

DILETTANTEN LIVEROLLENSPIELE

# ARS MAGICA



2006



2007

Verein z. Förderung mittelalt. Spiele: „Die Dilettanten“.  
Vervielfältigung für nichtkommerzielle Zwecke gestattet.

# Inhalt

## ÜBER DAS ZAUBERN 10

Bardenmagie.....	10
Ritualzauber.....	10
Gemeinsame Zauber.....	11
Zaubern in Rüstung.....	11
Aufheben und Brechen von Zaubern.....	12
Magische Wesen.....	12
Feuerwerk.....	12
Magische Orte.....	12
Komponenten.....	13

## DIE ZAUBERBEREICHE 14

### SPRUCHKOSTEN 15

### ABKÜRZUNGEN 15

### BANNZAUBER (M, P, D) 16

Schutz vor magischen Wesen (praesidium obsecratibus).....	16
Exorzismus (exorcismus).....	16
DER Bannzauber (magicus expellendi).....	18

### BESCHWÖRUNGEN (M, P, D) 19

Niederer Geist beschwören (advocatio spiritus).....	19
Höherer Geist beschwören(advocatio spiritus magni).....	22
Geisterfürst beschwören(advocatio principis spiritus).....	23

### BEZAUBERUNGEN (M, D, B) 25

Gefälligkeit (gratificatia).....	25
Freundschaft (amicitia).....	26
Betörung (allectum).....	26

Liebeszauber (sagitta amoris)..... 27

## **BINDUNGEN (A) 27**

Schriftrolle anwenden (lectum papyri)..... 27

Schriftrolle herstellen (scriptum papyri) ..... 28

Magie binden (vinctum magicum)..... 28

Permanente Bindung(vinctum aeternum magicum)..... 30

## **CEREBRALE DEFEKTE (M, D, B, P) 32**

Vergessen (oblivio) ..... 32

Blödheit (stultitia)..... 33

Wut (furor) ..... 33

Verwirren (perturbatio)..... 33

Wahnsinn (dementia) ..... 34

## **DUNKLE RITUALE (M, P, D) 34**

Seelenraub (raptum animae) ..... 34

Ritual des Blutes (ritus sanguinis)..... 36

Magieraub (raptum magicum) ..... 36

## **FLUCHZAUBER (M, P, D, B) 37**

Blindheit (caecitas) ..... 37

Lahmheit (claudicatio) ..... 38

Stummheit (taciturnitas) ..... 38

Schmerzen (dolores) ..... 38

Lähmung (paralysis)..... 39

Grausige Schmerzen (dolores crudeles)..... 39

## **GEGENZAUBER (M, P, B) 40**

Magiestörung (interruptio)..... 40

Magieaufhebung (dissolutio)..... 40

Große Magieaufhebung (dissolutio magna) ..... 41

Reflektion (reflectio)..... 42

Spiegelung (speculum).....	42
<b>GEHEIMNISSE DER DRUIDEN (D) 43</b>	
Tierstimmen (voces animales) .....	43
Verwurzelung (radificatio) .....	43
Furcht vor Bäumen (terror arbori).....	44
<b>GEISTESSCHUTZ (M) 44</b>	
Eiserner Wille (voluntas ferrea).....	44
Kleiner Magieschutz (praesidium magicum parvum).....	45
Stählerner Wille (voluntas ferrea dura).....	45
Geisteskontrolle (cohibitum mentis).....	46
Magieschutz (praesidium magicum).....	47
Großer Magieschutz (praesidium magicum magnum) .....	47
<b>HEILZAUBER (P, D) 48</b>	
Heilen von Wunden (sanatio vulneris) .....	48
Entgiftung (exvenenatio) .....	48
Vollheilung (sanatio corporis).....	49
Körperheilung (sanatio membri) .....	50
Wiederbelebung (superatio mortis) .....	50
Wiedererweckung (resurrectio).....	51
<b>IMMUNITÄTEN (M, D) 53</b>	
Magischer Helm (galea magica) .....	53
Körperkontrolle (cohibitio corporis).....	54
Giftresistenz (restitutum veneni).....	54
Unverwundbarkeit (praesidium telorum).....	54
<b>KAMPFMAGIE (M) 55</b>	
Feuerlanze (telum ignis) .....	55
Windstoß (ictus venti).....	56
Feuerball (globus ignis).....	56

Waffenfluch (detestor gladii).....	56
Blitz (fulmen) .....	57
Töten (letum).....	57
Dunkles Chaos (ira nigra).....	57
Vernichten (pernicies).....	58

**KRAFTMAGIE I (D) 58**

Stärke des Blattes (robur folii).....	58
Stärke der Frucht (robur fructus).....	59
Stärke der Erde (robur terrae) .....	59

**KRAFTMAGIE II (D) 60**

Blätterhaut (derma folii) .....	60
Rindenhaut (derma corticis).....	60
Borkenhaut (derma arboris).....	61

**KRIEGSLIEDER (B) 61**

Kleiner Kriegsgesang (cantus belli minor) .....	61
Großer Kriegsgesang (cantus belli maior).....	62
Lied des Mutes (cantus virtudinis) .....	62
Großer Gesang der Standhaftigkeit (cantus virtudinis maximus) 63	

**MAGISCHE FELDER UND ZIRKEL(M, P, D) 63**

Magischer Kreis (orbis magicus).....	63
Zusätzlichen Zaub. in mag. Kreis einleg. (adiectio vis magici).....	64
Magischer Zirkel (rota magica).....	66

**MAGISCHE KRANKHEITEN (M, P, D) 67**

Pusteln (pustulae).....	67
Krätze (scabies) .....	67
Nervenkobold (tourette).....	68
Siechtum (pestis).....	68

**MAGISCHE RÜSTUNGEN (M) 69**

Magische Lederrüstung (arma magica pellis).....	69
Magische Kettenrüstung (arma magica ferri).....	69
Magische Plattenrüstung (arma magica saxi) .....	70
<b>MAGISCHE TÄNZE (B)</b>	<b>70</b>
Tanzzauber (chorea minor) .....	70
Gruppentanz (chorea magna).....	71
Rattenfänger-Tanz (chorea successiva) .....	71
<b>MASSENZAUBER (M, P, D, B)</b>	<b>71</b>
Furcht (timor).....	71
Namenloses Grauen (terror).....	72
<b>NATURBINDUNGEN (D)</b>	<b>72</b>
Steinkreis errichten (constructio orbis lapidum).....	72
Großen Steinkr. errichten(constructio orbis lapidum magnum)..	74
<b>SAKRAMENTE (P)</b>	<b>75</b>
Taufe (baptisma) .....	75
Exkommunikation (excommunicatio).....	76
<b>SCHLAFZAUBER (M, P, D, B)</b>	<b>76</b>
Friede (pax) .....	76
Schlaf (somnus) .....	77
Großer Schlaf (somnus magnus).....	77
<b>SEGEN (P)</b>	<b>78</b>
Segen (benedictus) .....	78
Großer Segen (benedictus magnus) .....	78
Gottesdienst (res divina).....	79
Messe (missa).....	79
<b>TRÄNKE (A)</b>	<b>79</b>
Einfachen Trank brauen (miscitum potionis) .....	79



Komplexen Trank brauen (miscitum potionis magnum) ..... 80

## **UNTOTE ERSCHAFFEN (M, P) 81**

Zombie erschaffen (creatio mortis vivendum) ..... 81

Todeskrieger erschaffen (creatio militis mortis)..... 82

Mumie erschaffen (creatio mumiae)..... 83

Lich erschaffen (creatio motui)..... 83

## **WEIHUNGEN (P) 84**

Wasser weihen (consecutum aquae)..... 84

Waffe weihen (consecutum teli)..... 85

Reliquie weihen (consecutum sacrarii) ..... 85

Tempel weihen (consecutum templi) ..... 86

## **ANHANG: 88**

Die Komponenten ..... 88

Die Runen ..... 89

Die wichtigsten Änderungen von 2001 auf 2006: ..... 91

Modifikationen der Form: ..... 92

Kontakt..... 92

## **INDEX 93**

# ÜBER DAS ZAUBERN

Jeder Spruch kostet je nach Spruchstufe 1/3/8/12 Magiepunkte (MP) und verlangt gegebenenfalls das Vernichten/Gebrauchen der Materialkomponenten. Zaubern können nur Magier, Priester, Druiden, Barden und bedingt Alchemisten. Der Barde muss für seinen Zauber ein bestimmtes Lied singen, die anderen eine Formel sprechen. Der Barde braucht beim Zaubern den Bezaubernden, auch wenn es der Zauber verlangt, nicht berühren.

Die Magiepunkte symbolisieren das magische Potenzial des Zauberers und werden durch gelochte gelbe Papierstreifen dargestellt. Sie regenerieren sich täglich bei Tagesanbruch bis zum Maximum.

Die entsprechenden MP müssen sofort nach dem Zauber abgerissen werden. Stellt sich heraus, dass der Zauberende die notwendigen MP nicht aufbringen kann, hat der Zauber natürlich nicht gewirkt.


Wird ein Zauberer während des Zauberns in irgendeiner Form gestört (Schaden, Festhalten, Schubsen, Gegenzauber o. ä.), sagt er die Formel nicht korrekt auf oder begeht er bei der Ausführung irgendeinen Fehler, ist der Zauber nicht wirksam, die eingesetzten MP sind aber dennoch verloren.

Ein Spruch beginnt zu wirken, nachdem die Komponente benutzt, gut hörbar die (lateinische) Formel sowie die (deutschen) Erkennungsworte ausgesprochen sind. Die deutschen Erkennungsworte gehören zum Zauber und zum Spiel und können daher gehört und auch gestört werden, was den Zauber unterbricht (s. o.). Dies gilt auch für Artefakte und Wesen, die nur mit den deutschen Erkennungsworten zu zaubern vermögen. Der Bezauberte muss sich zum Beginn der Wirkung im Sichtbereich des Zauberers aufhalten.

## Bardenmagie

Die Lieder der Barden sind in dem Heft „Die zauberkräftigen Melodien Adalondes“ niedergeschrieben.

## Ritualzauber

Ritualzauber sind durch ein  neben den Spruchnamen gekennzeichnet. Ritualzauber können vom Zauberen freier gestaltet werden, um ihm so die Möglichkeit zu geben, den Zauber seinen Vorstellungen anzupassen. Der Zauberer muss seine Ritualzauber in einem eigenen Magiebuch schrift-

lich niederlegen und beschreiben.

Folgende Bedingungen müssen bei der Ausführung eingehalten werden:

- Die Komponenten (**K**)
- Die Mindestritualdauer (**L**)
- Die deutschen Erkennungsworte

Die ursprünglichen Ritualzauber haben wir in den Spruchbeschreibungen stehen lassen, sie können als Beispiel für die Durchführung dienen.

## Gemeinsame Zauber

Rituale, die aus mehreren einzelnen Sprüchen bestehen, und nur diese, können prinzipiell von mehreren Zauberern ausgeführt werden. So können beispielsweise ein Alchemist und ein Priester einen Heiltrank herstellen, wobei der Alchemist die Fähigkeit „Trank herstellen“ anwendet und der Priester den Heilzauber spricht.

Das ist in folgenden Bereichen möglich:

- BINDUNGEN
- MAGISCHE FELDER UND ZIRKEL
- TRÄNKE

## Zaubern in Rüstung

In Rüstung zu zaubern kostet Magier, Druiden und Priester zusätzliche MP. Maßgeblich ist dabei immer die Klasse, in der man den Spruch anwendet.

Zusätzlicher MP-Verbrauch beim Zaubern in Rüstung :

	<b>RK 1</b>	<b>RK 2</b>	<b>RK 3</b>	<b>RK 4</b>
<b>Druide</b>	-	+1 MP	+2 MP	Zaubern nicht möglich
<b>Magier</b>	+2 MP	+4 MP	+5 MP	+7 MP
<b>Priester</b>	-	+2 MP	+3 MP	+5 MP

# Aufheben und Brechen von Zaubern

Siehe Spielerhandbuch.

## Magische Wesen

Gewisse magische Wesen können in den ersten 9 Stunden, die sie auf unserer Welt verweilen, nachdem sie beschworen oder gerufen wurden oder einfach erschienen sind, ohne (lateinische) Formeln und Komponenten zaubern. Diese Besonderheit dauert bis zur Rückkehr auf ihre eigene Ebene an. Normalen Spieler-Charakteren ist es nicht möglich, diese Besonderheit zu besitzen oder zu lernen.

## Feuerwerk

Bei einigen wenigen Sprüchen benutzen wir recht harmlose Feuerwerkskörper. Bitte, trotzdem allergrößte Vorsicht walten lassen! Der Tag an dem der Wald brennt, wird der Tag des letzten Live-Rollenspiels sein! Den Müll, besonders glühende Teile, nicht liegen lassen, sondern einstecken und entsorgen.

## Magische Orte

Magische Orte sind Tempel oder Steinkreise. Sie werden mit blauen Bändern bzw. blauen Pflöcken gekennzeichnet.

Von übernatürlichen Wesen (Sendboten, Geister, Dämonen, Untote, Feen und Werwesen o. ä.) können sie nur betreten werden, wenn:

- der Ort ihren Mächten geweiht ist (Steinkreise sind i. d. R. Naturgeistern geweiht)
- sie von einem wahren Anhänger oder Priester dieser Macht eingeladen werden.
- Der magische Ort geschändet wurde. Eine Schändung beinhaltet das exzessive Zuwiderhandeln gegen die Mächte, denen der Tempel geweiht wurde. Darüber hinaus muss das Inventar unbrauchbar gemacht werden (Im Zweifelsfall die Orgas fragen).

Ansonsten dürfen sie sich dem Ort höchstens bis auf zwei Meter nähern (auch mit Magieresistenz).

## Komponenten

Als Komponenten dürfen ausschließlich die in der Komponentenliste aufgeführten Materialien verwendet werden, keine Ersatzkomponenten irgendwelcher Art. Das Suchen und Sammeln von Komponenten gehört zum Spiel! Ihr könnt davon ausgehen, dass auf jedem Spiel irgendwo die Komponenten in ausreichender Menge vorhanden sind. Alchemisten können ebenfalls Komponenten herstellen.

Komponenten können nicht von zu Hause auf das Spiel mitgebracht werden. Beim Einchecken bekommt jeder magiefähige Charakter für jeden Spruch der Stufe 1 und 2, welchen er beherrscht, die Komponenten für eine Anwendung ausgehändigt.

# DIE ZAUBERBEREICHE

Zauber­kategorie	M	P	D	B	A
Bannzauber	x	x	x		
Beschwörungen	x	x	x		
Bezauberung	x		x	x	
Bindungen					x
Cerebrale Defekte	x	x	x	x	
Dunkle Rituale	x	x	x		
Fluchzauber	x	x	x	x	
Gegenzauber	x	x		x	
Geh. d. Druiden			x		
Geistesschutz	x				
Heilzauber		x	x		
Immunitäten	x		x		
Kampfmagie	x				
Kraftmagie I-II			x		
Kriegslieder				x	
Mag. Felder & Zirkel	x	x	x		
Mag. Krankheiten	x	x	x		
Mag. Rüstungen	x				
Mag. Tänze				x	
Massenzauber	x	x	x	x	
Naturbindungen			x		
Sakramente		x			
Schlafzauber	x	x	x	x	
Segen		x			
Tränke					x
Untote erschaffen	x	x			
Weihungen		x			

# SPRUCHKOSTEN

Spruchstufe	1	2	3	4
MP	1	3	8	12

# ABKÜRZUNGEN

<b>A</b>	Alchemist
<b>B</b>	Barde
<b>D</b>	Druide oder Dauer der Wirkung
<b>M</b>	Magier
<b>P</b>	Priester
<b>Z</b>	Zauberer: Magier, Priester und Druide

---

<b>R</b>	Ritualzauber
<b>L</b>	Minimale Länge des Rituals bei Ritualzaubern
<b>W</b>	Wirkung des Zaubers
<b>K</b>	Komponenten

# BANNZAUBER (M, P, D)

## 2 Schutz vor magischen Wesen (praesidium obsecratibus)

---

- MD** Willst du deinen Körper vor den Angriffen von Untoten, Dämonen und Geistern schützen, so schütte dir eine Handvoll des Pulvers der Auflösung über das Haupt.
- P** Willst du deinen Körper vor den Angriffen von Untoten, Dämonen und Geistern schützen, so halte das Symbol deines Glaubens vor dich und rufe laut deine Gottheit an, auf dass die untote Brut vor ihrer Macht weicht.
- W** Schützt den Zauberer vor körperlichen Angriffen von Untoten, Dämonen, Geistern und magischen Wesen im Allgemeinen.
- K** (M, D) Pulver der Auflösung  
(P) Symbol der Gottheit
- D** ½h

## 3 Exorzismus (exorcismus)

---



- M** Willst du übernatürliche Präsenzen aus einem Körper austreiben, so solltest du dir vorher über die Beschaffenheit der Wesenheit im Klaren sein. Du solltest deinen Geist schützen, auf dass die Präsenz nicht in dich einfährt. Lege nun den Besessenen in einen Kreis aus gemahlten Knochen. Es ist für das Ritual von allergrößter Wichtigkeit, dass der Besessene auf keinen Fall den Kreis verlässt. Trage dafür Sorge! Dann bemale seinen Körper mit folgenden Runen: dreimal die Rune der Stärke, fünfmal die Rune des Körpers, sowie jeweils einmal die Rune „Geh“, „Sieg“ und „Macht“. Zu guter Letzt die Rune der Überwältigung. Danach bestreue den Körper ausgiebig mit dem Pulver der Auflösung. Sprich dabei mit lauter und fester Stimme die Worte: „Te vacuum nigrum tuum repello (Ich schicke dich zurück in deine Schwärze.)“, solange, bis er gewichen ist.
- P** Willst du unheilige Präsenzen aus einem Körper austreiben so sollst du die Hilfe deiner Gottheit erleben. Tue dies ausgiebig, sobald du dir über die Beschaffenheit der Wesenheit im Klaren bist. Du musst den Besessenen daran hindern zu fliehen, wie du das bewerkstel-



ligst, obliegt deiner Gewalt. Entzünde magische Lichter und ordne sie kreisförmig um den Besessenen an. Danach besprengte ihn mit Weihwasser, das du in ausreichender Menge bereithalten solltest. Währenddessen rezitiere passende Verse aus deinem Gebetbuch, bis der Dämon ausgetrieben ist. Sollte das nicht genügen, so berühre die Präsenz mit deinem heiligen Symbol. Es ist wichtig, stark im Glauben und im Willen zu sein, denn das Wesen wird mit allen Mitteln versuchen, sich der Austreibung zu widersetzen.

- D** Willst du widernatürliche Präsenzen aus einem Körper austreiben, so solltest du dir vorher über die Beschaffenheit der Wesenheit im Klaren sein. Du musst den Besessenen daran hindern zu fliehen oder dich gar anzugreifen, überlege dir gut wie du das verhindern willst. Nun nimm die Schwingungen des Besessenen auf, indem du mit den Händen die Energiewabe des Körpers erfasst. Meditiere über dem Erfühlten und forme mit Hilfe der Kräfte der Natur die Energie, um dem Körper seine ursprüngliche Freiheit wiederzugeben. Besprengte ihn nun mit dem Extrakt des Athelas und fordere die Präsenz mit energischen Worten auf, den Körper zu verlassen. Fordere ihn solange auf, bis das natürliche Gleichgewicht wieder hergestellt ist.
- W** Der Spruch vertreibt einen niederen/höheren Dämon/Sendboten/Naturgeist auf seine Ebene zurück, bis er wieder beschworen wird. Wirkt nicht auf namentliche Dämonen/Erzsendboten/Geisterfürsten.
- K** (M) Knochenmehl  
(M) Kohle  
(M) Pulver der Auflösung  
(P) Weihwasser  
(P) Magische Lichter  
(P) Symbol der Gottheit  
(P) Gebetbuch (optional)  
(D) Extrakt des Athelas
- L** 20min.
- D** Permanent

## 4 DER Bannzauber (magicus expellendi)

---



**Z** Bannzauber sind ein äußerst schwieriges und gefährliches Unterfangen.

Um eine erfolgreiche Bannung durchzuführen ist es erforderlich, die drei Essenzen der Magie zu bündeln. So ist es nötig einen Magier, einen Priester und einen Druiden an einem Ort und in einem Willen zu vereinen. Nur einer von ihnen muss den Spruch „DER Bannzauber“ auch wirklich beherrschen. Es ist notwendig, dass alle drei reinen Herzens, starken Willens und klaren Verstandes sind. Bevor „DER Bannzauber“ gewirkt werden kann, muss die zu bannende Präsenz physisch besiegt, ihr wahrer Name, sofern sie einen besitzt, und ihre Natur (Hauszugehörigkeit/Gottheit/Herkunft...) bekannt sein. Um den Fokus zu schaffen, müssen folgende Vorbereitungen getroffen werden:

Der Magier sammelt und bündelt in tiefster Meditation die Kraft.

Der Druiden bildet die Brücke, indem er für den Ausgleich sorgt.

Der Priester schützt und reinigt mit der Kraft des Gebetes.

**W** Bannt jeden Dämon/Sendboten/Naturgeist für 7 Jahre in die Zwischenwelt. Er kann während dieser Zeit nicht beschworen werden oder sonst irgendwie diese Ebene verlassen. Die drei Zauberer verlieren jeweils einen LP und einen MP permanent. „DER Bannzauber“ ist nicht durch eine „Große Magieaufhebung“ zu brechen!

**K** Nebel der Zwischenwelt, groß

Knochenmehl

7 Flammen der Elemente

49 Lichter der kosmischen Energie

7 Magische Lichter

Magisches Feuer

Pulver des Extrup

Pulver der Auflösung (große Mengen)

Weihwasser (literweise von Nöten)

Symbol des Chaos

Symbol des Mutes

Symbol der Gottheit des Priesters

Jeder 1 permanenten LP und 1 permanenten MP

L 30min.  
D 7 Jahre

## BESCHWÖRUNGEN (M, P, D)

### 2 Niederen Geist beschwören (advocatio spiritus)



**M** Willst du einen Dämon rufen, so rezitiere immer wieder die Verse der Anrufung, bis sie von den Niederen Ebenen erhört werden. Währenddessen führe folgende Handlungen aus: Streue einen Kreis aus gemahlten Knochen. In diesem muss das Medium liegen, das dem Dämon seinen Körper zur Verfügung stellen soll. Male nun dem Medium die Rune der niederen Ebenen auf die Stirn. Hiernach streue ein Heptagramm (7-zackiger Stern) auf den Boden und stelle an jede Ecke ein magisches Licht. Nun entfache zu Füßen des Mediums einen großen Nebel der Zwischenwelt. Nachdem das Tor geöffnet wurde, springe schnell in das Heptagramm und verlasse es nicht mehr, solange die Pforte zur Zwischenwelt geöffnet ist. Dies möge dich vor dem Beschworenen schützen, bevor du ihn unter deine Kontrolle zwingen kannst.

Wenn der Nebel am stärksten ist, sprich die Worte: „Dämon der Finsternis, ergreife Besitz von diesem Körper.“ Sobald der Nebel sich verzogen hat und somit die Pforte zur Zwischenwelt wieder geschlossen ist, springe aus dem Heptagramm und blase dem Medium den Staub der Verwirrung entgegen (nicht ins Gesicht) und rufe: „Voluntas tua in amorem desperet (Dein Wille verfall in Liebe zu mir). Du bist mein.“

**P** Willst du einen Sendboten deines Gottes beschwören, so führe folgende Handlungen aus:

Streue einen Kreis aus gemahlten Knochen. In diesem muss das Medium liegen, das bereit ist, sich dem Sendboten zur Verfügung zu stellen. Male nun dem Medium das Zeichen deines Gottes auf die Stirn. Nun erfülle die Luft um dich herum mit wohligen Gerüchen um den Sendboten milde zu stimmen. Während dessen nimm die

heiligen Schriften zur Hand, die mit schönen und wirksamen Gebeten gefüllt sind und rezitiere angemessene Verse. Wirf dich mit dem Gesicht zu Boden, deinen Gott anflehend, dir dein Gebet zu erfüllen, dir die Erscheinung des heiligen Sendboten zu gewähren und dir Beistand zu leisten.

- D** Willst du einen Geist der Natur rufen, so suche einen großen alten Baum, der gerade und schön gewachsen sein muss, oder aber einen heiligen Ort deines Glaubens auf und rezitiere immer wieder die Verse der Anrufung, bis sie von den Geistern der Natur erhört werden. Währenddessen führe folgende Handlungen aus: Streue einen Kreis aus gemahlten Knochen um den Baum. In diesem Kreis muss das Medium liegen, das bereit ist, sich dem Naturgeist zur Verfügung zu stellen. Male nun dem Medium die Rune der Natur auf die Stirn. Entfache auf einem Stein zu Füßen des Mediums einen Nebel der Zwischenwelt. Wenn der Nebel am stärksten ist, sprich die Worte: „Geist der Natur, ergreife Besitz von diesem Körper.“ Dann blase dem Medium den Staub der Verwirrung entgegen (nicht ins Gesicht!) und rufe: „Voluntas tua in amorem desperet (Dein Wille verfall in Liebe zu mir.) Du bist mein.“

Verse der Anrufung:

§	ſ	↑	◇	℞
ſ	℞	Ǝ	Ɔ	◇
↑	Ǝ	ſ	Ǝ	↑
◇	Ɔ	Ǝ	℞	ſ
℞	◇	↑	ſ	§

- W** Mit diesem Zauber kann man niedere Dämonen bzw. niedere Geister beschwören, und niedere Sendboten rufen, allerdings müssen Sendboten nicht erscheinen! Der Beschwörer verliert bei jeder Art von beschworenem Wesen beim ersten Mal 1LP permanent, d.h. er korrigiert sich vor der Beschwörung sein LP-Maximum im Charakterbogen, gibt dem gerufenen Dämon einen Namen und notiert,

welches Wesen er gerufen hat , dann wirft er 1LP ab. Zwei Sendboten/Dämonen von verschiedenen Göttern/Häusern gelten in diesem Sinne als zwei Arten.

Bei der wiederholten Beschwörung eines bestimmten Geistes wird der LP nur noch temporär verloren, kann jedoch nur über natürliche Regeneration wieder gewonnen werden.

Der Besessene erhält den Charakterbogen des beschworenen Wesens, den nur er, nicht aber der Beschwörer einsehen darf.

Der Besessene erhält für sechs Stunden zusätzliche 10LP, sowie die Fähigkeiten „Zweihänder“, „Kampf mit zwei Waffen“, „Alle Waffen +2“ (wirkt nicht kumulativ). Auf ihn wirken „Eiserner Wille“ und „Magischer Helm“.

Das beschworene Wesen kann keine Zauber des Charakters anwenden.

Während dieser Zeit hat der Besessene keine Erinnerung an seine alte Identität und muss einen Befehl des Beschwörers wortwörtlich ausführen (Sendboten der Götter nicht), danach kann er entsprechend dem Charakter des beschworenen Geistes, Sendboten oder Dämons handeln. Nach sechs Stunden erlischt der Zauber, hat der Charakter mehr LP als vor der Beschwörung, verliert er diese, wird wieder normal und wischt sich die Rune von der Stirn.

- K** Knochenmehl
- Magische Lichter
- Nebel der Zwischenwelt
- Großer Nebel der Zwischenwelt
- Staub der Verwirrung
- 1LP permanent/temporär
- Charakterbogen eines niederen Dämons/Sendboten/Geistes (versiegelt)
- L** 10min.
- D** 6h

### 3 Höheren Geist beschwören (advocatio spiritus magni)



- M** Es muss ein Dämon eines bestimmten Hauses gewählt werden. Entsprechend kommen dann weitere Fähigkeiten und Zauber dazu.
- Z** Willst du einen höheren Dämon/Sendboten/Geist beschwören, suche einen geeigneten Ort auf und vollführe ein Ritual (siehe Stufe 1). Sprich dabei den Vers der Anrufung:

H	A	P	P	I	R
A	M	A	◇	S	I
P	A	R	A	◇	P
P	◇	A	R	A	P
I	S	◇	A	M	A
R	I	P	P	A	H

- W** Mit diesem Zauber kann man höhere Dämonen/ höhere Geister/ höhere Sendboten rufen (Sendboten müssen nicht erscheinen). Der Beschwörer verliert bei jeder Art von beschworenem Wesen beim ersten Mal 3LP permanent, d.h. er korrigiert sich vor der Beschwörung sein LP-Maximum im Charakterbogen und notiert, welches Wesen er gerufen hat, dann wirft er 3LP ab. Zwei Sendboten/Dämonen von verschiedenen Göttern/Häusern gelten in diesem Sinne als zwei Arten.

Bei der wiederholten Beschwörung eines bestimmten Wesens werden die LP nur noch temporär verloren, können jedoch nur über natürliche Regeneration wieder gewonnen werden.

Der Besessene erhält den Charakterbogen des beschworenen Wesens, den nur er, nicht aber der Beschwörer einsehen darf.

Der Besessene erhält für zwölf Stunden zusätzliche 20LP, sowie die Fähigkeiten „Zweihänder“, „Kampf mit zwei Waffen“, „Alle Waffen +2“ (wirkt nicht kumulativ). Auf ihn wirken „Kleiner Magieschutz“ und „Magischer Helm“.

Das beschworene Wesen kann nur seine eigenen Zauber anwenden, nicht die des Charakters.

Während dieser Zeit hat der Besessene keine Erinnerung an seine alte Identität und muss einen Befehl des Beschwörers wortwörtlich ausführen (Sendboten nicht), danach kann er entsprechend dem Charakter des beschworenen Geistes, Sendboten oder Dämonen handeln. Nach zwölf Stunden erlischt der Zauber, hat er mehr LP als vor der Beschwörung, verliert er diese, wird wieder normal und wischt sich die Rune von der Stirn.

- K** Knochenmehl  
Magische Lichter  
Großer Nebel der Zwischenwelt  
Staub der Verwirrung  
3LP permanent/temporär  
Charakterbogen eines höheren Dämons/Sendboten/Geistes (versiegelt; bei Dämonen gibt es mehrere Häuser)
- L** 20min.
- D** 12h

#### 4 Geisterfürst beschwören (advocatio principis spiritus)

---



- M** Es müssen der wahre Name des Dämons und sein Haus bekannt sein. Entsprechend kommen dann weitere Fähigkeiten dazu.
- Z** Willst du einen Dämonenfürsten/Erzengel/Geisterfürsten beschwören, so verfare wie bei der Beschwörung eines niederen Wesens dieses Hauses und sprich den Vers der Anrufung

⌘	Ǝ	↑	Ɔ	◇	℞	℞	℞
Ǝ	ℒ	⌘	℞	℞	℞	⌘	℞
↑	℞	℞	℞	◇	⌘	℞	℞
Ɔ	℞	℞	◇	℞	℞	℞	◇
◇	℞	◇	℞	◇	℞	℞	Ɔ
℞	℞	⌘	◇	℞	℞	℞	↑
℞	⌘	℞	℞	℞	⌘	ℒ	Ǝ
℞	℞	℞	◇	Ɔ	↑	Ǝ	⌘

**W** Mit diesem Zauber kann man Dämonen- bzw. Geisterfürsten beschwören, und Erzsensboten rufen (Sensboten müssen nicht erscheinen). Der Beschwörer verliert bei jeder Art von beschworenem Wesen beim ersten Mal 8LP permanent, d.h. er korrigiert sich vor der Beschwörung sein LP-Maximum im Charakterbogen und notiert, welches Wesen er gerufen hat, dann wirft er 8LP ab. Zwei Sensboten/Dämonen von verschiedenen Göttern/Häusern gelten in diesem Sinne als zwei Arten. Bei der wiederholten Beschwörung eines bestimmten Wesens werden die LP nur noch temporär verloren, können jedoch nur über natürliche Regeneration wieder gewonnen werden.

Der Besessene erhält den Charakterbogen des beschworenen Wesens, den nur er, nicht aber der Beschwörer einsehen darf.

Der Besessene erhält zusätzliche 20LP, sowie die Fähigkeiten „Zweihänder“, „Kampf mit zwei Waffen“, „Alle Waffen +3“ (wirkt nicht kumulativ). Auf ihn wirken permanent „Kleiner Magieschutz“, „Geisteskontrolle“, „Magischer Helm“ und „Giftresistenz“.

Das beschworene Wesen kann nur seine eigenen Zauber anwenden, nicht die des Charakters.

Während der Besessenheit hat er keine Erinnerung an seine alte Identität und muss einen Befehl des Beschwörers wortwörtlich ausführen (außer Sensboten!), danach handelt er entsprechend dem Charakter des beschworenen Geistes oder Dämons. Erlischt der Zauber und hat er mehr LP als vor der Beschwörung, verliert er die



se, wird wieder normal und wischt sich die Rune von der Stirn.

- K** Knochenmehl
- Magische Lichter
- Nebel der Zwischenwelt
- Großer Nebel der Zwischenwelt
- Staub der Verwirrung
- 8LP permanent/temporär
- Charakterbogen eines bestimmten Dämonenfürsten/Erzsendboten/Geisterfürsten (versiegelt; bei Dämonen gibt es mehrere Häuser)
- L** 30min.
- D** ungewiss

## BEZAUBERUNGEN (M, D, B)

### I Gefälligkeit (gratificatia)

---

**MD** Willst du, dass dir jemand eine kleine Gefälligkeit erfüllt, brauchst du den Staub der Verwirrung. Sprich die Worte: „Voluntas tua in mano mea (Dein Wille in meiner Hand). Erfülle mir eine kleine Bitte.“, werfe ihm den Staub der Verwirrung entgegen und binde dadurch seinen Geist an deinen Willen. Dann nenne ihm eine einfache Gefälligkeit, die aus einem einfachen Satz bestehen muss (etwa einen kleinen Auftrag).

**W** Der Bezauberte geht dem Wunsch nach, bis er erfüllt oder die Zeit um ist, jedoch sind Fragen nach Wahrheit, Lüge, Gesinnung, Loyalität oder Ähnlichem nicht zulässig, ebenso wenig Bitten die den Charakter in eine potenzielle Gefahr bringen. Peinlichkeiten sind jedoch zulässig.

Der Bezauberte kann nicht erkennen, dass er bezaubert wurde, auch nicht, nachdem die Wirkung des Spruches vorüber ist.

- K** Staub der Verwirrung
- D** max. 5min.

## 2 Freundschaft (amicitia)

---

- MD** Willst du, dass jemand in Freundschaft zu dir verfällt, brauchst du das Band der Verwirrung. Sprich die Worte: „Voluntas tua mihi faveat (Dein Wille sei mir zugetan). Sieh mir in die Augen.“, blase ihm das Band der Verwirrung ins Gesicht und binde dadurch seinen Geist an deinen Willen.
- W** Der Bezauberte hält den Zauberer für seinen besten Freund. Man lügt seinen besten Freund nicht an, aber man ist nicht verpflichtet, ihm seine intimsten Geheimnisse preis zu geben. Wird er vom Zauberer oder dessen Freunden angegriffen, ist der Spruch aufgehoben.  
Der Bezauberte kann nicht erkennen, dass er bezaubert wurde, auch nicht, nachdem die Wirkung des Spruches vorüber ist.
- K** Band der Verwirrung  
**D** ½h

## 2 Betörung (allectum)

---

- MD** Willst du, dass dir jemand einen Wunsch erfüllt, brauchst du den Staub der Verwirrung.  
Sprich die Worte: „Voluntas tua in mano mea (Dein Wille in meiner Hand). Erfülle mir einen Wunsch.“, werfe ihm den Staub der Verwirrung entgegen (nicht ins Gesicht) und binde dadurch seinen Geist an deinen Willen.  
Dann nenne ihm einen einfachen Wunsch, der aus einem einfachen Satz bestehen muss (etwa eine Frage oder ein Auftrag).
- W** Der Bezauberte geht dem Wunsch nach, bis er erfüllt oder die Zeit um ist, außer er schadet dadurch unmittelbar seiner Gesundheit. Verliert er LP durch andere, ist der Zauber aufgehoben (Selbstverstümmelung funktioniert nicht).
- K** Staub der Verwirrung  
**D** max. 5min.

### 3 Liebeszauber (sagitta amoris)

---

- MD** Willst du jemanden in Liebe zu dir verfallen lassen, so knüpfe eine Schlinge aus dem Band der Hörigkeit, lege sie ihm um den Hals und sprich die Worte „Voluntas tua in amorem desperet (Dein Wille ver falle in Liebe zu mir). Du bist mein.“
- W** Dieser Spruch bewirkt eine „Hörigkeit“ auf Dauer. Der Bezauberte ist dem Zauberer hoffnungslos verfallen. Wird er vom Zauberer oder dessen Freunden angegriffen, ist der Spruch aufgehoben. Der Bezauberte kann nicht erkennen, dass er bezaubert wurde, auch nicht, nachdem die Wirkung des Spruches vorüber ist.
- K** Band der Hörigkeit
- D** 12h

## BINDUNGEN (A)

### 1 Schriftrolle anwenden (lectum papyri)

---

- A** Willst du einen Zauber, der in Runen auf eine Schriftrolle eingeschrieben ist, auslösen, so rezitiere fließend die lateinischen Sätzen, dann sprich: „In nomine“, nenne den Namen des Schreibers und komplettiere das Ganze mit den (deutschen) Erkennungsworten, die den Zauber auslösen. Dazu verwendest du spruchgemäß die zugehörigen Komponenten. Verlangt der Zauber eine Berührung des Bezauberten, so berühre ihn. Verlangt er das Kennzeichnen eines Ortes, so kennzeichne ihn. Dann reiße die Schriftrolle in zwei gleiche Teile.
- W** Der Zauber auf der Schriftrolle wirkt wie normal gezaubert.
- K** Schriftrolle  
Alle Komponenten für den Zauberspruch
- D** Wie der ausgelöste Zauber

## 2 Schriftrolle herstellen (scriptum papyri)

- A** Willst du einen Zauber, den du beherrschst, auf eine Schriftrolle bannen, so vollführe den Zauber, den du geplant hast, wobei du ihn nicht auf eine Person, sondern auf den magischen Papyrus richtest, auf dass seine Energie in ihn einfahre und ihn strahlend vor Macht erscheinen lasse, jedoch verbrauche nicht die Ingredienzien, die du für die Magie benötigst, sondern verarbeite sie gut mit dem nun vor Macht erstrahlenden Papyrus. Trage dann die komplette Spruchbeschreibung, wie sie in diesem Buche und den Zauberbüchern aller Magier steht, auf den magischen Papyrus ein, wobei die lateinischen Sentenzen und die deutschen Erkennungsworte geschrieben sein müssen. Dabei darf dir kein Fehler unterlaufen, kein Wort zu viel oder zu wenig in die Feder fließen und nichts anderes darf auf dem Papyrus stehen, um die Reinheit der Worte nicht zu beeinträchtigen. Als letztes trage deinen Namen auf dem Papyrus ein; denn nichts darf die Kraft des Zaubers stören, und ein falscher Name könnte die Kraft des Zaubers in eine Richtung lenken, die du nicht einmal zu errahnen vermagst. Beende das Einschreiben mit den Worten: „Scriptum est. (Es ist geschrieben.)“
- W** Der Zauber auf der Schriftrolle kann mit der Fähigkeit „Schriftrolle anwenden“ gewirkt werden.
- K** Papyrus, Feder und Tinte  
Alle Komponenten und die MP des eingeschriebenen Zaubers (Die Komponenten werden als Focus benötigt, aber nicht verbraucht, die MP sind verloren)
- D** Permanent

## 3 Magie binden (vinctum magicum)



- A** Willst du einen deiner Zaubersprüche permanent in einen Gegenstand bannen, so streue einen Kreis aus gemahlten Knochen und bemale vier ausgesuchte Steine mit der Rune der magischen Kraft und drei weiteren passenden Runen. Lege die Steine dann, nach den vier Himmelsrichtungen ausgerichtet, an den Rand des Kreises um die magischen Kräfte zu polarisieren. Sprich nun die unten aufge-

fürhte arkane Formel einmal von links nach rechts und einmal von oben nach unten.

Ɔ	Ǝ	ℒ	Ɔ	◊	ℒ	⌘
Ǝ	℞	Ǝ	℞	◊	ℒ	ℒ
ℒ	Ǝ	℞	ℒ	⌘	◊	◊
Ɔ	℞	ℒ	⌘	ℒ	℞	Ɔ
◊	◊	⌘	ℒ	℞	Ǝ	ℒ
ℒ	ℒ	◊	℞	Ǝ	℞	Ǝ
⌘	ℒ	◊	Ɔ	ℒ	Ǝ	Ɔ

Nun bereite den Gegenstand auf die magische Kraft vor, die er aufnehmen soll. Besprenge ihn zu diesem Zweck mit geweihtem Wasser oder dem Wasser der Nacht. Trete aus dem Kreis und wirke den Zauber, der in den Gegenstand gebannt werden soll (achte auf die richtigen Komponenten und vergiss nicht, die Magiepunkte abzuwerfen). Springe sofort nach Vollendung des Zaubers in den Kreis und bestreue den Gegenstand mit dem Pulver der Auflösung, um die magische Kraft am Entweichen zu hindern. Dann sprich laut und vernehmlich die Worte: „Vis magicus vinciatur (Der Zauber werde gebunden). Auf ewig sollst du die Macht in dir tragen, die ich dir verlieh.“

- W** Mit dem Spruch kann ein Zauber, bei dem keine permanenten LP oder MP benötigt werden, auf Dauer in einen beliebigen Gegenstand gebannt werden. Dabei verliert man bei der Herstellung permanent die Hälfte der MP, die der eingelegte Spruch kostet (evtl. aufrunden). Es können keine Sprüche aus folgenden Listen gebunden werden: „Bannzauber, Beschwörungen, Bindungen, Dunkle Rituale, Magische Felder und Zirkel, Naturbindungen, Tränke, Sakramente, Untote erschaffen, Weihungen sowie Wiederbeleben und Wiedererwecken“.

Das so hergestellte Artefakt kann einmal pro Tag angewendet wer-

den. Dabei fallen keine MP –Kosten mehr an, es müssen nur die deutschen Erkennungsworte gesprochen werden.

Es ist auch möglich, den gleichen Spruch mehrmals oder auch verschiedene Sprüche in den gleichen Gegenstand einzulegen, jedoch nur, wenn diese unmittelbar hintereinander also ohne Pause eingelegt werden. Es müssen jedoch für jeden einzelnen Spruch 8MP für die Magische Bindung aufgebracht werden, ebenso wie die Hälfte der MP für den eingelegten Spruch, die der Magier permanent verliert. Das Artefakt enthält dann die entsprechenden Sprüche jeweils einmal pro Tag. Bei Sprüchen, die auf andere wirken (besonders bei Kampfzaubern o. ä.) muss das Opfer bei der Anwendung mit dem Artefakt berührt werden.

Das Artefakt beginnt erst zu wirken, wenn man das Artefakt bei den Orgas registrieren lässt und dafür eine Nummernkennzeichnung erhalten hat.

- K** Knochenmehl  
Pulver der Auflösung  
Geweihetes Wasser oder Wasser der Nacht  
Kohle  
Alle Komponenten und MP (permanent) für den eingelegten Spruch
- L** 20min.
- D** Permanent

#### 4 Permanente Bindung

(vinctum aeternum magicum)



- 
- A** Willst du einen Zauberspruch, der nur auf dich selbst wirkt, an einen Gegenstand binden, auf dass er für immer und stetig in diesem wirken soll, so streue ein Heptagramm aus Knochenmehl, platziere an dessen Eck- und Schnittpunkten Steine, auf welche du mit Kohle passende Runen aufträgst. Sprich nun die unten aufgeführte arkane Formel einmal von links nach rechts und einmal von oben nach unten.

ᚼ	ᚠ	ᚿ	ᚼ	ᚠ	ᚿ	ᚠ
ᚠ	ᚱ	ᚿ	ᚠ	ᚱ	ᚠ	ᚿ
ᚿ	ᚿ	ᚱ	ᚱ	ᚱ	ᚱ	ᚠ
ᚼ	ᚠ	ᚱ	ᚱ	ᚱ	ᚠ	ᚼ
ᚠ	ᚱ	ᚱ	ᚱ	ᚱ	ᚿ	ᚿ
ᚿ	ᚠ	ᚱ	ᚠ	ᚿ	ᚱ	ᚠ
ᚠ	ᚿ	ᚠ	ᚼ	ᚿ	ᚠ	ᚼ

Lege den Gegenstand hinein und verneige dich in die vier Himmelsrichtungen, um die Elemente gnädig zu stimmen. Nun bereite den Gegenstand auf die magische Kraft vor, die er aufnehmen soll, indem du ihn mit geweihtem Wasser oder dem Wasser der Nacht besprengst. Trete aus dem Heptagramm und wirke den Zauber, der in den Gegenstand gebannt werden soll (achte auf die richtigen Komponenten und vergiss nicht, die Magiepunkte abzuwerfen). Springe sofort nach Vollendung des Zaubers in das Heptagramm, bestreue den Gegenstand mit dem Pulver der Auflösung, um die magische Kraft vollständig zu binden und sprich laut und vernehmlich die Worte: „Vis magicus aeternum vinciatur (Der Zauber werde für immer gebunden.) Auf ewig soll die Macht erstrahlen, die ich dir verlieh.“

**W** Sprüche, die nur auf den Zaubern selbst wirken (Schutzzauber u. ä.), können an einen geeigneten Gegenstand so gebunden werden, dass er fortan permanent seine Wirkung auf den Träger entfaltet. Hierfür muss der Magier die Hälfte der MP permanent opfern, die der eingelegte Spruch kostet.

Es können keine Sprüche aus folgenden Listen gebunden werden:  
 „Bannzauber, Beschwörungen, Bindungen, Cerebrale Defekte, Dunkle Rituale, Fluchzauber, Gegenzauber, Geheimnisse der Druiden, Heilzauber, Kampfmagie, Kraftmagie II, Kriegslieder, Magische

Felder und Zirkel, Magische Tänze, Massenzauber, Naturbindungen, Sakramente, Schlafzauber, Segen, Tränke, Untote erschaffen, Weihungen“.

Es ist auch hier möglich, verschiedene Sprüche in den gleichen Gegenstand einzulegen, jedoch müssen sie unmittelbar hintereinander, d.h. ohne Pause, eingelegt werden. Für jeden einzelnen Spruch müssen 12MP für die Magische Bindung und die Hälfte der MP für den eingelegten Spruch aufgebracht werden.

Das Artefakt beginnt erst zu wirken, wenn es bei den Orgas registriert und mit einer Nummernkennzeichnung versehen wurde.

**K** Knochenmehl

Pulver der Auflösung

Geweihtes Wasser oder Wasser der Nacht

Kohle

Alle Komponenten und MP (permanent) für den eingelegten Spruch

**L** 30min.

**D** Permanent

## CEREBRALE DEFEKTE (M, D, B, P)

### I Vergessen (oblivio)

---

**Z** Willst du jemandem Vergessen bringen, lege ihm die Hand auf die Stirn und sprich die Worte: „Animae tuae sententias capio (Ich nehme den Gedanken deines Geistes). Vergesse..“

**W** Der Bezauberte vergisst ein Erlebnis von maximal einer Stunde Dauer und dass er bezaubert wurde. Durch eine „Magieaufhebung“ kommen vergessene Erlebnisse wieder zu Bewusstsein.

**K** keine

**D** Permanent



## 1 Blödheit (stultitia)

---

- Z** Willst du jemanden mit Dummheit schlagen, so musst du ihm das gelbe Pulver des Al’Hazred über das Haupt streuen und dabei die Worte sprechen: „Stultitia tuum afficio (Ich schlage dich mit Dummheit.) Verblöde!“
- W** Der Bezauberte ist zu blöd eine Fähigkeit anzuwenden oder irgendetwas auf die Reihe zu bringen, kann aber mit einer Waffe parieren. Wird der Bezauberte in feindlicher Absicht angegriffen oder bestohlen, endet der Zauber. Der Bezauberte kann nicht erkennen, dass er bezaubert wurde, auch nicht, nachdem die Wirkung des Spruches vorüber ist.
- K** Pulver des Al’Hazred, gelb
- D** 5min.

## 1 Wut (furor)

---

- Z** Willst du jemanden blind vor Raserei machen, so musst du seinen Geist reizen. Um dies zu vollbringen, berühre ihn mit einer Feder und sprich folgende Worte: „Odium in spiritu tuo incendi (Hass entfamme in deinem Geist). Wut ergreife dich!“ Und überlasse ihn seinen Gefühlen.
- W** Der Bezauberte ist sehr gereizt und reagiert sehr wütend auf den ersten, der ihn anspricht. Wird der Bezauberte verletzt, ist die Wirkung aufgehoben. Der Bezauberte kann nicht erkennen, dass er bezaubert wurde, auch nicht, nachdem die Wirkung des Spruches vorüber ist.
- K** Feder
- D** 5min. oder ein Wutanfall

## 2 Verwirren (perturbatio)

---

- Z** Willst du Verwirrung über deine Feinde bringen, brauchst du den Staub der Verwirrung. Sprich die Worte: „Voluntas vestra diffluit (Euer Wille entschwindet). Verwirrung über euch.“ Wirf ihnen den Staub der Verwirrung entgegen und binde dadurch ihren Geist an

deinen Willen.

- W** Bis zu sechs Personen in einer Gruppe laufen verwirrt in der Gegend herum. Wird einer von ihnen in feindlicher Absicht angegriffen, ist der Spruch aufgehoben. Dieser Zauber ist nicht möglich, wenn bereits Blut vergossen wurde. Der Bezauberte kann nicht erkennen, dass er bezaubert wurde, auch nicht nachdem die Wirkung des Spruches vorüber ist.
- K** Staub der Verwirrung
- D** 5min.

### 3 Wahnsinn (dementia)

---

- Z** Willst du jemanden in den Wahnsinn treiben, musst du dreimal um ihn herum laufen und dabei neunmal die Worte: „tabaluga bolscht“ sprechen, danach streue ihm das rote Pulver des Al’Hazred auf das Haupt und sprich die Worte: „Du bist des Wahnsinns“.
- W** Der Bezauberte ist die nächsten vier Stunden komplett dem Wahnsinn verfallen, d.h. er leidet unter einer schweren Psychose und starkem Persönlichkeitsschwund. Dies kann sich auf vielerlei Art äußern, z.B. Verfolgungswahn, Größenwahn, Gewalttätigkeit, Autismus. Auf jeden Fall ist der Bezauberte nicht mehr in der Lage seine ursprünglichen Ziele zu verfolgen und Fähigkeiten sinnvoll einzusetzen.
- K** Pulver des Al’Hazred, rot
- D** 4h

## DUNKLE RITUALE (M, P, D)

### 2 Seelenraub (raptum animae)

---



- Z** Willst du einen Zauber wirken, mit dem du dich von schwerem Siechtum und Auszehrung befreien kannst, um mehr Lebenskraft zu erhalten, dann benötigst du ein lebendes, denkendes Wesen. Dieses muss in einem Kreis aus gemahlten Knochen liegen. Sodann

male ihm die Rune der niederen Ebenen auf den Oberkörper. Rezi-  
tiere immer wieder die Verse der Anrufung, bis sie von den Niederen  
Ebenen erhört werden. Währenddessen führe folgende Handlungen  
aus:

Streu ein Pentagramm (5-zackiger Stern) auf den Boden um das  
Opfer und stelle an jede Ecke magische Lichter. Nun entfache zu Fü-  
ßen des Mediums einen großen Nebel der Zwischenwelt. Nachdem  
das Tor geöffnet wurde, springe schnell in das Pentagramm und ver-  
lasse es nicht mehr, solange die Pforte zur Zwischenwelt geöffnet ist.  
Dies möge dich vor den Wesen der niederen Ebenen schützen. Nun  
handele schnell. Nimm einen Ritualdolch, der mit dem Zeichen der  
dunklen Mächte versehen ist, und rufe die Worte „Mächte der Fins-  
ternis. Empfangt meine Opfergabe.“ Dann stoße den Dolch mitten in  
sein Herz (natürlich nicht), entreiße ihm seine Seele und werfe sie  
in den Strudel. Kurz darauf wird der Nebel sich verziehen und somit  
die Pforte zur Zwischenwelt wieder geschlossen sein. Dann wirst du  
eine Macht in dir fühlen, die ein Geschenk der dunklen Kräfte ist für  
die Seele, die nun für immer in ihrem Besitz sein wird.

Verse der Anrufung:

§	¶	↑	◇	℞
¶	℞	⊘	⊘	◇
↑	⊘	¶	⊘	↑
◇	⊘	⊘	℞	¶
℞	◇	↑	¶	§

- W** Die Seelenecke des Opfers wird vernichtet. Der Zauberer erhält da-  
für 1LP permanent.
- K** Ein lebendes, denkendes Wesen  
Knochenmehl  
Magische Lichter  
Nebel der Zwischenwelt, groß  
Ritualdolch
- L** 10min.

**D** Permanent

### 3 Ritual des Blutes (ritus sanguinis)



**Z** Willst du einen Zauber wirken, mit dem du dich von schwerem Siechtum und Auszehrung befreien kannst, um deine Lebenskraft ins Unermessliche zu steigern, dann benötigst du ein lebendes, denkendes Wesen. Lege es in ein Pentagramm aus gemahlenden Knochen, um das du fünf magische Lichter aufstellst und entzünde einen kleinen Nebel der Zwischenwelt. Danach musst du mit deinem Dolch die Adern des Opfers am Halse öffnen und das Blut in einem Kelch sammeln. Hierauf streue das Pulver des Extrup in das Blut, und trinke es mit den Worten: „Dein Leben wird zu meinem, hinfort mit deinem“. Priester sollten bei dieser Gelegenheit ihrem Gott für seine Gnade danken, Druiden ihren Geistern.

**W** Für 4 verlorene LP entsteht ein Tropfen eines Lebenselixiers, durch das der Zauberer 1LP permanent dazu gewinnt. Es muss sofort getrunken werden. Das Opfer verliert die Hälfte der abgezapften LP permanent.

**K** Ritualkelch

Ritualdolch

Knochenmehl

Nebel der Zwischenwelt, klein

Magische Lichter

Pulver des Extrup

Ein lebendes, denkendes Wesen

**L** 20min.

**D** Permanent

### 3 Magieraub (raptum magicum)



**Z** Willst du einen Zauber wirken, mit dem du deine magische Kraft steigern kannst, benötigst du ein lebendes, denkendes Wesen. Lege es in ein Pentagramm aus gemahlenden Knochen, um das du fünf magische Lichter aufstellst und entzünde einen kleinen Nebel der

Zwischenwelt. Danach musst du mittels geeigneter Werkzeuge die Hirnströme deines Opfers anzapfen. Sammle sie in einer Portion braunem Pulver des Al'Hazred und löse dieses in Wasser auf. Dann trinke es mit den Worten: „Dein Geist wird zu meinem, hinfort mit deinem“. Priester sollten bei dieser Gelegenheit ihrem Gott für seine Gnade danken, Druiden ihren Geistern.

- W** Für 2 verlorene MP erhältst du einen MP permanent. Das Opfer verliert die Hälfte der abgezapften MP permanent und ist anschließend 20min. verwirrt und hat entsetzliche Kopfschmerzen.
- K** Ritualkelch  
Knochenmehl  
Ein lebendes, denkendes Wesen  
Magische Lichter  
Pulver des Al'Hazred, braun  
Nebel der Zwischenwelt, klein
- L** 20min.
- D** Permanent

## FLUCHZAUBER (M, P, D, B)

### 1 Blindheit (caecitas)

---

- Z** Willst du deinen Gegner mit Blindheit schlagen, so schütte ihm das Wasser der Nacht in sein Gesicht und sprich die Worte: „Vis oculorum tuorum tibi deserat (Die Kraft deiner Augen verlässt dich). Erblinde“.
- W** Der Bezauberte erblindet und muss die Augen schließen. Die Blindheit endet, wenn der Bezauberte angegriffen oder bestohlen wird.
- K** Wasser der Nacht
- D** 5min.

## 1 Lahmheit (claudicatio)

---

- Z** Willst du einen Feind zum Lahmen machen, auf dass er unfähig zu schnellerer Bewegung sei, so nehme einen Zahn des Drachen, lege ihn mit beiden Enden auf zwei Steine, zerbreche ihn und spreche die Worte: „Osse in corpore tuo frangeruntur (Die Knochen in deinem Leib mögen bersten). Erlahme“.
- W** Der Betroffene kann fünf Minuten nur noch humpeln, eines seiner Beine wird komplett steif.
- K** Zahn des Drachen
- D** 5min.

## 2 Stummheit (taciturnitas)

---

- Z** Wenn du die Stimme eines Feindes ersterben lassen willst, brauchst du zuerst die Zunge eines sprachbegabten Wesens, die du ihm mit den Worten „ablabir zwyt“ herausschneiden musst. Nun schreibe die Rune des Haltens darauf. Um ein Opfer verstummen zu lassen, erhebe deine rechte Hand mit der Zunge in ihr, drücke diese voller Zorn, auf dass dein Opfer sie sehe, und sprich ihm ins Gesicht: „Tace (Schweige). Verstumme!“
- W** Der Bezauberte wird stumm. Wird der Bezauberte angegriffen oder bestohlen, ist der Spruch aufgehoben.
- K** Zunge eines sprachbegabten Wesens (kann mehrmals verwendet werden)
- D** 5min.

## 2 Schmerzen (dolores)

---

- Z** Willst du deinen Feind in Agonie stürzen, fertige ein Abbild eines Körpers aus Wachs. Diesem musst du während einer Meditation am Feuer in einem Kreis aus gemahlene Knochen Leben einhauchen. Wenn die Zeit der Schmerzen gekommen ist, sprich die Worte: „Vi obscure, hoc corpus perde (Dunkle Macht, vernichte diesen Körper). Winde dich in Qualen.“ Zerdrücke das Abbild des Körpers und zeige auf das Opfer.

- P** Willst du deinen Feind in Agonie stürzen, brauchst du ein Abbild eines Körpers aus Wachs. Diesem wird während einer Meditation am Feuer in einem Kreis aus gemahlten Knochen Leben eingehaucht. Wenn die Zeit der Schmerzen gekommen ist, sprich die Worte: „Iram deorum senti (Fühle den Zorn der Götter). Winde dich in Qualen.“ Zerdrücke das Abbild des Körpers und zeige auf das Opfer.
- W** Dieser Zauber bewirkt bei einem Gegner starke Schmerzen, sodass er sich nur noch schreiend auf dem Boden wälzen kann. Wird er angegriffen oder bestohlen, ist der Spruch aufgehoben.
- K** Abbild eines Körpers
- D** 5min.

### 3 Lähmung (paralysis)

---

- Z** Willst du deinen Gegner lähmen, dass er sich nicht mehr bewegen kann und vollkommen deiner Gnade unterworfen ist, so berühre ihn mit dem Zahn des Drachen und sprich die Worte: „Vis brachiorum tuorum tibi deserent. (Die Kräfte deiner Arme verlassen dich.) Erstarre“.
- W** Der Bezauberte kann sich eine halbe Stunde lang nicht mehr bewegen und erstarrt in der Haltung, in der er sich zuletzt befand. Allerdings wird das Opfer nicht stumm. Die Lähmung kann vor Ablauf der Zeit nur durch eine „Große Magieaufhebung“ beendet werden.
- K** Zahn des Drachen
- D** ½h

### 3 Grausige Schmerzen (dolores crudeles)

---

- Z** Um über deine Feinde grausige Schmerzen zu bringen, musst du das Abbild eines Körpers vor ihren Augen zerreißen. Fertige dieses Abbild aus Wachs.  
Sprich die Worte: „Dei animos vestros lacerent. (Die Götter mögen eure Seelen zerreißen). Windet euch alle in Qualen“.
- W** Bis zu sechs Personen in einer Gruppe wälzen sich schreiend am Boden. Wird einer angegriffen oder bestohlen, ist der Zauber für ihn

gebrochen.

**K** Abbild eines Körpers

**D** 5min.

## GEGENZAUBER (M, P, B)

### 1 Magiestörung (interruptio)

---

**MP** Willst du der Magie deines Gegners die Macht rauben, benötigst du die Kugeln des Donners. Sprich die Worte: „Interruptio (Unterbrechung). Magische Kraft beschütze uns,“ und lasse die Kugeln des Donners sprechen.

**W** Unterbricht einen gegnerischen Spruch der Stufe 1 (außer „Magiestörung“). Das Knallen der Kugeln bzw. der Beginn des Liedes muss erfolgen, bevor die Handlungen des anderen Zauberers durchgeführt und seine gesamten Worte, also inklusive der Erkennungsworte gesprochen sind. Dieser Spruch wird nicht unterbrochen, wenn der Zaubernde von einer Komponente getroffen oder berührt wird.

**K** Kugeln des Donners

**D** Permanent

### 2 Magieaufhebung (dissolutio)

---

Dieser Spruch hat zwei verschiedene Wirkungen, zählt aber nur als eine Fähigkeit:

#### **Wirkung 1: Magieaufhebung**

**MP** Willst du einen Zauber aufheben, wirf das Pulver der Auflösung in die Luft und sprich die Worte „Dissolutio. (Auflösung.) Fremde Macht weiche.“

**W** Hebt nachträglich einen nichtpermanenten Zauberspruch der Stufe 1 sowie „Vergessen“ und „Waffenfluch“ auf, wenn das Pulver auf die verzauberte Person oder Sache geworfen wird.

**K** Pulver der Auflösung



**D** Permanent

### **Wirkung 2: Große Magiestörung**

**MP** Willst du jeglicher Magie deines Gegners die Macht rauben, benötigst du die Kugeln des Donners. Sprich die Worte „Tota interruptio. (Totale Unterbrechung.) Magische Kraft beschütze uns,“ und lasse die Kugeln des Donners sprechen.

**W** Unterbricht einen gegnerischen Spruch beliebiger Stufe (außer Ritualzauber, „Magiestörung“, „Magieaufhebung“, „Große Magieaufhebung“, „Reflektion“ und „Spiegelung“ (ein Spruch, der zurückgeworfen wird, kann sehr wohl aufgehoben werden). Das Knallen der Kugeln bzw. der Beginn des Liedes muss erfolgen, bevor die Handlungen des anderen Zauberers durchgeführt und seine gesamten Worte, also inklusive der Erkennungsworte gesprochen sind. Dieser Spruch wird nicht unterbrochen, wenn der Zaubernde von einer Komponente getroffen oder berührt wird.

**K** Kugeln des Donners

**D** Permanent

### 3 Große Magieaufhebung (dissolutio magna)



**MP** Willst du einen mächtigen Zauber aufheben, so bemale 13 Steine mit der Rune der Auflösung und lege sie im Kreis um den Platz oder die Person, an der du Magie aufheben willst. Danach wirf das Pulver der Auflösung in die Luft und sprich die Worte: „Tota dissolutio (Totale Auflösung). Fremde Macht verschwinde“.

**W** Hebt nachträglich alle nichtpermanenten Zaubersprüche sowie „Magischer Kreis“ und „Vergessen“ auf, wenn das Pulver auf die verzauberte Person oder Sache geworfen wird.

**K** Pulver der Auflösung

13 Steine mit Runen der Auflösung

**L** 10 min.

**D** Permanent

### 3 Reflektion (reflectio)

---

- MP** Willst du einen Zauber deines Gegners, der auf dich gesprochen wurde, zurückwerfen, auf dass dein Gegner die gesamte verderbliche Macht seines Spruches am eigenen Leib erfahre, so halte einen Spiegel in die Richtung des Gegners und sprich die Worte: „Reflectio (Reflektion). Zauber wende dich“. Zuletzt wiederhole die deutschen Erkennungsworte des Zaubers.
- W** Der Zauber muss begonnen werden, bevor der gegnerische abgeschlossen ist. Er funktioniert nur bei Sprüchen, die auf andere wirken und auf den Zauberer gesprochen werden. Massenzauber werden vollständig zurückgeworfen, der Reflektierende muss die Zielpersonen dann neu benennen – Voraussetzung ist, dass der Spruch gegen den Magier gesprochen wurde. Dieser Spruch wird nicht unterbrochen, wenn der Zaubernde von einer Komponente getroffen oder berührt wird.
- K** Spiegel
- D** Wie der reflektierte Spruch

### 4 Spiegelung (speculum)

---



- MP** Willst du einen Schutz um dich aufbauen, der alle Sprüche, die auf dich gesprochen werden, auf den Zaubernden zurückwirft, so male auf einen Spiegel die Rune der Umkehrung, schaue hinein und sprich die Worte: „Vis speculi perniciem inimicibus meis iacerit (Macht des Spiegels werfe das Verderben auf meine Feinde zurück). Zauber spiegele dich“. Wird ein Spruch auf dich gesprochen, musst du mit den Worten „Zauber spiegele dich“ begonnen haben, bevor die Wirkung des Spruchs begonnen hat. Danach richte deinen Spiegel auf den Gegner und wiederhole die deutschen Erkennungsworte des Zaubers. Ist die Zeit abgelaufen, wische die Rune vom Spiegel, damit sie nicht beginnt, auf dich selbst zu wirken.
- W** Der Zauber reflektiert alle Sprüche, die auf den Zauberer gesprochen werden, auch mehrere Sprüche gleichzeitig.
- K** Spiegel
- L** 10min

**D** ½h

## GEHEIMNISSE DER DRUIDEN (D)

### 1 Tierstimmen (voces animales)

---

- D** Willst du die Stimme deines Gegners verfluchen, auf dass er nur noch wie ein Tier sprechen kann, so berühre ihn mit dem Haar eines Wurzelkobolds und sprich die Worte: „Voci animalium tuum afficio. (Ich versehe dich mit den Stimmen der Tiere.) Sprich wie ein Tier!“
- W** Das Opfer kann für die Dauer des Spruches nur Tierstimmen imitieren und damit nicht mehr sprechen oder zaubern.
- K** Haar eines Wurzelkobolds
- D** 5min.

### 2 Verwurzelung (radificatio)

---

- D** Willst du deinen Gegner im Erdboden verwurzeln, so bestreiche ein Stück einer Baumwurzel mit dem grünen und dem schwarzen Saft der Erde. Wirf nun dieses Wurzelstück zu Boden, zeige auf das Opfer und sprich die Worte: „Radices terrae hoc pedes claudete. (Wurzeln der Erde umschlingt diese Füße.) Verwurzelung!“
- W** Der Bezauberte wird von Wurzeln umschlungen, d.h. er muss sich hinknien und kann nicht weglaufen, aber sehr wohl kämpfen oder zaubern. Dieser Spruch funktioniert nur auf Erdboden, nicht auf gemauertem Untergrund oder Felsen.
- K** Wurzelstück  
Saft der Erde, grün  
Saft der Erde, schwarz
- D** 5min.

### 3 Furcht vor Bäumen (terror arbori)

---

- D** Willst du einen oder mehrere Gegner mit panischer Angst vor Bäumen schlagen, so nimm ein Abbild eines Körpers, beschmiere es mit dem roten Saft der Erde und sprich dabei dreimal die Worte: „Horror et terror (Grauen und Furcht).“ Wenn du deine Gegner nun in Schrecken versetzen willst, nimm das so präparierte Abbild, lege es auf den Boden und zerquetsche es mit einem Holzstück. Dabei zeige auf deine Gegner und sprich die Worte: „Horror sylvani animos vestros laceret. (Der Schrecken des Waldes möge eure Seelen zerreißen.) Baumfurcht!“
- W** Bis zu sechs Personen einer Gruppe haben panische Angst vor Bäumen. Sie halten mindestens zehn Meter Abstand zu jedem Baum. Sind sie in einem Wald, versuchen sie schnellstmöglich aus diesem zu fliehen.
- K** Abbild eines Körpers  
Saft der Erde, rot  
Holzstück
- D** ½h

## GEISTESSCHUTZ (M)

### 1 Eiserner Wille (voluntas ferrea)

---

- M** Willst du deinen Geist vor kleineren magischen Angriffen schützen, so male auf einen Stein zweimal die Rune des Schutzes und zweimal die der magischen Macht. Trage diesen Stein für die Dauer des Spruches bei dir. Fülle nun reines Wasser in einen Kelch und gib eine Unze des gelben Pulvers des Al’Hazred dazu. Male zuletzt die Rune des Schutzes auf deine Stirn.
- Warte nun, bis sich das Wasser vollständig mit dem Pulver vermischt hat und sprich die Worte: „Pulver des Al’Hazred, verwandle dich, auf dass du nicht mehr schadest, sondern nütze“, um die gefährlichen Bestandteile des Pulvers zu bannen. Nun trinke den Kelch aus.

Wird nun ein Zauber auf dich gesprochen, gegen den das Pulver schützt, sprich die Worte: „Al’Hazred schützt mich“ und er hat keine Wirkung auf dich.

- W** Schützt gegen nichtpermanente Zauber der Stufe 1.
- K** Pulver des Al’Hazred, gelb
- D** 6h

## 2 Kleiner Magieschutz (praesidium magicum parvum)

- M** Willst du dich vor kleineren magischen Angriffen schützen, so male auf einen Stein viermal die Rune der magischen Macht. Trage diesen Stein für die Dauer des Spruches bei dir. Fülle nun reines Wasser in einen Kelch und fülle eine Unze des orangefarbenen Pulvers des Al’Hazred hinein. Male zuletzt die Rune der magischen Macht auf deine Stirn.

Warte nun, bis sich das Wasser vollständig mit dem Pulver vermischt hat und sprich die Worte: „Pulver des Al’Hazred, verwandle dich, auf dass du nicht mehr schadest, sondern nütze“, um die gefährlichen Bestandteile des Pulvers zu bannen. Nun trinke den Kelch aus.

Wird nun ein Zauber auf dich gesprochen, gegen den das Pulver schützt, sprich die Worte: „Al’Hazred schützt mich“ und er hat keine Wirkung auf dich.

- W** Schützt gegen alle Zauber der Stufe 1.
- K** Pulver des Al’Hazred, orangefarben
- D** 6h

## 2 Stählerner Wille (voluntas ferrea dura)

- M** Willst du deinen Geist vor kleineren magischen Angriffen schützen, so male auf einen Stein zweimal die Rune des Schutzes und zweimal die der magischen Macht. Trage diesen Stein für die Dauer des Spruches bei dir. Fülle nun reines Wasser in einen Kelch und gebe eine Unze des gelben Pulvers des Al’Hazred dazu. Male zuletzt die Rune des Schutzes dreimal auf deine Stirn.

Warte nun, bis sich das Wasser vollständig mit dem Pulver vermischt hat und sprich die Worte: „Pulver des Al’Hazred, verwandle dich, auf dass du nicht mehr schadest, sondern nütze“, um die gefährlichen Bestandteile des Pulvers zu bannen. Nun trinke den Kelch aus.

Wird nun ein Zauber auf dich gesprochen, gegen den das Pulver schützt, sprich die Worte: „Al’Hazred schützt mich“ und er hat keine Wirkung auf dich.

- W** Schützt gegen nichtpermanente Zauber der Stufe 1 und 2.
- K** Pulver des Al’Hazred, gelb
- D** 6h

### 3 Geisteskontrolle (cohibitum mentis)



- M** Willst du verhindern, dass ein anderer deinen Geist zu beeinflussen vermag, so male auf einen Stein zweimal die Rune des Schutzes und zweimal die der magischen Macht. Trage diesen Stein für die Dauer des Spruches bei dir. Fülle nun reines Wasser in einen Kelch und fülle eine Unze des roten Pulvers des Al’Hazred hinein. Male zuletzt die Rune des Schutzes auf deine Stirn.

Warte nun bis sich das Wasser vollständig mit dem Pulver vermischt hat und sprich die Worte: „Pulver des Al’Hazred, verwandle dich, auf dass du nicht mehr schadest, sondern nütze“, um die gefährlichen Bestandteile des Pulvers zu bannen. Nun trinke den Kelch aus.

Wird nun ein Zauber auf dich gesprochen, gegen den das Pulver schützt, sprich die Worte: „Al’Hazred schützt mich“ und er hat keine Wirkung auf dich.

- W** Schützt gegen nichtpermanente Zauber.
- K** Pulver des Al’Hazred, rot
- D** 6h

### 3 Magieschutz (praesidium magicum)

---



**M** Willst du dich vor kleineren magischen Angriffen schützen, so male auf einen Stein viermal die Rune der magischen Macht. Trage diesen Stein für die Dauer des Spruches bei dir. Fülle nun reines Wasser in einen Kelch und fülle eine Unze des orangefarbenen Pulvers des Al’Hazred hinein. Male zuletzt die Rune der magischen Macht dreimal auf deine Stirn.

Warte nun, bis sich das Wasser vollständig mit dem Pulver vermischt hat und sprich die Worte: „Pulver des Al’Hazred, verwandle dich, auf dass du nicht mehr schadest, sondern nütze“, um die gefährlichen Bestandteile des Pulvers zu bannen. Nun trinke den Kelch aus.

Wird nun ein Zauber auf dich gesprochen, gegen den das Pulver schützt, sprich die Worte: „Al’Hazred schützt mich“ und er hat keine Wirkung auf dich.

**W** Schützt gegen alle Zauber der Stufe 1 und 2.

**K** Pulver des Al’Hazred, orangefarben

**D** 6h

### 4 Großer Magieschutz (praesidium magicum magnum)

---



**M** Willst du dich vor jedweden magischen Angriffen schützen, so male auf einen Stein viermal die Rune der magischen Macht und viermal die Rune des Schutzes. Trage diesen Stein für die Dauer des Spruches bei dir. Fülle nun reines Wasser in einen Kelch und fülle eine Unze des grünen Pulvers des Al’Hazred hinein. Male zuletzt die Rune der magischen Macht auf deine Stirn.

Warte nun, bis sich das Wasser vollständig mit dem Pulver vermischt hat, und sprich die Worte: „Pulver des Al’Hazred, verwandle dich, auf dass du nicht mehr schadest, sondern nütze“, um die gefährlichen Bestandteile des Pulvers zu bannen. Nun trinke den Kelch aus.

Wird nun ein Zauber auf dich gesprochen, gegen den das Pulver

schützt, sprich die Worte: „Al’Hazred schützt mich“ und er hat keine Wirkung auf dich.

**W** Schützt gegen alle Zauber außer „Große Magieaufhebung“ und „DEN Bannzauber“.

**K** Pulver des Al’Hazred, grün

**D** 6h

## HEILZAUBER (P, D)

### I Heilen von Wunden (sanatio vulneris)

---

**P** Willst du die Wunden eines Versehrten heilen, brauchst du den geweihten Balsam des Hârn. Nenne den Namen deines Gottes und sprich die Worte: „..., potentia medenda tua mortalem mitte. Clementiam tuam nobis dona (... sende deine heilende Kraft dem Sterblichen. Schenk uns deine Gnade). Deine Wunden mögen heilen.“ und reibe die Stirn des Verletzten mit dem geweihten Balsam ein.

**D** Willst du die Wunden eines verletzten Geschöpfes heilen, brauchst du den Extrakt des Athelas. Sprich die Worte: „Athelas, herba sacra, tuum vim gere (Athelas, heiliges Kraut, gib deine Kraft). Deine Wunden mögen heilen.“ und flöße dem Verletzten den Extrakt ein.

**W** Gib 3LP zurück.

**K** (P) Balsam des Hârn

(D) Extrakt des Athelas

**D** Permanent

### I Entgiftung (exvenenatio)

---



**P** Willst du dem schleichenden Tod der Vergiftung Einhalt gebieten, musst du die Rune der Heilung und das Wasser des Lebens benutzen. Nenne den Namen deines Gottes und sprich die Worte: „..., hoc corpus purga (... reinige diesen Körper.) Der schleichende Tod weiche“, trage ihm die Rune der Heilung mit Kohle auf, wiederhole die Worte, flöße ihm das Wasser des Lebens ein und sprich die Worte



ein drittes Mal.

- D** Willst du dem schleichenden Tod der Vergiftung Einhalt gebieten, musst du die Rune der Heilung und das Wasser des Lebens benutzen.

Sprich die Worte: „Athelas, herba sacra, hoc corpus purga. (Athelas, heiliges Kraut, reinige diesen Körper.) Der schleichende Tod weiche“, trage ihm die Rune der Heilung mit Kohle auf und flöße ihm das Wasser des Lebens ein.

- W** Hebt die Wirkung eines beliebigen Giftes auf oder lindert die Wirkung einer beliebigen nichtmagischen Krankheit.
- K** Wasser des Lebens  
Kohle
- L** 5min.
- D** Permanent

## 2 Vollheilung (sanatio corporis)



- PD** Willst du die Wunden einer Person komplett heilen, so male die Rune der Heilung auf seine Stirn und bestreiche seine Hände und Füße mit dem Extrakt des Lebens. Während du das tust, sprich fünfmal die Worte, beginnend mit dem Namen deines Gottes: „..., potentia medenda tua mortalem mitte. Potentiae cunctae suae olim potitae recuperent.“ (... sende deine heilige Kraft den Sterblichen. Alle seine Kräfte, die er einst besaß, mögen wiederkehren.) Dann sprich die Worte: „Alle deine Wunden sind geheilt“ und kitzle ihn unter den Armen, auf dass das Leben wieder in ihn fährt.

- W** Der Geheilte erhält alle LP bis zu seinem Maximum wieder.
- K** Extrakt des Lebens
- L** 10min.
- D** Permanent

## 2 Körperheilung (sanatio membri)



- PD** Willst du ein verlorenes Körperteil wieder anfügen oder durch ein anderes ersetzen, so reinige zuerst die beiden Wunden gründlich mit Weihwasser und beschrifte den Verband neunmal mit der Rune der Heilung. Trage dann behutsam das mit Weihwasser angerührte Pulver des Extrup auf die Wunden auf und presse sie unter den Worten: „Ruptum aptum coniungo. (Ich vereinige das getrennte.)“, fest aneinander. Verharre dann eine angemessene Zeit bevor du die Wunde verbindest.
- W** Fügt ein abgetrenntes oder auch fremdes Körperteil wieder an. Das Körperteil kann  $\frac{1}{2}h$  nicht bewegt werden.
- K** Pulver des Extrup  
Körperteil  
Weihwasser  
Verband
- L** 10min.
- D** Permanent

## 3 Wiederbelebung (superatio mortis)



- PD** Willst du einen Toten wieder zum Leben erwecken, so suche vier Freunde des Verstorbenen. Diese setzen sich in alle vier Himmelsrichtungen einen Meter von dem Verstorbenen entfernt nieder. Während des Rituals stimmen sie einen tiefen Summton an, um den Geist des Verstorbenen herbeizurufen. Dann verbinde ihm zuerst die Augen und bestreiche seine Stirn mit dem Extrakt des Lebens. Danach male 33mal die Rune der Heilung auf sein Gesicht, Hände, Füße und Oberkörper und stelle eine Schale Weihwasser auf seine Brust. Wiederhole, während du das tust, immer wieder den Satz: „O dei, potentiam mortem superande mittite. (Götter sendet mir die Kraft, den Tod zu überwinden.)“ Hierauf öffne die Pforten zur Geisterwelt, indem du den Nebel der Zwischenwelt zu seinen Füßen entfachst. Wenn der Nebel am stärksten ist, rufe dreimal laut den wahren Namen des Verstorbenen und sprich den Satz: „Deine Seele kehre heim.“, auf dass seine Seele wieder in den Körper fahren

kann. Sprich alle Worte laut und deutlich und bewege dich langsam und gemessen, damit deine Bemühungen von Erfolg gekrönt werden. Dann übergieße seinen Kopf mit dem geweihten Wasser, damit seine Seele nicht wieder entfleuche. In diesem Moment ist der Tote wiederbelebt. Allerdings wird er so geschwächt sein, dass es ratsam ist, noch eine „Vollheilung“ oder ein „Heilen von Wunden“ auf ihn anzuwenden.

**W** Lässt den Toten mit OLP erwachen. Der Zauberer und jeder der vier Freunde verlieren je 1LP permanent. Der Wiederbelebte verliert 4LP permanent. Der Tote kann nur wiederbelebt werden, wenn er sich noch am Ort seines Todes befindet!

**K** Extrakt des Lebens

Nebel der Zwischenwelt, klein

Schwarzer Stift, der ein paar Stunden auf der Haut hält

Weihwasser (mind. 0,5l)

Augenbinde

Leiche des Verstorbenen

4LP permanent

4 Freunde

**L** 30min.

**D** Permanent

#### 4 Wiedererweckung (resurrectio)



**PD** Willst du die freie Seele eines Toten, dessen Körper zerstört ist, wiedererwecken, so suche einen frischen intakten Leichnam und mindestens vier Freunde des Verstorbenen. Diese setzen sich in einem Kreis um den Verstorbenen. Während des Rituals stimmen sie einen tiefen Summton an, um den Geist des Verstorbenen herbeizurufen. Des Weiteren brauchst du einen Gegenstand oder ein Körperteil des Verstorbenen. Nun verbinde dem Leichnam zuerst die Augen und bestreiche seine Stirn mit dem Extrakt des Lebens. Danach male ihm 33mal die Rune der Heilung auf Gesicht, Hände, Füße und Oberkörper und stelle eine Schale Weihwasser auf seine Brust. Wiederhole, während du das tust, immer wieder den Satz: „O dei, potentiam

mortem superando mittite. (Götter sendet mir die Kraft den Tod zu überwinden)“. Dann nimm den Gegenstand oder das Körperteil des Toten, und verbinde es mit der Leiche. Ist es ein Körperteil, so entferne das gleiche Körperteil bei der Leiche, dann reinige zuerst die beiden Wunden gründlich mit Weihwasser und beschrifte den Verband neunmal mit der Rune der Heilung. Trage dann behutsam das mit Weihwasser angerührte Pulver des Extrup auf die Wunden auf und presse sie unter den Worten „Ruptum aptum coniungo. (Ich vereinege das getrennte)“, fest aneinander. Verharre dann eine angemessene Zeit bevor du die Wunde verbindest. Dann mögen die Freunde die Lichter der kosmischen Energie entflammen. Währenddessen flüstere der Leiche ihren neuen wahren Namen ins Ohr, besprenkele sie mit Weihwasser und sage laut und vernehmlich die Worte: „Corpus, dominum novum te habitare para. (Mache dich bereit, Körper, einen neuen Herrn zu tragen.)“ Warte nun, bis die Lichter erloschen sind, bevor du weiter fortfährst. Öffne nun die Pforten zur Geisterwelt, indem du einen großen Nebel der Zwischenwelt zu seinen Füßen entfachst. Dann ruft alle gemeinsam laut den Namen des Verstorbenen und spricht den Satz: „Deine Seele bewohne diesen Körper.“, auf dass seine Seele in diesen Körper fahren kann. Danach bedecke seinen Kopf mit einem Tuch, das getränkt ist mit geweihtem Wasser, damit seine Seele nicht wieder entfleuche, und rufe: „Anima, hoc corpus accipe. (Seele, nimm diesen Körper an.)“ Warte nun, bis die Seele den Körper angenommen hat.

Dann ist der Tote in diesem Moment wiedererweckt. Beachte, dass du diese Magie akribisch genau und mit der angemessenen Würde ausführst, sonst mag ein Blitz vom Himmel zucken und eine zweite Wiedererweckung notwendig sein.

- W** Lässt den Leichnam (gespielt von dem zu Erweckenden) mit vollen LP erwachen. Jeder der mindestens vier Freunde und der Zauberer verlieren mindestens je 1LP permanent, bis die Summe von 16 permanent verlorenen LP erreicht ist.
- K** Extrakt des Lebens  
Nebel der Zwischenwelt, groß  
Lichter der kosmischen Energie

Schwarzer Stift, der ein paar Stunden auf der Haut hält  
 Weihwasser (mind. 0,5l)  
 Augenbinde  
 beliebige Leiche  
 Gegenstand oder Körperteil des Verstorbenen  
 16LP permanent  
 frischer Charakterbogen  
 Tuch  
 mindestens 4 Freunde

**L** 40min.  
**D** Permanent

## IMMUNITÄTEN (M, D)

### I Magischer Helm (galea magica)



**MD** Willst du dich gegen hinterhältige Angriffe schützen, so nimm ein Band aus Leder zur Hand, lang genug, um es dir um die Stirn zu binden. Zeichne das Band mit der Rune des Schutzes, der magischen Kraft und einer dritten passenden Rune. Sprich dann die Worte: „Pelle, caput me a ictu per insidias protegis. (Leder, schütze mein Haupt vor gemeinen Schlägen.)“ Wenn dies geschehen ist, schlage das Band dreimal auf den Boden und rufe dreimal laut die Worte: „marnir baruz“. Dieses Band kann wieder verwendet werden, solange die Runen noch auf ihm lesbar sind.

Um das Band des Schutzes zur Anwendung zu bringen, bestreiche es mit dem Extrakt des Lebens, setze es auf dein Haupt und sprich die Worte: „Schütze mich.“ Nachdem die Zeit abgelaufen ist, lege es wieder ab.

**W** Der Zauberer ist immun gegen die Fähigkeit „Betäuben“.  
**K** Extrakt des Lebens  
 Band aus Leder

**L** 5min.  
**D** 6h

## 2 Körperkontrolle (cohibitio corporis)

---



**MD** Willst du die Vorgänge deines Körpers so harmonisieren, dass auch gefährliche Verletzungen dich nicht kampfunfähig machen, so setze dich in einen Kreis aus Knochenmehl und bringe die Schwingungen deines Körpers mit denen deines Geistes in Einklang.

Meditiere fünf Minuten, bevor du dich erhebst; dann male die Rune des Schutzes auf deinen Hals.

**W** Sinken die LP des Bezauberten auf Null, wird er nicht kampfunfähig. Beim nächsten Treffer stirbt er allerdings sofort.

**K** Knochenmehl

**L** 10min.

**D** 6h

## 3 Giftresistenz (restitutum veneni)

---



**MD** Willst du deinen Körper resistent machen, um ihn vor der Wirkung von Giften zu schützen, so benötigst du eine Messerspitze Schlafgift und einen Tropfen Rattengift. Diese Zutaten mische unter langsamem Einrühren in das Wasser des Lebens und spreche, um die gefährliche Wirkung des Trankes zu nehmen: „Athelas, herba sacra, hoc veneno me protege. (Athelas, heiliges Kraut, schütze mich vor diesem Gift.)“, bevor du ihn in einem Zug trinkst.

**W** Der Zauberer ist immun gegen alle Gifte.

**K** Wasser des Lebens

Schlafgift

Rattengift

**L** 20min.

**D** 6h

## 4 Unverwundbarkeit (praesidium telorum)

---



**MD** Willst du deinen Körper vor jeglichem Schaden bewahren, so musst du zuerst eine Scheibe der Macht herstellen. Dazu benötigst du eine handtellergroße Scheibe aus Holz oder Leder. Damit sie den Schaden ableiten kann, muss sich genau in der Mitte ein fingerdickes Loch

befinden. Nun male um das Loch jeweils einmal die Runen „Schutz, Eisen, Stärke, Leben und Magische Kraft“. Sprich währenddessen immer wieder die Worte: „Realgar ryckt“. Wenn du dies getan hast, halte das Amulett hoch in die Luft und sprich die Worte: „Scheibe, entfalte deine Kraft“. Nun ziehe durch das Loch das Haar eines Wurzelkoboldes. Diese Scheibe kann wieder verwendet werden, solange die Runen noch lesbar sind und sich das Haar des Wurzelkoboldes noch an ihr befindet. Um die Scheibe der Macht zur Anwendung zu bringen, lege sie dir um den Hals, auf dass sie für jeden sichtbar sei und sprich dabei die Worte: „Körper werde unverwundbar.“ Nachdem die Zeit abgelaufen ist, lege sie wieder ab.

**W** Nichtmagische Waffen machen nur noch 1LP Schaden. Die LP können durch nichtmagische Waffen nicht unter 0 sinken; „Betäuben“ ist nicht möglich; „Abstechen“, „Meucheln“ und Waffen- oder Pfeilgift wirken nur im Zusammenhang mit magischen Waffen. Die Herstellung des Amulettes kostet permanent 3MP.

**K** Haar eines Wurzelkoboldes  
Scheibe der Macht  
3MP permanent

**L** 30min.

**D** 6h

## KAMPFMAGIE (M)

### I Feuerlanze (telum ignis)

---

**M** Willst du mit der Feuerlanze deinen Widersacher durchbohren, sprich die Worte: „Anima draconis, vivendos dele. (Odem des Drachen, vernichte die Lebenden.) Stirb den dreifachen Tod.“ Dann zerbrich den Zahn des Drachen und zeige dem sengenden Atem den Weg.

**W** Der Bezauberte verliert 3LP.

**K** Zahn des Drachen

**D** Permanent

## 1 Windstoß (ictus venti)

---

- M** Willst du mit einem Windstoß deine Widersacher hinwegfegen, benötigst du das Abbild eines Körpers, welches du vorher aus Wachs gefertigt hast. Nun sprich die Worte: „Vis venti inimicos expelle. (Macht des Windes, fege meine Gegner hinfort.) Windstoß!“ und wirf das Abbild hoch durch die Lüfte.
- W** Bis zu sechs Personen vor dem Zauberer werden um 5 Meter nach hinten geworfen, sofern keine Hindernisse im Weg sind.
- K** Abbild eines Körpers
- D** Permanent

## 2 Feuerball (globus ignis)

---

- M** Willst du mehrere deiner Gegner mit dem Feuerball treffen, entzünd die Flamme der Elemente und sprich die Worte: „Anima draconis, cum vim solis coalesce. (Odem des Drachen, vereinige dich mit der Kraft der Sonne.) Sterbt alle den dreifachen Tod.“
- W** Bis zu sechs Personen in einer Gruppe verlieren 3LP.
- K** Flamme der Elemente
- D** Permanent

## 2 Waffenfluch (detestor gladii)

---

- M** Willst du die Waffe deines Gegners unbrauchbar machen, so halte inne und konzentriere dich – nun sprich die folgenden Worte: „Tandil Rignana, tuum gladium detestore.“(Tandil Rignana, dein Schwert sei verflucht.)“ Strecke währenddessen deine Waffe hoch in die Luft und berühre die Waffe deines Gegners mit deiner eigenen und sprich die Worte „Ich verfluche deine Waffe!“
- W** Die so getroffene Waffe verursacht keinen Schaden mehr, es ist jedoch ein Parieren mit ihr möglich. Dieser Spruch betrifft Nahkampfwaffen aus jedem Material. Nicht betroffen sind Schilde, Bögen und Armbrüste. Die so verfluchte Waffe kann von einem Schmied mit der Fähigkeit „Schmieden“ repariert werden.
- K** Eigene Nahkampfwaffe



**D** Permanent

## 2 Blitz (fulmen)

---

**M** Willst du deinen Gegner mit einem Blitz treffen, entzünde ein Feuer des Himmels und sprich die Worte: „Vis fulminis adversarium meum fora. (Kraft des Blitzes, durchbohre meinen Gegner.) Stirb den sechsfachen Tod.“

**W** Der Bezauberte verliert 6LP.

**K** Feuer des Himmels

**D** Permanent

## 3 Töten (letum)

---

**M** Willst du einen Gegner dem Tode nahe bringen, so werfe das Symbol des Lebens auf ihn und sprich die Worte: „Finitum est. (Es ist zu Ende.) Stirb den zwanzigfachen Tod.“

**W** Wird der Bezauberte oder ein Teil der getragenen Ausrüstung getroffen, verliert er 20LP.

**K** Symbol des Lebens

**D** Permanent

## 4 Dunkles Chaos (ira nigra)

---

**M** Willst du deine Gegner ins dunkle Chaos stürzen, auf dass sie sich bis zum Tode bekriegen, wirf das Symbol des Chaos, das mit den Runen „Chaos“, „Tod“, „Schwert“ und „Wahnsinn“ bemalt ist, in ihre Mitte und brülle die Worte: „Ira furor brevis est! (Der Zorn ist eine kurze Raserei.) Es kann nur einen geben.“

**W** Bis zu vier Personen in einer Gruppe kämpfen sofort gegeneinander, bis nur noch einer übrig ist. Sie dürfen nicht fliehen. Der Todesstoß kann, muss aber nicht angewandt werden. Der Zauberende verliert permanent 1LP und muss in Sichtweite der Kämpfenden bleiben .

**K** Symbol des Chaos

Kohle

1LP permanent

**D** Bis nur noch einer übrig ist.

#### 4 Vernichten (pernicies)

---

**M** Willst du einen Gegner geradezu auflösen, nimm das Symbol des Chaos, zerdrücke es in deiner Hand und sprich die Worte „Dissolutus es. (Du bist aufgelöst.) Vernichtung über dich.“

**W** Der Bezauberte verliert sämtliche LP, stirbt und seine Leiche ist zermalmt (also nicht mehr wiederbelebbar). Der Zauberer verliert permanent 1LP.

**K** Symbol des Chaos  
1LP permanent

**D** Permanent

## KRAFTMAGIE I (D)

### 1 Stärke des Blattes (robur folii)

---



**D** Um die Kraft eines Wolfes zu erlangen, musst du die grüne Erdkraft in deinen Körper leiten. Sammle die grünen Pflanzen der Erde, zerreiße und zerstampfe sie und bereite mit dem Balsam des Hârn eine Salbe daraus. Male damit die Rune der Kraft auf beide Handrücken und sprich dabei die Worte: „Vis sacra folii me confirma. (Heilige Kraft der Blätter stärke mich.)“

**W** Der Zaubernde kämpft so, als habe er die Fähigkeit „Alle Waffen +1“. Der Zauber wirkt nicht kumulativ zu schadenerhöhenden Fähigkeiten oder Zaubern.

**K** Balsam des Hârn  
Saft der Erde, grün

**L** 5min.

**D** 6h

## 2 Stärke der Frucht (robur fructus)

---



- D** Um die Kraft eines Bären zu erlangen, musst du die rote Erdkraft in deinen Körper leiten. Sammle die roten Früchte der Erde, zerreiße und zerstampfe sie und bereite mit dem Balsam des Hârn eine Salbe daraus. Male damit die Rune der Kraft auf beide Handrücken und sprich dabei die Worte: „Vis sacra fructus me confirma. (Heilige Kraft der Früchte stärke mich).“
- W** Der Zaubernde kämpft so, als habe er die Fähigkeit „Alle Waffen +2“. Der Zauber wirkt nicht kumulativ zu schadenerhöhenden Fähigkeiten oder Zaubern.
- K** Balsam des Hârn  
Saft der Erde, rot
- L** 10min.
- D** 6h

## 3 Stärke der Erde (robur terrae)

---



- D** Um die Kraft eines Baumes zu erlangen, musst du die schwarze Erdkraft in deinen Körper leiten. Sammle die schwarzen Stoffe der Erde, zerreiße und zerstampfe sie und bereite mit dem Balsam des Hârn eine Salbe daraus. Male nun damit die Rune der Kraft auf beide Handrücken und sprich dabei die Worte: „Vis sacra terrae me confirma. (Heilige Kraft der Erde stärke mich).“
- W** Der Zaubernde kämpft so, als habe er die Fähigkeit „Alle Waffen +3“. Der Zauber wirkt nicht kumulativ zu schadenerhöhenden Fähigkeiten oder Zaubern.
- K** Balsam des Hârn  
Saft der Erde, schwarz
- L** 20min.
- D** 6h

# KRAFTMAGIE II (D)

## 1 Blätterhaut (derma folii)



- D** Wenn du einem Kampf entgegen siehst, kannst du deinen Leib schützen, indem deine Haut durch die Kraft der Blätter eines Baumes geschützt wird. Suche zuerst vier handgroße Blätter eines Baumes, die du am Haar eines Wurzelkobolds aufziehst und offen trägst. Sprich dann die Worte: „Folium arboris, me protege (Blatt des Baumes schütze mich).“ Die Blätter werden dich vor Schaden bewahren.
- W** Der Zaubernde kann bei Schaden anstelle eines LP ein Blatt abwerfen. Er kann diesen Zauber nicht mehrmals auf einmal machen, sondern erst wieder, wenn er alle Blätter verbraucht hat. Noch intakte Blätter können aufbewahrt und später verwendet werden.
- K** Haar eines Wurzelkoboldes  
Blätter eines Baumes
- L** 5min.
- D** 6h

## 2 Rindenhaut (derma corticis)



- D** Wenn du einem Kampf entgegensehst, kannst du deinen Leib schützen, indem deine Haut durch die Kraft der Rinde eines Baumes geschützt wird. Suche dazu acht handgroße Stücke Rinde eines toten Astes, die du am Haar eines Wurzelkobolds aufziehst und offen trägst. Sprich dann die Worte: „Cortex arboris, me protege. (Rinde des Baumes schütze mich.)“ Die Baumrinde wird dich vor viel Schaden bewahren.
- W** Der Zaubernde kann bei Schaden anstelle eines LP ein Rindenstück abwerfen. Er kann diesen Zauber nicht mehrmals auf einmal machen, sondern erst wieder, wenn er alle Stücke verbraucht hat. Noch intakte Stücke der Rinde können aufbewahrt und später verwendet werden.
- K** Haar eines Wurzelkoboldes  
Rinde eines Astes
- L** 10min.

D 6h

### 3 Borkenhaut (derma arboris)

---



**D** Wenn du einem Kampf entgegensiehst, kannst du deinen Leib schützen, indem deine Haut durch die Kraft der Borke eines Baumes geschützt wird. Suche dazu zwölf handgroße Stücke Borke eines Baumstammes, die du am Haar eines Wurzelkobolds aufziehst und offen trägst. Sprich dann die Worte: „Lignum arboris, me protege (Borke des Baumes schütze mich).“ Die Borke wird dich vor großem Schaden bewahren.

**W** Der Zaubernde kann bei Schaden anstelle eines LP ein Borkenstück abwerfen. Er kann diesen Zauber nicht mehrmals auf einmal machen, sondern erst wieder, wenn er alle Stücke verbraucht hat. Noch intakte Stücke der Borke können aufbewahrt und später verwendet werden.

**K** Haar eines Wurzelkoboldes  
Borke eines Stammes

**L** 20min.

**D** 6h

## KRIEGSLIEDER (B)

Die Sprüche dieser Liste sind nicht kumulativ.

### 1 Kleiner Kriegsgesang (cantus belli minor)

---

**W** Sechs vom Barden genannte Personen, die dem Lied von Anfang an gelauscht haben, erhalten die nächsten 4h einen zusätzlichen LP. Oder bis zu sechs vom Barden genannte Personen sind, solange der Barde ohne Unterbrechung spielt, gegen nicht permanente Sprüche der Stufe 1 geschützt. Allerdings nur, solange sie das Lied hören können.

**K** Instrument

**D** je nach Art des Spruches, solange der Barde spielt oder maximal 4h.

## 2 Großer Kriegsgesang (cantus belli maior)

**W** Sechs vom Barden genannte Personen, die dem Lied von Anfang an gelauscht haben, erhalten die nächsten 4h zwei zusätzliche LP.  
Oder bis zu sechs vom Barden genannte Personen sind, solange der Barde ohne Unterbrechung spielt, gegen nicht permanente Sprüche der Stufe 1 und 2 geschützt. Allerdings nur, solange sie das Lied hören können.

**K** Instrument

**D** je nach Art des Spruches, solange der Barde spielt oder maximal 4h.

## 3 Lied des Mutes (cantus virtudinis)

**W** Zehn vom Barden genannte Personen, die dem Lied von Anfang an gelauscht haben, erhalten die nächsten 4h drei zusätzliche LP.  
Oder bis zu zehn vom Barden genannte Personen sind, solange der Barde ohne Unterbrechung spielt, gegen nicht permanente Sprüche der Stufe 1 und 2 geschützt. Allerdings nur, solange sie das Lied hören können. Der Barde selbst ist hierbei zusätzlich gegen permanente Sprüche der Stufe 1 geschützt.

**K** Instrument

**D** je nach Art des Spruches, solange der Barde spielt oder maximal 4h.

#### 4 Großer Gesang der Standhaftigkeit (cantus virtutinis maximus)

---

- W** Zehn vom Barden genannte Personen, die dem Lied von Anfang an gelauscht haben, erhalten die nächsten 4h vier zusätzliche LP. Oder bis zu zehn vom Barden genannte Personen sind, solange der Barde ohne Unterbrechung spielt, gegen nicht permanente Sprüche der Stufe 1, 2 und 3 geschützt. Allerdings nur, solange sie das Lied hören können. Der Barde selbst ist hierbei zusätzlich gegen permanente Sprüche der Stufe 1 und 2 geschützt.
- K** Instrument
- D** je nach Art des Spruches, solange der Barde spielt oder maximal 4h.

## MAGISCHE FELDER UND ZIRKEL (M, P, D)

### 2 Magischer Kreis (orbis magicus)

---



- Z** Willst du einen magischen Kreis erzeugen, in den du beliebig mächtige Zauber einlegen kannst, so streue aus gemahlene Knochen einen Kreis von maximal zwei Meter Durchmesser. Stelle dich dann in den Kreis und sprich die Worte: „Vis magicus in orbem erravit. (Der Zauber verlaufe sich im Kreis.)“ Dann führe den Zauber aus, der in den Kreis gebannt werden soll. (Natürlich muss der Magier den Zauber beherrschen, MP nicht vergessen.) Wenn du den Kreis verlassen willst, lege einen Zettel in seine Mitte, auf dem die Wirkung des Spruches beschrieben ist. Willst du den magischen Kreis vergrößern, so sprich einmal: „Orbis formet. (Der Kreis verändere sich.)“ Für jeden zusätzlichen Meter Durchmesser zahle 1MP, direkt bevor du mit den magischen Worten beginnst, die den Kreis erzeugen. Dabei kannst du auch die Form des Kreises ändern (bei einem nicht kreisförmigen magischen Kreis gilt immer die längste Diago-

nale als Durchmesser). Zu guter Letzt, nachdem du den (oder die, siehe „Zusätzlichen Zauber einlegen“) Zauber in den Kreis gebannt hast, kannst du ein Schlüsselwort mit den Worten „Verbum occultum <Schlüsselwort> erit, (Der Schlüssel zum Kreis sei <Schlüsselwort>.)“ festlegen, dieses kostet dich keine weiteren MP.

- W** In einen magischen Kreis kann jeder Spruch, der von dem Zauberer beherrscht wird, gebannt werden. Der Spruch wird wirksam, sobald die nächste Person (egal, ob es der Zauberer selbst oder sonst jemand ist) den Kreis betritt, oder etwas berührt, das in ihm steht. Er wirkt dann, als ob ihn der Zauberer gerade gesprochen hätte. Der Zauberer kann beim Zaubern ein Schlüsselwort festlegen; dabei bestimmt er, ob das laute Aufsagen des Schlüsselwortes beim Betreten des Kreises die Auslösung des Zaubers verhindert oder ob er nur ausgelöst wird, wenn das Schlüsselwort beim Betreten des Kreises gesagt wird. Das Schlüsselwort und dessen Wirkung muss auf den Zettel mit dem eingelegten Zauber geschrieben werden. Das Schlüsselwort kann von jeder Person ausgesprochen werden, die es kennt und den Kreis betritt.

Gruppenzauber wirken nur auf Personen, die sich innerhalb des Kreises befinden. Es bleibt dem Geschick des Zauberers überlassen, dafür zu sorgen, dass diejenigen, die den Kreis betreten, auch mitbekommen, was mit ihnen passiert. Ein „Magischer Kreis“ kann mit einer „Großen Magieaufhebung“ zerstört werden.

- K** Knochenmehl  
Alle Komponenten und die MP des gebundenen Zaubers
- L** 20min.
- D** Permanent

## 2 Zusätzlichen Zauber in Magischen Kreis einlegen (adiectio vis magici)

---

- Z** Willst du einen weiteren Zauber in einen magischen Kreis einlegen, so sprich unmittelbar nach dem ersten Zauber die Worte: „Vis magicus in orbem erravit erravitque. (Der Zauber verlaufe sich ein weite-



res Mal im Kreis.)“ Nun wirke den zusätzlich einzulegenden Zauber (MP nicht vergessen).

**W** Mit diesem Spruch kann der Zauberer einen zusätzlichen Spruch in einen vom ihm geschaffenen Magischen Kreis einlegen. Dieser Zauber kann mehrere Male hintereinander gewirkt werden. Auf dem Zettel in dem Kreis muss vermerkt sein, wie oft jeder Zauber eingelegt wurde (z. B. mit Abreißzetteln).

**K** Alle Komponenten und die MP des gebundenen Zaubers

**L** 10min.

**D** Permanent

### **Beispiel:**

Der Zauberer Ilex möchte aufgrund schlechter Erfahrungen sein Zelt schützen. Er beschließt, um das Zelt einen magischen Kreis zu ziehen. Dieser Kreis soll aus Platzgründen quadratisch sein und eine Diagonale von 3 Metern haben. Er will in diesen Magischen Kreis drei „Namenlose Grauen“ einlegen, damit er nicht wirkungslos ist, nachdem die erste Person das Zelt betreten hat. Natürlich möchte er das Zelt betreten können, also will er den Magischen Kreis mit einem Schlüsselwort versehen, dieses Schlüsselwort kann er dann auch seinen Freunden weitergeben, damit sie ihn in seinem Zelt besuchen können. Er muss hierfür folgendermaßen vorgehen:

1. Einmal „Magischen Kreis formen“, da der Kreis von 2 auf 3 Meter vergrößert wird (1MP) und seine Form quadratisch werden soll.
2. „Magischer Kreis“ mit einem „Namenlosen Grauen“ erschaffen ( $3 + 8 = 11\text{MP}$ )
4. Zweimal „Zusätzlichen Zauber in Kreis einlegen“ mit je einem „Namenlosen“ Grauen, da dieses insgesamt dreimal eingelegt sein soll ( $2\text{mal } (3 + 8) = 22\text{MP}$ )
5. Schlüsselwort einlegen (0MP)
6. Am Ende fertigt Ilex einen Zettel an, auf dem steht:

Wer in diesen Kreis tritt und nicht vorher das Wort „wulminir“ ausgesprochen hat, löst folgenden Spruch aus, falls am unteren Rand noch ein Streifen vorhanden ist:

„Namenloses Grauen“

Wer diesen Kreis betritt, muss fortrennen, bis er sich außerhalb der Sichtweite des Kreises befindet (Dauer: 5min.)!

Reiße bitte nach der Auslösung einen der drei Streifen am unteren Rand ab!

Diesen Zettel platziert er so in dem magischen Kreis, dass ihn auch jeder sieht, der das Zelt betritt (der Eingang des Zeltes bietet sich an).

Wir hoffen, dass Ilex viele mächtige magiekundige Freunde hat, damit er mit ihnen zusammen einen „Magischen Zirkel“ wirken kann, um die Spruchkosten von 34MP aufzubringen.

## 2 Magischer Zirkel (rota magica)



- 
- Z** Willst du einen mächtigen Zauber wirken, bei dem du der Unterstützung von anderen bedarfst, so versammle sie an einem geeigneten Ort und heiße sie, um dich herum einen Kreis zu bilden. Dann mögen sie alle die Arme ausbreiten, sodass sie sich berühren. Dann verteile die Magischen Lichter so, dass jeder mit seinen beiden Nachbarn zusammen jeweils ein brennendes Licht hält. Dann mögen sie beginnen, sich auf einen gemeinsamen Ton einzustimmen, auf dass die magische Kraft ungehindert fließen kann. Sobald du bemerkst, dass dies vollbracht ist, sprich die Worte: „Rivi amnem rapidum formandum confluent. (Die Bäche fließen zusammen, um den reißenden Strom zu bilden.) Bäche, vereint euch zum Strom.“ Sind all diese Handlungen vollendet, verstummen die Teilnehmer. Dann sprich mit ihrer Kraft und Unterstützung den Zauber, den du ohne ihre Hilfe nicht hättest wirken können.
- W** Jeder der Teilnehmer führt jede Minute 1MP an den Zauberer ab, bis der Zauberer die gesammelten MP für einen Spruch einsetzt. (Er kann sie nicht für später verwahren).
- K** Magische Lichter
- L** 10min.
- D** Permanent

# MAGISCHE KRANKHEITEN (M, P, D)

## 1 Pusteln (pustulae)

---

- Z** Willst du deinen Nächsten mit ekelhaften, widerwärtigen und abscheulichen Pusteln am ganzen Körper strafen,
- M** so lege deine Hand auf seine Stirn und sprich die Worte: „Pus et vulnera et maculae. (Eiter, Wunden und Flecken). Eklige Pusteln sollen dich bedecken.“
- P** so berühre seine Stirn mit dem Symbol deiner Gottheit und sprich die Worte: „In Nomine ... , Pus et vulnera et maculae. (Eiter, Wunden und Flecken). Eklige Pusteln sollen dich bedecken.“
- D** so bestreiche seine Nase mit dem Schleim der Sumpfschildkröte und sprich die Worte: „Pus et vulnera et maculae. (Eiter, Wunden und Flecken). Eklige Pusteln sollen dich bedecken.“
- W** Der Körper des Opfers ist über und über mit Pusteln bedeckt. Die Farbe und Form der Pusteln ist vom Zaubernenden frei wählbar. Der Zaubernende sollte seinem Opfer beim Schminken helfen.
- K** (D) Sumpfschildkrötenschleim  
(P) Symbol der Gottheit  
Schminke
- D** 24h

## 2 Krätze (scabies)

---

- Z** Willst du schrecklichen Juckreiz über deinen Nächsten bringen,
- M** so nimm ihn bei den Händen und sprich die Worte: „Morbus vexandus affliget. (Die quälende Krankheit möge dich niederwerfen). Krätze über dich.“
- P** so halte ihm das Symbol deiner Gottheit an die Stirn und sprich die Worte: „In nomine... Morbus vexandus affliget. (Die quälende Krankheit möge dich niederwerfen). <Name der Gottheit> straft dich mit Krätze.“
- D** so nimm ihn bei den Händen und sprich die Worte: „Morbus vexandus affliget. (Die quälende Krankheit möge dich niederwerfen). Erwacht ihr Milben, und bringt die Krätze.“

- W** Der Bezauberte wird von entsetzlichem Juckreiz befallen.  
**K** (P) Symbol der Gottheit  
**D** 12h

### 3 Nervenkobold (tourette)

---

- Z** Willst du jemandem einen Nervenkobold anhängen, auf dass sein Körper in wilde Zuckungen verfalle, so kitzle ihn unter beiden Armen und sprich dabei die Worte: „Nuta! Vibra! Treme! (Schwanke! Zittre! Bebe!) Der Nervenkobold kommt über dich!“
- W** Der Bezauberte zuckt und stottert, d.h. er kann nicht sicher kämpfen. Zauber schlagen wegen Stottern fehl.
- K** keine  
**D** 6h

### 4 Siechtum (pestis)

---

- Z** Willst du jemanden mit langsamen Siechtum schlagen, auf dass er innerlich bis zu seinem Tode verfaule, so forme ein Abbild eines Körpers. Danach begib dich zu deinem Opfer, berühre es mit der einen Hand, zerdrücke mit der anderen vor seinen Augen das Abbild und sprich dabei die Worte: „Pestis magica corpus tuum afficiat. (Die magische Pest befalle deinen Körper.) Verfaule!“
- W** Das Opfer siecht dahin und verliert sofort einen 1LP permanent und alle halbe Stunde einen weiteren permanenten LP. Das Ganze natürlich unter großen Schmerzen, die es unmöglich machen zu kämpfen, zu zaubern, sich schnell zu bewegen oder klar zu reden. Eine „Große Magieaufhebung“ stoppt nur den weiteren Verlauf der Krankheit, bringt aber nicht die verlorenen LP zurück.
- K** Abbild eines Körpers  
**D** Bis zum Tod

# MAGISCHE RÜSTUNGEN (M)

## 1 Magische Lederrüstung (arma magica pellis)



- M** Um Energie so zu bündeln, dass sie deinen Körper vor Verletzungen schützt, benötigst du ein handtellergroßes Stück Leder, welches du unter Rufen der Worte: „Derma, constans quasi pelle es. (Haut werde zäh wie Leder.)“; an das Haar eines Wurzelkobolds bindest. Um den Schutz nun zu entfalten, lege dir das selbst gemachte Amulett in einer ausholenden Geste unter den Worten: „Pelle, tela inimicorum impedi, (Leder, behindere die Waffen meiner Feinde), magisches Leder schütze mich“, um den Hals. Vergiss auf keinen Fall, das Koboldhaar nach 6h zu zerreißen, sonst wird es dich fest umschlingen und erdrosseln.
- W** Verringert Schaden von mehr als 1 um einen Punkt; wirkt nicht kumulativ mit anderen Zaubern oder mit Rüstung.
- K** Haar eines Wurzelkoboldes  
Handtellergroßes Stück Leder
- L** 5min
- D** 6h

## 2 Magische Kettenrüstung (arma magica ferri)



- M** Um Energie so zu bündeln, dass sie deinen Körper vor Verletzungen schützt, benötigst du eine Kette in der Länge deiner Handkante, welche du unter Rufen der Worte: „Derma, constans quasi ferre es. (Haut werde hart wie Eisen.)“ an das Haar eines Wurzelkobolds bindest. Um den Schutz nun zu entfalten, lege dir das selbst gemachte Amulett in einer ausholenden Geste unter den Worten: „Ferrum, tela inimicorum impedi, (Eisen, behindere die Waffen meiner Feinde), magische Kette schütze mich“, um den Hals. Vergiss auf keinen Fall, das Koboldhaar nach 6h zu zerreißen, sonst wird es dich fest umschlingen und erdrosseln.
- W** Verringert Schaden um zwei Punkte auf ein Minimum von eins; wirkt nicht kumulativ mit anderen Zaubern oder mit Rüstung.
- K** Haar eines Wurzelkoboldes

Kette in der Länge einer Handkante

**L** 10min.

**D** 6h

### 3 Magische Plattenrüstung (arma magica saxi)



**M** Um Energie so zu bündeln, dass sie deinen Körper vor Verletzungen schützt, benötigst du ein münzgroßes Stück Metall, auf das du die Rune des Schutzes schreiben musst und es unter Rufen der Worte: „Derma, constans quasi saxo es, (Haut werde hart wie Stein)“, an das Haar eines Wurzelkobolds bindest. Um den Schutz nun zu entfalten, lege dir das selbst gemachte Amulett in einer ausholenden Geste unter den Worten: „Saxum, tela inimicorum impedi, (Fels, behindere die Waffen meiner Feinde), magische Platte schütze mich“, um den Hals. Vergiss auf keinen Fall, das Koboldhaar nach 6h zu zerreißen, , sonst wird es dich fest umschlingen und erdrosseln.

**W** Verringert Schaden um drei Punkte auf ein Minimum von eins; wirkt nicht kumulativ mit anderen Zaubern oder mit Rüstung.

**K** Haar eines Wurzelkoboldes  
Münzgroßes Stück Metall

**L** 20min.

**D** 6h

## MAGISCHE TÄNZE (B)

### 1 Tanzzauber (chorea minor)

**W** Der Bezauberte muss tanzen, solange der Barde sein Instrument spielt. Währenddessen kann er weder zaubern noch kämpfen. Wird das Opfer angegriffen oder bestohlen, endet der Zauber.

**K** Instrument

**D** max. 5min.

## 2 Gruppentanz (chorea magna)

---

- W** Der Barde bringt eine Gruppe Personen, die sich im Umkreis von drei Metern um ihn befinden, für die Länge seines Spiels zum Tanzen. Wer von den Bezauberten angegriffen oder bestohlen wird, für den endet der Spruch.
- K** Instrument
- D** ½h

## 3 Rattenfänger-Tanz (chorea successiva)

---

- W** Bis zu sechs Personen tanzen dem Barden für die Dauer des Spruches hinterher. Wer von den Bezauberten angegriffen oder bestohlen wird, für den endet der Spruch.
- K** Instrument
- D** ½h

# MASSENZAUBER (M, P, D, B)

## 2 Furcht (timor)

---

- Z** Willst du die Saat der Furcht in den Herzen deiner Feinde aufgehen lassen, brauchst du das Symbol des Mutes, ein Herz aus Knetmasse, das durch eigene Hand im Rahmen einer Meditation am offenen Feuer gefertigt sein muss. Beim Erschaffen des Herzens sprich dreimal die Worte: „Angst, Schrecken und Vernichtung.“ Wenn die Zeit gekommen ist, Furcht über deine Feinde zu bringen, sprich die Worte: „Timor et terror et perniciis (Angst, Schrecken und Vernichtung). Fürchtet euch“, und zerquetsche das Symbol ihres Mutes.
- W** Bis zu sechs Personen in einer Gruppe greifen nicht an, scharen sich zusammen und weichen langsam zurück. Fliehende verfolgen sie nicht.  
Wird einer angegriffen oder bestohlen, ist der Zauber gebrochen.
- K** Symbol des Mutes
- D** 5min.

### 3 Namenloses Grauen (terror)

---

- Z** Willst du den Schrecken des namenlosen Grauens über deine Feinde bringen, befreie den Nebel der Zwischenwelt und sprich die Worte: „Horror et dilapsus et interitus (Grauen, Verfall und Untergang). Namenloses Grauen über euch“.
- W** Alle (auch Freunde), die sich zu Beginn des Zaubers im Sichtfeld des Zaubersnden befinden, müssen für die Dauer des Zaubers solange wegrennen, bis sie aus dem Sichtfeld des Zaubers verschwunden sind.
- K** Nebel der Zwischenwelt, klein
- D** 5min.

## NATURBINDUNGEN (D)

### 3 Steinkreis errichten (constructio orbis lapidum)

---



- D** Wenn ein großer Druiden einen Ort für würdig befundet, dass dieser von nun an ein Zentrum des Kultes sein soll, so kann er dort mit Hilfe anderer Druiden einen Steinkreis errichten, der es jedem Druiden erlaubt, einen Teil seiner Kräfte auf einen anderen Druiden zu übertragen. Für jeden zusätzlichen Druiden muss sich ein besonders großer Stein im Kreis befinden. Dazu wird zuerst einmal der Platz gesäubert und es werden kleine und große Steine, für jeden Teilnehmer jedoch ein „besonders großer“ Stein zusammengetragen. Wenn dies vollbracht ist, beginnt das magische Ritual. Der Erzdruide zieht einen großen Kreis, die anderen verteilen sich gleichmäßig. Nun begibt er sich in die Mitte des Kreises und beginnt mit der Anrufung seiner Naturgeister. Darauf folgt nun der Zauber: „O elementa quinta: aqua, ignis, terra, aer, spriritus! Hic locus medium concordiae fierevit. (Bei den fünf Elementen, Wasser, Feuer, Erde, Luft und Geist, dieser Ort soll ein Zentrum der Harmonie werden.) Der Kreis ist bereit.“ Jeder Druiden im Kreis zeichnet auf seinen Stein seine persönliche Rune und die Rune, die der Erzdruide in der Mitte des Kreises vorgesehen hat. Alle Druiden des Kreises breiten ihre Arme aus



und beginnen sich auf den Ton einzustimmen, der an diesem Ort schon immer vorhanden war. Währenddessen verbindet der Erzdruide jeden Stein mit einer Kette aus kleinen Steinen, die mit einem Zauber gefestigt wird: „Rivi amnem rapidum formandum confluent. (Die Bäche fließen zusammen, um den reißenden Strom zu bilden.) Bäche, vereint euch zum Strom.“ Sind all diese Handlungen vollendet, verstummen die Druiden. Dann sprechen sie alle gemeinsam den abschließenden Zauber: „Concordia et communa vires spiritus formant. Vires vim magicae manantum perfecte coniungite. (Harmonie und Gemeinsamkeit bilden die Kräfte des Geistes. Verbindet die Kräfte in Einklang und die Magie wird fließen.) Möge die Macht mit uns sein.“

**W** Der Druiden, der das Ritual durchführt, verliert 1MP permanent. Jeder andere bei der Weihung aktiv mitwirkende Druiden muss 4MP aufwenden (nicht permanent) und im Laufe des Rituals „seinen“ Stein weihen.

Jeder Druiden, der in diesem Steinkreis einen Zauber durchführt, kann von jedem teilnehmenden Druiden pro Minute 1MP erhalten. Es können nur so viele zusätzliche Druiden teilnehmen, wie der Kreis „besonders große“ Steine hat.

Wird ein Steinkreis geschändet, kann der Druiden mit dieser Fähigkeit ihn wieder errichten, wobei er dann keinen permanenten MP opfern muss. Bis dies geschehen ist, ist der Steinkreis ein normaler Ort ohne besondere Eigenschaften.

**K** Steine

Für jeden Teilnehmer ein „besonders großer“ Stein  
Blau Band oder ein blau markierter Stab  
1MP permanent

**L** 20min

**D** Permanent

## 4 Großen Steinkreis errichten

(constructio orbis lapidum magnum)



- D** Wenn ein großer Druiden einen Ort für würdig befindet, dass dieser von nun an ein Zentrum des Kultes sein soll, so kann er dort mit Hilfe anderer Druiden einen Steinkreis errichten, der es jedem Druiden erlaubt, einen Teil seiner Kräfte auf einen anderen zu übertragen. Für jeden zusätzlichen Druiden muss sich ein „besonders großer“ Stein im Kreis befinden. Dazu wird zuerst einmal der Platz gesäubert und es werden kleine und große Steine, für jeden Teilnehmer jedoch ein „besonders großer“ Stein zusammengetragen. Wenn dies vollbracht ist, beginnt das magische Ritual. Der Erzdruiden zieht einen großen Kreis, die anderen verteilen sich gleichmäßig. Nun begibt er sich in die Mitte des Kreises und beginnt mit der Anrufung seiner Naturgeister. Darauf folgt nun der Zauber: „O elementa quinta: aqua, ignis, terra, aer, spiritus! Hic locus medium concordiae fierevit. (Bei den fünf Elementen, Wasser, Feuer, Erde, Luft und Geist, dieser Ort soll ein Zentrum der Harmonie werden.) Der Kreis ist bereit.“ Jeder Druiden im Kreis zeichnet auf seinen Stein seine persönliche Rune und die Rune, die der Erzdruiden in der Mitte des Kreises vorgesehen hat. Alle Druiden des Kreises breiten ihre Arme aus und beginnen sich auf den Ton einzustimmen, der an diesem Orte schon immer vorhanden war. Währenddessen verbindet der Erzdruiden jeden Stein mit einer Kette aus kleinen Steinen, die mit einem Zauber gefestigt wird: „Rivi amnem rapidum formandum confluent. (Die Bäche fließen zusammen, um den reißenden Strom zu bilden.) Bäche, vereint euch zum Strom.“ Sind all diese Handlungen vollendet, verstummen die Druiden. Dann sprechen sie alle gemeinsam den abschließenden Zauber: „Concordia et communa vires spiritus formant. Vires vim magicae manantum perfecte coniungite. (Harmonie und Gemeinsamkeit bilden die Kräfte des Geistes. Verbindet die Kräfte in Einklang und die Magie wird fließen.) Möge die Macht mit uns sein.“
- W** Der Druiden, der das Ritual durchführt, verliert 1MP permanent. Es müssen jedoch 4MP permanent im Rahmen dieses Rituals von Druiden aufgebracht werden.

Jeder andere bei der Weihung aktiv mitwirkende Druide muss 4MP aufwenden (nicht permanent) und im Laufe des Rituals „seinen“ Stein weihen

Jeder Druide, der in dem fertigen Steinkreis einen Zauber durchführt, kann von jedem teilnehmenden Druiden pro Minute 1MP erhalten. Es können nur so viele zusätzliche Druiden teilnehmen, wie der Kreis „besonders große“ Steine hat.

Des Weiteren schützt der Große Steinkreis alle, die sich in ihm befinden, vor Sprüchen der Stufe 1, sofern sie von außerhalb gesprochen wurden. Große Steinkreise stellen besondere und individuelle Kultstätten da und können auch Fähigkeiten besitzen, die über das Normale hinausgehen, dies ist jedoch eine Entscheidung der Orgas. Wird ein Steinkreis geschändet, so regeneriert er seine heilige Aura im Laufe von 24h wieder. Bis dies geschehen ist, ist der Steinkreis ein normaler Ort ohne besondere Eigenschaften.

**K** Steine

Für jeden Teilnehmer ein „besonders großer“ Stein  
Blau Band oder ein blau markierter Stab  
4MP permanent

**L** 30min.

**D** Permanent

## SAKRAMENTE (P)

### I Taufe (baptisma)



**P** Willst du jemanden in die Gemeinschaft der Gläubigen deines Gottes aufnehmen, so lehre ihn die Gebote und Glaubenssätze deiner Gottheit. Wenn deine Lehren auf fruchtbaren Boden fallen, so ist der Gläubige bereit für die Taufe. Lass ihn nun auf das heilige Symbol deiner Gottheit den heiligen Eid ewiger Treue und völliger Hingabe schwören.

Vollziehe die weitere Taufe nach den Riten deines Glaubens. Sprich am Ende die Worte: „Aetere robur tibi afficio. (Ich verleihe dir Stärke

auf immerdar.) Du bist getauft im Namen ...“

- W** Der Getaufte erhält einen zusätzlichen permanenten LP. Mehrfachtaufen sind möglich, allerdings kann der LP-Bonus nur einmal erworben werden.
- K** Symbol der Gottheit
- L** 5min.
- D** Permanent

## 2 Exkommunikation (excommunicatio)



- P** Willst du einen getauften Anhänger deines Glaubens wegen Fehlverhaltens aus der Gemeinschaft der Gläubigen ausschließen, so lasse ihn vor dir niederknien, halte ihm das Symbol deiner Gottheit entgegen und zähle ihm seine Verfehlungen auf. Sprich danach die Worte: „Clementiam tibi denego. (Ich nehme die Gnade von Dir). Ich exkommuniziere dich im Namen....!“
- W** Wenn der Bezauberte ein getauftes Mitglied der entsprechenden Religion ist, so verliert er durch die Exkommunikation 2LP permanent und die Mitgliedschaft in der Religion. Der Priester sollte sich aber völlig sicher sein, dass diese Maßnahme auch gerechtfertigt ist, denn kein Gott sieht es gerne, einen Gläubigen zu verlieren. Die Exkommunikation eines Priesters der entsprechenden Religion ist ein sehr schwieriges Unterfangen und kann mit diesem Spruch nicht durchgeführt werden.
- K** Symbol der Gottheit
- L** 10min.
- D** Permanent

## **SCHLAFZAUBER (M, P, D, B)**

### 1 Friede (pax)

- Z** Willst du deinen Feinden den Stachel des Zorns aus dem Herzen reißen, musst du die Aura des Friedens erzeugen.

Sprich die Worte: „De otio et pace medita (Besinne dich in Ruhe und Frieden). Friede mit euch“, entzünde das Licht des Friedens und lege es auf einen Stein.

**W** Alle im Radius von 5 Metern um den Zauberer herum (auch Freunde) verhalten sich friedlich, bleiben dort, wo sie sind, lassen erhobene Waffen sinken und unternehmen keine aggressiven Aktionen. Dies gilt auch für Personen, die im Nachhinein in den Bereich des Zaubers kommen.

Wird einer der im Kreis Stehenden von außen angegriffen oder bestohlen, ist der Zauber gebrochen. Dieser Zauber ist nicht möglich, wenn bereits Blut vergossen wurde.

**K** Licht des Friedens

**D** Brenndauer des Räucherstäbchens

## 2 Schlaf (somnus)

---

**Z** Willst du jemandem Schlaf schenken, auf dass er Erholung und Frieden finde, so umarme ihn und sprich die Worte: „Cubitus i (Geh schlafen). Der Schlaf kommt über dich.“

**W** Der Bezauberte fällt in einen tiefen Schlaf. Wird er nicht geweckt, erhält er durch den geruhsamen Schlaf 1LP und 1MP zurück. Wird er angegriffen oder bestohlen, ist der Spruch aufgehoben. Dieser Zauber ist nicht möglich, wenn bereits Blut vergossen wurde.

**K** keine

**D** ½h oder bis zum Wecken

## 3 Großer Schlaf (somnus magnus)

---

**Z** Willst du deinen Freunden Schlaf schenken, auf dass sie Erholung und Frieden finden, so stelle dich in ihre Mitte und sprich die Worte: „Cubitus ite (Geht schlafen). Der Schlaf kommt über euch.“

**W** Bis zu sechs Personen in einer Gruppe fallen in einen tiefen Schlaf. Werden sie nicht geweckt, erhalten sie durch den geruhsamen Schlaf 1LP und 1MP zurück. Wird einer angegriffen oder bestohlen, ist der Zauber denjenigen gebrochen. Dieser Zauber ist nicht möglich,

wenn bereits Blut vergossen wurde.

**K** keine

**D** ½h oder bis zum Wecken

## SEGEN (P)

Die Sprüche dieser Liste sind nicht kumulativ.

### 1 Segen (benedictus)

---



**P** Willst du bei einer Andacht, die mindestens fünf Minuten dauern sollte, deinen Zuhörern die Macht deines Gottes nahe bringen, so halte die Andacht nach den Riten deiner Religion und sprich am Ende die Worte: „Benedicti estis (Ihr seid gesegnet). ... ist mit euch.”

**W** Bis zu sechs Personen, die der gesamten Andacht des Priesters von Beginn an gelauscht haben müssen, erhalten für die nächsten 4h einen zusätzlichen LP.

**K** keine

**L** 5min.

**D** 4h

### 2 Großer Segen (benedictus magnus)

---



**P** Willst du bei einer mindestens zehnminütigen Andacht deinen Zuhörern die Macht deines Gottes nahe bringen, so halte die Andacht nach den Riten deiner Religion und sprich am Ende die Worte: „Benedicti estis (Ihr seid gesegnet). ... ist mit euch.”

**W** Bis zu zehn Personen, die der gesamten Andacht des Priesters beigewohnt haben, erhalten für die nächsten 4h zwei zusätzliche LP.

**K** keine

**L** 10min.

**D** 4h

### 3 Gottesdienst (res divina)



- P** Willst du bei einem Gottesdienst deinen Zuhörern die Macht deines Gottes nahe bringen, so halte einen mindestens zwanzigminütigen Gottesdienst nach den Riten deiner Religion und sprich am Ende die Worte: „Benedicti estis. (Ihr seid gesegnet.) ... ist mit euch.“
- W** Bis zu zehn Personen an einem nicht geweihten Ort oder alle Personen an einem geweihten Ort (Tempel, Schrein), die dem gesamten Gottesdienst beiwohnen müssen, erhalten für die nächsten 4h drei zusätzliche LP.
- K** keine
- L** 20min.
- D** 4h

### 4 Messe (missa)



- P** Willst du eine heilige Messe zelebrieren und dabei deinen Zuhörern die Macht deines Gottes nahe bringen, so halte eine mindestens halbstündige Messe nach den Riten deiner Religion und sprich am Ende die Worte: „Benedicti estis. (Ihr seid gesegnet.) ... ist mit euch.“ Die Messe kann nur an einem geweihten Ort gehalten werden (Tempel, Schrein).
- W** Alle Personen, die der gesamten Messe beiwohnen müssen, erhalten für die nächsten 4h vier zusätzliche LP.
- K** keine
- L** 30min.
- D** 4h

## TRÄNKE (A)

### 1 Einfachen Trank brauen (miscitum potionis)



- A** Ein Alchemist kann einen Zauber, den er sonst auf sich oder jemand anderen wirkt, in einen Trank binden. Dieser Vorgang dauert mindestens 5 Minuten. Der Spruch muss ein Zauber der Stufe 1 aus ei-

ner der folgenden Listen sein:

„Cerebrale Defekte, Fluchzauber, Geistesschutz, Heilzauber, Immunitäten, Kraftmagie, Magische Krankheiten, Magische Rüstungen“. Das gemeinsame Brauen von Tränken ist möglich, dabei steuert der Alchemist die MP für das Brauen des Tranks bei, der Zauberkundige, der den Spruch einlegt, muss die MP für den Spruch aufwenden. Der Trank wirkt nur auf den Trinkenden. Er kann höchstens eine Wirkung haben.

Um die Wirkung eines Tranks festzulegen, wird die Flasche mit einem Zettel, auf dem die Wirkung und der Name des Hersteller des Trankes stehen, versehen. Der Zettel wird zusammengefaltet und an die Flasche geklebt. Der Zettel darf erst gelesen werden, wenn der Trank ganz getrunken wurde und somit seine Wirkung entfaltet.

- K** Ingredienzien für den Trank (Zur Trankherstellung bitte auf jeden Fall nur gesundheitlich unbedenkliche und antialkoholische Ingredienzien verwenden!)

Phiole

Wasser

- L** 5 min.

- D** Unkonserviert bis zum Ende des Spiels

## 2 Komplexen Trank brauen

(miscitum potionis magnum)



- A** Es gelten die gleichen Bedingungen wie für den einfachen Trank, allerdings dürfen alle Sprüche der folgenden Gruppen verwendet werden:

„Bezauberungen, Cerebrale Defekte, Fluchzauber, Geistesschutz, Heilzauber, Immunitäten, Kraftmagie, Magische Krankheiten, Magische Rüstungen, Schlafzauber“

- K** Ingredienzien für den Trank

Phiole

Wasser

- L** 10min.



**D** Unkonserviert bis zum Ende des Spiels

## UNTOTE ERSCHAFFEN (M, P)

### 2 Zombie erschaffen (creatio mortis vivendum)



**MP** Willst du einen Toten auf Erden wandeln lassen, so zeichne ein Heptagramm aus gemahlenden Knochen, welches groß genug ist den Toten aufzunehmen. Sodann lege den Leichnam in das Heptagramm. Schreibe nun jeweils dreimal die Rune des Todes, die Rune der Heilung und die Rune des Blutes auf seine Brust. Sprich dann neunmal die Worte: „Necati mutandi surgerunt. (Die untote Brut möge sich erheben.)“, und entferne dich aus dem Heptagramm. Lasse dann zwei Tropfen deines Blutes in eine Schale tropfen. Vermische dein Blut mit dem magischen Feuer. Entzünde das Feuer und sprich die Worte: „Sklave, erhebe dich.“ Wenn du alles richtig gemacht hast, wird sich nun die Leiche erheben.

**W** Mit diesem Spruch erhältst du die Macht, einen Untoten zu erschaffen, der seinem Erwecker zu Gehorsam verpflichtet ist. Er hat 15LP und keinen MP. Der Untote darf sich auf gar keinen Fall schnell bewegen und nicht allzu intelligent handeln. Nach 24h zerfällt der Untote, diese Zeitspanne kann jeweils durch ein erneutes Ausführen des Spruches um 24h verlängert werden.

Nach Anwenden dieses Spruches ist der Körper nicht mehr wiederbelebbar, eine Wiedererweckung der Seele ist jedoch möglich.

**K** Knochenmehl  
Magisches Feuer  
Dein Blut (2LP)  
Leiche  
Charakterbogen für Zombies

**L** 10min.

**D** 24h

### 3 Toteskrieger erschaffen (creatio militis mortis)

---



- Z** Willst du einen Toten auf Erden wandeln lassen, so zeichne ein Heptagramm aus gemahlene Knochen, welches groß genug ist, um den Toten aufzunehmen. Sodann lege den Leichnam in das Heptagramm. Schreibe nun jeweils neunmal die Rune des Todes, die Rune der Heilung und die Rune des Blutes auf seine Brust. Sprich dann neunmal die Worte: „Necati mutandi surgerunt. (Die untote Brut möge sich erheben.)“ Entferne dich aus dem Heptagramm. Lasse dann fünf Tropfen deines Blutes in eine Schale tropfen. Vermische dein Blut mit dem magischen Feuer. Entzünde das Feuer und sprich die Worte: „Krieger, erhebe dich.“ Wenn du alles richtig gemacht hast, wird die Leiche mit einem wilden Zucken ihr unheiliges Dasein beginnen.
- W** Mit diesem Spruch erhältst du die Macht, einen Untoten zu erschaffen, der seinem Erwecker zu Gehorsam verpflichtet ist. Er hat 20LP und 0MP. Der Untote hat die Intelligenz und die Schnelligkeit des Körpers, den er besitzt. Die Erinnerungen an sein vorheriges Leben besitzt er allerdings nicht mehr, jedoch wird er versuchen den Auftrag seines Erschaffers sinngemäß und sinnvoll zu erfüllen. Seine Lebensdauer beträgt sieben Tage, diese Zeitspanne kann jeweils durch ein erneutes Ausführen des Spruches um sieben Tage verlängert werden.  
Nach Anwenden dieses Spruches ist der Körper weder wiederbelebbar noch wiedererweckbar.
- K** Knochenmehl  
Magisches Feuer  
Dein Blut (5LP)  
Leiche  
Charakterbogen für Toteskrieger
- L** 20min.
- D** 7 Tage

### 3 Mumie erschaffen (creatio mumiae)



- Z** Willst du eine Mumie auf Erden wandeln lassen, so zeichne ein Heptagramm aus gemahlenern Knochen, welches groß genug ist, um den Toten aufzunehmen. Sodann lege den einbalsamierten Körper in das Heptagramm. Schreibe nun jeweils neunmal die Rune des Todes, die Rune der Heilung und die Rune des Blutes auf seine Brust. Sprich dann neunmal die Worte: „Necati mutandi surgerunt. (Die untote Brut möge sich erheben.)“ Entferne dich aus dem Heptagramm. Lasse dann fünf Tropfen deines Blutes in eine Schale tropfen. Vermische dein Blut mit dem magischen Feuer. Entzünde das Feuer und sprich die Worte: „Mumie, erhebe dich.“ Wenn du alles richtig gemacht hast, wird sich nun die Mumie erheben.
- W** Mit diesem Spruch erhältst du die Macht, eine Mumie zu erschaffen, die ihrem Erwecker zu Gehorsam verpflichtet ist. Sie hat 10LP und 13MP. Die Mumie kann sich nur langsam bewegen, hat keine Erinnerungen an ihr vorheriges Leben und ist in der Lage „Fluchzauber“ zu sprechen und Verwesung (z. B. nichtmagische Krankheiten) zu verbreiten. Ihre Lebensdauer beträgt sieben Tage, diese Zeitspanne kann jeweils durch ein erneutes Ausführen des Spruches um sieben Tage verlängert werden.  
Nach Anwenden dieses Spruches ist der Körper nicht mehr wiederbelebbar oder wiedererweckbar.
- K** Knochenmehl  
Magisches Feuer  
Dein Blut (5LP)  
Einbalsamierter Körper  
Charakterbogen für Mumien
- L** 20min.
- D** 7 Tage

### 4 Lich erschaffen (creatio motui)



- Z** Suche einen Lich und frage ihn wie er es gemacht hat!
- W** Der Zauberer wird zu einem untoten Wesen, behält allerdings seine Macht und sein Wissen, außerdem erlangt er die Unsterblichkeit

und vielleicht noch viel mehr.

**K** ?

**L** ?

**D** Permanent

## WEIHUNGEN (P)

### I Wasser weihen (consecutum aquae)



**P** Benötigst du geweihtes Wasser, suche eine heilige Quelle und knie dich nieder. Fülle mit einem Schöpfgefäß das Wasser in eine Phiole und spreche jedes Mal die Worte: „Haec aqua consecro. (Ich weihe dieses Wasser.)“ Dann trage die Rune der magischen Macht auf die Phiole auf.

**W** Mit dieser Fähigkeit können Priester für einen MP ungefähr einen Liter Wasser weihen, das aus einer heiligen Quelle entnommen wird. Wenn die jeweilige Orga es wünscht, muss dieses Wasser jedoch aus einer besonders gekennzeichneten magischen Quelle/Brunnen stammen. Sollte keine heilige Quelle im Spielgebiet vorhanden sein, kann das Wasser auch aus einer gesegneten Quelle entnommen werden (mittels der Fähigkeit „Segen“). Geweihtes Wasser wird unter anderem bei Wiederbelebungen benötigt und macht Untoten (seelenlosen Wesen) bei Berührung 4LP magischen Schaden (Rüstung zählt nicht).

Dämonische Wesen haben eine starke Abneigung gegen das geweihte Wasser.

**K** Schöpfgefäß

Phiole

Quellwasser aus einer heiligen Quelle

**L** 5min.

**D** Permanent

## 2 Waffe weihen (consecutum teli)



- P** Willst du eine Waffe weihen, auf dass sie auch Kreaturen verletzen kann, die mit normalen Waffen nicht verwundbar sind, so heie ihren Trger sich niederzuknien. Dann lege eine Hand auf die Waffe und sprich die Worte: „O telum, nihil tibi resistere potest. (Waffe, nichts vermag dir zu widerstehen). Ich weihe diese Waffe.“ Dabei bergiee sie mit Weihwasser.
- W** Durch diesen Zauber kann der Priester eine Waffe oder fnf Bolzen/Pfeile weihen, die dadurch magischen Schaden verursachen, also Wesen schaden knnen, die gegen nichtmagische Waffen immun sind. Auerdem hat sie einen erhhten Grundschaden von +1 gegen Untote. Die Waffe wird mit einem blauen Klebestreifen markiert.
- K** Blaues Klebeband  
Weihwasser
- L** 10min.
- D** 1 Woche

## 3 Reliquie weihen (consecutum sacrarii)



- P** Willst du eine Reliquie zu Ehren deines Gottes und zur Erbauung der Glubigen weihen, so bentigst du ein Symbol deiner Gottheit, geweihtes Wasser und magische Lichter. Vollfhre die Weihe in Andacht und ohne Hast. Am Ende sprich die Worte: „Deum meum consecratum es. (Geweiht seiest du meinem Gott.)“ Dann opfere IMP permanent. Damit die Reliquie an einem wrdigen Orte sei, errichte ihr an einem geeigneten Platz einen Schrein. Dieser muss gut erkennbar sein und der Reliquie eine sichere Heimstatt bieten. Damit die Reliquie in dem Schrein ihre Wirkung entfalten kann, musst du den Schrein mittels der Fhigkeit „Reliquie weihen“ weihen (ohne permanente Kosten). Dies ist auch ohne die Fhigkeit „Reliquie weihen“ mglich, jedoch mssen die Glubigen, die auf die entsprechende Gottheit getauft sind, dafr 12MP zusammen aufwenden (Sie bentigen jedoch nicht die Fhigkeit Magischer Zirkel.) Um die Kraft der Reliquie in dem Schrein zu aktivieren, musst du sie in den Schrein stellen, die Magischen Lichter darum verteilen und ihn mit

den Worten „Hoc locum consecro. (Ich weihe diesen Ort)“ einweihen.

- W** In dem Schrein mit der Reliquie stehen den Priestern deines Glaubens jeden Tag drei zusätzliche MP für dort angewandte Zauber zu Verfügung. Der Schrein ist mit der Reliquie außerdem magisch und hält magische Wesen (Untote, Dämonen etc.) auf Abstand, so dass man vor körperlichen Angriffen geschützt ist, wenn man sich in zwei Metern Umkreis aufhält.

Die Reliquie entfaltet ihre Wirkungen nur, solange sie in ihrem Schrein bleibt. Wird die Reliquie aus ihrem Schrein entfernt oder dieser geschändet, verliert sie solange ihre Kraft, bis sie wieder in den Schrein kommt und die Zusammenführung geweiht wird, was nur die 8MP kostet und nicht die Fähigkeit „Reliquie weihen“ erfordert.

- K** Symbol der Gottheit

Weihwasser

Magische Lichter

- L** 20min.

- D** Permanent

#### 4 Tempel weihen (consecrutum templi)



- W** Der Priester kann seinem Glauben einen Tempel weihen. Hierfür muss zunächst ein Altar errichtet werden. Die Grenzen des Tempels werden gut sichtbar blau markiert. Die Ausstattung muss deiner Gottheit würdig sein. Er wird durch eine feierliche Zeremonie und der Opfergabe von drei permanenten MP des Priesters eingeweiht. Der Tempel darf eine Größe von 100 Quadratmetern nicht überschreiten. Solange der Tempel nicht entweiht wurde, gilt für Priester deines Glaubens Folgendes:

Übernatürliche Wesen können den Ort nur unter gewissen Bedingungen betreten (siehe „Magische Orte“).

Jeden Tag stehen ihnen für dort angewandte Zauber insgesamt 8 zusätzliche MP zur Verfügung.

Solange sich ein Priester im Tempel aufhält, kann er sich einmal am

Tag von der Stärke seines Gottes unterstützen lassen. Er hat dann einen um +1 erhöhten Schaden und 10LP zusätzlich. Verlässt er den Tempel, ist die Wirkung beendet. Dann oder wenn er stirbt, kann sich ein anderer Priester der Gottheit stärken lassen.

Wird der Tempel einmal entweiht, regeneriert sich die Heiligkeit innerhalb von 24h. Während dieser Zeit besitzt er keine besonderen Kräfte.

- K** Angemessen
- L** Angemessen
- D** Permanent

# Anhang:

## Die Komponenten

Abbild eines Körpers	-	Figur aus Knetmasse
Balsam des Hårn	-	Weißer Hautcreme
Band der Hörigkeit	-	Stück Seil
Band der Verwirrung	-	Luftschlange
Extrakt des Athelas	-	Kräutertee
Extrakt des Lebens	-	Tigerbalsam
Feuer des Himmels	-	rotes bengalisches Feuer
Flamme der Elemente	-	Goldregen
Haar eines Wurzelkoboldes	-	Schwarze Schnur
Knochenmehl	-	Kleintierstreu
Kugel des Donners	-	Knallteufel
Licht des Friedens	-	Räucherstäbchen (ca. 4cm)
Licht der kosm. Energie	-	Wunderkerze
Magisches Feuer	-	Theaterfeuer
Magisches Licht	-	Friedhofskerze
Nebel der Zw. welt, groß	-	Große Rauchbombe
Nebel der Zw. welt, klein	-	Kleine Rauchbombe
Papyrus	-	Elefantenhaut
Pulver der Auflösung	-	Mohn
Pulver des Al'Hazred, gelb-	-	Ahoj-Brause, Zitrone
Pulver des Al'Hazred, orange	-	Ahoj-Brause, Orange
Pulver des Al'Hazred, rot	-	Ahoj-Brause, Himbeere
Pulver des Al'Hazred, grün	-	Ahoj-Brause, Waldmeister
Pulver des Al'Hazred, braun	-	Ahoj-Brause, Cola
Pulver des Extrup	-	Traubenzucker
Ritualdolch	-	Verzierter Dolch
Ritualkelch	-	Verzierter Becher
Saft der Erde, grüner	-	Zerstoßene grüne Pflanzen
Saft der Erde, roter	-	Zerstoßene rote Pflanzen
Saft der Erde, schwarzer	-	Dunkle Erde
Scheibe der Macht	-	Amulett mit Runen des Schutzes
Sumpfschildkrötenschleim	-	Aufgelöste Blattgelatine



Staub der Verwirrung  
 Symbol des Chaos  
 Symbol der Gottheit  
 Symbol des Lebens  
 Symbol des Mutes  
 Wasser des Lebens  
 Wasser der Nacht  
 Zahn des Drachen

- Mehl
- Hühnerei
- Heiliges Symbol des Priesters
- Softball
- Herz aus Knetmasse
- Kamillentee
- Wasser
- Rotes chinesisches Ess-Stäbchen

## Die Runen



Alles,  
Universum



Antwort,  
Lösung



Ausgleich



Beschwörung



Beobachtung



Bewegung



Blut



Böse



Chaos



Dort



Dunkelheit



Niedere Ebenen



Ehre



Eingang



Eis



Eisen



Erde



Fern



Feuer



Fraglich,  
Unsicher



Gebrochen,  
Kaputt



Gefahr,  
Warnung



Gefangen



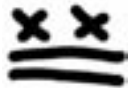
Gegengift



Gegner



Geh!



Geheim



Genau



Gift



Gold



Groß, riesig



Gut



Halt



Haus



Heilig



Heilung



Hier



Hilfe



Hoffnungslos,  
Schicksal



Juwelen



Körper



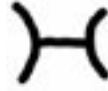
Kurz, nah



Lang, weit



Leben



Lebenszeit



Licht



Luft









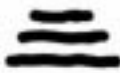

Macht



Männlich



Magische Kraft:

				
Mitte, Zentrum	Natur	Privat	Schatten	Schatz
				
Schlüssel	Schreiben	Schwert	Sieg	Silber
				
Sofort	Stärke	Tod	Überwältigend	Unendlich
				
Verfolgung	Vernunft	Wahnsinn	Wahrheit	Wasser
				
Weiblich	Zeit			

## Die wichtigsten Änderungen von 2001 auf 2006:

- Spruchkosten gesenkt.
- Wirkungszeiten vereinheitlicht (5 min, ½h, 4h, 6h, 12h, 24h)
- Ritualdauer vereinheitlicht (5, 10, 20, 30 min.)

- Ritualzauber müssen in einem Zauberbuch niedergeschrieben werden
- Neue Sprüche: „Dunkles Chaos“, „Magieraub“
- Neue Spruchgruppen: Magische Tänze und Kriegslieder für Barden, Geheimnisse der Druiden.
- Barden: Die Kategorien Beschwörungen, Dunkle Rituale, Magische Felder, Segen und Untote erschaffen wurden gestrichen. Die Lieder werden in ein Bardenheft ausgelagert.
- Zaubern in Rüstung geändert
- Die permanenten Spruchkosten für magische Bindungen halbiert.
- Komponenten geändert.

## Modifikationen der Form:

Es gab immer mal wieder Wünsche die Form der Zauber auf spezielle Gruppen anzupassen oder zu modifizieren. Dies kann in Absprache mit dem Regelrat unter folgenden Voraussetzungen geschehen:

- jeder Zauber, egal wie modifiziert, beinhaltet mindestens die lateinische Formel und die deutschen Erkennungsworte.
- Die Wirkungsweise der Zauber bleibt identisch.
- Es gibt keine Zauber, die nicht in der Magie aufgeführt sind.
- Zauber die eine Berührung mit Hand oder Komponente erfordern, tun dies auch weiterhin in jeder Modifikation.
- Wenn bei den anderen Zaubern keine Komponenten verwendet werden sollen, muss ein adäquater Ersatz vorhanden sein.
- Die jeweilige modifizierte Art zu zaubern, muss vorher mit dem Regelrat abgesprochen und auf der Homepage des Vereins veröffentlicht worden sein.

## Kontakt

Die Regelautoren der Dilettanten sind unter : **regelrat@dilettanten** zu erreichen.

# Index

## A

Abkürzungen 15  
Alchemisten 13  
Artefakt 29

## B

Bannzauber 14, 16, 18, 29, 31  
Bardenmagie 10  
Beschwörungen 14, 19, 29, 31  
Betörung 26  
Bezauberung 14  
Bezauberungen 25  
Bindungen 11, 14, 27, 29, 31  
Blätterhaut 60  
Blindheit 37  
Blitz 57  
Blödheit 33  
Borkenhaut 61  
Brechen von Zaubern 12

## C

Cerebrale Defekte 14, 31, 32

## D

Dämonen 12, 16, 19, 24  
Dunkles Chaos 57  
Dunkle Rituale 14, 29, 31, 34

## E

Einfachen Trank brauen 79  
Eiserner Wille 44  
Entgiftung 48  
Erkennungsworte 10, 11

Ersatzkomponenten 13  
Exkommunikation 76  
Exorzismus 16

## F

Feen 12  
Feuerball 56  
Feuerlanze 55  
Feuerwerk 12  
Fluchzauber 14, 31, 37  
Freundschaft 26  
Friede 76  
Furcht 71  
Furcht vor Bäumen 44

## G

Gebote 75  
Gefälligkeit 25  
Gegenzauber 14, 31, 40  
Geh. d. Druiden 14  
Geheimnisse der Druiden 31, 43  
Geister 12, 16, 20  
Geisterfürst 23  
Geisterfürsten 24  
Geisteskontrolle 46  
Geistesschutz 14, 44  
Gemeinsame Zauber 11  
Giftresistenz 54  
Glaube 75  
Glaubenssätze 75  
Gottesdienst 79  
Gottheit 86  
Grausige Schmerzen 39  
Großen Steinkreis errichten 74  
Großer Gesang der Standhaftigkeit

63  
Großer Kriegsgesang 62  
Großer Magieschutz 47  
Großer Schlaf 77  
Großer Segen 78  
Große Magieaufhebung 18, 41  
Gruppentanz 71

## H

Heilen von Wunden 48  
Heilzauber 14, 31, 48  
Heptagramm 30, 35, 82  
Höheren Geist beschwören 22

## I

Immunitäten 14

## K

Kampfmagie 14, 31, 55, 58  
Kleiner Kriegsgesang 61  
Kleiner Magieschutz 45  
Komplexen Trank brauen 80  
Komponenten 10, 11, 13  
Komponentenliste 13  
Körperheilung 50  
Körperkontrolle 54  
Körperteil 50  
Kraftmagie 60  
Kraftmagie I-II 14  
Kraftmagie II 31  
Krätze 67  
Kriegslieder 14, 31, 61

## L

Lahmheit 38

Lähmung 39  
Lich 83  
Liebeszauber 27  
Lied des Mutes 62

## M

Mag. Felder & Zirkel 14  
Mag. Krankheiten 14  
Mag. Rüstungen 14  
Mag. Tänze 14  
Magieaufhebung 40, 41  
Magiebuch 10  
Magiepunkte 10  
Magieraub 36  
Magieresistenz 12  
Magieschutz 47  
Magiestörung 40, 41  
Magie binden 28  
Magischer Gegenstand 28  
Magischer Helm 53  
Magischer Kreis 63  
Magischer Zirkel 66  
Magische Felder und Zirkel 11, 29,  
31, 63  
Magische Kettenrüstung 69  
Magische Krankheiten 67  
Magische Lederrüstung 69  
Magische Orte 12  
Magische Plattenrüstung 70  
Magische Rüstungen 69  
Magische Tänze 32, 70  
Magische Wesen 12  
Massenzauber 14, 32, 71  
Messe 79  
Mindestritualdauer 11

Mumie 83  
Mumie erschaffen 83

## N

Namenloses Grauen 72  
Naturbindungen 14, 29, 32, 72  
Nervenkobold 68  
Niederer Geist beschwören 19

## P

Permanente Bindung 30  
Pusteln 67

## R

Rattenfänger-Tanz 71  
Reflektion 41, 42  
Reliquie 85  
Rindenhaut 60  
Ritualdolch 35  
Ritualzauber 10, 15  
Ritual des Blutes 36  
Rüstung 11

## S

Sakramente 14, 29, 32, 75  
Schändung 12  
Schlaf 77  
Schlafzauber 14, 32, 76  
Schmerzen 38  
Schriftrolle 27  
Schutzzauber 31  
Schutz vor magischen Wesen 16  
Segen 14, 32, 78  
Sendboten 12, 19  
Siechtum 68

Spiegelung 41, 42  
Spruchkosten 15  
Stählerner Wille 45  
Stärke der Erde 59  
Stärke der Frucht 59  
Stärke des Blattes 58  
Steinkreis 12  
Steinkreis errichten 72  
Stummheit 38

## T

Tanzzauber 70  
Taufe 75  
Tempel 12, 86  
Tierstimmen 43  
Todeskrieger erschaffen 82  
Töten 57  
Tränke 11, 14, 29, 32, 79

## U

unheilige Präsenzen 16  
Untote 12, 16, 82  
Untote erschaffen 14, 29, 32, 81  
Unverwundbarkeit 54

## V

Vergessen 32  
Vergiftung 48  
Vernichten 58  
Verwirren 33  
Verwurzelung 43  
Vollheilung 49

## W

Waffenfluch 56

Waffe weihen 85  
Wahnsinn 34  
Wasser weihen 84  
Weihungen 14, 29, 32, 84  
Weihwasser 84  
Werwesen 12  
widernatürliche Präsenzen 17  
Wiederbeleben 29  
Wiederbelebung 50  
Wiedererwecken 29  
Wiedererweckung 51  
Windstoß 56  
Wut 33

## **Z**

Zauberberreiche 14  
Zauberbuch 28  
Zaubern 10  
Zombie erschaffen 81





