



**ULTIMA RATIO** **CIVIUM**  
UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE

# **CODEX MAGICUS**

**MAGISCHES HANDWERKSZEUG & SPRUCHSAMMLUNG**



  
papergames.de

VERSION 2.2





„Magie ist die Kunst,  
Aberglauben in Geld  
zu verwandeln.“

Ambrose Gwinnett Bierce, Schriftsteller, 1842-1914







**ULTIMA RATIO** *CIVIUM*  
UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE

# **CODEX MAGICUS**

**MAGISCHES HANDWERKSZEUG & SPRUCHSAMMLUNG**



[papergames.de](http://papergames.de)





Die Verwertung der Texte und Bilder, auch auszugsweise, ist ohne Zustimmung von *projekt papergames.de* urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmung und die Verarbeitung mit elektronischen Systemen. Davon ausgeschlossen ist das Herstellen der zum Spiel nötigen Charakterbögen, Spielhilfen und Tabellen. Die Regeln und Spielvorschläge sind von den Autoren sorgfältig erwogen und geprüft, dennoch kann eine Garantie nicht übernommen werden. In *Ultima Ratio Civium* werden generell fiktive Welten beschrieben. Das *projekt papergames.de* unterstützt keine politisch fragwürdigen, gewaltverherrlichenden oder okkulten Handlungen. Eine Haftung der Autoren bzw. von *projekt papergames.de* und ihrer Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen.

© 2020 by *projekt papergames.de*

Bilder und Zeichnungen unter Bilderpool-Lizenz von Fantastische Spiele GbR:  
*Hans-Jörg Brehm; Nils H. Hamm; Thorsten Kettermann; Markus Marchlewski; Hans Schneider; Ralf Winter*  
Karten, Wappen und Zeichnungen: *Lizenzversion Campaign Cartographer 3+*  
Autor: *Michael Greiss; Tim Rösner*  
Layout: *Tim Rösner*  
Satz: *Michael Greiss*  
Redaktion: *Michael Greiss; Sigrid Pettrup*  
Vertrieb: *projekt papergames.de*

Regelversion 2.2



Regeltexte/-mechanismen  
sind unter CC BY-NC 3.0/4.0  
International lizenziert.





Wenn den Magisten das Latein ausreicht, betreten die Magier die Bühne!



# INHALT

Impressum	Himm	4
01. Grundlagen der magischen Künste	Basics	6
02. Besonderheiten der magischen Künste	Handwerkszeug	10
03. Spielprinzip der freien Magie		34
04. Spielprinzip der vordefinierten Magie	Qual der Wahl	38
05. Spruchsammlung	Mentalfutter	40
Alchemie	44;	
Beschwörungsmagie	54;	
Herstellungsmagie	64;	
Kampfmagie	74;	
Mythologische Magie	92;	
Nekromantie	104;	
Sachmagie	110;	
Siegel- und Runenmagie	122;	
Bardenmagie	46;	
Heilmagie	60;	
Illusionsmagie	72;	
Körpermagie	86;	
Naturmagie	96;	
Portalmagie	108;	
Schutzmagie	116;	
TechMagie	124	

Möge die Magie der Einkörner mit Dir sein ...



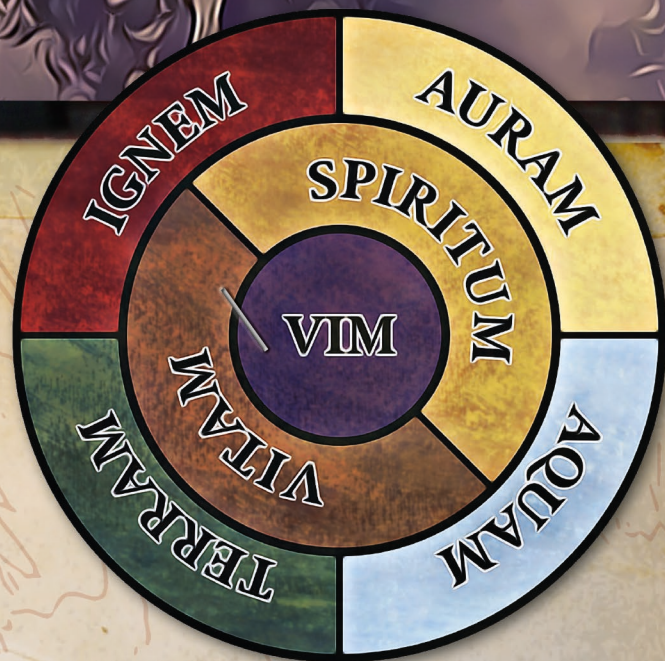
## DI | GRUNDLAGEN DER MAGISCHEN KÜNSTE

In vielen Geschichten spielen Übernatürliches und Unerklärliches eine große Rolle. Oft ist es eine Grundfrage und eine entscheidende Philosophie, wie das Ganze funktioniert und was für Konsequenzen es hat, diese Mächte einzusetzen oder zu kontaktieren. Dämonen, die Angebote machen, die man nicht ablehnen kann, Geister, die Geheimnisse verraten, um unschuldige Seelen in ihren Bann zu ziehen und normale Menschen, die die Kontrolle über ihre Macht verlieren und alles in Brand setzen, sind nur ein paar Beispiele für die Manifestationen des Übernatürlichen.

Es liegt in der Hand des Spielleiters, diese Erscheinungsformen zu definieren. Man kann diese Mächte Magie, ESP oder PSI nennen. Die folgenden Regeln sind einfache Mechanismen, um die Fähigkeiten von Charakteren im Rahmen eines Rollenspiels abzubilden. Aber man sollte sich vorher klar machen, wie das Übernatürliche in der Spielwelt funktioniert, wie Wesen, die mit Magie und Übernatürlichem verbunden sind, empfinden. Die Konsequenz in der Durchführung dieser Nebeneffekte ist wichtig. Die resultierenden Effekte, die unerklärlich sind, sind dabei das essenzielle Salz in der Suppe. Übernatürliches sollte immer von einer Aura umgeben sein, die auch Eingeweihten einen Schauer über den Rücken jagt.

Magische Effekte können einen Preis über die Investition von reinen Magiepunkten haben. Die körperlichen Ressourcen eines Zaubernden oder Psionikers können dabei angegriffen oder Dämonen und andere Wesenheiten angezogen werden. Die Möglichkeiten sind vielfältig, genau wie die Optionen, zusätzliche Macht in Form von Magiepunkten hinzuzugewinnen. Rituale, das Konsumieren von übernatürlich aufladenden Substanzen oder auch die Kanalisierung übernatürlicher Energie von anderen Wesen durch den Zaubernden hindurch

Sphärenkreis



können alles Quellen sein und den zentralen Punkt eines Rollenspiels bilden. Die Jagd nach einem Hexer, der Opfer durchführt, die Suche nach einem magischen Schwert oder Stab oder die Verfolgung eines geirnzehrenden Aliens können zentrale Inhalte werden, die Übernatürliches in die Spielwelt einbetten.

Wichtigste Grundregel bei *Ultima Ratio Civium* ist: *der Einsatz des Übernatürlichen darf nie die Magie verlieren, die das Spiel besonders macht.*

Um Magie ausüben zu können, muss ein Spielercharakter keine besonderen Voraussetzungen aufbieten. Magie ist natürlich nur in Spielumgebungen möglich, die ausdrücklich vom Spielleiter für die Nutzung dieser Energieform vorgesehen sind. Ist das nicht der Fall, so kann der Wert Magiepunkte (MP) und das Feld Magiequellen auf dem Charakterbogen ignoriert werden. Die Anzahl der Magiepunkte wird mit der Formel  $5 \times \text{Persönlichkeit} + 5$  berechnet.

$$MP = 5 \times \text{Persönlichkeit} + 5$$

### KONZEPT DER MAGIE

Magie oder Zauberei ist die hohe Kunst die Realität zu verändern, etwas zu erschaffen oder zu beeinflussen. Magie überschreitet die Fähigkeiten der Psionik bei

Taschenspielererei oder Magie?







weitem. Es gibt verschiedene Ideen und Ansätze, wie Magi, Zauberer, Hexen oder auch Priester in der Lage sind, Übernatürliches zu bewirken. Ihnen allen ist zu eigen, dass sie nicht auf einem beliebigen Talent beruhen, sondern mit Studium, Training, Forschung und einer vorhandenen Systematik Formeln, Regeln, Gebete, Litanen oder Abläufe erlernen, um Magie zu wirken und die Realität zu verändern.

## SPHÄREN

Die Sphären systematisieren alle Erscheinungsformen der Realität. Sie stehen zueinander im Verhältnis und sind trotzdem miteinander verbunden. In gewissem Sinne bilden Sphären auch ihre Antithese, sind aber notwendig, um das Gleichgewicht zu bilden. Die vier Elemente *Erde (Terram)*, *Feuer (Ignem)*, *Luft (Auram)* und *Wasser (Aquam)* bilden die Basis physischer Existenz, durch ihr Zusammenwirken bilden sich Stoffe, die die anfassbare Welt formen. Dabei muss man sich nicht vorstellen, dass sie sich gegenseitig verdrängen, sondern in allem ein prozentualer Teil dieser Elemente enthalten ist. Sie sind durch ihr Zusammenspiel in Verhältnissen gebunden und definieren so, dass was man letztendlich Sehen und Anfassen kann.

Dieses Konzept ist natürlich sehr plakativ und die Wahrheit ist so komplex, dass es keinen Sinn macht, das Zusammenwirken exakter zu beschreiben.

Der Magier erlernt nun diese Elemente zu manipulieren, gar zu erschaffen und so die Realität zu verändern. Neben diesem äußeren Kreis bilden die stärksten zwei eigenständigen Synthesen das, was wir als Lebewesen beschreiben. *Leben (Vitam)* in seiner puren biologischen Definition als Stoffwechsel betreibende Zellen und das was man Verstand, Denken oder spirituell als *Seele (Spiritus)* bezeichnet, sind auch vom Zusammenspiel der Elemente abhängig. Ursächlich ist also, dass man die Verbindung von Körper und Seele als höhere Synthese von den vier Grundelementen versteht.

Im Zentrum gibt es etwas, das alles in der Schwebe hält und verbindet, sozusagen die Energie und gleichzeitig die Antithese all dessen, was existiert, je nachdem, wie das Zusammenspiel aller anderen Faktoren aussieht. Die Kosmologie beschreibt es als Dunkle Materie. Sie hält im galaktischen Maßstab die Sonne und die Planeten in ihrer Bahn und erzeugt mittels Gravitation schwarze Löcher, hält auf zellulärer Ebene Atome stabil und ihre Kerne und Elektronen zusammen. So gesehen ist dies pure Energie in ihrer reinsten Form, erschaffend



„Die Leere ist der Schlüssel zum Füllhorn der Einsicht.“

Zachary Clayton Woods – Dozent und Magier

MP = Magiepunkte



## 01 | GRUNDLAGEN DER MAGISCHEN KÜNSTE

und zerstörend je nach dem System und den Umständen, die es bedingen. Denkt man dies zu Ende, wird klar, dass diese Energie auch gleichbedeutend mit der Möglichkeit einhergeht, in letzter Instanz sogar die Zeit zu manipulieren. Diese Energie heißt *VIM*.

Dieses Zusammenspiel kann von denkenden Wesen manipuliert werden, manche tun dies in so geringem Maße, dass sie es selbst gar nicht wahrnehmen, andere vermögen dies in so starkem Maßstab, dass es als unfassbar erscheint. Es ist einfach Magie!

Den wenigsten Magiern ist dies in der naturwissenschaftlichen Theorie so bewusst und erklärbar. Auch sollte dieser Ansatz nicht systematisiert oder in ein zu enges Regularium gegossen werden. Es ist nicht nachvollziehbar, was dort geschieht, denn sonst wäre es keine Magie. Der Zaubernde tut dies nur durch sein Verständnis der Dinge, pure Willenskraft oder sogar sein Charisma, in dem er andere Wesen dazu bewegt Taten zu vollbringen, die sie sonst nicht bewältigen würden.

An dieser Stelle sollte auch das Konzept enden und das, was im Spiel geschieht in Regeln gefasst werden. Nichtsdestotrotz ist es wichtig, diese Überlegungen im Hinterkopf zu behalten, wenn man darüber nachdenkt, was Magier tun können und was nicht.

Daher ist jeder Stoffwechsel also auch nur durch das Zusammenspiel der Sphären möglich und natürliches Wachstum ist das, was als normal zu gelten hat. Also ist alles, was der Magier an Veränderung einbringt unnormal und zerstörerisch! Es ist immer leichter zu zerstören, als zu erschaffen. Ist ein Wesen tot und zerreit dadurch das „natürlich“ Gewachsene zwischen diesen beiden Polen, so sind die gekappten Verbindungen so umfassend, dass sie kaum wiederherzustellen sind. So ist es auch fast unmöglich für einen Magier zu fliegen, denn seine fleischliche Hülle ist im Terram so verwurzelt, dass seine Umgebung nicht als Luft definiert sein kann. Trennt der Magier nun sein Bewusstsein vom Körper, um fliegen zu können, muss er schon ein Meister seines Faches sein.

Was soll dieser Exkurs klar machen? Magier können viel, aber gewiss nicht alles. Die Grenzen ihrer Fähigkeiten sind definiert durch die Physik. Was das exakt bedeutet weiß der Spielleiter sicherlich.

Natürlich kommt beim Zaubern auch immer die Frage nach den Schnittmengen auf. Hier muss man sich die Physik klar machen und sich im Zweifel auf seinen gesunden Menschenverstand verlassen. Grundsätzlich kann man jeden Effekt, der physisch existiert, den nach genannten Elementen zuordnen:

<b>Ignem</b>	<i>Feuer, Hitze, Bewegung</i>
<b>Auram</b>	<i>Luft, Leere, Wind</i>
<b>Aquam</b>	<i>Wasser, Flüssigkeit, Feuchtigkeit</i>
<b>Terram</b>	<i>Erde, Metall, totes Holz</i>
<b>Vitam</b>	<i>Leben</i>
<b>Spiritum</b>	<i>Geist, Seele, Bewusstsein</i>
<b>Vim</b>	<i>hält alles zusammen, Sphäre Zwischenwelt</i>

## FREI VS. VORDEFINIERT

Bei *Ultima Ratio Civium* sind zwei magische Systeme zur Nutzung nebeneinandergestellt. Das eine bietet eine große Freiheit in Formulierung und Improvisation, der andere Entwurf ist eine Spruchsammlung mit festen Zielwerten und vorhersehbaren Auswirkungen. Spielleiter und Spieler müssen sich entscheiden, welchen Weg sie gemeinsam beschreiten wollen. Natürlich ist es auch möglich, Elemente aus beiden Welten in einer Spielsitzung zu verwenden. Egal was die geneigten Nutzer nun wählen, die Autoren wünschen ihnen, dass der schwere Foliant nicht auf ihre Zehen fallen möge und sie allen verfügbaren Spaß haben, den sie auf ihrem eingeschlagenen Weg finden können.

Die Sektion *Freie Magie* findet sich ab Seite 34 und die *Vordefinierte Magie* ist ab Seite 38 nachlesbar.

## CHECKLISTE

### MAGIEPUNKTE

- ☛ Magiepunkte (MP) = 5 x Persönlichkeit +5
- ☛ mitgeführte Magiequellen können MP dazugeben
- ☛ MP werden beim Würfeln der Tagesform komplett regeneriert



„Die Funkenentwicklung ist bedenklich.“

Lola Zuberbühler - Portalmagierin

$$MP = 5 \times \text{Persönlichkeit} + 5$$

## GRUNDSÄTZE DER MAGIEAUSÜBUNG

Die nachfolgenden Punkte sind grundsätzlicher Natur und gelten für die *freie* und die *vordefinierte* Form der Magieausübung.

- Die Anzahl der verfügbaren Magiepunkte des Zauberkundigen wird mit der Formel  $5 \times \text{Persönlichkeit} + 5$  berechnet.
- Magiepunkte gehen nur temporär verloren. Bei jedem neuen Würfeln der Tagesform (*einmal am Spieltag, Regelwerk, Abschnitt 4. Tagesform, Seite 16*) werden gleichzeitig die verlorenen Magiepunkte komplett regeneriert. Bis dahin nicht verbrauchte Magiepunkte verfallen ersatzlos.
- Magier agieren in der Reihenfolge ihres Initiativwertes, der sich aus der Tagesform ableitet.
- Magiequellen halten Magiepunkte extern vor, die der Zaubernde anzapfen kann. Magiequellen sind zu meist Artefakte, die besonderen Restriktionen unterliegen (*siehe Seite 16*).
- Der Spieler sollte für seinen Charakter die beabsichtigte Wirkung des Zauberspruchs in einem kurzen Satz, ohne Ausschmückungen und Schnörkel, formulieren. Die bildliche Ansage trägt immer zur Stimmungsvertiefung am Tisch bei.
- Der Zauberlehrling verwendet seine Basiswerte *Persönlichkeit, Physis, Kampf* oder *Alles Andere*, um einen Spruch auszulösen.
- Der Spieler würfelt dann gegen den vom Spielleiter angesagten Zielwert, den Verteidigungswert des Standard-NSC oder den notierten Zielwert bei den fest formulierten Zaubersprüchen (*Spruchsammlung*).
- Der Zauberer zieht sich die vorgegebenen Kosten von den Magiepunkten ab. Auch wenn der Wurf nicht erfolgreich ist, werden die Magiepunkte in jedem Fall abgezogen.
- Das Aufrechterhalten von Zaubern ist mit allen Tätigkeiten und schnellen Bewegungen vereinbar. Der Spruch wird durch die bereits investierten Magiepunkte und nicht durch die Konzentration des Zaubernenden aktiv gehalten.
- Bei willentlichem Abbruch des eigenen Zaubers (*Wirkdauer*) verfallen die ausgegebenen Punkte und die Auswirkung der Magie erlischt augenblicklich.
- Die Widerstandskraft gegen ungewollte magische Einwirkung wird bei wichtigen handlungstragenden NSC oder Spielercharakteren mit einem Verteidigungswurf getestet. Die Basisblock-Werte *Persönlichkeit* und *Physis* werden dazu genutzt. Für Standard-NSC wird der aufnotierte Verteidigungswert aus dem Wertekasten verwendet.



## GRUNDSÄTZE DER MAGIEAUSÜBUNG CHECKLISTE

- ☑ Magiepunkte (MP) =  $5 \times \text{Persönlichkeit} + 5$
- ☑ MP werden beim Würfeln der Tagesform komplett regeneriert
- ☑ Initiative in Reihenfolge der Höhe der Tagesform
- ☑ mitgeführte Magiequellen können MP dazugeben
- ☑ Beschreibung Zauberspruch formulieren
- ☑ Verwendung Basisblock-Grundwerte
- ☑ Kampfwurf – Magischer Angriff gegen Zielwert
- ☑ Kosten MP abziehen
- ☑ Aufrechterhaltung des Zaubers mit allen Tätigkeiten und schnellen Bewegungen vereinbar
- ☑ Zaubern können während Wirkdauer abgebrochen werden
- ☑ Verteidigungswurf gegen ungewollte magische Eingriffe

keit und *Physis* werden dazu genutzt. Für Standard-NSC wird der aufnotierte Verteidigungswert aus dem Wertekasten verwendet.

*Beispiel: Kampfzauber, Persönlichkeit/Kampf, Zielwert 15, Würfelwurf Angreifer 18; Verteidigung des Opfers mit einer Kombination aus Persönlichkeit und Physis. Die Abwehr ist erfolgreich, wenn dabei mindestens 18 Würfelaugen erzielt werden.*

„Einen Handel mit Dämonen? Hast Du einen krassen Lebensüberdruß?“

Jonah Zurchol - Nekromant



## 02 | BESONDERHEITEN DER MAGISCHEN KÜNSTE

### MAGISCHE SPEZIALISIERUNG

Der Charakter kann sich, je nach seinen Wünschen oder Vorgabe des Spielleiters, auf eine magische Schule spezialisieren. Dabei können zum Beispiel die klassischen arkanen Elemente *Ignem (Feuer)*, *Aquam (Wasser)*, *Auram (Luft)* und *Terram (Erde)* gehören. Findet in dem frei angesagten oder vordefiniert ausgesuchten Zauber dann die Element-Spezialisierung Verwendung, so werden die Austauschwürfel je nach der entsprechenden Stufe mitgewürfelt und anschließend zur Augenzahlkorrektur entnommen. Es gelten hierbei die generellen Regeln von Spezialisierungen (*Regelwerk, Abschnitt 5. Charakterspezialisierung, Seite 18*).

### MAGIE UND MASCHINEN

Die Absonderung von magischer Kraft erzeugt in komplexen technischen oder elektronischen Geräten einen Effekt, der einem elektromagnetischen Impuls nahekommt. Magisch begabte Charaktere in Gegenwarts- oder Zukunftssettings sollten sich deshalb überlegen, welche Ausrüstung sie mitführen wollen. Auch das Zaubern in Umspannwerken, Computerlaboren oder in am Himmel dahinziehenden Flugzeugen kann neben der eigentlichen Magiewirkung für unbeabsichtigte, pyrotechnische Effekte sorgen. In medizinischer Hinsicht gehören neuzeitliche Magier zu dem Personenkreis, die die Implantation eines Herzschrittmachers oder eine MRT-Untersuchung unbedingt vermeiden sollten. Dramaturgisch sind damit interessante Effekte möglich.

Als Faustregel kann man sagen, dass sich der Magier oder die Auswirkung des Spruchs mindestens 2 Meter von sensiblem Gerät entfernt halten sollte. Unterschreitet man diese Grenze oder zaubert man willentlich auf Elektronik und Maschinen, so wird einfach auf unten stehende Tabelle gewürfelt.

Um diese drastischen Auswirkungen etwas abzumildern, kann der Charakter beispielsweise versuchen sich auf thaumaturgischem Weg ein magiedämpfendes Amulett für Flugreisen, Konzertbesuche etc. zu erschaf-

#### MAGIE UND MASCHINEN

WURF	ELEKTRONIK/TECHNIK
1-2	detoniert (2W6 TP-Schaden)
3-4	erleidet finalen Defekt
5-6	funktioniert klaglos weiter

Die häusliche Türschwelle ist ein unüberwindbarer Bannkreis

fen. Der Spieler sollte sich da einfach mit dem Spielleiter seines Vertrauens kurzschließen.

Schlafende, bewusstlos geschlagene oder auch mit K.O.-Tropfen ausgeschaltete Magier verfügen über eine reduzierte magische Aura, die für Transportzwecke geradezu ideal ist. Das Einrollen in einen handelsüblichen Teppich ist nach Knigge als unfreundlicher Akt zu werten, optisch hingegen aber durchaus unauffällig!

### TECHMAGIE

Magieform, die in zukünftigen Zeiten (*verwendbar ab ungefähr 2300*) entstanden ist. Im Maschinenzeitalter ist die Pflege komplexer technischer Systeme eine Wissenschaft für sich. Die Technikerkaste hat um ihr Wirken einen quasi religiösen Rahmen gelegt und greift mittels Geisteskraft in die Funktionalität von Gerätschaften ein. Dies geschieht im Allgemeinen zu Wartungs- und Reparaturzwecken. Diese Magieart ist speziell auf empfindliche Elektronikkomponenten ausgelegt.

### BARRIEREN UND SCHWELLEN

Magische Barrieren oder Schilder können durch die Aktivierung thaumaturgischer Gegenstände und das Wirken eines Zauberspruchs erstellt werden. Geschlossene Beschwörungskreise etc. bieten ebenfalls Schutz vor fließender magischer Energie. Wie viel und welchen Schaden eine solche Barriere genau absorbiert, legt der Spieler in Zusammenarbeit mit dem Spielleiter fest.

Mit dem Begriff *Schwelle* ist der Zugang zu einer Behausung gemeint. Öffentliche Gebäude, wie beispielsweise Gasthäuser oder Bahnhöfe, haben keine behindernde Zugangsbeschränkung für magisches Personal. *Schwellen von persönlich genutzten Wohnräumen* verfügen über eine starke Barriere für magische Wesen und auch Magier. Entweder werden diese eingeladen einzutreten oder sie müssen bei unbefugtem Zutritt einen Großteil ihrer magischen Energie draußen zurücklassen. Nach Verlassen bekommen diese wieder Zugang zu ihren Kräften. Die situative Festlegung obliegt wie gehabt dem geneigten Spielleiter.





## MAGISCHE MÜLLABFUHR

Reste von magischen Einwirkungen und vernichtete, beschworene Wesen haben ihre Energie von anderen Ebenen und Zwischenwelten bezogen. In der für normale Menschen sichtbaren Welt, zerfallen diese in kurzer Zeit zu einem schmierigen, farblosen Ektoplasma und verdunsten dabei rückstandslos. Eine kriminologische Beweissicherung oder Versuche mit fotografischen Aufnahmen sind bis dato nicht erfolgreich gewesen.

Magisch begabte Personen können am Ektoplasma eine schwache Restauration erkennen, die nach der Komplettverdunstung ebenfalls verschwindet.

## MASSENEFFEKTE – MAGIE UND GRUPPEN

Bei *Ultima Ratio Civium* können Spieler in Gruppen zusammen zaubern, um einen mächtigen Spruch auszulösen. Dies ist bei der *freien* und der *vordefinierten* Ausübung der magischen Kunst möglich.

Dazu zählt die Beeinflussung/Verletzung riesiger Menschenmassen oder die dauerhafte/temporäre Veränderung der Landschaft/Architektur. Bei diesem koordinierten Vorgehen investieren die beteiligten Magier Magiepunkte und Materialien nach Vorgabe des Spielers. Ein eingespieltes Team kann gemeinsam buchstäblich Berge versetzen.

*Beispiel: 800 Menschen sollen alle eine grauenerregende Illusion eines riesigen Sumpfungeheuers sehen, um in Panik zu fliehen. Die 3 Magier bekommen einen Zielwert von 80 angesagt, den sie gemeinsam mit ihren addierten Würfelwürfen erreichen müssen. Weiterhin wird vom Spielleiter festgelegt, dass jeder beteiligte Charakter 10 MP investieren muss, um den Zauber realisieren zu können. Als Material zur Umsetzung des Zaubers bestimmt der Spielleiter sechs Sumpfdotterblumensamen.*

## MENTALE ZERRÜTTUNG

Die Beschäftigung mit okkulten Inhalten, Zwischenwelten und Magie kann die eigene geistige Stabilität angreifen und in einen schwarzen Abgrund des Wahnsinns treiben. Um diesem Effekt Rechnung zu tragen, verwendet der Spielleiter die Messlatte des *Geisteszustands*. Es gibt beispielsweise Objekte, die schon bei simpler Nutzung einen Verlust erzwingen.

Die Beschreibung für die Verwendung findet sich im *Regelwerk* auf Seite 80 oben. Der Wert selbst wird auf Seite 2 des *Charakterbogens* notiert bzw. verändert.

## CHECKLISTE

APPROVED

### MAGISCHE BESONDERHEITEN

1. **Magische Spezialisierung:**
  - ☛ magische Schulen zur Spezialisierung können vom Spieler nach Wunsch gewählt werden; siehe Seite 10
2. **Magie und Maschinen:**
  - ☛ die Kraft der Magie hat auf neuzeitliche Technik und Elektronik einen möglicherweise zerstörerischen Einfluss; siehe Tabelle auf Seite 10. Die zukünftige TechMagie nimmt dabei aber eine Sonderrolle ein
3. **Barrieren und Schwellen:**
  - ☛ ohne echte Einladung, kann keine effektive Magie in privaten Bereichen gewirkt werden; siehe Seite 10
4. **Magische Müllabfuhr:**
  - ☛ Magiereste/zerstörte Wesen zerfallen zu Ektoplasma und verdunsten zügig; siehe Seite 11
5. **Masseneffekte – Magie und Gruppen:**
  - ☛ Spielercharaktere können gemeinsam in einer Gruppe einen Zauber wirken, der von der Machtentfaltung großes Potenzial beinhalten kann; siehe Seite 11
6. **Mentale Zerrüttung:**
  - ☛ dunkle Abgründe des kreischenden Wahnsinns können hinter der langen Beschäftigung mit übersinnlichen Themen lauern; siehe Seite 11
7. **Strukturierte Ausbildung:**
  - ☛ Novizen der Geisteskünste erhalten meist eine theoretische und praktische Ausbildung in der Anwendung von Magie; siehe Seite 12. Fakten über Omega-Einheiten; siehe Seite 12
8. **Magische Gegenstände:**
  - ☛ Praxis der Herstellung, Verbesserung, Bindung oder Analyse magischer Gegenstände; siehe Seite 14
9. **Verbotene Bücher:**
  - ☛ Auflistung der wichtigsten Werke über Zauberei, Dämonenkunde und unheiliges Wissen; siehe Seite 18
10. **Magisches Auge:**
  - ☛ Übersinnliches Sehorgan von magisch begabten Jüngern der Zauberkunst; siehe Seite 24
11. **Spielercharaktere und Magie:**
  - ☛ die Hauptprotagonisten und die Magie des Basisblocks; siehe Seite 24
12. **Magische Berufsfelder:**
  - ☛ Erläuterung der verschiedenen beruflichen Ausprägungen der Magieschaffenden; siehe Seite 24
13. **Parallelwelten in Ultima Ratio:**
  - ☛ die Verknüpfung zwischen den Welten im Universalregelsystem **Ultima Ratio**; siehe Seite 28
14. **Nutzung der Spruchsammlung:**
  - ☛ Magieformen und Zaubersprüche; siehe Seite 28
15. **Spruchsammlung und Zaubersorten:**
  - ☛ Erläuterung und Seitenverweise; siehe Seite 29
16. **Hilfsmittel und Materialien:**
  - ☛ Zeichen, Kreise und Materialtabelle; siehe ab Seite 30

„Magie ist das Recht der Seele zu atmen!“  
Mitesh Nripendra – Magier und Dozent



## 02 | BESONDERHEITEN DER MAGISCHEN KÜNSTE

### STRUKTURIERTE AUSBILDUNG

Viele Welten sind von magischer Kraft durchdrungen, die von jedem, der es versteht, genutzt werden kann. Natürlich kann man auch ohne eine gewissenhafte Ausbildung Magie wirken. *Bei Ultima Ratio kann jeder Charakter theoretisch spontane Magie wirken!*

Befürworter einer strukturierten Weiterbildung sehen jedoch auf Zauberer hinab, die keine theoretischen Unterweisungen erhalten haben. Diese Gassen- oder Hinterhofmagier können im schlimmsten Fall auch das Ziel von Säuberungsaktionen werden, sollten sie sehr unangenehm auffallen.

### OMEGA-EINHEIT

Die Beherrschung von Magie ist ein enormer Machtfaktor. Nicht wenige Begabte sind darauf verfallen, mit ihren überschäumenden Kräften kriminelle Akte oder

schwarzmagische Beschwörungen durchzuführen. Werden sie dadurch auffällig, erhalten sie eine Fallakte in der Magiervereinigung. Bei wiederholten Verstößen berät der hohe Rat der Gilde über das weitere Vorgehen und die damit verknüpften politischen Rahmenbedingungen. Durch die Jahrhunderte bis hin zur heutigen Gegenwart werden als letztes Lösungsmittel *Omega-Einheiten* auf die unbelehrbaren Jünger unheiliger oder verbrecherischer Kunst angesetzt.

Omega ist der letzte Buchstabe des griechischen Alphabets. Meist sind die Mitglieder dieser internen Kampfeinheit auch der letzte Sinneseindruck auf der Netzhaut eines kriminellen Magiers.

Diese interne Sektion ist nur den wenigsten Mitgliedern bekannt. Es gibt keine Listen über die Frauen und Männer, die sich das Gewissen mit der Tötung eines abtrünnigen Gleichgesinnten belasten. Alle Omegas werden von einem kleinen Zirkel berufen und haben mindestens den Rang eines Meisters inne.

WERTUNGSKASTEN EINES OMEGAS

OMEGA NSC	
Angriffswert	39/R4
Verteidigungswert	40/R5
Wissenswert	40/R5
Tagesform	5
Trefferpunkte	25
Schaden; Magie	7 TP
Schaden; Waffe	7 TP
Ausrüstung: Rüstung, Waffen, Schutzkreis	



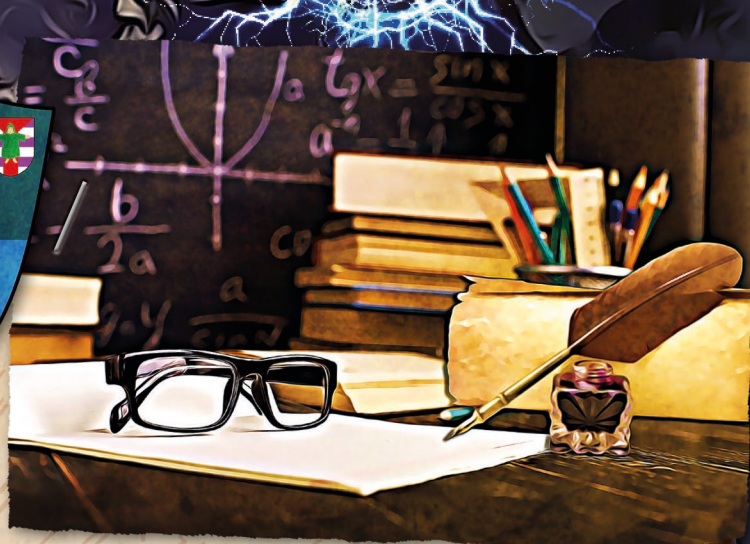
"Tango down!"

Greetje Reiker - Magierin und Omega





Gildenwappen



## GILDENSCHULE

Als Beispiel einer offiziellen Akademie ist die *Gilde des wilden Denkens* auf *Talamh* genannt:

Einerlei ob arm, reich oder welcher Rasse auch gebürtig, jede Person mit Sinn für die Magie kann in *Utreynia* auf der Gildenschule das zauberische Handwerk erlernen. 7 Jahre dauert die Unterweisung und endet mit einer Abschlussprüfung. Danach wird der Magiergeselle in die Gilde aufgenommen und kann dort sein Wissen mehren. Magier wirken als Berater für Regenten, forschen für Wissen oder ziehen hinaus in die Welt, um die *Gilde des Wilden Denkens* nach Kräften zu repräsentieren. Die Rangstufen in der Gilde sind wie folgt:

- **Adept** (*alle magischen Lehrlinge*); sie erhalten theoretische und praktische Unterweisung in der Magierakademie. Diese liegt auf einem erhöhten Plateau und ist Teil der Stadt *Savosso* im Königreich *Utreynia* auf der Insel *Ublira* (*Quellenband Talamh, Seite 144*). Die Ausbildung ist absolut kostenfrei, es muss allerdings

eine zukünftig bindende Arbeitsverpflichtung für die Gilde eingegangen werden.

- **Geselle** (*Prüfung des ersten Kreises bestanden*); nach 7 Jahren Lehrzeit können Gesellen als einfache Gelehrte innerhalb der Gilde arbeiten.
- **Magier** (*Prüfung des zweiten Kreises bestanden*); nach einem weiteren Jahr Gelehrtenstudium und einer erfolgreich absolvierten Prüfung gelten sie als Generalisten und können die Gilde nach außen vertreten oder als Berater von Regenten wirken. Sie erhalten als Befähigungsnachweis einen persönlichen *magischen Schildkreis* (siehe *Quellenband Opfer, siehe Seite 138 oben*) verliehen.
- **Meister** (*Prüfung des dritten Kreises bestanden*); nach insgesamt 10 Jahren Ausbildung und Tätigkeit für die Gilde kann die Meisterstufe über eine letzte Prüfung erreicht werden. Meister können als Dozenten in der Akademie arbeiten oder frei forschen. Sie spezialisieren sich meist in eine bestimmte Richtung (*Beschwörer, Illusionisten, Portalmagier, Sachmagier etc.*).
- **Hochmagier** (*Stellvertreter des Gildenleiters*)
- **Erzmagier** (*Gildenleiter*)

## WERTUNGSKÄSTEN DER GILDENMITGLIEDER

### ADEPT NSC

Angriffswert	17/R3
Verteidigungswert	17/R3
Wissenswert	19/R3
Tagesform	3
Trefferpunkte	11
Schaden; Magie	2 TP
Schaden; Waffe	4 TP

Ausrüstung: graue Robe, Unterrichtsmaterial

### GESELLE NSC

Angriffswert	21/R3
Verteidigungswert	23/R3
Wissenswert	25/R4
Tagesform	4
Trefferpunkte	12
Schaden; Magie	4 TP
Schaden; Waffe	4 TP

Ausrüstung: hellblaue Robe, Studienmaterial

### MAGIER NSC

Angriffswert	27/R4
Verteidigungswert	29/R4
Wissenswert	30/R4
Tagesform	4
Trefferpunkte	16
Schaden; Magie	6 TP
Schaden; Waffe	4 TP

Ausrüstung: Kleidung, Schutzkreis, Magieutensilien

### MEISTER NSC

Angriffswert	35/R4
Verteidigungswert	38/R5
Wissenswert	40/R5
Tagesform	5
Trefferpunkte	18
Schaden; Magie	7 TP
Schaden; Waffe	4 TP

Ausrüstung: Kleidung, Schutzkreis, Magieutensilien

## GILDENPOLITIK

Durch die kostenlose Ausbildung versiegt der Nachwuchs an Adepten nie. So ist es möglich, viele begabte Talente nach gewissen Regeln zu formen.

Sind die Zauberkundigen zu Magiern gereift, so werden sie beispielsweise als Berater zu den Herrschern gesandt und können dort die aktuelle Politik im Sinne der Gilde beeinflussen. Andere dozieren und forschen innerhalb der Akademie. Die Wagemutigsten ziehen frei durch die Zwischenwelten und versuchen dort, die Gilde nach Kräften zu repräsentieren.

Zauberkundige, die von den Gildenregeln abweichen, kriminell werden und unheilige Zauberei wirken, erhalten eventuell Besuch von Omegas.



„Absolute Ehrlichkeit ist weder die diplomatischste noch die sicherste Art der Kommunikation im Umgang mit retardierten Lebewesen.“  
Friedrich zu Staller-Merzen – Magier



## 02 | BESONDERHEITEN DER MAGISCHEN KÜNSTE



### MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Zusammenfassende Auflistung über die Herstellung, Bindung oder Analyse von Artefakten, Waffen, Rüstungsteilen und Ausrüstungsstücken, die auf die eine oder andere Art magische Eigenschaften besitzen.

Die hier geschilderten magischen Praktiken gelten für die *freie* und die *vordefinierte* Form der Magieausübung. Die Sektion *Freie Magie* beginnt ab *Seite 34* und die *Vordefinierte Magie* ist ab *Seite 38* aufgezeichnet.

### AMULETTE, TALISMANE, RINGE UND STÄBE

Diese Gegenstände können aktiv eingesetzt werden, müssen allerdings vorher für die magische Aura des Charakters hergestellt und fein abgestimmt werden.

- Will ein Spieler ein solches Artefakt selbst herstellen oder verbessern, so gelten die folgenden Mindestvoraussetzungen: *einen Tag Spielzeit, 10 Magiepunkte, 2 Punkte Tagesform* und eine *erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere*.
- Ein Beutegegenstand kann analysiert oder an die eigene Person gebunden werden. Dies kostet den Spieler jeweils *1W6 Minuten Spielzeit, 5 Magiepunkte, 1 Punkt Tagesform* und eine *erfolgreich absolvierte Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere*.
- Die sofortige Aktivierung wird durch die Investition von 1 MP des Charakter per Gedankenkraft oder Berührung bewerkstelligt.

Besondere Wirkungsweisen, die Stärke, Kraft-Regeneration oder die Anzahl der Auslösungen legt der Spieler in Zusammenarbeit mit dem Spielleiter fest. Die erforderlichen Materialien, Zutaten und Rituale werden vom Spielleiter vorgegeben.

*Beispiel: Diese Artefakte können Blitze schleudern, Flammenstöße hervorbringen, Unsichtbarkeit wirken, Schilde bilden, Temperatur ändern, lokal begrenzte Wetterphänomene auslösen etc. Der Fantasie sollten dabei bitte keine Grenzen gesetzt sein.*

**Optionale Variante:** Bloße Berührung durch eine andere Personen als den Besitzer erzeugt eine magische Reaktion, die einen deutlichen Schmerzreiz auslöst (*Verlust von 1 TP*). Wird der Gegenstand weiterhin festgehalten oder aktiv genutzt, ohne gebunden zu sein, so führt dies zur explosiven Freisetzung der enthaltenen magischen Energie, was in einem Umkreis von 2 Metern einen Schaden von 2W6 TP verursacht.



### MAGISCH VERBESSERTE RÜSTUNG

RÜSTUNGSKLASSE	VERHINDERTER SCHADEN
Leicht	- 2 TP
Mittel	- 3 TP
Schwer	- 4 TP

### MAGISCHE RÜSTUNG

Mit magischer Kraft aufgeladene Rüstungsteile schützen den Charakter etwas besser als herkömmlich hergestelltes Schmiedegut. In der oben stehenden Tabelle ist der Komplettschutz der magisch verbesserten Rüstklasse aufgezeigt. Auch diese Gegenstände bedürfen regelmäßiger Pflege, um wirksam zu bleiben.

- Will ein Spieler ein magisches Rüstungsteil selbst herstellen oder verbessern, so gelten die folgenden Mindestvoraussetzungen: *einen Tag Spielzeit, 10 Magiepunkte, 2 Punkte Tagesform* und eine *erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere*. Der Spieler kann besondere Effekte oder Rüstungseigenschaften in Absprache mit dem Spielleiter einarbeiten. Alle dazu verwendeten Materialien, Zutaten und Rituale werden vom Spielleiter definiert.
- Die Analyse/Bindung einer unbekannten magischen Beuterüstung fordert dem Spieler *1W6 Minuten Spielzeit, 5 Magiepunkte, 1 Punkt Tagesform* und eine *erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere* ab.

### MAGISCHE WAFFEN

Magisch aufgeladene Waffen und Artefakte werden unter der Waffensektion auf *Seite 3* des *Charakterbogens* notiert. Ihre Wirkungsweise ist die von Spezialisierungen (*siehe Regelwerk, Charakterspezialisierung, Seite 18*). Sie geben auf einen Angriffswurf Würfel in der Höhe der notierten Stufe hinzu, die nach dem Wurf entfernt werden. Magische Waffen etc. kann es in den Stufen von 1 bis 4 geben. Für die spielrelevante Ausarbeitung der Waffenspezifikationen zeichnet der Spielleiter verantwortlich.

- Will ein Spieler eine magische Waffe selbst herstellen oder verbessern, so gelten die folgenden Mindestvoraussetzungen: *einen Tag Spielzeit, 10 Magiepunkte, 2 Punkte Tagesform* und eine *erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere*. Der Spieler kann besondere Effekte oder Waffeneigenschaften in Absprache mit dem Spielleiter einarbeiten. Alle Materialien, Zutaten und Rituale werden vom Spielleiter definiert.



Schutzwert = normale Rüstung inklusive Magieaufwertung





## Achtung

Die Zielwerte für nötige Würfelproben werden durch den Spielleiter festgelegt! Die Höhe bemisst sich an der jeweiligen Spielsituation und der Schwierigkeit der Aufgabe.

- Die Analyse/Bindung einer unbekannten magischen Beutewaffe fordert dem Spieler *1W6 Minuten Spielzeit*, *5 Magiepunkte*, *1 Punkt Tagesform* und eine *erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere* ab.

## MAGISCHE TRÄNKE

Magisch wirksame Substanzen, die die Charaktere oder NSC zu sich nehmen können, werden ebenfalls vom Spielleiter entworfen. Sie können beispielsweise als Gift verletzen, Heilung gewährleisten, temporären Rüstungsschutz generieren oder Fertigkeiten des Basisblocks für eine kurze Zeit erhöhen.

- Will ein Spieler magische Elixiere selbst herstellen, so gelten für *10 Phiole* die folgenden Mindestvoraussetzungen: *eine Stunde Spielzeit*, *10 Magiepunkte*, *2 Punkte Tagesform* und eine *erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere*. Besondere Wirkungsweisen oder Effekte legt der Spieler in vertrauensvoller Zusammenarbeit mit dem Spielleiter fest. Die erforderlichen Materialien, Zutaten und Rituale werden vom Spielleiter vorgegeben.
- Die Bestimmung der Zusammensetzung/Wirkung einer unbekannten Mixtur erfordert *1W6 Minuten Spielzeit*, *5 Magiepunkte*, *1 Punkt Tagesform* und eine *erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere* für den Charakter.



## CHECKLISTE

### MAGISCHE GEGENSTÄNDE

- Magische Gegenstände können im Zuge der Herstellung oder über das Bindungsritual (für Beutestücke etc.) an die magische Aura des Erschaffenden oder an eine bestimmte Zielperson gebunden werden.



#### 1. Amulette, Talismane, Ringe und Stäbe:

- Herstellung: *1 Tag Spielzeit*, *10 Magiepunkte*, *2 Punkte Tagesform*, *erfolgreiche Probe Persönlichkeit/Alles Andere*
- Analyse oder Bindung: *1W6 Minuten Spielzeit*, *5 Magiepunkte*, *1 Punkt Tagesform*, *erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere*
- Aktivierung: *1 MP*



#### 2. Magische Rüstung:

- Herstellung: *1 Tag Spielzeit*, *10 Magiepunkte*, *2 Punkte Tagesform*, *erfolgreiche Probe Persönlichkeit/Alles Andere*
- Analyse oder Bindung: *1W6 Minuten Spielzeit*, *5 Magiepunkte*, *1 Punkt Tagesform*, *erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere*

#### 3. Magische Waffen:

- Herstellung: *1 Tag Spielzeit*, *10 Magiepunkte*, *2 Punkte Tagesform*, *erfolgreiche Probe Persönlichkeit/Alles Andere*
- Analyse oder Bindung: *1W6 Minuten Spielzeit*, *5 Magiepunkte*, *1 Punkt Tagesform*, *erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere*

#### 4. Magische Tränke:

- Herstellung (10 Phiole): *1 Stunde Spielzeit*, *10 Magiepunkte*, *2 Punkte Tagesform*, *erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere*
- Analyse: *1W6 Minuten Spielzeit*, *5 Magiepunkte*, *1 Punkt Tagesform*, *erfolgreiche Probe Persönlichkeit/Alles Andere*

#### 5. Externe Magiequellen:

- Herstellung: *1 Tag Spielzeit*, *10 Magiepunkte*, *2 Punkte Tagesform*, *erfolgreiche Probe Persönlichkeit/Alles Andere*
- Analyse oder Bindung: *1W6 Minuten Spielzeit*, *5 Magiepunkte*, *1 Punkt Tagesform*, *erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere*



#### 6. Siegel und Runen:

- Herstellung: *1 Stunde Spielzeit*, *10 Magiepunkte*, *2 Punkte Tagesform*, *erfolgreiche Probe Persönlichkeit/Alles Andere*
- Analyse, Bindung oder Deaktivierung: *1W6 Minuten Spielzeit*, *5 Magiepunkte*, *1 Punkt Tagesform*, *erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere*
- intuitive Probe bei Annäherung: *erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere*

#### 7. Zerstörung magischer Gegenstände:

- Kaboom ... Tilt ... : *5 Magiepunkte*, *erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere*

### TRANKZUTATEN

Im Quellenband *Opfer* für die Welt *Talamh* ist eine Systematik vorgestellt, nach der Pflanzen und Pilze zu kurativen oder mörderischen Zwecken verarbeitet und eingesetzt werden können. *Giftpflanzen* (Seite 65), *Heilpflanzen* (Seite 67) und *Pilze* (Seite 82) sind dort jeweils mit Wertungskästen vorgestellt.



## 02 | BESONDERHEITEN DER MAGISCHEN KÜNSTE

### EXTERNE MAGIEQUELLEN

Die Anwendung magischer Fähigkeiten muss durch die Bezahlung mit Magiepunkten ermöglicht werden. Die MP eines Charakters oder NSC können in Notsituationen zu knapp sein, um groß angelegte Sprüche oder magische Kämpfe über längere Zeit zu ermöglichen. Deshalb ist es denkbar spezielle Magiespeicher mitzuführen, die Magiepunkte extern vorhalten und vom Zauberer mit Gedankenkraft oder durch Berührung aktiviert werden können.

Diese Artefakte werden nach den Vorgaben des Spielers (Materialien, Zutaten und Rituale) entwickelt. Möglich sind Speicher zur einmaligen Benutzung, zum beständig regenerierenden Gebrauch oder auch zur Nutzung mit einer Ausbrennchance. Neben einer selbsttätigen Erholung der magischen Kraft im Artefakt ist auch eine Aufladung durch externe Quellen oder eigener Magiepunkte denkbar. Ein markiertes Kästchen ist dabei immer ein verwendbarer Magiepunkt, der in kritischen Augenblicken abgerufen werden kann (Magiequellen, Seite 3, Charakterbogen).

- Die Herstellung eines solchen machtvollen Magiespeichers hat die folgenden Mindestvoraussetzungen: einen Tag Spielzeit, 10 Magiepunkte, 2 Punkte Tagesform und eine erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere.
- Die Analyse/Bindung einer unbekannten Magiequelle erfordert vom Spieler 1W6 Minuten Spielzeit, 5 Magiepunkte, 1 Punkt Tagesform und eine erfolgreiche Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere.

Beispiele: 1) Der Nekromant Adalbert von Hohenhöhn unterstützt seine unsagbar dunkle Kunst mit dem ausgelassenen Fett ungetaufter Kinder. Eine Portion des Kinderfetts ergibt 5 Magiepunkte. Der Spieler notiert sich unter Magiequelle: Kinderfett; markiert 15 Kästchen da er 3 unschuldigen, ungetauften Kindern das Fett ausgelassen hat und kreuzt Einmalig an, da das Fett, das er auf seinen Zauberstab schmiert, nach der Nutzung verschwindet. 2) Die Priesterin Walpurga die Unförmige führt eine geweihte Kugel mit, die die Kraft ihres Götzen versinnbildlicht. Die Spielerin notiert sich unter Magiequelle: Kristallkugel; markiert 25 Kästchen, da der Besuch im Tempel zur maximalen Aufladung eben erst erfolgt ist. Sie kreuzt Ausbrennend und Aufladbar an. Sie muss nach der (eventuell mehrmaligen) Nutzung der Kugel nur einmal täglich auf Persönlichkeit/Alles Andere mit einem Zielwert von 25 würfeln. Misslingt dieser Wurf, zerbricht die Kugel der Macht und setzt alle Energie des Gottes nutzlos frei. 3) Der berührungssensitive

Mentalist Colin P. Riley führt ein keltisches Kreuz mit, in dem fünf Seelen von verstorbenen Personen leben. Diese können ihm magische Energie schenken, das Kreuz muss aber immer mindestens 5 Punkte Ladung übrig haben. Denn jede Seele braucht den letzten eigenen Punkt zum Überleben. Die Aufladung verbrauchter Energie erfolgt mit 1 Punkt pro 24 Stunden. Der Spieler notiert sich unter Magiequelle: Kreuz; markiert 30 Kästchen für den voll aufgeladenen Zustand und kreuzt Beständig und Aufladbar an. Dies gilt nur, solange das Überleben der Seelen gesichert ist. Werden alle Punkte verbraucht, sind die Seelen erloschen und das Kreuz ist zerstört. Bei Erholung notiert der Spieler 1MP/24h.







## SIEGEL UND RUNEN

Die Klassiker des magischen Wirkens sind stationäre Installationen, die mit Türen, Gangsektionen, Truhen, Kleidungsstücken, Büchern oder Dokumententaschen verbunden werden können. Diese aufbringbaren Runen oder Siegel sind magisch fest mit dem Gegenstand verwoben und können diesen schützen oder auch zerstören. Die eingeschlossene Magie wirkt einmal und regeneriert sich in der Regel nicht. Findet eine Auslösung statt, verliert das Siegel oder die Rune danach jegliche Wirksamkeit. Es ist möglich eine Kombination aus aufeinander aufbauenden Ketten von Siegeln/Runen zu erschaffen. Nach einer erfolgreichen Probe auf *Persönlichkeit/Alles Andere* spüren magisch begabte Personen, bei Annäherung an ein Siegel, die Präsenz der Magie intuitiv.

- Die Analyse/Bindung eines fremden Siegels/Rune kostet den Spieler *1W6 Minuten Spielzeit*, *5 Magiepunkte*, *1 Punkt Tagesform* und eine *erfolgreich absolvierte Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere*.
- Die Deaktivierung eines fremden oder eigenen Siegels/Rune kostet den Charakter *1W6 Minuten Spielzeit*, *5 Magiepunkte*, *1 Punkt Tagesform* und eine *erfolgreich absolvierte Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere*.
- Möchte ein Spieler ein Siegel oder eine Rune selbst herstellen, so benötigt er *1 Stunde Spielzeit*, *10 Magiepunkte* und *2 Punkte Tagesform* als Vorbereitung. Die Würfelprobe setzt sich wie gehabt aus *Persönlichkeit/Alles Andere* zusammen.

## ZERSTÖRUNG MAGISCHER GEGENSTÄNDE



Soll die magische Beladung eines Gegenstands entfernt oder zerstört werden, so muss der Zauberende die folgenden Mittel aufwenden: *5 Magiepunkte* und eine *erfolgreich absolvierte Probe auf Persönlichkeit/Alles Andere*. Der Effekt ist nicht umkehrbar, deshalb sollte man eine Terminierung sorgfältig überdenken.





## 02 | BESONDERHEITEN DER MAGISCHEN KÜNSTE

### VERBOTENE BÜCHER

Sammlungen von Sprüchen, Rezepten und Vorgehensweisen sind durch die Jahrhunderte viele verfasst worden. Auf den folgenden Seiten werden diejenigen Werke skizziert, die zu den Verruchtesten gehören, die je das Auge eines Lebewesens erblickt haben. Wie viel Leid diese Schriften bereits verursacht haben, kann nicht mehr erlassen werden. Die Autoren dieser Machwerke kommen aus den Tiefen der Vergangenheit und hatten ihre Heimat auf verschiedenartigsten Welten (*Erde, Talamh* usw.) oder abartigen Zwischenebenen.

Kirchen, Glaubensgemeinschaften und staatliche Bibliotheken versuchen diese papiernen Zeugnisse zu bewahren und gleichzeitig vor der Öffentlichkeit zu verbergen. Man bekommt nur zu speziellen Forschungszwecken einen Zugang, wenn dieser durch höhere Stellen oder Universitäten genehmigt ist.

Wer in den Büchern etc. liest, der muss mit heftigen mentalen Schäden rechnen. Der *Spielleiter* regelt das über einen Verlust des *Geisteszustands* (*Regelwerk, Seite 80 oben*).

Die Institutionen, die diese Schandmale aufbewahren, stellen für das Hüten dieser Schätze nur Mitarbeiter ein, die geistig so retardiert sind, das eine mentale Reaktion auf ein neugieriges Schmökern kaum messbar ist. Die *Buchwächter* verfügen über eine spezielle Schutzkleidung, entsprechende Bewaffnung und ein Amulett. Das hochmagische Schmuckstück schirmt den Geist vor unliebsamen Attacken aus den Büchern oder von habgierigen Besuchern vollständig ab.



#### BUCHWÄCHTER NSC

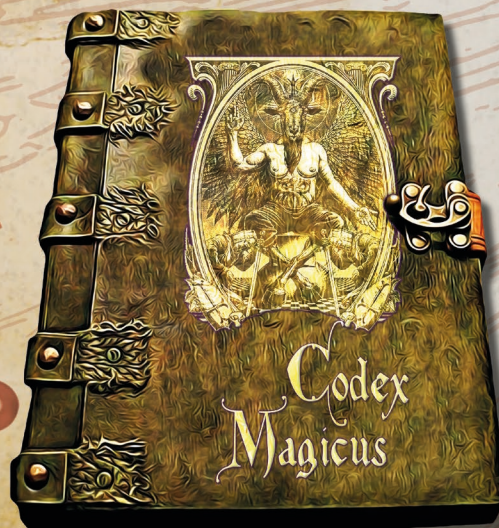
Angriffswert	37/R5
Verteidigungswert	38/R5
Wissenswert	16/R2
Tagesform	4
Trefferpunkte	23
Schaden; Faust	4 TP
Schaden; Waffe	7 TP
Ausrüstung: Amulett, Nah-/Fernkampfwaffen	

Schutzamulett der Buchwächter.  
Es schützt den Geist vor  
gefährlichen Beschädigungen



#### CODEX MAGICUS

- **Autor:** Eckhard Uhlmann
- **Entstehung:** Hochmittelalter
- **Ort der Verwahrung:** kirchliche und staatliche Archive, diverse unbekannte Sammler
- **Übrige Exemplare:** mindestens 18 Stück
- **Materialien:** Pergament, Ziegenleder, Silberlegierung
- **GZ-Schaden:** 2W6 GZ-Punkte Abzug für jede Stunde intensiver Lektüre
- **Inhalte:** Sammlung von magischen Grundtechniken, Heranführung des Adepten an fortgeschrittene Magieanwendungen, Einführung in Dämonenkunde, Fluchpraxis und Nekromantie





## SEELLENBRÜCKE DER ZWISCHENWELTEN

- **Autor:** Terence Easom-Course
- **Entstehung:** Renaissance
- **Ort der Verwahrung:** kirchliche und staatliche Archive, diverse unbekannte Sammler
- **Übrige Exemplare:** mindestens 15 Stück
- **Materialien:** Papier, Rindsleder
- **GZ-Schaden:** 1W6 GZ-Punkte Abzug für jede Stunde intensiver Lektüre
- **Inhalte:** Konzept von Parallelwelten, Methoden zum Überschreiten der Grenzscheitlen, Beschreibung gefährvoller Zwischenwelten, Sprüche für Reise- und Portalmagie



## TODESMAGIE FÜR KUNDIGE ADEPTEN

- **Autor:** Constantino Vicente Morales
- **Entstehung:** Renaissance
- **Ort der Verwahrung:** kirchliche und staatliche Archive, diverse unbekannte Sammler
- **Übrige Exemplare:** mindestens 9 Stück
- **Materialien:** Papier, Rindsleder, Silberlegierung, gefasster Halbedelstein
- **GZ-Schaden:** 2W6 GZ-Punkte Abzug für jede Stunde intensiver Lektüre
- **Inhalte:** Rituelle Opferungen, sichere Erzeugung eines Fleischgolems, nekromantische Praktiken, Opferbetörung, Fleisch- und Seelenfolter

## DES OKKULTISTEN HAUPTBUCH

- **Autor:** Pleusicles Luctacus
- **Entstehung:** Frühmittelalter
- **Ort der Verwahrung:** kirchliche und staatliche Archive, diverse unbekannte Sammler
- **Übrige Exemplare:** mindestens 5 Stück
- **Materialien:** Pergament, Rindsleder, Eisenlegierung
- **GZ-Schaden:** 1W6 GZ-Punkte Abzug für jede Stunde intensiver Lektüre
- **Inhalte:** Faksimiles antiker Fluchtafeln, Zauber, Beschwörungen, Blutmagie (der Zustand existierender Exemplare ist sehr schlecht, da der Autor mitsamt seinen Büchern auf dem Scheiterhaufen endete)



„Bücher, nichts als Bücher. Hier ist es extrem langweilig.  
Der einzige Vorteil von dem Pergamentberg ist die gute Brennbarkeit.“  
Ignorg Wuglat – Halbork-Söldner





### SCHUTZ UND SCHIRM DURCH DÄMONEN

- **Autor:** Salaah El-Mahfouz
- **Entstehung:** Frühmittelalter
- **Ort der Verwahrung:** kirchliche und staatliche Archive, diverse unbekannte Sammler
- **Übrige Exemplare:** mindestens 8 Stück
- **Materialien:** Pergament, Rindsleder, Bronzelegierung
- **GZ-Schaden:** 1W6 GZ-Punkte Abzug für jede Stunde intensiver Lektüre
- **Inhalte:** Beschreibungen, Litaneien, Beschwörungen und Anrufungen von Dämonen, Vorbereitungen und Einrichtung eines Beschwörungskreises

### ROTES GRIMDOIRE DES SATANS

- **Autor:** Inhué de Quesada
- **Entstehung:** Hochmittelalter
- **Ort der Verwahrung:** kirchliche und staatliche Archive, diverse unbekannte Sammler
- **Übrige Exemplare:** mindestens 13 Stück
- **Materialien:** Pergament, Ziegenleder, Eisenschließen
- **GZ-Schaden:** 1W6 GZ-Punkte Abzug für jede Stunde intensiver Lektüre
- **Inhalte:** Kunde von Höllen und Zwischenebenen, unheilige Zaubersprüche, Blutopfer der sieben Höllenkreise, nekromantische Einführung und Grundlagen



### PFADE ZUM RAGNARÖK

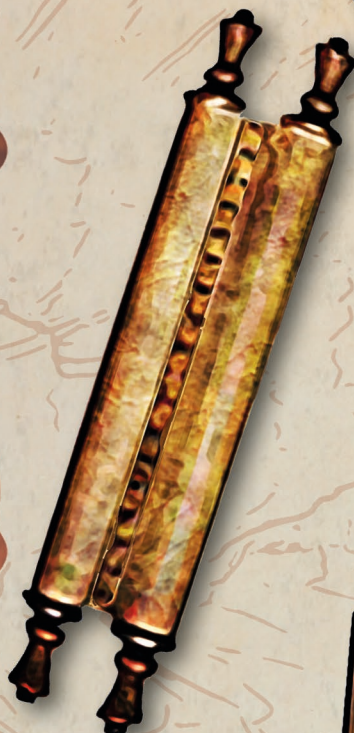
- **Autor:** Hallgrim Guldbrandsen
- **Entstehung:** Frühmittelalter
- **Ort der Verwahrung:** kirchliche und staatliche Archive, diverse unbekannte Sammler
- **Übrige Exemplare:** mindestens 4 Stück
- **Materialien:** Pergament, Holzdeckel, Ziegenleder
- **GZ-Schaden:** 1W6 GZ-Punkte Abzug für jede Stunde intensiver Lektüre
- **Inhalte:** nordische Kunde der Mythologie, Zauber und Beschwörungen von weltverschlingenden Gottheiten und Wesen, Magieeinsatz bei Folterungen





## DAS BRENNENDE PANTHEON

- **Autor:** Robbert van der Pols
- **Entstehung:** Hochmittelalter
- **Ort der Verwahrung:** kirchliche und staatliche Archive, diverse unbekannte Sammler
- **Übrige Exemplare:** mindestens 7 Stück
- **Materialien:** Pergament, Ziegenleder, Eisenschließen
- **GZ-Schaden:** 1W6 GZ-Punkte Abzug für jede Stunde intensiver Lektüre
- **Inhalte:** Beschwörung, Folterung und Tötung von Licht- und Engelwesen, Lästerung von Gottheiten, Beschwörung dunkler Kreaturen und Dämonen



## OXYRHYNCHOS PAPYRUS

- **Autor:** Anhur Makalani Smen
- **Entstehung:** Spätantike
- **Ort der Verwahrung:** kirchliche und staatliche Archive, diverse unbekannte Sammler
- **Übrige Exemplare:** mindestens 3 Stück
- **Materialien:** Papyrus, Ziegenleder, Holzstäbe
- **GZ-Schaden:** 1W6 GZ-Punkte Abzug für jede Stunde intensiver Lektüre
- **Inhalte:** Sprüche, Formeln, Invokationen zu Fieberdämonen und verderbenden Naturphänomenen, neuerliche Erweckung von gefallenem Krieger, Fragmente vom Gezucht von den Sternen

## TODESHAUCH UND SEELENSAMMLER

- **Autor:** Laurin zu der Steudler-Frohnstein
- **Entstehung:** Renaissance
- **Ort der Verwahrung:** kirchliche und staatliche Archive, diverse unbekannte Sammler
- **Übrige Exemplare:** mindestens 16 Stück
- **Materialien:** Papier, Rinds-/Ziegenleder, zahlreiche Prägearbeiten
- **GZ-Schaden:** 1W6 GZ-Punkte Abzug für jede Stunde intensiver Lektüre
- **Inhalte:** Erschaffung toten Lebens aus gestückelten Teilen, Einführung zu Grabstätten und Totenruhe, Kannibalismus, Füllung von Seelengefäßen





## 02 | BESONDERHEITEN DER MAGISCHEN KÜNSTE

### FOLIANT DER SPINNENGOTTHEIT

- **Autor:** Valyantsin Lysenko
- **Entstehung:** Spätmittelalter
- **Ort der Verwahrung:** kirchliche und staatliche Archive, diverse unbekannte Sammler
- **Übrige Exemplare:** mindestens 5 Stück
- **Materialien:** Pergament, Ziegenleder, Schmuckarbeiten in Alabaster, Bronze und Eisen
- **GZ-Schaden:** 1W6 GZ-Punkte Abzug für jede Stunde intensiver Lektüre
- **Inhalte:** unheilige Naturmagie, Metamorphosen, Kontrollzauber, Seelenvergiftung, Folterqualen für gottgefällige Lebewesen



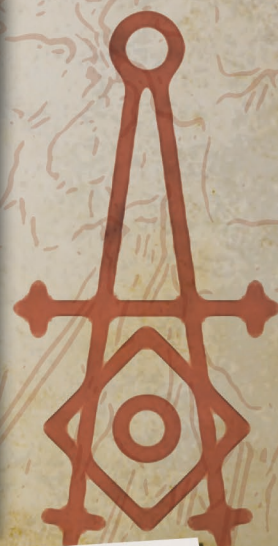
### TRISKELE DES SCHWARZEN BLUTES

- **Autor:** Maximiliano Cerqueira
- **Entstehung:** Renaissance
- **Ort der Verwahrung:** kirchliche und staatliche Archive, diverse unbekannte Sammler
- **Übrige Exemplare:** mindestens 11 Stück
- **Materialien:** Papier, Rindsleder, Bronzeornamente
- **GZ-Schaden:** 1W6 GZ-Punkte Abzug für jede Stunde intensiver Lektüre
- **Inhalte:** Anatomiestudien, Einführung in schwarzmagische Praktiken, Dämonenkunde, Zauber und Beschwörungen von allerlei Wesenheiten



### DAS TRAUERBUCH

- **Autor:** Børge Hedegaard
- **Entstehung:** Renaissance
- **Ort der Verwahrung:** kirchliche und staatliche Archive, diverse unbekannte Sammler
- **Übrige Exemplare:** mindestens 14 Stück
- **Materialien:** Papier, Rindsleder, Eisenklammern
- **GZ-Schaden:** 1W6 GZ-Punkte Abzug für jede Stunde intensiver Lektüre
- **Inhalte:** Einführung in Schamanismus, Nekromantie und Dämonologie, praktische Übungen und Zauber, Todesflüche, Erläuterungen zum Vampirismus, Gestaltwandlung für Jedermann



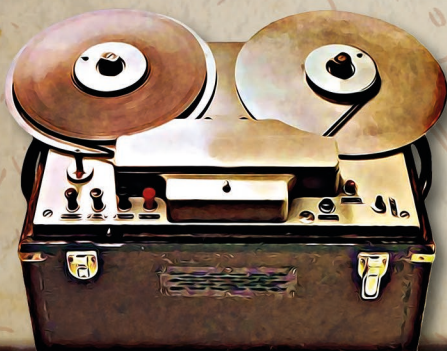




Renaissance-Ausgabe:  
Einband Menschenhaut, Schriftzug Blattgoldauflage

## NECRONOMICON – KITAB AL'AZIF

- **Autor:** Abdul Alhazred
- **Entstehung:** Frühmittelalter
- **Ort der Verwahrung:** kirchliche und staatliche Archive, diverse unbekannte Sammler
- **Übrige Exemplare:** unbekannt, diverse Auflagen in variierenden Zeitaltern
- **Materialien:** diverse Auflagen mit unterschiedlicher Materialverwendung
- **GZ-Schaden:** 3W6 GZ-Punkte Abzug für jede Stunde intensiver Lektüre
- **Inhalte:** dämonische Kosmologie über das Gezücht von den Sternen, Symbolkunde, Fluch- und Zauberkunde mit praktischen Beispielen, Formeln zu unheiligen Beschwörungen, Portalkunde und magische Zaubersprüche, Dämonenkunde und Beschwörungsrituale, Totenkunde und deren Erweckung



Tonbandmitschnitt des gesamten Buchtextes diverser deutscher Sprecher, erstellt 1935 auf einem Prototyp des Magnetophon K1. Die Tonbandspulen und alle Kopien sind bei Kriegsende spurlos verschwunden

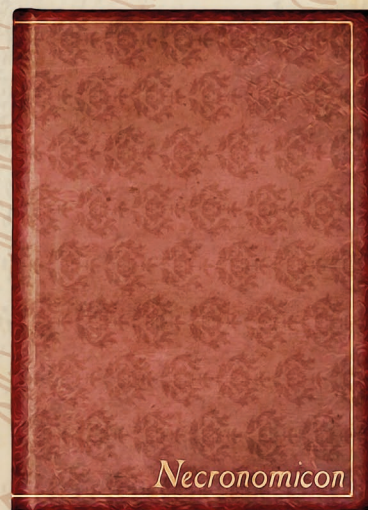
Hochmittelalter-Ausgabe:  
Einband Rindsleder, Silberauflagen



Spätmittelalter-Ausgabe:  
Einband Ziegenleder



Industriezeitalter-Ausgabe:  
Einband Rindsleder, Prägearbeiten





## 02 | BESONDERHEITEN DER MAGISCHEN KÜNSTE

### MAGISCHES AUGE

Ausgebildete Magier können ihre Augen schließen und sich dann mit etwas Konzentration umsehen. Ihr drittes und magisches Auge könnte dann Dinge sehen, die dem herkömmlichen Betrachter entgehen. Ob es flüchtige Auren, magische Durchgänge oder verblasendes Ektoplasma ist, hängt von der Spielsituation und dem Modul ab.

Der Spielleiter sollte sich bei Verwendung dieses Konzepts vom Spielfluss und den Ideen der Charaktere leiten lassen. Wenn die so identifizierten Magieüberreste leichten Grusel am Tisch verursachen, so ist alles optimal gelaufen.

Auch nicht offiziell ausgebildete Magier verfügen über dieses Talent. Aber Hand aufs Herz, wer schließt schon die Augen und schaut sich dann in einer Räumlichkeit von Interesse um, wenn er etwas sucht?



**ACHTUNG:** Die Anwendung des magischen Auges im Spiel geschieht bei ausgebildeten Magiern instinktiv. Sollte der Spielleiter trotzdem eine Würfelprobe fordern, so sind die Basisblockwerte *Persönlichkeit/Alles Andere* dafür zuständig. Charaktere ohne eine strukturierte Ausbildung verfügen gleichermaßen über diese Option, es ist aber fraglich, ob sie um ihre Fähigkeit wissen.



Des Magiers drittes Auge  
sieht in eine verborgene Welt

### SPIELERCHARAKTERE UND MAGIE

Charaktere sind im Rollenspiel außergewöhnliche Lebewesen. Sie stechen aus der Masse der NSCs heraus und haben ungewöhnliche Fähigkeiten. Da im Rollenspiel *Ultima Ratio Civium* nur 4 Basisblockwerte alle Fertigkeiten abdecken, sind die Spielercharaktere sogar noch mächtiger, da sie sich bereits direkt nach Erschaffung in allen Dingen versuchen können.

So ist es auch mit der Magie. Jeder Charakter kann hier grundsätzlich Zauberei anwenden, wenn die Spielumgebung und der Spielleiter dies zulässt. Auch das Sprechen magischer Formeln funktioniert genau so, wie das Emulieren von im Spiel wichtigen Tätigkeiten. Die Kombination von 2 Basisblockwerten simuliert die Ausübung einer Fertigkeit genauso, wie die eines Zauberspruches.

### MAGISCHE BERUFSFELDER

In der Vergangenheit ist der Glaube an Götter und Magie stark und klar gewesen. Je weiter sich der technische Fortschritt entwickelt, desto weniger Glaube bleibt für die alten Götzen und Götter übrig. Die gläubigen Schafe wenden sich mit der Zeit von *Enki*, *Zeus* oder *Odin* ab. Im Gegenzug erleben die neuen Götter *Mammon* und *World Wide Web* einen Höhenflug.

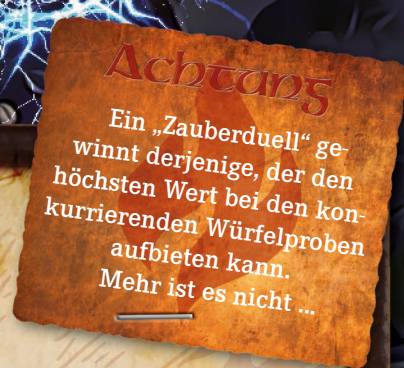
Den Kräften der Magie ergeht es dabei ähnlich. Natürlich können die althergebrachten Kraftquellen weiterhin angezapft werden und die Magie der Eingeweihten funktioniert noch tadellos. Doch die ignoranten Lebewesen des Industriezeitalters werden unempfindlicher gegen magische Einwirkungen. Völlig indifferente Opfer sind generell härter zu bezwingen.

### BARDEN

Fahrendes Volk und Spielleute repräsentieren den Hauptteil der Barden und Skalden, die sich mit Gaukelspielen vor zahlendem Publikum durchschlagen. Wenn sie ihre magischen Fähigkeiten einsetzen, entlocken sie Instrumenten und Gesang zauberische Töne, die auf ungeschützte Zuhörer beeinflussend wirken können.

In gegenwärtigen Zeiten ist die Macht zauberischer Musik beschränkt, da Radioübertragungen, Online-Playlisten oder CD-Aufnahmen die magische Wirkung nicht übertragen. Lediglich das persönliche Vorspielen bei einem Castingagenten ist auch weiterhin wirkungsvoll und der Plattenvertrag ist damit fast sicher.





## BESCHWÖRER

Egal in welchem Jahrhundert, Beschwörer (*meistens ehemalige Magier mit dunklem Einschlag*) haben immer Konjunktur! Ihre Zaubere öffnen die Grenzen zu den Zwischenebenen und erzwingen den Durchlass für übernatürliche Wesenheiten. Die Tore holen Elementarwesen, Dämonen und sonstige magische Kreaturen in die eigene Welt. Der sorgsam vorbereitete Beschwörungskreis hält die unfreiwilligen Gäste fest, bis der Beschwörer seine Kontrollmagie gewirkt hat. Dazu gehören Bann-, Schutz- und Bindesprüche, die dem beschworenen Wesen klare Grenzen aufzeigen und es an die magische Kette legt. Ein Sachverhalt verliert dabei niemals an Gültigkeit. Man sollte keinerlei Handel mit Dämonen abschließen!

## DRUIDEN

Diese Berufsgruppe sieht sich selbst als Hüter der Natur und Bewahrer der natürlichen Ordnung. In den alten Zeiten waren sie fester Bestandteil der Welt. Man rechnete sie zur kultischen und geistigen Elite. Sie verstanden sich als Priester der Natur und waren in Zirkeln organisiert.

Als der Fortschritt Einzug hielt, verlor ihr Wort an Einfluss und die Zirkel starben langsam aus. Aus Nostalgie kam es in frühindustrieller Zeit zu Gründungen von Druidenorden, die nur folkloristischer Natur waren.

Heutige Druiden arbeiten meist für Naturschutzorganisationen oder fristen ihr karges Brot in den letzten einigermaßen intakten Naturregionen der Erde.

## GLAUBENSKÄMPFER

In den Jahrhunderten mit einem starken Glaubensgefühl haben diese Kämpfer für ihr heiliges Symbol alle Anstrengungen in Kauf genommen. Waffenknechte, die für Kirche und Gott fochten, waren einstmals hochgeachtet. Die Kraft ihres Gottes hat ihren Arm gestählt, als ihr Schwert ungläubige Männer, Frauen und Kinder massakrierte. Der stabile Wahn von Triskele, Halbmond oder Kreuz konnte sich glücklicherweise auch in neu-modische Zeitläufte retten.

Denn diese Spezies fühlt sich auch in der hochtechnisierten Welt sehr wohl. Erfüllt von dem Wort ihres heute wesentlich machtloseren Gottes, kämpfen sie mit dem Einsatz ihres Körpers fröhlich und erfüllt in dezentralen Kriegen. Und wenn die Sprengstoffweste detoniert, steht nur zu hoffen, das genügend Jungfrauen warten.

## GOSSENZAUBERER

„Probieren geht über studieren!“ ist das Motto derjenigen Magiebegabten, die weder Geld noch Möglichkeit für eine ordentliche Ausbildung haben. Neben dem Schimpfwort *Gossenzauberer*, werden sie von eitlen, wohlausgebildeten Magiern auch als *Magieratten* oder *Erleuchtungskratzer* tituliert.

In Welten, die an einer Ausbildung von magischem Personal interessiert sind, können diese elenden Habenichtse großes Glück haben und einen Studienplatz ergattern. Im anderen Falle bringen sie sich ihr Handwerkszeug selbst bei oder suchen sich einen abgehalfterten Lehrmeister. Der technische Fortschritt hat die Lebenswelt dieser Personen allerdings nicht einfacher gemacht.

Die magischen Vereinigungen suchen zwar händelringend Personal, sind aber auch darauf bedacht, sich vor der ungläubigen Öffentlichkeit zu tarnen. Deshalb können sie aus nachvollziehbaren Gründen kein Stellenangebot auf der Website des Arbeitsamts einstellen. Die Wenigsten können durch empathische Magiesucher aufgespürt und ausgebildet werden.





## 02 | BESONDERHEITEN DER MAGISCHEN KÜNSTE

### HEILKUNDIGE

Aus den Nebeln der Vergangenheit treten Kräuterweiblein, Bader, Feldscher und Wundärzte heraus. Sie versorgen Wunden und lindern Krankheiten mit Hilfe von Heilpflanzen, anatomischem Wissen und magischen Sprüchen. Manche von ihnen haben ein echtes Talent zur Behandlung von Kranken, wieder andere stümpfern nur herum, bis der gnädige Tod die unvermeidliche Regie übernimmt.

Bis in die Neuzeit ist die Stellung eines Heilkundigen gefestigt, da der gebrechliche Körper der herrschenden Spezies zu leicht verletzbar ist. In gegenwärtigen Settings kümmern sich Pflegepersonal und Ärzte um die anfallenden Gebrechen. Sie werden dabei von allerlei technischen Gerätschaften unterstützt. Allerdings ist, wie in modernen Zeiten üblich, eine magische Heilbegabung nur verdeckt auszuüben, da die anfallenden Fragen schwer zu beantworten wären.

### HEXER

Eine der absonderlichsten magischen Berufsgruppen stellen die Hexer dar. Sie absolvieren gar keine herkömmliche Ausbildung, sie werden nach dem Stand der letzten Kenntnisse aufgrund ihrer angeborenen magischen Talente erwählt. Laut den vorliegenden Aussagen sind die Wesen, die mit einem in Frage kommenden Novizen Kontakt aufnehmen, von durchscheinender Gestalt und nennen sich *Geistpate*. Sie gehen einen Blutpakt mit dem magischen Jünger ein, unterrichten diesen und lassen ihn Aufträge unterschiedlicher Natur erledigen. Die Ausrichtung dieser Erledigungen, ist durchaus grenzwertig, da dabei auch haufenweise Unbeteiligte zu Schaden kommen können.

Der Spielleiter passt das vorgeschlagene Konzept einfach in seine Modulentwicklung ein. Der NSC-Wertungskasten des *Geistpaten* ist oberhalb abgedruckt.

#### GEISTPATE NSC

Angriffswert	34/R4
Verteidigungswert	37/R5
Wissenswert	46/R6
Tagesform	5
Trefferpunkte	38
Schaden; Magie	7 TP
Schaden; Waffe	keine
Ausrüstung: Energie, Ektoplasma	







Jetzt kann man sich fragen, woher die vorher beschriebenen Fakten stammen. Alle diese Wissensfragmente sind aus den Verhörprotokollen der mittelalterlichen Inquisition entnommen. Auf mit Blut und Gewebefetzen besprenkelten Streckbänken werden gemarterte Körper grausam gequält und jedes ihrer herausgepressten Worte von Schreibern gewissenhaft notiert. Mit dem Blick aus der Neuzeit, ist der Wahrheitsgehalt natürlich mehr als fraglich. Wer hatte denn schon eine nachweisbare Begegnung mit einem Geistspaten?

## MAGIER

Die absolute Krone der magischen Berufsgruppen (*Ergebnis einer Umfrage unter Magiern*). Ein solcher Zauberkundiger hat eine lange Ausbildung genossen und kann sich in viele magische Richtungen spezialisieren. Sie widmen sich dem Studium der Magie und sehen diese als weitgehend wertfreie Wissenschaft.



„Morgens ein Ketzer und der Tag ist Dein Freund.“  
Sigurd Wihler – Inquisitor

Magier sind gefürchtet und genießen allerhöchsten Respekt, sind aber gleichzeitig borniert und voller Ständesdünkel. Man vermutet, dass die langen theoretischen und praktischen Unterweisungen auch ein Übermaß an Selbstgewissheit und Weltentfremdung vermitteln. Vollblutzauberer sind zumeist in ernst zu nehmenden Gilden oder Zirkeln organisiert.

Der technische Fortschritt hat diese Elfenbeinturmbeohner zu guter Letzt doch noch Demut gelehrt. Heute kann ein Magier lediglich Kaninchen aus einem Hut ziehen oder Zahlentricks mit Karten vorführen. Seine volle Macht vor Publikum zu offenbaren, wäre zu gefährlich, um danach friedlich weiterzuleben.

## NEKROMANTEN

Übersinnlich begabte Personen werden manchmal regelrecht von den schwarzen Pfaden der Toten angezogen. Geben sie diesem Gefühl nach, so kann sich eine dunkle und mächtige Welt entfalten. Das Rufen eines Geistabbildes zur Informationsgewinnung (*Scyomantie*) oder die tatsächliche Reanimation des toten Körpers (*Nekyomantie*) sind dabei die Hauptbetätigungsfelder eines Nekromanten. In der Regel werden für diese Zaubere abgelegene Plätze bevorzugt.

Auch in der Neuzeit sind Nekromanten nicht gut gelitten. Ihre Tätigkeit ruft durch alle Zeiten tiefen Abscheu herauf. Aber wer keine Freunde hat, reanimiert sich einfach welche ...

## PRIESTER

Treue Diener einer Kirche, Glaubensgemeinschaft oder eines Gottes. Sie sind gebildet und versuchen die



**ACHTUNG:** Sollten dem Spielleiter Regeln fehlen, so bittet der Autor um Verständnis. Das Universalsystem *Ultima Ratio Civium* ist erschaffen worden, um eine möglichst improvisationsreiche Umgebung zu schaffen und umständliche Regelbausätze abzuschleifen.

Die Spielrunden, die zu Testzwecken regelmäßig stattfinden, arbeiten hart daran, einen Kompromiss zwischen Spielbarkeit und Spaß zu finden.

Der Spielleiter hat jederzeit die Möglichkeit Regeln zu ändern oder neu zu erschaffen, so er wirklich die zwingende Notwendigkeit sieht.



**WTF!**



## 02 | BESONDERHEITEN DER MAGISCHEN KÜNSTE

Schafe ihrer gläubigen Herde zu fleißigem Beten und starkem Glauben zu veranlassen. Die Kraft ihres Gottes oder Glaubens ist stets mit ihnen und treibt sie zu außerordentlichen Unternehmungen an. Sie sind in der Regel in eine recht starre Hierarchie eingebunden. Sie müssen über ihre Taten Rechenschaft ablegen und bekommen natürlich auch Aufträge im Namen des Gottes.

Der Verfall des Glaubens durch die Jahrhunderte hat die einstmals stolze Kaste hart getroffen. Wahre Priester leben weiterhin nach ihrem Ethos und dienen ihrem Gott treu und aufrecht. Leider ist die Mehrheit der neuzeitlichen Kirchendiener nur ein blasses und fades Abbild, das zusätzlich durch zahlreiche Übergriffe und mediale Skandale bloßgestellt wird.

### SCHAMANEN

Eine der frühesten Zweige der Magieausübung. Sie entstammten den ersten primitiven Stämmen und waren für ihre Gruppe spirituell verantwortlich. Sie vereinen die Tätigkeit eines Priesters, Magiers und Heilers zum Wohle ihrer Schutzbefohlenen. In der Regel verfügen sie über ein Totemtier (*freie Wahl des Spielers*) mit dessen imaginären Geist sie Zwiesprache in kritischen Situationen halten.

Im Zuge der Modernisierung sind schamanistische Methoden weitgehend unpopulär geworden. Die Rückbesinnung auf die Natur hat zwar einige touristische Aspekte eröffnet, Schamanen im eigentlichen Sinne sind jedoch auf wenige und zurückgezogen lebende Stammesgruppierungen reduziert.

### SCHWERTZAUBERER

Die Kombination aus kalter Klinge und vernichtender Magie kann durchaus wehrhaft sein. In rückständigen Gebieten, in denen Magier jederzeit mit bössartigen Heern verwechselt werden können, beschränkt man sich auf seine Waffenfertigkeiten. Auch hier fordert der technische Fortschritt Heimlichkeit bei Magieausübung.

### THAUMATURGEN

Die Herstellung, Verbesserung, Aufladung und Modifizierung magischer Artefakte ist die Profession dieser Berufsgruppe. Die Arbeitsbereiche werden im Abschnitt *Magische Gegenstände* ab Seite 14 ausführlich behandelt. In modernen Zeiten sind diese Spezialisten wieder sehr gefragt; siehe *TechMagie*, Seite 10.



### PARALLELWELTEN IN ULTIMA RATIO

Hypothetische Welten spielen im Universalregelsystem **Ultima Ratio Civium** eine gewisse Rolle, da es verschiedene veröffentlichte Entwurfslinien gibt. Dieses Multiversum kann der Spielleiter in Querverbindungen nutzen, da die Spielwerte der NSC, Zaubersprüche und Waffen für jeden Weltentwurf gleichartig sind.

So können bei Bedarf NSC etc. aus *Talamh* auch in den Sparten *ApokalypZe* oder *Highfield* Verwendung finden.

### NUTZUNG DER SPRUCHSAMMLUNG

Die ausformulierten Zaubersprüche sind in erster Linie für die *vordefinierte Magieform* (Seite 38) gedacht. Spieler und Spielleiter können sich durch die abgebildeten Vorschläge aber auch für den Einsatz der *freien Magie* (Seite 34) inspirieren lassen.

Jeder Spielercharakter kann frei aus der Spruchliste auswählen, während NSCs eher bei den beruflich naheliegenden Sprüchen bleiben sollten (*Spielleiter*).

Die Spruchsammlung ist nach den unterschiedlichen Zaubersorten geordnet und beginnt ab Seite 40.





## SPRUCHSAMMLUNG UND ZAUBERARTEN

Jede Zauberformel wird durch den Basisblockwert *Persönlichkeit* begonnen und anfänglich kanalisiert. Um die Magie dann endgültig zu wirken, wird ein zweiter Wert des Basisblocks verwendet, der sich je nach gewollter magischer Wirkung unterscheidet.

- Alchemie: Seite 44; A3-Tabelle Seite 2
- Bardenmagie: Seite 46; A3-Tabelle Seite 2
- Beschwörungsmagie: Seite 54; A3-Tabelle Seite 3
- Heilmagie: Seite 60; A3-Tabelle Seite 3
- Herstellungsmagie: Seite 64; A3-Tabelle Seite 4
- Illusionsmagie: Seite 72; A3-Tabelle Seite 4
- Kampfmagie: Seite 74; A3-Tabelle Seite 5
- Körpermagie: Seite 86; A3-Tabelle Seite 6
- Mythologische Magie: Seite 92; A3-Tabelle Seite 6
- Naturmagie: Seite 96; A3-Tabelle Seite 7
- Nekromantie: Seite 104; A3-Tabelle Seite 7
- Portalmagie: Seite 108; A3-Tabelle Seite 8
- Sachmagie: Seite 110; A3-Tabelle Seite 8
- Schutzmagie: Seite 116; A3-Tabelle Seite 9
- Siegel-/Runenmagie: Seite 122; A3-Tabelle Seite 9
- TechMagie: Seite 124; A3-Tabelle Seite 10



Alchemistische Labore können zu vielfältigen Zwecken genutzt werden. Dabei stehen die Aufspaltung von Materie und die Transmutation von Elementen im Mittelpunkt. Magier sind auf die Dienste eines Alchemisten angewiesen, wenn sie mit Essenzen und anderen magischen Grundmaterialien versorgt werden wollen



„Es gibt kein Problem, dass wir nicht ignorieren können, wenn wir uns genug Mühe geben!“

Keegan McCulloch – Magier



## 02 | BESONDERHEITEN DER MAGISCHEN KÜNSTE

### HILFSMITTEL UND MATERIALIEN

Zur erfolgreichen Ausübung von Zauberei braucht der magische Jünger diverse Hilfsmittel. Das unterschiedliche Rüstzeug ist nachfolgend erläutert.

#### SCHUTZZEICHEN

Die Abbildungen zeigen variierende Schutzzeichen einiger Kultur- und Religionsformen. Sie versprechen Schutz gegen Unbill und böse Geister. Sie können als Anhänger getragen oder auch auf Flächen oder über Türstürzen aufgemalt oder eingeritzt werden.



Pentagramm



Allsehendes Auge

Eine Auswahl an Schutzzeichen

#### BUFF (VERSTÄRKUNG DES CHARAKTERS)

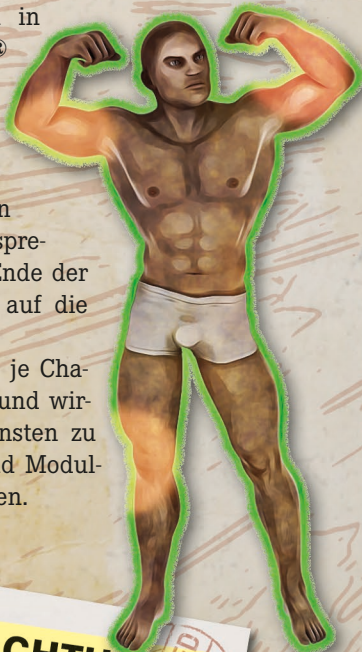
(engl. muskulös) Der Begriff beschreibt allgemein und auch bei **Ultima Ratio Civium** die temporäre Erhöhung eines Basisblockwerts oder die Erschaffung von Rüstungsschutz auf magischem/technologischem Weg.

Die Verbesserung der Leistungsfähigkeit durch hoch technisierte Körperimplantate wird in den Publikationen zu **Space Gothic®** genauer erläutert.



**ACHTUNG:** Die Spruchwirkung der *Bufs* vollzieht sich im Hintergrund. Gestiegene Basisblockwerte heben natürlich für die Effektdauer die entsprechenden Folgewerte an. Nach dem Ende der Wirkung sinken die Zahlen wieder auf die vorherigen Normalwerte ab!

Hierbei ist bitte zu beachten, dass je Charakter nur 1 *Buffzauber* im Hintergrund wirken sollte, da die Abenteurer ansonsten zu übermächtig werden. Spielablauf und Modulhandlung könnten dadurch kollabieren.



**IMPORTANT**

**! ACHTUNG!**

- jeder Charakter darf nur 1 temporäre Verbesserung (*Buff*) aktiv verwenden!
- Kann im Feld *Buff/Implantate* auf Seite 4 des Charakterbogens notiert werden



Seelengitter

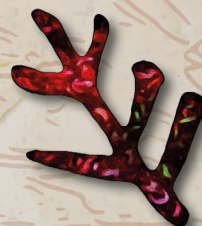
Altes Zeichen



Schutzkreuz



Endlosknoten



Weltenbaum



Schutznoden



Chaosstern



Nordstern



Ankh



Triskele



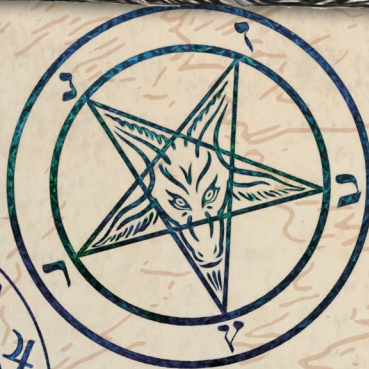


## BESCHWÖRUNGSKREISE

Die magischen Bodenzeichnungen sorgen bei einer Beschwörung für eine Barriere, die das herbeigerufene Wesen nicht passieren kann. Es ist dort buchstäblich gefangen. Die Außenlinien müssen aber geschlossen sein, sonst kann die gefährliche Kreatur entweichen!

Man unterscheidet bei Beschwörungszaubern zwischen *Evokation* und *Invokation*. Evokation ist die Herbeirufung und Dienstbarmachung übernatürlicher Kreaturen. Bei einer Invokation wird nur der Geist eines Wesens in ein anderes Gefäß (*Golem, Psyche etc.*) herbeigezwungen.

In abgeschirmten Beschwörungskreisen kann auch ein Exorzismus (*religiöse Praxis der Austreibung*) durchgeführt werden.



Der Spielleiter hat bei der Verwendung von Beschwörungskreisen die freie Auswahl

„Wir sind totes Fleisch, wenn Du die Außenlinie nicht durchgehe ...“  
Marcell Juhász – Beschwörernovize (†)



## 02 | BESONDERHEITEN DER MAGISCHEN KÜNSTE

### MATERIALIEN

In der Tabelle befinden sich magietaugliche Substanzen, die für das Sprechen einiger Zaubersprüche nötig sind. Die Werkstoffpreise beziehen sich auf die Währungen von *Talamh*, *Highfield* und *Space Gothic®*.

### ENERGIE-HANDELS-EINHEIT (EH)

Im Jahr 2200, nach schwieriger und langer Akzeptanzphase, eingeführt. Kann als Geldeinheit und Magazin für Energiewaffen verwendet werden.



Substanz / Material	Menge / Gewicht	Talamh	Highfield	Space Gothic®
Alchemie-Laboratorium	1 Stück/80 Pfund	130 Taler	125 Dollar (\$)	26,00 EH
Baumrinde	1 Stück/kein	2 Heller	5 Cent (¢)	0,20 EH
Blumenblüte (diverse)	10 Stück/kein	1 Kreuzer	20 Cent (¢)	0,35 EH
Diamantsplitter	10 Stück/kein	3 Taler	16 Dollar (\$)	2,00 EH
Ei (diverse)	10 Stück/kein	1 Pfennig	20 Cent (¢)	0,40 EH
Erde	Handvoll/kein	1 Heller	2 Cent (¢)	0,01 EH
Essenz; Erde (Phiole)	1 Stück/kein	7 Groschen	8 Dollar (\$)	3,50 EH
Essenz; Feuer (Phiole)	1 Stück/kein	7 Groschen	8 Dollar (\$)	3,50 EH
Essenz; Leere (Phiole)	1 Stück/kein	7 Groschen	8 Dollar (\$)	3,50 EH
Essenz; Luft (Phiole)	1 Stück/kein	7 Groschen	8 Dollar (\$)	3,50 EH
Essenz; Wasser (Phiole)	1 Stück/kein	7 Groschen	8 Dollar (\$)	3,50 EH
Federn (diverse)	10 Stück/kein	4 Heller	15 Cent (¢)	0,60 EH
Fischschuppen	10 Stück/kein	2 Heller	5 Cent (¢)	0,25 EH
Glasbehälter; Flasche	1 Stück/1 Pfund	2 Gulden	45 Cent (¢)	0,30 EH
Glasbehälter; Phiole	1 Stück/kein	1 Groschen	30 Cent (¢)	0,15 EH
Halbedelstein (diverse)	10 Stück/kein	5 Gulden	12 Dollar (\$)	1,60 EH
Hanffaden	10 Stück/kein	2 Pfennig	8 Cent (¢)	0,40 EH
Harz	10 Stück/kein	2 Heller	5 Cent (¢)	0,20 EH
Holzspan	10 Stück/kein	2 Heller	5 Cent (¢)	0,05 EH
Kerze; Bienenwachs	1 Stück/0,5 Pfund	6 Heller	13 Cent (¢)	0,40 EH
Kerze; Paraffin/Stearin	1 Stück/0,5 Pfund	nicht verfügbar	6 Cent (¢)	0,25 EH
Kerze; Talg (Tierkadaverbasis)	1 Stück/0,5 Pfund	2 Heller	6 Cent (¢)	0,25 EH
Kieselsteinsplitter	10 Stück/kein	5 Heller	5 Cent (¢)	0,10 EH
Knochenstücke	10 Stück/kein	2 Pfennig	10 Cent (¢)	0,20 EH
Körpersekret (diverse, Phiole)	1 Stück/kein	3 Groschen	2 Dollar (\$)	0,40 EH
Kreide (Fettbasis)	10 Stück/0,5 Pfund	nicht verfügbar	4 Cent (¢)	0,05 EH
Kreide (Kalksteinbasis)	10 Stück/0,5 Pfund	2 Heller	3 Cent (¢)	0,10 EH
Kristallsplitter	10 Stück/kein	2 Batzen	4 Dollar (\$)	1,20 EH
Larvenpuppe (diverse)	10 Stück/kein	2 Pfennig	10 Cent (¢)	0,30 EH
Lederriemen	10 Stück/kein	4 Pfennig	8 Cent (¢)	0,15 EH
Leichengewebe (getrocknet)	10 Stück/kein	2 Groschen	1 Dollar (\$)	0,20 EH
Menschenhaare (diverse)	10 Stück/kein	2 Pfennig	5 Cent (¢)	0,10 EH
Metallbehälter; Dose	1 Stück/0,5 Pfund	1 Gulden	14 Cent (¢)	0,04 EH
Metallbehälter; Flasche	1 Stück/1 Pfund	2 Gulden	20 Cent (¢)	0,06 EH
Metallspan; Bronze	10 Stück/kein	2 Pfennig	6 Cent (¢)	0,01 EH
Metallspan; Eisen	10 Stück/kein	2 Pfennig	6 Cent (¢)	0,01 EH
Metallspan; Messing	10 Stück/kein	2 Pfennig	6 Cent (¢)	0,01 EH
Metallspan; Zink	10 Stück/kein	2 Pfennig	6 Cent (¢)	0,01 EH
Metallspan; Zinn	10 Stück/kein	2 Pfennig	6 Cent (¢)	0,01 EH
Nägel (diverse)	6 Stück/0,5 Pfund	2 Heller	2 Cent (¢)	0,06 EH



Substanz / Material	Menge / Gewicht	Talamh	Highfield	Space Gothic®
Öl (Phiole)	1 Stück/kein	2 Groschen	50 Cent (¢)	0,40 EH
Pflanzensamen (diverse)	10 Stück/kein	2 Heller	2 Cent (¢)	0,15 EH
Pilgersymbol; Holz (diverse Kirchen)	1 Stück/kein	1 Heller	5 Cent (¢)	0,20 EH
Pilgersymbol; Metall (diverse Kirchen)	1 Stück/0,5 Pfund	1 Pfennig	60 Cent (¢)	0,25 EH
Quarzsplitter	10 Stück/kein	2 Batzen	4 Dollar (\$)	1,10 EH
Religiöses Symbol; Eisen (diverse Kirchen)	1 Stück/0,5 Pfund	1 Kreuzer	80 Cent (¢)	0,25 EH
Religiöses Symbol; Gold (diverse Kirchen)	1 Stück/0,5 Pfund	1 Taler	6 Dollar (\$)	4,00 EH
Religiöses Symbol; Holz (diverse Kirchen)	1 Stück/kein	3 Pfennig	50 Cent (¢)	0,20 EH
Religiöses Symbol; Silber (diverse Kirchen)	1 Stück/0,5 Pfund	1 Gulden	4 Dollar (\$)	3,40 EH
Runenkreis (magisch)	1 Stück/0,5 Pfund	14 Taler	25 Dollar (\$)	8,00 EH
Runenkreis (Rohling)	1 Stück/0,5 Pfund	3 Gulden	3 Dollar (\$)	0,80 EH
Runenschild (magisch)	1 Stück/0,5 Pfund	14 Taler	25 Dollar (\$)	8,00 EH
Runenschild (Rohling)	1 Stück/0,5 Pfund	3 Gulden	3 Dollar (\$)	0,80 EH
Salze; Erde (Phiole)	1 Stück/kein	7 Groschen	8 Dollar (\$)	3,50 EH
Salze; Feuer (Phiole)	1 Stück/kein	7 Groschen	8 Dollar (\$)	3,50 EH
Salze; Luft (Phiole)	1 Stück/kein	7 Groschen	8 Dollar (\$)	3,50 EH
Salze; Stein (Phiole)	1 Stück/kein	7 Groschen	8 Dollar (\$)	3,50 EH
Salze; Wasser (Phiole)	1 Stück/kein	7 Groschen	8 Dollar (\$)	3,50 EH
Salzwasserschwamm	10 Stück/kein	2 Kreuzer	20 Cent (¢)	0,70 EH
Samenkapseln (diverse)	10 Stück/kein	2 Heller	2 Cent (¢)	0,15 EH
Schlangenschuppen	10 Stück/kein	4 Heller	10 Cent (¢)	0,35 EH
Schleimhaut (getrocknet)	10 Stück/kein	2 Groschen	1 Dollar (\$)	0,20 EH
Schwefelpulver (Phiole)	1 Stück/kein	5 Groschen	70 Cent (¢)	0,50 EH
Seidenstoff	10 Stück/kein	1 Taler	15 Cent (¢)	0,75 EH
Siegel; diverse (magisch)	1 Stück/0,5 Pfund	14 Taler	25 Dollar (\$)	8,00 EH
Siegel; diverse (Rohling)	1 Stück/0,5 Pfund	3 Gulden	3 Dollar (\$)	0,80 EH
Sklavenformel (Rohling)	1 Stück/0,5 Pfund	3 Gulden	3 Dollar (\$)	0,80 EH
Sklavenrunen (Rohling)	1 Stück/0,5 Pfund	3 Gulden	3 Dollar (\$)	0,80 EH
Software; Modifikationsfragment	1 Stück/kein	nicht verfügbar	nicht verfügbar	5,50 EH
Software; Original	1 Stück/kein	nicht verfügbar	nicht verfügbar	3,00 EH
Software; Viruscode	1 Stück/kein	nicht verfügbar	nicht verfügbar	7,00 EH
Speichel (Phiole)	1 Stück/kein	3 Groschen	1 Dollar (\$)	0,40 EH
Spiegelsplitter	10 Stück/kein	2 Batzen	15 Cent (¢)	0,80 EH
Talg (Tierkadaverbasis)	10 Stück/0,5 Pfund	2 Heller	6 Cent (¢)	0,25 EH
Tautropfen (Phiole)	1 Stück/kein	4 Groschen	1 Dollar (\$)	0,55 EH
Tierhaare (diverse)	10 Stück/kein	2 Pfennig	5 Cent (¢)	0,10 EH
Tierzähne (diverse)	10 Stück/kein	4 Pfennig	8 Cent (¢)	0,15 EH
Urin (Phiole)	1 Stück/kein	3 Groschen	60 Cent (¢)	0,30 EH
Wachs (Bienen-)	10 Stück/0,5 Pfund	6 Heller	13 Cent (¢)	0,40 EH
Wachs (Paraffin/Stearin)	10 Stück/0,5 Pfund	nicht verfügbar	6 Cent (¢)	0,25 EH
Wollfaden	10 Stück/kein	2 Pfennig	8 Cent (¢)	0,40 EH



„Booah, die Kräuter riechen nach alter Verdauung!“  
Maprang Kaouthai – Einbrecherin



## 03 | SPIELPRINZIP DER FREIEN MAGIE

### FREIE MAGIE

Willkommen im magischen Tempel des freien Gedankens und der wilden Improvisation. Die verwendete Magie soll hier im Idealfall aus der Mitte des Spiels kommen. D. h., spontane Ideen, Umgebung und Spielsituation verschmelzen zu einer magischen Reaktion.

Der Spieler kombiniert eine der Magie-Grundtechniken mit einer der Magie-Formen und destilliert daraus einen Spruch. Wenden wir uns direkt der praktischen Anwendung zu ...

### DIE MAGIE-GRUNDTECHNIKEN

Bevor die gedanklichen Flausen von Ruhm und Reichtum im Hirn eines jungen Adepten Wirklichkeit werden können, so ist das Studium magischer Theorie nötig. Monate und Jahre verbissenen Lernens trennt den Anfänger vom Meister seines Fachs. Jeder Novize wird für seine Laufbahn in den Grundtechniken strukturiert unterwiesen. Der Spieler wählt zur freien Sprucherschaffung eine der folgenden Grundtechniken aus.



#### ICH ERSCHAFFE ...

Basisblock-Wert: *Persönlichkeit*  
Magiepunkt-Grundkosten: 1 MP

*Persönlichkeit*

Die Kunst aus nichts als einer Idee ein stoffliches Objekt oder eine Illusion zu schaffen. Etwas Zerbrochenes zusammenzufügen oder die darunterliegende elementare Grundstruktur zu verbessern. Die allgemeine Unterstützung von Leben, Geburt und Wachstum.



#### ICH KONTROLLIERE ...

Basisblock-Wert: *Persönlichkeit*  
Magiepunkt-Grundkosten: 1 MP

*Persönlichkeit*

Das Verständnis für die Bewegung und die Funktion von Objekten, lebend wie tot. Die Lehre vom spezifischen Gewicht der Dinge und dem Widerstandsvermögen der umgebenden Welt.



#### ICH NEHME WAHR ...

Basisblock-Wert: *Persönlichkeit*  
Magiepunkt-Grundkosten: 1 MP

*Persönlichkeit*

Alle Dinge dieser Welt sind durch ein unsichtbares Band miteinander verwoben. Das Studium der außen liegenden Kontaktstellen, der dazwischenliegenden Wege und der inneren Verbindungen lässt die Sicht auf eine tiefere Ebene der Existenz zu. Damit erschließt sich eine neue Art von Weltsicht und Kommunikation.



#### ICH VERÄNDERE ...

Basisblock-Wert: *Persönlichkeit*  
Magiepunkt-Grundkosten: 1 MP

*Persönlichkeit*

Das Lernen am Beispiel der natürlichen Transformation des Lebens: Geburt, Verfall, Tod. Die Veränderung von Objekten und Materialien im Reigen der Zeit. Aggregatzustände von stofflichen Substanzen unterliegen der Kraft der Gedanken.



#### ICH ZERSTÖRE ...

Basisblock-Wert: *Persönlichkeit*  
Magiepunkt-Grundkosten: 1 MP

*Persönlichkeit*

Die Betrachtung des Alterns und des Todes. Das Aufbrechen der Widerstandsfähigkeit von Objekten. Das Verwenden und Kombinieren von Materialien, um eine Vernichtung von Stofflichkeit gewährleisten zu können.

### DIE MAGIE-FORMEN

Nun folgt die zweite und abschließende Komponente zur Spruchgenerierung bei *freier Magie*. Nach der Grundtechnik wird jetzt eine Magie-Form gewählt. Die Kombination beider magischen Komponenten, ergibt die Grundstruktur des Spruchs.



#### ... DAS ABBILD

Basisblock-Wert: *Alles Andere*  
Magiepunkt-Grundkosten: 2 MP

*Alles Andere*

Die Kunst des trügerischen Scheins! Illusionen und Phantasmen, die den Geist verwirren, ohne einen direkten physischen Schaden anzurichten.





# RULES

## MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIerte MAGIE

IMPORTANT

! ACHTUNG !

APPROVED

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



### ... DIE ERDE

Physis

Basisblock-Wert: *Physis*

Magiepunkt-Grundkosten: 2 MP

Erde, Steine, Hölzer, Metalle – alle soliden Substanzen, auf denen die bekannte Urwelt gründet.



### ... DAS FEUER

Kampf

Basisblock-Wert: *Kampf*

Magiepunkt-Grundkosten: 2 MP

Die lebendigen Kräfte des Feuers. Sie leuchten und spenden Wärme. Außer Kontrolle geraten, wenden sie sich gegen alles Umgebende und verzehren es mit mächtigem Appetit.



### ... DIE LUFT

Alles Andere

Basisblock-Wert: *Alles Andere*

Magiepunkt-Grundkosten: 2 MP

Der Himmel, der sanften Wind, dunstige Nebel und raue Stürme gebiert. Das Wetter umschmeichelt gütig, weht streng und zerrt mit urgewaltiger Kraft an allen Dingen in seinem Weg.



### ... DEN KÖRPER

Physis

Basisblock-Wert: *Physis*

Magiepunkt-Grundkosten: 2 MP

Alle lebenden Körper in humanoider Form, sind meist zart oder auch im Widerstand gehärtet. Letztlich bietet das Gefäß aus Gewebe nur unzureichenden Schutz gegen die Sterblichkeit.



### ... DIE KRAFT

Kampf

Basisblock-Wert: *Kampf*

Magiepunkt-Grundkosten: 2 MP

Die dunkle Materie, Kopfstein des Gewölbes, Ursprung der magischen Kraft, Leitstern jeden Dämons. Wer die Kraft herausfordert, der spielt leichtfertig mit der Substanz seiner Seele.



### ... DIE PFLANZEN

Physis

Basisblock-Wert: *Physis*

Magiepunkt-Grundkosten: 2 MP

Zarte Pflanzenfasern, hartes Bauholz und totes Treibholz sind dem Zauberkundigen zu Willen, der ihnen seine Macht in richtiger Weise zeigt und in magischer Formulierung befiehlt.



### ... DIE TIERE

Kampf

Basisblock-Wert: *Kampf*

Magiepunkt-Grundkosten: 2 MP

Ob Karnivor oder Herbivor, ob die Luft oder das Wasser als Heimat dient, der magischen Macht, kundig ausgeführt, beugen sie sich letztendlich alle.



### ... DEN VERSTAND

Alles Andere

Basisblock-Wert: *Alles Andere*

Magiepunkt-Grundkosten: 2 MP

Erinnerungen, Hoffnungen, Gefühle und Emotionen sind Spielbälle in der Hand des Weisen, der die richtige Formel parat hält. Auch Geistwesen, so sagt man, sind dieser Art Zauber gegenüber aufgeschlossen.



### ... DAS WASSER

Alles Andere

Basisblock-Wert: *Alles Andere*

Magiepunkt-Grundkosten: 2 MP

Flexibilität und Stärke sind die Eigenschaften aller Flüssigkeiten. Ein sanft plätschernder Bachlauf oder eine tobende Sturmflut vereinigen diese Extreme in sich.

## MODIFIKATION MAGIEPUNKT-KOSTEN

Die Magiepunkt-Grundkosten betragen für jeden Spruch mit zwei Komponenten insgesamt 3 MP. Empfindet der Spielleiter dies beispielsweise als zu wenig, da die Schwierigkeit höher anzusetzen ist, werden mehr MP fällig. Ein hilfreiche Orientierung zum Verhältnis Zielwerte und MP-Kosten bieten die beiden Tabellen (Seite 36 unten).

Möchte der Spieler mehr Dinge mit seinem Spruch verändern, so muss er dies mit der Investition von MP bezahlen. Für die Definition der Zauberspruch-Grundkonfiguration und die der möglichen Erweiterungen, siehe den Achtung-Kasten oben.

MP = Magiepunkte





## 03 | SPIELPRINZIP DER FREIEN MAGIE

### ANWENDUNG – FREIE MAGIE

- Der Spieler wählt eine auf die aktuelle Situation im Spiel passende Magie-Grundtechnik aus.
- Zum Abschluss wird eine Magie-Form ausgesucht.
- Die beiden Komponenten – *Magie-Grundtechnik* + *Magie-Form* – ergeben zusammen die Grundform des Zauberspruchs (2 Basisblock-Werte).
- Der Spieler beschreibt seinen Spruch für die Stimmung am Tisch. Dies sollte ohne Verzögerung für die Kampfsituation geschehen.
- Grundkosten beider Komponenten immer = 3 MP
- Der Spielleiter prüft kurz die Kampfsituation und wägt ab, ob MP-Mehrkosten dazukommen müssen. Beispielsweise wirkt auf den Magiekundigen zum Zeitpunkt der Spruchformulierung ein tobender Gewittersturm, prasselnder Pfeilhagel, wildes MG-Feuer, Harndrang oder wühlender Liebeskummer ein.
- Der Zielwert wird vom Spielleiter festgelegt. Der Verteidigungswert eines Standard-NSC muss eventuell angepasst werden, da Wetter oder Entfernung einen höheren Wert erfordern.
- Der Spieler führt nun seine Würfelprobe für den magischen Angriff aus. Die Magie-Grundtechnik hat immer den Basisblock-Fertigkeit *Persönlichkeit*. Das Basisblock-Attribut der Magie-Form wechselt jeweils mit der gewählten Option.
- Ob ein Spruch verbal artikuliert, mit Gesten ausgeführt oder auch nur mit Gedankenkraft auf den Weg gebracht wird, ergibt sich aus Ausrichtung oder natürlicher Begabung eines Zauberkundigen. Jeder Spieler wird in Absprache mit dem Spielleiter seine Charakterprägung entsprechend ausspielen können.

#### ZIELWERTE

Lächerlich	9
Einfach	12
Routine	15
Normal	18
Schwer	22
Herausfordernd	26
Schweißtreibend	30
Verrückt	38
Legendär	46
Unmöglich	56
Episch	66

#### MAGIEPUNKT-KOSTEN

Lächerlich	- 3 MP
Einfach	- 2 MP
Routine	- 1 MP
Normal	+/- 0
Schwer	+ 1 MP
Herausfordernd	+ 2 MP
Schweißtreibend	+ 3 MP
Verrückt	+ 4 MP
Legendär	+ 5 MP
Unmöglich	+ 6 MP
Episch	+ 7 MP

### FREIE MAGIE – ANWENDUNG

### CHECKLISTE

#### 1. Magie-Grundtechniken:

- ☒ Ich Erschaffe ...: *Persönlichkeit* / Kosten 1 MP
- ☒ Ich Kontrolliere ...: *Persönlichkeit* / Kosten 1 MP
- ☒ Ich Nehme Wahr ...: *Persönlichkeit* / Kosten 1 MP
- ☒ Ich Verändere ...: *Persönlichkeit* / Kosten 1 MP
- ☒ Ich Zerstöre ...: *Persönlichkeit* / Kosten 1 MP

#### 2. Magie-Formen:

- ☒ ... das Abbild: *Alles Andere* / Kosten 2 MP
- ☒ ... die Erde: *Physis* / Kosten 2 MP
- ☒ ... das Feuer: *Kampf* / Kosten 2 MP
- ☒ ... die Luft: *Alles Andere* / Kosten 2 MP
- ☒ ... den Körper: *Physis* / Kosten 2 MP
- ☒ ... die Kraft: *Kampf* / Kosten 2 MP
- ☒ ... die Pflanzen: *Physis* / Kosten 2 MP
- ☒ ... die Tiere: *Kampf* / Kosten 2 MP
- ☒ ... den Verstand: *Alles Andere* / Kosten 2 MP
- ☒ ... das Wasser: *Alles Andere* / Kosten 2 MP

#### 3. Anwendung:

- ☒ Auswahl Magie-Grundtechnik (*Persönlichkeit*)
- ☒ Auswahl Magie-Form (je nach ausgewählter Form)
- ☒ beide Komponenten ergeben Spruch-Grundform
- ☒ Ausformulierung Spieler; Grundkosten immer 3 MP
- ☒ die Grundvariante des Spruchs ist mittels MP durch den Spieler änderbar; siehe auch *Achtung-Kasten* auf Seite 35, oben; mehrfache Auswahl gegen MP-Kosten möglich!
- ☒ Modifikation Magiepunkte und Erstellung Zielwert durch Spielleiter/Festwert NSC
- ☒ Würfelprobe Spieler auf Basisblock-Werte des Spruchs

### MAGIEZUTATEN

Im Quellenband *Opfer* für die Welt *Talamh* ist eine Systematik vorgestellt, nach der Pflanzen und Pilze zu zauberischen Zwecken verarbeitet und eingesetzt werden können. *Giftpflanzen* (Seite 65), *Heilpflanzen* (Seite 67) und *Pilze* (Seite 82) sind dort jeweils mit Wertungskästen vorgestellt. Im selben Band werden die *Essenzen der Elemente* auf Seite 135 beschrieben. Ob darüber hinaus noch weitere Zutaten für Sprüche nötig sind, entscheidet der *Spielleiter* nach eigenem Ermessen.

Kampfprobe = 10 Sekunden





Beispiel: Der junge, magisch begabte Hilfreich Ott ist Zeit seines Lebens das Ziel von Spott, Hohn und der Anwendung von Gewalt gewesen. Als verkrüppelte Waise in einer bäuerlichen Ansiedlung war sein schwächlicher Körperbau und seine Beschäftigung mit schönggeistigen Themen stets der Auslöser großer Verachtung. Er beschließt, sein schmales Bündel zu schnüren und sein Glück in der Welt hinter dem Horizont des Dorfes zu suchen. Doch bevor er verschwindet, möchte er diejenigen Gleichaltrigen bestrafen, die ihn gedemütigt haben, seit er denken kann. An einem Feiertag sind alle Dörfler in der Schenke bei der Dorflinde versammelt, um das Einbringen der Ernte zu feiern. Als Ott das Gasthaus betritt, senkt sich plötzliches Schweigen über die Anwesenden und von einem Tisch fliegt eine faulige Tomate in seine Richtung und zerplatzt schmatzend auf seinem Oberkörper. Das aufbrandende Lachen und die darauf folgende völlige Ignoranz der Menge, lässt ein tiefes unheiliges Feuer in seinem Inneren auflodern.

Intuitiv wählt der Charakter die Grundtechnik „Ich zerstöre ...“ und schließt den Zauber mit der Form „... Feuer“ ab. Sein Blick saugt sich an der glühenden Feuerstelle der Schenke fest und er formt mit seinen deformierten, knotigen Händen einen Ball, der sich in alle Richtungen ausbreiten soll. Die betroffene Fläche soll laut dem Spieler einen Radius von 2 Metern haben. Der Spielleiter gibt einen modifizierten Zielwert von 16 (Verteidigungswert +12, Flächenwirkung +4) vor und zieht dem Adepten 5 Magiepunkte ab. Der Charakter addiert seine Persönlichkeit (3) und seinen Kampf (2), zieht einen Punkt Tagesform hinzu und erreicht mit den 6 Würfeln (6, 4, 4, 3, 3, 1) ein Ergebnis von 21. Da der Zielwert erreicht ist, entscheidet sich Ott, die 2 Punkte aus der Paschregel und die 2 Punkte aus der Höhe des Würfelergebnisses in den Schaden zu legen. Die Bauern sitzen alle dicht gedrängt auf den Bänken um die Feuerstelle. Der Spieler wählt als magischen Schadenswürfel die 6 aus und addiert die vorher ermittelten 4 Punkte. Ein feurig funkelnder Ball formt sich über den heißen Kohlen und zerbricht auf die Handbewegung des grimmigen jungen Mannes fauchend innerhalb der angegebenen Fläche. Der Schaden von 10 Punkten wird auf alle 20 Personen, die innerhalb des Radius sitzen, abgegeben. Die menschlichen Fackeln schreien vor Entsetzen und Schmerz. Taumelnde Körper mit ihren um sich schlagenden Extremitäten sorgen für eine Weiterleitung des rasenden magischen Feuers auf Inventar, Gebäude und andere Besucher der Schenke. Hilfreich Ott wendet sich erschüttert ab und erbricht sich im Angesicht des entfesselten Grauens. Nach kur-

zem röchelnden Würgen wischt er sich über das rußverschmierte Gesicht und verankert das stabile Tor mit einer an der Wand stehenden Heugabel. Er ignoriert das verzweifelte Klopfen an der Tür und humpelt langsam die Straße an der bereits brennenden Dorflinde entlang aus dem Weiler heraus. Hinter Hilfreich Ott steigt eine fette, schwarze Rauchsäule in die klare Morgenluft auf. Er hatte seine Rache ...

#### DORFBEWOHNER NSC

Angriffswert	14/R2
Verteidigungswert	12/R2
Wissenswert	18/R3
Tagesform	4
Trefferpunkte	5
Schaden; Faust	3 TP
Schaden; Waffe	keine
Ausrüstung:	Kupfermünzen, Taschenmesser, Kautabak





„Das bedeutet sieben Jahre Unglück!“  
Selin Cennet – Gelehrter

## 04 | SPIELPRINZIP DER VORDEFINIERTEN MAGIE

### VORDEFINIERTE MAGIE

Die Kraft der magischen Kunst speist sich aus vielen Quellen. Elemente von Theologie, Hexerei, Zauberkunst und Mystizismus befruchten sich dabei gegenseitig und weisen auf Pfade hin, die ein Unbedarfter im Geist niemals beschreiten sollte. In den staubigen Folianten lauert, geduldig über Jahrhunderte hinweg, das Grauen auf den leichtsinnigen Adepten und schiere Macht auf den Meister seines Fachs.

### MODIFIKATION MAGIEPUNKT-KOSTEN

Die Magiepunkt-Kosten sind für jede Formel in der Spruchliste separat angegeben. Empfindet der Spieler diese als zu niedrig, da die aktuellen Umgebungsparameter (*Wetter, Entfernung, Kampf, etc.*) eine Spruchausführung erschweren, so werden zusätzliche MP fällig. Ein hilfreiche Orientierung zum Verhältnis Zielwerte und MP-Kosten bieten die Tabellen (rechts).

Möchte der Spieler mehr Dinge mit seinem Spruch verändern, so muss er dies mit der Investition von MP bezahlen. Für die Definition der Zauberspruch-Grundkonfiguration und die der möglichen Erweiterungen, siehe den Achtung-Kasten auf Seite 39, oben.

#### ZIELWERTE

Lächerlich	9
Einfach	12
Routine	15
Normal	18
Schwer	22
Herausfordernd	26
Schweißtreibend	30
Verrückt	38
Legendär	46
Unmöglich	56
Episch	66

#### MAGIEPUNKT-KOSTEN

Lächerlich	- 3 MP
Einfach	- 2 MP
Routine	- 1 MP
Normal	+/- 0
Schwer	+ 1 MP
Herausfordernd	+ 2 MP
Schweißtreibend	+ 3 MP
Verrückt	+ 4 MP
Legendär	+ 5 MP
Unmöglich	+ 6 MP
Episch	+ 7 MP

**SPRUCHLISTE**

1 Angriff pro Kampfrunde

ZAUBERSPRUCHLISTE – MAGIE

ULTIMA RATIO

ZAUBERSPRUCH: Persönlichkeit +

Basiclock: \_\_\_\_\_

MP Kosten: \_\_\_\_\_

Zielwert: \_\_\_\_\_

Dauer: \_\_\_\_\_

Reichweite: \_\_\_\_\_

Material: \_\_\_\_\_

Grundversion: \_\_\_\_\_

Wirkung: \_\_\_\_\_

ZAUBERSPRUCH: Persönlichkeit +

Basiclock: \_\_\_\_\_

MP Kosten: \_\_\_\_\_

Zielwert: \_\_\_\_\_

Dauer: \_\_\_\_\_

Reichweite: \_\_\_\_\_

Material: \_\_\_\_\_

Grundversion: \_\_\_\_\_

Wirkung: \_\_\_\_\_

ZAUBERSPRUCH: Persönlichkeit +

Basiclock: \_\_\_\_\_

MP Kosten: \_\_\_\_\_

Zielwert: \_\_\_\_\_

Dauer: \_\_\_\_\_

Reichweite: \_\_\_\_\_

Material: \_\_\_\_\_

Grundversion: \_\_\_\_\_

Wirkung: \_\_\_\_\_

ZAUBERSPRUCH: Persönlichkeit +

Basiclock: \_\_\_\_\_

MP Kosten: \_\_\_\_\_

Zielwert: \_\_\_\_\_

Dauer: \_\_\_\_\_

Reichweite: \_\_\_\_\_

Material: \_\_\_\_\_

Grundversion: \_\_\_\_\_

Wirkung: \_\_\_\_\_

PAUSENDES DE – ULTIMA RATIO DUDUM UNIVERSITÄTEN 2.2

ZAUBERSPRUCHLISTE – MAGIE





## RULES

### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIerte MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden

## IMPORTANT

## ! ACHTUNG!

APPROVED

### ANWENDUNG – VORDEFINIerte MAGIE

Nachfolgend ist die zweite Verwendungsweise von Magie aufnotiert. Hier wird nicht improvisiert, sondern einfach nur nach Vorgabe angewendet.

- Der Spieler sucht sich vor Spielbeginn Zauber aus der *Spruchsammlung* (ab Seite 40) aus und notiert diese auf der Zauberspruchliste (siehe Bild linke Seite unten). Das Formular kann über [www.papergames.de](http://www.papergames.de) unter der Rubrik *Spielhilfen* heruntergeladen werden.
- Die Anzahl der memorierten Zaubersprüche errechnet sich aus *Persönlichkeit* x 5 für das laufende Modul. Möchte der Spieler Sprüche tauschen, so kann er dies problemlos vor dem Start der nächsten Sitzung durchführen.
- Steigert der Spieler den Basisblock-Wert *Persönlichkeit* mit Erfahrungspunkten (*Regelwerk*, Seite 94), so erhöht sich auch die Anzahl der verfügbar gehaltenen Zaubersprüche.
- Wenn der Spielercharakter an der Reihe ist, wird der ausgesuchte Spruch genannt und gesprochen.
- Für das Ausweiten der Spruchwirkung und Mehrkosten an Magiepunkten siehe Kasten, *oberhalb*.
- Der Spielleiter modifiziert die Magiepunkte und den Zielwert, sofern die Situation dies erfordert.
- Der Spieler führt dann die Würfelprobe für den ausgesuchten Spruch durch.

### MAGIEZUTATEN

Im Quellenband *Opfer* für die Welt *Talamh* ist eine Systematik vorgestellt, nach der Pflanzen und Pilze zu zauberischen Zwecken verarbeitet und eingesetzt werden können. *Giftpflanzen* (Seite 65), *Heilpflanzen* (Seite 67) und *Pilze* (Seite 82) sind dort jeweils mit Wertungskästen vorgestellt. Im selben Band werden die *Essenzen der Elemente* auf Seite 135 beschrieben. Weitere Zutaten sind den vordefinierten Sprüchen fest zugeordnet.

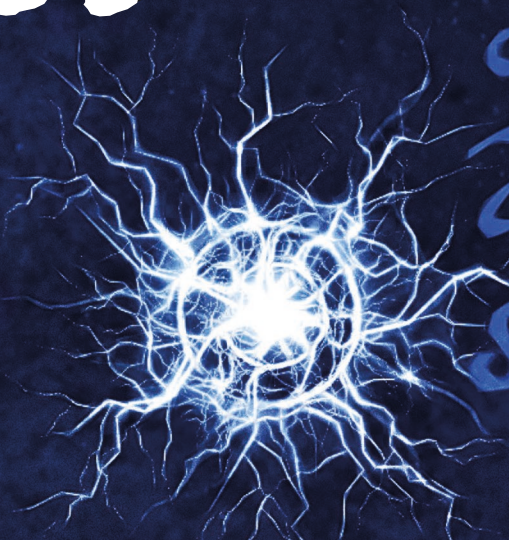
## CHECKLISTE

### VORDEFINIerte MAGIE – ANWENDUNG

- ☛ vor Spielbeginn stellt sich der Spieler seinen Spruchepool zusammen; Anzahl *Persönlichkeit* x 5
- ☛ Sprüche aus dem Pool können zwischen den Sitzungen getauscht werden
- ☛ wird *Persönlichkeit* gesteigert, so erhöhen sich auch die bereitgehaltenen Zaubersprüche im Pool
- ☛ der Spieler sucht sich einen Spruch aus und wirkt seine Magie; Modifikation siehe Kasten *oben*; mehrfache Auswahl gegen MP-Kosten möglich!
- ☛ Modifikation Magiepunkte und Erstellung Zielwert durch Spielleiter/Festwert NSC
- ☛ Würfelprobe des Spielers auf die verzeichneten Basisblock-Werte des Spruchs

APPROVED







Handwritten text in a cursive script, likely a historical manuscript, covering the upper and middle portions of the page. The text is written in a dark ink on a light background.







## ZAUBEREI MIT DER SPRUCHSAMMLUNG

Hier schlummern nun die Sprüche, deren Vielfalt Magieanwender zu gefährlichen Personen macht. Verwendet man die *vordefinierte Magie* werden die Zauberformeln direkt eingesetzt, bei der *freien Magie* dienen sie nur zur Inspiration.

In der beiliegenden *A3-pdf-Datei* sind die Sprüche tabellarisch geordnet, um einen schnellen Zugriff bei guter Kenntnis der Spruchwirkung zu bieten. Alle Formeln sind auf den folgenden Seiten nochmals abgedruckt, allerdings mit einer Wirkungsbeschreibung.

Sollte es zu Unstimmigkeiten über Beschreibungsdefinitionen kommen, gilt: *Der Spielleiter hat immer recht und diskutiert wird erst nach der Sitzung!!!*

## MAGIE UND SPRUCHAUFBAU

Der spruchwirkende Magiekundige entscheidet frei, ob er selbst die Auswirkungen seines Zaubers teilen möchte! Zauberformeln sind in Unterpunkte aufgeteilt:

- **Name des Spruchs:** Bezeichnung der Zauberformel, kann man auch als harmlose Überschrift werten.
- **Basisblock:** Nennung der 2 beteiligten Basisblockwerte, um den Spruch zu sprechen. In der A3-Tabelle ist aus Platzgründen immer nur der Zweite erwähnt. *Persönlichkeit* ist der allgemeingültige Standard!
- **MP-Kosten:** Kosten an Magiepunkten etc., die der Magier zur Ausführung aufwenden muss. Misslingt die Würfelprobe auf den Zielwert, so sind die bereits investierten Punkte verloren.
- **Auslöser:** Während des Wirkens muss der Zauberer die magischen Kräften nach seinen Wünschen lenken. Es gibt 4 Methoden dies zu tun: mit *Gedanken*, *Gesten*, *Worten* oder *Gesang*.
  - **Gedanke:** Die Hauptlast liegt im mentalen Formulieren des Spruchs. Hände und Mund sind dabei kaum bis gar nicht beteiligt.
  - **Geste:** Ein komplizierte Abfolge von Finger- und Handbewegungen bringen die magische Formel auf ihren vorbestimmten Pfad.
  - **Wort:** Der Zauberspruch wird auf rein verbalem Weg intoniert und ausgelöst.
  - **Gesang:** Das Zauberland wird durch klares Singen mit Instrumentalbegleitung auf den Weg gebracht.
- **Zauberdauer:** Benötigte Zeit, um die gewirkte Magie auf den Weg zu bringen. Beim Eintrag „*sofort*“ agiert der Magier in der Reihenfolge seiner *Tagesform*.



- **Wirkdauer:** Zeitstrecke, in der der Spruch aktiv ist. Beim Eintrag „*Kampfrunde*“ sind dies 10 Sekunden.
- **Reichweite:** Räumlicher Bereich, in dem die Magie ausgeführt werden kann.
- **Zielwert:** Der Zielwert beschreibt die Schwierigkeit einer körperlichen oder geistigen Aufgabe, die die Charaktere und NSC (*Nichtspielercharaktere*) in der Spielwelt bewältigen müssen. Man verwendet entweder die notierte Zahlenvorgabe des Spruchs oder den Verteidigungswert aus dem NSC-Wertungskasten.
- **Material:** Dinge, die zum Auslösen des Spruchs gebraucht werden. In der Regel werden diese Stücke dabei aufgelöst, verschwinden etc.
- **Grundversion:** Spruchteile, die mit einem zusätzlichen Magiepunkteinsatz verstärkt werden können. Dazu bitte den Kasten *MP-Mehrkosten Spruchwirkung* konsultieren. Die dort abgebildeten Werte sind Beispiele und sollen lediglich die Steigerungsschritte aufzeigen. *Keine Steigerung* bei Eintrag „*kein*“!
- **Codex:** Seitenverweis aus der A3-Tabelle zur eigentlichen Zauberformel im vorliegenden Buch.
- **Wirkung:** Hier werden die spieltechnischen Auswirkungen zum gewählten Zauberspruch ausgebreitet.





## Achtung

Die Namen der Zaubersprüche und Lieder, können vom Spielleiter, für gegenwärtige und zukünftige Settings, abgeändert werden. Die Wirkung bleibt gleich!

„Geduld ist nicht gerade meine Stärke.“

Alrik Ingolfsson – Magier



## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

### ALCHEMIE DER HOHEN MEISTER

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 4 MP + 1 Punkt Tagesform  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25  
**Material:** kein  
**Grundversion:** 10 wandelbare Substanzen  
**Wirkung:** Der Magier nutzt alchemistisches Wissen und Material, um Salze, Essenzen oder andere Substanzen seiner Wahl aufzubrechen, umzuwandeln und herzustellen. Unterstützungsspruch für die Laborarbeit der Alchemisten.



### ALCHEMIE DES GESELLEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20  
**Material:** kein  
**Grundversion:** 2 wandelbare Substanzen  
**Wirkung:** Der Magier nutzt alchemistisches Wissen und Material, um Salze, Essenzen oder andere Substanzen seiner Wahl aufzubrechen, umzuwandeln und herzustellen. Unterstützungsspruch für die Laborarbeit der Alchemisten.



### BEFESTIGUNG VON STOFFEN UND DINGEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden  
**Wirkdauer:** 24 Stunden  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 15  
**Material:** kein  
**Grundversion:** 1 Gegenstand  
**Wirkung:** Ein beliebiger Gegenstand kann mit diesem Spruch an der Decke, dem Boden, der Wand oder einem anderen Gegenstand stabil befestigt werden. Nach 24 Stunden fällt er herab, ohne jegliche Spuren zu hinterlassen. Mit physischer Gewalt ist das Objekt nur von der vom Magier gewählten Position zu entfernen, wenn es zerstört oder aus dem Untergrund herausgebrochen wird. Eine Ablösung vor der Zeit ist mit dem vorzeitigen Beenden des eigenen Spruchs oder dem Wirken der Formel *Bannspruch der Altvorderen* (siehe Seite 114) zu erreichen.



### ERWÄRMEN DER TIEGEL

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 10  
**Material:** kein  
**Grundversion:** 1 Tiegel  
**Wirkung:** Die Arbeitsgeräte im Labor müssen in der Regel schnell erhitzt werden, um empfindliche oder instabile Substanzen zu schützen. Sollten alle Brennerplätze im Alchemielabor besetzt sein, so kann der genutzte Tiegel auch auf magischem Weg erwärmt werden. Unterstützungsspruch für die Laborarbeit der Alchemisten.







### PORTIONIEREN DER ELEMENTE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 1 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 10  
**Material:** kein  
**Grundversion:** 1 Element  
**Wirkung:** Teilt eine kleine Zutatenmenge ab, dessen Gewicht der Wissenschaftler, aufgrund des Versuchsaufbaus, vorher memoriert hat. Unterstützungsspruch für die Laborarbeit der Alchemisten.



### TRENNEN DER LEGIERUNGEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 10  
**Material:** kein  
**Grundversion:** 1 Legierung  
**Wirkung:** Spaltet die metallene Legierung eines misslungenen Werkstücks in die ursprünglichen Komponenten auf. Unterstützungsspruch für die Laborarbeit der Alchemisten.  
 Leider ist es möglich, mit dem Spruch Schabernack zu treiben oder sogar kriminelle Handlungen zu unterstützen. Schließsysteme oder Waffen bestehen zu einem großen Teil aus Metalllegierungen. Die Formel ist mit ihren komplizierten Gesten zwar nicht für einen Kampf ausgelegt, aber sie funktioniert tadellos.



### TRENNEN DER ZUTATEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 10  
**Material:** kein  
**Grundversion:** 2 Zutaten  
**Wirkung:** Trennt bereits vermischte Versuchszutaten wieder sauber in stofflich unterschiedliche Gruppen auf. Unterstützungsspruch für die Laborarbeit der Alchemisten.



### ZEITMESSUNG DER FEINEN ART

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 10  
**Material:** kein  
**Grundversion:** 30 Sekunden  
**Wirkung:** Ermöglicht eine Zeitmessung einer sehr kurzen Versuchsfrist, die beispielsweise aufgrund Hitzeeinwirkung genau eingehalten werden muss. Unterstützungsspruch für die Laborarbeit der Alchemisten.



### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIerte MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



# BARDENMAGIE

## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

### ARIE DER KAMPFESLUST

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gesang  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 20 Sekunden  
**Reichweite:** 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tierzahn  
**Grundversion:** 20 Sekunden, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um zauberische Wirkung zu erzeugen, muss 1 Blas- oder Saiteninstrument mindestens für 1 Kampfrunde gespielt und dazu gesungen werden. Die Zuhörer überfällt das dringende Gefühl ihre brutale Körperkraft und ihre heldenhafte Geschicklichkeit in offener Feldschlacht zu beweisen. Sollte gerade kein solches Gemetzel stattfinden, so genügt beispielsweise auch eine Kneipenschlägerei. Jeder aktive Zuhörer im Wirkungskreis, erhält für 20 Sekunden einen Bonus von +1 auf den Basisblockwert *Physis*. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Liedwirkung zu kommen.



### ARIE DES HELDENMUTS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gesang  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 20 Sekunden  
**Reichweite:** 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tierzahn  
**Grundversion:** 20 Sekunden, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um zauberische Wirkung zu erzeugen, muss 1 Blas- oder Saiteninstrument mindestens für 1 Kampfrunde gespielt und dazu gesungen werden. Die Zuhörer sind die Helden ihrer Zeit und werden nun endlich epische Taten vollbringen, die in langen Liedern besungen werden. Jeder aktive Zuhörer im Wirkungskreis, erhält für 20 Sekunden einen Bonus von +1 auf den Basisblockwert *Kampf*. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Liedwirkung zu kommen.



### ARIE DES WAGEMUTS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gesang  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 20 Sekunden  
**Reichweite:** 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tierzahn  
**Grundversion:** 20 Sekunden, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um zauberische Wirkung zu erzeugen, muss 1 Blas- oder Saiteninstrument mindestens für 1 Kampfrunde gespielt und dazu gesungen werden. Die Zuhörer wissen um ihre ausgeprägte Findigkeit. Nun können alle schwierigen Erledigungen angepackt und bewältigt werden! Jeder aktive Zuhörer im Wirkungskreis, erhält für 20 Sekunden einen Bonus von +1 auf den Basisblockwert *Alles Andere*. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Liedwirkung zu kommen.



### GASSENHAUER DER FRÖHLICHKEIT

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gesang  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 1 Stunde  
**Reichweite:** 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Lederriemen  
**Grundversion:** 1 Stunde, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um zauberische Wirkung zu erzeugen, muss 1 Blas- oder Saiteninstrument mindestens für 1 Kampfrunde gespielt und dazu gesungen werden. Alle schwarzen Gedanken werden von den wirbelnden Noten fortgespült. Alles ist leicht und heiter. Jeder Scherz ein guter Witz. Gutmütigkeit und Frohsinn fließt in alle Handlungen ein. Die Wirkung verfliegt langsam nach dem Ende der Wirkdauer über einen Zeitraum von 1 Stunde.







### GASSENHAUER DER TANZLUST

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gesang  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 10 Minuten  
**Reichweite:** 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Lederriemen  
**Grundversion:** 10 Minuten, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um zauberische Wirkung zu erzeugen, muss 1 Blas- oder Saiteninstrument mindestens für 1 Kampfrunde gespielt und dazu gesungen werden. Der Rhythmus zieht und zerrt an den Beinen. Egal ob in Rüstung oder Unterkleidung, es muss jetzt getanzt werden! Die Tonfolgen sind unwiderstehlich. Die Wirkung verfliegt langsam nach dem Ende der Wirkdauer über einen Zeitraum von 20 Minuten.



### GESANG DER TÜCKISCHEN SCHALLWELLE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gesang  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Stück Wachs oder Talg  
**Grundversion:** 1W6 TP, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um zauberische Wirkung zu erzeugen, muss 1 Blas- oder Saiteninstrument mindestens für 1 Kampfrunde gespielt und dazu gesungen werden. Die grausamen Mißtöne erschüttern das Innenohr der Zuhörer. 1W6 TP Schaden mit Ohrenschmerzen und Gleichgewichtsproblemen sind die Folge. Alle Betroffenen leiden noch 2 weitere Kampfrunden an erheblichen Störungen des Gleichgewichtssinns, können aber normale Verteidigungswürfe zum Selbstschutz durchführen.



### HYMNE DES BEFEHLS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gesang  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 1 Minute  
**Reichweite:** 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Kieselsteinsplitter  
**Grundversion:** 1 Minute, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um zauberische Wirkung zu erzeugen, muss 1 Blas- oder Saiteninstrument mindestens für 1 Kampfrunde gespielt und dazu gesungen werden. Das Zaubersong zwingt alle Zuhörer zu der von dem Spielmann gewählten Verhaltensweise. Eine Selbstgefährdung oder ein mutwilliger Freitod kann vom Musikanten aber nicht befohlen werden. Nach Ende der Wirkdauer klärt sich der Sinn wieder.



### HYMNE DES GEWALTIGEN ZORNS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gesang  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 1 Minute  
**Reichweite:** 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Kieselsteinsplitter  
**Grundversion:** 1 Minute, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um zauberische Wirkung zu erzeugen, muss 1 Blas- oder Saiteninstrument mindestens für 1 Kampfrunde gespielt und dazu gesungen werden. Hader, Unmut und Zorn bemächtigen sich der Zuhörer und lassen die Atmosphäre schnell brodeln. Handgreiflichkeiten lassen sich nicht ausschließen! Die Stimmung kühlt nach dem Ende der Wirkdauer innerhalb von 5 Minuten wieder merklich ab.



### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIerte MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



# BARDENMAGIE

## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

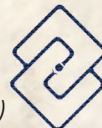
### HYMNE DES RATTENFÄNGERS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Gesang  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 30 Minuten  
**Reichweite:** 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Kieselsteinsplitter  
**Grundversion:** 30 Minuten, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um zauberische Wirkung zu erzeugen, muss 1 Blas- oder Saiteninstrument mindestens für 1 Kampfrunde gespielt und dazu gesungen werden. Alle NSC-Kreaturen mit einem Wissenswert von 13 oder weniger folgen verzückt den Tönen der Musik und nähern sich friedlich der Tonquelle. Sobald die Wirkdauer endet, sind die angelockten Lebewesen wieder Herr ihrer Sinne.



### KLÄNGE DER ABGRUNDTIEFEN ANGST

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gesang  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 10 Minuten  
**Reichweite:** 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 schwarze Feder  
**Grundversion:** 10 Minuten, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um zauberische Wirkung zu erzeugen, muss 1 Blas- oder Saiteninstrument mindestens für 1 Kampfrunde gespielt und dazu gesungen werden. Die Zuhörer werden aufgrund der Musik mit ihren tiefsten Ängsten konfrontiert. Die inneren Bilder lassen sie panikartig fliehen. Nach ungefähr 10 Minuten verblassen die Eindrücke und die Lebewesen können ihre hektische Atmung wieder normalisieren.



### KLÄNGE DER ABLENKUNG

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gesang  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 10 Minuten  
**Reichweite:** 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 schwarze Feder  
**Grundversion:** 10 Minuten, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um zauberische Wirkung zu erzeugen, muss 1 Blas- oder Saiteninstrument mindestens für 1 Kampfrunde gespielt und dazu gesungen werden. Die Zuhörer versinken in tiefen Grübeleien und sind für unauffällige Umgebungsreize nicht mehr besonders empfindlich. Nach ungefähr 10 Minuten verblassen die existenziellen Gedankengänge und die Wahrnehmung normalisiert sich zügig. Kämpfe, Explosionen, Schreie oder der große Raubzug in der zu bewachenden Schatzkammer zählen nicht zu den harmlosen Eindrücken und erwecken die Grübler sofort aus ihrem abwesenden Zustand.



### KLÄNGE DER TRAUER

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gesang  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 10 Minuten  
**Reichweite:** 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 schwarze Feder  
**Grundversion:** 10 Minuten, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um zauberische Wirkung zu erzeugen, muss 1 Blas- oder Saiteninstrument mindestens für 1 Kampfrunde gespielt und dazu gesungen werden. Die Zuhörer verfallen bei der Melodie in eine umfassende Traurigkeit und empfindsame Naturen beginnen haltlos zu weinen. Laute Geräusche, schnelle Bewegungen oder 10 verstrichene Minuten bringen die Trauernden schnell wieder in die Realität zurück.





## KLÄNGE DER EINSCHÜCHTERUNG

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gesang  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 20 Sekunden  
**Reichweite:** 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 schwarze Feder  
**Grundversion:** 20 Sekunden, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um zauberische Wirkung zu erzeugen, muss 1 Blas- oder Saiteninstrument mindestens für 1 Kampfrunde gespielt und dazu gesungen werden. Jeder Zuhörer im Wirkungskreis erscheint verzagt und eingeschüchtert. Charaktere erhalten für 20 Sekunden einen Bonus von -1 auf den Basisblockwert *Kampf* wenn der Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) misslungen ist. NSC mit Wertungskasten verfügen nur noch über einen um 5 Punkte abgesenkten Angriffswert.



## KLÄNGE DES ALBTRAUMS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gesang  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 4 Stunden  
**Reichweite:** 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 schwarze Feder  
**Grundversion:** 4 Stunden, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um zauberische Wirkung zu erzeugen, muss 1 Blas- oder Saiteninstrument mindestens für 1 Kampfrunde gespielt und dazu gesungen werden. Der Nachtschlaf aller Zuhörer im Wirkungskreis wird durch tiefe Ängste, grauenvolle Bilder und Erlebnisse heimgesucht. Sie erwachen am Morgen schweißgebadet und starten mit -2 *Tagesformpunkten* in den Tag. Minimumwert kann dabei 0 Punkte Tagesform sein.



## LIED DER NACHT

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gesang  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 2 Stunden  
**Reichweite:** 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 weiße Feder  
**Grundversion:** 2 Stunden, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um zauberische Wirkung zu erzeugen, muss 1 Blas- oder Saiteninstrument mindestens für 1 Kampfrunde gespielt und dazu gesungen werden. Alle nachtaktiven NSC-Kreaturen mit einem Wissenswert von 15 oder weniger halten einen respektvollen Abstand zu der Quelle der Musik ein (*Wirkdauer*).



## LIED DES MORGENS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gesang  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 2 Stunden  
**Reichweite:** 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 weiße Feder  
**Grundversion:** 2 Stunden, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um zauberische Wirkung zu erzeugen, muss 1 Blas- oder Saiteninstrument mindestens für 1 Kampfrunde gespielt und dazu gesungen werden. Alle tagaktiven NSC-Kreaturen mit einem Wissenswert von 15 oder weniger halten einen respektvollen Abstand zu der Quelle der Musik ein (*Wirkdauer*).



## MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIerte MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m <sup>3</sup> )	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



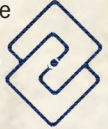
### LIED DES TRAUMLOSEN SCHLAFES

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gesang  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfunde*)  
**Wirkdauer:** 8 Stunden  
**Reichweite:** 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 weiße Feder  
**Grundversion:** 8 Stunden, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um zauberische Wirkung zu erzeugen, muss 1 Blas- oder Saiteninstrument mindestens für 1 Kampfunde gespielt und dazu gesungen werden. Die Zuhörer fallen in einen langen und erholsamen Schlaf, der nicht durch böse Träume gestört wird. Ein Erwecken aus der Ruhephase, mittels Schütteln oder Rufen, ist jederzeit möglich. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Liedwirkung zu kommen.



### MELODIE DER LASTENDEN STILLE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gesang  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfunde*)  
**Wirkdauer:** 10 Minuten  
**Reichweite:** 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Kieselsteinsplitter  
**Grundversion:** 10 Minuten, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um zauberische Wirkung zu erzeugen, muss 1 Blas- oder Saiteninstrument mindestens für 1 Kampfunde gespielt und dazu gesungen werden. Jegliche Geräuscentwicklung wird in dem Wirkungsbereich 10 Minuten lang magisch unterdrückt und es dringt auch nichts Hörbares nach außen. Die Musik und der Gesang während der einleitenden Zauberphase sind allerdings gut vernehmbar.



### MELODIE DER SANFTHEIT

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gesang  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfunde*)  
**Wirkdauer:** 10 Minuten  
**Reichweite:** 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Kieselsteinsplitter  
**Grundversion:** 10 Minuten, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um zauberische Wirkung zu erzeugen, muss 1 Blas- oder Saiteninstrument mindestens für 1 Kampfunde gespielt und dazu gesungen werden. Die Zuhörer fühlen eine reuige, gütige und mitleidvolle Grundstimmung in sich aufsteigen. Sehr empfindsame Naturen bekommen vor Rührung feuchtglänzende Augen. Laute Geräusche, schnelle Bewegungen oder 10 verstrichene Minuten holen die besänftigten Personen schnell wieder in die Realität zurück.



### MELODIE DER VERWIRRUNG

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gesang  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfunde*)  
**Wirkdauer:** 20 Sekunden  
**Reichweite:** 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Kieselsteinsplitter  
**Grundversion:** 20 Sekunden, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um zauberische Wirkung zu erzeugen, muss 1 Blas- oder Saiteninstrument mindestens für 1 Kampfunde gespielt und dazu gesungen werden. Die Zuhörer sind plötzlich absolut verwirrt und völlig ahnungslos, was sie hier machen oder warum sie überhaupt vor Ort sind. Alle Angriffe werden sofort gestoppt, nötige Verteidigungswürfe (*Persönlichkeit/Physis*) werden aber durchgeführt. Nach Ablauf der 2 Kampfunden klärt sich der Sinn der Betroffenen schlagartig wieder.





### MELODIE DES EWIGEN VERGESSENS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gesang  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Kieselsteinsplitter  
**Grundversion:** 1 Stunde Erinnerung, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um zauberische Wirkung zu erzeugen, muss 1 Blas- oder Saiteninstrument mindestens für 1 Kampfrunde gespielt und dazu gesungen werden. Die Zuhörer vergessen alle Ereignisse oder erhaltene Informationen, die sich im Laufe der letzten Stunde zugetragen oder die sie in dieser Zeit erfahren haben. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Liedwirkung zu kommen.



### MELODIE DES UNTOTENBANNS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Gesang  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Kieselsteinsplitter, 1 weiße Feder  
**Grundversion:** 1 Wesen/Ort, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um zauberische Wirkung zu erzeugen, muss 1 Blas- oder Saiteninstrument mindestens für 1 Kampfrunde gespielt und dazu gesungen werden. Das Zaubersong bannt den magischen Lebensfunken eines Untoten oder bösen Geistes und zwingt diesen zurück in die graue Zwischenwelt. Auch die Reinigung eines besessenen Ortes ist mit der Melodie möglich. Es bleiben nur die zerfallenden Überreste der Kreatur und etwas magisches Ektoplasma übrig, das jedoch ziemlich schnell verdunstet.



### MINNESANG DER VERFÜHRUNG

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gesang  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 1 Stunde  
**Reichweite:** 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Urin oder Körpersekret  
**Grundversion:** 1 Stunde, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um zauberische Wirkung zu erzeugen, muss 1 Blas- oder Saiteninstrument mindestens für 1 Kampfrunde gespielt und dazu gesungen werden. Euphorisierendes Liedstück, das die verborgenen Triebfedern der Fortpflanzung anspricht. Egal welches Geschlecht, die animalischen Bereiche der Paarung stehen 1 Stunde lang in Flammen. Der *Spielleiter* flechtet den weiteren Verlauf in seine Handlung ein.



### MINNESANG DER WAHREN LIEBE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gesang  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 1 Stunde / permanent  
**Reichweite:** 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Urin oder Körpersekret  
**Grundversion:** 1 Stunde, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um zauberische Wirkung zu erzeugen, muss 1 Blas- oder Saiteninstrument mindestens für 1 Kampfrunde gespielt und dazu gesungen werden. Dieser Minnegesang schlägt der wahren Liebe eine Bresche ins pralle Leben. Das Eheanbahnungslied muss mindestens an 3 aufeinanderfolgenden Tagen im Beisein der Möchtegernliebenden erfolgreich intoniert werden. Danach kann der *Spielleiter* das Aufgebot und die rauschenden Hochzeitsfeierlichkeiten in seine liebestolle Handlung integrieren.



### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIerte MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raumbaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



# BARDENMAGIE

## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

### MINNESANG DES LIEBESWAHNS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gesang  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 8 Stunden  
**Reichweite:** 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Urin oder Körpersekret  
**Grundversion:** 8 Stunden, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um zauberische Wirkung zu erzeugen, muss 1 Blas- oder Saiteninstrument mindestens für 1 Kampfrunde gespielt und dazu gesungen werden. Kreaturen, gleich welcher Art oder Geschlecht, die im Wirkungskreis des Zaubersongs stehen und sich nicht erfolgreich gegen die magische Einwirkung wehren können, haben sich für die Dauer von 8 Stunden rettungslos ineinander verliebt. Die unschönen Szenen, die jetzt wahrscheinlich folgen, liegen, wie schon so oft, in der kundigen Hand des *Spielleiters* ...



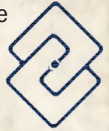
### WEISE DER HEILUNG

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gesang  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Blumenblüte  
**Grundversion:** 1W6 TP, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um zauberische Wirkung zu erzeugen, muss 1 Blas- oder Saiteninstrument mindestens für 1 Kampfrunde gespielt und dazu gesungen werden. Die Wunden der Zuhörer schließen sich und das verletzte Gewebe heilt mit minimalem Narbengewebe. In der Wirkdauer werden 1W6 TP regeneriert. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Liedwirkung zu kommen.



### WEISE DER BERUHIGUNG

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gesang  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 1 Stunde  
**Reichweite:** 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Blumenblüte  
**Grundversion:** 1 Stunde, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um zauberische Wirkung zu erzeugen, muss 1 Blas- oder Saiteninstrument mindestens für 1 Kampfrunde gespielt und dazu gesungen werden. Aufregung, Stress und Todesangst gehören einer anderen Ebene an, sobald die Töne die Herrschaft an sich ziehen. Nur Zufriedenheit und Seelenfrieden dominieren nun die gesamte Gedankenwelt. Es gibt nichts mehr, was Beunruhigend wirken könnte. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Liedwirkung zu kommen.



### WEISE DES WACHSTUMS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gesang  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 24 Stunden  
**Reichweite:** 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Blumenblüte  
**Grundversion:** 24 Stunden, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um zauberische Wirkung zu erzeugen, muss 1 Blas- oder Saiteninstrument mindestens für 1 Kampfrunde gespielt und dazu gesungen werden. Die Bäume, Sträucher, Gräser und Nutzpflanzen im Wirkungskreis scheinen bei den Tönen des Liedes zu erzittern und beginnen zu wachsen. Die Entwicklung eines ganzen Monats vollzieht sich in 24 Stunden.







## MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIerte MAGIE

**Anzahl (Personen, Gegenstand)**  
**Entfernung/Flächenmaße**  
**Gewicht**  
**Raummaße (m³)**  
**Schadenswürfel/Heilungswürfel**  
**Zeitintervall**

**Grundversion**  
 1 Person/Stück  
 2 Meter/Radius  
 10 Kilogramm  
 1 Kubikmeter  
 1W6  
 10 Sekunden

**+ 1 MP**  
 2 Personen/Stück  
 3 Meter/Radius  
 20 Kilogramm  
 2 Kubikmeter  
 2W6  
 20 Sekunden

**+ 2 MP**  
 3 Personen/Stück  
 4 Meter/Radius  
 30 Kilogramm  
 3 Kubikmeter  
 3W6  
 30 Sekunden

**+ 3 MP**  
 4 Personen/Stück  
 5 Meter/Radius  
 40 Kilogramm  
 4 Kubikmeter  
 4W6  
 40 Sekunden



# BESCHWÖRUNGSMAGIE

## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

### KONTROLLE BESCHWORENER WESEN

Der Beschwörer hat zwei Möglichkeiten, beschworene Wesenheiten oder Geister unter seinem Befehl zu halten. Generell kann man dazu *Magiepunkte (MP)* oder *Sklavenzeichen* nutzen. Da Magiepunkte immer knapp sind, ist ein Sklavenzeichen für einen viel beschäftigten Beschwörer eine pragmatische Alternative.

#### SKLAVENZEICHEN

Diese unheiligen Embleme oder Schriftformeln werden dem beschworenen Wesen oder dem Geistgefäß während der Zeremonie ins ektoplasmatische Fleisch gebrannt. Sie nutzen sich mit der Zeit und durch jede erfüllte Dienstleistung etwas mehr ab. Sobald das Zeichen sichtbar abgenutzt oder rissig ist, sollte man das Geschöpf auf seine Ebene entlassen, da ansonsten der rachsüchtige und übellaunige Dämon seine Freiheit erlangt. Der Spielleiter entscheidet, wann ein Sklavenzeichen erheblich verschlissen ist und zu brechen droht. In der Regel ist ein Sklavenzeichen aus einer Legierung von Blei, Bronze und Eisen gefertigt.

Zu beschwörende Kreaturen findet man in reichlicher Auswahl im *Talamh-Quellenband Opfer*.

- **Sklavenrunen:** Zeichen eines Pentagramms.
- **Sklavenformel:** Das ausgeschriebene Wort *Sklave* in verschiedenen Runen- oder Zauberschriftarten.



Klassische Sklavenrunen

3 Beispiele einer geschriebenen Sklavenformel aus unterschiedlichen Alphabeten



YHHTFNM

3900

Ebene einer  
höllenartigen  
Zwischenwelt

### BESCHWÖRUNG AUF DEN INNEREN ZIRKELN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 5 MP, 1 MP je Stunde/Wesen oder Sklavenzeichen für Kontrolle Wort  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** 1W6 Minuten  
**Wirkdauer:** Kontrolle beliebig (*MP oder Sklavenzeichen nötig*)



**Reichweite:** Wesen im Beschwörungskreis  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Erdessenz, 1 Stück Fingernagel des Zaubernenden  
**Grundversion:** 1 Wesen aus der Zwischenwelt

**Wirkung:** Während einer Evokation kann magische, dämonische oder göttliche Macht von anderen Ebenen angerufen und in die für Menschen sichtbare Welt herbeigezwungen werden. Dabei sind traditionell verschiedene Vorgehensweisen möglich, wie die mittelalterliche Mönchsmedizin bis zu Beschwörungskreisen aus Kreide, Salzen, Metallen etc. Die westlich-okkultistisch ausgeprägte Richtung arbeitet mit Schutzkreisen, in die Elementarwesen, Götter, Engel, Geister oder Dämonen beschworen werden, um über diese eine Kontrolle ausüben zu können. Exorzismus ist eine religiöse Praxis, die das gegenteilige Hinausbeschwören von Wesen aus Menschen, Tieren, Dingen oder Orten zum Inhalt hat. Fernöstlicher Mystizismus wirkt dagegen über Meditationsriten und Gedankenkraft. Beschwörungen können ebenfalls in Form von Naturmagie, Schamanismus oder Voodoo ausgeführt werden.

Diese Beschwörungsformel ist der Klassiker mit dem Wesenheiten aus anderen Welten oder Ebenen herbeigezwungen werden. Nach dem Ritual kann die Kreatur gefahrlos aus dem Beschwörungskreis gelassen werden. Für die Wesenskontrolle werden nun *MP* oder ein *Sklavenzeichen* benötigt. Das willentliche Brechen der Kontrolle schickt die/das Wesen zurück in seine Ebene oder Zwischenwelt.

Beschworene Wesen von anderen Ebenen, an gewisse Orte gebundene Geister und magisch belebte Objekte sind grundsätzlich in neuzeitlichen Settings für komplexe technische/elektronische Apparaturen genauso unbekömmlich wie der gemeine Magier selbst (*siehe Magie und Maschinen, Seite 10*).





### BESCHWÖRUNG DER ERDENMUTTER-BLUTBANDE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** 1W6 Minuten  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Magier im Beschwörungskreis, Wesen in Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Erdessenz, 1 Tropfen Blut des Zaubernenden, 1 Tropfen Blut des Wesens

**Grundversion:** 1 Wesen aus der Umgebung  
**Wirkung:** Der Zaubernde erschafft mit dem Ritual ein Blutband zwischen einem Wesen und seiner Seele. Das ausgewählte Wesen darf nur semiintelligent (*maximal Wissenswert von 15*) sein. Das gewobene Blutband wird nur durch den Tod eines Partners aufgelöst. Ein Magier darf bis zu 3 Vertraute mit dem Blutband an sich binden.

Der so kreierte Vertraute kann mit dem Magier telepathisch kommunizieren, einfachen Weisungen folgen und wird bis zum Tode kämpfen, um seinen Herrn zu verteidigen. Während der Bildung der Blutsbande verbleibt der Zauberer in Trance im Beschwörungskreis. Wird ein Angriff auf den Beschwörer ausgeführt oder der Kreis von außen zerstört, so bricht die Kontrolle und der Magier ist für die aktuelle Kampfunde wehrlos. Das Wesen wird den Magier in diesem Fall bis zum Tod einer Partei attackieren.



### BESCHWÖRUNG DER ERDENMUTTER-TIERKONTROLLE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 5 MP  
 1 MP je Stunde/Tier für Kontrolle  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** 1W6 Minuten  
**Wirkdauer:** Kontrolle beliebig (*MP nötig*)  
**Reichweite:** Magier im Beschwörungskreis, Tier in Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Erdessenz, 1 Haar des Zaubernenden  
**Grundversion:** 1 Tier aus der Umgebung  
**Wirkung:** Der Beschwörer übernimmt bei dem Ritual die vollständige Kontrolle eines Tieres. Er sieht durch dessen Augen, kann Kämpfe ausführen und steuert es durch Gedankenkraft. Während der Zeit der gedanklichen Übernahme verbleibt der Körper in Trance im Beschwörungskreis. Wird ein Angriff auf den Beschwörer ausgeführt oder der Kreis von außen zerstört, so bricht die Gedankenkontrolle und der Magier ist für die aktuelle Kampfunde wehrlos. Das bis dahin gesteuerte Tier flieht panisch außer Sicht.



### BESCHWÖRUNG DES ALLSEHENDEN AUGES

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 5 MP  
 1 MP je Stunde/Auge für Kontrolle  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** 1W6 Minuten  
**Wirkdauer:** Kontrolle beliebig (*MP nötig*)  
**Reichweite:** Magier im Beschwörungskreis, Auge bis zu 6 Kilometer Entfernung  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Luftessenz, 1 Haar des Zaubernenden  
**Grundversion:** 1 Auge, 6 Kilometer  
**Wirkung:** Der Beschwörer ruft einen minderen, luftgebundenen Geist, der für ihn die weitere Umgebung (*6 Kilometer*) ausspähen kann. Das mental verbundene Auge ist nur schemenhaft und schwächlich (*2 TP*). Das willentliche Brechen der Kontrolle schickt das Wesen zurück in seine Ebene/Zwischenwelt.



### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERTE MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden





## BESCHWÖRUNG DES DIENENDEN GOLEMS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** 1W6 Minuten  
**Wirkdauer:** Sklavenzeichen  
**Reichweite:** Gefäß/Objekt im Beschwörungskreis  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Erdessenz,  
 1 Tropfen Luftessenz,  
 1 Tropfen Feueressenz,  
 1 Tropfen Wasseressenz,  
 1 Tropfen Blut des Zaubernden,  
 1 Objekt als Gefäß (*bleibt erhalten*)



**Grundversion:** Versklavung eines Geistes  
**Wirkung:** Das Beschwörungsritual bindet einen Geist aus der Zwischenwelt mit einem Sklavenzeichen in ein Objekt. Er belebt dieses und führt alle Befehle des Zaubers aus. Ist das Objekt beweglich und groß genug, so kann der Geist auch für den magischen Befehlshaber kämpfen. Die Spielwerte werden dem *Quellenband Opfer, Seite 20* entnommen. Der Geist bleibt an das Objekt gebunden, bis der Zaubernde das Sklavenzeichen willentlich bricht oder ein Segen darauf gezaubert wird. Die maximale magische Wirkung ist auf 500 Jahre Zeitdauer ausgelegt (*Material*).

## BESCHWÖRUNG DES DÄMONISCHEN DIENERS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** 1W6 Minuten  
**Wirkdauer:** Sklavenzeichen  
**Reichweite:** Dämon im Beschwörungskreis  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Feueressenz,  
 1 Stück Fingernagel des Zaubers  
**Grundversion:** 1 Sklavendämon



**Wirkung:** Das Beschwörungsritual bindet eine dämonische Kreatur aus der Zwischenwelt mit einem Sklavenzeichen an einen Magiekundigen. Die Spielwerte werden dem *Talamh-Quellenband Opfer, Seite 40* entnommen. Der Dämon bleibt gebunden, bis der Zaubernde das Sklavenzeichen willentlich bricht, das Zeichen keine Wirksamkeit mehr hat oder ein Segen darauf gezaubert wird. Ein Beschwörer kann maximal 2 Dämonendiener gleichzeitig an sich binden.



# BESCHWÖRUNGSMAGIE

## BESCHWÖRUNG DES KONSTRUKTS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** 1W6 Minuten  
**Wirkdauer:** Sklavenzeichen  
**Reichweite:** Konstrukt im Beschwörungskreis  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Erdessenz,  
 1 Tropfen Luftessenz,  
 1 Tropfen Feueressenz,  
 1 Tropfen Wasseressenz,  
 1 Tropfen Blut des Zaubernenden,



**Grundversion:** 1 Konstrukt

**Wirkung:** Das Beschwörungsritual bindet ein magisch erschaffenes Konstrukt mit einem Sklavenzeichen an einen Magiekundigen. Die unterschiedlichen Arten und Spielwerte werden dem *Talamh-Quellenband Opfer*, ab Seite 26 entnommen. Das Wesen bleibt gebunden, bis der Zaubernde das Sklavenzeichen willentlich bricht, das Zeichen keine Wirksamkeit mehr hat oder ein Segen darauf gezaubert wird. Ein Beschwörer kann maximal 2 Konstrukte gleichzeitig an sich binden.

## BESCHWÖRUNG DES REINIGENDEN EXORZISMUS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** 1W6 Minuten  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Magier im Beschwörungskreis  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Erdessenz,  
 1 Tropfen Luftessenz,  
 1 Tropfen Feueressenz,  
 1 Tropfen Wasseressenz,  
 1 Quarzsplitter



**Grundversion:** 1 Platz oder Wesen

**Wirkung:** Das Ritual des Exorzismus reinigt die nähere Umgebung (*Spielleiter*) von allen Einflüssen. Dabei ist es egal, ob diese Plätze etc. guter oder böser Natur sind. Es bleibt nach der Anrufung lediglich ein neutral gefärbter Ort zurück. Anwesende oder dort gebundene Kreaturen werden ausgetrieben und auf ihre Herkunftsebenen zurückgeworfen.

## BESCHWÖRUNGSBRECHER DER OUDOUN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** Kampfunde  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Kristallsplitter  
**Grundversion:** 12 Meter, 1 Beschwörungskreis



**Wirkung:** Der Zauber erzeugt eine feine Spalte im Boden, die einem unaufmerksamen Beobachter durchaus entgehen kann. Wird der ungefähr 12 Meter lange und wenige Millimeter breite Riss durch einen aktiven Beschwörungskreis gelegt, so kann die investierte magische Energie oder das beschworene Wesen entweichen. Das Ausmaß der Katastrophe liegt im Ermessen des Spielers.

## ERSCHAFFUNG EINES MAGISCHEN VERBÜNDETEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 10 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** 24 Stunden  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Verbündeter im Beschwörungskreis  
**Zielwert:** 25 oder Zielwert Spielleiter  
**Material:** 2 Punkte Tagesform,  
 1 Tropfen Blut des Zaubernenden,  
 Zutaten (*Spielleiter und Spieler*)



**Grundversion:** kein

**Wirkung:** Mit dieser Formel wird eine magische Kreatur erschaffen und an eine bestimmte Person gebunden. Aussehen, Art und Zutaten werden vorher von Spieler und Spielleiter festgelegt. NSC-Spielwerte finden sich im *Talamh-Quellenband Opfer*, Seite 176. Es ist maximal 1 Verbündeter pro Charakter erlaubt.

## MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERT MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



# BESCHWÖRUNGSMAGIE

## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

### BRUNNEN DER SCHICKSALHAFTEN ERKENNTNIS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 8 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** 1W6 Minuten  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Brunnen im Beschwörungskreis  
**Zielwert:** 25  
**Material:** 1 Spiegelsplitter  
**Grundversion:** 30 Sekunden  
**Wirkung:** Die Mächte des Schicksals werden beschworen und der Zauberer stellt eine Frage zu zukünftigen Ereignissen, die der Spielleiter innerhalb von 30 Sekunden mit Nein oder Ja beantworten sollte. Ob das Abbild des wassergefüllten Brunnens die volle und unabänderliche Wahrheit spricht, liegt in der Hand des Spielleiters.



### LETZTE BASTION DES BESCHWÖRERS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 1 Minute  
**Reichweite:** Schild über Beschwörungskreis  
**Zielwert:** 10  
**Material:** 2 Trefferpunkte, 1 Kristallsplitter  
**Grundversion:** 1 Minute, 33 Trefferpunkte  
**Wirkung:** Eine Verteidigungsformel für den Notfall für Magier, die in einem intakten Beschwörungskreis stehen. Auch wenn eine Beschwörung gerade im Gange ist, kann der Zauberkundige für 2 weitere Magiepunkte die bereits kanalisierte Kraft in einen Halbkugelschild umwandeln, der ihn und den Kreis voll abdeckt. Die Energiebarriere ist 1 Minute wirksam und kann 33 Trefferpunkte absorbieren, bevor sie erlischt. Die Essenz bereits beschworener Wesen etc. wird bei der spontanen Schildbildung auf ihre Ebene/Zwischenwelt zurückgeschleudert.



### NEKROMANT DES SCHWARZEN HOFRITUALS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 5 MP, 1 MP je Stunde/Wesen oder Sklavenzeichen für Kontrolle  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** 1W6 Minuten  
**Wirkdauer:** Kontrolle beliebig (MP oder Sklavenzeichen nötig)  
**Reichweite:** Magier im Beschwörungskreis  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Erdessenz, 1 Haar des Zauberdenden  
**Grundversion:** 1W6+1 Leichname  
**Wirkung:** 1W6+1 Leichname in der nahen Umgebung werden erweckt. Die Totenbeschwörung oder das Totenorakel ist eine Form des Spiritismus, die durch Rituale eine Begegnung mit den Geistern von Verstorbenen (*Scyomantie*) oder die Erweckung/Wiederbelebung toter Körper (*Nekyomantie*) zum Ziel hat. Erweckte Leichname reagieren auf einfache Befehle des Zaubersers und sollten dauerhaft gelenkt werden. Ein Kontrollverlust kann zu durchaus gefährlichen, erratischen Effekten führen. Der Nekromant kann den Lebensfunken willentlich entziehen, so dass der Erweckte erneut dem Tod zum Opfer fällt. Die Befragung toter Seelen kann auf gleiche Weise durchgeführt werden oder mit Hilfe von Pendeln, Ouijabrett etc. erfolgen (*Yoruba-Religion*). Nach dem Ritual kann der Magier gefahrlos aus dem Beschwörungskreis treten. Für die Wesenskontrolle werden nun MP oder ein Sklavenzeichen benötigt. Das willentliche Brechen der Kontrolle schickt die/das Wesen zurück in das staubige Reich des Todes.







## MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIerte MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



# HEILMAGIE

## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

### HANDAUFLEGEN DER ERDENMUTTER

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Punkt Tagesform  
**Grundversion:** 1W6 TP Heilung, 1 Person  
**Wirkung:** 1W6 TP Heilung durch das Auflegen von wohlthuenden und heilenden Händen. Die sanften Wellen des Wohlbehagens regen den Regenerationsprozess an. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.



### HEILSAME RUHE DER ERDENMUTTER

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 8 Stunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Wollfaden  
**Grundversion:** 8 Stunden, 1 Person  
**Wirkung:** Die starken Arme von Morpheus, dem mächtigen Traumgott, erwarten die Erschöpften und Angestregten. Mühsal und böses Geschick fallen im tiefen, traumlosen Schlaf ab und werden durch neue Stärke und Widerstandskraft ersetzt. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.



### HEILUNG, GROSSE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Menschenhaar  
**Grundversion:** 3W6 TP Heilung, 1 Person  
**Wirkung:** 3W6 TP Heilung. Kräftige Ströme des Wachstums und der Verschmelzung durchlaufen den Körper des Geheilten. Der Blutstrom versiegt abrupt, die Wunden beginnen sich schnell zu schließen. Das verletzte Gewebe beginnt mit minimalem Narbengewebe zu heilen. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.



### HEILUNG, KLEINE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Menschenhaar  
**Grundversion:** 1W6 TP Heilung, 1 Person  
**Wirkung:** 1W6 TP Heilung. Ein sanftes Kribbeln und Jucken der Heilung setzt bei offenen Wunden ein, das Blut läuft langsamer und versiegt schließlich. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.







### KURATION VON GIFTEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 4 Stunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Salzwasserschwamm  
**Grundversion:** 4 Stunden, 1 Person  
**Wirkung:** Die Formel separiert die aufgenommenen Giftstoffe aus dem Gewebe, scheidet sie durch die Hautporen aus und sammelt sie im aufgelegten Schwamm. Dieser Prozess dauert 4 Stunden, ist sehr schmerzhaft und der Patient muss dabei vorwiegend ruhig liegen.  
Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.



### KURATION VON KRANKHEITEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 4 Stunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Salzwasserschwamm  
**Grundversion:** 4 Stunden, 1 Person  
**Wirkung:** Der Spruch bindet die schädlichen Krankheitsverursacher, scheidet sie durch die Hautporen aus und sammelt sie im aufgelegten Schwamm. Dieser Prozess dauert 4 Stunden, ist sehr schmerzhaft und der Patient muss dabei vorwiegend ruhig liegen. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.



### KURATION VON MAGIEFOLGEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 4 Stunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Salzwasserschwamm  
**Grundversion:** 4 Stunden, 1 Person  
**Wirkung:** Der Spruch filtert die magische Restwirkung, scheidet sie durch die Hautporen aus und sammelt sie im aufgelegten Schwamm. Dieser Prozess dauert 4 Stunden, ist sehr schmerzhaft und der Patient muss dabei vorwiegend ruhig liegen. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.



### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERT MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



### SEELENBRUNNEN DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere

**MP-Kosten:** 2 MP

**Auslöser:** Gedanke

**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfunde*)

**Wirkdauer:** 4 Stunden

**Reichweite:** Berührung

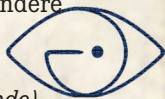
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert

**Material:** 1 Stück Wachs oder Talg

**Grundversion:** 4 Stunden, 1 Person

**Wirkung:** Die magische Energie wirkt besänftigend auf einen geschundenen Geist. Das erlebte Grauen und der tobende Wahnsinn zieht sich aus den Windungen des Hirns zurück und es werden in der Wirkdauer von 4 Stunden 1W6+1 Punkte *Geisteszustand (GZ)* regeneriert.

Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.



### SELBSTHEILUNG DER ERDENMUTTER

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis

**MP-Kosten:** 6 MP + 1 Punkt Tagesform

**Auslöser:** Wort

**Zauberdauer:** sofort

**Wirkdauer:** 24 Stunden

**Reichweite:** Berührung

**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert

**Material:** 1 Büschel Menschenhaar,  
1 Tropfen Erdessenz

**Grundversion:** 1 Person

**Wirkung:** Durch den Spruch werden die Selbstheilungskräfte eines Organismus aktiviert. Der Zauber muss über eine lange Zeit täglich angewandt werden, um eine deutliche Wirkung zu zeigen (*Anwendung über Wochen, Ansage Spielleiter*). Damit können Lähmungen, Nervenschäden oder Infektionen geheilt und sogar abgetrennte Körperteile oder fehlende Zähne zum Nachwachsen angeregt werden. Während der Wirkdauer kann man sich normal bewegen.

Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.



### SPÜREN VON LEBENSKRAFT

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere

**MP-Kosten:** 2 MP

**Auslöser:** Geste

**Zauberdauer:** sofort

**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfunde*)

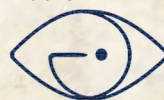
**Reichweite:** 10 Meter Radius

**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert

**Material:** 1 Tropfen Luftessenz

**Grundversion:** 10 Meter Radius

**Wirkung:** Der Magier sendet empfindsame Wellen aus, die alle Wesen, die eine natürliche Lebenskraft ausstrahlen, entdecken können. Es entsteht in der Vorstellung des Magiekundigen ein grober Lageplan mit gefundenen Lebensquellen.







## TRAUMGÄNGER DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 8 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** 1W6 Minuten  
**Wirkdauer:** 2 Stunden (*Trance*)  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Wollfaden,  
 1 Kristallsplitter



**Grundversion:** 2 Stunden, 1 Person

**Wirkung:** Durch den Spruch wird die Zielperson in eine tiefe Trance versetzt, die es dem Charakter ermöglicht andere Ebenen oder Zwischenwelten zu bereisen. Sein Geistwesen kann dort mit Bewohnern kommunizieren und seinen Spielwerten agieren. Es ist also theoretisch möglich, in den Traumlanden Abenteuer zu erleben. Die 2 Stunden Trance entsprechen vollen 10 Stunden in der Traumwelt (*Spielleiter*). Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.



## MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERT MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



# HERSTELLUNGSMAGIE

## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

### AKTIVIERUNG GEBUNDENER GEGENSTAND

**Basisblock:** automatisch  
**MP-Kosten:** 1 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** sofort  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** automatisch  
**Material:** kein  
**Grundversion:** 1 Gegenstand



**Wirkung:** Sobald ein magischer Gegenstand an die persönliche Aura eines Charakters gebunden ist, sind die normalen Würfelregeln ausgesetzt. Der Charakter denkt an eine Nutzung/Aktivierung, investiert 1 Magiepunkt und verwendet die Waffe etc. mit angeschalteter magischer Verstärkung in der aktuellen Kampfrunde in seinem Tagesformslot. Ausgewiesene Nichtmagier können diese Aktivierung ebenfalls problemlos nutzen!

Wenn der *Spielleiter* dies möchte, ist auch eine Heranholung des Artefakts aus kurzer Entfernung möglich. D. h., der Gegenstand fliegt mittels des gedanklichen Aktivierungsbefehls auch in die geöffnete Hand des Spielercharakters. Ist ein echt gutes Gefühl ... ;-)

Die Zauberformel ist allerdings sinnlos, wenn der *Spielleiter* magische Waffen verwenden möchte, die nach den Regeln der *Charakterspezialisierung* (Regelwerk, Seite 18) funktionieren (*Spielleiter*).

### AKTIVIERUNG NICHT GEBUNDENER GEGENSTAND

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 1 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** sofort  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** kein  
**Grundversion:** 1 Gegenstand



**Wirkung:** Wenn ein magischer Gegenstand nicht an die persönliche Aura eines Charakters gebunden ist, so kann die Verwendung gefährlich sein. Siehe *optionale Detonations-Regel* auf Seite 14 unten. Der Ablauf ist ein anfänglicher *Schmerzreiz* (1 TP Schaden) und bei stumpfer Nichtbeachtung eine *magische Detonation* (2W6 TP Schaden in 2 Meter Radius). Der Charakter investiert 1 Magiepunkt und versucht das Artefakt etc. nach absolvierter Würfelprobe in der nächsten Kampfrunde in seinem Tagesformslot zu verwenden.

Die Zauberformel ist eventuell nicht funktional, wenn der *Spielleiter* magische Waffen verwenden möchte, die auf die Regeln der *Charakterspezialisierung* (Regelwerk, Seite 18) ausgerichtet sind (*Spielleiter*).

### ANALYSE MAGISCHER GEGENSTAND

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** 1W6 Minuten  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 25 oder Zielwert *Spielleiter*  
**Material:** 1 Punkt Tagesform  
**Grundversion:** kein



**Wirkung:** Das Entschlüsseln der Eigenschaften eines unbekannten magischen Artefakts ist der Sinn dieser Formel. Der Magier erhält nach der erfolgreichen Anwendung des Zaubers vom *Spielleiter* Angaben zu den Spielwerten und fragmentarische Bilder zur Herkunft oder Namen des gefundenen Stücks. Je farbenprächtiger die Schilderung der Artefaktgeschichte, desto schöner für die Spieler!

### BEFESTIGUNG VON STOFFEN UND DINGEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 24 Stunden  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 15  
**Material:** kein  
**Grundversion:** 1 Gegenstand



**Wirkung:** Ein beliebiger Gegenstand kann mit diesem Spruch an der Decke, dem Boden, der Wand oder einem anderen Gegenstand stabil befestigt werden. Nach 24 Stunden fällt er herab, ohne jegliche Spuren zu hinterlassen. Mit physischer Gewalt ist das Objekt nur von der vom Magier gewählten Position zu entfernen, wenn es zerstört oder aus dem Untergrund herausgebrochen wird.

Eine Ablösung vor der Zeit ist mit dem vorzeitigen Beenden des eigenen Spruchs oder dem Wirken der Formel *Bannspruch der Altvorderen* (siehe Seite 114) zu erreichen.





### BINDUNG MAGISCHER GEGENSTAND

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** 1W6 Minuten  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 25 oder Zielwert Spielleiter  
**Material:** 1 Punkt Tagesform  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Mit diesem Spruch wird bei erfolgreicher Anwendung ein magischer Gegenstand an die Persönlichkeit und die Aura einer Kreatur gebunden. Eine solche Bindung hat Vorteile bei der Artefaktnutzung in Kampfsituationen und bietet eine Schutzfunktion gegen unbefugte Benutzer. Siehe *optionale Detonations-Regel* auf Seite 14 unten.



### ENTZIEHEN DER MAGIE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 25 oder Zielwert Spielleiter  
**Material:** 1 Punkt Tagesform  
**Grundversion:** 1 Gegenstand  
**Wirkung:** Die Formel entzieht einem magischen Gegenstand, bei erfolgreicher Anwendung, die innewohnende Kraft und lässt nur die leere Hülle des ehemaligen Artefakts zurück. Dieser Effekt ist nicht mehr umkehrbar, deshalb sollte man entsprechende Vorsicht walten lassen. Ein neuer Magieeffekt kann mit einer erneuten Verzauberung bewirkt werden.



### ERKENNEN VON MAGIE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** 10 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Essenz der Leere  
**Grundversion:** 10 Meter Radius  
**Wirkung:** Der Magier kann mit der erfolgreich angewendeten Formel diverse Quellen von magischer Energie entdecken. Dies können Artefakte, zaubernde Berufskollegen oder verwandte Kraftformen sein.



### FELDSCHMIEDE DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 10 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** 1W6 Minuten  
**Wirkdauer:** 1 Stunde  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Zielwert Spielleiter  
**Material:** 1 Punkt Tagesform, 1 Tropfen Essenz der Leere  
**Grundversion:** 1 Stunde, 1 Gegenstand  
**Wirkung:** Der Magier erschafft eine magische Feldschmiede, in der in einer Zwangslage ein Schaden an einem Rüstungsteil oder einer Waffe repariert werden kann. Dieses notdürftige Flicken ist zwar auch für magische Artefakte tauglich, doch sollte ein versierter Fachmann in zivilisierten Gebieten nochmals prüfend über die schadhafte Stelle schauen.



### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERT MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden

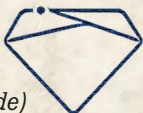


# HERSTELLUNGSMAGIE

## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

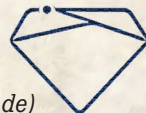
### FLAMMENFACKEL DER DUDOUN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 90 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Feueressenz  
**Grundversion:** 90 Sekunden, 1W6 TP-Feuerschaden  
**Wirkung:** Der Zauber hüllt die Klinge einer beliebigen Nahkampfwaffe (*auch eine nichtmagische*) in eine hell leuchtende Flamme. Das Feuer beleuchtet die Umgebung wie eine Fackel und macht zusätzlich zum Waffenschaden +1W6 TP-Feuerschaden.



### HITZE DER GLÜHENDEN ESSE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 1 Stunde  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Punkt Tagesform, 1 Tropfen Feueressenz  
**Grundversion:** 1 Stunde, 1 Gegenstand  
**Wirkung:** Die Formel erhitzt den anvisierten Gegenstand sehr stark und bereitet diesen damit auf eine geplante Verarbeitung vor. Fasst man das glühende Stück ungeschützt an, so wird 1W6 TP-Feuerschaden verursacht.



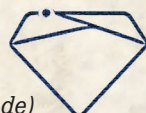
### HOLZPRÄPARIERUNG DER MEISTER

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 1 Stunde  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 15  
**Material:** 1 Punkt Tagesform, 1 Tropfen Erdessenz  
**Grundversion:** 1 Stunde, 1 Gegenstand  
**Wirkung:** Der Spruch bereitet sorgfältig ausgesuchtes Holzmaterial auf eine Verarbeitung durch Fachleute vor. Die Holzfasern lassen nach der Präparierung eine erstaunliche Herstellungsvielfalt zu.

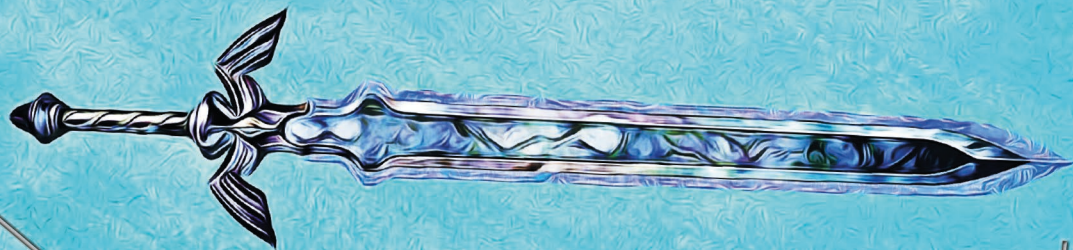


### KÄLTE DES EISIGEN NORDMEERS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 1 Stunde  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Punkt Tagesform, 1 Tropfen Wasseressenz  
**Grundversion:** 1 Stunde, 1 Gegenstand  
**Wirkung:** Die Formel lässt den anvisierten Gegenstand sehr stark abkühlen und bereitet diesen damit auf eine geplante Verarbeitung vor. Fasst man das eiskalte Stück ungeschützt an, so wird 1W6 TP-Eisschaden verursacht.







### KÄLTEBEISSEDER DER OUDOUN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 90 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Wasseressenz  
**Grundversion:** 90 Sekunden, 1W6 TP-Feuerschaden  
**Wirkung:** Der Zauber hüllt die Klinge einer beliebigen Nahkampfwaffe (*auch eine nichtmagische*) in ein eisig-blaues Eiskristall. Der blaue Schein beleuchtet die Umgebung wie eine Fackel und macht zusätzlich zum Waffenschaden +1W6 TP-Eisschaden.



### METALLPRÄPARIERUNG DER MEISTER

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 1 Stunde  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 15  
**Material:** 1 Punkt Tagesform, 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 1 Stunde, 1 Gegenstand  
**Wirkung:** Der Spruch bereitet sorgfältig ausgesuchte Metalle auf eine Verarbeitung durch Fachleute vor. Die Werkstoffe lassen nach der Präparierung eine erstaunliche Herstellungsvielfalt zu.



### STOFFVERBINDUNG AUFLÖSEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 10  
**Material:** kein  
**Grundversion:** 1 Legierung  
**Wirkung:** Die Formel bricht die Legierung von mehreren Komponenten auf, trennt diese und lässt die verschiedenen Stoffe separiert zurück. Leider ist es möglich, mit dem Spruch Schabernack zu treiben oder sogar kriminelle Handlungen zu unterstützen. Schließsysteme oder Waffen bestehen zu einem großen Teil aus Metalllegierungen. Die Formel ist mit ihren komplizierten Gesten zwar nicht für einen Kampf ausgelegt, aber sie funktioniert tadellos.



### STOFFVERBINDUNG ERSCHAFFEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 10  
**Material:** kein  
**Grundversion:** 2 Werkstoffe  
**Wirkung:** Der Spruch setzt mindestens 2 Werkstoffe auf magischem Weg zu einer stabilen Verbindung zusammen.



### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIerte MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

### TRANKANALYSE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** 1W6 Minuten  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 25 oder Zielwert Spielleiter  
**Material:** 1 Punkt Tagesform  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Die Wirkeigenschaften eines unbekannten magischen Tranks kann durch das Wirken dieser Formel entschlüsselt werden. Der Magier erhält nach der erfolgreichen Anwendung des Zaubers vom *Spielleiter* Angaben zu den Spielwerten und fragmentarische Bilder zur Herkunft der Trankphiole. Je farbenprächtiger die Schilderung, desto schöner für die Spieler!



### TRANKHERSTELLUNG

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 10 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** 1 Stunde  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 25 oder Zielwert Spielleiter  
**Material:** 2 Punkte Tagesform, 10 leere Phiolen (*bleiben erhalten*)  
 Zutaten (*Vorgabe Spielleiter*)



**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Der Magier kann mit diesem Herstellungszauber Tränke, Lotionen und andere Substanzen anwenden kreieren. Diese können beispielsweise als Gift verletzen, Heilung gewährleisten, temporären Rüstungsschutz generieren oder Fertigkeiten des Basisblocks für eine kurze Zeit erhöhen. Es wird dabei genug Substanzmaterial produziert, um 10 Anwendungen zu erhalten. Da jeder *Spielleiter* seine ureigenen Vorstellungen im Spiel umsetzen will und damit die Rahmenbedingungen für das Mögliche definiert, stoppt der Autor hier die Beschreibung ... hf ;-)

### VERZAUBERUNG AMULETT / TALISMAN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 10 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** 24 Stunden  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 25 oder Zielwert Spielleiter  
**Material:** 2 Punkte Tagesform, 1 Amulett / Talisman (*bleibt erhalten*)  
 Zutaten (*Vorgabe Spielleiter*)  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Ein bereits hergestelltes Amulett (*nicht magisch*) kann mit einer magischen Wirkung versehen werden. In diesen Prozess kann die Bindung an eine Person direkt mit eingewoben werden. Das genaue Prozedere und die Liste der Zutaten liegt im Ermessensbereich des *Spielleiters*.



### VERZAUBERUNG MAGIEQUELLE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 10 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** 24 Stunden  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 25 oder Zielwert Spielleiter  
**Material:** 2 Punkte Tagesform, 1 Gegenstand (*bleibt erhalten*)  
 Zutaten (*Vorgabe Spielleiter*)  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Der vom Magier ausgewählte Gegenstand (*nicht magisch*) bekommt die Fähigkeit *Magiepunkte* zur notfälligen Nutzung zu speichern. In diesen Prozess kann die Bindung an eine bestimmte Person direkt mit eingewoben werden. Das genaue Prozedere und die Liste der Zutaten liegt im Ermessensbereich des *Spielleiters*.





### VERZAUBERUNG RING

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 10 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** 24 Stunden  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 25 oder Zielwert Spielleiter  
**Material:** 2 Punkte Tagesform,  
 1 Ring (*bleibt erhalten*)  
 Zutaten (*Vorgabe Spielleiter*)



**Grundversion:** kein

**Wirkung:** Ein bereits hergestellter Ring (*nicht magisch*) kann mit einer magischen Wirkung versehen werden. In diesen Prozess kann die Bindung an eine Person direkt mit eingewoben werden. Das genaue Prozedere und die Liste der Zutaten liegt im Ermessensbereich des *Spielleiters*.

### VERZAUBERUNG RÜSTUNG

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 10 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** 24 Stunden  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 25 oder Zielwert Spielleiter  
**Material:** 2 Punkte Tagesform,  
 1 Rüstungsteil (*bleibt erhalten*)  
 Zutaten (*Vorgabe Spielleiter*)



**Grundversion:** kein

**Wirkung:** Ein bereits hergestelltes Rüstungsteil (*nicht magisch*) kann mit einer magischen Wirkung versehen werden. In diesen Prozess kann die Bindung an eine Person direkt mit eingewoben werden. Das genaue Prozedere und die Liste der Zutaten liegt im Ermessensbereich des *Spielleiters*.

### VERZAUBERUNG STAB

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 10 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** 24 Stunden  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 25 oder Zielwert Spielleiter  
**Material:** 2 Punkte Tagesform,  
 1 Zauberstab (*bleibt erhalten*)  
 Zutaten (*Vorgabe Spielleiter*)



**Grundversion:** kein

**Wirkung:** Ein bereits hergestellter Stab (*nicht magisch*) kann mit einer magischen Wirkung versehen werden. In diesen Prozess kann die Bindung an eine Person direkt mit eingewoben werden. Das genaue Prozedere und die Liste der Zutaten liegt im Ermessensbereich des *Spielleiters*.

### VERZAUBERUNG WAFFE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 10 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** 24 Stunden  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 25 oder Zielwert Spielleiter  
**Material:** 2 Punkte Tagesform,  
 1 Waffe (*bleibt erhalten*)  
 Zutaten (*Vorgabe Spielleiter*)



**Grundversion:** kein

**Wirkung:** Ein bereits hergestellte Nah-/Fernkampfwaffe (*nicht magisch*) kann mit einer magischen Wirkung versehen werden. In diesen Prozess kann die Bindung an eine Person direkt mit eingewoben werden. Das genaue Prozedere und die Liste der Zutaten liegt im Ermessensbereich des *Spielleiters*.

### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERT MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



# HERSTELLUNGSMAGIE

## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

Zavragin Yakovich



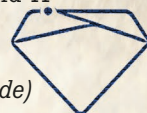
### ZAHN DER ZEITEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 60 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Essenz der Leere  
**Grundversion:** 60 Sekunden, 1 Gegenstand  
**Wirkung:** Nach dem erfolgreichen Wirken des Spruchs beginnt der ausgewählte Gegenstand zu korrodieren. Er überzieht sich innerhalb von wenigen Sekunden mit Flugrost etc. und oxidiert bis zum Ende der Wirkzeit bis zur kompletten Unbrauchbarkeit. Waffen oder Artefakte mit einer magischen Aufladung sind allerdings gegen die Auswirkung der Magiewirkung immun.



### ZAVRAGINS LETZTER ZAUBER

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** alle restlichen MP, TP und TF  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** 10 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** kein  
**Grundversion:** kein



**Wirkung:** Der Magier Zavragin Yakovich war schwer verletzt, erschöpft und befand sich in aussichtsloser Lage. Umringt von einer Vielzahl zorniger Elementarwesen, schloss er mit seinem langen Leben ab und kanalisierte gezielt alle verbliebene Lebens- und magische Energie. Dann ließ er seinen mächtigen Zauberstab, verstärkt durch seine gesamten Reserven, detonieren.

Die Explosion der konzentrierten Macht und der helle Lichtblitz waren in der dunklen Nacht weithin als letztes Lebenszeichen wahrzunehmen.

Zavragins Vermächtnis ist eine finale Formel, die nur für eine allerletzte Verteidigung geeignet ist. Dieser gewaltige Abgang ist wahrlich für die Verfassung eines Heldenepos geeignet.

Alle übrigen Treffer-, Tagesform- und Magiepunkte werden mit einem magischen Artefakt kombiniert und dies mittels der extremen Aufladung zur Explosion gebracht. In einem Bereich vom 10 Metern Radius wird ein Schaden von **4W6 TP** verursacht. Möchte der *Spielleiter* einen noch lautereren Knall erzeugen, so kann auch **1 Strukturpunkt** verursacht werden.

Das Betreten von Zavragins Fußstapfen ist für den Verursacher, wie auch für die umstehenden Gegner der abschließende Endpunkt ihrer Wege!

Gelehrte vermuten, dass die tückischen Selbstmordangriffe der gegenwärtigen Glaubenskrieger letztendlich von Zavragins verzweifelter Tat inspiriert wurde.







# Ultima Ratio CIVIUM

## ZERSTÖRUNG MAGISCHER GEGENSTAND

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Zielwert Spielleiter  
**Material:** Gegenstand  
**Grundversion:** 1 Gegenstand  
**Wirkung:** Soll die magische Beladung eines Gegenstands entfernt und dieser dabei endgültig zerstört werden, so muss der Zaubernde die finale Zerstörungsformel wirken. Der Effekt ist nicht umkehrbar, deshalb sollte man eine Terminierung sorgfältig überdenken.



Eine Kollektion handelsüblicher Zauberstäbe, die bereits optimal für eine magische Aufladung vorbereitet sind

## MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERTE MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



### ABBILD DES KUNDIGEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 30 Sekunden, 1 Doppelgänger  
**Wirkung:** Erschafft das Abbild eines Doppelgängers, der vom Magiekundigen nach seinem Willen kontrolliert werden kann. Dem Zauberer ist es möglich bis zu 5 Doppelgänger gleichzeitig zu erzeugen (*MP-Mehrkosten!*) und zu steuern. Das Trugbild ist leicht durchscheinend. Ein Gegner wird den Schwindel erkennen, sobald er direkt vor dem Abbild steht und versucht dieses zu verletzen.



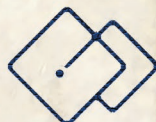
### ANTLITZ DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 30 Sekunden, 1 Person  
**Wirkung:** Verändert Gesicht, Größe und Körperform einer Person nach der Vorstellung des Zaubernenden. Dies kann zum Vor- oder Nachteil des Bezauberten sein. *Keine Änderung der Spielwerte!* Das Trugbild wird durchlässig, wenn die veränderte Person sehr schnelle Körperbewegungen vollführt oder dieser in einen Kampf verwickelt wird. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.



### BILD DES WILLENS DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 30 Sekunden, 1 Person  
**Wirkung:** Erschafft ein deutlich wahrnehmbares Trugbild aus der Vorstellung des Zauberkundigen. Dies kann vom einem turmhohen Monster bis zu einem Insektenschwarm reichen. Der Magier muss das Vorbild der Illusion in der Vergangenheit bereits in der Realität gesehen haben. Ansonsten wirkt die produzierte Darstellung seltsam unecht und auf den zweiten Blick wenig glaubhaft. Das Scheinbild kann sich nur langsam bewegen. Sehr schnelle Körperbewegungen oder ein Kampfgeschehen verzerren die Illusion unglaublich.



### GERÄUSCHE ERZEUGEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Minuten  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 10 Minuten, 1 Person  
**Wirkung:** Der Zauberspruch verursacht leise Geräusche wie ein Klopfen, Kratzen, Fußtritte oder Quietschen. Der Zaubernende kann die Geräusche selbst oder die Position verändern, während er sich konzentriert.







## MACHT DER DUDDUN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 30 Sekunden, 1 Person  
**Wirkung:** Die Formel lässt ein starkes Gefühl von Macht und Dominanz von der bezauberten Person ausgehen. Feindlich gesinnte Personen werden von der plötzlich ausgestrahlten Gefährlichkeit leicht verunsichert. Untergebene versuchen nach Möglichkeit geäußerte Wünsche sofort zu erfüllen.



## STRAUCHELNDE FÜSSE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Kieselsteinsplitter  
**Grundversion:** 30 Sekunden, 1 Person  
**Wirkung:** Der Magier erschafft die Illusion einer sich ständig ändernden Bodenbeschaffenheit. Wenn der Bezauberte seinen *Verteidigungswurf* nicht erfolgreich bewältigt, so ist eine geordnete Fortbewegung unmöglich und ein Sturz mehr als wahrscheinlich.



## TRUGBILD DER GEWISSHEIT

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 30 Sekunden, 1 Person  
**Wirkung:** Der Zaubernde verändert sicher geglaubtes Wissen zu seinen Gunsten. Dies können geschichtliche Ereignisse oder allgemeine politische Tatsachen sein. Änderungen, die den Bezauberten persönlich betreffen, dürfen nicht zu offensichtlich nachvollziehbar sein. Der *Spielleiter* entscheidet, wo die Grenze zu ziehen ist.



## MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIerte MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



### BLENDENDE WÜSTENEI DER AUGENLOSEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis

**MP-Kosten:** 4 MP

**Auslöser:** Wort

**Zauberdauer:** sofort

**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)

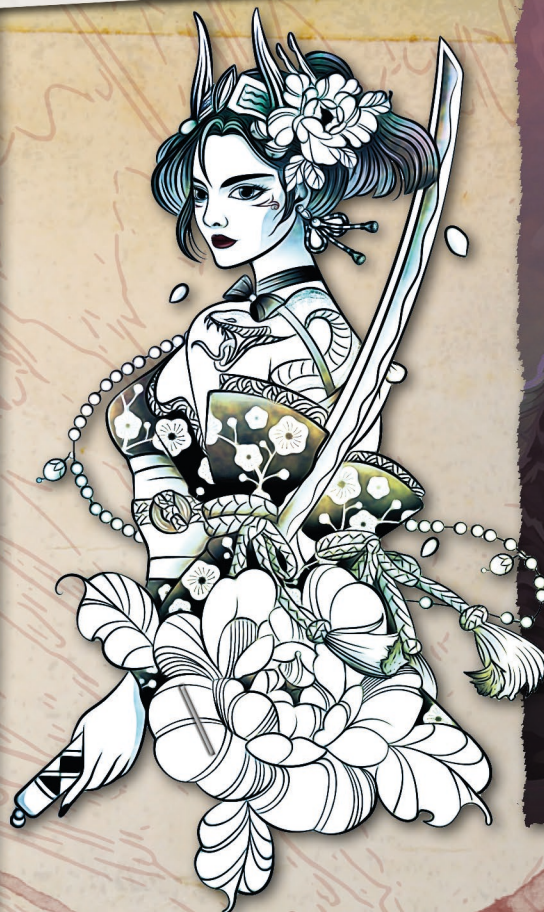
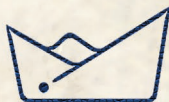
**Reichweite:** 10 Meter Radius

**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert

**Material:** 1 Kristallsplitter

**Grundversion:** 10 Meter Radius

**Wirkung:** Die erfolgreich angewendete Formel erzeugt einen sekundenlangen, grellen Blitz in dem Bereich um den Zaubernenden. Ungeschützte Augen sind überlastet und es tanzt für 1W6 folgende Kampfrunden das hellgelbe Bild von Wüstendünen vor der Netzhaut der Opfer. Die magische Lichtexplosion ist im Dunklen weithin zu sehen.



### BLENDUNG DES SCHARFRICHTERS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis

**MP-Kosten:** 3 MP

**Auslöser:** Geste

**Zauberdauer:** sofort

**Wirkdauer:** permanent

**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie

**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert

**Material:** 1 Prise Feuersalz

**Grundversion:** 1 Person, 2 Augen

**Wirkung:** Der Magier erzeugt ein handgroßes Hitzefeld vor beiden Augen, das die umgebende Haut kaum wahrnehmbar angreift. Allerdings erhitzen die Augen so stark, das die Eiweißreaktion die Sehorgane permanent erblinden lässt.

Der Heilspruch *Selbstheilung der Erdenmutter* kann dafür sorgen, das die Augen nach wochenlanger Formelanwendung wieder nutzbar werden könnten.



### BLICK DER GORGONE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf

**MP-Kosten:** 4 MP

**Auslöser:** Wort

**Zauberdauer:** sofort

**Wirkdauer:** permanent

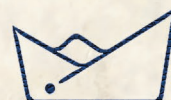
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie

**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert

**Material:** 1 Schlangenschuppe

**Grundversion:** 1 Person

**Wirkung:** Basilisk und Gorgone haben bei der Entstehung des Spruchs sicherlich Pate gestanden. Die erfolgreiche Anwendung auf eine Person, lässt diese in der Bewegung gefrieren und versteinern. Die Organe und der Geist verbleiben in einem Schwebestand, der eine Woche anhält. Wird in dieser Übergangszeit der Zauberspruch *Bannspruch der Altvorden* auf das Opfer ausgeführt, so kann es ins Leben zurückkehren. Vergeht mehr als eine Woche Zeit, so beginnen die inneren Organe ebenfalls langsam zu versteinern und das Opfer stirbt qualvoll.

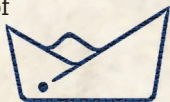






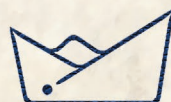
### BRENNGLAS DER ALTEN GÖTTER

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfunde*)  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Feuersalz  
**Grundversion:** 1 Person, 4W6 TP oder 1W6 TP  
**Wirkung:** Gleißend helles Licht bricht in einem Strahl aus der Handfläche des Zaubernenden und brennt sich zischend in den Körper des anvisierten Ziels. Unheilige Kreaturen (*Untote, Dämonen, etc.*) erhalten 4W6 TP Schaden. Ansonsten verursacht die Kampfformel 1W6 TP Schadenswirkung



### EISBALL DES NORDENS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 40 Sekunden  
**Reichweite:** Sichtlinie, 3 Meter Radius  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Wassersalz  
**Grundversion:** 40 Sekunden, 3 Meter Radius, 1W6 TP  
**Wirkung:** Der Magier formt einen glitzernden Eisball direkt vor sich. Er kann diese ungefähr kopfgroße Kugel mit einer Geschwindigkeit von 10 Metern in 10 Sekunden bewegen. Der Zauber sorgt für eine Detonation nach dem Ablauf von 40 Sekunden. Der Magiekundige kann die Explosion natürlich auch vorher auslösen oder den Spruch komplett abbrechen. Die Eissplitter verursachen bei der Entladung innerhalb 3 Metern Radius bei allen Anwesenden einen Eisschaden von 1W6 TP.



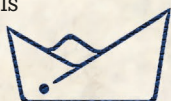
### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERTER MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



### EISGITTER DES NORDENS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Wassersalz  
**Grundversion:** 3 Meter Radius, 1W6 TP  
**Wirkung:** Der Zauberer erschafft ein grobmä-  
 schiges Gitter aus Eisstücken und Steinbrocken, das  
 mit großer Geschwindigkeit vom Himmel fällt. Es zer-  
 schellt sofort bei Bodenkontakt und richtet innerhalb  
 3 Metern Radius einen Schaden von 1W6 TP an.  
 Um den Spruch wirken zu können, muss sich ein  
 freier Himmel über dem Magiekundigen und der  
 Wirkfläche wölben.



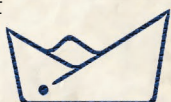
### EISNADELN DES NORDENS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 60 Sekunden  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Wassersalz  
**Grundversion:** 60 Sekunden, 1 TP Schaden  
**Wirkung:** Der Magier formt 1W6+3 Eisbolzen di-  
 rekt vor sich. Der Schwarm umkreist den Zaubern den  
 bedrohlich wartend. Er kann diese ungefähr finger-  
 großen Projektile gedanklich separat bewegen und  
 diese können sich auf Wunsch des Magiekundigen in  
 ein jeweils anderes Ziel bohren. Das einzelne Projek-  
 til verursacht in der Grundversion 1 TP Schaden.  
 Werden die groben Eisnadeln nicht innerhalb der  
 Wirkdauer von 60 Sekunden eingesetzt, so zerfallen  
 sie wieder in harmloses Ektoplasma.



### EISVOGEL DES NORDENS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Wassersalz  
**Grundversion:** 1 Meter Radius, 1W6 TP  
**Wirkung:** Ein eisblauer und bizarr aussehender  
 Astralvogel erscheint und beginnt auf Geheiß des Ma-  
 giers in großen Sprüngen zu hüpfen. Er berührt den  
 Boden innerhalb der Wirkdauer 3mal. Genau an den  
 Berührungspunkten überzieht eine grausam glitzern-  
 de Eisfläche eine Fläche von 1 Meter Radius. Jedes Le-  
 bewesen/Objekt das sich auf einer solchen Eisschicht  
 befindet, erleidet 1W6 TP Eisschaden.  
 Nach dem dritten Bodenkontakt verblasst die Vogel-  
 kreatur endgültig. Das Wesen ist während der Wirk-  
 dauer nicht erfolgreich angreifbar.



### FEUERBALL DES SÜDENS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 40 Sekunden  
**Reichweite:** Sichtlinie, 3 Meter Radius  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Feuersalz  
**Grundversion:** 40 Sekunden, 3 Meter Radius, 1W6 TP  
**Wirkung:** Der Magier formt einen tosenden Feu-  
 erball direkt vor sich. Er kann diese ungefähr kopf-  
 große Kugel mit einer Geschwindigkeit von 10 Metern  
 in 10 Sekunden bewegen.  
 Der Zauber sorgt für eine Detonation nach dem Ab-  
 lauf von 40 Sekunden. Der Magiekundige kann die  
 Explosion natürlich auch vorher auslösen oder den  
 Spruch komplett abbrechen.  
 Die feurigen Fragmente verursachen bei der Entla-  
 dung innerhalb 3 Metern Radius bei allen Anwesen-  
 den einen Feuerschaden von 1W6 TP.





### FEUERGITTER DES SÜDENS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Feuersalz  
**Grundversion:** 3 Meter Radius, 1W6 TP  
**Wirkung:** Der Zauberer erschafft ein grobschichtiges Gitter aus Lavastücken und Steinbrocken, das mit großer Geschwindigkeit vom Himmel fällt. Es zerschellt sofort bei Bodenkontakt und richtet innerhalb 3 Metern Radius einen Schaden von 1W6 TP an. Um den Spruch wirken zu können, muss sich ein freier Himmel über dem Magiekundigen und der Wirkfläche wölben.



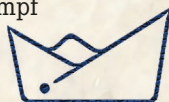
### FEUERREGEN DER WEITEN EBENEN VON LENG

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Sichtlinie, 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Schwefelpulver  
**Grundversion:** 6 Meter Radius, 1W6 TP  
**Wirkung:** Eitergelbe und fahlgrüne Tropfen einer dampfenden Flüssigkeit trommeln in den anvisierten Flächenbereich. Rüstung korrodiert und freie Haut erhält einen säureartigen Schaden von 1W6 TP innerhalb der 6 Meter Radius. Der pestilenzartige Geruch der verdampfenden Flüssigkeit lässt jeden krampfartig würgen, der den faulen Odem einatmet. Leicht entzündliche Gegenstände im Wirkungsbereich gehen zügig in Flammen auf.



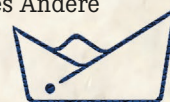
### FEUERVOGEL DES SÜDENS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Feuersalz  
**Grundversion:** 1 Meter Radius, 1W6 TP  
**Wirkung:** Ein grellroter und bizarr aussehender Astralvogel erscheint und beginnt auf Geheiß des Magiers in großen Sprüngen zu hüpfen. Er berührt den Boden innerhalb der Wirkdauer 3mal. Genau an den Berührungspunkten überzieht eine flackernde Feuerschicht eine Fläche von 1 Meter Radius. Jedes Lebewesen/Objekt das sich auf einem solchen Feuerbereich befindet, erleidet 1W6 TP Feuerschaden. Nach dem dritten Bodenkontakt verblasst die Vogelkreatur endgültig. Das Wesen ist während der Wirkdauer nicht erfolgreich angreifbar.



### FREUNDESSCHLEIM DER TÜCKE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Selbst, 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Stück Schleimhaut  
**Grundversion:** 30 Sekunden, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Um den Magier breitet sich eine Fläche von 6 Meter Radius mit korrosiv wirkendem Schleim aus, der jeden angreift, der sich in der Fläche befindet oder diese in der Wirkdauer betritt. Der semiintelligente Schleim zieht sich an den Extremitäten hoch und versucht sich lebenswichtigen Körperöffnungen im Kopfbereich zu nähern. Unterdrückt ein vorwitziger Gegner den Abwehrreflex, so füllt der Schleim nach einer Kampfrunde den Mund und Rachenraum und beginnt das Opfer zu ersticken. Freie Haut erleidet dabei einen säureartigen Schaden von 1W6 TP in je 10 Sekunden.



### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIerte MAGIE

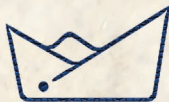
	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

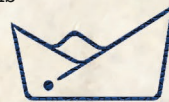
### FROSTSTURM DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Sichtlinie, 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Wassersalz  
**Grundversion:** 30 Sekunden, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Der Zauberkundige erschafft einen tsenden Blizzard, der auf der Wirkfläche die Temperatur extrem abkühlt und falsch gekleideten Personen einen Frostschaden von 1W6 TP je Kampfrunde verabreicht. Feuer ersticken sofort und nach Ablauf einer Kampfrunde liegen bereits 20 Zentimeter Schnee. Die Sichtweite innerhalb der Fläche sinkt auf Null. Der Spruch kann nur unter freiem Himmel gewirkt werden.



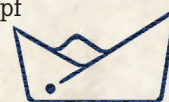
### GRIFF DES SCHARFRICHTERS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Hanffaden  
**Grundversion:** 30 Sekunden, 1 Person  
**Wirkung:** Bei erfolgreicher Anwendung wird das Opfer von einer unbarmherzigen Faust am Hals gepackt, die jegliche Luftzufuhr unterbindet. Der Magier kann die Griffstärke variieren, um die Umklammerung zu lockern. Nach Ablauf der Wirkdauer ist der Betroffene 1W6 Kampfrunden völlig damit beschäftigt gierig röchelnd Luft einzusaugen.



### HEXENHAMMER DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Selbst, 8 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Luftsatz  
**Grundversion:** 2W6 TP, 8 Meter Radius  
**Wirkung:** Untote und dämonische Wesenheiten werden von einer kreisförmigen Welle von purem Licht geblendet (*10 Sekunden*) und verletzt (*2W6 TP Schaden*). Die Energie geht vom Zaubernenden in alle Richtungen aus. Alle anderen Gegner werden lediglich für die aktuelle Kampfrunde geblendet.



### HAGELSTURM DER DUDOUN

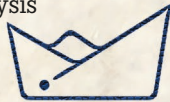
**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Sichtlinie, 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Wassersalz  
**Grundversion:** 30 Sekunden, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Der Magier ruft einen verheerenden Hagelsturm, der mit faustgroßen Eisbrocken auf die Wirkfläche trommelt. Der eisige Schlagschaden von 1W6 TP wird je Kampfrunde fällig. Die Sichtweite innerhalb der Fläche ist erschwert. Die Formel kann nur unter freiem Himmel gewirkt werden.





### HIMMELSFUEHRER DER ALTVOERDEREN

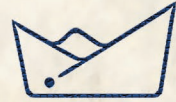
**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 8 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Luftsalz  
**Grundversion:** 5 Blitze, 1W6 TP  
**Wirkung:** Die Formel entfesselt die Macht von 5



Blitzen, die der Magier nach seinem Willen steuern kann. Entweder sie schlagen alle in ein Ziel ein (*je 1W6 TP Schaden*) oder sie verletzen unterschiedliche Ziele nacheinander. Dabei springen sie kettenartig von Person zu Person (*oder auch Objekten*) und verursachen je Haltepunkt 1W6 TP.

### KRIEGSKNECHT DER OUDOUN

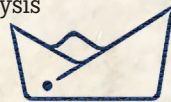
**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 6 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 60 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Kieselsteinsplitter, 1 Prise Erdsalz  
**Grundversion:** 60 Sekunden, 1 Person



**Wirkung:** Der Spruch verdoppelt die Größe und alle Spielwerte eines Charakters/NSCs in einem plötzlichen Schub. Kleidung und Rüstungsteile platzen gewaltsam ab und werden erheblich beschädigt, wenn die Wirkung ohne Vorwarnung einsetzt. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen. Sollten während der Wirkdauer Trefferpunkte verloren werden, sollte der Spielleiter darauf achten, dass der Wert bei der späteren Halbierung auch unter -2 TP fallen könnte ...

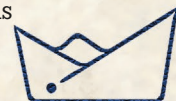
### LÄHMUNG DER OUDOUN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 60 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Schlangenschuppe  
**Grundversion:** 60 Sekunden, 1 Person  
**Wirkung:** Der Spruch lähmt das Ziel vollständig, indem jeglicher Nervenkontakt unterbrochen wird. Die magische Lähmung hält die grundsätzlichen Lebensfunktionen aufrecht. Leider versagen aber einige wichtige Schließmuskeln den Dienst, so dass unangenehm riechende Körperflüssigkeiten ungehindert austreten können.



### LICHTLOSE ÖDNIS DER AUGENLOSEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** 10 Meter Radius  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Kristallsplitter  
**Grundversion:** 10 Meter Radius  
**Wirkung:** Die erfolgreich angewendete Formel erzeugt undurchdringliche magische Dunkelheit in dem Bereich um den Zaubern den. Die Schwärze ist so tief, dass Lichtquellen nicht mehr zu sehen sind. Kämpfende oder sich bewegende Personen sind so aus dem Konzept gebracht, dass sie ihre Aktionen sofort stoppen. Infrarot- oder Restlichtsicht erkennen nur vage und undeutliche Schemen.



### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERTE MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



### MEISTER DES TODES

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 16 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 35 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Diamantsplitter  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Die tastenden Gedanken des Zaubern-  
den erspüren eine wichtige blutführende Ader im  
Kopf oder Torso des Opfers. Sie klammern sich an die  
Gefäßwände, reißen diese auf und lassen der Natur ih-  
ren Lauf. Der Todgeweihte erleidet einen spontanen  
Schwächeanfall und verblutet innerhalb von wenigen  
Minuten, ohne das eine Spur der äußeren Gewaltein-  
wirkung zu sehen ist. Wird der Tote später magisch  
untersucht, finden sich allerdings Spuren des exter-  
nen Eingriffs. Sollte der Attentäter dann identifiziert  
werden, so gehören Folter und Scheiterhaufen zum  
festgelegten weiteren Ablauf.  
Eine schnelle Rettung versprechen nur die Formeln  
*Bannspruch der Altvorderen* und *Selbstheilung der Er-*  
*denmutter*.



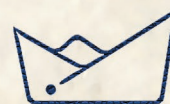
### METEORIT DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 5 MP + 1 Punkt Tagesform  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Feuersalz  
**Grundversion:** 2 m<sup>2</sup> Fläche, 2W6 TP Schaden  
**Wirkung:** Der Einschlag eines niederstürzenden  
Himmelssteines verwüstet eine Fläche von 2 m<sup>2</sup> und  
hinterlässt einen schweflig rauchenden Krater. Perso-  
nen in der direkten Einschlagzone erhalten 2W6 TP  
Brand-Schaden durch das Auftreffen des magischen  
Elementargeschosses.



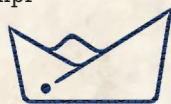
### NORDZORN DER DUDOUN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 60 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Erdsalz  
**Grundversion:** 60 Sekunden, 1 Person  
**Wirkung:** Eine rasende Wut erfasst den Bezau-  
berten und er greift blindlings alle und alles in seiner  
Umgebung an. Der Basisblockwert *Kampf* erhält für  
die Wirkdauer einen *Bonus von +2*.  
Nach Ablauf der 60 Sekunden oder wenn der Ma-  
giewirker den Spruch vorher abbricht, wird der Be-  
zauberte bewusstlos. Er ist für einige Zeit nicht er-  
weckbar, später wird die Zeit des Zorns aus seinem  
Gedächtnis gelöscht sein.  
Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Ver-  
teidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten,  
um garantiert in den Genuss der magischen Spruch-  
wirkung zu kommen.



### NEBEL DER WEITEN EBENEN VON LENG

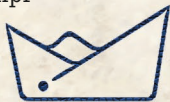
**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Sichtlinie, 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Schwefelpulver  
**Grundversion:** 6 Meter Radius, 1W6 TP  
**Wirkung:** Ein grügelber Nebel bildet sich in der  
Wirkfläche. Rüstung korrodiert und freie Haut erhält  
einen säureartigen Schaden von 1W6 TP innerhalb  
der 6 Meter Radius.  
Der pestilenzartige Geruch der wabernden Nebel-  
schwaden lässt jeden krampfartig würgen, der den  
faulen Odem einatmet. Leicht entzündliche Gegen-  
stände im Wirkungsbereich gehen zügig in Flammen auf.





### PFEIL DES FEUERS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Feuersalz  
**Grundversion:** 1 Person, 1W6 TP Schaden  
**Wirkung:** Die getroffene Person erhält 1W6 TP Brand-Schaden durch den Einschlag des magischen Elementargeschosses.



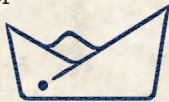
### PFEIL DES STEINS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Erdsalz  
**Grundversion:** 1 Person, 1W6 TP Schaden  
**Wirkung:** Die getroffene Person erhält 1W6 TP Schlag-Schaden durch den Einschlag des magischen Elementargeschosses.



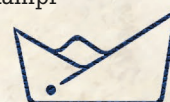
### PFEIL DES STURMS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Luftsatz  
**Grundversion:** 1 Person, 1W6 TP Schaden  
**Wirkung:** Die getroffene Person erhält 1W6 TP Blitz-Schaden durch den Einschlag des magischen Elementargeschosses.



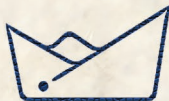
### PFEIL DES WASSERS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Wassersatz  
**Grundversion:** 1 Person, 1W6 TP Schaden  
**Wirkung:** Die getroffene Person erhält 1W6 TP Wasser-Schaden durch den Einschlag des magischen Elementargeschosses.



### RING DES DSCHUNGELS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Erdsatz  
**Grundversion:** 3 Meter Radius, 3 Meter Höhe, 33 TP, 1W6 TP, 30 Sekunden  
**Wirkung:** Der Zaubernde erschafft einen schützenden Ring (3 Meter Radius und 3 Meter Höhe) aus wuchernden Dornenranken um sich herum. Personen, die versuchen, den Pflanzenring zu durchqueren, erhalten 1W6 TP Dornen-Schaden. Um sich einen Weg erfolgreich hindurch zu hacken, müssen 33 TP Schaden verursacht werden.





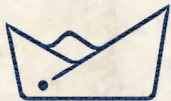
# KAMPFMAGIE

## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

### RING DES FEUERS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Feuersalz  
**Grundversion:** 3 Meter Radius, 3 Meter Höhe,  
1W6 TP, 30 Sekunden

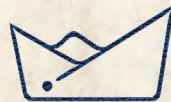
**Wirkung:** Der Zaubernde erschafft einen schützenden Ring (3 Meter Radius und 3 Meter Höhe) aus lodernden Flammen um sich herum. Personen, die versuchen, den Flammenring zu durchqueren, erhalten 1W6 TP Brand-Schaden.



### RING DES STEINS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Erdsalz  
**Grundversion:** 3 Meter Radius, 3 Meter Höhe,  
33 TP, 30 Sekunden

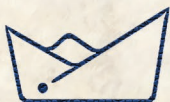
**Wirkung:** Der Zaubernde erschafft einen schützenden Ring (3 Meter Radius und 3 Meter Höhe) aus festem Stein um sich herum. Personen, die versuchen, den Steinring gewaltsam zu durchbrechen, müssen insgesamt 33 TP Schaden verursachen.



### RING DES STURMS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Luftsatz  
**Grundversion:** 3 Meter Radius, 3 Meter Höhe,  
1W6 TP, 30 Sekunden

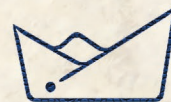
**Wirkung:** Der Zaubernde erschafft einen schützenden Ring (3 Meter Radius und 3 Meter Höhe) aus rasender Unwetterluft um sich herum. Personen, die versuchen, den Wirbelring zu passieren, erhalten 1W6 TP Blitz-Schaden.



### RING DES WASSERS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Wassersalz  
**Grundversion:** 3 Meter Radius, 3 Meter Höhe,  
1W6 TP, 30 Sekunden

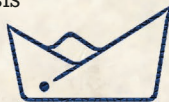
**Wirkung:** Der Zaubernde erschafft einen schützenden Ring (3 Meter Radius und 3 Meter Höhe) aus kochendem Wasser um sich herum. Personen, die versuchen, das feuchte Bollwerk zu durchqueren, erhalten 1W6 TP Schaden aus der brodelnden Wassermasse.





### SANDSTURM DER AUGENLOSEN

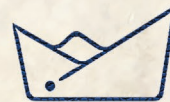
**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfunde*)  
**Reichweite:** 10 Meter Radius  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Kristallsplitter  
**Grundversion:** 10 Meter Radius



**Wirkung:** Der Spruch erzeugt einen heftigen Sandsturm auf der Wirkfläche, der Ausrüstung abschmirgelt und die winzigen Körnchen in jede Ritze treibt. Augen und Mund füllen sich mit feinem Sand, deshalb ist das Kämpfen, das Sehvermögen und die Kommunikation für 1W6 Kampfunden extrem eingeschränkt. Das Stechen der feinen Sandpartikel ist noch stundenlang nach Ende des Spruchs in unangenehmer Weise zu spüren.

### SCHLEIMPFROPF DER TÜCKE

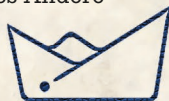
**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Stück Schleimhaut  
**Grundversion:** 30 Sekunden, 1 Person



**Wirkung:** Der Magier schleudert einen weichen Schleimball, der im Gesicht des Opfers auftritt. Der semiintelligente Schleim dringt in die lebenswichtigen Körperöffnungen im Kopfbereich. Dort füllt das Ektoplasma nach einer Kampfunde den Mund und Rachenraum und beginnt das Opfer zu ersticken. Freie Haut erleidet dabei einen säureartigen Schaden von 1W6 TP in je 10 Sekunden.

### SCHREI DER HYDRA

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfunde*)  
**Reichweite:** Selbst, 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Stück Talg oder Wachs  
**Grundversion:** 6 Meter Radius, 1W6 TP



**Wirkung:** Ein lang gezogener und grausamer Mißton geht von dem Magier aus. Dieser erschüttert das gequälte Innenohr der Zuhörer. 1W6 TP Schaden mit Ohrenschmerzen und Gleichgewichtsproblemen sind die direkte Folge. Alle Betroffenen leiden noch 2 weitere Kampfunden an erheblichen Störungen des Gleichgewichtssinns, können aber normale Verteidigungswürfe zum Selbstschutz durchführen.

### STEINHAGEL DER ALTEN GÖTTER

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 6 MP + 1 Punkt Tagesform  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfunde*)  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Feuersalz  
**Grundversion:** 2 m² Fläche, 3W6 TP Schaden



**Wirkung:** Das Aufschlagen eines lawinenartigen Bergsturzes verwüstet eine 2 m² große Fläche und hinterlässt pure Verwüstung. Personen in der Trefferzone erhalten 3W6 TP Schlag-Schaden durch das Aufprallen des magischen Elementargeschosses.

### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERTE MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



# KAMPFMAGIE

## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

### VERWIRRUNG DER DUDDUN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfunde*)  
**Reichweite:** Sichtlinie, 6 Meter Radius  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Kieselsteinsplitter  
**Grundversion:** 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Die Betroffenen sind plötzlich absolut verwirrt und völlig ahnungslos, was sie hier machen oder warum sie überhaupt vor Ort sind. Alle Angriffe werden sofort gestoppt, nötige Verteidigungswürfe (*Persönlichkeit/Physis*) werden aber durchgeführt. Die Verwirrung klärt sich in der nächsten Kampfunde wieder.



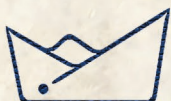
### WAND DES DSCHUNGELS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Erdsalz  
**Grundversion:** 2 m<sup>2</sup> Fläche, 3 Meter Höhe, 33 TP, 1W6 TP, 30 Sekunden  
**Wirkung:** Der Zaubernde erschafft eine hohe Wand aus wuchernden Dornenranken auf einer ausgewählten Fläche. Personen innerhalb des Bereichs erhalten 1W6 TP Dornen-Schaden und versuchen danach die Pflanzen zu verlassen. Eine Durchquerung verursacht den gleichen TP-Verlust. Um sich einen Weg erfolgreich hindurch zu hacken, müssen 33 TP Schaden verursacht werden.



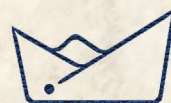
### WAND DES FEUERS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Feuersalz  
**Grundversion:** 2 m<sup>2</sup> Fläche, 3 Meter Höhe, 1W6 TP, 30 Sekunden  
**Wirkung:** Der Zaubernde erschafft eine hohe Wand aus lodernden Flammen auf einer ausgewählten Fläche. Personen innerhalb des Bereichs erhalten 1W6 TP Brand-Schaden und versuchen danach die Flammen zu verlassen. Eine Durchquerung verursacht den gleichen TP-Verlust.



### WAND DES STEINS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Erdsalz  
**Grundversion:** 2 m<sup>2</sup> Fläche, 3 Meter Höhe, 33 TP, 30 Sekunden  
**Wirkung:** Der Zaubernde erschafft eine hohe Wand aus festem Gestein auf einer ausgewählten Fläche. Personen innerhalb des Bereichs erhalten 1W6 TP Schlag-Schaden und werden herausgestoßen. Um die Wand erfolgreich zu durchdringen müssen 33 TP Schaden verursacht werden.



### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERT MAGIE

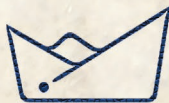
	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m <sup>3</sup> )	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



### WAND DES STURMS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Luftsatz  
**Grundversion:** 2 m<sup>2</sup> Fläche, 3 Meter Höhe, 1W6 TP, 30 Sekunden

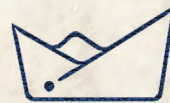
**Wirkung:** Der Zaubernde erschafft eine Wand aus tobendem Gewittersturm. Personen innerhalb der Fläche erhalten 1W6 TP Blitz-Schaden und versuchen danach die betroffene Fläche zu verlassen. Eine Durchquerung verursacht den gleichen TP-Verlust.



### WAND DES WASSERS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Wassersalz  
**Grundversion:** 2 m<sup>2</sup> Fläche, 3 Meter Höhe, 1W6 TP, 30 Sekunden

**Wirkung:** Der Zaubernde erschafft eine Wand aus brodelnd heißem Wasser. Personen innerhalb der Fläche erhalten 1W6 TP Wasser-Schaden und versuchen danach die betroffene Fläche zu verlassen. Eine Durchquerung verursacht den gleichen TP-Verlust.

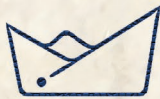


### WESPENFEUER DES SÜDENS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 60 Sekunden  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Feuersalz  
**Grundversion:** 60 Sekunden, 1 TP Schaden

**Wirkung:** Der Magier formt 1W6+3 Feuerbolzen direkt vor sich. Der Schwarm umkreist den Zaubernden bedrohlich wartend. Er kann diese ungefähr fingergroßen Projektile gedanklich separat bewegen und diese können sich auf Wunsch des Magiekundigen in ein jeweils anderes Ziel bohren. Das einzelne Brandprojektil verursacht in der Grundversion 1 TP Schaden.

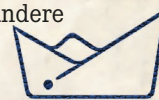
Werden die winzigen Feuerbälle nicht innerhalb der Wirkdauer von 60 Sekunden eingesetzt, so zerfallen sie wieder in harmloses Ektoplasma.



### ZORNQUELL DER ALTEN GÖTTER

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Diamantsplitter  
**Grundversion:** 30 Sekunden, 1 Person

**Wirkung:** Die verzauberte Person wird von der alten Kraft der Götter geleitet. Erfolgreich ausgeführte Nah- und Fernkampfgriffe sind klug platziert und treffen alle auf Schwachstellen der Verteidiger. Die Augenzahl der persönlichen TP-Schadenswürfel in der Wirkdauer wird dadurch verdoppelt. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.





# KÖRPERMAGIE

## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

### ATEM DES GROSSEN DAGON

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Minuten  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Fischschuppe  
**Grundversion:** 1 Person, 30 Minuten  
**Wirkung:** Die dunkle Unterwelt des Wassers ist den Lungenatmern in der Regel verwehrt, da sie sich nur eine sehr beschränkte Zeit dort aufhalten können. Mit dieser Formel kann der Magier das Atmen unter Wasser jedoch problemlos möglich machen. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.



### AURA DES FALSCHEN ZEUGNIS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Minuten  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 1 Person, 10 Minuten  
**Wirkung:** Der Zauberkundige erschafft eine im normalen Spektralbereich sichtbare glänzende Aura, in einer von ihm gewählten Farbe. Die ausgesuchte Färbung erzeugt beim Betrachter einen Eindruck über die Gesinnung der verzauberten Person. Diese Markierung muss nichts mit der tatsächlichen Einstellung oder Gesinnung des Opfers zu tun haben. Es kann sich also um eine üble magische Verleumdung handeln, die leider schon sehr bedauerliche Ereignisse nach sich gezogen hat.



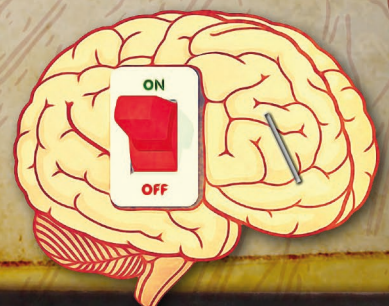
### BESESSENHEIT DER DUDOUN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 12 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 8 Stunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Spiegelsplitter  
**Grundversion:** 8 Stunden  
**Wirkung:** Der Zauberer fährt mit seinem dominierenden Geist in den Körper einer anderen Person. Der fremde Körper wird für 8 Stunden die Heimstatt des perfiden Eindringlings, während die Persönlichkeit des Opfers brutal unterdrückt wird. Er hat Zugriff auf die meisten fremden Erinnerungen und kontrolliert den Körper uneingeschränkt. Der eigene Körper bleibt während dieser Zeit bewegungslos und im Koma zurück. Sollte der leere Körper in Abwesenheit seiner Seele getötet werden, so kann der Geist freiwillig vergehen oder versuchen, im fremden Körper am Leben zu bleiben. Dies wäre ein traumatischer Vorgang, der mit Sicherheit zu schweren mentalen Störungen führen kann.



### BLITZ DES GENIES

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Minuten  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Samenkapsel  
**Grundversion:** 1 Person, 30 Minuten  
**Wirkung:** Der Magier verschafft dem Bezauberten die Möglichkeiten neue Bereiche des Denkens zu erleben und erhöht seinen Basisblockwert *Persönlichkeit* um +1. Dieser Effekt hält 30 Minuten. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.





### FLUCH DER SIEBEN KREISE DER HÖLLE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf

**MP-Kosten:** 3 MP

**Auslöser:** Gedanke

**Zauberdauer:** sofort

**Wirkdauer:** permanent

**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie

**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert

**Material:** 1 Prise Feuersalz

**Grundversion:** 1 Person oder 1 Gegenstand

**Wirkung:** Der Zauberer stößt einen Fluch aus, der sich permanent auf das Opfer oder einen Gegenstand legt. -5 auf alle Würfelproben, bei denen ein verfluchter Gegenstand benutzt wird. -5 auf jede Würfelprobe, die durch eine verfluchte Person ausgeführt wird. Bei betroffenen Standard-NSC werden die Werte für Würfelproben (*Angriff, Verteidigung, Wissen*), generell um 5 abgesenkt. Ein Fluch kann durch einen Segen jeder Art gebrochen werden.



### GESTALTWANDLUNG DER GRAUEN ZWISCHENWELT

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis

**MP-Kosten:** 4 MP

**Auslöser:** Gedanke

**Zauberdauer:** sofort

**Wirkdauer:** 30 Sekunden

**Reichweite:** Berührung

**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert

**Material:** 1 Punkt Tagesform

**Grundversion:** 1 Person, 30 Sekunden

**Wirkung:** Der Bezauberte verwandelt sich in ein Lebewesen aus der Gedankenwelt des Magiers. Die Auswahl ob es ein grauenerregendes Monster oder eine beliebige bekannte Person ist, obliegt alleinig dem Sprecher des Spruchs. Die Spielwerte des Opfers ändern sich dadurch aber nicht!



### LEVITATION DER ALTEN GÖTTER

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis

**MP-Kosten:** 6 MP

**Auslöser:** Wort

**Zauberdauer:** sofort

**Wirkdauer:** 1 Minute

**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie

**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert

**Material:** 1 Punkt Tagesform,  
1 Tropfen Luftessenz

**Grundversion:** 1 Person, 1 Minute, 70 Kilogramm

**Wirkung:** Der Spruch bezwingt die Kräfte der Gravitation und bewegt die bezauberte Person nach dem Willen des Magiers in der Luft. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.



### MEISTER DER PRÄSENZ

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere

**MP-Kosten:** 4 MP

**Auslöser:** Wort

**Zauberdauer:** sofort

**Wirkdauer:** 1 Minute

**Reichweite:** Berührung und Sichtlinie

**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert

**Material:** 1 Samenkapsel

**Grundversion:** 1 Person, 1 Minute

**Wirkung:** Der Magier hübscht die Außenwirkung des Bezauberten in hohem Maße auf. Auf alle Würfelproben, die einen zwischenmenschlichen Aspekt haben (*beispielsweise Verhandlungen, Bedrohungen, Diskussionen, allgemeines Auftreten*), wird ein Bonus von +5 positiv angerechnet. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.



### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIerte MAGIE

**Anzahl (Personen, Gegenstand)**

**Entfernung/Flächenmaße**

**Gewicht**

**Raummaße (m³)**

**Schadenswürfel/Heilungswürfel**

**Zeitintervall**

**Grundversion**

1 Person/Stück

2 Meter/Radius

10 Kilogramm

1 Kubikmeter

1W6

10 Sekunden

**+ 1 MP**

2 Personen/Stück

3 Meter/Radius

20 Kilogramm

2 Kubikmeter

2W6

20 Sekunden

**+ 2 MP**

3 Personen/Stück

4 Meter/Radius

30 Kilogramm

3 Kubikmeter

3W6

30 Sekunden

**+ 3 MP**

4 Personen/Stück

5 Meter/Radius

40 Kilogramm

4 Kubikmeter

4W6

40 Sekunden



# KÖRPERMAGIE

## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

### PUPPENSPIELER DER GRAUEN ZWISCHENWELT

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** 1W6 Minuten  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** beliebig  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** Haar, Blut oder Gewebe des Opfers,  
 1 Tropfen Feueressenz,  
 1 Prise Feuersalz,  
 1 Objekt/Puppe (*bleibt erhalten*)

**Grundversion:** 1 Person, 2W6 TP

**Wirkung:** Der Magier sorgt für eine Verschmelzung von Körperbestandteilen des Opfers mit dem magischen Objekt/Puppe. Der Effekt ist eine zwischenweltliche Bindung mit unbegrenzter Reichweite. Sobald der Puppe/dem Objekt etwas angetan wird, so verspürt dies auch das Opfer. Die betroffene Person erhält dann 2W6 TP Schaden durch Verletzungen, Schmerzen oder von heftigem Unbehagen. Diese schmerzhaften Manipulationen können nach dem Bindungszauber jederzeit ohne weitere Vorbereitungen durchgeführt werden.



### REINIGUNG DES KÖRPERS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Luftsalt  
**Grundversion:** 1 Person

**Wirkung:** Reinigt den Körper des Bezauberten unmittelbar von äußeren/inneren Verunreinigungen oder Schmutz. Dazu gehören keine aktiven Gifte oder bereits ausgebrochenen Infektionen. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.



### SCHATTENRAUB DER OUDOON

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 4 Stunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Spiegelsplitter  
**Grundversion:** 4 Stunden

**Wirkung:** Der Magier tauscht seinen Schatten mit dem des Opfers aus. Daraufhin kann er in den folgenden 4 Stunden alle Aktionen, Gespräche und Bewegungen verfolgen. Je klarer der Schatten sich abzeichnet (*Sonnenlicht etc.*), desto besser kann er die Informationen verstehen. Ist das Opfer dagegen im Dunklen oder Untertage tätig, so ist das Bild schwach und die Gespräche nur schwer verständlich. Der Rücktausch vollzieht sich nach Ablauf der Zeitdauer, ohne dass ein weiterer Eingriff nötig wäre.





## SPINNENLAUF DER DUDOUN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Minuten  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tierzahn  
**Grundversion:** 10 Minuten  
**Wirkung:** Die Formel sorgt für eine enorme Verbesserung der Kletterfähigkeiten. Alle Würfelproben die mit Bergsteigen oder Fassadenklettern zu tun haben, erhalten einen positiven Bonus von +5. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.



## STÄRKE DES RIESEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Minuten  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Stück Baumrinde  
**Grundversion:** 1 Person, 30 Minuten  
**Wirkung:** Der Magier verschafft dem Bezauberten die Möglichkeiten neue Kraftreserven zu aktivieren und erhöht seinen Basisblockwert *Physis* um +1. Dieser Effekt hält 30 Minuten. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.



## TRANSFORMATION DER DÄMMERUNG

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 intaktes Ei  
**Grundversion:** 1 Person, 30 Sekunden  
**Wirkung:** Der Magier verändert die Körpergrenzen/-form des Bezauberten nach seinem Willen. Die Transformation eines Menschen in ein Huhn oder einen Frosch ist damit problemlos möglich. Dies erzeugt allerdings enormen Widerwillen bei einem völlig fremden Opfer. *Keine Änderung der Spielwerte!* Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.



## VERBESSERTER GERUCHSSINN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Minuten  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Erdessenz  
**Grundversion:** 1 Person, 30 Minuten  
**Wirkung:** Der Zauberkundige kann sich selbst oder einem anderen Lebewesen für gewisse Zeit einen verstärkten Geruchssinn verleihen. +5 auf jedes Ergebnis einer Würfelprobe, die mit dem *Riechen* zu tun hat. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.



## MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERTE MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

### VERBESSERTER GESCHMACKSSINN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Minuten  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Erdessenz  
**Grundversion:** 1 Person, 30 Minuten  
**Wirkung:** Der Zauberkundige kann sich selbst oder einem anderen Lebewesen für gewisse Zeit einen verstärkten Geschmackssinn verleihen. +5 auf jedes Ergebnis einer Würfelprobe, die mit dem *Schmecken* zu tun hat.  
 Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.



### VERBESSERTER TASTSINN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Minuten  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Erdessenz  
**Grundversion:** 1 Person, 30 Minuten  
**Wirkung:** Der Zauberkundige kann sich selbst oder einem anderen Lebewesen für gewisse Zeit einen verstärkten Tastsinn verleihen. +5 auf jedes Ergebnis einer Würfelprobe, die mit dem *Ertasten* zu tun hat.  
 Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.



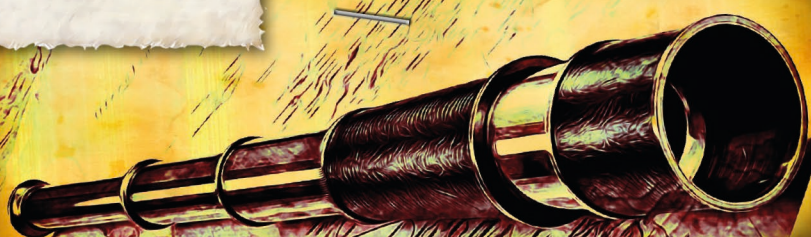
### VERBESSERTES HÖREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Minuten  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Erdessenz  
**Grundversion:** 1 Person, 30 Minuten  
**Wirkung:** Der Zauberkundige kann sich selbst oder einem anderen Lebewesen für gewisse Zeit eine verstärkte Hörfähigkeit verleihen. +5 auf jedes Ergebnis einer Würfelprobe, die mit dem *Hören* oder *Belauschen* zu tun hat.  
 Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.



### VERBESSERTES SEHEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Minuten  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Erdessenz  
**Grundversion:** 1 Person, 30 Minuten  
**Wirkung:** Der Zauberkundige kann sich selbst oder einem anderen Lebewesen für gewisse Zeit eine verstärkte Sehfähigkeit verleihen. +5 auf jedes Ergebnis einer Würfelprobe, die mit dem *Beobachtung* oder *Wahrnehmung* zu tun hat.  
 Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.







### WIDERSPENSTIGE ZUNGE DES NARREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Minuten  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Essenz der Leere  
**Grundversion:** 1 Person, 30 Minuten  
**Wirkung:** Die zweigeteilte Formel ist für das unglückliche Opfer ein unschönes Erlebnis, das ihn nach Wirkende sehr verunsichert zurücklässt. Entweder wird das gesamte Sprachzentrum erheblich beeinträchtigt und es sind nur stotternde und nuschelnde Laute herauszubringen. Egal wie groß die Anstrengung ist, eine Verständigung kommt nicht zustande. Oder der Magier kann die fremde Zunge auch in klarer Sprache für das Überbringen von Nachrichten nutzen, die das Opfer so niemals formuliert hätte.



### WIDERSPENSTIGER KÖRPER DES NARREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Minuten  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Essenz der Leere  
**Grundversion:** 1 Person, 30 Minuten  
**Wirkung:** Die zweigeteilte Formel ist für das unglückliche Opfer ein unschönes Erlebnis, das ihn nach Wirkende sehr verunsichert zurücklässt. Entweder zuckt der Körper des Opfers unkontrolliert und windet sich in zuckenden Krämpfen. Dabei sind die Extremitäten so schwach, das eine eigenständige gesteuerte Bewegung nicht möglich ist. Oder der Magier übernimmt die Kontrolle über den Bewegungsapparat und vollführt Handlungen, die er für angemessen hält. Ein aufgezwungenes selbstmörderisches oder mörderisches Verhalten bricht die Kontrolle sofort.



### WILLENSBEUGER DER OUDOUN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Steinsalz  
**Grundversion:** 1 Person, 30 Sekunden  
**Wirkung:** Zwingt den eigenen oder einen fremden, lebenden Körper zu einer vom Zaubernenden mental gewählten Verhaltensweise. Dies bedeutet eine reiche Auswahl an Möglichkeiten. Der Spielleiter definiert hier den gesetzten Rahmen selbst!



### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERTE MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



# MYTHOLOGISCHE MAGIE

## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

### DAS NICHTS DER WEITEN EBENEN VON LENG

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 16 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfunde*)  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 35 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Diamantsplitter  
**Grundversion:** kein



**Wirkung:** Der Magier erschafft auf einer 3 Meter durchmessenden Fläche eine leuchtende Hohlkugel, die auch etwas in den Boden eingesunken scheint. Das seltsame Konstrukt hat eine grüngelbe Farbe, riecht leicht faulig und ist physisch undurchdringlich. Die Außenfläche schneidet bei ihrem Erscheinen durch jedes bekannte Material.

Sobald der Zauberkundige die Konzentration löst, ist die Kugel samt Inhalt verschwunden. Es ist nur eine runde Vertiefung erkennen, wo die Kugelform sich in die Oberfläche eingegraben hat. Der gesamte Kugelinhalt (*Lebewesen, Objekte, Bewuchs, Boden*) ist spurlos verschwunden. Es bleibt nichts zurück. Bisher ist nicht bekannt geworden, wohin das Volumen des Konstrukts transferiert wird.

### ENTKÖRPERLICHUNG DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Minuten  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 1 Person, 10 Minuten



**Wirkung:** Die Seele des Bezauberten kann sich vom Körper lösen und frei umherschweifen. In dieser Form kann man weder mit realen Wesen kommunizieren oder Dinge greifen. Die etherale Gestalt hat die Möglichkeit mit Geistern und anderen spektralen Wesen zu kommunizieren. Diese spüren allerdings, dass diese Seelenpräsenz nicht so entstanden ist, wie es mit dem normalen Tod üblich wäre.

Der Körper bleibt während dieser Zeit bewegungslos und im Koma zurück. Sollte der leere Körper in Abwesenheit seiner Seele getötet werden, so kann der Geist freiwillig vergehen oder versuchen, ohne seinen Körper am Leben zu bleiben. Dies wäre ein traumatischer Vorgang, der zu schweren mentalen Störungen und wahrscheinlich zu einer gequälten Existenz als Poltergeist führen wird.

### FLÜSTERN DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 1 Minute  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Punkt Tagesform  
**Grundversion:** 1 Person, 1 Minute



**Wirkung:** Der Magier eröffnet einen mentalen Kommunikationskanal (*beidseitig nutzbar*) zu einem anderen Lebewesen, um auf telepathischem Weg Gedanken, Empfindungen oder Fragestellungen zu übermitteln.

Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.

### GEISTERSCHRITT DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Minuten  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 1 Person, 30 Minuten



**Wirkung:** Der Bezauberte hinterlässt beim Fortbewegen keine wahrnehmbaren Spuren am Erdboden oder im Schnee.

Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.





### ORAKEL DER TAUSEND ZIEGEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** 1W6 Minuten  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Selbst  
**Zielwert:** 20 oder Zielwert Spielleiter  
**Material:** 1 Punkt Tagesform,  
1 Tautropfen



**Grundversion:** 30 Sekunden

**Wirkung:** Der Magiekundige versenkt sein Bewusstsein in eine tiefe Trance und bittet das uralte Orakel um Rat bei Zukunfts- oder Entscheidungsfragen. In dieser Zeit ist der Zauberer wehrlos. Ein vielstimmig meckernder Chor antwortet auf seine vorgebrachten Anliegen entweder mit *Ja* oder *Nein* ...  
*Der Spielleiter stellt einen Timer auf 30 Sekunden, hört sich die Frage des Charakters an und beantwortet diese zügig. Antworten, die irgendwelche Erklärungen beinhalten, hat das Orakel noch nie gegeben. Warum sollte es jetzt davon abweichen?*

### SPEKTAKEL DER ALTEN GÖTTER

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 1 Minute  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Punkt Tagesform,  
1 Tropfen Essenz der Leere



**Grundversion:** 1 Minute

**Wirkung:** Der Zauberer erschafft am Himmel eine beeindruckende pyrotechnische Darbietung, dessen Formen und Farben er nach seinem Willen gestalten kann. Dieses göttliche Feuerwerk erzeugt keinen Schaden am Boden, niedrig fliegende Luftschiffe oder Flugzeuge könnten davon aber beschädigt werden (*Spielleiter*). Ist in der Vergangenheit als unblutige Version einer magischen Machtdemonstration angewendet worden.

### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIerte MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



# MYTHOLOGISCHE MAGIE

## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

### TELEPATHIE DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Wasseressenz  
**Grundversion:** 1 Person, 30 Sekunden  
**Wirkung:** Der Zauber übermittelt seine Gedanken oder Befehle gewaltsam in den Geist einer anderen Person. Das Ziel kann sich gegen die peinigenden Gedankenströme wehren und versuchen seinen Geist mit einem erfolgreichen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verschließen. Ist die Abwehr nicht erfolgreich, so wird sich das verzweifelte Opfer den imperativen Stimmen in seinem Kopf wohl fügen müssen. Die telepathische Verbindung ist nur vom Magiekundigen ausgehend nutzbar.



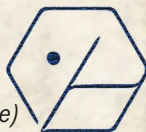
### VERLIES DER WEITEN EBENEN VON LENG

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 6 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Minuten  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Diamantsplitter  
**Grundversion:** 1 Person, 10 Minuten  
**Wirkung:** Der Spruch fesselt die Zielperson mit grüngelben, stinkenden Metallsträngen. Ist der Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) nicht erfolgreich, so bleibt das Opfer über die gesamte Wirkzeit fest angekettet. Natürlich kann der Magier den Spruch auch vorzeitig beenden.



### VERWIRRUNG DER TAUSEND ZIEGEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 1 Person, 10 Sekunden  
**Wirkung:** Die bezauberte Person verfällt in einen Zustand katatonischer Verwirrung. Weder das Wissen um seine Person, noch um Freund und Feind ist klar deutbar. Aktive Aktionen erlahmen sofort. Eine Verteidigung bei Angriffen auf sich selbst führt der Betroffene sofort und ohne Modifikation durch.



### VIRUS DER WEITEN EBENEN VON LENG

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Speichel  
**Grundversion:** 1 Person, 30 Sekunden, 1W6 TP  
**Wirkung:** Die erfolgreich gewirkte Formel lässt eine plötzliche Krankheit im Körper des Bezauberten wüten. Ein extremer Fieberschub und krampfartige Schmerzen der gesamten Muskulatur schütteln das Opfer. Dies verursacht 1W6 TP Schaden je Kampfrunde (*Kampfrunde* = 10 Sekunden) über die gesamte Wirkdauer.







### WAFFE DER ALTEN GÖTTER

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Feueressenz  
**Grundversion:** 1 beliebige Nahkampfwaffe, 30 Sekunden



**Wirkung:** Die mit dem Zauber belegte Nahkampfwaffe lodert hell in vielfarbigem Flammen. Bei erfolgreichem Angriffswurf können während der Wirkdauer 2 zusätzliche Schadenswürfel durch die enthaltene göttliche Macht gewählt werden. Insgesamt sind also 3 Schadenswürfel aus dem Wurf der Würfelprobe auszuwählen (1W6 für den normalen Waffenschaden + 2W6 für die göttliche Flamme).

### WAHRSICHT DER ALTEN GÖTTER

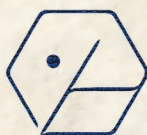
**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Punkt Tagesform  
**Grundversion:** 1 Ziel, 30 Sekunden



**Wirkung:** Der Magier sieht unter dem Einfluss des Spruchs die wahre Natur der Dinge und durchschaut Illusionen oder Lügengespinnste. Das Ziel kann eine politische Intrige, ein Objekt oder ein dreist lügender NSC sein (*Spielleiter*).

### WUNDMALE DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Nagel  
**Grundversion:** 1 Person, 30 Sekunden



**Wirkung:** Die erfolgreich gewirkte Formel erzwingt, dass sich an mehreren Stellen an einem erfolgreich verzauberten Körper schwärende und blutende Wundmale eröffnen. Neben den brennenden Schmerzen ist der Blutverlust sehr unangenehm. Alle Wunden zusammen sorgen für 1W6 TP an Blutverlust je Kampfrunde (10 Sekunden).

### ZUNGEN VON BABYLON

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 1 Minute  
**Reichweite:** Selbst  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Samenkapsel  
**Grundversion:** 1 Minute



**Wirkung:** Während der Wirkdauer kann der Magier eine ihm fremde Sprache lesen, sprechen und verstehen. Die transportierten Inhalte dürfen dabei nicht allzu kompliziert sein (*also keine Raketentechnik*). Ist die Wirkzeit der Formel beendet, herrscht wieder blankes Unverständnis im Angesicht des verwirrenden, fremden Sprachkauerwelsches.

### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIerte MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



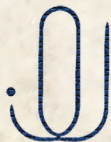
### BLINDWÜTIGER SCHLAMM

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Handvoll Erde  
**Grundversion:** 30 Sekunden, 2 Meter Radius  
**Wirkung:** Der Spruch kann nur unter freiem Himmel angewendet werden und gestattet die Kontrolle der Erdkrume. Dabei ist zu beachten, dass die Kenntnis der Feuchtigkeit des Bodens bei der Ausübung der Magie wichtig ist (*feucht = Schlamm, trocken = Erde, felsig/sehr trocken = Sand*). Aus dem Boden schießt eine Fontäne mit hohem Druck hervor, die vom Magier für 30 Sekunden gelenkt werden kann. Er kann damit Gegner oder auch Objekte in der Fläche treffen. Feuer werden dabei gelöscht und Personen erhalten 1W6 TP Schaden, wenn sie sich in der Wirkfläche aufhalten. Außerdem werden Gegner nach einem Treffer zu Boden gerissen und sehr dünne Wände brechen ein (*Spielleiter*).



### ELEMENTARBEHERRSCHUNG DER ERDENMUTTER

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Säugetierzahn  
**Grundversion:** 1m³ verwandelbares Material  
**Wirkung:** Der Magier gebietet allen Elementen der bekannten Welt! Als Beispiel sei die Umwandlung von Wasser in Stein, von Holz in Treibsand oder von Luft in Metall genannt. Man beachte bei der Anwendung, dass Lebewesen, die sich in Umwandlungszonen aufhalten, in Gefahr geraten könnten!



### ERDRÜTSCH DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Kieselsteinsplitter  
**Grundversion:** 3 Meter Radius  
**Wirkung:** Der Spruch kann nur an einer Bergflanke oder in einem natürlichen Erd- oder Steinstillen angewendet werden (*Spielleiter*). Die gewirkte Magie sorgt gezielt für eine Lawine oder einen Stollenbruch. Der Einsturz betrifft eine Fläche von 3 Meter Radius und verursacht aufgrund der Heftigkeit einen Schaden von 2W6 TP.







### GEGENSTAND REPARIEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Pflanzenharz oder Blut  
**Grundversion:** 1 Bruchstelle/Beschädigung  
**Wirkung:** Repariert eine einzelne Beschädigung in einem Gegenstand, der aus einem natürlich gewachsenen Material besteht. Dies umfasst Gegenstände aus Pflanzenfasern, Leder oder Holz, nicht aber aus Metall oder Stein. Die Beschädigung kann ein einzelner Riss oder Bruch sein. Es muss je ein Zauber pro schadhafter Stelle gewirkt werden.

### GRUBE DER ERDENMUTTER

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 6 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Handvoll Erde  
**Grundversion:** 3 Meter Radius, 5 Meter Tiefe  
**Wirkung:** Der Spruch kann nur unter freiem Himmel angewendet werden und gestattet die Kontrolle der Erdkrume. In einem Bereich von 3 Meter Radius und 5 Meter Tiefe bricht die Erde auf und es entsteht eine Erdgrube. Personen, die vorher auf der ebenen Oberfläche gestanden haben, erleiden Fallschaden von 1W6 TP (*Rüstung schützt dabei nicht*).

### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERTE MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

### LANDREGEN DER ERDENMUTTER

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** 1W6 Minuten  
**Wirkdauer:** 1 Stunde  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 1 Stunde, Terrain von 1 km<sup>2</sup>  
**Wirkung:** Der Spruch kann nur unter freiem Himmel angewendet werden und beeinflusst das Wetter in sanfter Weise. Der Magier kann auf einen Quadratkilometer Fläche Nieselregen, stetigen Landregen oder leichten Schneefall anregen. Ursprünglich war die Formel ein druidischer Wetterzauber, der das natürliche Wachstum unterstützen sollte. Extremwetterlagen oder ein Unwetter kann mit dieser Magieart nicht provoziert werden.



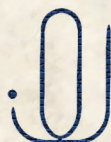
### MORGENDÄMMERUNG DER LARVE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Larvenpuppe  
**Grundversion:** 1 Person, 30 Sekunden, 1W6 TP  
**Wirkung:** Der Spruch infiziert den Körper des Bezauberten mit magischen Larven von Insekten, Spinnen etc., die daraufhin beginnen, sich ihren Weg durch das Bauchgewebe nach draußen zu fressen. Dies verursacht entsetzliche Schmerzen und 1W6 TP Schaden je Kampfrunde (*Kampfrunde = 10 Sekunden*).



### NATURFESSEL DER OUDOUN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Holzspan  
**Grundversion:** 1 Wurzel, 30 Sekunden, 1W6 TP  
**Wirkung:** Der Spruch kann nur in freier Natur angewendet werden. Der Magier lässt Wurzelwerk aus dem Boden brechen, dass Gegner angreift oder fesselt. Die wuchtigen Schläge der herbeigerufenen Wurzeln verursachen 1W6 TP Schaden.



### NEBELSCHLEIER DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** 1W6 Minuten  
**Wirkdauer:** 1 Stunde  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 1 Stunde, 100 Meter Radius  
**Wirkung:** Der Spruch kann nur in freier Natur angewendet werden und die umgebende Landschaft darf nicht zu trocken sein (*Wüste, Felsen etc.*!) Nachdem der Zauberer einen Punkt in der Landschaft ausgewählt hat und die Formel ausgelöst hat, beginnt sich mit etwas Verzögerung Nebel zu bilden. Den Anfang macht ein dichter Bodennebel, der langsam in die Höhe steigt. Nach ungefähr 10 Minuten ist die Sichtweite auf 1 Meter abgesunken. Die Ausdehnung des Nebelfelds beträgt etwa 100 Meter Radius.







### ODE DER ASCHE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** 1W6 Minuten  
**Wirkdauer:** 1 Minute  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Holzspan  
**Grundversion:** 1 Minute



**Wirkung:** Der Magier fasst mit seiner Hand in die Asche des Lagerfeuers oder des abgebrannten Hauses etc. und versenkt sich in eine tiefe Trance. In dieser Zeit ist der Zauberer wehrlos. Während der Wirkdauer überfluten den Zauberkundigen Bilder, Ereignisse und Gesprächsfetzen, die sich ereignet haben, während das Holz abgebrannt ist. Der Spielleiter stellt diese Informationen für die Spieler je nach Situation im Modul zusammen.

### ODEM DES HOHEN NORDENS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Wassersalz  
**Grundversion:** 30 Sekunden, 6 Meter Radius



**Wirkung:** Der Magier erschafft mit der Formel eine Fläche von 6 Meter Radius, die sich sofort mit einem eisigen Nebel füllt. Die Eispartikel setzen sich an allen Stellen ab und jedes Lebewesen erhält je Kampfrunde 1W6 TP Frostscha den. Man sieht auch den Pflanzen in der Wirkfläche die ungute Kälteeinwirkung deutlich an.

### ODEM DES SUMPFES

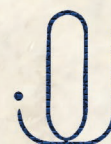
**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Erdsalz  
**Grundversion:** 30 Sekunden, 6 Meter Radius



**Wirkung:** Der Magier erschafft mit der Formel eine Fläche von 6 Meter Radius, die sich sofort mit einem grünlichen Giftnebel füllt. Das Sumpfgift sorgt für krampfartiges Erbrechen und jedes Lebewesen erhält je Kampfrunde 1W6 TP Giftschaden. Die unbeteiligten Pflanzen in der Wirkfläche fangen an zu sterbend zu welken.

### ODEM DES TIEFEN SÜDENS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Feuersalz  
**Grundversion:** 30 Sekunden, 6 Meter Radius



**Wirkung:** Der Magier erschafft mit der Formel eine Fläche von 6 Meter Radius, die sich sofort mit heißem Magmadampf füllt. Die brodelnde Luft verbrennt die Atemwege und glüht auf der Haut der Betroffenen mit 1W6 TP Brandschaden je Kampfrunde. Die unglücklichen Pflanzen in der Wirkfläche schrumpeln und verdorren zügig.

### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERT E MAGIE

Anzahl (Personen, Gegenstand)	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Entfernung/Flächenma ße	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Gewicht	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Raumma ße (m³)	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Zeitintervall	1W6	2W6	3W6	4W6
	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



# NATURMAGIE

## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

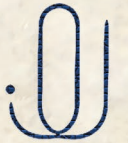
### PLAGE DER ALTORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Essenz der Leere  
**Grundversion:** 30 Sekunden, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Der Magier erschafft mit der Formel eine Fläche von 6 Meter Radius, die sich sofort mit einem gefräßigen Insektenschwarm füllt. Die Tiere fliegen, krabbeln und stechen emsig für insgesamt 1W6 TP Schaden je Kampfrunde. Der Schwarm wird die Wirkfläche nicht verlassen. Die Pflanzen in der Wirkfläche scheinen von den grausamen Insekten nicht beeindruckt zu sein.



### RICHTUNGSSINN DER DUDDUN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Minuten  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Erdsalz  
**Grundversion:** 30 Minuten  
**Wirkung:** Solange der Zauber aktiv ist, weiß der Magier oder der Bezauberte genau, in welcher Richtung sich Norden befindet. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.



### RUF DES NATURWÄCHTERS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** 1W6 Minuten  
**Wirkdauer:** 1 Minute  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Samenkapsel  
**Grundversion:** 1 Minute  
**Wirkung:** Der Spruch kann nur in freier Natur angewendet werden. Spruchformel, die einen der legendären Naturwächter zu Hilfe rufen soll. Da den großen Rassenkriegs nur sehr wenige Exemplare überlebt haben, ist es mehr als unwahrscheinlich, dass eines dieser mächtigen Wesen tatsächlich erscheint (*Magieformel speziell für die Welt Talamh, Spielwerte im Band Opfer auf Seite 31*).



### SANFTMUT DER DUDDUN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Erdsalz  
**Grundversion:** 30 Sekunden, 1 Tier  
**Wirkung:** Der Zauberkundige kann mit diesem Spruch ängstliche, angespannte oder aggressive Tiere in einen beruhigten Zustand versetzen. Als Rahmenbedingung sollte während des Versuchs kein toben des Schlachtfeld gewählt werden.





### STURZWELLE DES DAGON

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Fischeschuppe  
**Grundversion:** 1W6 TP, 3 Meter Radius  
**Wirkung:** Der Magier ruft die Kraft des wilden Wassers zu seiner Unterstützung herbei. Dabei muss er sich in der direkten Nähe eines Flusses oder des Meeres befinden. Er formt eine Flutwelle, die er auf eine von ihm ausgesuchte Fläche stürzen lässt. In diesem Bereich von 3 Metern Radius werden 1W6 TP Schaden durch den Wassersturz verursacht. Die Lebewesen im Wirkungsbereich werden von den Beinen gespült und verlieren Teile von Ausrüstung und Waffen.



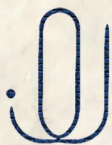
### SUMPFFLOCH DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 6 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Wassersalz  
**Grundversion:** 3 Meter Radius, 5 Meter Tiefe  
**Wirkung:** Der Spruch kann nur in freier Natur angewendet werden. Außerdem muss eine feuchte Umgebung in direkter Nähe sein. Der Magier befiehlt Erde und Wasser zu einem Sumpfloch zu verschmelzen. In einem Bereich von 3 Meter Radius und 5 Meter Tiefe bricht die Erde auf und füllt sich rasend schnell mit Wasser. Personen, die vorher auf der ebenen Oberfläche gestanden haben, fallen plötzlich und versinken in grüntrübem Sumpfschlamm.



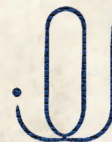
### TIERSEELE DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 2 Stunden  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tierhaar  
**Grundversion:** 2 Stunden  
**Wirkung:** Der Spruch kann nur in freier Natur angewendet werden. Die Formel verwandelt den Bezauberten in ein Tier nach Wunsch des Magiers. Da Kleidung und Waffen nicht mit verwandelt werden, ist etwas Vorbereitung und Planung anzuraten. Ursprünglich ein Schamanenzauber, der die problemlose Verwandlung in das eigene Totemtier gestattet hat. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.



### WACHSTUM DER ERDENMUTTER

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 8 Stunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Samenkapsel  
**Grundversion:** 8 Stunden  
**Wirkung:** Der Spruch kann nur in freier Natur angewendet werden und es muss eine feuchte Umgebung in direkter Nähe sein. Die Formel beschleunigt das Gedeihen und Wachstum von Pflanzen. Bei einer Stunde Wirkdauer sprießen die magisch unterstützten Gewächse so gut, wie sonst in einem Monat normaler Entwicklung bei guter Witterung.



### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERT MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



# NATURMAGIE

## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

### WASSER ERSCHAFFEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Material:** kein  
**Grundversion:** 2 Liter Frischwasser  
**Wirkung:** Der Spruch kann nur in freier Natur angewendet werden. Der Magier lässt frisches Wasser aus der Urkraft der Zwischenwelt entstehen.

### WILDER WALD DER ERDENMUTTER

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Holzspan  
**Grundversion:** 30 Sekunden, 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Der Spruch kann nur in freier Natur angewendet werden. Aus dem Boden brechen schnell wachsende Wurzeln hervor, die alle Objekte und Personen innerhalb der Wirkfläche fest umklammern und fixieren. Es muss dabei Kontakt zum Erdboden oder Holz existieren. Versiegelter Betonboden etc. oder ein beliebiges Stockwerk in einem Hochhaus vereiteln die Ausführung des Spruchs in jedem Fall.

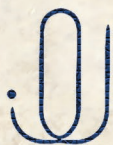






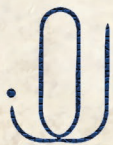
### WINDHAUCH DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Luftsalt  
**Grundversion:** 30 Sekunden  
**Wirkung:** Der Magier erzeugt durch den Spruch einen leichten magischen Wind, der Türen zuschlagen oder kleine Gegenstände wegwehen kann.



### WINDSTOSS DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Luftsalt  
**Grundversion:** 30 Sekunden  
**Wirkung:** Der Magier erzeugt durch den Spruch einen starken Windstoß, der Verwüstungen verursachen und große Gegenstände bewegen kann.



### ZEITMASS DER DUDDUN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 8 Stunden  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Material:** kein  
**Grundversion:** 8 Stunden  
**Wirkung:** Der Zaubernde weiß wie lange es nach Sonnenaufgang ist und wie lange es noch bis zum Sonnenuntergang ist. Wird dieser Zauber gesprochen, bevor sich der Magus zur Ruhe begibt, kann er festlegen, wann er erwacht. Die innere Uhr weckt zuverlässig zum festgelegten Zeitpunkt.



### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERT MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



# NEKROMANTIE

## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

### AURA DES EWIGEN FRIEDHOFES

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 3 Stunden  
**Reichweite:** 10 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Trefferpunkt  
**Grundversion:** 3 Stunden, 10 Meter Radius



**Wirkung:** Von der Aura des Nekromanten geht eine lockende Anziehungskraft aus. Ein dunkles Strahlen pulsiert wahrnehmbar leuchtend. Untote erkennen ihn als ihren Herrn und schließen sich ihm an. Bewegt sich der Zauberer, so bewegt sich auch die Aura immer mit. Geraten lebendige Wesen in die Friedhofsaura, so verlieren sie 1W6 MP je Kampfrunde, die der Nekromant seinen Magiepunkten gutschreiben kann (*nicht über den Ausgangswert*).

### ERHEBEN DER FREUNDE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 3 Minuten  
**Reichweite:** 10 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Knochenstück  
**Grundversion:** 3 Minuten, 1W6 Untote

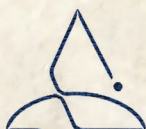


**Wirkung:** Kann nur erfolgreich gewirkt werden, wenn ein Friedhof oder Schlachtfeld in direkter Nähe ist. Der Nekromant erhebt 1W6 Leichname, über die er keine unmittelbare Kontrolle hat, obwohl sie ihm treu in seinen Bewegungen folgen. Die Untoten greifen alle lebendigen Wesen im Wirkungsbereich an und schützen den Zauberer mit ihrem faulenden Leib. Der Nekromant ist dabei immer das sich bewegende Zentrum des Wirkungsbereichs.

Im *Talamh-Quellenband Opfer* finden sich Spielwerte für *Skelette* (Seite 38) und *Untote* (Seite 43).

### FAULGASE DER FERNEN STERNE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Stück Leichengewebe  
**Grundversion:** 1 Person, 30 Sekunden



**Wirkung:** Der Körper des Opfers bläht sich unmenschlich auf und es entweichen reichlich faulige Gase aus allen Körperöffnungen. Die grausamen Schmerzen verursachen 1W6 TP Schaden je Kampfrunde. Umstehende Personen würgen, erbrechen und weichen mit Abscheu zurück.

### GEFOLGSMANN DER SCHATTEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Stunden  
**Reichweite:** 10 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Knochenstück  
**Grundversion:** 10 Stunden, 1 Untoter



**Wirkung:** Kann nur erfolgreich gewirkt werden, wenn ein Friedhof oder Schlachtfeld in direkter Nähe ist. Der Nekromant erhebt ein Skelett/einen Leichnam, das/der ihm nicht von der Seite weicht. Die Kreatur führt einfache Befehle aus, schützt den Magier und kämpft für ihn bis zu seinem endgültigen Zerfall. Im *Talamh-Quellenband Opfer* finden sich Spielwerte für *Skelette* (Seite 38) und *Untote* (Seite 43).



### LEBENSRAUBER DER SCHATTENKLUFT

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Stück Seide  
**Grundversion:** 30 Sekunden, 1 Nahkampfwaffe  
**Wirkung:** Der Nekromant haucht mit dieser Formel einer Nahkampfwaffe unheilige Kräfte ein. Die Waffe wird von dunklen Flammen umhüllt und entzieht bei einem erfolgreichen Schlag hungrig die Lebensenergie des Getroffenen. Der Nahkämpfer erhält die Hälfte (*aufgerundet*) der verursachten Trefferpunkte für sich (*nicht über den Ausgangswert*).



### ODEM DES FIEBERDÄMONS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 2 Stunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Stück Leichengewebe  
**Grundversion:** 1 Person, 2 Stunden  
**Wirkung:** Eine Infektion mit hohem Fieber schüttelt das Opfer. Das Lebewesen wird schnell schwächer, fällt in Bewusstlosigkeit und verstirbt nach 2 Stunden. In dieser Zeit hat der Kranke bereits weitere Personen angesteckt. Die Formel ist für Nekromanten sehr wichtig, um einen schnellen Nachschub an willigen Leichnamen generieren zu können. Nur die Zaubersprüche *Kuration von Krankheiten* oder *Bannspruch der Altvorderen* können diese böartige magische Krankheit ausmerzen.



### NEKROMANT DES SCHWARZEN HOFRITUALS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 5 MP,  
 1 MP je Stunde/Wesen für Kontrolle  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** 1W6 Minuten  
**Wirkdauer:** Kontrolle beliebig (*MP nötig*)  
**Reichweite:** Magier im Beschwörungskreis  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Haar des Zaubernnden,  
 1 Tropfen Erdesenz  
**Grundversion:** 1W6+1 Leichname/Skelette  
**Wirkung:** Kann nur erfolgreich gewirkt werden, wenn ein Friedhof oder Schlachtfeld in direkter Nähe ist. 1W6+1 Leichname in der nahen Umgebung werden erweckt. Die Totenbeschwörung oder das Totenorakel ist eine Form des Spiritismus, die durch Rituale eine Begegnung mit den Geistern von Verstorbenen (*Scyomantie*) oder die Erweckung/Wiederbelebung toter Körper (*Nekyomantie*) zum Ziel hat. Erweckte Leichname reagieren auf einfache Befehle des Zaubersers und sollten dauerhaft gelenkt werden. Ein Kontrollverlust kann zu durchaus gefährlichen, erratischen Effekten führen. Der Nekromant kann den Lebensfunken willentlich entziehen, so dass der Erweckte erneut dem Tod zum Opfer fällt. Nach dem Ritual kann der Beschwörungskreis gefahrlos verlassen werden. Für die Wesenskontrolle werden nun MP benötigt. Das willentliche Brechen der Kontrolle schickt die/das Wesen zurück in die Zwischenwelt.



### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERT MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden

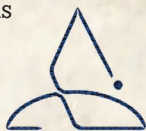


# NEKROMANTIE

## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

### PRÜFUNG DES FOLTERERS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 1 Minute  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Stück Leichengewebe  
**Grundversion:** 1 Person, 1 Minute



**Wirkung:** Die Formel löst kleine Nervenreaktion aus, die über die Maßen schmerzhaft sind. Der Magier kann die Intensität seinen Wünschen anpassen. In den maximalen Schmerzregionen werden je Kampfrunde 1W6 TP Schaden verursacht.

Man munkelt, das es Inquisitoren geben soll, die diese Technik der herkömmlichen Streckbank vorziehen, da keinerlei Spuren physischer Gewaltanwendung an dem Körper zu bemerken sind. Das Opfer muss sicher gefesselt werden, sonst wird es in seiner Verzweiflung jede Gelegenheit für den Freitod nutzen, um den un-menschlichen Schmerzen entgehen zu können.

### SCHATTEN DES WAHNSINNS

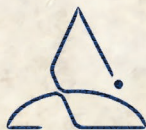
**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 1 Minute  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Stück Leichengewebe  
**Grundversion:** 1 Person, 1 Minute



**Wirkung:** Der Spruch versetzt das Opfer in eine Trance, die nur dazu dient die inneren Ängste freisetzen zu können. Alle Dinge oder Schrecknisse der bezauberten Person, die in tiefe Verliese des Geistes verbannt worden sind, treiben an die mentale Oberfläche und quälen den schutzlosen Geist unbarmherzig. Die Wirkdauer von 1 Minute kommt den Opfern vor wie ein tagelanges Martyrium. Der Zauberer kann mit seiner Stimme Kontakt zum Verstand des Opfers aufnehmen, um die Qual zu verstärken oder gezielte Fragen zu stellen. Nach der Wirkdauer verliert das Opfer insgesamt 2W6 Punkte *Geisteszustand (GZ)*. Im *Regelwerk* wird das Thema Geisteszustand auf Seite 80 oben abgehandelt.

### SPÜREN VON UNTOTER ENERGIE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** 10 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 10 Meter Radius



**Wirkung:** Dem Magier gelingt es Untote, Geistwesen und Dämonen anhand ihrer ausgestrahlten lebenslosen Energie aufzuspüren. Es entsteht in der Vorstellung des Magiekundigen ein grober Lageplan mit gefundenen Kreaturen.

### TODESFLUCH DER WEITEN EBENEN VON LENG

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 0 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Material:** kein  
**Grundversion:** 1 Person



**Wirkung:** Erreicht ein zauberkundiger Spielercharakter einen TP-Wert von -2 und stirbt, so kann er einen Gegner mit einem nach seinem Wunsch formulierten Todesfluch belegen. Dazu sind keine MP nötig, da die endgültig herausfließende Lebenskraft eine unumkehrbare Wirkung möglich macht. Kein Segen oder Exorzismus kann die Entfaltung des Fluchs aufhalten, deshalb sollte man Magier oder Hexer am Besten überraschend aus dem Hinterhalt töten. Wenn der Spielleiter dies wünscht, können auch handlungstragende NSC diesen Todesfluch auf Spielercharaktere sprechen. Dem Betroffenen ist ein Verteidigungswurf erlaubt; misslingt dieser, so ist der Fluch aktiv!







### TOTENWISSEN DER DUDDOUN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 3 Minuten  
**Reichweite:** 10 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Knochenstück  
**Grundversion:** 3 Minuten, 10 Meter Radius  
**Wirkung:** Der Magier zwingt den Geist eines Verstorbenen zurück in diese Welt, um ihn zu befragen. Es kommt ganz auf die Verfassung des Geistwesens an, ob er die gestellten Fragen wahrheitsgemäß beantwortet oder zu einer Zusammenarbeit bereit ist. Eine Grundregel ist sicherlich beachtenswert: je frischer der Leichnam, desto klarer ist der Sinn! Hat der Totengeist schon längere Zeit im Reich des Vergänglichen zugebracht, kann Verwirrung oder Wahnsinn schon überhand genommen haben.



### ZERFALL DES GRABES

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Stück Leichengewebe  
**Grundversion:** 1 Person, 30 Sekunden, 1W6 TP  
**Wirkung:** Der Nekromant erschafft in der Hautoberfläche seines Opfers nekrotische Schwären, die ein grünliches Sekret absondern. Dies verursacht erhebliche Schmerzen und je Kampfrunde 1W6 TP Schaden. Nach Ende der Wirkzeit verschwinden die magischen Symptome wieder.



### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIerte MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



### DIE NÖTE DES WANDERERS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis

**MP-Kosten:** 6 MP

**Auslöser:** Gedanke

**Zauberdauer:** sofort

**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)

**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie

**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert

**Material:** 1 Halbedelstein

**Grundversion:** 10 Sekunden

**Wirkung:** In Zeiten höchster Not oder Gefahr kann der Magier ein Portal erschaffen, das sofort einsatzbereit ist. Der große Nachteil dabei ist, dass die Ziellokation unbekannt ist und der Durchgang gefährlich sein könnte. Aber wer fragt schon nach, wenn einem der sichere Tod im Nacken sitzt.

Das Portal schließt sich in dem Moment, in dem der magische Erschaffer selbst hindurchgeht. Jeder Portalnutzer verliert 1 Trefferpunkt bei Nutzung der magischen Versetzung.

Der Spielleiter wählt eine Ziellokation im Rahmen seiner persönlichen Einschätzung.



### PORTAL DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis

**MP-Kosten:** 18 MP

**Auslöser:** Gedanke

**Zauberdauer:** sofort

**Wirkdauer:** 30 Sekunden

**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie

**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert

**Material:** 1 Halbedelstein

**Grundversion:** 30 Sekunden

**Wirkung:** Der Magier öffnet ein magisches Portal zu einem Ort, an dem er bereits gewesen ist. Während er die Spruchformel vorbereitet, denkt er intensiv an den Platz an dem die Zielöffnung erscheinen soll. Der Durchlass bleibt für 30 Sekunden stabil. Jedes Lebewesen verliert 1 Trefferpunkt beim Durchschreiten des Versetzungsportals.



### SPRUNG DURCH DIE ZWISCHENWELT

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere

**MP-Kosten:** 5 MP

**Auslöser:** Gedanke

**Zauberdauer:** sofort

**Wirkdauer:** 30 Sekunden

**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie

**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert

**Material:** 1 Tropfen Luftessenz

**Grundversion:** 800 Meter Positionsversetzung

**Wirkung:** Als Vorbereitung legt der Zauberkundige die grobe Richtung der geplanten Wegstrecke fest. Die Formel eröffnet dann einen Riss in der Realität und gibt den Weg in eine andere Ebene frei. Betritt man diesen seltsamen Ort, ist man für fremde Sinne und Zauber nicht mehr aufspürbar.

Die grauwoelige Zwischenwelt stößt die Nutzer nach ca. 30 Sekunden wieder unsanft in ihre eigene Ebene zurück. Jetzt befinden sie sich ungefähr 800 Meter von ihrer alten Position versetzt. Diese Transportart ist allerdings nicht sehr lokationssicher.







### SPURLOS IM WIND DER ZWISCHENWELT

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 6 MP + 1 Punkt Tagesform  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Minuten  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 1 Person, 30 Minuten  
**Wirkung:** Der Bezauberte tritt in die Zwischenwelt ein und ist für Sinne und Zauber nicht mehr aufspürbar. Die normale Welt ist nur noch als eine Ansammlung grauer fließender Schemen wahrzunehmen. Wände und Hindernisse können durchschritten werden. Allerdings ist die Orientierung sehr erschwert und es ist keine Interaktion mit der normalen Welt möglich. Sollte eine längere Strecke zurückgelegt werden, liegt es in der Hand des Spielleiters eine Abweichung festzulegen.



### WEGLOSE BRÜCKE DER LEERE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 12 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 5 Minuten  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Holzspan, 1 Tropfen Essenz der Leere  
**Grundversion:** 5 Minuten, 30 Meter  
**Wirkung:** Der Magier kann auf magischem Weg eine Brücke erschaffen, um einen tiefen Abgrund oder reißenden Fluss überqueren zu können. Laut diversen Gelehrten ist die Tragkraft der ätherischen Konstruktion eher gering. Aus Sicherheitsgründen wird empfohlen dem magischen Steg nicht mehr als 120 Kilogramm Gewicht anzuvertrauen. Leider können diejenigen, die die maximale Traglast überschritten haben, nicht mehr davon berichten.



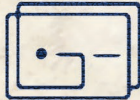
### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERTER MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



### ABMESSUNGEN ERKENNEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 10  
**Material:** kein  
**Grundversion:** 1 Gegenstand  
**Wirkung:** Der Zaubernde erkennt die exakten Abmessungen eines Gegenstands, nachdem dieser kurz berührt wurde.



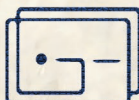
### ANZAHL ERKENNEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** 2 Meter  
**Zielwert:** 10  
**Material:** kein  
**Grundversion:** Anzahl beliebig  
**Wirkung:** Der Zaubernde erkennt die genaue Anzahl von kleinen, umherliegenden Gegenständen in seinem näheren Sichtbereich.



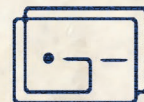
### DETEKTION VON MAGIE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Essenz der Leere  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Der Magier kann mit Hilfe der Formel magische Gegenstände, Wesen oder bleibende Auswirkungen erfühlen. Es entsteht in der Vorstellung des Magiekundigen ein grober Lageplan mit gefundenen Dingen etc.  
 Die Rückmeldung, ob etwas Magie beinhaltet, ist keine Analyse, sondern nur eine Entdeckung. Um Gegenstände zu analysieren und zu binden, müssen Sprüche der *Herstellungsmagie* angewendet werden. Im akuten Notfall ist die Formel *Bannspruch der Altvorderen* immer eine gute Alternative.



### FLAMME DER KLARSICHT

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Minuten  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 10  
**Material:** kein  
**Grundversion:** 1 kerzenartige Flamme, Leuchtradius 2 Meter  
**Wirkung:** Eine kleine Flamme entsteht auf der Handfläche/dem Zeigefinger des Zaubernden oder auf einem vom ihm gehaltenen Objekt. Der Leuchtradius beträgt 2 Meter.  
 Die magische Flamme brennt ohne Luft, wird nicht von der Umgebung beeinflusst und leuchtet auch etwas eingeschränkt unter Wasser weiter.







## GESCHICHTE DER KLEINEN DINGE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis

**MP-Kosten:** 2 MP

**Auslöser:** Geste

**Zauberdauer:** sofort

**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)

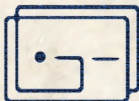
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie

**Zielwert:** 10

**Material:** kein

**Grundversion:** 1 Gegenstand

**Wirkung:** Auch die nicht magischen Dinge können eine wichtige Geschichte erzählen. Die gewirkte Formel enthüllt die Ereignisse der letzten Stunde, die einem alltäglichen Gegenstand widerfahren sind. Eine längere Zeitdauer ist von unmagischen Objekten nicht speicherbar.



## GEWICHT ERKENNEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere

**MP-Kosten:** 2 MP

**Auslöser:** Wort

**Zauberdauer:** sofort

**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)

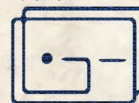
**Reichweite:** Berührung

**Zielwert:** 10

**Material:** kein

**Grundversion:** 1 Gegenstand

**Wirkung:** Der Zaubernde erkennt das exakte Gewicht eines Gegenstands, nachdem dieser kurz berührt wurde. Dies kann auch ein gefülltes Objekt, wie ein Sack, ein Eimer oder eine Kiste sein.



## HAND DES WOLLENS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis

**MP-Kosten:** 3 MP

**Auslöser:** Geste

**Zauberdauer:** sofort

**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)

**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie

**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert

**Material:** 1 Feder

**Grundversion:** 1 Gegenstand, 3 Kilogramm

**Wirkung:** Der Spruch erlaubt dem Magier einen kleinen Gegenstand von bis zu 3 Kilogramm in Schrittggeschwindigkeit in seine Hand schweben zu lassen. Ist das Objekt festgebunden oder anderweitig leicht befestigt, kann der Spruch *Lösen von Dingen* eventuell weiterhelfen. Ein Losreißen ist schwierig, da die magische Zugkraft nur für das sanfte Heranziehen ausreicht.



## HEIMAT AUF REISEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere

**MP-Kosten:** 2 MP

**Auslöser:** Wort

**Zauberdauer:** sofort

**Wirkdauer:** 8 Stunden

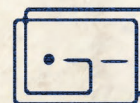
**Reichweite:** 15 Meter Radius

**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert

**Material:** 1 Halbedelstein

**Grundversion:** 8 Stunden, 15 Meter Radius

**Wirkung:** Die Formel erzeugt eine magische Schutzzone mit einem Radius von 15 Metern um den Zauberer. Wenn ein Fremder uneingeladen diesen Bereich betritt, so beginnt in den Ohren aller Schläfer ein sirrendes Wispern zu gellen. Der eindringliche Ton lässt alle Gruppenmitglieder in der nächsten Kampfrunde vollständig erwachen.



## MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIerte MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

### LÖSEN VON DINGEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 30 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Wollfaden  
**Grundversion:** 1 Gegenstand  
**Wirkung:** Ist ein kleines Objekt mit einem einfachen Knoten oder an einem Schlüsselring befestigt, so kann die Anwendung der Formel weiterhelfen. Der Magier kann aus Entfernung mit Gedankenkraft an der Befestigung manipulieren, bis der Gegenstand freikommt. Dann steht beispielsweise der Nutzung von *Hand des Wollens* nichts mehr im Wege.



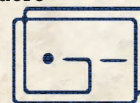
### MONDSTRAHL DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 3 Stunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 10  
**Material:** kein  
**Grundversion:** 3 Stunden  
**Wirkung:** Der Zaubernde erschafft einen sanften Strahl aus Mondlicht, der zum Lesen bei ungünstiger Witterung oder in der Nacht ausreicht. Aus Entfernung nicht zu identifizieren, da kaum sichtbar. Kerzenlicht ist dagegen leicht auszumachen.



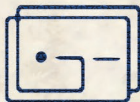
### REINIGUNG EINES GEGENSTANDES

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Luftsalt  
**Grundversion:** 1 Gegenstand  
**Wirkung:** Reinigt einen Gegenstand, den der Zaubernde berührt, von allen Verschmutzungen.



### RAUCHRINGE DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Luftsalt  
**Grundversion:** Rauchschwaden  
**Wirkung:** Wenn eine Quelle für Rauch (*Feuer, Pfeife etc.*) vorhanden ist, kann der Zaubernde bis zu 10 Zentimeter durchmessende Ringe verschiedener Farben erzeugen, die auf natürliche Weise wieder verschwinden.

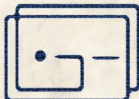






### SCHLÖSSER ÖFFNEN/SCHLIESSEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Erdessenz  
**Grundversion:** 1 Schließmechanismus  
**Wirkung:** Der Zauberer kann mittels des Spruchs nicht magische Schlösser manipulieren und ohne den Einsatz des passenden Schlüssels betätigen. Der inliegende Mechanismus darf aber nicht zu kompliziert aufgebaut sein (*Spielleiter*). Schlössertypen die bereits schon einmal auf magische Weise erfolgreich geöffnet wurden, benötigen keine Würfelprobe mehr. Es werden lediglich 2 Magiepunkte für den Spruch fällig, die Schließmechanik hat der Magier memoriert.



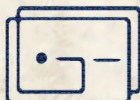
### SEILKUNST DER OUDOUN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Erdsalz  
**Grundversion:** 1 Seil, 30 Sekunden  
**Wirkung:** Mit dem Spruch kann ein Seil dazu gebracht werden, sich in eine beliebige Richtung zu bewegen, sich selbst zu verknoten/entknoten oder eine Person damit sicher zu fesseln.



### STAUB DER ZEITEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Essenz der Leere  
**Grundversion:** 1 Objekt, 500 Kilogramm  
**Wirkung:** Die Wirkung der Formel lässt ein Objekt so sehr altern, das es zu einem Haufen Staub zerfällt. Die Beschleunigung des Verfalls ist mit dem Auge nicht mitzuverfolgen. Das Maximalgewicht des Gegenstands darf bis zu 500 Kilogramm betragen. Lebewesen können mit diesem Spruch nicht verwandelt werden.



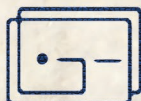
### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERT MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



### SUBSTANZEN DER ERBLINDETEN OUDOUN

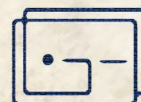
**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Essenz der Leere  
**Grundversion:** 30 Sekunden, 3 Meter Radius



**Wirkung:** Der Magier entzieht der ausgewählten Fläche jegliches Licht und taucht sie in völlige Dunkelheit. Lichtquellen sind nur noch sehr abgeschwächt zu sehen. Kämpfende oder sich bewegende Personen sind so aus dem Konzept gebracht, das sie ihre Aktionen sofort stoppen. Infrarot- oder Restlichtsichtige können sich nach einer kurzen Gewöhnungsphase (*Kampfrunde*) gut orientieren.

### SUBSTANZEN DER KLARSICHTIGEN OUDOUN

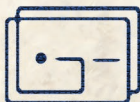
**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Essenz der Leere  
**Grundversion:** 30 Sekunden, 3 Meter Radius



**Wirkung:** Der Magier bringt helles Licht in eine abgedunkelte Fläche. Kämpfende oder sich bewegende Personen haben keine Einschränkungen.

### SUBSTANZEN DER SCHWEIGENDEN OUDOUN

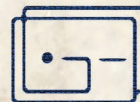
**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Essenz der Leere  
**Grundversion:** 30 Sekunden, 3 Meter Radius



**Wirkung:** Der Magier entzieht der Umgebungsluft die Möglichkeit Schallwellen effektiv weiterzuleiten. Der ausgewählte Bereich versinkt in tiefer Stille. Selbst irres Kreischen und Detonationen sind schon wenige Meter entfernt nicht mehr wahrnehmbar.

### TELEKINESE DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 10 Kilogramm, 5 Meter Bewegung, 30 Sekunden



**Wirkung:** Objekte ohne ein Bewusstsein, können von Zauberhand in die Luft erhoben und nach dem Willen des Kontrollierenden bewegt werden. Diese Gedankenbewegungen sind honigartig langsam und eignen sich nicht für die Anwendung als schnelles Wurfgeschoss.

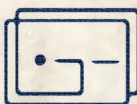






## TEXTSTELLE AUFFINDEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Material:** kein  
**Grundversion:** 1 Textstelle  
**Wirkung:** Wenn der Zauberer ein Buch, eine Schriftrolle oder einen anderen Text berührt und an eine bestimmte Textstelle denkt, öffnet sich das Buch oder die Schriftrolle an der gesuchten Stelle. Dabei beginnt die Textstelle sanft zu leuchten. Das Schriftstück muss vom Magier irgendwann vorher gelesen worden sein.



## TREIBGUT DER DUDOUN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Essenz der Leere  
**Grundversion:** 1 Objekt, 200 Kilogramm  
**Wirkung:** Der Magier verändert mit der Formel die Dichte eines Objekts (*maximal 200 Kilogramm*) damit es auf Wasser schwimmen kann. Die Verminderung der Gegenstandsichte geht auf Kosten der Stabilität.



## MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERT MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



# SCHUTZMAGIE

## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

### AURA DES HEILIGEN HERZENS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** 10 Meter Radius  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Trefferpunkt,  
 1 Symbol des Glaubens (*bleibt erhalten*)  
**Grundversion:** 30 Sekunden, 10 Meter Radius, 2W6 TP  
**Wirkung:** Der Priester/Magier bildet um das Symbol seines Glaubens eine Fläche, die heilige Energie ausstrahlt. Alle Untoten oder Dämonen weichen instinktiv zurück. Sollten sie dennoch angreifen wollen, so erleiden sie 2W6 TP heiligen Schaden beim Betreten der glimmenden Energieaura.  
 Wenn der Magiekundige sich bewegt, folgt die Fläche, da das am Körper getragene Symbol Zentrum der Ausstrahlung ist. Das Material des Glaubenszeichen ist ohne Belang.

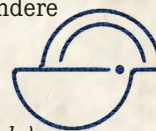


### MAGIE BANNEN (ENDVARIANTE)

**Material:** 1 Diamantsplitter + 1 Zinnspan  
**Wirkung:** Säubert zuverlässig alle Formen ausgeübter und aktiv wirkender Magie, gleich welcher Art, Gesinnung und Ausrichtung.

### BANNSPRUCH DER ALTVORDEREN (SPRUCHBEGINN)

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Diamantsplitter + Endvariante  
**Grundversion:** 6 Meter Radius  
**Wirkung:** Universeller Bannspruch, der auf eine Fläche von 6 Metern Radius gelegt werden kann. Die gewirkte Magie ist seit den Anfängen der ersten schriftlichen Aufzeichnungen bewährt. Es gibt 5 verschiedene Ausprägungen, die diverse Formen von Magie und Wesenheiten zuverlässig bannen können.  
 Der Grundspruch benötigt als Material 1 *Diamantsplitter*. Jede dazugehörige Spezialisierung hat eine leicht veränderte Endvariante und benötigt ein anderes Zaubermaterial, das mit dem Diamantsplitter zusammen für die Spruchwirkung benötigt wird.



### DÄMONEN/GEISTER BANNEN (ENDVARIANTE)

**Material:** 1 Diamantsplitter + 1 Messingspan  
**Wirkung:** Vernichtet die körperliche Präsenz von Wesenheiten, die ihren Ursprung auf anderen Existenzebenen haben.

### BESESSENHEIT BANNEN (ENDVARIANTE)

**Material:** 1 Diamantsplitter + 1 Bronzespan  
**Wirkung:** Befreit alle Örtlichkeiten, Gegenstände und Lebewesen von dort ansässigen und darin gebundenen magischen Entitäten.

### NATUREFFEKTE BANNEN (ENDVARIANTE)

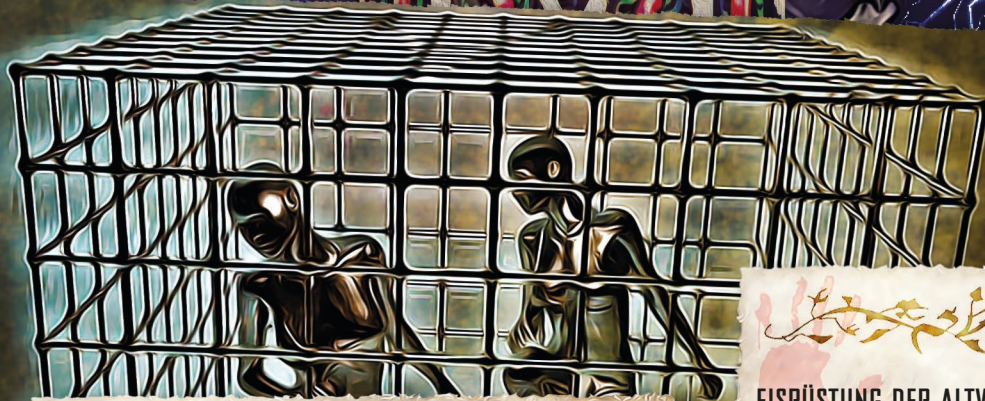
**Material:** 1 Diamantsplitter + 1 Eisenspan  
**Wirkung:** Auswirkungen von Licht, Dunkelheit, Hitze und Kälte werden abgemildert und ins Erträgliche umgekehrt.

### KRANKHEIT/GIFT BANNEN (ENDVARIANTE)

**Material:** 1 Diamantsplitter + 1 Zinkspan  
**Wirkung:** Neutralisiert alle Komponenten, die für lebensgefährliche Erkrankungen bei Lebewesen verantwortlich sind.







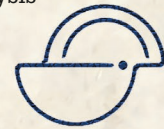
### EISKÄFIG DES NORDENS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Nagel  
**Grundversion:** 30 Sekunden, 1 Wesen  
**Wirkung:** Die Formel erschafft ein Eisgitter um ein Lebewesen herum, gleich welcher Größe es ist. Das Gitterkonstrukt kann 33 TP Schaden aushalten, bevor es zerbricht. Der Eiskäfig bleibt stationär mit dem Boden verbunden, bis er zerstört oder die Wirkdauer abgelaufen ist. Das magische Gefängnis kann nicht auf einer flüssigen oder gasförmigen Substanz erschafft werden.



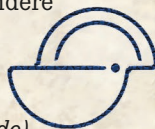
### EISRÜSTUNG DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Wassersalz  
**Grundversion:** 1 Person  
**Wirkung:** Der Spruch erschafft eine Vollrüstung aus magischem Eis, die für 30 Sekunden jeglichen Schaden absorbiert und die entstandene Energie in eine Zwischenwelt ableitet. Der Bezauberte darf außer normaler Kleidung keine Rüstungsteile tragen. Der Eispanser strahlt keine Kälte nach innen ab und passt sich jeder Körperform an. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.



### FALLEN AUFSPÜREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Berührung, 10 Meter Umkreis  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Erdsalz  
**Grundversion:** 10 Meter Umkreis  
**Wirkung:** Der Magier fühlt mit seinen verstärkten Sinnen nach mechanischen oder magischen Konstruktionen, die eine Bedrohung darstellen könnten.



### FEUERKÄFIG DES SÜDENS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Nagel  
**Grundversion:** 30 Sekunden, 1 Wesen  
**Wirkung:** Die Formel erschafft ein Feuergitter um ein Lebewesen herum, gleich welcher Größe es ist. Das Gitterkonstrukt kann 33 TP Schaden aushalten, bevor es zerbricht. Der Feuerkäfig bleibt stationär mit dem Boden verbunden, bis er zerstört oder die Wirkdauer abgelaufen ist. Das magische Gefängnis kann nicht auf einer flüssigen oder gasförmigen Substanz erschafft werden.



### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERT MAGIE

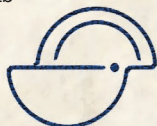
	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

### FEUERRÜSTUNG DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Feuersalz  
**Grundversion:** 1 Person



**Wirkung:** Der Spruch erschafft eine Vollrüstung aus magischem Feuer, die für 30 Sekunden jeglichen Schaden absorbiert und die entstandene Energie in eine Zwischenwelt ableitet. Der Bezauberte darf außer normaler Kleidung keine Rüstungsteile tragen. Der Feuerpanzer strahlt keine Hitze nach innen ab und passt sich jeder Körperform an. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.



### NEGATION DER ALTVORDEREN

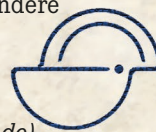
**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 1 Minute  
**Reichweite:** Selbst  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Trefferpunkt  
**Grundversion:** 2 Meter Radius, 1 Minute



**Wirkung:** Der Zauberkundige erschafft ein Feld um sich, in dem alle übersinnlichen/übernatürlichen Fähigkeiten und Zauber ersterben und die frei gewordene Energie in eine Zwischenwelt abgeleitet wird. Dieser Spruch ist kein Gegenzauber, sondern umgibt den Wirkenden mit einer Zone von Lebensenergie, die andere Kräfte einfach umleitet.

### REINIGUNG VON FLÜSSIGKEITEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Luftsalz  
**Grundversion:** 2 Liter Flüssigkeit  
**Wirkung:** Reinigt Flüssigkeiten, die der Magier berührt, von allen Verschmutzungen. Beigefügte Gifte werden allerdings nicht entfernt.

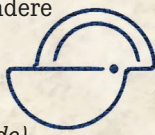






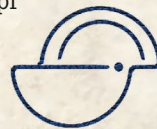
### REINIGUNG VON NAHRUNGSMITTELN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 18 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Prise Luftsalt  
**Grundversion:** 2 Tagesrationen  
**Wirkung:** Reinigt Nahrungsmittel, die der Zauberbernde berührt, von allen Verschmutzungen. Beigefügte Gifte werden allerdings nicht entfernt.



### SCHILD DER ERDENMUTTER

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Handvoll Erde  
**Grundversion:** 1 Person, 30 Sekunden  
**Wirkung:** Der Bezauberte versinkt augenblicklich in der Erde und ist vor feindlichen Angriffen oder Blicken völlig abgeschirmt. Mutter Erde verhindert Bewegung, sorgt aber für ausreichend Atemluft.



### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERTER MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



# SCHUTZMAGIE

## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

### SCHILD, HEILIGES

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Symbol des Glaubens  
*(Kirche oder Glaube, bleibt erhalten)*

**Grundversion:** 1 Person, 30 Sekunden

**Wirkung:** 33 Trefferpunkte Schaden kann in der Wirkzeit absorbiert und die Energie in die Zwischenwelt umgeleitet werden. Der Schildzauber kann von allen Macht- oder Glaubensausrichtungen angewendet werden. Es wird dazu ein *Symbol des Glaubens* benutzt, das sich bei Spruchanwendung nicht verzehrt. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.



### SCHILD, NEUTRALES

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Symbol des Vertrauens  
*(Gilde oder Einheit, bleibt erhalten)*

**Grundversion:** 1 Person, 30 Sekunden

**Wirkung:** 33 Trefferpunkte Schaden kann in der Wirkzeit absorbiert und die Energie in die Zwischenwelt umgeleitet werden. Der Schildzauber kann von allen Macht- oder Glaubensausrichtungen angewendet werden. Es wird dazu ein *Symbol des Vertrauens* benutzt, das sich beim Wirken nicht verzehrt. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.

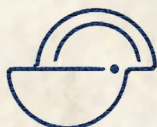


### SCHILD, SEUCHEN-

**Basisblock:** Persönlichkeit / Kampf  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Sekunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Symbol des Äskulap  
*(Arzt oder Heiler, bleibt erhalten)*

**Grundversion:** 1 Person, 30 Sekunden

**Wirkung:** 33 Trefferpunkte Schaden kann in der Wirkzeit absorbiert und die Energie in die Zwischenwelt umgeleitet werden. Der Schildzauber kann von allen Macht- oder Glaubensausrichtungen angewendet werden. Es wird dazu ein *Symbol des Äskulap* benutzt, das sich beim Wirken nicht verzehrt. Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.



### SCHLEIER DER UNSICHTBARKEIT

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 1 Minute  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Essenz der Leere

**Grundversion:** 1 Person, 1 Minute

**Wirkung:** Der Körper des Bezauberten wird unsichtbar, Kleidung und Ausrüstung allerdings nicht. Der Spruch verbirgt auch keine Gerüche oder Geräusche. Der unsichtbare Schleicher sollte sich außerdem vor Spiegeln hüten! In diesen ist er trotz des Unsichtbarkeitsschleiers normal sichtbar! Der Charakter kann sich entscheiden, auf seinen Verteidigungswurf (*Persönlichkeit/Physis*) zu verzichten, um garantiert in den Genuss der magischen Spruchwirkung zu kommen.





## MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIerte MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden

### SCHUTZKREIS DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Minuten  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Essenz der Leere  
**Grundversion:** 10 Minuten  
**Wirkung:** Der Magier zeichnet einen geschlossenen Schutzkreis in den Boden. Nach dem erfolgreichen Sprechen der Formel sind die Personen innerhalb des Kreises, für magische Wesen, wie beispielsweise für Untote, Dämonen oder Geister, unsichtbar. Dabei ist es egal wie viel Geräusche die Gruppe im Kreis verursacht. Der Schutzkreis wird nach Ablauf der Wirkdauer, bei Überschreiten oder dem Angriff auf Außenstehende gebrochen.



### SCHWELLE DER ABWEHR

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 11 Stunden  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Punkt Tagesform, 1 Trefferpunkt  
**Grundversion:** 11 Stunden  
**Wirkung:** Persönliche Wohnräume sind gegen magische Kreaturen oder auch Magier speziell geschützt. Wenn sie nicht ausdrücklich eingeladen sind, verlieren sie einen Großteil ihrer magischen Macht, solange sie sich in den Räumlichkeiten aufhalten. Nach dem Verlassen fließt den Magiekundigen die verlorene Kraft wieder zu (*Spielleiter*). Mit dieser Formel wird die Abwehr der heimischen Schwelle zur Festung hochgerüstet. Sollte also ein Sturmangriff von Dämonen auf die eigene Wohnung anstehen, so ist man gut gerüstet. Alle Öffnungen (*Fenster, Türen, Rohre etc.*) werden automatisch versiegelt und werfen die Essenz jeder magischen Kreatur gewaltsam auf ihre Ebene zurück. Sollten die Angreifer von der eigenen Welt kommen, so werden diese beim Eindringversuch aufgelöst. Die Schwelle nimmt die Kräfte aus der umgebenden Natur. Ein handelsübliches SWAT-Team wird sich an der magisch hochgerüsteten Wohnung nicht stören! Kein Siegel verdampft die Polizisten, wenn sie stürmen!



### SEGEN DES ALLUMFASSENDEN GLAUBENS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 30 Minuten  
**Reichweite:** Berührung / Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Tropfen Luftessenz  
**Grundversion:** 1 Person oder 1 Gegenstand  
**Wirkung:** +5 auf alle Würfelproben, bei denen ein gesegneter Gegenstand benutzt wird. +5 auf jede Würfelprobe, die durch eine gesegnete Person ausgeführt wird. Bei betroffenen Standard-NSC werden die Werte für Würfelproben (*Angriff, Verteidigung, Wissen*), generell um 5 erhöht. Der Segen bricht bei erfolgreicher Anwendung automatisch einen normalen Fluch!



### ZAUBERBRECHER DER ALTVORDEREN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Physis  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Sichtlinie  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** 1 Trefferpunkt  
**Grundversion:** 1 verhinderter Zauber  
**Wirkung:** Klassischer Gegenzauber, der einen aktiven losgelassenen Spruch und dessen Effekte negiert. Beschwörungsrituale sind davon generell nicht beeinflussbar.





# SIEGEL- UND RUNENMAGIE

## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

### ANALYSE RUNE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** 1W6 Minuten  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 25 oder Zielwert Spielleiter  
**Material:** 1 Punkt Tagesform  
Rune (*bleibt erhalten*)

**Grundversion:** kein

**Wirkung:** Das Entschlüsseln der Eigenschaften einer unbekannten magischen Rune ist der Sinn dieser Formel. Der Magier erhält nach der erfolgreichen Anwendung des Zaubers vom Spielleiter Angaben zu der Gefährdungslage, den Spielwerten und fragmentarische Bilder zur Herkunft oder Namen des gefundenen Stücks. Je farbenprächtiger die Schilderung der Artefaktgeschichte, desto schöner für die Spieler!



### ANALYSE SIEGEL

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** 1W6 Minuten  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 25 oder Zielwert Spielleiter  
**Material:** 1 Punkt Tagesform  
Siegel (*bleibt erhalten*)

**Grundversion:** kein

**Wirkung:** Das Entschlüsseln der Eigenschaften eines unbekannten magischen Siegels ist der Sinn dieser Formel. Der Magier erhält nach der erfolgreichen Anwendung des Zaubers vom Spielleiter Angaben zu der Gefährdungslage, den Spielwerten und fragmentarische Bilder zur Herkunft oder Namen des gefundenen Stücks. Je farbenprächtiger die Schilderung der Artefaktgeschichte, desto schöner für die Spieler!



### BINDUNG RUNE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** 1W6 Minuten  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 25 oder Zielwert Spielleiter  
**Material:** 1 Punkt Tagesform  
Rune (*bleibt erhalten*)

**Grundversion:** kein

**Wirkung:** Mit diesem Spruch wird bei erfolgreicher Anwendung eine Rune an einen Gegenstand, eine Person oder eine Funktion gebunden. Runen werden vorwiegend als Geräte erschaffen, die die Bewachung von sensiblen Bereichen und notfällige Zerstörung eines wertvollen Objekts sicherstellen sollen.



### BINDUNG SIEGEL

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Geste  
**Zauberdauer:** 1W6 Minuten  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 25 oder Zielwert Spielleiter  
**Material:** 1 Punkt Tagesform  
Siegel (*bleibt erhalten*)

**Grundversion:** kein

**Wirkung:** Mit diesem Spruch wird bei erfolgreicher Anwendung ein Siegel an einen Gegenstand, eine Person oder eine Funktion gebunden. Siegel werden vorwiegend als Geräte erschaffen, die die Bewachung von sensiblen Bereichen und notfällige Zerstörung eines wertvollen Objekts sicherstellen sollen.





## DEAKTIVIERUNG RUNE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** 1W6 Minuten  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 25 oder Zielwert Spielleiter  
**Material:** 1 Punkt Tagesform  
 Rune (*Rohling bleibt erhalten*)



**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Die Formel entzieht einer magischen Rune, bei erfolgreicher Anwendung, die innewohnende Gefährlichkeit und lässt nur die leere Hülle des ehemaligen Rohlings zurück. Ein neuer Magieeffekt kann bei Bedarf mit einer erneuten Verzauberung bewirkt werden.

## DEAKTIVIERUNG SIEGEL

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Wort  
**Zauberdauer:** 1W6 Minuten  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 25 oder Zielwert Spielleiter  
**Material:** 1 Punkt Tagesform  
 Siegel (*Rohling bleibt erhalten*)



**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Die Formel entzieht einem magischen Siegel, bei erfolgreicher Anwendung, die innewohnende Gefährlichkeit und lässt nur die leere Hülle des ehemaligen Rohlings zurück. Ein neuer Magieeffekt kann bei Bedarf mit einer erneuten Verzauberung bewirkt werden.

## HERSTELLUNG RUNE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 10 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** 1 Stunde  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 25 oder Zielwert Spielleiter  
**Material:** 2 Punkte Tagesform,  
 Runen-Rohling (*bleibt erhalten*)  
 Zutaten (*Vorgabe Spielleiter*)



**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Ein bereits vorbereiteter Rohling einer Rune (*nichtmagisch*) kann mit der gewünschten magischen Wirkung versehen werden. In diesen Prozess kann die Bindung an ein Objekt oder Funktion direkt mit eingewoben werden. Das genaue Prozedere und die Liste der Zutaten liegt im Ermessensbereich des *Spielleiters*.

## HERSTELLUNG SIEGEL

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 10 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** 1 Stunde  
**Wirkdauer:** permanent  
**Reichweite:** Berührung  
**Zielwert:** 25 oder Zielwert Spielleiter  
**Material:** 2 Punkte Tagesform,  
 Siegel-Rohling (*bleibt erhalten*)  
 Zutaten (*Vorgabe Spielleiter*)



**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Ein bereits vorbereiteter Rohling eines Siegels (*nichtmagisch*) kann mit der gewünschten magischen Wirkung versehen werden. In diesen Prozess kann die Bindung an ein Objekt oder Funktion direkt mit eingewoben werden. Das genaue Prozedere und die Liste der Zutaten liegt im Ermessensbereich des *Spielleiters*.

## MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERTE MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



# TECHMAGIE

## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

### ALLGEMEINE\_REPARATURROUTINE\_STANDARD

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 1 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** Originalsoftware (*bleibt erhalten*)  
 Ersatzkomponenten (*bei Bedarf*)

**Grundversion:** kein

**Wirkung:** Der Benutzer verbindet sich mental über seinen bionischen Port und beginnt ein Ritual der System- und Maschinenreparatur nach den Vorgaben des Herstellers und mit Abruf aller verfügbaren Updates. Eine Aufstellung von Ersatzkomponenten und Bauteilen, die zum weiteren Betrieb nötig sind, wird gelistet und zur Order versandt. Die Montage (*physische Aktivität!*) erfolgt nach einer letzten Funktionssimulation, dem Abschluss der Anwendung und dem rituellen Dank an die Seele der Technik.

### TECHMAGIE Cyberware

#### Achtung

TechMagie ist eine Dark SF-Mischung aus technischen Fertigkeiten, BioTech-Erweiterungen, sanften magischen Komponenten und zukünftiger Cyberware.

### ALLGEMEINE\_VIRUSENTFERNUNG\_STANDARD

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 1 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** Originalsoftware (*bleibt erhalten*)  
**Grundversion:** kein

**Wirkung:** Der Nutzer verbindet seinen bionischen Mentalport mit dem Netzwerk und veranlasst alle nötigen Updates für die Sicherheitsprotokolle. Dann wird auf Anforderung eine Suche nach Schadsoftware in die Wege geleitet. Sollten bösartige Codefragmente zu entdecken sein, werden alle verdächtigen Dateifetzen entfernt. Die Anwendung sinkt in Wachmodus zurück und der Nutzer formuliert die rituellen Dankesworte an die ruhelosen Wächter der Technik.

### ALLGEMEINE\_WARTUNGSROUTINE\_STANDARD

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 1 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** Originalsoftware (*bleibt erhalten*)  
**Grundversion:** kein

**Wirkung:** Der Anwender nutzt die mentale Verbindung zum Netzwerk, um seinen täglichen Maschinentzauber zu beginnen. Zuerst werden die wartenden Updates für alle Systembereiche in die Verarbeitung geschickt und dann vollzieht sich das geheiligte Ritual der allgemeinen Wartungsroutine. Werden Abnormitäten oder Defekte entdeckt, wird eine *Reparaturroutine* oder eine *Virusentfernung* bei der großen Hüterin der Technik erbeten. Die heilige Wacht an der Grenze zum analogen Reich ist hart und entbehrungsreich und der Technikhüter erbittet den allumfassenden Segen der unermüdlichen digitalen Wächter.





## SPACE GOLDFIC

### BIOTECH-IMPLANTAT VERRIDE\_ÜBERLASTUNG

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 5 Minuten  
**Reichweite:** Implantat  
**Zielwert:** 30 oder Verteidigungswert  
**Material:** modifiziertes Softwarefragment  
**Grundversion:** 5 Minuten  
**Wirkung:** Der User klinkt sich mental ein und nutzt das Biofeedback zum Einspielen der modifizierten Softwareteile. Implantatbauteile haben mehrere Schutzkomponenten, die eine Funktionalität auch unter digitalen und physischen Stressfaktoren gewährleisten sollen. Die Bestandteile des Codepakets sollen eine Mehrleistung garantieren, die eventuelle Schädigungen am verbauten Material erzeugen. Durch die Manipulation entsteht ein Bonus von +1 innerhalb von 5 Minuten Wirkdauer für die Implantatfunktion.

### BIOTECH-IMPLANTAT VERRIDE\_VIRUS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Implantat  
**Zielwert:** 30 oder Verteidigungswert  
**Material:** modifizierte Schadsoftware  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Der Nutzer klinkt sich mental ein und nutzt das Biofeedback zum Einspielen der verseuchten Softwareteile. Implantatbauteile haben mehrere Schutzkomponenten, die eine Funktionalität auch unter digitalen und physischen Stressfaktoren gewährleisten sollen. Die Viruslast soll eine irreparable Schädigung am verbauten Material herbeiführen. Durch die Manipulation brennen wichtige Bauteile durch, das Implantat wird in der Folge dysfunktional und es muss sofort eine *BioTech Implantat Reparaturroutine* durchgeführt werden.

### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERTE MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

### BIOTECH-IMPLANTAT REPARATURROUTINE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 1 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfunde*)  
**Reichweite:** Implantat  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** Originalsoftware (*bleibt erhalten*)  
**Grundversion:** kein

**Wirkung:** Der Benutzer klinkt sich mental in die Implantatschnittstelle ein und nutzt das Biofeedback, um ein Ritual der System- und Komponentenreparatur nach den Vorgaben des Herstellers und mit Abruf aller verfügbaren Updates zu beginnen. Eine Aufstellung von Ersatzkomponenten und Bauteilen, die zum weiteren Betrieb nötig sind, wird gelistet und zur Order versandt. Die Montage (*physische Aktivität!*) erfolgt nach einer letzten Simulation der Implantatsfunktionalität, dem Abschluss der Anwendung und dem rituellen Dank an die Weisheit der Technik.

### BIOTECH-IMPLANTAT WARTUNGSRoutine

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 1 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfunde*)  
**Reichweite:** Implantat  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** Originalsoftware (*bleibt erhalten*)  
**Grundversion:** kein

**Wirkung:** Der Anwender nutzt die mentale Verbindung zur Implantatschnittstelle und ruft die Herstellerupdates für Systemsoftware und Bauteilfunktionalität ab. Danach beginnt das wiederkehrende Ritual der Implantat-Wartungsroutine. Werden dabei Abnormitäten oder defekte Komponenten entdeckt, wird eine *BioTech Implantat Reparaturroutine* angesetzt. Zum Abschluss wird der mildtätige Segen der allumfassenden Digitalpräsenz erbeten.

### DATENBANK ABFRAGE STANDARD

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 1 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfunde*)  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** Originalsoftware (*bleibt erhalten*)  
**Grundversion:** kein

**Wirkung:** Der User verbindet seinen bionischen Mentalport mit dem Netzwerk, um eine Informationsabfrage zu starten. Verlangt die Datenquelle eine zusätzliche Identifikation die mit einer Sicherheitsfreigabe quergeschlüsselt ist, so führt der Anwender eine erneute *Identifikation Standard* durch.

### DATENBANK VERRIDE NEUFORMATIERUNG

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Minuten  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 30 oder Verteidigungswert  
**Material:** modifiziertes Softwarefragment  
**Grundversion:** kein

**Wirkung:** Nach der Netzwerkverbindung wird das hochgeladene Codefragment vor der digitalen Schnittstelle der Zieldatenbank positioniert. Der Anwender öffnet nun den Datenzugang per manipulativem Eingriff und schleust das mitgebrachte Fragment ein. Die Datenbank benötigt ungefähr 10 Minuten bis die modifizierte Software vollständig integriert ist. Mit diesem Vorgehen ist es möglich Inhalte von Datenquellen zu verändern. Dabei können Informationen hinzugefügt, entfernt oder geändert werden.



## DATENBANK\_OVERRIDE\_VIRUS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 30 oder Verteidigungswert  
**Material:** modifizierte Schadsoftware  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Nach der mentalen Netzwerkverbindung wird die hochgeladene Schadsoftware vor der digitalen Schnittstelle der Zieldatenbank positioniert. Der Anwender öffnet nun den Datenzugang per manipulativem Eingriff und bringt den Code ein. Die Datenbank wird aufgrund der Schadsoftware korumpiert und eventuell unbrauchbar. Dies stellt einen schweren Straftatbestand dar.

## DATENMANAGEMENT\_STANDARD

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 0 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** automatisch  
**Material:** Download/Upload  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Sobald eine Identifikation über die üblichen Zugangsports stattgefunden hat, werden zur Verarbeitung anstehende Daten oder Programmteile automatisch bearbeitet (*Download/Upload*). Dieser persönliche Speicherplatz ist jeweils einer speziellen ID zugeordnet und genießt hohen Schutzstatus.

## GEIST\_IN\_DER\_MASCHINE\_SCHNITTSTELLE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Minuten  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 40 oder Verteidigungswert  
**Material:** modifiziertes Softwarefragment  
**Grundversion:** 10 Minuten  
**Wirkung:** Ursprünglich urbaner Mythos von Persönlichkeiten, die in der Virtualität des Netzwerks ihre endgültige Heimat gefunden haben. Die vorliegende Programmroutine ist eine Kommunikations- und Datentransferschnittstelle, die von Anwendern mit bionischem Mentalport genutzt werden kann. Frei nutzbares und hochillegales Dateikonstrukt, das in der Virtualität in zahlreichen Versionen verfügbar ist. Die nachgewiesene Nutzung wird mit behördlicher Strafverfolgung geahndet.

## IDENTIFIKATION\_ID\_OVERRIDE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 30 oder Verteidigungswert  
**Material:** modifiziertes Softwarefragment  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Bei Verbindung in ein offizielles Netzwerk wird eine automatische Identifikation des Nutzers aufgrund seiner TSU-Bürgerdaten durchgeführt. Ein erfolgreich absolvierter Identitätsnachweis ist Voraussetzung für einen unbehinderten Zugang. Möchte man digitale Spuren vermeiden, so kann man einfach gestohlene ID-Daten verwenden oder eine Anmeldungsumleitung auf einen unbeteiligten Anwender konstruieren.

## MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERTE MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



### IDENTIFIKATION\_STANDARD

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 0 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfunde*)  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** automatisch  
**Material:** Originalsoftware (*bleibt erhalten*)  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Bei Verbindung in ein offizielles Netzwerk wird eine automatische Identifikation des Nutzers aufgrund seiner TSU-Bürgerdaten durchgeführt. Ein erfolgreich absolvierter Identitätsnachweis ist Voraussetzung für einen unbehinderten Zugang.

### KOMMUNIKATION\_KI\_OVERRIDE\_NEUFORMATIERUNG

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Minuten  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 30 oder Verteidigungswert  
**Material:** modifiziertes Softwarefragment  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Strafrechtlich relevanter Manipulationsversuch von bis zu mittelgroßen künstlichen Intelligenzen, die Nutz- oder Steuerungsaufgaben ausführen. Eine Groß-KI mit TSU-Bürgerrechten ist nur durch *Geist\_in\_der\_Maschine\_Schnittstellen* angreifbar. Der User platziert die veränderte Codestruktur über die digitale Schnittstelle der KI und stößt die Prozedur an. Es braucht ungefähr 10 Minuten bis die modifizierte Software vollständig in die bisherige Systemstruktur integriert ist.

### KOMMUNIKATION\_KI\_OVERRIDE\_VIRUS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfunde*)  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 30 oder Verteidigungswert  
**Material:** modifizierte Schadsoftware  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Strafrechtlich relevanter Tötungsversuch von bis zu mittelgroßen künstlichen Intelligenzen, die Nutz- oder Steuerungsaufgaben ausführen. Eine Groß-KI mit TSU-Bürgerrechten ist nur durch *Geist\_in\_der\_Maschine\_Schnittstellen* angreifbar. Der Anwender platziert die Schadsoftware über die digitale Schnittstelle der KI und löst den Schadkomplex aus. Der Virus brennt sich durch die Bewusstseinsbereiche der KI und lässt nur Datenruinen zurück.

### KOMMUNIKATION\_KI\_STANDARD

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 1 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfunde*)  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** Originalsoftware (*bleibt erhalten*)  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Der Nutzer verbindet seinen bionischen Mentalport mit dem Netzwerk, um einen KI-Kontakt nach TSU-Datenregeln herzustellen. Verlangt die KI-Klassifizierung eine zusätzliche Identifikation die mit einer Sicherheitsfreigabe quergeschlüsselt ist, so führt der Anwender eine erneute *Identifikation\_Standard* durch.





### KRYOKINESE VERRIDE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 30 oder Verteidigungswert  
**Material:** modifiziertes Softwarefragment  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Das Kühlsystem eines physischen Maschinenparks wird durch manipulative Codebestandteile zu einer Über- oder Fehlfunktion gebracht. Fällt durch diese Handlung die Kühlung wichtiger Systeme für eine längere Zeit aus, so ist der Tatbestand der aktiven Sabotage erfüllt.

### KRYOKINESE ANDARD

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 1 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** Originalsoftware (*bleibt erhalten*)  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Der Anwender nutzt die mentale Verbindung zum Netzwerk, um die Parameter der Kühlsysteme zu prüfen oder in den festgelegten Grenzen abzuändern. Nach Beendigung folgt der rituelle Dank an die kühlende Berührung der Technik.

### MASCHINENKONTROLLE VERRIDE ÜBERLASTUNG

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 5 Minuten  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 30 oder Verteidigungswert  
**Material:** modifiziertes Softwarefragment  
**Grundversion:** 5 Minuten  
**Wirkung:** Erhöht die Ausgabeleistung der technischen Ausrüstung auf bis zu 185%. Dadurch kann ein Bonus von +1 auf Würfelproben zur Maschinenleistung innerhalb von 5 Minuten Wirkdauer erzielt werden. Dies kann aber zu ernststen Schäden an Komponenten führen und ist nicht durch eine Herstellergarantie abgedeckt.

### MASCHINENKONTROLLE VERRIDE VIRUS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 30 oder Verteidigungswert  
**Material:** modifizierte Schadsoftware  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Bringt einen Schadcode in die zentralen Dateien der Maschinenkontrolle ein. Dies führt in der Regel zu einer erheblichen Beschädigung des Steuerkerns, einem dramatischen Abfall der Leistung oder zu einer vollständigen Dysfunktionalität. Dieser Eingriff erfüllt den Tatbestand der aktiven Sabotage.

### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIerte MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

### MASCHINENKONTROLLE STANDARD

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 1 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** Originalsoftware (*bleibt erhalten*)  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Der Anwender nutzt die mentale Verbindung zum Netzwerk und stellt eine Verbindung zur Steuerkontrolle der Maschineneinheit her (*TSU-Datenregeln*). Braucht die Funktionskomponente eine zusätzliche Identifikation die mit einer Sicherheitsfreigabe quergeschlüsselt ist, so führt der Anwender eine erneute *Identifikation\_Standard* durch. Nach dem Ende des Vorgangs folgt das Dankgebet an die hohe Seele der Technik.

### NANOTECH\_STEUERUNGSPULSE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 5 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Minuten  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 30 oder Verteidigungswert  
**Material:** modifiziertes Softwarefragment  
**Grundversion:** 10 Minuten  
**Wirkung:** Nach dem Einschleusen der geänderten Softwareparameter durch ein entsprechendes Codefragment sind die Naniten für neue Steuerungsanweisungen vorbereitet. Der Nutzer kann nun den Nanobots abweichende Kommandobefehle mitgeben und Struktur- und Formgebung nach seinen Wünschen modifizieren. Der unautorisierte Eingriff in die Programmierung der Nanoroboter ist ein Verstoß gegen das Datenstatut der TSU.

### NOTABSCHALTUNG VERRIDE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 30 oder Verteidigungswert  
**Material:** modifizierte Schadsoftware  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Der eingespielte Schadcode sorgt für eine extrem verkürzte Notabschaltungssequenz, die einen massenhaften Datenverlust zur Folge hat. Das betroffene System geht ohne Wiederherstellungsroutine in den stromlosen Zustand. Die Vorgehensweise ist mindestens eine Sachbeschädigung, da aller Voraussicht nach ein komplikationsloses Hochfahren der Kernsysteme nicht möglich sein wird.

### NOTABSCHALTUNG STANDARD

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 1 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 1 Minute  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** Originalsoftware (*bleibt erhalten*)  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Der Nutzer intoniert den entschuldigenden Singsang der qualvollen Abschaltung, während er sich durch die Sicherungsroutinen des Herunterfahrens arbeitet. Das Kernsystem wird auf diesem Wege nach den detaillierten Vorgaben des Herstellers und des Gesetzgebers zur Ruhe gebracht.





## SECURITY CHECK

Die Sicherheit ist das oberste Gebot in der Cyberwelt. Jeder, der Zugang zu einem System erhält, muss sich zuerst einer Sicherheitsprüfung unterziehen. Diese Prüfung ist in der Regel eine Kombination aus mehreren Faktoren, wie zum Beispiel einer PIN, einem Passwort oder einer biometrischen Identifizierung.



## TECHMAGIE Cyberware

### PSYCHOMETRIE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 1 Minute  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** modifiziertes Softwarefragment  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Der Anwender kommuniziert mit den internen Systemdateien, um die Geschichte und die gespeicherten Erinnerungen der Maschine erfahren zu können. Dazu wird allerdings zwingend ein Administrationspasswort benötigt.

### PYROKINESE\_OVERRIDE

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfunde*)  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 30 oder Verteidigungswert  
**Material:** modifiziertes Softwarefragment  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Das Heizsystem eines physischen Maschinenparks wird durch manipulative Codebestandteile zu einer Über- oder Fehlfunktion gebracht. Fällt durch diese Handlung die Beheizung wichtiger Systeme für eine längere Zeit aus, so ist der Tatbestand der aktiven Sabotage erfüllt.

### PYROKINESE\_STANDARD

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 1 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfunde*)  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** Originalsoftware (*bleibt erhalten*)  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Der Anwender nutzt die mentale Verbindung zum Netzwerk, um die Parameter der Heizsysteme zu prüfen oder in den festgelegten Grenzen abzuändern. Nach Beendigung folgt der rituelle Dank an die warmherzige Seele der Technik.



### MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERTE MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



### REAKTIVIERUNG\_KLON\_OVERRIDE\_NEUFORMATIERUNG

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Minuten  
**Reichweite:** Klon / Kryokammer  
**Zielwert:** 30 oder Verteidigungswert  
**Material:** modifiziertes Softwarefragment  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Zugriff auf die Mentalkonfiguration des zur Nutzung freigegebenen Klons. Eingebrochenes Codestück reprogrammiert grundsätzliche Verhaltensparameter oder kann die Verarbeitung des vorher gespeicherten Gedächtniskristalls durchführen. Der unautorisierte Eingriff in die Verhaltensparameter von genetisch identischen Individuen ist ein Verstoß gegen das Datenstatut der TSU.

### REAKTIVIERUNG\_KLON\_OVERRIDE\_VIRUS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Klon / Kryokammer  
**Zielwert:** 30 oder Verteidigungswert  
**Material:** modifizierte Schadsoftware  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Einspeisung einer Schadsoftware in die Klon-Kryokammer. Führt zur Datenkontamination und Dysfunktionalität von Kammersystem und Reproduktionsindividuum. Eine Aktivierung kann durch die Zerstörung der Verhaltensparameter lebensgefährlich sein. Der unautorisierte Eingriff in die Verhaltensparameter von genetisch identischen Individuen ist ein Verstoß gegen das Datenstatut der TSU.

### REAKTIVIERUNG\_KLON\_STANDARD

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 1 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Klon / Kryokammer  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** Originalsoftware (*bleibt erhalten*)  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Regulärer Gebrauch des Kryokammersystems zur Erweckung eines Reproduktionsindividuums nach Herstellervorgabe und im Einklang der Digitalgesetzgebung der TSU. Der Anwender dankt der Hüterin der Technik mit den rituellen Worten für die seelenlosen Arbeitskräfte der Verheißungsvision.

### SPEICHERKRISTALL

Strahlungsresistenter Datenspeicher (*TSU-Datenstatut*), aus 1 bis 3 Zentimetern (*Format Industriestandard*) durchmessenden, brand-, bruch- und stoßsicheren Industriekristallen. Die Speicherkapazität beträgt bis zu 10000 Petabyte.

Speicherkristall

HAMILAN





## REAKTIVIERUNG\_REPLIKANT\_OVERRIDE\_NEUFORMATIERUNG

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Minuten  
**Reichweite:** Replikant / Kryokammer  
**Zielwert:** 30 oder Verteidigungswert  
**Material:** modifiziertes Softwarefragment  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Zugriff auf die Mentalkonfiguration des zur Nutzung freigegebenen Replikanten. Eingebrachtes Codestück reprogrammiert grundsätzliche Verhaltensparameter oder kann die Verarbeitung des vorher gespeicherten Gedächtniskristalls durchführen. Der unautorisierte Eingriff in die Verhaltensparameter von genetisch diversen Individuen ist ein Verstoß gegen das Datenstatut der TSU.

## REAKTIVIERUNG\_REPLIKANT\_OVERRIDE\_VIRUS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfunde*)  
**Reichweite:** Replikant / Kryokammer  
**Zielwert:** 30 oder Verteidigungswert  
**Material:** modifizierte Schadsoftware  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Einspeisung einer Schadsoftware in die Replikant-Kryokammer. Führt zur Datenkontamination und Dysfunktionalität von Kammersystem und Reproduktionsindividuum. Eine Aktivierung kann durch die Zerstörung der Verhaltensparameter lebensgefährlich sein. Der unautorisierte Eingriff in die Verhaltensparameter von genetisch diversen Individuen ist ein Verstoß gegen das Datenstatut der TSU.

## REAKTIVIERUNG\_REPLIKANT\_STANDARD

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 1 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfunde*)  
**Reichweite:** Replikant / Kryokammer  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** Originalsoftware (*bleibt erhalten*)  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Regulärer Gebrauch des Kryokammersystems zur Erweckung eines Reproduktionsindividuums nach Herstellervorgabe und im Einklang der Digitalgesetzgebung der TSU. Der Anwender dankt der Hüterin der Technik mit den rituellen Worten für die seelenlosen Arbeitskräfte der Verheißungsvision.

## SCHLÜSSER\_ÖFFNEN\_SCHLIESSEN

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 2 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfunde*)  
**Reichweite:** Schließmechanismus  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** Originalsoftware (*bleibt erhalten*), 1 Tropfen Öl  
**Grundversion:** 1 Schließmechanismus  
**Wirkung:** Der User nutzt die mentale Verbindung zum Netzwerk, um die Funktionalität der mechanischen oder elektronischen Apparatur zu prüfen oder in den festgelegten Grenzen zu öffnen und zu schließen. Nach erfolgter Anwendung folgt der rituelle Dank an die beschützende Seele der Technik.

## MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERTER MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden



## 05 | SPRUCHSAMMLUNG

### SCHLÖSSER VERRIDE VIRUS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Schließmechanismus  
**Zielwert:** 30 oder Verteidigungswert  
**Material:** modifizierte Schadsoftware  
**Grundversion:** 1 Schließmechanismus  
**Wirkung:** Einspeisung einer finalen Schlossbrecher-Schadsoftware in die Funktionskontrolle einer Schließanlage. Der Schadcode deaktiviert die Sicherheitskontrolle und stellt die mechanische oder elektronische Funktionalität auf Neutral Null. Danach erfolgt im geöffneten Zustand die terminale Zerstörung der Verriegelungsfähigkeit.

### SICHERHEITSPROTOKOLLE VERRIDE NEUFORMATIERUNG

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Minuten  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 35 oder Verteidigungswert  
**Material:** modifiziertes Softwarefragment  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Nach der Netzwerkverbindung wird das hochgeladene Codefragment vor der digitalen Schnittstelle der Sicherheitskontrolle positioniert. Der Einbruch in das Sicherheitssystem erfolgt in multiplen Angriffswellen und die darauffolgende Kontamination der Protokolldateien wird nach dem Durchbruch erzeugt. Die Modifikation der Software benötigt ungefähr 10 Minuten. Dabei werden wichtige Parameter der Kontroll- und Abwehrfunktionalität verändert. Die Destabilisierung von Systemschutzfunktionen stellt einen schweren Straftatbestand dar.

### SICHERHEITSPROTOKOLLE VERRIDE VIRUS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 35 oder Verteidigungswert  
**Material:** modifizierte Schadsoftware  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Nach der mentalen Netzwerkverbindung wird die hochgeladene Schadsoftware vor der digitalen Schnittstelle der Sicherheitskontrolle positioniert. Der Einbruch in das Sicherheitssystem erfolgt in multiplen Angriffswellen und die darauffolgende Kontamination der Protokolldateien wird nach dem Durchbruch erzeugt. Daraus resultiert in der Regel der Zusammenbruch der Systemsicherheit. Die Destabilisierung von Systemschutzfunktionen stellt einen schweren Straftatbestand dar.

### SICHERHEITSPROTOKOLLE ANDARD

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 1 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** Originalsoftware (*bleibt erhalten*)  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Der User verbindet seinen bionischen Mentalport mit dem Netzwerk, um eine systemweite Sicherheitsprüfung zu starten. Verlangt das Sicherheitssystem eine zusätzliche Identifikation die mit einer höheren Sicherheitsfreigabe quergeschlüsselt ist, so führt der Anwender eine erneute *Identifikation* *Standard* durch.



## SIMULATIONS\_STIMULATIONS\_STEUERUNG

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 25 oder Verteidigungswert  
**Material:** Originalsoftware (*bleibt erhalten*)  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Der Anwender verbindet seinen Mentalport mit dem Netzwerk, um Änderungen für eine Simulations-Stimulation (*SimStim*) in die Ablaufprozedur einzubinden. Dabei kann der Grad der mentalen Empfindlichkeit und die Darstellungsintensität des Simulationsfilms für die Rezeptoren des Empfängers in feinen Nuancen eingestellt werden.

## WAFFENSYSTEME\_OVERRIDE\_NEUFORMATIERUNG

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 4 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Minuten  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 35 oder Verteidigungswert  
**Material:** modifiziertes Softwarefragment  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Nach der Netzwerkverbindung wird das hochgeladene Codefragment vor der digitalen Schnittstelle der Waffenkontrolle positioniert. Der Anwender öffnet nun den Waffenkontrollzugang per manipulativem Eingriff und schleust das mitgebrachte Fragment ein. Das Verzeichnis der Waffenparameter benötigt ungefähr 10 Minuten bis die modifizierte Software vollständig integriert ist. Mit diesem Vorgehen ist es möglich Inhalte von Zielvorgaben und Richtlinien des Waffengebrauchs zu verändern. Unautorisierter Zugang und Änderung von Waffenparametern ist ein Straftatbestand.

## WAFFENSYSTEME\_OVERRIDE\_VIRUS

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 3 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 35 oder Verteidigungswert  
**Material:** modifizierte Schadsoftware  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Nach der Netzwerkverbindung wird das hochgeladene Codefragment vor der digitalen Schnittstelle der Waffenkontrolle positioniert. Der Nutzer öffnet nun den Kontrollzugang per manipulativem Eingriff und bringt den Code ein. Die Waffenparameter werden aufgrund der Schadsoftware dysfunktional. Unautorisierter Zugang und Änderung von Waffenparametern ist ein Straftatbestand.

## WAFFENSYSTEME\_STANDARD

**Basisblock:** Persönlichkeit / Alles Andere  
**MP-Kosten:** 1 MP  
**Auslöser:** Gedanke  
**Zauberdauer:** sofort  
**Wirkdauer:** 10 Sekunden (*Kampfrunde*)  
**Reichweite:** Anlage / Netzwerk  
**Zielwert:** 20 oder Verteidigungswert  
**Material:** Originalsoftware (*bleibt erhalten*)  
**Grundversion:** kein  
**Wirkung:** Der Nutzer verbindet seinen Mentalport mit dem Netzwerk, um eine Waffeneinsatzprüfung zu starten. Verlangt das Sicherheitssystem eine zusätzliche Identifikation die mit einer höheren Sicherheitsfreigabe quergeschlüsselt ist, so führt der Anwender eine erneute *Identifikation\_Standard* durch.

## MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERTE MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden





# ULTIMA RATIO CIVIUM

UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE



  
papergames.de

VERSION 2.2