wenn ein Dämon die drei Aufträge erfüllt hat, kann er keine neuen Aufträge von diesem Zaubernden mehr erhalten bis er wieder in seiner Dimension ist. Erst wenn er neu beschworen wurde, kann er neue Aufträge vom gleichen Zaubernden annehmen. Sollte der Dämon alle drei Aufträge erfüllt haben, kann es durchaus sein, dass er sich an seinem Auftraggeber rächen möchte, dies ist schon häufiger vorgekommen.
Immunität	Wenn der Dämon gegen diesen Zauber immun ist, so muß er keinen der Aufträge ausführen (kommt äußerst selten vor, nur bei Dämonenfürsten und ähnlichen).
Magiespiegel	Magiespiegel hilft gegen diesen Zauber. Sollte der Zaubernde selber ein Dämon sein, so muß er die Aufträge erfüllen.
Seelenschutz	Seelenschutz hilft gegen diesen Zauber, doch auch hier gibt es nur sehr wenige Dämonen, welche Seelenschutz besitzen, denn dadurch verhindern sie, dass sie andere Wesen übernehmen können.
Bereich	Allgemeinmagie
Besonderes	Es gibt Wesen, welche nur einen gewissen Anteil dämonisches Blut besitzen. Diese müssen eventuell nur einen oder zwei der Aufträge erfüllen

DÄMONENBEFEHL

Kosten	100
Form	— / Ritual / — / —
Voraussetzungen	Dämonenauftrag
Komponenten	**Ein Haar des Zaubernden, der wahre Name des Dämons, ein wenig Asche und ein paar Tropfen Blut** (Farbe, Saft etc.)
Anwendung	Ritual
Dauer	Bis der Befehl ausgeführt wurde
Magische Worte	siehe Ritual
Effekt	Dieser Zauber zwingt einen bestimmten Dämon dazu, einen spezifischen Befehl auszuführen. Dieser Befehl muß für den Dämon erfüllbar sein, muß aber im Sinn des Befehls erfüllt werden. Der Dämon hat keinerlei Möglichkeit, den Befehl falsch auszulegen, da der Befehl mit seinem wahren Namen verwoben wird. Wie der Zaubernde allerdings an den wahren Namen kommt, ist seine Sache.
Immunität	Gegen diesen Zauber ist keine Immunität möglich
Magiespiegel	Ein Magiespiegel schützt nicht vor diesem Zauber, da der Zauber namensgebunden ist
Seelenschutz	Seelenschutz hilft nicht gegen diesen Zauber
Bereich	Allgemeinmagie
Besonderes	Dieser Zauber muß normal erlernt werden um ihn als Ritual anwenden zu können

EINFANGEN

Kosten	40
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit / Fokus
Voraussetzungen	—
Komponenten	**ein ca. 10x10 cm großes Netz, ein flacher Stein**
Anwendung	Der Zaubernde legt den Stein in das Netz, zeigt damit auf das Opfer und spricht die magischen Worte
Dauer	Siehe Effekt
Magische Worte	MAGIA MUTO GALAD DISCRIM CORPOREM OPPRIMO MOVO AN
Effekt	Der Zaubernde legt einen Bann über das Opfer wie das Netz über den Stein. Wenn die magischen Worte gesprochen sind, kann das Opfer sich nicht mehr bewegen und ist hilflos, solange der Zaubernde mit dem Netz auf das Opfer zeigt. Das Opfer kann sich nicht wehren, nicht bewegen aber reden. Wenn das Opfer also merkt, wer ihn verzaubert, kann es versuchen seine Freunde auf den Zaubernden zu hetzen, welcher ja auch recht hilflos ist, da er den Zauber aufrecht erhalten muss.
Immunität	Wenn das Opfer gegen diesen Zauber immun ist, so wirkt der Zauber nicht
Magiespiegel	Sollte das Opfer Magiespiegel besitzen, so wirkt der Zauber auf den Zaubernden. Da dieser dann weder reden noch sich bewegen kann, ist er danach noch hilfloser als sein eigentliches Opfer
Seelenschutz	Seelenschutz hilft nicht gegen diesen Zauber
Bereich	Kampfzauber

EISATEM

Kosten	20
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit / Fokus
Voraussetzungen	—
Komponenten	**Eine Handvoll Mehl**
Anwendung	Der Zaubernde bestreut die Wunde oder sein Opfer mit dem Mehl (Achtung, nicht in die Augen streuen) und spricht die magischen Worte
Dauer	Ein Tag
Magische Worte	ARAGH OPPRIMO ARAGH CREO
Effekt	Die extreme Kältewirkung dieses Zaubers kann zwei verschiedene Effekte erzielen. Zum einen kann durch die Kälte eine Wunde eingefroren, zum anderen eine Wunde zugefügt werden. Wird eine bereits bestehende Wunde eingefroren, so wird die Stelle um die Wunde so tief gekühlt, dass Blutungen aufhören und sich der Schmerz einstellt. Der betroffene Charakter kann den verletzten Körperteil für die Dauer des Zaubers dann so einsetzen, als wäre er geheilt. Allerdings friert der Zauber auch die natürliche Heilung des Körpers ein, sodass die Wunde während dieser Zeit nicht heilen kann. Ist also die Dauer des Zaubers abgelaufen, so ist das Handikap durch die Wunde wieder vorhanden. Möchte der Zaubernde den Zauber als Waffe anwenden, so kann er seinem Gegner durch die extreme Kälte einen Treffer zufügen
Immunität	Ist das Opfer gegen diesen Zauber immun, so zeigt dieser keinerlei Wirkung
Magiespiegel	Besitzt das Opfer Magiespiegel, so erleidet der Zaubernde die Auswirkungen (entweder friert eine vorhandene Wunde ein oder ein Treffer entsteht)
Seelenschutz	Seelenschutz hilft nicht gegen diesen Zauber
Bereich	Heilmagie / Kampfmagie / Elementarmagie

EISBALL I

Kosten	30
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit / Fokus
Voraussetzungen	Eisatem
Komponenten	*Ein weißer/blauer Softball, mit Runen bemalt*
Anwendung	Der Zaubernde spricht die magischen Worte und wirft dann den Softball auf einen Gegner. Der Efdfekt tritt dann je nach dem ein, ob und was der Zaubernde getroffen hat
Dauer	Das Geschoss ist nach dem Wurf nicht mehr magisch
Magische Worte	BALISTO CRYO VAS PERDO MAGIA MORTIS
Effekt	Der Zaubernde lässt einen Ball aus elementarem Eis entstehen, welcher alles was er trifft vereist. Wird ein Charakter direkt von dem Softball getroffen so erhält er 3 (drei) Treffer am Körper. Dies gilt grundsätzlich für jeden getroffenen Charakter, egal ob Freund oder Feind. Ein nicht getroffener Eisball gilt als verpatzter Zauber und darf kein zweites Mal geworfen werden. Vorsicht bei Flüssigkeiten, sie gefrieren und zerstören oftmals die Gefäße in denen sie stecken.
Immunität	Ist ein Charakter gegen diesen Zauber immun, so nimmt er keinen Schaden durch das Eis. Seine Ausrüstung wird aber dennoch in Mitleidenschaft gezogen (siehe Effekt)
Magiespiegel	Besitzt ein Charakter einen Magiespiegel, so verpufft die Wirkung des Eisballes ohne den Charakter oder seiner Ausrüstung zu schaden
Seelenschutz	Seelenschutz hilft nicht gegen diesen Zauber
Bereich	Kampfmagie / Elementarmagie

EISBALL II

Kosten	50
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit / Fokus
Voraussetzungen	Eisball I
Komponenten	*Ein weißer/blauer Softball, mit Runen bemalt*
Anwendung	Der Zaubernde spricht die magischen Worte und wirft dann den Softball auf einen Gegner. Der Efdfekt tritt dann je nach dem ein, ob und was der Zaubernde getroffen hat
Dauer	Das Geschoss ist nach dem Wurf nicht mehr magisch
Magische Worte	BALISTO CRYO VAS PERDO MAGIA MORTIS CREO GALAD VAS MORTIS
Effekt	Der Zaubernde lässt einen Ball aus elementarem Eis entstehen, welcher alles was er trifft vereist. Wird ein Charakter direkt von dem Softball getroffen so erhält er 5 (fünf) Treffer am Körper. Dies gilt grundsätzlich für jeden getroffenen Charakter, egal ob Freund oder Feind. Ein nicht getroffener Eisball gilt als verpatzter Zauber und darf kein zweites Mal geworfen werden. Vorsicht bei Flüssigkeiten, sie gefrieren und zerstören oftmals die Gefäße in denen sie stecken.
Immunität	Ist ein Charakter gegen diesen Zauber immun, so nimmt er keinen Schaden durch das Eis. Seine Ausrüstung wird aber dennoch in Mitleidenschaft gezogen (siehe Effekt)
Magiespiegel	Besitzt ein Charakter einen Magiespiegel, so verpufft die Wirkung des Eisballes ohne den Charakter oder seiner Ausrüstung zu schaden
Seelenschutz	Seelenschutz hilft nicht gegen diesen Zauber
Bereich	Kampfmagie / Elementarmagie

EISSCHUTZ I

Kosten	50
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit / Fokus
Voraussetzungen	—
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	Ein Kampf
Magische Worte	CREO SANCTUM CRYO SANCTUM MOVO MAGIA DISCRIM CORPOREM MUTO CRYO
Effekt	Wie Feuerschutz I
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzmagie / Elementarmagie

EISSCHUTZ II

Kosten	100
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	Ein Kampf
Magische Worte	
Effekt	Wie Feuerschutz II
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzmagie / Elementarmagie

ENERGIEBOLZEN

Kosten	10
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Bunter Kreidestaub, Softball
Anwendung	Der Zaubernde bestreut den Softball mit dem vorbereiteten Kreidestaub. Der Ball muss sofort nach dem Ausspruch der magischen Worte auf den Gegner geworfen werden. Der Effekt tritt mit dem gelungenen Treffer ein
Dauer	Der Zauber endet mit Abschuss des Energiebolzens (Wurf des Softballs)
Magische Worte	ARAGH BALISTO
Effekt	Der Getroffene erhält das Äquivalent eines Treffers am getroffenen Körperteil. Der Zauber endet, egal ob der Ball getroffen hat oder nicht. Er kann also keinesfalls ein zweites Mal geworfen werden. Auch der Energiebolzen gilt als magische Waffe
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Kampfzauber

ENERGIEFELD

Kosten	30
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Ein Stück Schnur (ca. 150 cm), ein runenverzierter Softball
Anwendung	Der Zaubernde lässt den Softball an der Schnur um seinen Kopf kreisen, und spricht die magischen Worte
Dauer	Solange die Kreisbewegung ausgeführt wird
Magische Worte	CREO AERA SANCTUM OPPRIMO CORPOREM MAGIA
Effekt	Mit Hilfe dieses Zaubers lässt der Zaubernde ein Kraftfeld entstehen, welches ihn von allen Seiten umgibt. Das Kraftfeld schützt ihn vor allen physischen Kräften, wie z.B. Monster, Angriffe, Steinschlag, Giftpfeilen, etc. Der Zaubernde selbst ist jedoch in diesem Kraftfeld eingeschlossen und kann daher selbst auch nicht in physischen Kontakt mit seinen Gegnern oder anderen Dingen seiner Umwelt treten. Er kann nichts angreifen oder aufnehmen, was immer sich außerhalb seines Kraftfeldes befindet. Das Kraftfeld ist jedoch von innen und außen für Magie durchlässig
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzzauber

ENERGIEHAND

Kosten	10
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Bunter Kreidestaub
Anwendung	Der Zaubernde färbt beide Hände mit dem vorbereiteten Kreidestaub ein und spricht die magischen Worte. Der Effekt tritt ein, sobald er mit einer Hand eine Person berührt
Dauer	Bis zur ersten Berührung
Magische Worte	ARAGH TATZUL
Effekt	Durch die Berührung mit der Energiehand erhält der Getroffene das Äquivalent eines Treffers an der getroffenen Körperzone. Die Energiehand bleibt solange bestehen, bis jemandem ein Treffer zugefügt, die Magie aufgehoben, oder die Kreide von der Hand entfernt wird. Wichtig ist auch, dass es völlig egal ist wer getroffen wird (sogar der Zaubernde selbst). Wer zuerst eine Kreidestaubspur an sich hat, erhält den Treffer. Hinterhältige Charaktere geben sich mit diesem Spruch gerne als unbewaffnet aus, sollten es aber tunlichst vermeiden, sich am Kopf zu kratzen. Auf jeden Fall gilt die Berührung jedoch als magische Waffe
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Kampfzauber

ENERGIEWALL

Kosten	40
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Etwas Salz, ein wenig Silberstaub (silbernes Pulver)
Anwendung	Der Zaubernde streut erst Salz, dann den Silberstaub entlang der Linie, an welcher der Energiewall entstehen soll. Dann spricht er die magischen Worte
Dauer	Einen Tag
Magische Worte	CREO AERA IGNITIA SANCTUM CORPOREM MAGIA VAS UMBAR
Effekt	Der Zaubernde schafft mit Hilfe dieses Zaubers eine magische Wand, welche weder von physischer noch von magischer Kraft durchdrungen werden kann. Der Zaubernde bestimmt, wo die Barriere entsteht, und kann ihre Größe beliebig variieren lassen. Die maximale Größe beträgt jedoch 5 Meter Breite und 3 Meter Höhe. Der Energiewall entsteht immer als eine gerade Wand, d.h. er kann nicht gebogen, oder als Kugel geformt werden. Es bleibt jedoch dem Zaubernden überlassen, ob er ihn horizontal oder vertikal entstehen lässt. Der Energiewall bleibt durchsichtig, ist aber absolut undurchdringlich und unzerstörbar. Solange der Zaubernde nicht anwesend ist, kann er den Energiewall durch Absperrung mit einer roten Schnur sichtbar machen. Der Zaubernde kann den Energiewall jederzeit aufheben
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Allgemeinmagie

ERWACHEN

Kosten	20
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Eine kleine Messingglocke
Anwendung	Der Zaubernde beugt sich über das Opfer, spricht die magischen Worte und benutzt die Glocke
Dauer	Sofort
Magische Worte	FHYRRLHEPHANTZ MORTIS MENTEM MEDICAM
Effekt	Durch den Ton der Glocke werden alle Zauber gebrochen welche den Geist des Opfers beeinflussen
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Heilmagie / Beeinflussungsmagie

EXORZISMUS

Kosten	100
Form	— / Ritual / —
Voraussetzungen	—
Komponenten	Etwas Asche, Salz und etwas Holzkohle
Anwendung	Ritual
Dauer	Sofort
Magische Worte	Ritual
Effekt	Durch diesen Zauber wird ein in dieser Dimension befindlicher Dämon zurück in seine Dimension geschickt. Einige Magiebegabte behaupten auch, dass Personen, welche nicht in diese Dimension gehören, damit auch zurück geschickt werden können, doch dies wurde nie bewiesen. Die Opfer verschwanden einfach und wurden nie mehr gesehen. Durch den magischen Kreis aus Holzkohle, Asche und Salz wird der Dämon unbeweglich gemacht und kann, wenn er den Kreis erst einmal betreten hat, diesen nicht mehr ohne Hilfe verlassen. Durch die magischen Worte wird ein Tor zwischen den Dimensionen aufgerissen und der Dämon hinübergeschleudert. Viele Dämonen können aus eigener Kraft unsere Dimension nicht verlassen und freuen sich, wenn sie eine Person kennenlernen, die den Zauber Exorzismus beherrscht. Dadurch ist schon so mancher zu viel Geld und/oder magischen Gegenständen gekommen.
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Allgemeinmagie / Klerikale Magie

FEUERAUGEN

Kosten	10
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	2 Stück Wunderkerzen
Anwendung	Der Zaubernde entzündet die Wunderkerzen, spricht die magischen Worte, nimmt eine in jede Hand, und führt damit kreisende Bewegungen aus
Dauer	Brenndauer der Wunderkerzen
Magische Worte	FULUMBAR IGNITIA
Effekt	Durch das magische Feuer in seinen Händen kann der Zaubernde wilde Tiere und eventuell auch Monster in die Flucht schlagen. Das magische Feuer ist besonders lichtscheuen Monstren wie Orks und Goblins unangenehm. Obwohl diese Rassen das Licht meiden, ist auch dieser Zauber kein hundertprozentiger Schutz gegen sie, da sie in besonderen Situationen ihre Furcht überwinden können. Besonders wirkungsvoll ist der Zauber gegen Untote, die dieses Licht nicht mögen. Schwächere Untote wie Zombies und Skelette ergreifen bei seinem Anblick die Flucht
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Beeinflussungsmagie / Elementarmagie

FEUERBALL I

Kosten	30
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Feuerfinger
Komponenten	Eine Wasserbombe, z.B. kleiner wassergefüllter Luftballon oder eine kleine Plastiktüte. Keine Coladose oder ähnlich harte Gegenstände
Anwendung	Der Zaubernde spricht die magischen Worte und wirft dann die Wasserbombe auf einen oder mehrere Gegner. Der Effekt tritt dann je nach dem ein, ob und was der Zaubernde getroffen hat
Dauer	Die Wasserbombe ist nach dem ersten Wurf nicht mehr magisch
Magische Worte	BALISTO FULUMBAR VAS PERDO MAGIA MORTIS
Effekt	Der Zaubernde lässt einen riesigen Feuerball entstehen, welcher alles was er trifft versengt. Wird ein Spieler direkt von der Wasserbombe getroffen und zerplatzt sie an seinem Körper, so erhält er 3 (drei) Treffer am Körper. Bekommt ein Spieler jedoch nur Wasserspritzer ab, so erhält er 1 (einen) Körpertreffer (Verbrennung). Dies gilt grundsätzlich für jeden getroffenen Spieler, egal ob Freund oder Feind. Natürlich kann sich der Zaubernde hierdurch auch selber verletzen und er hat eine gute Chance sich selbst umzubringen, wenn ihm die Wasserbombe beim Werfen in der Hand platzt (drei Treffer!!). Eine nicht geplatzte Wasserbombe gilt als verpatzter Zauber und darf kein zweites Mal geworfen werden. Ein Feuerball gilt als magische Waffe
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Kampfmagie / Elementarmagie

FEUERBALL II

Kosten	50
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Feuerball I
Komponenten	Eine Wasserbombe, z.B. kleiner wassergefüllter Luftballon oder eine kleine Plastiktüte. Keine Coladose oder ähnlich harte Gegenstände
Anwendung	Der Zaubernde spricht die magischen Worte und wirft dann die Wasserbombe auf einen oder mehrere Gegner. Der Effekt tritt dann je nach dem ein, ob und was der Zaubernde getroffen hat
Dauer	Die Wasserbombe ist nach dem ersten Wurf nicht mehr magisch
Magische Worte	BALISTO FULUMBAR VAS PERDO MAGIA MORTIS CREO GALAD VAS MORTIS
Effekt	Der Zaubernde lässt einen riesigen Feuerball entstehen, welcher alles was er trifft versengt. Wird ein Spieler direkt von der Wasserbombe getroffen und zerplatzt sie an seinem Körper, so erhält er 5 (fünf) Treffer am Körper. Bekommt ein Spieler jedoch nur Wasserspritzer ab, so erhält er 2 (zwei) Körpertreffer (Verbrennung). Dies gilt grundsätzlich für jeden getroffenen Spieler, egal ob Freund oder Feind. Natürlich kann sich der Zaubernde hierdurch auch selber verletzen und er hat eine gute Chance sich selbst umzubringen, wenn ihm die Wasserbombe beim Werfen in der Hand platzt (fünf Treffer!!). Eine nicht geplatzte Wasserbombe gilt als verpatzter Zauber und darf kein zweites Mal geworfen werden. Ein Feuerball gilt als magische Waffe
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Kampfmagie / Elementarmagie

FEUERFINGER

Kosten	5
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit / Fokus
Voraussetzungen	—
Komponenten	*Ein Feuerzeug oder Streichholz*
Anwendung	Der Zaubernde hält den magischen Feuerstein in der rechten Hand. Dann fährt er mit einer weit ausholenden Gebärde mit der linken Hand über die Rechte, krümmt seinen rechten Daumen und das Feuer erscheint
Dauer	Beliebig oft am gleichen Tag
Magische Worte	FULUMBAR
Effekt	Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, eine kleine Flamme in seiner Hand erscheinen zu lassen. Er darf daher, im Gegensatz zu anderen Spielern einen magischen Feuerstein (Feuerzeug) benutzen. Neben diesem praktischen Effekt des Feuermachens dient dieser Zauber auch als Grundlage für mächtige Feuerzauber. Es funktioniert auch mit Streichhölzern, doch sollte das erste Streichholz sich nicht entzünden, so ist der Zauber fehlgeschlagen und muß erneut gesprochen werden
Immunität	Da der Zauber nicht auf eine Person gewirkt wird, ist eine Immunität dagegen nicht möglich
Magiespiegel	Siehe Immunität
Seelenschutz	Siehe Immunität
Bereich	Lehrlingsmagie / Elementarmagie

FEUERSCHILD

Kosten	50
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Ein ca. 3 m langes, runenbedecktes Band
Anwendung	Der Zaubernde legt das Band zu einem geschlossenen Kreis um seinen Standort und spricht die magischen Worte
Dauer	Bis der Zaubernde den Kreis verlässt
Magische Worte	CREO SANCTUM FULUMBAR VAS MAGIA CREO ARAGH FULUMBAR MORTIS MAGIA
Effekt	Der Zaubernde lässt durch die Anwendung dieses Zaubers einen kreisförmigen Feuerwall um sich entstehen. Der Zaubernde selbst ist vor den Flammen geschützt, die nur nach außen hin Hitze abgeben. Jeder der den Zaubernden berührt oder ihn mit einer Nahkampfwaffe trifft kommt dem Zaubernden unweigerlich so nahe, dass er eine Verletzung erleidet. Durch die Hitze der Flammen entsteht beim Angreifer eine Verbrennung, welche eine Wunde am Waffenarm entstehen lässt. Wer gegen Feuer immun ist, wird von diesem Zauber nicht beeinflusst
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzmagie / Elementarmagie

FEUERSCHUTZ I

Kosten	50
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	Ein Kampf
Magische Worte	
Effekt	Schutz vor normalem Feuer
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzmagie / Elementarmagie

FEUERSCHUTZ II

Kosten	100
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Feuerschutz I
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	Ein Kampf
Magische Worte	
Effekt	Schutz vor magischem Feuer
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzmagie / Elementarmagie

FEUERSCHUTZ III

Kosten	150
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Feuerschutz II
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	Ein Kampf
Magische Worte	
Effekt	Schutz vor Drachenodem
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzmagie / Elementarmagie

FEUERSTURM

Kosten	150
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Feuerball II
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	
Magische Worte	
Effekt	Wie Feuerball II, nur 10 Wurfgegenstände á 1 Treffer
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Kampfmagie / Elementarmagie

FLAMMENWAFFE

Kosten	100
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Eine magische Flamme, ein Bernstein
Anwendung	Der Bernstein wird über die Flamme gehalten, danach streicht man mit dem Bernstein über alle Teile der Waffe und spricht dabei die magischen Worte
Dauer	Für einen Kampf
Magische Worte	SANCTUM FULUMBAR LOR ARAGH VAS CREO MANI GALAD ETERNA FULUMBAR MORTIS ELEMENTUM AN TYM KAL PERDO MUTO FULUMBAR CREO FULUMBAR
Effekt	Der Zauber Flammenwaffe bindet das ewige Feuer, durch die magische Flamme aus dem Bernstein freigesetzt, in eine Waffe. Diese Waffe ignoriert für einen Kampf alle Rüstungspunkte, egal ob sie durch normale oder durch magische Rüstung erzeugt werden. Die Energie ist so stark, das man bei einem Treffer trotz Rüstung durch die Hitze allein verletzt wird. Schutzpunkte aus kämpferischer Fähigkeit werden nicht aufgehoben
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Kampfmagie / Elementarmagie

FLUCH

Kosten	20
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Ein paar Tropfen Essig, ein Feuer
Anwendung	Der Zaubernde beschimpft sein Opfer, spricht die magischen Worte und träufelt Essig ins Feuer
Dauer	Ein Tag
Magische Worte	DISCRIM KAL NEX MENTEM
Effekt	Durch die Anwendung dieses Spruchs, kann der Zaubernde einem Feind schaden, ohne selbst erkannt zu werden. Dies ist einer der wenigen Zauber, die gegen einen Anderen wirksam werden, ohne dass dieser beim Zaubern anwesend ist. Der Zaubernde verflucht ihn unter Beisein eines Spielleiters, der dem Betroffenen mitteilt, dass ein Fluch auf ihm lastet. Die Wirkungen eines Fluches können unterschiedlich sein. Sie dürfen den Betroffenen jedoch auf keinen Fall verletzen oder schaden, sie dürfen ihn nur behindern oder ärgern. Die üblichen Flüche sind: • das Opfer darf nur in Reimen sprechen • das Opfer muss alles mit der linken Hand (als Rechtshänder) ausführen • das Opfer darf einen Tag lang nur Wasser trinken Die Wirkung jedes Fluchs muss mit dem Spielleiter abgesprochen werden
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Beeinflussungsmagie / Klerikale Magie

FREUNDSCHAFT

Kosten	20
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Ein kleines Geschenk
Anwendung	Der Zaubernde bietet dem Opfer ein kleines Geschenk an ("Komm, ich lade Dich auf ein Bier ein.") und spricht die magischen Worte, sobald das Geschenk angenommen wurde
Dauer	Einen Tag
Magische Worte	NEX ANIMA OPPRIMO TYM
Effekt	Der Zaubernde kann sich durch diesen Zauber kurzfristig Freunde schaffen. Das Opfer sieht den Zaubernden als guten Freund an, dem er vertraut und dem er auch gerne den einen oder anderen Gefallen tun würde. Dies geht nicht soweit, dass der Zaubernde über sein Opfer befehlen kann, aber sein Opfer wird immer sein bestes tun um ihm zu helfen und ihn zu schützen. Ob der so gewonnene Freund nun wirklich sein Leben oder sein Vermögen für den Zaubernden opfern würde, hängt von dem jeweiligen Charakter ab. So würde z.B. ein Paladin seinen Freund auch mit seinem Leben verteidigen. Ein Ork hingegen hat oftmals weniger freundschaftliche Gefühle und würde daher auch eventuell seinen besten Freund hintergehen. Nachdem der Zauber vorbei ist (nächster Tag), merkt das Opfer nicht unbedingt, dass es verzaubert wurde. Es kann sich nun jedoch ein neues Bild vom Zaubernden schaffen und ihn so behandeln, wie es normalerweise auf ihn reagieren würde. Der Zauber kann aber nur funktionieren, wenn das Opfer vorher auch freiwillig ein Geschenk angenommen hat
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Beeinflussungszauber

FURCHT

Kosten	20
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Eine Trophäe eines früher besiegten Gegners wie z.B. Dämonenhaut, Orkohren, Trollhaare, Knochen, etc. Die Komponenten sind wiederverwendbar
Anwendung	Der Zaubernde spricht die magischen Worte und berührt den Gegner mit seiner Trophäe
Dauer	siehe Effekt
Magische Worte	FHYRRLHEPHANTZ CREO MORTIS ANIMA
Effekt	Durch die Anwendung dieses Zaubers wird der betroffene Charakter in furchtbare Angst vor dem Zaubernden versetzt. Durch den Kontakt mit der Trophäe bekommt das Opfer die Todesangst des besiegten Gegners vermittelt und gerät in Panik. Der betroffene Charakter muss sofort die Flucht ergreifen und darf erst wieder anhalten, wenn der Zaubernde außer Sicht- und Hörweite ist. Dort muss er dann bis 100 zählen, um sich wieder zu beruhigen. Sobald dies eingetreten ist, hat der Zauber seinen Effekt verloren und das Opfer kann dem Zaubernden wieder mit normalen Emotionen entgegentreten
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Kampfmagie / Beeinflussungsmagie

GEISTER SPÜREN

Kosten	5
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit / Fokus
Voraussetzungen	—
Komponenten	—
Anwendung	Der Zaubernde kniet sich auf den Boden, schliesst die Augen und kreutzt die Arme vor der Brust, während er die Formel spricht
Dauer	3 Atemzüge lang
Magische Worte	KALTHERUC
Effekt	Der Zaubernde spürt für 3 Atemzüge ob sich in 2 Schritt Umkreis Geister aufhalten
Immunität	Geister können gegen diesen Zaubner keine Immunität entwickeln
Magiespiegel	Magiespiegel wirkt nicht gegen diesen Zauber
Seelenschutz	Seelenschutz wirkt nicht gegen diesen Zauber
Bereich	Lehrlingszauber

GEWEIHTE WAFFE

Kosten	100 (Charakterpunkte)
Form	— / Ritual / —
Voraussetzungen	Waffe weihen
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	permanent
Magische Worte	
Effekt	Waffe macht (doppelten) Schaden gegen Untote und Dämonen
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Klerikale Magie

GIFT NEUTRALISIEREN

Kosten	30 + unmodifizierte Grundpunkte des zu neutralisierenden Giftes
Form	Spruch / Ritual / —
Voraussetzungen	Gift spüren
Komponenten	Eine Handvoll Salz, eine scharfe Klinge
Anwendung	Der Zaubernde berührt die Wunde mit der Klinge (stumpfe Seite) und bestreut sie mit Salz. Dann spricht er die magischen Worte. Ist das Gift eingeatmet oder gegessen worden, gibt der Zaubernde dem Vergifteten einen Schluck Salzlösung (maximal einen Teelöffel auf einen halben Liter Flüssigkeit) zu trinken
Dauer	Sofort
Magische Worte	TOXIS MOVO CORPOREM SANCTUM CORPOREM MAGIA
Effekt	Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Zaubernde jegliches Gift, welches sich im Organismus eines Charakters befindet, neutralisieren. Das Gift verliert seine Wirkung und dem Patienten geht es schlagartig besser. Ein vorhandenes Schwächegefühl aufgrund längerer Vergiftung kann dadurch natürlich nicht abgebaut werden. Da ist dann zusätzlich liebevolle Pflege angebracht. Neben solchen Giften, welche sich im Organismus eines Charakters befinden, kann der Zaubernde natürlich auch solche neutralisieren, die noch nicht angewendet wurden. So können z.B. vergiftete Speisen neutralisiert werden, oder Giftnadeln an Fallen entschärft werden. In diesem all muss der vergiftete Gegenstand mit dem Salz bestreut werden
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Heilzauber
Besonderes	Dieser Zauber kann nicht in einen Fokus gebunden werden

GIFT SPÜREN

Kosten	5
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Ein ca. 10 cm langes Stäbchen aus hellem Holz (selbst geschnitzt), schwarze Farbe
Anwendung	Der Zaubernde berührte mit dem vorbereiteten Stäbchen den zu untersuchenden Gegenstand (Speise, Trank, Waffe, etc.) und spricht die magischen Worte
Dauer	Bis zur Untersuchung eines Gegenstandes
Magische Worte	TOXIDATHERUC
Effekt	Der Zaubernde kann mit Hilfe dieses Spruches (LARP-)Gift aufspüren. Wenn das magische Stäbchen Gift berührt, wird der Spielleiter dem Zaubernden mitteilen, dass er das Stäbchen schwarz einfärben soll
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Lehrlingsmagie

GLOCKEN DES GLÜCKS

Kosten	
Form	— / — / Fähigkeit
Voraussetzungen	
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	
Magische Worte	
Effekt	
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Koboldmagie
Besonderes	Kann nur intime von Kobolden verliehen werden

GÖTTERBANN

Kosten	250
Form	— / Ritual / —
Voraussetzungen	Auftrag
Komponenten	
Anwendung	durch Ritual
Dauer	
Magische Worte	gemäß Ritual
Effekt	wie Auftrag, nur nicht durch Seelenschutz abwehrbar
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Allgemeinmagie / Klerikale Magie / Beeinflussungsmagie

GÖTTERFLUCH

Kosten	100
Form	— / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Fluch
Komponenten	Ein heiliges Symbol, ein paar Früchte, ein Trankopfer
Anwendung	durch Ritual
Dauer	Permanent
Magische Worte	gemäß Ritual
Effekt	Dieser Zauber versucht das Wohlwollen der Götter (Spielleitung) für den Zaubernden nutzbar zu machen. Der Zaubernde versucht die Götter zu überreden, einen Fluch auf ein bestimmtes Opfer zu legen, sodass dieses Opfer in einer bestimmten Situation auf ganz bestimmte Art und Weise reagieren muss. Oft verwendete Flüche zwingen das Opfer bestimmte Lieder zu singen wenn über ein bestimmtes Thema gesprochen wird oder ähnliches. Wie schon beim Zauber *Fluch* muss das Opfer nicht anwesend sein. Viele Zauberkundige behaupten, dass man das Wohlwollen der Götter durch ein besonders hochwertiges Trankopfer noch steigern kann
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Beeinflussungsmagie / Klerikale Magie

GÖTTLICHE WEISHEITEN

Kosten	50
Form	— / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Ein Trankopfer an die Götter (Spielleitung), z.B. ein Krug Met
Anwendung	durch Ritual oder Fähigkeit
Dauer	Bis zur Antwort des Spielleiters
Magische Worte	gemäß Ritual / Fähigkeit
Effekt	Der Zaubernde stellt mit Hilfe dieses Zaubers eine Verbindung zu den Göttern her, an deren allmächtiges Wissen er eine Frage stellen darf. Die Frage muss sich auf ein Thema beschränken, darf aber kompliziert und ausgiebig sein. Wenn die Frage einmal gestellt ist, darf der Zaubernde keine Nach- und Nebenfragen mehr stellen. Der Spielleiter entscheidet frei, ob er die Frage beantworten möchte oder nicht. Erscheint es ihm richtig, dass diese Information noch nicht preisgegeben werden soll, so verweigern die Götter dem Zaubernden ihre Gnade und bleiben ihm die Antwort schuldig. Meistens geben sie aber zumindest eine kleine Andeutung, welche für das Problem des Zaubernden hilfreich ist. Angeblich beeinflusst die Qualität und Quantität des Trankopfers die Laune der Götter
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Allgemeinmagie / Klerikale Magie

KAMPFSCHUTZ I

Kosten	10
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	weißes Kristallpulver (z.B. Zucker oder Salz)
Anwendung	Der Zaubernde zeichnet mit dem weißen Pulver einen Kreis um sich, und spricht die magischen Worte
Dauer	Ein Kampf
Magische Worte	SANCTUM MAGIA
Effekt	Der Zaubernde kann sich mit Hilfe dieses Zaubers für kurze Zeit eine magische Rüstung erschaffen. Durch diesen Zauber entsteht ein unsichtbares Energiefeld, welches den Zaubernden so effektiv wie eine echte Rüstung schützt. Der Zaubernde erhält 1 zusätzlichen Schutzpunkt, der für die Dauer eines Kampfes anhält. Dieser zusätzliche Schutzpunkt ist jedoch nicht mit einer echten Rüstung kombinierbar. Der Zaubernde kann nur entweder den magischen Schutzpunkt, oder die Schutzpunkte der echten Rüstung nutzen. Beides zusammen ist nicht möglich. Die Schutzpunkte aus kämpferischer Fähigkeit addieren sich jedoch normal zu dem Schutzpunkt aus diesem Zauber
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzzauber

KAMPFSCHUTZ II

Kosten	20
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Kampfschutz I
Komponenten	weißes Kristallpulver (z.B. Zucker oder Salz)
Anwendung	Der Zaubernde zeichnet mit dem weißen Pulver einen Kreis um sich, und spricht die magischen Worte
Dauer	Ein Kampf
Magische Worte	SANCTUM MAGIA SANCTUM CORPOREM
Effekt	Der Zaubernde kann sich mit Hilfe dieses Zaubers für kurze Zeit eine magische Rüstung erschaffen. Durch diesen Zauber entsteht ein unsichtbares Energiefeld, welches den Zaubernden so effektiv wie eine echte Rüstung schützt. Der Zaubernde erhält zwei zusätzliche Schutzpunkte, die für die Dauer eines Kampfes anhalten. Diese zusätzlichen Schutzpunkte sind jedoch nicht mit einer echten Rüstung kombinierbar. Der Zaubernde kann nur entweder die magischen Schutzpunkte, oder die Schutzpunkte der echten Rüstung nutzen. Beides zusammen ist nicht möglich. Die Schutzpunkte aus kämpferischer Fähigkeit addieren sich jedoch normal zu den Schutzpunkten aus diesem Zauber
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzzauber

KAMPFSCHUTZ III

Kosten	30
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Kampfschutz II
Komponenten	weißes Kristallpulver (z.B. Zucker oder Salz)
Anwendung	Der Zaubernde zeichnet mit dem weißen Pulver einen Kreis um sich, und spricht die magischen Worte
Dauer	Ein Kampf
Magische Worte	SANCTUM MAGIA SANCTUM CORPOREM CREO SANCTUM
Effekt	Der Zaubernde kann sich mit Hilfe dieses Zaubers für kurze Zeit eine magische Rüstung erschaffen. Durch diesen Zauber entsteht ein unsichtbares Energiefeld, welches den Zaubernden so effektiv wie eine echte Rüstung schützt. Der Zaubernde erhält drei zusätzliche Schutzpunkte, die für die Dauer eines Kampfes anhalten. Diese zusätzlichen Schutzpunkte sind jedoch nicht mit einer echten Rüstung kombinierbar. Der Zaubernde kann nur entweder die magischen Schutzpunkte, oder die Schutzpunkte der echten Rüstung nutzen. Beides zusammen ist nicht möglich. Die Schutzpunkte aus kämpferischer Fähigkeit addieren sich jedoch normal zu den Schutzpunkten aus diesem Zauber
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzzauber

KAMPFSCHUTZ IV

Kosten	40
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Kampfschutz III
Komponenten	weißes Kristallpulver (z.B. Zucker oder Salz)
Anwendung	Der Zaubernde zeichnet mit dem weißen Pulver einen Kreis um sich, und spricht die magischen Worte
Dauer	Ein Kampf
Magische Worte	SANCTUM MAGIA SANCTUM CORPOREM CREO SANCTUM CORPOREM MAGIA
Effekt	Der Zaubernde kann sich mit Hilfe dieses Zaubers für kurze Zeit eine magische Rüstung erschaffen. Durch diesen Zauber entsteht ein unsichtbares Energiefeld, welches den Zaubernden so effektiv wie eine echte Rüstung schützt. Der Zaubernde erhält vier zusätzliche Schutzpunkte, die für die Dauer eines Kampfes anhalten. Diese zusätzlichen Schutzpunkte sind jedoch nicht mit einer echten Rüstung kombinierbar. Der Zaubernde kann nur entweder die magischen Schutzpunkte, oder die Schutzpunkte der echten Rüstung nutzen. Beides zusammen ist nicht möglich. Die Schutzpunkte aus kämpferischer Fähigkeit addieren sich jedoch normal zu den Schutzpunkten aus diesem Zauber
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzzauber

KAMPFSCHUTZ V

Kosten	50
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Kampfschutz IV
Komponenten	weißes Kristallpulver (z.B. Zucker oder Salz)
Anwendung	Der Zaubernde zeichnet mit dem weißen Pulver einen Kreis um sich, und spricht die magischen Worte
Dauer	Ein Kampf
Magische Worte	SANCTUM MAGIA SANCTUM CORPOREM CREO SANCTUM CORPOREM MAGIA CREO CORPOREM
Effekt	Der Zaubernde kann sich mit Hilfe dieses Zaubers für kurze Zeit eine magische Rüstung erschaffen. Durch diesen Zauber entsteht ein unsichtbares Energiefeld, welches den Zaubernden so effektiv wie eine echte Rüstung schützt. Der Zaubernde erhält fünf zusätzliche Schutzpunkte, die für die Dauer eines Kampfes anhalten. Diese zusätzlichen Schutzpunkte sind jedoch nicht mit einer echten Rüstung kombinierbar. Der Zaubernde kann nur entweder die magischen Schutzpunkte, oder die Schutzpunkte der echten Rüstung nutzen. Beides zusammen ist nicht möglich. Die Schutzpunkte aus kämpferischer Fähigkeit addieren sich jedoch normal zu den Schutzpunkten aus diesem Zauber
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzzauber

KAMPFSCHUTZ VI

Kosten	60
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Kampfschutz V
Komponenten	weißes Kristallpulver (z.B. Zucker oder Salz)
Anwendung	Der Zaubernde zeichnet mit dem weißen Pulver einen Kreis um sich, und spricht die magischen Worte
Dauer	Ein Kampf
Magische Worte	SANCTUM MAGIA SANCTUM CORPOREM CREO SANCTUM CORPOREM MAGIA CREO CORPOREM VAS MAGIA
Effekt	Der Zaubernde kann sich mit Hilfe dieses Zaubers für kurze Zeit eine magische Rüstung erschaffen. Durch diesen Zauber entsteht ein unsichtbares Energiefeld, welches den Zaubernden so effektiv wie eine echte Rüstung schützt. Der Zaubernde erhält sechs zusätzliche Schutzpunkte, die für die Dauer eines Kampfes anhalten. Diese zusätzlichen Schutzpunkte sind jedoch nicht mit einer echten Rüstung kombinierbar. Der Zaubernde kann nur entweder die magischen Schutzpunkte, oder die Schutzpunkte der echten Rüstung nutzen. Beides zusammen ist nicht möglich. Die Schutzpunkte aus kämpferischer Fähigkeit addieren sich jedoch normal zu den Schutzpunkten aus diesem Zauber
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzzauber

KOBOLDBLITZ

Kosten	
Form	— / — / Fähigkeit
Voraussetzungen	
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	
Magische Worte	
Effekt	
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Koboldmagie
Besonderes	Kann nur intime von Kobolden verliehen werden

KOBOLDGLÜCK

Kosten	
Form	— / — / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	**Essbare Goldmünzen**
Anwendung	Der Zaubernde konzentriert sich und lässt in seiner Handfläche eine Münze aus essbarem Koboldgold erscheinen. Diese gibt er an das Opfer, welches die Münze essen muß
Dauer	15 Minuten
Magische Worte	—
Effekt	Das Opfer fühlt sich glücklich und vergisst für die Dauer der Wirkung alle Sorgen. Es ist nicht aggressiv, versucht Konflikten eher auszuweichen. Manche sitzen nur lächelnd in der Ecke, einige umarmen spontan alle möglichen Personen, je nach Naturell
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Koboldmagie
Besonderes	Kann nur intime von Kobolden verliehen werden

KOBOLDKLINGE

Kosten	
Form	— / — / Fähigkeit
Voraussetzungen	
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	
Magische Worte	
Effekt	
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Koboldmagie
Besonderes	Kann nur intime von Kobolden verliehen werden

KOBOLDSTÄRKE

Kosten	
Form	— / — / Fähigkeit
Voraussetzungen	
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	
Magische Worte	
Effekt	
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Koboldmagie
Besonderes	Kann nur intime von Kobolden verliehen werden

KÖRPER HEILEN

Kosten	30
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Wunde heilen
Komponenten	Wundsalbe, heilende Dämpfe (Räucherstäbchen oder Feuer in dem Kräuter verbrannt werden)
Anwendung	Der Zaubernde versorgt und pflegt jede Wunde und lässt den Verletzten die heilenden Dämpfe einatmen
Dauer	Der Effekt tritt sofort ein
Magische Worte	CREO CORPOREM MOVO VAS MEDICAM MAGIA
Effekt	Die Anwendung dieses Zaubers heilt alle Verletzungen eines Charakters, egal wie viel Körperzonen betroffen sind. Die Wunden heilen sofort und behindern den Charakter nicht weiter. Natürlich lässt dieser Zauber keine abgeschlagenen Körperteile nachwachsen und auch Knochenverletzungen, welche nicht gerichtet wurden, wachsen auch nicht korrekt zusammen. Darüber hinaus hält ein Lebewesen diesen Zauber nicht unbegrenzt aus. Bei zu häufiger Anwendung innerhalb von 24 Stunden kommt es zu folgenden Auswirkungen: 1. Anwendung => leichte Erschöpfung 2. Anwendung => schwere Erschöpfung für 1 Stunde 3. Anwendung => extrem geschwächt für 2 Stunden 4. Anwendung => nicht aufnahmefähig, verwirrt für 3 Stunden 5. Anwendung => Bewusstlosigkeit bis Koma für 4 Stunden 6. Anwendung => Tod
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Heilzauber

KRANKHEIT

Kosten	30
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Ein wenig Rauch, etwas Holzkohle
Anwendung	Der Zaubernde hält seine Hände über den Rauch und schwärzt sie mit Holzkohle ein
Dauer	siehe Effekt
Magische Worte	DES MENTEM CARZUM CORPOREM CREO MORTIS
Effekt	Durch den Rauch werden die negativen Kräfte der Erde und des Feuers freigesetzt und durch die Markierung mit der Holzkohle sichtbar gemacht. Wenn ein Opfer mit der so eingeschwärzten Hand auf blanker Haut berührt wird, so spürt es zunächst nichts. Einen Tag später verliert das Opfer alle eventuell vorhandenen Schutzpunkte durch Kämpferische Fähigkeit. Am zweiten Tag ist das Opfer dann so schwach, dass es keine Zweihandwaffen oder Rüstung tragen kann die schwerer als Lederrüstung ist. Wenn das Opfer dann nicht geheilt wird, ist es am Morgen des dritten Tages tot
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Kampfmagie / Nekromantie

LÄHMUNG

Kosten	40
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Ein Bündel kleiner Zweige, ein Stück Schnur
Anwendung	Der Zaubernde verschnürt das Zweigbündel mit der Schnur, spricht die magischen Worte, und nimmt das Bündel in beide Hände
Dauer	Die Wirkung hält solange an, wie der Zaubernde das Bündel fest in beiden Händen hält und in Sichtweite des Opfers bleibt
Magische Worte	CORPOREM CARZUM VAS MAGIA AN MOVO OPPRIMO MAGIA
Effekt	Durch diese symbolische Fesselung lähmt der Zaubernde das Opfer. Dieses muss sofort auf der Stelle verharren und darf keine Bewegung mehr ausführen, und auch nicht mehr sprechen. Die Lähmung hält an, solange der Zaubernde den Spruch aufrecht erhält. Natürlich kann die Magie auch von Dritten unterbrochen werden, welche z.B. dem Zaubernden das Bündel entreißen
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Kampfmagie / Elementarmagie

LEBEN FÜR LEBEN

Kosten	250
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	
Magische Worte	
Effekt	Ein Charakter gibt sein Leben für einen toten Charakter. Dadurch lebt sieser wieder und der Zaubernde ist UNWIEDERBRINGLICH tot
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Heilmagie / Klerikale Magie

LICHT

Kosten	5
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	*Taschenlampe, chemischer Lichtstab oder ähnliches*
Anwendung	Der Zaubernde hebt die rechte Hand mit dem Leuchtstab zu Sonne oder Mond und spricht die magischen Worte
Dauer	Bis der Zauber aufgehoben wird (z.B. Taschenlampe ausgeschaltet wird)
Magische Worte	IGNITIA
Effekt	Der Zaubernde kann mit Hilfe dieses Zaubers sehr gutes, magisches Licht entstehen lassen. Im Gegensatz zu anderen Charakteren darf er daher eine Taschenlampe benutzen
Immunität	Eine Immunität ist sinnlos, da der Zauber nicht auf Personen gewirkt wird
Magiespiegel	siehe Immunität
Seelenschutz	siehe Immunität
Bereich	Lehrlingsmagie

LÖSEN

Kosten	10
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	**Eine Klinge**
Anwendung	Der Zaubernde führt die Klinge am Opfer vorbei und spricht die magischen Worte
Dauer	Sofort
Magische Worte	CARZUM AN
Effekt	Durch diesen Zauber ist der Zaubernde in der Lage, körperbeeinflussende Zauber aufzuheben, wie zum Beispiel *Mentaler Nagel, Binden, Voodoo* und so weiter
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Heilzauber

MAGIE AUFHEBEN

Kosten	20 + Punkte des aufzuhebenden Zaubers
Form	Spruch / Ritual / —
Voraussetzungen	Magie identifizieren
Komponenten	Ein kleiner Holzstab (ca. 20 cm), in den Runen eingeschnitzt sind
Anwendung	Der Zaubernde spricht die magischen Worte, berührt die Person oder den Gegenstand, deren oder dessen Magie er aufheben möchte, und zerbricht den Stab
Dauer	Der Effekt tritt sofort ein
Magische Worte	VAS MAGIA PERDO MAGIA
Effekt	Durch diesen Zauber kann der Zaubernde die Magie von Gegenständen, bzw. Personen aufheben bzw. negieren. Die Wirkung des Spruches erstreckt sich nur auf normale Zauber, nicht aber auf permanente Zauber, magische Fähigkeiten, oder magische Gegenstände. Der Zaubernde muss, damit die Wirkung des Zaubers eintritt, das Ziel der gegnerischen Magie mit dem Stab berühren, um eine Verbindung zwischen der gegnerischen Magie und dem Stab zu erzeugen. Möchte er z.B. einen Schutzzauber aufheben, so muss er die geschützte Person berühren, um ein magisches Schloss zu negieren, muss er das Schloss berühren, etc... Der Zaubernde kann nur solche Zauber aufheben, die noch andauern, d.h. die noch nicht vorbei sind. So kann z.B. niemals der Zauber "Wunden heilen" aufgehoben werden, da mit der Wundheilung der Zauber abgeschlossen ist, und keine Wirkung mehr hat. Es können daher grundsätzlich keine Zauber aufgehoben werden, welche die Dauer "sofort" besitzen
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Allgemeinmagie / Klerikale Magie
Besonderes	Dieser Zauber kann nicht in einen Fokus gebunden werden

MAGIE IDENTIFIZIEREN

Kosten	30 + Punkte des zu identifizierenden Zaubers
Form	Spruch / Ritual / —
Voraussetzungen	Magie spüren
Komponenten	Die Wurzel eines alten Baumes
Anwendung	Der Zaubernde hält die Hände mit der Wurzel über den zu untersuchenden Gegenstand/die zu untersuchende Person und spricht die magischen Worte
Dauer	Bis zur Untersuchung eines Gegenstandes oder einer Person
Magische Worte	KAL MAGIA INTELLEXTHERUC MOVO INTELLEX MENTEM
Effekt	Der oder die auf einem Gegenstand oder einer Person liegenden Zauber werden identifiziert, und zwar der schwächste zuerst
Immunität	Immunität wirkt nicht, da ein Zauber überprüft wird, nicht die Person oder der Gegenstand
Magiespiegel	Magiespiegel wirkt, der Zaubernde erkennt die auf ihm selbst liegenden Zauber
Seelenschutz	Seelenschutz wirkt nicht gegen diesen Zauber
Bereich	Allgemeinmagie / Klerikale Magie
Besonderes	Dieser Zauber kann nicht in einen Fokus gebunden werden

MAGIE SPÜREN

Kosten	5
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	---
Anwendung	Der Zaubernde legt beide Hände übereinander (die Rechte zuerst) auf den Gegenstand oder über eine Person und spricht die magischen Worte. Er konzentriert sich zehn Atemzüge und gibt dann das Ergebnis bekannt
Dauer	Bis zur Untersuchung eines Gegenstandes
Magische Worte	MAGIATHERUC
Effekt	Der Zaubernde kann mit diesem Spruch die magische Aura von Gegenständen oder Personen spüren. Der Spielleiter teilt ihm das Ergebnis der Untersuchung mit. Er kann aber nur erfahren ob ein Gegenstand magisch ist oder nicht, nicht welche Art von Magie in ihm steckt; ebenso kann er nur erfahren ob eine Person magisch begabt ist oder es sich um ein magisches Wesen handelt und nicht wie stark sie im magischen Bereich ist oder welches der genannten Fälle nun vorliegt. Der Zauber spricht auch dann positiv an, wenn die Person unter einem Zauber steht
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Lehrlingsmagie

MAGIE ÜBERTRAGEN

Kosten	50+ doppelte Punkte die übertragen werden sollen
Form	Spruch / Ritual / —
Voraussetzungen	—
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	
Magische Worte	
Effekt	damit kann magische Energie von einem Charakter auf einen anderen übertragen werden
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Allgemeinmagie
Besonderes	Dieser Zauber kann nicht in einen Fokus gebunden werden

MAGIE ZERSTÖREN

Kosten	40 + Punkte des zu zerstörenden Zaubers
Form	Spruch / Ritual / —
Voraussetzungen	Magie aufheben
Komponenten	Schwarzes und weißes Pulver
Anwendung	Das schwarze und das weiße Pulver werden abwechselnd über einen magischen Gegenstand gestreut, dabei spricht man die magischen Worte
Dauer	Sofort
Magische Worte	CREO MAGIA OPPRIMO MAGIA MUTO MAGIA PERDO MAGIA
Effekt	Durch das schwarze und das weiße Pulver wird die magische Energie in einem *nicht* permanent magischen Gegenstand in zwei verschiedene Richtungen gezwungen, zu Licht und Schatten. Durch diese Beanspruchung ist es der Magie nicht möglich in diesem Gegenstand zu verbleiben. Sie löst sich auf. Natürlich kann man mit diesem Spruch auch Verzauberungen von Personen aufheben wie mit dem Spruch *Magie aufheben*
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Allgemeinmagie / Klerikale Magie
Besonderes	Dieser Zauber kann nicht in einen Fokus gebunden werden

MAGIERAUB

Kosten	100+ Häfte der Punkte die geraubt werden sollen
Form	Spruch / Ritual / —
Voraussetzungen	Magie übertragen
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	
Magische Worte	
Effekt	Damit wird einem nicht freiwilligem Opfer magische Energie gestohlen
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Allgemeinmagie
Besonderes	Dieser Zauber kann nicht in einen Fokus gebunden werden

MAGIESICHERUNG

Kosten	30 + 2x Punkte des zu sichernden Zaubers
Form	Spruch / Ritual / —
Voraussetzungen	—
Komponenten	Etwas Baumharz, drei Haare des Zaubernden
Anwendung	Der Zaubernde wendet den Zauber an, welcher gesichert werden soll. Dann klebt er die drei Haare mit etwas Harz an den Träger der Magie (Person oder Gegenstand), und spricht die magischen Worte
Dauer	Bis zum Ablaufen des zu schützende Zaubers (nicht möglich bei permanent oder sofort wirkenden Zaubern)
Magische Worte	OPPRIMO PERDO MAGIA MANI SANCTUM TYM
Effekt	Der Zaubernde kann mit Hilfe dieses Spruches seine Magie gegen Aufhebung (Magie aufheben/zerstören) schützen. Solange der Zauber effektiv ist, kann der geschützte Zauber nicht aufgehoben, bzw. auf andere Weise zerstört werden. Der Schutz dieses Zaubers erstreckt sich auf alle Zauber, die ansonsten aufgehoben werden könnten, also solche, welche längere Zeit andauern, oder vom Zaubernden aufrechterhalten werden können, also nicht für permanente Zauber. Läuft die Dauer des geschützten Zaubers ab, so hört auch die Magiesicherung auf zu wirken. Der Zauber "Magiesicherung" kann selbst nicht aufgehoben oder negiert werden. Er kann jedoch vom Zaubernden selbst aufgehoben werden
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Allgemeinmagie
Besonderes	Dieser Zauber kann nicht in einen Fokus gebunden werden

MAGIESPIEGEL

Kosten	40
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Ein kleiner Spiegel
Anwendung	Der Zaubernde hält sich den Spiegel vor sein Gesicht und spricht die magischen Worte
Dauer	Bis zur Anwendung
Magische Worte	CREO SANCTUM MUTO CORPOREM VAS MENTEM IGNITIA ETERNA
Effekt	Durch diesen Zauber erzeugt der Zaubernde ein magisches Kraftfeld um sich welches den ersten Zauberspruch, welcher auf den Zaubernden gerichtet ist auf den Angreifer zurückwirft, so dass dieser den Zauber zu spüren bekommt. Dabei ist es völlig egal, welche Art von Zauber dies ist, selbst Heilzauber werden gespiegelt, was unter Umständen zu echten Problemen führen kann
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Kampfzauber / Schutzzauber

MAGISCHE RÜSTUNG I

Kosten	20
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Ein Stück weiches Leder
Anwendung	Der Zaubernde berührt mit den Komponenten alle fünf Körperzonen und spricht die magischen Worte
Dauer	Ein Tag
Magische Worte	CREO SANCTUM CORPOREM MAGIA
Effekt	Mit Hilfe dieses Zaubers schafft der Zaubernde ein Kraftfeld, welches, gleich einer Rüstung, den ganzen Tag Schutz bietet. Das Kraftfeld ist unsichtbar und schwerelos. Der Schutzpunkt aus diesem Zauber kann nicht mit einer normalen Rüstung oder magischem Kampfschutz kombiniert werden. Er addiert sich jedoch zu Schutzpunkten aus kämpferischer Fähigkeit
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzzauber

MAGISCHE RÜSTUNG II

Kosten	40
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Magische Rüstung I
Komponenten	Ein Stück hartes Leder
Anwendung	Der Zaubernde berührt mit den Komponenten alle fünf Körperzonen und spricht die magischen Worte
Dauer	Ein Tag
Magische Worte	CREO SANCTUM CORPOREM MAGIA OPPRIMO PERDO AN MORTIS
Effekt	Mit Hilfe dieses Zaubers schafft der Zaubernde ein Kraftfeld, welches, gleich einer Rüstung, den ganzen Tag Schutz bietet. Das Kraftfeld ist unsichtbar und schwerelos. Die zwei Schutzpunkte aus diesem Zauber können nicht mit einer normalen Rüstung oder magischem Kampfschutz kombiniert werden. Sie addieren sich jedoch zu den Schutzpunkten aus kämpferischer Fähigkeit
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzzauber

MAGISCHE RÜSTUNG III

Kosten	70
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Magische Rüstung II
Komponenten	Etwas Kettengeflecht (ein paar Kettenringe)
Anwendung	Der Zaubernde berührt mit den Komponenten alle fünf Körperzonen und spricht die magischen Worte
Dauer	Ein Tag
Magische Worte	CREO SANCTUM CORPOREM MAGIA OPPRIMO PERDO AN MORTIS NEX DISCRIM AN TYM RE CORPOREM
Effekt	Mit Hilfe dieses Zaubers schafft der Zaubernde ein Kraftfeld, welches, gleich einer Rüstung, den ganzen Tag Schutz bietet. Das Kraftfeld ist unsichtbar und schwerelos. Die drei Schutzpunkte aus diesem Zauber können nicht mit einer normalen Rüstung oder magischem Kampfschutz kombiniert werden. Sie addieren sich jedoch zu den Schutzpunkten aus kämpferischer Fähigkeit
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzzauber

MAGISCHE RÜSTUNG IV

Kosten	100
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Magische Rüstung III
Komponenten	Etwas Kettengeflecht (ein paar Kettenringe)
Anwendung	Der Zaubernde berührt mit den Komponenten alle fünf Körperzonen und spricht die magischen Worte
Dauer	Ein Tag
Magische Worte	CREO SANCTUM CORPOREM MAGIA OPPRIMO PERDO AN MORTIS NEX DISCRIM AN TYM RE CORPOREM NEX MORTIS KAL SANCTUM VAS MENTEM
Effekt	Mit Hilfe dieses Zaubers schafft der Zaubernde ein Kraftfeld, welches, gleich einer Rüstung, den ganzen Tag Schutz bietet. Das Kraftfeld ist unsichtbar und schwerelos. Die vier Schutzpunkte aus diesem Zauber können nicht mit einer normalen Rüstung oder magischem Kampfschutz kombiniert werden. Sie addieren sich jedoch zu den Schutzpunkten aus kämpferischer Fähigkeit
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzzauber

MAGISCHE RÜSTUNG V

Kosten	150
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Magische Rüstung IV
Komponenten	Ein Stück Rüstungsblech
Anwendung	Der Zaubernde berührt mit den Komponenten alle fünf Körperzonen und spricht die magischen Worte
Dauer	Ein Tag
Magische Worte	CREO SANCTUM CORPOREM MAGIA OPPRIMO PERDO AN MORTIS NEX DISCRIM AN TYM RE CORPOREM NEX MORTIS KAL SANCTUM VAS MENTEM MOVO SANCTUM CORPOREM VAS OPPRIMO DISCRIM RE MORTIS NEX MORTIS
Effekt	Mit Hilfe dieses Zaubers schafft der Zaubernde ein Kraftfeld, welches, gleich einer Rüstung, den ganzen Tag Schutz bietet. Das Kraftfeld ist unsichtbar und schwerelos. Die fünf Schutzpunkte aus diesem Zauber können nicht mit einer normalen Rüstung oder magischem Kampfschutz kombiniert werden. Sie addieren sich jedoch zu den Schutzpunkten aus kämpferischer Fähigkeit
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzzauber

MAGISCHE RÜSTUNG VI

Kosten	200
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Magische Rüstung V
Komponenten	Ein Stück Rüstungsblech
Anwendung	Der Zaubernde berührt mit den Komponenten alle fünf Körperzonen und spricht die magischen Worte
Dauer	Ein Tag
Magische Worte	CREO SANCTUM CORPOREM MAGIA OPPRIMO PERDO AN MORTIS NEX DISCRIM AN TYM RE CORPOREM NEX MORTIS KAL SANCTUM VAS MENTEM MOVO SANCTUM CORPOREM VAS OPPRIMO DISCRIM RE MORTIS NEX MORTIS VAS SANCTUM MUTO CORPOREM MANI SANCTUM PERDO MANI DES DISCRIM
Effekt	Mit Hilfe dieses Zaubers schafft der Zaubernde ein Kraftfeld, welches, gleich einer Rüstung, den ganzen Tag Schutz bietet. Das Kraftfeld ist unsichtbar und schwerelos. Die sechs Schutzpunkte aus diesem Zauber können nicht mit einer normalen Rüstung oder magischem Kampfschutz kombiniert werden. Sie addieren sich jedoch zu den Schutzpunkten aus kämpferischer Fähigkeit
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzzauber

MAGISCHE SUCHE

Kosten	20
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Ein Stück klares Glas, ein Stück Metall
Anwendung	Der Zaubernde nimmt die Komponenten in beide Hände, spricht die magischen Worte und dreht sich langsam im Kreis
Dauer	Bis zum Ergebnis
Magische Worte	KAL INTELLEX MOVO MENTEM
Effekt	Der Zaubernde kann durch diesen Zauber Gegenstände aufspüren und ihren ungefähren Aufenthaltsort bestimmen. Der Zaubernde versucht hierbei einen magischen Kontakt zu dem gesuchten Gegenstand herzustellen. Er kann mit diesem Zauber nur Dinge suchen, welche ihm bekannt sind und zu denen er in einer persönlichen Beziehung steht. Das heißt, er muss den Gegenstand mindestens einmal berührt und gesehen haben. Was der Zaubernde bei seiner Suche herausfindet, bestimmt die Spielleitung. Die Auskunft der Spielleitung kann sehr genau sein wie z.B. "Du spürst, dass jener Barbar dort Deinen Met im Magen hat.", kann aber auch ungenau sein, wie z.B. "Du spürst, dass der Gegenstand nicht im Haus ist." Ist die Spielleitung der Meinung, dass der Gegenstand zu weit entfernt ist, oder dass andere Faktoren den Kontakt beeinträchtigen, kann die Auskunft auch völlig verweigert werden
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Allgemeinmagie / Klerikale Magie

MAGISCHE WAFFE I

Kosten	10
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Ca. 100 ml klares Quellwasser, ein Stück Tuch, welches schon einmal einen permanent magischen Gegenstand berührt hat, ein Stück rotes Band
Anwendung	Der Zaubernde reinigt die Waffe mit dem besonderen Wasser und reibt sie mit dem Tuch ab (Das Tuch verliert danach seine Fähigkeit). Dabei spricht er die magischen Worte und bindet deutlich sichtbar das rote Band an die Klinge
Dauer	Ein Kampf
Magische Worte	LOR MUTO
Effekt	Durch diesen Zauber kann der Zaubernde eine normale Waffe für kurze Zeit "magisch" werden lassen. Für die Dauer eines Kampfes verhält sich die Waffe wie eine magische Waffe, das heißt, sie ist praktisch gegen alle Gegner wirksam. Dies ist besonders wichtig da manche Gegner, wie z.B. Dämonen und manche Untoten nur mit magischen Waffen verletzt werden können. Das rote Band dient als Signal, dass die Waffe als magisch gilt. Es ist aber trotzdem ratsam, seine Gegner im Kampf darauf hinzuweisen, dass man eine magische Waffe führt. Am Ende des Kampfes nimmt man das Band ab und die Waffe gilt wieder als normal
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Allgemeinmagie

MAGISCHE WAFFE II

Kosten	30
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Magische Waffe I
Komponenten	Ein Stück rotes Band, einen permanent magischen Gegenstand, einen Edelstein
Anwendung	Der Zaubernde streicht abwechselnd mit dem magischen Gegenstand (der Gegenstand kann nur einmal innerhalb von 24 Stunden für einen solchen Vorgang genutzt werden) und dem Edelstein über die Waffe. Dabei spricht er die magischen Worte und bindet deutlich sichtbar das rote Band an die Klinge
Dauer	Ein Tag
Magische Worte	CREO GALAD MUTO PERDO VAS GALAD
Effekt	Durch diesen Zauber kann der Zaubernde eine normale Waffe für einen Tag "magisch" werden lassen. Für die Dauer eines Tages verhält sich die Waffe wie eine magische Waffe, das heißt, sie ist praktisch gegen alle Gegner, wie z.B. Dämonen und manche Untoten nur mit magischen Waffen verletzt werden können. Das rote Band dient als Signal, dass die Waffe als magisch gilt. Es ist aber trotzdem ratsam, seine Gegner im Kampf darauf hinzuweisen, dass man eine magische Waffe führt. Am Ende des Tages nimmt man das Band ab und die Waffe gilt wieder als normal
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Allgemeinmagie

MAGISCHER GEGENSTAND

Kosten	50 + Punkte des einzubindenden Zaubers
Form	— / Ritual / —
Voraussetzungen	Magische Waffe II
Komponenten	Etwas Erde, etwas Wasser, ein kleines Feuer und ein Fokus
Anwendung	durch Ritual
Dauer	Permanent
Magische Worte	gemäß Ritual
Effekt	Durch diesen Zauber kann der Zaubernde einen *permanent* magischen Gegenstand erschaffen. Dieser Gegenstand muss von der Spielleitung abgenommen werden, da diese das zum Gegenstand gehörende Zertifikat ausgibt, damit der Gegenstand auch den Besitzer wechseln kann. Um einen Gegenstand permanent magisch zu machen, also mit einem Zauber zu versehen, braucht der Zaubernde genügend freie Charakterpunkte, welche auch vom Auftraggeber aufgebracht werden können, da Charakterpunkte in Höhe des verlangten Zaubers permanent in den Gegenstand gebunden werden müssen. Eine Waffe, welche einen Zauber auf sich liegen hat, gilt im Kampf dennoch nicht als „Magische Waffe“ wenn sie nicht zusätzlich mit dem gleichnamigen Zauber besetzt ist. Bei der Erzeugung dieses Gegenstandes verliert *jeder* Teilnehmer des Rituals Charakterpunkte in voller Höhe des jeweiligen Zaubers
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Allgemeinmagie
Besonderes	Dieser Zauber kann nicht in einen Fokus gebunden werden

MAGISCHER RIEGEL

Kosten	10
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Ein Stück Draht, ca. 30 cm
Anwendung	Der Zaubernde berührt kurz das Schloss, biegt dann den Draht zu einem geschlossenen Kreis und spricht die magischen Worte
Dauer	Solange der Zaubernde sich nicht weiter als zehn Schritte vom Schloss entfernt, und dabei den Drahtkreis in beiden Händen hält
Magische Worte	CORPOREM OPPRIMO
Effekt	Mit diesem Zauber kann der Zaubernde eine Tür oder ein anderes Schloss verschlossen halten, solange er sich darauf konzentriert. Der verschlossene Gegenstand widersteht in dieser Zeit jedem normalen Öffnungsversuch. Die einzige Möglichkeit das Schloss zu öffnen, ist in diesem Zeitraum der Spruch "Magie aufheben", welcher den Zauber bricht. Allerdings bleibt immer noch die Möglichkeit, die Tür oder die Kiste aufzubrechen, sprich zu zertrümmern. Der Spruch ist immer dann nützlich, wenn man seine Ruhe vor anderen haben will, oder auf der Flucht eine "gut verschlossene Tür" zwischen sich und den Feind bringen möchte
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Allgemeinmagie

MAGISCHER SCHUTZ

Kosten	30
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Eine Prise Staub von einem sehr harten Stein
Anwendung	Der Zaubernde spricht die magischen Worte und bestreut den Empfänger mit dem Staub
Dauer	Ein Tag
Magische Worte	SANCTUM ARAGH AN TYM MANI CORPOREM
Effekt	Durch diesen Zauber verleiht der Zaubernde einem Anderen einen zusätzlichen Schutzpunkt. Dieser bleibt einen ganzen Tag bestehen. Der Schutzpunkt addiert sich zu den anderen Schutzpunkten, welche der Empfänger eventuell bereits hat. Die mehrfache, gleichzeitige Anwendung dieses Zaubers auf den gleichen Charakter ist nicht möglich, da eine weitere Anwendung keinen zweiten Schutzpunkt bringt. Der Zaubernde kann diesen Zauber nicht an sich selbst anwenden
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Beeinflussungsmagie / Schutzmagie

MAGISCHER SEGEN

Kosten	20
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Ein geweihter oder heiliger Gegenstand
Anwendung	Der Zaubernde berührt den Empfänger mit dem Gegenstand und spricht die magischen Worte
Dauer	Ein Kampf
Magische Worte	IGNITIA MENTEM MAGIA SANCTUM
Effekt	Der betroffene Charakter erhält für die Dauer eines Kampfes einen zusätzlichen Schutzpunkt. Es können nicht mehrere magische Segen auf ein und dieselbe Person gesprochen werden. Jeder kann nur maximal einen zusätzlichen Schutzpunkt durch diesen Spruch erhalten. Der Zaubernde kann sich nicht selber segnen
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Beeinflussungsmagie / Schutzmagie / Klerikale Magie

MAGISCHER ZIRKEL

Kosten	20
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Farbiger Kreidestaub
Anwendung	Der Zaubernde zeichnet einen Kreis mit dem Kreidestaub und versieht ihn mit magischen Symbolen. Dabei spricht er die magischen Worte
Dauer	siehe Effekt
Magische Worte	CREO SANCTUM OPPRIMO CREATURA
Effekt	Durch den magischen Kreis mit den magischen Symbolen wird ein Bereich erschaffen, in den zwar magische Wesen hinein können, aber nicht mehr hinaus. Dieser Zauber ist sehr wichtig um Dämonen zu beschwören und auch Grundvoraussetzung für den Zauberspruch *Wiederbeleben*. Ohne das der Zaubernde oder jemand anders von außen den magischen Zirkel zerstört, kann das darin gefangene Wesen nicht ausbrechen
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzzauber

MAGISCHES SCHLOSS

Kosten	30
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Magischer Riegel
Komponenten	Ein Stück Draht, etwas Bienenwachs
Anwendung	Der Zaubernde biegt den Draht zu einem Knoten, und umgibt den Knoten mit Bienenwachs. Dann spricht er die magischen Worte und bringt das Zeichen der Spielleitung an das Schloss an
Dauer	Ein Tag
Magische Worte	CREO CORPOREM SANCTUM AN TYM OPPRIMO
Effekt	Der Zaubernde erschafft mit Hilfe dieses Zaubers ein Schloss, welches nur von ihm selbst geöffnet werden kann. Das magische Schloss kann an jedem normalerweise verschließbaren Gegenstand, z.B. Türen, Kisten, Taschen, Flaschen, Fenstern, etc. angebracht werden. Der betroffene Gegenstand gilt für die Dauer des Zaubers als fest verschlossen, und kann nicht mit konventionellen Mitteln geöffnet werden. Der Gegenstand kann jedoch zerstört, bzw. aufgebrochen werden. Der Zaubernde kann das Schloss, solange die Dauer anhält, beliebig oft öffnen und schließen
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Allgemeinmagie

MEISTERSCHUTZ

Kosten	100
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Etwas Kristallpulver, etwas Silberdraht, ein magischer (Einweg-)Gegenstand
Anwendung	Der Zaubernde bestreut sein Haupt mit Kristallpulver und legt sich den Silberdraht als Armband um. Dann opfert er den magischen Gegenstand in den Flammen des Feuers, der Kraft der Magie und spricht die magischen Worte
Dauer	Ein Tag
Magische Worte	VAS MAGIA CREO SANCTUM MAGIA VAS MAGIA OPPRIMO MANI MAGIA RE SANCTUM UMBAR MAGIA FULUMBAR MAGIA AERA MAGIA MENTEM MAGIA
Effekt	Durch die Anwendung dieses Zaubers kann der Zaubernde für einen ganzen Tag sich selbst oder jemanden anderes gegen einfache Magie immunisieren. Zauber bis 30 Punkte zeigen, solange er dies nicht ausdrücklich wünscht (z.B. Heilzauber), keine Wirkung auf ihn. Zauber über 30 Punkte haben ganz normale Wirkung. Diese Immunität beeinflusst auch keinesfalls die Zauberfähigkeiten des Zaubernden selbst. Er kann selbst soviel Sprüche unter der 30 Punkte-Grenze anwenden, wie seine Fähigkeiten ihm erlauben
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzmagie / Klerikale Magie

MENTALER BOLZEN

Kosten	30
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Ein Tropfen Blut (Filmblut, Farbe, Saft)
Anwendung	Der Zaubernde malt sich mit dem "Blutstropfen" einen roten Punkt auf die Stirn und spricht die magischen Worte. Dann richtet er beide Hände auf das Opfer und bestimmt, wo das Opfer getroffen wird
Dauer	Sofort
Magische Worte	MENTEM BALISTO PERDO CORPOREM MAGIA MORTIS
Effekt	Der Zaubernde kann durch seine mentale Kraft einem Gegner einen Treffer zufügen. Der Gegner muss in Sicht- und Hörweite sein. Der Zaubernde trifft automatisch und kann sich aussuchen, wo das Opfer getroffen wird (Körper, Bein, Arm). Natürlich wird auch ein solcher Treffer zuerst von den Schutzpunkten des Opfers absorbiert. Auf jeden Fall gilt der mentale Bolzen als magische Waffe
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Kampfzauber

MENTALER DOLCH

Kosten	50
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Holzkohle aus einem Feuer aus sieben verschiedenen Holzsorten, in dem ein Büschel Haare und Stücke von allen zehn Fingernägeln des Zaubernden verbrannt worden sind
Anwendung	Der Zaubernde malt sich mit dem Holzkohlestück einen Kreis auf die Stirn, spricht die magischen Worte, und bestimmt sein Opfer
Dauer	Der Effekt tritt sofort ein
Magische Worte	CREO MAGIA DISCRIM CORPOREM CREO VAS MAGIA CREO PERDO CORPOREM
Effekt	Durch die Anwendung dieses Zaubers kann der Zaubernde eine Verletzung an einer beliebigen Stelle seines Opfers entstehen lassen. Die Wunde entsteht unabhängig von der Anzahl der Schutzpunkte des Opfers, welches sich lediglich in Sicht und Hörweite des Zaubernden befunden haben muss. Da dieser Spruch sehr mächtig ist und auch den besten Kämpfer niederstrecken kann, muss von der Spielleitung sehr darauf geachtet werden, dass die Holzkohle auch wirklich, wie beschrieben, hergestellt wurde. Ein so entstandenes Holzkohlestück muss innerhalb von einem Tag verbraucht werden, da es sonst seine Wirkung verliert
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Kampfmagie

MENTALER NAGEL

Kosten	20
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Etwas Lehm, ein längliches Holzstück
Anwendung	Der Zaubernde steckt das Holzstück in den Lehm, zeigt damit auf sein Opfer und spricht dabei die magischen Worte
Dauer	siehe Effekt
Magische Worte	AN ARAGH OPPRIMO CREATURA
Effekt	Durch diesen Zauber ist der Anwender in der Lage seinem Opfer einen Fuß am Boden quasi "festzunageln". Das Opfer ist dadurch nicht in der Lage seinen rechten, bzw. seinen linken Fuß von der Stelle zu bewegen. Durch schiere Willenskraft ist das Opfer aber in der Lage, seinen Fuß von diesem Zauber loszureißen. Dies allerdings bedeutet, dass das Opfer eine automatische Wunde am betreffenden Bein bekommt. Der Zauber wirkt nur, solange der Zaubernde mit dem Holzstück auf sein Opfer zeigt
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Kampfzauber / Elementarmagie

METALL ERHITZEN I

Kosten	10
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Eine Flamme (magisch oder auch nicht), ein Streichholz
Anwendung	An der Flamme entzündet der Zaubernde das Streichholz, spricht die magischen Worte, und bläst das Streichholz aus
Dauer	Solange der Zaubernde die Hände aufeinander gepresst hält
Magische Worte	GALAD FULUMBAR
Effekt	Tritt der Effekt ein, muss das Opfer sofort seine Waffe fallen lassen. Sie ist durch die magische Energie glühend heiß geworden und kann, solange der Zauber anhält, von niemandem geführt oder auch nur berührt werden. Wer sie wider besseren Wissens, oder aus Versehen dennoch in der Hand behält oder berührt, erhält für den Kontakt das Äquivalent eines Treffers (unbeabsichtigt drauftreten zählt nicht). Voraussetzung für die Wirkung des Zaubers ist jedoch, dass die betroffene Waffe zumindest zum Teil aus Metall besteht (ein Stab oder eine Keule ganz aus Holz werden also nicht erhitzt). Es kommt dabei nicht darauf an, ob der Griff aus Metall ist. Rüstungen lassen sich damit nicht erhitzen
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Kampfzauber / Elementarmagie

METALL ERHITZEN II

Kosten	50
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Metall erhitzen I
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	
Magische Worte	
Effekt	wie Metall erhitzen I, wirkt allerdings auch gegen Metallrüstungen
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Kampfmagie / Elementarmagie

MIT TOTEN SPRECHEN

Kosten	20
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Ein Trankopfer für den Toten (nach Geschmack des Verstorbenen)
Anwendung	Der Zaubernde flößt dem Toten den Trank ein und spricht die magischen Worte. Dann stellt er seine Frage
Dauer	Eine Antwort mit maximal zehn Worten
Magische Worte	CREO MAGIA AN MENTEM
Effekt	Der Zaubernde stellt mit Hilfe dieses Spruchs eine Verbindung zur Geisterwelt her. Die sterblichen Überreste des Verstorbenen dienen hierbei als Verbindungsglied zwischen der Welt des Zaubernden und der Geisterwelt. Zu diesem Zweck muss von dem Toten mindestens der Schädel vorhanden sein. Der Zaubernde darf den Toten fragen was er will, dieser darf allerdings nur mit maximal zehn Worten antworten. Solange der Tote noch nicht zehn Worte gesprochen hat, darf der Zaubernde weitere Fragen stellen. Es bieten sich daher Ja/Nein Fragen an. Der Tote ist allerdings nicht zur wahrheitsgemäßen Antwort verpflichtet. Er darf genauso lügen, schimpfen oder Blödsinn erzählen wie ein lebender Mensch. Hat der Tote den Zaubernden zu Lebzeiten nicht gemocht, so ist es durchaus möglich, dass er ihn mit zehn Worten wüst beschimpft, um dann wieder in die Geisterwelt zurückzukehren. Der Zauber kann jedoch mit den Zaubern "Seelenspiegel" bzw. "Wahrheit" kombiniert werden
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Allgemeinmagie / Nekromantie

OGERSTÄRKE

Kosten	50
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	Ein Tag
Magische Worte	
Effekt	1 Punkt mehr Schaden im Kampf
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Kampfmagie

ORKANBÖE

Kosten	50
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Windstoß
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	
Magische Worte	
Effekt	wie Windstoß, wirkt aber gegen mehrere Gegner
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Kampfmagie / Elementarmagie

REGENERATION

Kosten	40
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Etwas Trollblut (muss im Spiel erworben werden), etwas Bienenwachs, ein Baum
Anwendung	Der Zaubernde zeichnet mit Trollblut ein magisches Zeichen auf die Brust des Empfängers. Dann bringt er dasselbe Zeichen am Baum an und versiegelt es mit dem Wachs. Dabei spricht er die magischen Worte
Dauer	Ein Tag
Magische Worte	MUTO CORPOREM VAS SANCTUM CREO CREATURA KAL CORPOREM
Effekt	Der Zaubernde kann mit Hilfe dieses Zaubers die Wundheilung des Empfängers um ein vielfaches beschleunigen. Die Wunden heilen nun nicht mehr in einem Tag, sondern sind bereits nach einer Stunde verschwunden. Gleichzeitig heilen die Wunden, egal ob sie verbunden sind oder nicht. Der Effekt hält einen Tag an, und kann in dieser Zeit beliebig viele Wunden des Empfängers verheilen. Der Regenerationseffekt hört jedoch mit dem Tod des Empfängers auf zu wirken. Dieser Zauber heilt nur Wunden und ist keinesfalls in der Lage, abgeschlagene Körperteile nachwachsen zu lassen. Allerdings richten sich bei der Regeneration sogar gebrochene oder ausgerenkte Knochen wieder ein.
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Heilzauber

SCHLAF

Kosten	20
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Eine Handvoll Reis
Anwendung	Der Zaubernde spricht die magische Worte und wirft den Reis auf seinen Gegner (nicht in die Augen!)
Dauer	ca. 15 Minuten, oder bis zum Wecken durch Berührung
Magische Worte	NEX MAGIA PERDO MENTEM
Effekt	Der Zauber betäubt den betroffenen Charakter. Dieser muss sich zu Boden fallen lassen und dort regungslos verharren. Er gilt solange als betäubt, bis die 15 Minuten Dauer verstreichen sind, oder er von jemand anderem berührt wird. Obwohl der betroffene Charakter praktisch hilflos ist, kann er in dieser Lage nicht mit einem einzigen Schlag getötet werden. Ein Angriff auf den Schlafenden gilt nur als gewöhnlicher Treffer und hebt wie eine normale Berührung den Zauber auf
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Kampfmagie / Beeinflussungsmagie

SCHLOSS ÖFFNEN

Kosten	30
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Ein Stück Draht, einige Eisenspäne
Anwendung	Der Zaubernde biegt den Draht in die Form eines Schlüssels und behält ihn in der linken Hand. Dann bestreut er das Schloss mit den Eisenspänen, berührt das Schloss mit der Hand und spricht die magischen Worte
Dauer	Sofort
Magische Worte	PERDO MAGIA MUTO CORPOREM SANCTUM MAGIA
Effekt	Der Zaubernde kann mit Hilfe dieses Zaubers nichtmagische Schlösser öffnen. Durch die Anwendung des Zaubers löst der Zaubernde feine Vibrationen aus, welche den Riegel des Schlosses zurückgleiten lassen. Es ist hierfür unerheblich, welche Qualität das Schloss besitzt, da die Magie auf jeden Mechanismus wirkt. Magische Schlösser lassen sich mit diesem Zauber nicht öffnen. Der Zauber ist darüber hinaus jedoch auf die Öffnung eines einzigen Schlosses beschränkt. Gleichzeitig bewirkt die Magie, dass Fallen durch die entstehenden Vibrationen grundsätzlich ausgelöst werden. Der Zauber ersetzt daher noch lange keinen guten Schlossmacher
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Allgemeinmagie

SCHMERZ

Kosten	40
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	
Magische Worte	
Effekt	Das Opfer windet sich in Schmerzen am Boden solange der Zaubernde sich auf das Opfer konzentriert
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Kampfmagie / Heilmagie

SCHRECKENSBOLZEN

Kosten	40
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Ein Stück Holzkohle, ein Softball
Anwendung	Der Zaubernde reibt den Softball mit Holzkohle ein, spricht die magischen Worte und wirft den Ball nach seinem Opfer
Dauer	Die Magie erlischt, sobald der Ball geworfen wird
Magische Worte	ARAGH BALISTO CORPOREM MORTIS AERA VAS MAGIA MORTIS
Effekt	Der Effekt tritt ein, wenn ein Charakter vom Schreckensbolzen (Softball) getroffen wird. An der getroffenen Körperzone entsteht, ungeachtet der Schutzpunkte des Getroffenen, eine Wunde. Trifft der Ball nicht, so verliert er seine Magie, und darf kein zweites Mal geworfen werden. Der Schreckensbolzen gilt als magische Waffe
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Kampfzauber

SCHRECKENSHAND

Kosten	30
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Ein Stück Holzkohle
Anwendung	Der Zaubernde malt mit der Holzkohle einen Totenschädel auf seine Handfläche und spricht die magischen Worte. Die Wirkung tritt ein, wenn er jemanden mit dieser Hand berührt
Dauer	Bis zur ersten Berührung
Magische Worte	ARAGH TATZUL PERDO CORPOREM MAGIA MORTIS
Effekt	Durch die Berührung mit der Schreckenshand erhält der Gegner das Äquivalent einer Wunde, unabhängig davon, wie viel Schutzpunkte ihm noch verbleiben. Die Magie bleibt solange bestehen, bis der Zaubernde jemanden berührt oder die Holzkohle von seiner Hand weggewischt wird. Der Effekt tritt ein, egal wer berührt wird, Feind, Freund, oder der Zaubernde selbst. Die Schreckenshand gilt als magische Waffe
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Kampfzauber

SCHRECKENSWAFFE

Kosten	40
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Ein Stück eines schwarzen Steins, ca. 100 ml Quellwasser
Anwendung	Der Zaubernde legt den Stein in das Quellwasser und reinigt damit gründlich die Waffe, dabei spricht er die magischen Worte
Dauer	Bis zum ersten Treffer
Magische Worte	PERDO SANCTUM PERDO CORPOREM CREO CARZUM CREO MORTIS
Effekt	Durch diesen Zauber erzeugt der Zaubernde eine, im wahrsten Sinne des Wortes "blutrünstige" Waffe. Der erste Treffer mit dieser Waffe ignoriert jegliche Schutzpunkte, seien sie nun durch Rüstung, kämpferische Fähigkeit oder Magie vorhanden. Die Waffe "sucht" sich ihr Ziel und erzeugt mit ihrem *ersten Treffer* eine Wunde am betreffenden Körperteil. Professionelle Kämpfer bemühen sich, gleich beim ersten Schlag den Rumpf des Gegners zu treffen und ihn so ins Koma zu schicken. Dafür ist diese Waffe einfach ideal. Bis zum ersten Treffer gilt die Schreckenswaffe als magische Waffe
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Kampfzauber

SCHUTZ VOR HEILIGEN / GÖTTLICHEN WAFFEN

Kosten	500
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Schutz vor magischen Waffen
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	
Magische Worte	
Effekt	Heilige und/oder göttliche Waffen machen keinen Schaden
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzmagie / Klerikale Magie

SCHUTZ VOR MAGISCHEN / GEWEIHTEN WAFFEN

Kosten	300
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Schutz vor normalen Waffen
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	
Magische Worte	
Effekt	Magische und geweihte Waffen machen keinen Schaden
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzmagie / Klerikale Magie

SCHUTZ VOR NORMALEN WAFFEN

Kosten	200
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	
Magische Worte	
Effekt	Normale Waffen machen keinen Schaden
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzmagie / Klerikale Magie

SCHWEIGEN

Kosten	20
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Ein Stück Tuch, eine Feder
Anwendung	Der Zaubernde schlägt die Feder in das Tuch ein, zeigt damit auf sein Opfer und spricht die magischen Worte
Dauer	Solange der Zaubernde in Sichtweite ist
Magische Worte	OPPRIMO INTELLEX MANI CREATURA
Effekt	Durch diesen Zauber wird dem Opfer die Möglichkeit genommen zu sprechen solange der Zaubernde in Sichtweite ist. Besonders für Zauberkundige ist dieser Spruch äußerst unangenehm, da er verhindert, dass das Opfer Magie anwendet. Ein praktischer Gegenzauber ist der Spruch *Magiespiegel*
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Kampfmagie / Beeinflussungsmagie / Elementarmagie

SEELENBANN

Kosten	150
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	
Magische Worte	
Effekt	Die Seele eines Toten wird in einem Gegenstand gefangen
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Allgemeinmagie / Nekromantie / Klerikale Magie

SEELENRÜSTUNG I

Kosten	40
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	Ein Tag
Magische Worte	
Effekt	wie Magische Rüstung I, wirkt aber nur im Astralraum
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzmagie

SEELENRÜSTUNG II

Kosten	80
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Seelenrüstung I
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	Ein Tag
Magische Worte	
Effekt	wie Magische Rüstung II, wirkt aber nur im Astralraum
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzmagie

SEELENRÜSTUNG III

Kosten	140
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Seelenrüstung II
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	Ein Tag
Magische Worte	
Effekt	wie Magische Rüstung III, wirkt aber nur im Astralraum
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzmagie

SEELENRÜSTUNG IV

Kosten	200
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Seelenrüstung III
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	Ein Tag
Magische Worte	
Effekt	wie Magische Rüstung IV, wirkt aber nur im Astralraum
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzmagie

SEELENRÜSTUNG V

Kosten	300
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Seelenrüstung IV
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	Ein Tag
Magische Worte	
Effekt	wie Magische Rüstung V, wirkt aber nur im Astralraum
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzmagie

SEELENRÜSTUNG VI

Kosten	400
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Seelenrüstung V
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	Ein Tag
Magische Worte	
Effekt	wie Magische Rüstung VI, wirkt aber nur im Astralraum
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzmagie

SEELENSPIEGEL

Kosten	30
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Ein Tropfen Honig, eine Prise Salz
Anwendung	Der Zaubernde isst den Honig, bestreut das Opfer mit Salz und spricht die magischen Worte. Dann richtet er seine Fragen an das Opfer
Dauer	Drei Fragen
Magische Worte	MOVO AN MENTEM TYM INTELLEX MAGIA
Effekt	Durch die Anwendung dieses Zaubers kann der Zaubernde ausschließen, dass er vom Opfer angelogen wird. Das Opfer kann sich nun bei jeder Frage entscheiden, ob es schweigen oder antworten möchte. Wenn es antwortet, ist es gezwungen die Frage wahrheitsgemäß mit Ja oder Nein zu beantworten. Das Opfer kann freiwillig genauere Erklärungen abgeben, welche dann aber auch unter der Wahrheitspflicht stehen. Es kann aber auf keinen Fall zur Antwort gezwungen werden. In vielen Kulturen wird jedoch Schweigen auch schon als Eingeständnis der Schuld angesehen. Der Zauber hat keine Wirkung, wenn das Opfer die Fähigkeit *Seelenschutz* besitzt. In diesem Fall darf es lügen soviel es will
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Beeinflussungsmagie / Klerikale Magie

TIERSTIMME

Kosten	
Form	— / — / Fähigkeit
Voraussetzungen	
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	
Magische Worte	
Effekt	
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Koboldmagie
Besonderes	Kann nur intime von Kobolden verliehen werden

TODESHAND

Kosten	100
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Ein spezieller Trank
Anwendung	Der Zaubernde konsumiert den Trank und spricht die magischen Worte. Der Effekt tritt ein, sobald er jemanden berührt
Dauer	Sofort
Magische Worte	MAGIA MORTIS PERDO CREO CORPOREM MAGIA MORTIS PERDO TYM CORPOREM DISCRIM KAL TOXIS NEX CORPOREM MOVO TOXIS MOVO MORTIS MAGIA
Effekt	Dies ist ein wirklich schwieriger Zauber, welcher nur von Meistern der Magie beherrscht werden kann. Der Zaubernde kann hiermit einen Gegner mit nur einer einzigen Berührung töten. Um dies jedoch bewerkstelligen zu können, muss der Zaubernde eine Vielzahl von Vorbereitungen treffen. Der Zauber beruht auf dem System, dass der Zaubernde sich zuerst selbst tötet, um dann seinen eigenen Tod gegen das Leben seines Opfers auszutauschen. Um sich zuerst selbst zu töten, muss der Zaubernde einen speziell vorbereiteten Gifttrank zu sich nehmen. Dieser besteht zu gleichen Teilen aus: Leitungswasser, Cola-Light, Pepsi-Cola und Milch, und muss zudem mit einer Prise Pfeffer und Salz abgeschmeckt werden. Nachdem der Zaubernde den Trank konsumiert hat, stirbt er sofort an dessen schrecklichen Zutaten. Durch den Zauber bleibt er jedoch bei Bewusstsein und kann seinen Tod durch Berührung gegen das Leben eines anderen austauschen. Ist dies geschehen, so lebt der Zaubernde normal weiter, während sein Opfer sofort stirbt. Die Magie kann den Zaubernden aber nur für eine Stunde in diesem untoten Zustand erhalten. Hat er bis dahin noch niemanden berührt (Hautkontakt!), so endet der Zauber, und er stirbt selbst
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Kampfmagie / Nekromantie

TOTALER MAGIESCHUTZ

Kosten	30
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Ein Stück Schnur (ca. 150 cm), ein runenverzierter Softball
Anwendung	Der Zaubernde lässt den Softball an der Schnur um seinen Kopf kreisen und spricht die magischen Worte
Dauer	Solange die Kreisbewegung ausgeführt wird
Magische Worte	CREO AERA SANCTUM OPPRIMO MANI MAGIA
Effekt	Der Zaubernde schafft mit Hilfe dieses Zaubers ein Energiefeld, welches ihn zu allen Seiten umgibt. Das Energiefeld kann von keinerlei Magie durchdrungen oder aufgehoben werden. Der Zaubernde kann daher weder von Magie beeinflusst werden, noch selber Zauber außerhalb des Feldes bewirken. Das Feld schützt nur gegen Magie und magische Gegenstände. Alle anderen Angriffe oder Personen können das Feld ungehindert durchdringen. Magische Waffen oder sonstige magische Gegenstände können das Feld nicht passieren
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Schutzzauber / Klerikale Magie

TRAUM DES EWIGEN LEBENS

Kosten	250
Form	— / Ritual / —
Voraussetzungen	Wiederbeleben
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	
Magische Worte	
Effekt	Opfer kann aus einem einzelnen Körperteil regeneriert werden, es wird beim Zauber Wiederbeleben nicht der gesamte Körper benötigt. Der neue Körper ist auch ohne Verletzung. Sollte nach dem Ritual allerdings Veränderungen vorgekommen sein (Immunitäten oder ähnliches) so fehlen diese
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Heilmagie / Nekromantie

UNTOTE SPÜREN

Kosten	5
Form	Zauber / Ritual / Fähigkeit / Fokus
Voraussetzungen	—
Komponenten	**Ein kleiner Knochen**
Anwendung	Der Zaubernde hält den Knochen in beide Hände und spricht leise die magische Formel
Dauer	Bis zur Untersuchung des Wesens
Magische Worte	NECROTHERUC
Effekt	Wenn das vom Zaubernden fixierte Wesen untot ist richtet sich der Knochen ruckartig auf dieses Wesen
Immunität	Immunitäten wirken hier nicht, da ist eher eine andere Art der Verschleierung vonnöten
Magiespiegel	Wenn das Opfer einen Magiespiegel trägt, überprüft der Zaubernde nur sich selbst
Seelenschutz	Seelenschutz hilft nicht gegen diesen Zauber
Bereich	Lehrlingszauber

VERBÄNDE REINIGEN

Kosten	5
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	
Magische Worte	
Effekt	Ein Verband wird gereinigt
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Lehrlingsmagie

VERGESSEN

Kosten	20
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Ein paar Tropfen Alkohol
Anwendung	Der Zaubernde schüttet den Alkohol auf den Boden und spricht die magischen Worte
Dauer	Permanent oder bis der Zauber aufgehoben wird
Magische Worte	PERDO MENTEM TOXIS INTELLEX
Effekt	Durch diesen Zauber kann der Zaubernde jemanden zwingen, eine gerade stattgefundene Begebenheit zu vergessen. Eine bösartige Person könnte so z.B. jemandem sein Bier vor dessen Augen austrinken und ihn dann vergessen lassen, dass er es war. Der Betroffene würde sich fragen, wo sein Bier hingekommen ist. Allerdings behält das Opfer das Gefühl, dass es in seiner Erinnerung eine Lücke gibt, und fängt vielleicht Nachforschungen an ("Wer hat mein Bier ausgetrunken?"). Grundsätzlich kann der Zaubernde maximal eine Minute aus dem Gedächtnis des anderen löschen. Wird der magische Gedächtnisverlust festgestellt und aufgehoben, so kehrt das Gedächtnis wieder
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Beeinflussungszauber

VERSTEINERN

Kosten	50
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Steinstaub von einer Fossilie
Anwendung	Der Zaubernde spricht die magischen Worte und wirft den Steinstaub auf das Opfer
Dauer	Permanent, bis der Zauber aufgehoben oder gebrochen wird
Magische Worte	CREATURA CORPOREM MUTO CORPOREM UMBAR CREO UMBAR MUTO CORPOREM MORTIS
	Der Zaubernde verwandelt das Opfer durch diese mächtige Magie zu Stein. Der gesamte Körper des Betroffenen und alles was er am Körper trägt, versteinert. Das Opfer kann als Stein nichts mehr wahrnehmen und kann natürlich keine Aktionen mehr ausführen. Der Betroffene muss daher gleich einer Statue verharren und auf Rettung hoffen. Falls die Rettung eines Versteinerten etwas länger dauert, weil z.B. niemand den Zauber aufheben kann, darf der Versteinerte sich einen großen Stein suchen, der seine Stelle einnehmen kann. Er muss diesen an seine Stelle stellen und deutlich kennzeichnen, sodass jeder erkennt, dass dies ein versteinertes Wesen ist (draufschreiben und Hut aufsetzen, oder so...). Danach kann er an einem bequemeren Ort auf seine Rettung warten. Er sollte jedoch auf keinen Fall andere Charaktere stören, da er ja praktisch nicht existent ist. Ansonsten kann dem Charakter als Stein recht wenig passieren, da er zwar hilflos ist, ihn aber nur wenige Dinge beschädigen können
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Effekt	Kampfmagie / Elementarmagie

VERWANDELN

Kosten	40
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Eine kleine Figur in Form des gewünschten Tieres
Anwendung	Der Zaubernde hebt die Figur mit einer Hand hoch über seinen Kopf, während er mit der anderen auf das Opfer deutet. Dann spricht er die magischen Worte
Dauer	Sofort
Magische Worte	MUTO CORPOREM VAS MAGIA DES CREATURA FAUNA OPPRIMO
Effekt	Durch diesen mächtigen Zauber kann der Zaubernde ein beliebiges Opfer in ein harmloses Tier verwandeln. Der betroffene Charakter muss sich sofort wie das betroffene Tier verhalten und kann keine menschlichen Aktionen wie kämpfen, sprechen, zaubern, etc. mehr ausführen. Wichtig hierfür ist, dass der Charakter zwar die äußere Form eines kleinen Tieres annimmt, aber seinen Geist behält. Er kann also immer noch intelligent reagieren, aber leider nicht mehr sprechen oder Dinge mit den Händen manipulieren. Ebenso wichtig ist, dass der Charakter nur in harmlose Tiere, wie Würmer, Schnecken, Frösche, Kaninchen, etc. verwandelt werden kann und nicht etwa in Bären, Orks oder Drachen. Zusammen mit dem Charakter verwandelt sich auch alles was er am Körper trägt in Tierform. Der Zauber kann nur durch die Zerstörung der Tierfigur des Zaubernden, oder durch das Aufheben der Magie gebrochen werden
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Kampfzauber

VERWURZELN

Kosten	20
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Eine getrocknete Wurzel
Anwendung	Der Zaubernde reibt die Wurzel mit frischer Erde ein, zeichnet einen Halbkreis vor sich auf den Boden, spricht die magischen Worte und deutet dabei auf sein Opfer.
Dauer	Die Wurzeln sind nur während des Wachsens magisch. Danach können sie ganz normal abgeschlagen werden.
Magische Worte	MOVO MENTEM MUTO UMBAR
Effekt	Aus dem Boden wachsen augenblicklich zähe Wurzeln, welche die Füße des Opfers umschlingen und es festhalten. Sich selbst loszureißen ist (auch mit Ogerstärke) nicht möglich. Jedoch kann man die Wurzeln mit einer Klinge und drei, vier kräftigen Hieben/Schnitten durchtrennen (Danebenschlagen kann zu unangenehmen Verletzungen führen).
Immunität	Die Füße des Opfers werden von den Wurzeln nicht umschlungen
Magiespiegel	Die Wurzeln umschlingen die Füße des Zaubernden
Seelenschutz	Seelenschutz wirkt nicht gegen diesen Zauber
Bereich	Kampfzauber

VOODOO

Kosten	50
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Eine Puppe, welche das genaue Abbild des Opfers darstellt, ein Haar des Opfers, eine Nadel
Anwendung	Der Zaubernde bereitet die Puppe vor, befestigt das Haar auf ihrem Kopf und spricht die magischen Worte. Sobald er die Puppe und die Nadel in der Hand hat, tritt der Effekt ein
Dauer	Der Effekt hält an, solange der Zaubernde die Puppe mit der Nadel bedroht. Der Zaubernde kann die Kontrolle beliebig oft unterbrechen und wiederherstellen
Magische Worte	VOODOO MAGIA MANI VAS MORTIS NEX OPPRIMO MENTEM DES CREATURA
Effekt	Durch die Anwendung dieses bösartigen Zaubers kann der Zaubernde einem anderen Charakter kontrollieren und ihm seinen Willen aufzwingen. Durch das Erschaffen der Puppe bekommt der Zaubernde Gewalt über sein Opfer, welches seine Befehle befolgen muss solange der Zaubernde in Sichtweite ist und die Puppe in seine Händen hält. Die Puppe muss jedoch aufwendig hergestellt sein und auch von einem Dritten (Spielleitung) sofort als das Opfer erkannt werden. Auf jeden Fall müssen Kleidung, Rüstung und Waffen des Opfers, ebenso wie das Aussehen, nachgebildet werden. Das Opfer muss dem Zaubernden willenlos gehorchen, wobei der Zaubernde aber nur Kontrolle über den Körper besitzt. Das Opfer muss also für ihn kämpfen oder sein Gepäck tragen, kann aber nicht gezwungen werden Fragen zu beantworten oder Geschichten zu erzählen. Der Zauber kann nur durch die Zerstörung der Puppe beendet werden
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Beeinflussungszauber

WAFFEN SEGNEN

Kosten	20
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	Ein Kampf
Magische Worte	
Effekt	Eine Waffe wird zu einer gesegneten Waffe und ist dadurch in der Lage Dämonen und Untote zu verletzen, welche nur durch magische oder gesegnete Waffen zu verwunden sind
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Klerikale Magie

WAFFE WEIHEN

Kosten	60
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Waffe segnen
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	Ein Tag
Magische Worte	
Effekt	Eine Waffe wird zu einer geweihten Waffe, welche Dämonen und Untote verletzen kann, welche normalerweise nur durch magische oder geweihte Waffen verwundet werden können.
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Klerikale Magie

WAHRHEIT

Kosten	40
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Eine kleine Waage, ein Schwert
Anwendung	Der Zaubernde spricht die magischen Worte und nimmt das Schwert in die rechte, die Waage in die linke Hand
Dauer	Eine Frage
Magische Worte	MAGIA INTELLEX VAS MOVO MENTEM PERDO KAL INTELLEX
Effekt	Der Zaubernde kann das Opfer zur wahrheitsgemäßen Beantwortung einer Frage zwingen. Die Frage darf nur auf ein Ziel gerichtet sein und es dürfen keine Zusatzfragen gestellt werden. "Wo hast Du das Gold versteckt?" wäre eine zulässige Frage, wohingegen "Wo hast Du das Gold versteckt und wo die Leiche?", unzulässig ist, da der Satz zwei Fragen beinhaltet. Das Opfer muss diese Frage auf jeden Fall beantworten und muss alle nötigen Angaben zur Lösung der Frage machen. Hierbei ist wichtig, dass der Zaubernde etwas mit der Antwort anfangen kann. Antwortet das Opfer auf die Frage mit dem Gold, "Unter einem Baum.", so ist die Antwort wertlos. Die Angaben müssen in einem solchen Fall schon genauer sein wie z.B. "An der Westseite der Galgeneiche.". Dieser Spruch ist sehr nützlich um z.B. Codewörter, Zahlenkombinationen oder andere wichtige Informationen aus Gefangenen herauszubekommen. Allerdings ist Vorsicht geboten, da ein Charakter mit der Fähigkeit Seelenschutz von diesem Zauber nicht beeinflusst wird und dem Zaubernden dreist ins Gesicht lügen kann
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Beeinflussungsmagie / Klerikale Magie

WASSER REINIGEN

Kosten	5
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	
Magische Worte	
Effekt	Wasser wird von Verunreinigungen befreit (nur INTIME!). Gifte sind davon nicht betroffen
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Lehrlingsmagie

WIEDERBELEBEN

Kosten	100
Form	— / Ritual / —
Voraussetzungen	—
Komponenten	Eine Leiche (in gutem Zustand), Opfergaben an die Götter (ein Lebewesen, sieben verschiedene Heilkräuter, mindestens eine Flasche Met für die Spielleitung), ein sorgfältig vorbereiteter Scheiterhaufen in einem magischen Zirkel
Anwendung	durch Ritual
Dauer	Bis zur Entscheidung der Götter
Magische Worte	gemäß Ritual
Effekt	Mit Hilfe dieses Zaubers kann ein getöteter Charakter eventuell wieder ins Leben zurückgerufen werden. Der Zaubernde bittet die Götter, ihm die Seele des Spielers im Tausch gegen die des Opfers zu tauschen und macht den Tausch mit weiteren Geschenken vorteilhaft. Gehen die Götter auf den Tausch ein, so verschwinden die Opfergaben und der Charakter erwacht. Lehnen sie die Rückgabe der Seele ab, so entzünden sie den Scheiterhaufen mit einem göttlichen Blitz. Da die Wiederbelebung eine praktisch unmenschliche Anstrengung für den geschundenen Körper und die Seele des Toten darstellt, muss jeder Charakter für eine Wiederbelebung einen Preis bezahlen. Dies wird simuliert indem der Charakter 30 Erfahrungspunkte permanent verliert. Hat der Charakter noch 30 unverwendete Erfahrungspunkte, so streicht der Spielleiter diese einfach. Ansonsten entscheidet der Spielleiter, welche Fähigkeiten des Charakters ab sofort verloren gehen. Charaktere mit weniger als 30 Erfahrungspunkten können nicht mehr wiederbelebt werden. Der wiederbelebte Charakter befindet sich nach der Wiederbelebung im gleichen Zustand, in dem er sich zum Zeitpunkt seines Todes befand. Alle Verletzungen, mit Ausnahme des tödlichen Stoßes sind noch vorhanden. Ist er an Gift gestorben, so befindet sich das Gift noch in seinem Organismus und muss sofort neutralisiert werden. Ansonsten kann der Charakter seine Karriere als Abenteurer normal und glücklich fortsetzen. Die Entscheidung der Götter wird dargestellt durch das *Lebenssäckchen*. In diesem Säckchen befinden sich zehn Kugeln. Wenn das Ritual beginnt, zieht der Spieler eine Kugel aus dem Säckchen. Handelt es sich um eine schwarze Kugel, dann sind die Götter gegen die Wiederbelebung des Charakters und der Spieler darf mit einem neuen Charakter seine Karriere noch einmal starten. Zieht der Spieler stattdessen eine weiße Kugel, dann sind ihm die Götter wohlgesonnen und er kann wiederbelebt werden, kann sich aber nicht mehr an die Viertelstunde vor seinem Tod erinnern. Nur bei der grünen Kugel hat er auch die Erinnerung vom Augenblick seines Todes behalten, kann also, sofern er dies wünscht, versuchen Rache zu nehmen. Bei der ersten Wiederbelebung des Charakters befindet sich 1 schwarze, 1 grüne und 8 weiße Kugeln in dem Säckchen. Für jede weitere Wiederbelebung wird eine weiße durch eine schwarze Kugel ersetzt, sodass die Chance auf Wiederbelebung bei jedem Versuch sinkt bis nur noch 10 schwarze und 1 grüne Kugel in dem Säckchen sind. So hat jeder Charakter auf jeden Fall immer zumindest eine zehnprozentige Chance auf Wiederbelebung

Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Heilzauber / Nekromantie / Klerikale Magie

WIEDERKEHR

Kosten	50
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Regeneration
Komponenten	Etwas Erde, ein wenig Baumharz, Quellwasser
Anwendung	Der Zaubernde bestreicht den Stumpf mit einer Mischung aus den Komponenten und spricht die magischen Worte
Dauer	Permanent, nach Abschluss der Heilung nicht mehr aufhebbar
Magische Worte	MUTO CORPOREM LOR MEDICAM KAL ARAGH CREO MEDICAM DEI INTELLEX
Effekt	Durch diesen Zauber ist der Zaubernde in der Lage abgeschlagene Körperteile wieder zu regenerieren. Nach Anwendung des Zaubers ist das abgeschlagene Körperteil am nächsten Tag wieder voll einsatzbereit. Sollte allerdings am Tag des Zaubers das Körperteil (der Stumpf) nochmals verletzt werden, so erlischt der Zauber und das Körperteil regeneriert nicht bis zum nächsten Morgen
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Heilzauber

WINDSTOSS

Kosten	20
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Drei Federn von verschiedenen Vögeln
Anwendung	Der Zaubernde spricht die magischen Worte und fächelt mit den Federn Luft in Richtung des Opfers (1 Person)
Dauer	Der Wind weht solange, wie der Zaubernde die Fächerbewegung ausführt
Magische Worte	AERA ELEMENTUM MOVO DISCRIM
Effekt	Durch die Anwendung dieses Zaubers ruft der Zaubernde einen starken Elementarwind hervor, welcher seinen Gegner zu Boden zwingt. Der betroffene Charakter muss sich durch den Wind zwanzig Schritte zurücktreiben lassen und geht dort zu Boden. Solange der Zaubernde die Wirkung aufrecht erhält, bleibt der Wind so stark, dass der Charakter nicht mehr auf die Beine kommt. Da der Wind magisch ist, wird er nur vom Opfer gespürt und kann niemand anderen beeinflussen. Falls hinter dem Opfer keine zwanzig Schritte Platz sind, wird es eben gegen das Hindernis (Wand, Baum, etc.) geschleudert und bekommt einen Treffer (Körperzone nach Wahl des Opfers)
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Kampfmagie / Elementarmagie

WOLKE DER ÜBELKEIT

Kosten	
Form	— / — / Fähigkeit
Voraussetzungen	
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	
Magische Worte	
Effekt	
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Koboldmagie
Besonderes	Kann nur intime von Kobolden verliehen werden

WUNDE HEILEN

Kosten	20
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Blutung stoppen
Komponenten	Etwas Wundsalbe (Hautcreme), Wundöl (Olivenöl) oder zur Not Wundtinktur (Wasser)
Anwendung	Der Zaubernde pflegt und reinigt die Wunde, und spricht die magischen Worte
Dauer	Effekt tritt sofort ein
Magische Worte	CREO CORPOREM MEDICAM MAGIA
Effekt	Durch Anwendung dieses Zaubers wird die Heilung einer Wunde in nur wenigen Sekunden vollzogen. Danach gilt die Wunde als verheilt und behindert den Charakter nicht weiter. Zu Beachten ist, dass Charaktere, die gegen Magie immun sind, natürlich auch gegen diesen nützlichen Heilzauber immun sein können
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Heilzauber

WUNDE REINIGEN

Kosten	5
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	
Anwendung	
Dauer	
Magische Worte	
Effekt	Eine Wunde wird gereinigt
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Lehrlingsmagie

WUNDE ÜBERTRAGEN

Kosten	10
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Wunde verschieben
Komponenten	Ein Stück Draht
Anwendung	Der Verletzte und der Empfänger fasse die beiden Enden des Drahtes an. Der Zaubernde fasst den Draht in der Mitte und spricht die magischen Worte
Dauer	Sofort
Magische Worte	ARAGH CREO
Effekt	Mit Hilfe dieses Zaubers kann eine Wunde von einer Person auf die andere übertragen werden. Die Wunde der verletzten Person verheilt sofort, während bei dem Empfänger eine neue Wunde entsteht. Die Wunde entsteht genau an der Körperzone, an der auch der Verletzte verwundet war. Ist der Empfänger an dieser Körperzone bereits verletzt, so kann der Zauber nicht angewendet werden. Da dieser Zauber kein Angriff ist, kann der Empfänger die Wunde nicht durch Schutzpunkte abwehren. Sie entsteht auf jeden Fall
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Heilmagie / Nekromantie

WUNDE VERSCHIEBEN

Kosten	10
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Ein Stück Draht
Anwendung	Der Zaubernde verbindet den verletzten und den unverletzten Körperteil mit dem Draht, legt beide Hände an die Drahtenden und spricht die magischen Worte
Dauer	Der Effekt tritt sofort ein
Magische Worte	ARAGH MOVO
Effekt	Der Zaubernde kann mit Hilfe dieses Zaubers eine Wunde von einer Körperzone auf eine andere, gesunde Körperzone übertragen. Durch den Zauber verheilt die betroffene Wunde, während an einer anderen, vom Zaubernden gewählten Körperzone, eine neue Wunde entsteht. Die Wunde kann nur an der verletzten Person selbst verschoben werden. Eine Übertragung auf andere Personen ist nicht möglich
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Heilmagie / Nekromantie

WUNDE ZUFÜGEN

Kosten	40
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	Wunde übertragen
Komponenten	Ein Stück Kupferdraht, etwas Holzkohlestaub, etwas Wundsalbe
Anwendung	Der Zaubernde behandelt seine eigene Wunde mit der Wundsalbe. Dann wickelt er etwas Kupferdraht um seine rechte Hand und färbt sie mit dem Holzkohlestaub. Schließlich spricht er die magischen Worte
Dauer	Bis zur Übertragung der Wunde (maximal 1 Stunde)
Magische Worte	MUTO CORPOREM MAGIA SANCTUM CREO ARAGH TATZUL NEX
Effekt	Der Zaubernde ist durch die Wirkung dieses Spruches in der Lage eine Wunde von sich auf andere zu übertragen. Durch die Berührung des Empfängers mit der Hand verheilt die Wunde des Zaubernden, während beim Empfänger an der berührten Stelle eine Wunde entsteht. Die Übertragung funktioniert nicht, wenn der Empfänger an dieser Körperzone bereits eine Verletzung hat
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Nekromantie / Heilmagie

ZAUBER BINDEN

Kosten	30
Form	Spruch / Ritual / —
Voraussetzungen	—
Komponenten	Ein Fokus (siehe unten)
Anwendung	Der Zaubernde bereitet den Fokus vor, spricht die magischen Worte und wendet den Zauber an, welcher gebunden werden soll
Dauer	Bis zur Anwendung des gebundenen Zaubers
Magische Worte	CREO MAGIA KAL MUTO MAGIA TYM
Effekt	Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Zaubernde einen magischen Gegenstand mit nur einer Anwendung herstellen. Der hierfür verwendete Gegenstand muss besonders vorbereitet werden und gilt dann als Focus für den zu bindenden Zauber. Als Focus kann praktisch alles dienen, was vom Zaubernden sorgfältig ausgewählt und verziert wurde. Normalerweise bieten sich hierfür kunstvolle Schriftrollen, kleine geschnitzte Stäbe, Flaschen mit mystischen Tränken oder bemalte Steine an. Der Zaubernde kann nun mit Hilfe des Zaubers einen beliebigen anderen Zauber in den Focus binden. Der Focus hält den Zauber für unbegrenzte Zeit und setzt ihn wieder frei, wenn er aktiviert wird. Die Aktivierung des Focus geschieht durch die Zerstörung desselben; d. h. die Schriftrolle wird zerrissen, der Trank getrunken, der Stein zerbrochen, etc. Durch die Aktivierung wird nun die gebundene Magie freigesetzt und der Effekt des gebundenen Zaubers setzt ein. Wichtig hierbei ist, dass jedermann den gebundenen Zauber aktivieren kann. Wer den Focus zerstört, darf den gebundenen Zauber anwenden, egal ob er ihn kennt, oder ob er überhaupt magiefähig ist. Der Zaubernde sollte also gut darauf achten, dass ihm seine Foki nicht gestohlen werden, bzw. darauf achten, wem er solche Magie zukommen lässt. Jeder Focus muss von der Spielleitung bestätigt werden. Die Herstellung darf von Spielern nur während der tatsächlichen Spielzeit erfolgen
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Allgemeinmagie

ZAUBERTRICK

Kosten	5
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Ein geringmagischer Gegenstand (technisches Gerät)
Anwendung	Variabel
Dauer	Eine Anwendung
Magische Worte	FHYRRLHEPHANTZ
Effekt	Der Zaubernde kann mit Hilfe eines technischen Gegenstandes einen Trick vorführen. Dieser darf aber keinen Spieleffekt haben, sondern lediglich einen netten optischen / akustischen Gag bieten. Beispiel: Verwendung von Knallerbsen, Stinkbomben, Feuerwerk, Tonbandgerät, Wecker und ähnlicher Firlefanz (Zigaretten?)
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Lehrlingszauber

ZEITKONTROLLE

Kosten	50
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Eine Uhrfeder, etwas Sand
Anwendung	Der Zaubernde hält die Uhrfeder fest in der linken Hand und verstreut den Sand, dann spricht er die magischen Worte
Dauer	Ein paar Sekunden, bis der Zaubernde laut bis 10 gezählt hat
Magische Worte	VAS MAGIA OPPRIMO MAGIA TYM INTELLEX CREO MUTO MANI TYM
Effekt	Durch diesen mächtigen Zauber gelingt es dem Zaubernden, die Zeit zu beeinflussen und die Welt zum Stillstand zu bringen. Der Zaubernde schafft durch diesen Zauber eine kurze Zeitblase, in der nur er existiert. Solange die Dauer anhält, kann der Zaubernde sich daher frei bewegen, während die Zeit um ihn herum stillsteht. Während der Dauer dieses Zaubers zählt der Zaubernde laut hörbar bis zehn, wobei die einzelnen Zahlen ungefähr die Dauer einer Sekunde haben sollen. In diesen zehn Sekunden darf sich nur der Zaubernde bewegen, während alle anderen Charaktere erstarrt stehen bleiben. Der Zaubernde darf in dieser Zeit alle Aktionen ausführen, die er normalerweise auch kann, z.B. Zauber vorbereiten, davonlaufen, Gegenstände bewegen, etc. Er ist allerdings nicht in der Lage andere Charaktere zu beeinflussen oder zu verletzen, da diese außerhalb der Zeit stehen. Allerdings darf er ihre Besitztümer wegnehmen, vertauschen oder sonst irgendwie beeinflussen. Die anderen Charaktere nehmen in dieser Zeit den Zaubernden nicht wahr, und es ist ihm daher z. B. möglich, an einer Wache vorbeizulaufen, ohne dass sie ihn sieht. Die Dauer des Zaubers setzt erst dann ein, wenn alle Spieler in der Umgebung des Zaubernden über seinen Zauber informiert sind und still stehen
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Allgemeinmagie

ZERSTÖREN

Kosten	60+ Punkte des zu zerstörenden Zaubers
Form	Spruch / Ritual / —
Voraussetzungen	Magie zerstören
Komponenten	Salz, Holzkohlestaub, Zucker, Staub von einem Stein, Asche, Holzstaub
Anwendung	Der Zaubernde streut die Komponenten nacheinander auf den Gegenstand und spricht dabei die magischen Worte
Dauer	Permanent
Magische Worte	MUTO MAGIA MOVO MAGIA NEX MAGIA DES MAGIA OPPRIMO MAGIA PERDO MAGIA
Effekt	Durch diesen Zauber wird ein *permanent* magischer Gegenstand seiner Magie beraubt, das heißt er verliert sämtliche Fähigkeiten und die darin verankerten Charakterpunkte sind verloren. Obwohl dieser Zauber zu den Kampfzaubern gehört, ist dieser kaum im Kampf anwendbar, er wird eher bei der Kampfvorbereitung verwendet. Benutzer dieses Spruches sind selten beliebt bei Besitzern von permanent magischen Gegenständen
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Kampfzauber / Allgemeinmagie
Besonderes	Dieser Zauber kann nicht in einen Fokus gebunden werden

ZOMBIE I

Kosten	30
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Etwas Asche, das geweihte Symbol eines Todesgottes, eine Leiche
Anwendung	Der Zaubernde streut einen symbolischen Kreis aus Asche um sich und die Leiche, und berührt die Stirn des Toten mit dem Symbol. Dann spricht er die magischen Worte
Dauer	Eine Nacht
Magische Worte	MOVO CORPOREM MORTIS CREO MENTEM MAGIA
Effekt	Durch die Anwendung dieses Zaubers gelingt es dem Zaubernden den Körper einer (LARP-)Leiche zu animieren. Es entsteht hierdurch ein willenloses, untotes Wesen, welches weder Gedanken oder Gefühle, noch die Erinnerungen des Verstorbenen besitzt. Der Zombie ist mental an seinen Erschaffer gebunden und befolgt jeden seiner Befehle. Da er aber ohne Intelligenz handelt, kann er nur simple Befehle wie z.B. "Geh", "Stop", "hole dies", "trage das", "töte jenen", verstehen. Erhält er keine Befehle, entwickelt er keine Eigendynamik. Der Zombie wirkt grundsätzlich steif und ungelenk und kann sich nur durch Stöhnen und Grunzen verständlich machen. Als besondere Schwierigkeit ergibt sich bei diesem Zauber, dass der Zaubernde einen zweiten Spieler braucht, welcher den Zombie darstellt. Da ein getöteter Charakter meist sowieso nichts anderes zu tun hat ist dies meist einfach. Sollte der Zaubernde aber vorhaben ein getötetes Monster oder einen NSC zu animieren, so Bedarf es der Einwilligung der Spielleitung, da dieser eventuell keine Monsterdarsteller oder NSCs entbehren kann.
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Nekromantie

ZOMBIE II

Kosten	50
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Etwas Asche, das geweihte Symbol eines Todesgottes, eine Leiche
Anwendung	Der Zaubernde streut einen symbolischen Kreis aus Asche um sich und die Leiche, und berührt die Stirn des Toten mit dem Symbol. Dann spricht er die magischen Worte
Dauer	Eine Nacht
Magische Worte	MOVO CORPOREM MORTIS CREO MENTEM MAGIA…
Effekt	Intelligenter Zombie (Ghoul), immer noch langsam
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Nekromantie

ZOMBIE III

Kosten	100
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Etwas Asche, das geweihte Symbol eines Todesgottes, eine Leiche
Anwendung	Der Zaubernde streut einen symbolischen Kreis aus Asche um sich und die Leiche, und berührt die Stirn des Toten mit dem Symbol. Dann spricht er die magischen Worte
Dauer	Eine Nacht
Magische Worte	MOVO CORPOREM MORTIS CREO MENTEM MAGIA…
Effekt	Todesritter, volle Intelligenz, normale Geschwindigkeit, nicht unter dem Bann des Zaubernden stehend
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Nekromantie

ZWEITES GESICHT

Kosten	40
Form	Spruch / Ritual / Fähigkeit
Voraussetzungen	—
Komponenten	Eine Glaslinse, eine Lichtquelle
Anwendung	Der Zaubernde schaut mit Hilfe der Lichtquelle durch die Linse und spricht die magischen Worte
Dauer	Bis Ergebnis bekannt ist
Magische Worte	LOR INTELLEX MAGIA INTELLEX MANI ANIMATHERUC ETERNA INTELLEX
Effekt	Durch diesen Zauber kann der Zaubernde durch alle Masken und Verkleidungen sehen, egal ob diese auf magischem Weg erzeugt sind oder nicht. Er fokussiert das Licht durch die Linse und lässt es auf das Opfer fallen, dadurch sieht er genau, um wen es sich handelt
Immunität	
Magiespiegel	
Seelenschutz	
Bereich	Allgemeinmagie / Klerikale Magie

11.2. Liste tabellarisch

11.2.1. Liste nach Alphabet

NAME	BEREICH	PUNKTE	BESCHREIBUNG
Abstand	Schutz	30	Z. kann Gegner auf Abstand halten
Alarm	Allgemein	20	Z. kann Alarm an Gegenstand anbringen
Auftrag	Beeinflussung	100	Opfer muss eine Aufgabe des Z. durchführen
Berserker I	Beeinflussung	10	Opfer erhält für die Dauer eines Kampfes einen zusätzlichen Schutzpunkt, darf aber nicht aufgeben oder flüchten
Berserker II	Beeinflussung	20	Opfer erhält für die Dauer eines Kampfes zwei zusätzliche Schutzpunkte, darf aber nicht aufgeben oder flüchten
Berserker III	Beeinflussung	30	Opfer erhält für die Dauer eines Kampfes drei zusätzliche Schutzpunkte, darf aber nicht aufgeben oder flüchten
Berserker IV	Beeinflussung	50	Opfer erhält für die Dauer eines Kampfes vier zusätzliche Schutzpunkte, darf aber nicht aufgeben oder flüchten
Binden	Kampf	30	Z. zwingt Arme des Gegners
Blindheit	Kampf	20	Augen zu; Abhilfe: Augen waschen
Dämon beschwören	Allgemein	40	Ein Dämon erscheint
Dämonenauftrag	Allgemein	50	Ein beschworener Dämon muss 3 Aufträge des Z. erfüllen
Einfangen	Kampf	40	Z. fängt Gegner ein
Eisatem	Heilung	20	Wunde kann einen Tag ignoriert werden oder ein Treffer wird zugefügt

Energiebolzen	Kampf	10	1 Treffer bei Kontakt
Energiefeld	Schutz	30	Z. ist immun gegen physische Energie oder Verletzungen; muss aufrecht erhalten werden
Energiehand	Kampf	10	1 Treffer bei Kontakt
Energiewall	Allgemein	40	Magische Barriere entsteht
Erwachen	Heilung	20	Z. weckt Opfer aus Beeinflussung
Exorzismus	Allgemein	100	Schickt einen Dämon dahin zurück, wo er herkam
Feueraugen	Beeinflussung	10	Illusion, von der Tiere und lichtscheue Monster vertrieben werden können
Feuerball I	Kampf	30	Jeder Getroffene erhält 1 Treffer; direkter Treffer zählt 3 Punkte
Feuerball II	Kampf	50	Jeder Getroffene erhält 2 Treffer; direkter Treffer zählt 5 Punkte
Feuerfinger	Lehrling	5	Z. darf Feuerzeug verwenden
Feuerschild	Schutz	50	Wer den Z. trifft erhält automatisch 1 Wunde an Waffenhand
Flammenwaffe	Kampf	100	auf Waffe; ignoriert für einen Kampf alle Schutzpunkte
Fluch	Beeinflussung	20	Opfer muss für jede Aktion falsche Hand nehmen
Freundschaft	Beeinflussung	20	Opfer muss vorher Geschenk annehmen, ist dann aber für einen Tag der Freund des Z.
Furcht	Kampf	20	Davonlaufen bis der Z. nicht mehr in Sichtweite ist
Gift neutralisieren	Heilung	30	Gift oder Krankheit wird neutralisiert
Gift spüren	Lehrling	5	Z. kann vergiftete Speisen / Waffen erkennen

Götterfluch	Beeinflussung	100	Opfer ist auf ewig verflucht, in einer bestimmten Situation auf eine bestimmte Weise zu reagieren
Göttliche Weisheiten	Allgemein	50	Z. darf eine komplexe Frage an die Götter (Spielleitung) stellen
Kampfschutz I	Schutz	10	1 Schutzpunkt für einen Kampf
Kampfschutz II	Schutz	20	2 Schutzpunkte für einen Kampf
Kampfschutz III	Schutz	30	3 Schutzpunkte für einen Kampf
Kampfschutz IV	Schutz	40	4 Schutzpunkte für einen Kampf
Kampfschutz V	Schutz	50	5 Schutzpunkte für einen Kampf
Kampfschutz VI	Schutz	60	6 Schutzpunkte für einen Kampf
Körper heilen	Heilung	30	Alle Wunden werden geheilt
Krankheit	Kampf	30	Kontakt; Opfer stirbt nach drei Tagen Krankheit
Lähmung	Kampf	40	Bewegungsunfähigkeit bis Z. außer Sichtweite ist
Licht	Lehrling	5	Z. darf Taschenlampe verwenden
Lösen	Heilung	10	Z. kann körperbeeinflussende Magie aufheben
Magie aufheben	Allgemein	20	Z. kann Magie aufheben
Magie spüren	Lehrling	5	Z. kann magische Gegenstände / Auren spüren
Magie zerstören	Allgemein	40	Ein magischer Gast wird neutralisiert
Magiesicherung	Allgemein	30	Ein vorher angewandter Zauber kann für einen Tag nur vom Z. selbst aufgehoben werden
Magiespiegel	Kampf	40	Z. kann Magie auf Angreifer zurückwerfen
Magische Rüstung I	Schutz	20	1 Schutzpunkt für einen Tag
Magische Rüstung II	Schutz	40	2 Schutzpunkte für einen Tag

Magische Rüstung III	Schutz	70	3 Schutzpunkte für einen Tag
Magische Rüstung IV	Schutz	100	4 Schutzpunkte für einen Tag
Magische Rüstung V	Schutz	150	5 Schutzpunkte für einen Tag
Magische Rüstung VI	Schutz	200	6 Schutzpunkte für einen Tag
Magische Suche	Allgemein	20	Z. kann ungefähre Richtung/Entfernung von Gegenstand, den er kennt, spüren
Magische Waffe I	Allgemein	10	Z. macht Waffe für einen Kampf magisch
Magische Waffe II	Allgemein	30	Z. macht Waffe für einen Tag magisch
Magischer Gegenstand	Allgemein	50	Z. kann einen Gegenstand permanent verzaubern
Magischer Riegel	Allgemein	10	Z. kann durch Anwesenheit Tür / Schloss verschlossen halten
Magischer Schutz	Beeinflussung	30	Opfer erhält einen zusätzlichen Schutzpunkt für einen Tag
Magischer Segen	Beeinflussung	20	Opfer erhält einen zusätzlichen Schutzpunkt für einen Kampf
Magischer Zirkel	Schutz	20	In den magischen Kreis kann zwar Magie eindringen, aber nicht hinaus (auch magische Wesen)
Magisches Schloss	Allgemein	30	Z. kann Schloss magisch sichern
Meisterschutz	Schutz	100	Schutz gegen alle Magie bis 30 Magiepunkte
Mentaler Bolzen	Kampf	30	1 automatischer Treffer; Z. entscheidet an welchem Körperteil
Mentaler Dolch	Kampf	50	1 automatische Wunde; Z. entscheidet an welchem Körperteil
Mentaler Nagel	Kampf	20	Z. kann Opfer an einem Ort festhalten
Metall erhitzen	Kampf	10	Gegner muss betroffenen Gegenstand / Waffe fallen lassen
Mit Toten sprechen	Allgemein	20	Eine Leiche kann zehn Worte sprechen

Regeneration	Heilung	40	Regeneration 1 Wunde/Stunde für einen Tag
Schlaf	Kampf	20	Hinlegen; Abhilfe: Wecken
Schloss öffnen	Allgemein	30	Z. kann Schloss öffnen
Schreckensbolzen	Kampf	40	1 Wunde bei Kontakt
Schreckenshand	Kampf	30	1 Wunde bei Kontakt
Schreckenswaffe	Kampf	40	auf Waffe; 1 Wunde bei Kontakt
Schweigen	Beeinflussung	20	Opfer darf kein Wort sprechen, solange der Z. in Sichtweite ist
Seelenspiegel	Beeinflussung	30	Opfer muss auf drei Fragen wahrheitsgemäß mit Ja/Nein oder Schweigen antworten
Todeshand	Kampf	100	Tod bei Kontakt
Totaler Magieschutz	Schutz	30	Z. ist immun gegen jegliche Magie; muss aufrecht erhalten werden
Vergessen	Beeinflussung	20	Opfer muss ein Ereignis vergessen
Versteinern	Kampf	50	Gegner wird zu Stein
Verwandeln	Kampf	40	Gegner wird harmloses Tier
Voodoo	Beeinflussung	50	Opfer muss alles tun was der Z. will, solange er eine Puppe mit einem Gegenstand des Opfers hält
Wahrheit	Beeinflussung	40	Opfer muss wahrheitsgemäße Antwort auf eine Frage geben
Wiederbeleben	Heilung	100	Ein Toter wird wiederbelebt
Wiederkehr	Heilung	50	Körperteil kann regeneriert werden
Windstoß	Kampf	20	Gegner muss 20 Schritte zurück und umfallen
Wunde heilen	Heilung	20	Wunde wird geheilt
Wunde übertragen	Heilung	10	Wunde wird auf Freiwilligen übertragen
Wunde verschieben	Heilung	10	Wunde wird auf ein anderes Körperteil verschoben
Wunde zufügen	Heilung	40	Wunde wird auf Unfreiwilligen übertragen

Zauber binden	Allgemein	30	Z. kann einen magischen Gegenstand mit einer Anwendung herstellen
Zaubertrick	Lehrling	5	Z. kann technisches Gimmick benutzen
Zeitkontrolle	Allgemein	50	Z. hält Zeit für ein paar Sekunden an
Zerstören	Kampf	60	permanent magischer Gegenstand wird zerstört
Zombie	Heilung	30	Z. kann eine Leiche für eine Nacht zu einem Untoten unter seiner Kontrolle machen
Zweites Gesicht	Allgemein	40	Z. sieht durch alle Illusionen und Masken

11.2.2. Liste nach Punkten

NAME	BEREICH	PUNKTE	BESCHREIBUNG
Feuerfinger	Lehrling	5	Z. darf Feuerzeug verwenden
Gift spüren	Lehrling	5	Z. kann vergiftete Speisen / Waffen erkennen
Licht	Lehrling	5	Z. darf Taschenlampe verwenden
Magie spüren	Lehrling	5	Z. kann magische Gegenstände / Auren spüren
Zaubertrick	Lehrling	5	Z. kann technisches Gimmick benutzen
Berserker I	Beeinflussung	10	Opfer erhält für die Dauer eines Kampfes einen zusätzlichen Schutzpunkt, darf aber nicht aufgeben oder flüchten
Energiebolzen	Kampf	10	1 Treffer bei Kontakt
Energiehand	Kampf	10	1 Treffer bei Kontakt
Feueraugen	Beeinflussung	10	Illusion, von der Tiere und lichtscheue Monster vertrieben werden können
Kampfschutz I	Schutz	10	1 Schutzpunkt für einen Kampf
Lösen	Heilung	10	Z. kann körperbeeinflussende Magie aufheben
Magische Waffe I	Allgemein	10	Z. macht Waffe für einen Kampf magisch
Magischer Riegel	Allgemein	10	Z. kann durch Anwesenheit Tür / Schloss verschlossen halten
Metall erhitzen	Kampf	10	Gegner muss betroffenen Gegenstand / Waffe fallen lassen
Wunde übertragen	Heilung	10	Wunde wird auf Freiwilligen übertragen
Wunde verschieben	Heilung	10	Wunde wird auf ein anderes Körperteil verschoben
Alarm	Allgemein	20	Z. kann Alarm an Gegenstand anbringen

Berserker II	Beeinflussung	20	Opfer erhält für die Dauer eines Kampfes zwei zusätzliche Schutzpunkte, darf aber nicht aufgeben oder flüchten
Blindheit	Kampf	20	Augen zu; Abhilfe: Augen waschen
Eisatem	Heilung	20	Wunde kann einen Tag ignoriert werden oder ein Treffer wird zugefügt
Erwachen	Heilung	20	Z. weckt Opfer aus Beeinflussung
Fluch	Beeinflussung	20	Opfer muss für jede Aktion falsche Hand nehmen
Freundschaft	Beeinflussung	20	Opfer muss vorher Geschenk annehmen, ist dann aber für einen Tag der Freund des Z.
Furcht	Kampf	20	Davonlaufen bis der Z. nicht mehr in Sichtweite ist
Kampfschutz II	Schutz	20	2 Schutzpunkte für einen Kampf
Magie aufheben	Allgemein	20	Z. kann Magie aufheben
Magische Rüstung I	Schutz	20	1 Schutzpunkt für einen Tag
Magische Suche	Allgemein	20	Z. kann ungefähre Richtung/Entfernung von Gegenstand, den er kennt, spüren
Magischer Segen	Beeinflussung	20	Opfer erhält einen zusätzlichen Schutzpunkt für einen Kampf
Magischer Zirkel	Schutz	20	In den magischen Kreis kann zwar Magie eindringen, aber nicht hinaus (auch magische Wesen)
Mentaler Nagel	Kampf	20	Z. kann Opfer an einem Ort festhalten
Mit Toten sprechen	Allgemein	20	Eine Leiche kann zehn Worte sprechen
Schlaf	Kampf	20	Hinlegen; Abhilfe: Wecken
Schweigen	Beeinflussung	20	Opfer darf kein Wort sprechen, solange der Z. in Sichtweite ist

Vergessen	Beeinflussung	20	Opfer muss ein Ereignis vergessen
Windstoß	Kampf	20	Gegner muss 20 Schritte zurück und umfallen
Wunde heilen	Heilung	20	Wunde wird geheilt
Abstand	Schutz	30	Z. kann Gegner auf Abstand halten
Berserker III	Beeinflussung	30	Opfer erhält für die Dauer eines Kampfes drei zusätzliche Schutzpunkte, darf aber nicht aufgeben oder flüchten
Binden	Kampf	30	Z. zwingt Arme des Gegners
Energiefeld	Schutz	30	Z. ist immun gegen physische Energie oder Verletzungen; muss aufrecht erhalten werden
Feuerball I	Kampf	30	Jeder Getroffene erhält 1 Treffer; direkter Treffer zählt 3 Punkte
Gift neutralisieren	Heilung	30	Gift oder Krankheit wird neutralisiert
Kampfschutz III	Schutz	30	3 Schutzpunkte für einen Kampf
Körper heilen	Heilung	30	Alle Wunden werden geheilt
Krankheit	Kampf	30	Kontakt; Opfer stirbt nach drei Tagen Krankheit
Magiesicherung	Allgemein	30	Ein vorher angewandter Zauber kann für einen Tag nur vom Z. selbst aufgehoben werden
Magische Waffe II	Allgemein	30	Z. macht Waffe für einen Tag magisch
Magischer Schutz	Beeinflussung	30	Opfer erhält einen zusätzlichen Schutzpunkt für einen Tag
Magisches Schloss	Allgemein	30	Z. kann Schloss magisch sichern
Mentaler Bolzen	Kampf	30	1 automatischer Treffer; Z. entscheidet an welchem Körperteil
Schloss öffnen	Allgemein	30	Z. kann Schloss öffnen
Schreckenshand	Kampf	30	1 Wunde bei Kontakt

Seelenspiegel	Beeinflussung	30	Opfer muss auf drei Fragen wahrheitsgemäß mit Ja/Nein oder Schweigen antworten
Totaler Magieschutz	Schutz	30	Z. ist immun gegen jegliche Magie; muss aufrecht erhalten werden
Zauber binden	Allgemein	30	Z. kann einen magischen Gegenstand mit einer Anwendung herstellen
Zombie	Heilung	30	Z. kann eine Leiche für eine Nacht zu einem Untoten unter seiner Kontrolle machen
Dämon beschwören	Allgemein	40	Ein Dämon erscheint
Einfangen	Kampf	40	Z. fängt Gegner ein
Energiewall	Allgemein	40	Magische Barriere entsteht
Kampfschutz IV	Schutz	40	4 Schutzpunkte für einen Kampf
Lähmung	Kampf	40	Bewegungsunfähigkeit bis Z. außer Sichtweite ist
Magie zerstören	Allgemein	40	Ein magischer Gast wird neutralisiert
Magiespiegel	Kampf	40	Z. kann Magie auf Angreifer zurückwerfen
Magische Rüstung II	Schutz	40	2 Schutzpunkte für einen Tag
Regeneration	Heilung	40	Regeneration 1 Wunde/Stunde für einen Tag
Schreckensbolzen	Kampf	40	1 Wunde bei Kontakt
Schreckenswaffe	Kampf	40	auf Waffe; 1 Wunde bei Kontakt
Verwandeln	Kampf	40	Gegner wird harmloses Tier
Wahrheit	Beeinflussung	40	Opfer muss wahrheitsgemäße Antwort auf eine Frage geben
Wunde zufügen	Heilung	40	Wunde wird auf Unfreiwilligen übertragen
Zweites Gesicht	Allgemein	40	Z. sieht durch alle Illusionen und Masken
Berserker IV	Beeinflussung	50	Opfer erhält für die Dauer eines Kampfes vier zusätzliche Schutzpunkte, darf aber nicht aufgeben oder flüchten

Dämonenauftrag	Allgemein	50	Ein beschworener Dämon muss 3 Aufträge des Z. erfüllen
Feuerball II	Kampf	50	Jeder Getroffene erhält 2 Treffer; direkter Treffer zählt 5 Punkte
Feuerschild	Schutz	50	Wer den Z. trifft erhält automatisch 1 Wunde an Waffenhand
Göttliche Weisheiten	Allgemein	50	Z. darf eine komplexe Frage an die Götter (Spielleitung) stellen
Kampfschutz V	Schutz	50	5 Schutzpunkte für einen Kampf
Magischer Gegenstand	Allgemein	50	Z. kann einen Gegenstand permanent verzaubern
Mentaler Dolch	Kampf	50	1 automatische Wunde; Z. entscheidet an welchem Körperteil
Versteinern	Kampf	50	Gegner wird zu Stein
Voodoo	Beeinflussung	50	Opfer muss alles tun was der Z. will, solange er eine Puppe mit einem Gegenstand des Opfers hält
Wiederkehr	Heilung	50	Körperteil kann regeneriert werden
Zeitkontrolle	Allgemein	50	Z. hält Zeit für ein paar Sekunden an
Kampfschutz VI	Schutz	60	6 Schutzpunkte für einen Kampf
Zerstören	Kampf	60	permanent magischer Gegenstand wird zerstört
Magische Rüstung III	Schutz	70	3 Schutzpunkte für einen Tag
Auftrag	Beeinflussung	100	Opfer muss eine Aufgabe des Z. durchführen
Exorzismus	Allgemein	100	Schickt einen Dämon dahin zurück, wo er herkam
Flammenwaffe	Kampf	100	auf Waffe; ignoriert für einen Kampf alle Schutzpunkte
Götterfluch	Beeinflussung	100	Opfer ist auf ewig verflucht, in einer bestimmten Situation auf eine bestimmte Weise zu reagieren

Magische Rüstung IV	Schutz	100	4 Schutzpunkte für einen Tag
Meisterschutz	Schutz	100	Schutz gegen alle Magie bis 30 Magiepunkte
Todeshand	Kampf	100	Tod bei Kontakt
Wiederbeleben	Heilung	100	Ein Toter wird wiederbelebt
Magische Rüstung V	Schutz	150	5 Schutzpunkte für einen Tag
Magische Rüstung VI	Schutz	200	6 Schutzpunkte für einen Tag

11.3. Liste nach Kategorie

11.3.1. Lehrlingszauber

NAME	PUNKTE	BESCHREIBUNG
Feuerfinger	5	Z. darf Feuerzeug verwenden
Gift spüren	5	Z. kann vergiftete Speisen / Waffen erkennen
Licht	5	Z. darf Taschenlampe verwenden
Magie spüren	5	Z. kann magische Gegenstände / Auren spüren
Zaubertrick	5	Z. kann technisches Gimmick benutzen

11.3.2. Allgemeinmagie

11.3.2.1. Allgemeinmagie alphabetisch geordnet

NAME	PUNKTE	BESCHREIBUNG
Alarm	20	Z. kann Alarm an Gegenstand anbringen
Dämon beschwören	40	Ein Dämon erscheint
Dämonenauftrag	50	Ein beschworener Dämon muss 3 Aufträge des Z. erfüllen
Energiewall	40	Magische Barriere entsteht
Exorzismus	100	Schickt einen Dämon dahin zurück, wo er herkam
Göttliche Weisheiten	50	Z. darf eine komplexe Frage an die Götter (Spielleitung) stellen
Magie aufheben	20	Z. kann Magie aufheben
Magie zerstören	40	Ein magischer Gast wird neutralisiert
Magiesicherung	30	Ein vorher angewandter Zauber kann einen Tag nur vom Z. selbst aufgehoben werden
Magische Suche	20	Z. kann ungefähre Richtung/Entfernung von Gegenstand, den er kennt, spüren
Magische Waffe I	10	Z. macht Waffe für einen Kampf magisch
Magische Waffe II	30	Z. macht Waffe für einen Tag magisch
Magischer Gegenstand	50	Z. kann einen Gegenstand permanent verzaubern
Magischer Riegel	10	Z. kann durch Anwesenheit Tür/Schloss verschlossen halten
Magisches Schloss	30	Z. kann Schloss magisch sichern
Mit Toten sprechen	20	Eine Leiche kann zehn Worte sprechen
Schloss öffnen	30	Z. kann Schloss öffnen
Zauber binden	30	Z. kann einen Gegenstand mit einer Anwendung herstellen
Zeitkontrolle	50	Z. hält Zeit für ein paar Sekunden an
Zweites Gesicht	40	Z. sieht durch alle Illusionen und Masken

11.3.2.2. Allgemeinmagie nach Punkten geordnet

NAME	PUNKTE	BESCHREIBUNG
Magische Waffe I	10	Z. macht Waffe für einen Kampf magisch
Magischer Riegel	10	Z. kann durch Anwesenheit Tür / Schloss verschlossen halten
Alarm	20	Z. kann Alarm an Gegenstand anbringen
Magie aufheben	20	Z. kann Magie aufheben
Magische Suche	20	Z. kann ungefähre Richtung / Entfernung von Gegenstand, den er kennt, spüren
Mit Toten sprechen	20	Eine Leiche kann zehn Worte sprechen
Magiesicherung	30	Ein vorher angewandter Zauber kann für einen Tag nur vom Z. selbst aufgehoben werden
Magische Waffe II	30	Z. macht Waffe für einen Tag magisch
Magisches Schloss	30	Z. kann Schloss magisch sichern
Schloss öffnen	30	Z. kann Schloss öffnen
Zauber binden	30	Z. kann einen magischen Gegenstand mit einer Anwendung herstellen
Dämon beschwören	40	Ein Dämon erscheint
Energiewall	40	Magische Barriere entsteht
Magie zerstören	40	Ein magischer Gast wird neutralisiert
Zweites Gesicht	40	Z. sieht durch alle Illusionen und Masken
Dämonenauftrag	50	Ein beschworener Dämon muss 3 Aufträge des Z. erfüllen
Göttliche Weisheiten	50	Z. darf eine komplexe Frage an die Götter (Spielleitung) richten
Magischer Gegenstand	50	Z. kann einen Gegenstand permanent verzaubern
Zeitkontrolle	50	Z. hält Zeit für ein paar Sekunden an
Exorzismus	100	Schickt einen Dämon dahin zurück, wo er herkam

11.3.3. Heilzauber

11.3.3.1. Heilzauber alphabetisch geordnet

NAME	PUNKTE	BESCHREIBUNG
Eisatem	20	Wunde kann einen Tag ignoriert werden oder ein Treffer wird zugefügt
Erwachen	20	Z. weckt Opfer aus Beeinflussung
Gift neutralisieren	30	Gift oder Krankheit wird neutralisiert
Körper heilen	30	Alle Wunden werden geheilt
Lösen	10	Z. kann körperbeeinflussende Magie aufheben
Regeneration	40	Regeneration 1 Wunde/Stunde für einen Tag
Wiederbeleben	100	Ein Toter wird wiederbelebt
Wiederkehr	50	Körperteil kann regeneriert werden
Wunde heilen	20	Wunde wird geheilt
Wunde übertragen	10	Wunde wird auf Freiwilligen übertragen
Wunde verschieben	10	Wunde wird auf ein anderes Körperteil verschoben
Wunde zufügen	40	Wunde wird auf Unfreiwilligen übertragen
Zombie	30	Z. kann Leiche für eine Nacht zu einem Untoten unter seiner Kontrolle machen

11.3.3.2. Heilzauber nach Punkten geordnet

NAME	PUNKTE	BESCHREIBUNG
Lösen	10	Z. kann körperbeeinflussende Magie aufheben
Wunde übertragen	10	Wunde wird auf Freiwilligen übertragen
Wunde verschieben	10	Wunde wird auf ein anderes Körperteil verschoben
Eisatem	20	Wunde kann einen Tag ignoriert werden oder ein Treffer wird zugefügt
Erwachen	20	Z. weckt Opfer aus Beeinflussung
Wunde heilen	20	Wunde wird geheilt
Gift neutralisieren	30	Gift oder Krankheit wird neutralisiert
Körper heilen	30	Alle Wunden werden geheilt
Zombie	30	Z. kann eine Leiche für eine Nacht zu einem Untoten unter seiner Kontrolle machen
Regeneration	40	Regeneration 1 Wunde / Stunde
Wunde zufügen	40	Wunde wird auf Unfreiwilligen übertragen
Wiederkehr	50	Körperteil kann regeneriert werden
Wiederbeleben	100	Ein Toter wird wiederbelebt

11.3.4. Beeinflussungszauber

11.3.4.1. Beeinflussungszauber alphabetisch geordnet

NAME	PUNKTE	BESCHREIBUNG
Auftrag	100	Opfer muss eine Aufgabe des Z. durchführen
Berserker I	10	Opfer erhält für die Dauer eines Kampfes einen zusätzlichen Schutzpunkt, darf aber nicht aufgeben oder flüchten
Berserker II	20	Opfer erhält für die Dauer eines Kampfes zwei zusätzliche Schutzpunkte, darf aber nicht aufgeben oder flüchten
Berserker III	30	Opfer erhält für die Dauer eines Kampfes drei zusätzliche Schutzpunkte, darf aber nicht aufgeben oder flüchten
Berserker IV	50	Opfer erhält für die Dauer eines Kampfes vier zusätzliche Schutzpunkte, darf aber nicht aufgeben oder flüchten
Feueraugen	10	Illusion, von der Tiere und lichtscheue Monster vertrieben werden können
Fluch	20	Opfer muss für jede Aktion falsche Hand verwenden
Freundschaft	20	Opfer muss vorher Geschenk annehmen, ist dann aber für einen Tag der Freund des Z.
Götterfluch	100	Opfer ist auf ewig verflucht, in einer bestimmten Situation auf eine bestimmte Weise zu reagieren
Magischer Schutz	30	Empfänger erhält einen zusätzlichen Schutzpunkt für einen Tag
Magischer Segen	20	Empfänger erhält einen zusätzlichen Schutzpunkt für einen Kampf
Schweigen	20	Opfer darf kein Wort sprechen, solange der Z. in Sichtweite ist
Seelenspiegel	30	Opfer muss drei Fragen wahrheitsgemäß mit Ja/Nein oder Schweigen beantworten
Vergessen	20	Opfer muss ein Ereignis vergessen

Voodoo	50	Opfer muss alles tun was der Z. will, solange er eine Puppe mit einem Gegenstand des Opfers hält
Wahrheit	40	Opfer muss wahrheitsgemäße Antwort auf eine Frage geben

11.3.4.2. Beeinflussungszauber nach Punkten geordnet

NAME	PUNKTE	BESCHREIBUNG
Berserker I	10	Opfer erhält für die Dauer eines Kampfes einen zusätzlichen Schutzpunkt, darf aber nicht aufgeben oder flüchten
Feueraugen	10	Illusion, von der Tiere und lichtscheue Monster vertrieben werden können
Berserker II	20	Opfer erhält für die Dauer eines Kampfes zwei zusätzliche Schutzpunkte, darf aber nicht aufgeben oder flüchten
Fluch	20	Opfer muss für jede Aktion falsche Hand verwenden
Freundschaft	20	Opfer muss vorher Geschenk annehmen, ist dann aber für einen Tag der Freund des Z.
Magischer Segen	20	Empfänger erhält einen zusätzlichen Schutzpunkt für einen Kampf
Schweigen	20	Opfer darf kein Wort sprechen solange der Z. in Sichtweite ist
Vergessen	20	Opfer muss ein Ereignis vergessen
Berserker III	30	Opfer erhält für die Dauer eines Kampfes drei zusätzliche Schutzpunkte, darf aber nicht aufgeben oder flüchten
Magischer Schutz	30	Empfänger erhält einen zusätzlichen Schutzpunkt für einen Tag
Seelenspiegel	30	Opfer muss auf drei Fragen wahrheitsgemäß mit Ja/Nein oder Schweigen antworten
Wahrheit	40	Opfer muss wahrheitsgemäße Antwort auf eine Frage geben
Berserker IV	50	Opfer erhält für die Dauer eines Kampfes vier zusätzliche Schutzpunkte, darf aber nicht aufgeben oder flüchten
Voodoo	50	Opfer muss alles tun was der Z. will, solange er eine Puppe mit einem Gegenstand des Opfers hält
Auftrag	100	Opfer muss eine Aufgabe des Z. durchführen

Götterfluch	100	Opfer ist auf ewig verflucht, in einer bestimmten Situation auf eine bestimmte Weise zu reagieren

11.3.5. Kampfzauber

11.3.5.1. Kampfzauber alphabetisch geordnet

NAME	PUNKTE	BESCHREIBUNG
Binden	30	Z. zwingt Arme des Gegners
Blindheit	20	Augen zu; Abhilfe: Augen waschen
Einfangen	40	Z. fängt Gegner ein
Energiebolzen	10	1 Treffer bei Kontakt
Energiehand	10	1 Treffer bei Kontakt
Feuerball I	30	Jeder Getroffene erhält 1 Treffer, direkter Treffer zählt 3 Treffer
Feuerball II	50	Jeder Getroffene erhält 2 Treffer, direkter Treffer zählt 5 Treffer
Flammenwaffe	100	auf Waffe, ignoriert für einen Kampf alle Schutzpunkte
Furcht	20	Davonlaufen bis der Z. nicht mehr in Sichtweite ist
Krankheit	30	Kontakt, Opfer stirbt nach drei Tagen Krankheit
Lähmung	40	Bewegungsunfähigkeit bis Z. außer Sichtweite ist
Magiespiegel	40	Z. kann Magie auf Angreifer zurückwerfen
Mentaler Bolzen	30	1 automatischer Treffer, Z. entscheidet an welchem Körperteil
Mentaler Dolch	50	1 automatische Wunde, Z. entscheidet an welchem Körperteil
Mentaler Nagel	20	Z. kann Opfer an einem Ort festhalten
Metall erhitzen	10	Gegner muss betroffenen Gegenstand / Waffe fallen lassen
Schlaf	20	Hinlegen, Abhilfe: Wecken
Schreckensbolzen	40	1 Wunde bei Kontakt
Schreckenshand	30	1 Wunde bei Kontakt
Schreckenswaffe	40	auf Waffe, 1 Wunde bei Kontakt
Todeshand	100	Tod bei Kontakt
Versteinern	50	Gegner wird zu Stein
Verwandeln	40	Gegner wird harmloses Tier
Windstoß	20	Gegner muss 20 Schritte zurück und umfallen
Zerstören	60	permanent magischer Gegenstand wird zerstört

11.3.5.2. Kampfzauber nach Punkten geordnet

NAME	PUNKTE	BESCHREIBUNG
Energiebolzen	10	1 Treffer bei Kontakt
Energiehand	10	1 Treffer bei Kontakt
Metall erhitzen	10	Gegner muss betroffenen Gegenstand / Waffe fallen lassen
Blindheit	20	Augen zu, Abhilfe: Augen waschen
Furcht	20	Davonlaufen bis der Z. nicht mehr in Sichtweite ist
Mentaler Nagel	20	Z. kann Opfer an einem Ort festhalten
Schlaf	20	Hinlegen, Abhilfe: Wecken
Windstoß	20	Gegner muss 20 Schritte zurück und umfallen
Binden	30	Z. zwingt Arme des Gegners
Feuerball I	30	Jeder Getroffene erhält einen Treffer, direkter Treffer zählt 3 Treffer
Krankheit	30	Kontakt, Opfer stirbt nach drei Tagen Krankheit
Mentaler Bolzen	30	1 automatischer Treffer, Z. entscheidet an welchem Körperteil
Schreckenshand	30	1 Wunde bei Kontakt
Einfangen	40	Z. fängt Gegner ein
Lähmung	40	Bewegungsunfähigkeit bis Z. außer Sichtweite ist
Magiespiegel	40	Z. kann Magie auf Angreifer zurückwerfen
Schreckensbolzen	40	1 Wunde bei Kontakt
Schreckenswaffe	40	auf Waffe, 1 Wunde bei Kontakt
Verwandeln	40	Gegner wird harmloses Tier
Feuerball II	50	Jeder Getroffene erhält zwei Treffer, direkter Treffer zählt 5 Treffer
Mentaler Dolch	50	1 automatische Wunde, Z. entscheidet an welchem Körperteil
Versteinern	50	Gegner wird zu Stein
Zerstören	60	permanent magischer Gegenstand wird zerstört
Flammenwaffe	100	auf Waffe, ignoriert für einen Kampf alle Schutzpunkte
Todeshand	100	Tod bei Kontakt

11.3.6. Schutzzauber

11.3.6.1. Schutzzauber alphabetisch geordnet

NAME	PUNKTE	BESCHREIBUNG
Abstand	30	Z. kann Gegner auf Abstand halten
Energiefeld	30	Z. ist immun gegen physische Energie oder Verletzungen; muss aufrecht erhalten werden
Feuerschild	50	Wer den Z. trifft erhält automatisch 1 Wunde an Waffenhand
Kampfschutz I	10	1 Schutzpunkt für einen Kampf
Kampfschutz II	20	2 Schutzpunkte für einen Kampf
Kampfschutz III	30	3 Schutzpunkte für einen Kampf
Kampfschutz IV	40	4 Schutzpunkte für einen Kampf
Kampfschutz V	50	5 Schutzpunkte für einen Kampf
Kampfschutz VI	60	6 Schutzpunkte für einen Kampf
Magische Rüstung I	20	1 Schutzpunkt für einen Tag
Magische Rüstung II	40	2 Schutzpunkte für einen Tag
Magische Rüstung III	70	3 Schutzpunkte für einen Tag
Magische Rüstung IV	100	4 Schutzpunkte für einen Tag
Magische Rüstung V	150	5 Schutzpunkte für einen Tag
Magische Rüstung VI	200	6 Schutzpunkte für einen Tag
Magischer Zirkel	20	In den magischen Kreis kann zwar Magie eindringen, aber nicht hinaus (auch magische Wesen)
Meisterschutz	100	Schutz gegen alle Magie bis 30 Magiepunkte
Totaler Magieschutz	30	Z. ist immun gegen jegliche Magie; muss aufrecht erhalten werden

11.3.6.2. Schutzzauber nach Punkten geordnet

NAME	PUNKTE	BESCHREIBUNG
Kampfschutz I	10	1 Schutzpunkt für einen Kampf
Kampfschutz II	20	2 Schutzpunkte für einen Kampf
Magische Rüstung I	20	1 Schutzpunkt für einen Tag
Magischer Zirkel	20	In den magischen Kreis kann zwar Magie eindringen, aber nicht hinaus (auch magische Wesen)
Abstand	30	Z. kann Gegner auf Abstand halten
Energiefeld	30	Z. ist immun gegen physische Energie oder Verletzungen; muss aufrecht erhalten werden
Kampfschutz III	30	3 Schutzpunkte für einen Kampf
Totaler Magieschutz	30	Z. ist immun gegen jegliche Magie; muss aufrecht erhalten werden
Kampfschutz IV	40	4 Schutzpunkte für einen Kampf
Magische Rüstung II	40	2 Schutzpunkte für einen Tag
Feuerschild	50	Wer den Z. trifft erhält automatisch 1 Wunde an Waffenhand
Kampfschutz V	50	5 Schutzpunkte für einen Kampf
Kampfschutz VI	60	6 Schutzpunkte für einen Kampf
Magische Rüstung III	70	3 Schutzpunkte für einen Tag
Magische Rüstung IV	100	4 Schutzpunkte für einen Tag
Meisterschutz	100	Schutz gegen alle Magie bis 30 Magiepunkte
Magische Rüstung V	150	5 Schutzpunkte für einen Tag
Magische Rüstung VI	200	6 Schutzpunkte für einen Tag

Tabellenteil:

Name	Bezeichnung des Zaubers
Kosten	wie viel Magiepunkte würde der Spruch verbrauchen
Form	Kann der Zauber als Spruch, Ritual, angeborene Fähigkeit und/oder als Fokus angewendet werden
Voraussetzungen	Welcher Zauber muss beherrscht werden, bevor dieser erlernt werden darf
Komponenten	was wird benötigt um diesen Zauber zu wirken. *Kursive Komponenten outtime*, **fettgedruckte Komponenten intime**
Anwendung	Wie wird dieser Zauber angewendet
Dauer	Wie lange hält die Wirkung des Zaubers vor
Magische Worte	Welche Worte braucht der Zauber
Effekt	Was bewirkt der Zauber
Immunität	Was geschieht wenn das Ziel gegen diesen Zauber immun ist
Magiespiegel	Was geschieht wenn das Ziel einen Magiespiegel trägt
Seelenschutz	Was geschieht wenn das Ziel einen Seelenschutz besitzt
Bereich	Zu welcher Magieart gehört der Zauber
Besonderes	Spezielle Hinweise zu diesem Zauber

Sofort	
Mehrere Atemzüge lang	
Einen Kampf lang	
Ein Tag (eine Nacht)	
Ein halber Tag (eine halbe Nacht)	
Bis Ende des Spiels	
Permanent	
Solange Bedingung erfüllt	
Bis Bedingung erfüllt	
Solange in Sicht	

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z