



**DragonSys**

**Liber Magicae**

**VON**

**Bianca Hötzel**

## 0. Vorwort

## 1. Magie im LARP & im Leben

### 1.1. "Echte" Magie

### 1.2. Verwirklichung im LARP

## 2. Magie in DragonSys

### 2.1. Wie Magie funktioniert

#### 2.1.1. Theoretische Abhandlung

#### 2.1.2. Grenzen der Magie

#### 2.1.3. Immunität gegen Zauber

### 2.2. Die Rolle des Zaubersnden

### 2.3. Hierarchie der Zaubersnden

#### 2.3.1. Hierarchie der Magiergilde

##### 2.3.1.1. Der Lehrling

##### 2.3.1.2. Der Meister

##### 2.3.1.3. Der Großmeister

#### 2.3.2. Hierarchie der Magierakademie

##### 2.3.2.1. Der Zauberlehrling

##### 2.3.2.2. Der Magus Adepticus

##### 2.3.2.3. Der Magus Minor

##### 2.3.2.4. Der Magus Medicam

##### 2.3.2.5. Der Magus Anima

##### 2.3.2.6. Der Magus Galad

##### 2.3.2.7. Der Magus Sanctum

##### 2.3.2.8. Der Omnimagus

#### 2.3.3. Hierarchie der Hexen

#### 2.3.4. Hierarchie der Schamanen

#### 2.3.5. Hierarchie der Priester

## 3. Zaubersprüche

### 3.1. Bestandteile

#### 3.1.1. Schriftform

#### 3.1.2. Stärke

#### 3.1.3. Komponenten

#### 3.1.4. Worte

### 3.2. Arten

### 3.3. Anwendung

#### 3.3.1. Zaubersprüche "bereitstellen"

#### 3.3.2. Dauer magischer Effekte

### 3.4. Wirkung

### 3.5. Zaubersprüche lernen

### 3.6. Neue Zaubersprüche erfinden

## 4. Magische Gegenstände

- 4.1. Gemeinsamkeiten aller magischen Gegenstände
- 4.2. Arten
  - 4.2.1. Gegenstände mit Aufladung
  - 4.2.2. Gegenstände mit täglicher Anwendung
  - 4.2.3. Permanent magische Gegenstände (Artefakte)
- 4.3. Anwendung
- 4.4. Wirkung
- 4.5. Herstellung

## 5. Rituale

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

## 6. Magie richtig darstellen

- 6.1. Ernstzunehmende Zaubernde
- 6.2. Technische Gimmicks und wie man sie einsetzt

## 7. Formen der Magie

- 7.1. Beispiele aus Geschichte & Fantasy
- 7.2. Metaphysik
  - 7.2.1. Der Aufbau des Universums ohne Namen
  - 7.2.2. Die Rolle der Gottheiten
  - 7.2.3. Magische Phänomene

## 8. Die Ausrüstung des Zaubernden

- 8.1. Gewandung
- 8.2. Komponenten
- 8.3. Utensilien
- 8.4. Runenalphabet
- 8.5. Heilkräuter

## 9. Die Zaubersprüche

- 9.1. Alle Zaubersprüche alphabetisch geordnet
- 9.2. Liste tabellarisch
  - 9.2.1. Liste nach Alphabet
  - 9.2.2. Liste nach Punkten
- 9.3. Liste nach Kategorie
  - 9.3.1. Lehrlingszauber
  - 9.3.2. Allgemeinmagie

9.3.2.1. Allgemeinmagie alphabetisch geordnet

9.3.2.2. Allgemeinmagie nach Punkten geordnet

### 9.3.3. Heilzauber

9.3.3.1. Heilzauber alphabetisch geordnet

9.3.3.2. Heilzauber nach Punkten geordnet

### 9.3.4. Beeinflussungszauber

9.3.4.1. Beeinflussungszauber alphabetisch geordnet

9.3.4.2. Beeinflussungszauber nach Punkten geordnet

### 9.3.5. Kampfzauber

9.3.5.1. Kampfzauber alphabetisch geordnet

9.3.5.2. Kampfzauber nach Punkten geordnet

### 9.3.6. Schutzzauber

9.3.6.1. Schutzzauber alphabetisch geordnet

9.3.6.2. Schutzzauber nach Punkten geordnet

"Misch dich nicht in die Angelegenheiten von Zauberern, denn sie sind schwierig und leicht zu verärgern."

- Der Herr der Ringe, J.R.R. Tolkien

## **0. Vorwort**

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

Dieses Vorwort ist ein Dankeschreiben an all diejenigen, welche an mich geglaubt haben und mir dieses Werk zutrauten.

Dieses ist vollbracht - auf zu neuen Welten!

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

- Brockhaus, unter 'Magie'

## 1. Magie im LARP & im Leben

Dieses Buch handelt, wie der Titel schon besagt, von Magie und all ihren Formen im LARP und insbesondere in den *DragonSys*-Regeln.

Magie war von jeher ein ebenso fester wie mysteriöser Bestandteil des Fantasy-Genres und ist daher auch vom LARP nicht wegzudenken.

Während etwa das *Re-Enactment*, das Nachstellen der tatsächlichen Geschichte, oder die knallharten Fans des echten Mittelalters gerne ganz auf die Magie verzichten, oder sie nur am Rande behandeln, als ein Aberglaube jener Zeit, existiert die Magie im LARP als (fast?) alltäglicher Teil des Fantasy-Lebens.

Für Euch also, ihr Magier, Thaumaturgen, Zauberer, Necromanten, Beschwörer, Hexen, Alchimisten, Hellseher, Illusionisten, Wunderheiler, Zauberkundige oder wie Ihr Euch sonst noch nennen wollt, für Euch ist dieses Buch, also stürzt Euch hinein.

### 1.1. "Echte Magie"

Um eines gleich von vornherein klarzustellen: LARP ist eine Abkürzung, wobei das "P" für Play, also *Spiel* steht, und dieses Buch ist nichts weiter als eine Spielregel.

Alle "magischen" Effekte werden durch technische Hilfsmittel oder die Einbildungskraft der Mitspieler lediglich *simuliert*. Es wird einfach so getan, als ob Magie tatsächlich existieren würde.

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

Eigentlich tut es uns leid, daß wir dies immer wieder so deutlich hervorheben müssen, alle Rollenspieler wissen das, oder sollten es zumindest wissen, aber wieder und wieder

müssen sie sich von Außenstehenden, welche nur am Rande vom Fantasy-Rollenspiel gehört haben, vorwerfen lassen, daß sie sich einem Satanskult verschrieben haben oder nachts auf Friedhöfen schwarze Messen zelebrieren. Ein schlechtes Image aufzubauen ist sehr einfach, gerade die Medien leisten dabei *hervorragende* Arbeit, und es wieder loszuwerden ist sehr schwer.

Also noch einmal zum Mitschreiben: Dämonen, Hexen und Zauberei waren verbreitete Aberglauben im Mittelalter, und in Fantasy-Rollenspielen wird nur so getan, als ob es diese Dinge tatsächlich geben würde.

Das gleiche gilt auch, wenn wir über "Gottheiten" sprechen. Diese sind nichts anderes als Phantasiegestalten, und wenn jemand seinen Charakter (seine Spielfigur) als "Priester" bezeichnet, hat das nichts mit tatsächlicher Religionsausübung zu tun. Er spielt es einfach, wie etwa ein Schauspieler eine Rolle spielt.

Wer sich für *tatsächliche* Magie, ob es diese nun gibt oder nicht, interessiert, hat im LARP nichts verloren. Wer glaubt, daß ein Rollenspieler automatisch auch zum Satansjünger wird, sollte sich mit der einschlägigen Literatur (Regelwerke, etc.) auseinandersetzen oder, noch besser, selbst einmal an einem Rollenspiel teilnehmen.

Wer trotzdem noch unbeirrt behauptet, Rollenspiel sei eine gefährliche Jugendsekte, welche bluttriefende Voodoo-Rituale abhält, sollte sich vielleicht überlegen, seinen Schulabschluß nachzuholen.

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

## 1.2. Verwirklichung im LARP

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

Anders im LARP. Hier ist ja alles real, quasi zum Anfassen. Die Monster (ja die armen Kerle mit den Latexmasken) springen einen *tatsächlich* nachts im Wald an, die NSC's sind *reale* Personen (naja, meistens), und wenn es zum Scharmützel kommt, muß man sich *wirklich* mittels Latexschwert seiner Haut erwehren. Sogar die Schätze sind echt und man kann sie anfassen!

Wenn vor so einem Hintergrund dann von einem Spieler verlangt wird, er müsse sich gefälligst einmal etwas *vorstellen*, dann ist dies für den Betreffenden erfahrungsgemäß eher schwer.

In einem guten LARP sollte sich daher jeder, der einen magischen Effekt darstellen will, möglichst viel Mühe geben und versuchen, es den Mit- bzw. Gegenspielern so einfach wie möglich machen, einen Zauber auch als solchen zu erkennen und darauf entsprechend zu reagieren. Das macht die Sache für beide Seiten wesentlich einfacher. Für den Zauberdnden, welcher dem "Bezauberten" nicht siebzehnmahl auseinandersetzen muß, daß er fürderhin eine Kellerassel zu sein hat, und für das Opfer, welches nicht in Lachkrämpfe ausbricht, wenn ein wild

dreinblickender Zauberer ihn, unverständliches Gebrabbel murmelnd, mit bunten Wattebäuschchen bewirft.

Ein weiterer Nachteil dieser "Vorstellungs"-Geschichte ist, daß auf vielen LARPs die Meinung vertreten wird, mit Magie sei *alles* erlaubt, schließlich kann's ja keiner beweisen! Man braucht sich lediglich "Mumpo, der Magier" schimpfen, um sofort unbegrenzte Macht über alle Mitspieler zu erhalten, sowie über Spielleitung und Monster nach privaten Gutdünken zu verfügen. Mit anderen Worten, leider muß man immer wieder feststellen, daß auf vielen LARPs gerade mit dem Thema *Magie* gewaltiger Unfug getrieben wird, was vielen Mitspielern, besonders den Nicht-Zauberkundigen (ja, die gibt es!), ganz kolossal den Spaß verderben kann (verdirbt, verderben wird, etc., etc.).

Einer der schwierigsten Ansprüche an ein Regelsystem für das LARP stellt es also dar, Magie richtig und spielbar abzuhandeln. Magie muß ein faires Instrument sein, welches den anderen Mitteln, welche *echt* ausgespielt werden müssen, wie etwa Kampf oder Bestechung, weder haushoch überlegen ist (wozu den Polstersäbel zücken, wenn ich den Gegner mit zwei Worten in Smartie-große Stückchen zerfetzen kann?), noch so schwach, daß jeder Vollblut-Magier erst einmal milde angelächelt wird ("Du willst wirklich *ALLEIN* in den Wald gehen??).

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

## 2. Magie in DragonSys

Das grundlegende Prinzip hinter *DragonSys* ist: Du kannst, was Du kannst. Generell sollen nur Dinge durch die Regeln und das Charakterpunkte-System simuliert werden, welche in der Realität nicht darstellbar sind, oder nicht dargestellt werden sollen.

Tja, und zu selbigen gehört eben auch die Magie.

### 2.1. Wie Magie funktioniert

Magie in *DragonSys* ist der Versuch, Tätigkeiten zu simulieren, und zwar so gut zu simulieren, daß jeder Spieler sie als "wahr" anerkennt. Dies klingt zwar recht einfach, aber jeder der sich im LARP schon einmal als Zauberer, Magier, Hexe oder Schamane versucht hat, weiß wie schwer dies sein kann.

Um dies zu erzeugen, wird von allen Spielern ein nicht geringes Maß an Phantasie verlangt. Doch wenn jeder mitarbeitet und Spaß daran hat, wird es funktionieren.

#### 2.1.1. Theoretische Abhandlung

Die Grundlage der Magie in *DragonSys* ist die Kraft des Zaubernden, die magischen Energien zu steuern und seinem Willen zu unterwerfen. Um dies zu erreichen muß der Zaubernde sich mit den Grundzügen des Energieflusses vertraut machen. Alle Zaubernde haben die Möglichkeit, den Energiefluß bis zu einem gewissen Grad zu verändern. Je nach Erfahrung des Einzelnen gelingt dies leichter oder schwerer. Die Magie auf der Welt ohne Namen wird gespeist durch eine Art Gitter oder Netz, welches die Welt umschließt und erzeugt wird durch die Lebenskraft aller Lebewesen dieser Welt, aller Pflanzen, aller Tiere. Diese Energie steht JEDEM Lebewesen zur Verfügung, kann aber nicht von allen genutzt werden. Diese Energie zu nutzen, ist die Aufgabe der zaubernden Zunft, nämlich oben genannter Magier, Zauberer, Hexen und Schamanen.

Es ist an ihnen, das richtige Maß an Energie zu finden, welches ihnen zur Verfügung

steht; zu entscheiden, ob es richtig ist die arkanen Kräfte zu nutzen oder andere Wege zu gehen, falls die Energie für diese Zwecke (z.B.: Necromantie bei Heilzaubern) nicht richtig erscheint.

#### 2.1.2. Grenzen der Magie

Grenzen der Magie? Natürlich. Es ist unsinnig, etwas darstellen zu wollen, was die Phantasie der Spieler überfordert.

Es ist zum Beispiel sehr schwer, den Zauber *Unsichtbarkeit* zu akzeptieren, da man nicht verhindern kann, daß man den "unsichtbaren" Spieler trotzdem sieht und sich *unbewußt* auf die Aktionen einstellt. Ebenso schwer ist es, den Zauber *Fliegen* darzustellen (abgesehen vom *Ninja-Samurai*), da sich wohl kaum jemand bei einem LARP einen Kran bereitstellen kann, welcher ihm die Möglichkeit gibt, das Fliegen spieltechnisch darzustellen UND den Kran so tarnen, daß er nicht sichtlich erkennbar ist.

#### 2.1.3. Immunität gegen Zauber

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

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

WICHTIG: Die Bezeichnung *Lehrlingszauber* im *DragonSys LARP-Regelbuch* entspricht nicht den *Lehrlingszaubern* in diesem Buch. Wenn es also heißt, *Immunität gegen Lehrlingszauber* ist damit die Gruppe aller Sprüche bis zur Stärke von 20 Mp pro Spruch gemeint, und

nicht die in Kapitel 9 aufgeführten fünf Lehrlingszauber.

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

Also:

- Ein Spieler der gegen gewisse Magie immun ist, wird nicht von ihr betroffen. Der entsprechende *Zauber wirkt nicht*, egal ob der Charakter dies möchte oder nicht. Wer z.B. gegen alle Lehrlingszauber immun ist, der kann auch nicht magisch geheilt werden, da dieser Zauber ebenfalls zu den Lehrlingszaubern gehört (bis 20 Punkte).
- Der Charakter ist nicht nur gegen die Sprüche von Zaubernden, sondern auch gegen die *Wirkung magischer Gegenstände* mit gleicher Wirkung geschützt.
- Wer gegen einen oder mehrere Zauber immun ist, der kann diese *Zauber auch selbst nicht anwenden*. Ist ein Charakter z.B. gegen den Zauber *Schlaf* immun, so kann er selbst als Zaubernder diesen Spruch nicht anwenden.

Besondere Aufmerksamkeit bedürfen Flüche und die Fähigkeit *Seelenschutz*.

Flüche unterliegen NICHT der *Immunität gegen Magie*, sondern müssen als Immunität gesondert gekauft werden. So kostet also *Immunität gegen Flüche* 20 Cp und *Immunität gegen Götterflüche* 100 Cp.

Seelenschutz schützt wie der Name schon sagt nur den Geist des Charakters vor Beeinflussung, also nicht vor Sprüchen welche direkt den Körper angreifen. Auch schützt er nur den lebenden Charakter; ist der Charakter tot, kann man Körper und/oder Geist ohne Probleme beeinflussen.

## 2.2. Die Rolle des Zaubernden

Die Zaubernden werden von manchen Spielern als das Gegenstück zu den Kämpfern gesehen, obwohl es auch kämpfende Zauberer und zaubernde Kämpfer

gibt. Auch die Einteilung in Kämpfer = stark aber blöd und Zauberer = schwach aber intelligent kann man getrost vergessen. Wir haben schon genug Charaktere gesehen, welche dieses Schema zur genüge ad absurdum führten. So kann es zum Beispiel passieren, daß ein in Plattenrüstung mit Schwert und Schild bewaffneter Charakter sich als "Abraxas, der große Magier" vorstellt.

Dieses muß jeder Spieler selber mit sich ausmachen und überlegen ob die Rolle welche er verkörpern möchte wirklich so extrem vom *Normalbild* der Fantasy-Literatur abweichen sollte.

Manche Spieler schaffen es, ihren Charakter mit dem Nimbus des Geheimnisvollen zu umhüllen, wobei andere sich nur lächerlich machen würden. Oftmals haben die anderen Spieler ein vollkommen anderes Bild von einem Charakter als der Spieler selbst. Ein wenig auf die anderen Spieler zu achten, ist bestimmt nicht verkehrt.

## 2.3. Hierarchie der Zaubernden

Ein kluger Mann hat einmal gesagt: "Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen."

Auch bei der *DragonSys*-Magie muß jeder Spieler daher seine Karriere als einfacher Zauberlehrling beginnen. Im Laufe seiner weiteren Karriere kann er dann durch gutes Rollenspiel (und etliche Charakterpunkte) eine Meisterprüfung ablegen und eventuell sogar bis zum Großmeister aufsteigen.

### 2.3.1. Hierarchie der Magiergilde

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

#### 2.3.1.1. Der Lehrling

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

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

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

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

### 2.3.1.2 Der Meister

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

Um Meister zu werden, muß man zunächst einen Meisterlehrgang ablegen, und eine Meisterprüfung bestehen. Ein Lehrling kann dies jederzeit tun, sobald er Sprüche für insgesamt mindestens 100 Magiepunkte gelernt hat und einen Meister gefunden hat, welcher ihm die Prüfung abnimmt. Dies wird regeltechnisch durch die Magierfähigkeit "Meisterprüfung" (50 Charakterpunkte) dargestellt.

Natürlich sollte darüber hinaus durch die ortsansässige Magiergilde, bzw. den prüfenden Meistermagier eine schöne Zeremonie mit Meisterprüfung ausgespielt werden. Hier ist gutes Rollenspiel gefragt!

Als Meister hat der Magiercharakter natürlich neue Möglichkeiten:

- Er kann Sprüche bis maximal 50 Magiepunkte Stärke pro Zauber erlernen.
- Er kann alle Lehrlingszauber (5 Mp Zauber) beliebig oft ohne Kraftaufwand und Punkteverlust anwenden. Hat er diese Zauber zuvor als Lehrling gelernt, so werden die dafür verwendeten Punkte wieder frei, und können für neue Sprüche verwendet werden.
- Der Meistermagier kann zudem frei entscheiden, welchen seiner Sprüche er anwenden will, solange er noch magische Kraft hat. Er muß dies nicht, wie ein Lehrling, jeden Morgen festlegen. Statt dessen schreibt er morgens nur noch eine einzige Spruchrolle, auf der seine Mp auf Abrißzettel vermerkt sind.

Wendet er einen Zauberspruch an, reißt er von der Rolle nur die entsprechende Mp-Zahl ab.

Diese *Meisterspruchrollen* müssen nicht mehr bestätigt werden.

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

### 2.3.1.3. Der Großmeister

Der Großmeister stellt die höchste Stufe des Erlangens magischer Möglichkeiten dar. Nur sehr wenige Spielercharaktere werden jemals diesen Titel erlangen können. Es ist daher wahrscheinlich, daß Großmeister nur als NSCs vorkommen werden. Auf jeden Fall ist ein Großmeister jemand, vor dem man sich besser in Acht nimmt.

Großmeister kann jeder Charakter werden, welcher Sprüche für 500 Mp oder mehr erlernt und bereits die Meisterprüfung abgelegt hat. Er muß zudem die Magierfähigkeit "Großmeisterschaft" (100 Cp) erwerben.

Für Großmeister gibt es keine Prüfung, da es niemanden gibt, der sie prüfen könnte. Es ist daher die Sache des Spielers, wie er seinen

Übergang zum Großmeister darstellen will. Aber ein Spieler, der für seinen Magiercharakter so viele Mp sammeln konnte, wird hierbei bestimmt nicht in Verlegenheit geraten. Eine Möglichkeit wäre etwa die Kreation seines ersten permanenten magischen Gegenstandes, oder eine ähnliche Herausforderung.

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

- Er darf alle Sprüche lernen.
- Er kann alle ihm bekannten Sprüche bis zu 20 Mp beliebig oft, ohne Kraft- und Punkteverlust, anwenden. Alle bisher für

solche Sprüche verbrauchten Punkte werden frei, und können für neue Sprüche verwendet werden.

- Er wird von Zaubern bis 30 Mp Stärke nur dann betroffen, wenn er es wünscht. Dies ist keine Immunität, sondern einfach ein Zeichen seiner großen Macht über die Magie.
- Großmeister sind in der Lage *permanente magische Gegenstände* (Artefakte) herzustellen.

Das Ganze nochmals in einer Tabelle zur Übersicht:

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

### 2.3.2. Hierarchie der Magierakademie

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

#### 2.3.2.1. Der Zauberlehrling

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

#### 2.3.2.2. Der Magus Adepticus

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

#### 2.3.2.3. Der Magus Minor

Wenn ein Magus Adepticus alle Zaubersprüche des Bereichs *Allgemeinmagie* gelernt hat, kann er Meistermagier (*Magus Minor*) werden. Dies gibt ihm die Möglichkeit, sich seinen Fachbereich auszusuchen (Fachbereiche sind: *Heilzauber*, *Beeinflussungszauber*, *Kampfzauber* und *Schutzzauber*). Wenn er Magus Minor ist, bekommt er die Fähigkeit *Meisterprüfung* quasi geschenkt, d. h. er braucht dafür keine Punkte auszugeben und kann alle Rechte

eines Meistermagiers für sich in Anspruch nehmen (siehe 2.3.1.2. Der Meister). Darüber hinaus gehört der Magus Minor zum Kleinadel, darf also ein eigenes Wappen tragen usw. schaut bitte im *Buch der Regeln* nach.

Er darf, wie schon im Kapitel 2.3.1.2. gesagt, Sprüche bis zu einer Stärke von bis zu 50 Mp lernen, außer aus seinem Spezialbereich; aus diesem darf er alle Sprüche lernen. Hat er alle Sprüche aus seinem Spezialbereich gelernt, erhält er einen neuen Titel, steigt zum Landadel auf, erhält die Fähigkeit Großmeisterschaft (OHNE die Fähigkeit alle 100 Mp Sprüche lernen zu dürfen, er ist immer noch auf 50 Mp beschränkt, mit Ausnahme seines Spezialbereichs oder seiner Spezialbereiche) und wählt seinen neuen Spezialbereich.

#### 2.3.2.4. Der Magus Medicam

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

#### 2.3.2.5. Der Magus Anima

Um Magus Anima zu werden, muß ein Magier mindestens *Magus Minor* sein und alle Zauber aus dem Bereich *Beeinflussung* erlernt haben. Sollte er neben dem Titel Magus Anima noch einen weiteren Titel besitzen, so wird diesem nur der Zusatz *et Anima* hinzu gefügt (z.B.: Magus Sanctum et Anima). Darüber hinaus erhält der Magier die Fähigkeit *Geschichten / Legenden* in Höhe von 10 Punkten und die Fähigkeit *Seelenschutz* kostenlos. Sollte er diese

Fähigkeiten schon besitzen, werden die dafür aufgebrauchten Punkte wieder frei.

#### 2.3.2.6. Der Magus Galad

Um Magus Galad zu werden, muß ein Magier mindestens *Magus Minor* sein und alle Zauber aus dem Bereich *Kampfzauber* erlernt haben. Sollte er neben dem Titel Magus Galad noch einen weiteren Titel besitzen, so wird diesem nur der Zusatz *et Galad* hinzu gefügt (z.B.: Magus Sanctum et Galad). Darüber hinaus erhält der Magier die Fähigkeit *Kämpfer-Schutzpunkt 1* und darf auch als spezialisierter Magier Kämpferfähigkeiten erwerben. Sollte er diesen Schutzpunkt schon besitzen, werden die dafür aufgebrauchten Punkte wieder frei.

#### 2.3.2.7. Der Magus Sanctum

Um Magus Sanctum zu werden, muß ein Magier mindestens *Magus Minor* sein und alle Zauber aus dem Bereich *Schutzzauber* erlernt haben. Sollte er neben dem Titel Magus Sanctum noch einen weiteren Titel besitzen, so wird diesem nur der Zusatz *et Sanctum* hinzu gefügt (z.B.: Magus Galad et Sanctum). Darüber hinaus erhält der Magier die Fähigkeit *Meucheln 1* kostenlos. Sollte er diese Fähigkeit schon besitzen, werden die dafür aufgebrauchten Punkte wieder frei.

#### 2.3.2.8. Der Omnimagus

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

### 2.3.3. Hierarchie der Hexen

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

### 2.3.4. Hierarchie der Schamanen

Für die Schamanen gilt dasselbe was auch für die Hexen gilt, nur gibt es dort keine solchen Bezeichnungen. Der Schamane gibt bei seiner Registrierung nur an, welches

Ausbildungsequivalent er beschreiben möchte.

### 2.3.5. Hierarchie der Priester

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

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

- Erdsee, Ursula K. Le Guin

## 3. Zaubersprüche

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

### 3.1. Bestandteile

Die Bestandteile eines Zauberspruches sind schnell aufgezählt; es sind die Kosten, der Name, die Dauer, die Anwendung, der Effekt, die magischen Worte und die Komponenten.

Jeder normale Zauberspruch besteht aus diesen Punkten. Diese sind deswegen vorgeschrieben, damit sich nach einiger Zeit ein gewisser Wiedererkennungseffekt einstellt, daß heißt, die Zaubersprüche auch von Nicht-Magiekundigen erkannt werden, damit diese auch richtig reagieren können. Sollte nämlich jeder Zauberkundige seine eigene Version eines bestimmten Zaubers besitzen, kann es vorkommen, daß ein Spieler, seltsame Worte murmelnd und noch seltsamere Gegenstände fortwerfend, einem anderen Spieler erst einmal zurufen muß, daß er jetzt *seinen* Energiebolzen, Version Nummer 252 gezaubert hat, damit dieser

dann reagieren kann. Dieses Chaos wollen wir uns hiermit ersparen.

#### 3.1.1. Schriftform

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

#### 3.1.2. Stärke

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

### 3.1.3. Komponenten

Um einen Zauberspruch wirken zu können, muß man die notwendigen Komponenten besitzen. Meistens sind dies einfach zu besorgende Gegenstände und Ingredienzien wie zum Beispiel Zucker, Salz, Steine, Kordel oder ähnliches. Manchmal sind diese Komponenten auch sehr schwer oder durch viel Arbeit zu besorgen. Für einen Zauber benötigt man etwa Holzkohle aus einem Feuer, welches aus sieben verschiedenen Holzsorten besteht oder Federn von drei verschiedenen Vögeln. Dies hat seinen

Grund darin, daß Magie nicht zu einfach zu handhaben oder zu mächtig wird. Alle Zaubersprüche, welche eine *sehr* starke Wirkung haben, benötigen auch dem entsprechende Komponenten.

### 3.1.4. Worte

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

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

### 3.2. Arten

Im Bereich der Magie gibt es verschiedene Arten der Magie. Der einfachste Bereich sind die sogenannten Lehrlingszauber, welche fast von allen Personen angewandt werden können, manche Elfen beherrschen diese sogar von Geburt an. Der nächste Bereich ist die sogenannte Allgemeinmagie, welche die

Grundlage für jede höhere Anwendung der arkanen Kunst darstellt. In der Akademie muß dieser Zweig komplett gelernt werden, bevor man die anderen Zweige studieren darf. Eine weitere Art ist die Heilmagie, wodurch Körper geheilt, Wunden geschlossen und Tote wiederbelebt werden können. Die Kampfmagie ist die direkteste Art der Magie, da dort die meisten Zauber di-

rekt auf einen Gegner wirken und bis zum Tode desselben führen können. Die Schutzmagie ist dieser genau entgegen gesetzt, durch diese Art werden andere Personen oder der Zauberkundige selbst vor Magie und/oder physischen Angriffen geschützt. Die Beeinflussungsmagie gaukelt anderen Personen meist irgend etwas vor um

sie sich gefügig zu machen oder sie zu beeindrucken.

### 3.3. Anwendung

Ablauf der Anwendung und Bedeutung der einzelnen Schritte:

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

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

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

#### 3.3.1. Zaubersprüche "bereitstellen":

Bei Zaubersprüchen ist es generell möglich, den Beginn des magischen Effekts hinauszuzögern. Dazu spricht der Zaubernende einfach nicht ALLE Worte bei der Anwendung des Spruches sondern hebt sich

ein oder mehrere Worte auf. Der Zauber tritt dann erst in Kraft, wenn die fehlenden Worte gesprochen wurden. Die Spruchrolle muß trotzdem zerrissen werden, und sollte auch bis zur endgültigen Anwendung des Zaubers aufgehoben werden.

Mann kann sich auf diese Art also die letzte Vollendung des Spruches für einen späteren Zeitpunkt *bereitstellen*.

Solange man allerdings einen Zauber *bereitgestellt* hat, darf man folgendes nicht durchführen:

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

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

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

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

### 3.3.2. Dauer der magischen Effekte:

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

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

#### *Sofort*

Bei solchen Zaubern dauert der magische Effekt nur den Bruchteil eines Augenblicks an. Die Auswirkungen des Zaubers können allerdings noch länger dauern, sind aber völlig "weltlicher" Natur. Wunden, welche von solchen Zaubern herkommen, können somit auch "normal" verheilen.

Der Effekt tritt in dem Augenblick ein und wirkt auch nur in diesem Augenblick, in dem

- a) das Medium ein Ziel berührt, z.B.: Ein *Energiebolzen*-Softball trifft sein Ziel, die Hand des Zaubersprechenden berührt einen verwundeten Körperteil beim *Wunde heilen*.
- b) das letzte der magischen Worte gesagt wurde, falls der Zauber kein Medium benötigt.

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

#### *Mehrere Atemzüge lang*

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

#### *Einen Kampf lang*

Ein Kampf ist eine physische oder magische Auseinandersetzung mit einem oder mehreren Gegnern, wobei mindestens einer der beiden ernsthaft die Absicht hat, dem anderen zu Schaden. Verbales Angiften oder ein sportlicher Wettkampf zählen NICHT als Kampf. Eine Schlägerei mit einem Besoffenen oder ein Meuchelanschlag auf einen Ahnungslosen schon.

Der Kampf dauert solange an, wie die Kontrahenten ununterbrochen kämpfen, und endet nur für den, der zu ein paar Minuten Ruhepause kommt. Damit endet dann auch die Dauer des Zaubers.

#### Ein Beispiel:

Drei Orks kämpfen gegen einen blonden Helden mit großem Kinn. Einer der Orks flieht angeschlagen aus dem Kampf und verschnauft ein paar Minuten an einen Baum gelehnt. Dann stürzt er sich wieder ins Getümmel. Damit beginnt für diesen einen Ork ein NEUER Kampf. Unser Held und die anderen Orks befinden sich immer noch im ersten Kampf.

Hätte der feige Ork zu Beginn einen Schutzzauber auf sich angewendet, der *einen Kampf* andauert, hätte dieser seine Wirkung mit der Ruhepause des Orks verloren.

Kommt nach der Anwendung eines solchen Zaubers KEIN Kampf zustande, endet seine Wirkung nach einem *halben Tag* (siehe dort).

#### *Ein Tag (eine Nacht) / Ein halber Tag*

Ein Tag dauert von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang. Eine Nacht dauert von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang. Dabei kommt es natürlich zu verschiedenen Zeitspannen, je nachdem, ob es gerade Sommer oder Winter ist, oder wo man sich befindet (ja, in Polarregionen sind solche Sprüche sehr beliebt).

Ein halber Tag dauert von Sonnenaufgang bis Mittag (wenn die Sonne ihren höchsten

Stand hat), oder von Mittag bis Sonnenuntergang. Entsprechend natürlich auch eine halbe Nacht von Sonnenuntergang bis Mitternacht, oder von Mitternacht bis Sonnenaufgang.

WICHTIG: Der Zauber endet, wenn die nächste Zeitgrenze erreicht ist. Das bedeutet: Wird ein Zauberspruch, welcher einen Tag andauert, erst kurz vor Sonnenuntergang angewandt, so endet er schon mit dem Sonnenuntergang! Um einen möglichst lange anhaltenden Effekt zu erzielen, sollte so ein Zauber also möglichst kurz *nach* Eintreten der letzten Zeitgrenze gesprochen werden.

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

#### *Bis Ende des Spiels*

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

#### *Permanent*

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

WICHTIG: Es ist ein Unterschied, ob zum Beispiel die Dauer eines *Versteinern*-Zaubers *permanent* oder *sofort* lautet. Im ersten Fall ist das Opfer "nur" solange aus Stein, wie der Zauber anhält. Der Zauber kann aber, wie oben erwähnt, durch andere Magie gebrochen werden.

Ist die Dauer aber *sofort*, ist das Opfer danach nicht mehr ein verzaubertes Lebewesen, sondern ein ordinärer Klumpen Stein uns somit tot. Den armen Kerl wieder herzustellen ist wesentlich aufwendiger,

Wiederherstellung des Körpers, dann Wiederbelebung, danach intensive seelische Betreuung, etc.

#### *Solange Bedingung erfüllt*

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

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

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

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

#### *Bis Bedingung erfüllt*

Solche Zauber dauern solange an bis DAS OPFER eine bestimmte Bedingung erfüllt.

Beispiel für solch einen Zauber wäre etwa der Spruch *Auftrag*, wo das Opfer einen Auftrag für den Zaubernden erfüllen muß, oder der Spruch *Dämonenauftrag* wo das Opfer, in diesem Falle der Dämon, drei Aufträge des Zaubernden erfüllen muß.

Zauber dieser können natürlich gebrochen werden, wobei es natürlich auch passieren kann, daß das Opfer nicht unbedingt wissen muß, daß es verzaubert worden ist.

#### *Solange in Sicht*

Zauber dieser Art wirken nur, solange der Zaubernde und das Opfer *theoretischen* Sichtkontakt haben. Theoretisch deswegen, weil ja sonst der Zauber durch wegschauen schon gebrochen wäre, was hier definitiv nicht der Fall ist. Normalerweise kann das Opfer dem Zauber nur entgehen, indem es

aus dem Sichtbereich des Zaubern den verschwindet und bis circa 100 zählt. Dann kann man davon ausgehen, daß der Zauber gebrochen ist und für weitere Wirkung neu gesprochen werden muß.

### 3.4. Wirkung

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

### 3.5. Zaubersprüche lernen

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

muß das Lernen sowieso mit der Spielleitung abgesprochen werden.

### 3.6. Neue Zaubersprüche erfinden

Neue Zaubersprüche erfinden ist wohl der Traum jeden Zauberkundigen, ist doch dies der einzige Zweck seines Studiums. Die bekannten Zaubersprüche sind ja viel zu schwach, und die paar Zauber können ja nicht alles sein. So oder ähnlich werden wohl manche Spieler denken, doch sie können sich beruhigen. Natürlich gibt es noch weitere Zaubersprüche, es können ja nicht alle im Buch der Magie stehen, da ja schon einige Zauberkundige eigene Sprüche erfunden haben und diese *nicht* der Allgemeinheit zugänglich gemacht haben. Um an diese Zaubersprüche heran zu kommen, muß man einmal wissen, daß sie existieren und man muß wissen, wer sie kennt.

Eigene Zaubersprüche zu erfinden ist da teilweise einfacher, unterliegt aber auch einem strengen Reglement. Zum einen muß ein Zauberkundiger ALLE allgemein bekannten Zauber des betreffenden Bereiches beherrschen, er muß mindestens die Meisterprüfung abgelegt haben und muß genügend Charakterpunkte übrig haben um diesen Zauber zu lernen, das heißt, sich selbst beizubringen. Dies ist aber sehr schwer, da die Spielleitung festlegt, wieviel Magiepunkte der betreffende Zauber kostet, daher legt auch die Spielleitung die magischen Worte fest und redet auch mit bei der Auswahl der Komponenten. Es kann also durchaus sein, daß ein Spieler eine Wahnsinnsidee hat, wie man mit einem einzigen Stück Holz und zwei, drei magischen Worten eine ganze Burganlage dem Erdboden gleich machen kann und die Spielleitung die Komponenten um fünf bis sechs Gegenstände erweitert und sich die magische Formel wie eine Kurzgeschichte liest, sodaß der Zauberkundige ein bis drei Con's warten muß, bis er die nötigen Cp's zusammen hat.

## 4. Magische Gegenstände

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

Richtig, magische Gegenstände.

Als magische Gegenstände bezeichnen wir jedes Ding, welches einen oder mehrere Zauber in sich speichert, die dann vom Anwender abgerufen werden können, als würde dieser den entsprechenden Zauberspruch anwenden.

Dieser Vorgang verbraucht keine magische Energie des Anwender, was magische Gegenstände sicher für alle Abenteurer sehr beliebt macht. Der Nachteil liegt vor allem darin, daß man im Allgemeinen nicht auf der Straße über magische Dinge stolpert, und andererseits die *Herstellung* dieser Gegenstände sehr wohl magische Energie kostet und abgesehen davon immer mit einem (lästigen!?) Ritual und anderen Vorbereitungen verbunden ist.

Aber davon später.

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

Prinzipiell gibt es drei verschiedene Kategorien von magischen Gegenständen:

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

Auf die einzelnen Arten gehen wir noch genauer ein. Es gibt einige Unterschiede,

aber alle magischen Gegenstände haben bestimmte Dinge gemeinsam:

### 4.1. Gemeinsamkeiten aller magischen Gegenstände

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

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

2. Magische Gegenstände haben immer eine Nebenwirkung

### 4.2. Arten

Unter allen magischen Utensilien sind die magischen Gegenstände die am meisten Gefragten und am meisten Verfluchten. So schön magische Gegenstände auch sein können, durch ihre Nebenwirkungen können sie manchmal mehr Fluch als Segen bedeuten. Es gibt sie als Ringe, Rucksäcke, Stäbe Amulette und ähnliches. Auch magische Socken, Teebeutel und Lesezeichen sollen schon vorgekommen sein. Generell gibt es keine Begrenzung über die Art eines magischen Gegenstandes, solange er nur einzigartig und aufwendig genug ist.

Ein schönes Beispiel für die negative Wirkung von magischen Gegenständen ist wohl *der Ring der Gasförmigkeit*. Dieser Ring verwandelt seinen Träger in eine Gaswolke. Um sich zurück zu verwandeln muß man ihn nur abnehmen, aber wie? Es gab einmal ziemlich viele von diesen Ringen, aber es werden immer weniger. Woran dies wohl liegen mag?

### 4.2.1. Gegenstände mit Aufladung

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

### 4.2.2. Gegenstände mit täglicher Anwendung

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

### 4.2.3. Permanent magische Gegenstände (Artefakte)

Permanent magische Gegenstände sind hochgradig magische Artefakte. Meist sind

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

### 4.3. Anwendung

Die Anwendung von magischen Gegenständen ist im Prinzip ganz einfach. Normalerweise reicht es, das magische Wort auszusprechen oder die Geste zu vollführen, die den Gegenstand aktiviert. Da diese Information nicht so einfach weitergegeben wird, kann es passieren, daß ein magischer Gegenstand durch die Hände von vielen Charakteren geht, bevor überhaupt jemand diesen Gegenstand als magisch erkennt und selbst dann ist es noch ein langer Weg bis zur Beherrschung des Gegenstandes. Die einfachste Art der Anwendung ist und bleibt dabei die Spruchrolle, bei der man nur die darauf verzeichneten Worte sprechen muß und diese man danach einfach zerreißt.

### 4.4. Wirkung

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

## 4.5. Herstellung

Um magische Gegenstände herstellen zu können, muß man die notwendigen Zaubersprüche beherrschen und die benötigten Komponenten besitzen.

Es reicht also meist nicht, den Zauber *Magischer Gegenstand* zu besitzen, man muß auch die notwendigen Gegenstände besitzen um ihn durchzuführen. das heißt, bei dem Zauber *Magische Waffe I* braucht man nur die dort aufgeführten Komponenten. Möchte man dagegen aber einen Gegenstand mit einem Zauber versehen, braucht man auch die für diesen Zauber notwendigen Komponenten. Diese werden dann so angewandt, als würde man den Zauber auf

den Gegenstand anwenden. Bei permanent magischen Gegenständen muß der Zaubende darüber hinaus noch genug freie Charakterpunkte zur Verfügung haben.

Am einfachsten ist es daher, sich bei der Generierung eines neuen Charakters einen magischen Gegenstand mit auszusuchen. Dies ist die *einzig*e Möglichkeit, auf einfachem Wege einen permanent magischen Gegenstand zu erhalten, da man hierfür weder den Zauber, noch die Komponenten benötigt. Allerdings sollte man in diesem Falle eine schöne Hintergrundgeschichte parat haben, um die Existenz dieses Gegenstandes zu erklären und warum er im Besitz der eigenen Person ist.

## 5. Rituale

Rituale sind die Möglichkeit Sprüche zu praktizieren, welche man nicht beherrscht. Dies hört sich sehr schön an, ist aber nicht so einfach, da es einige Einschränkungen gibt. Diese werden gleich genauestens erklärt, damit es damit keine Probleme gibt.

Eine wichtige Einschränkung ist die Tatsache, daß man nur Sprüche durch ein Ritual darstellen kann, wenn der Ritualeiter mindestens einen Zauberspruch aus der entsprechenden Kategorie beherrscht. Um also zum Beispiel den Zauber *Wiederbeleben* durch ein Ritual durchzuführen muß der Ritualeiter zumindest einen Spruch aus der Reihe der Heilzauber beherrschen. Welchen Heilzauber er beherrscht ist vollkommen egal. Ebenso ist es bei den Kampfzaubern, den Schutzzaubern und auch bei allen anderen Kategorien.

### 5.1. Bestandteile

Ein Ritual besteht aus einer mehr oder minder aufregenden Zeremonie, welche damit beginnt, daß die Ritualteilnehmer den Ritualplatz vorbereiten, den magischen Kreis zeichnen, seltsame Symbole hinzufügen, usw.

Der wichtigste Bestandteil eines Rituals ist allerdings ein Vertreter der Spielleitung, welcher selbige von den wichtigsten Geschehnissen des Rituals (Putzer, Versprecher, logische Fehler...) und vor allem von dem angestrebten Ziel unterrichtet, damit die Spielleitung auch auf das Ritual reagieren kann.

#### 5.1.1. Teilnehmer

Als Teilnehmer an einem Ritual kann jeder fungieren, aber nur Personen welche magische Energie besitzen, d. h. solche, die Zaubersprüche beherrschen, können ihre Energie für das Ritual zur Verfügung stellen. Jemand der an einem Ritual teilnimmt, kann *nicht* entscheiden, nur einen Teil seiner Energie zu spenden, er steht immer als ganzes dafür ein. Dies führte schon oft dazu,

daß ein Ritual ein weitaus mächtigeres Ergebnis hatte als angestrebt.

Jeder kann theoretisch so viele Rituale am Tag durchführen wie er mag, sollte aber ein gesundes Mittelmaß mit der Menge walten lassen, es ist halt wieder mal gutes Rollenspiel gefragt.

Da man mehreren Ritualen am Tag beiwohnen kann, kann man auch nicht alle seine Magiepunkte in ein Ritual hineinfließen lassen. Für einen Punkt Ritualmagie benötigt man fünf Magiepunkte. Dies schränkt natürlich gleich die Stärke der Rituale ein, da man zum Beispiel für ein 20 Punkte-Ritual 100 Magiepunkte benötigt.

Sollte für ein Ritual mehr Punkte nötig sein, als eine Gruppe zur Verfügung hat, kann jemand aus der Gruppe auch seine Lebensenergie mit hineinfließen lassen um das Ritual zu verstärken. So kann ein Ritualteilnehmer *freiwillig* Charakterpunkte permanent in ein Ritual hineinfließen lassen. Dadurch vergißt er zwar Zaubersprüche in Höhe der aufgegebenen Magiepunkte (welche legt die Spielleitung fest), kann dafür aber pro Magiepunkt zwei Ritualpunkte einsetzen.

#### 5.1.2. Zeitaufwand

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

Diese Zeit kann man allerdings abkürzen. Durch die Massierung der magischen Energien und Spender derselben kann man die Zeitdauer der Rituale drastisch kürzen. Für jeweils 6 Teilnehmer an einem Ritual wird die benötigte Zeit halbiert, wobei allerdings 1 Minute das absolute Minimum darstellt. Wenn also ein 100 Punkte Ritual mit 6 Personen durchführt (6 magiebegabten Personen natürlich) dauert dieses "nur noch" 50 Minuten. Bei 12 Personen sinkt der Zeitbedarf auf 25 Minuten. 18 Personen

schaffen das Ritual dann schon in 13 Minuten (12,5 *aufgerundet!*).

### 5.1.3. Komponenten

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

## 5.2. Anwendung

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

## 5.3. Wirkung

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

## 6. Magie richtig darstellen

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

### 6.1. Ernstzunehmende Zaubernde

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

gerade leicht als das was sie sind akzeptiert zu werden.

### 6.2. Technische Gimmicks und wie man sie einsetzt

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

Achtet bitte darauf, daß der jeweilige Gegenstand optisch auch etwas her macht und nicht zu unpassend aussieht.

## 7. Formen der Magie

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

### 7.1. Beispiele aus Geschichte & Fantasy

Das die Fantasy-Literatur ohne Magie auskommt ist ziemlich selten. Gerade das Vorhandensein von Magie und magischen Phänomenen ist es, was die Fantasy so interessant und lesenswert macht. Durch die Magie erhalten Fantasy-Geschichten etwas mehr Würze und Substanz, obwohl es auch sehr schöne Erzählungen und Stories gibt, in denen Magie keine oder nur eine ganz geringfügige Rolle spielt. Geschichten dieser Art mögen auch ihren Reiz haben und wer sie lieber mag, soll sie ruhig lesen, ich persönlich bin einer Prise Magie in einer guten Geschichte nicht abgeneigt.

Selbst in der Geschichte gibt es viele Anwendungen von Magie. Die bekanntesten geschichtlichen Anwendungen von Magie, ist die Verwandlung eines Stabes in eine Schlange durch Moses bei der Audienz vor dem Pharao. Auch andere Magie findet man in der Bibel zuhauf. Aber auch in der "normalen" Fantasy-Literatur finden wir Unmengen von Magie. Was wäre Merlin ohne seine Zauberei, wo wäre Conan ohne magische Gegner? Man sieht, Magie ist in diesem Genre nicht mehr wegzudenken und dies ist gut so. Die Fantasy wäre um einiges ärmer, wenn sie keine Magie kennen würde, und auch viele Geschichten historischer Art könnten nicht erzählt werden, da sie zu "gewöhnlich" wären.

### 7.2. Metaphysik

Metaphysik? Was ist das? - Lassen wir das Lexikon zu Wort kommen:

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

- Bertelsmann Volkslexikon

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

### 7.2.1. Der Aufbau des Universums ohne Namen

Das Universum ohne Namen, die Welt in der alles passiert, ist noch im wachsen begriffen und hört damit hoffentlich niemals auf. Jedes LARP, jedes neue Szenario läßt die Welt wachsen, neue Plätze entstehen und neue Persönlichkeiten gebären. Jeder neue Charakter hat eine neue Geschichte, kommt aus einem neuen Landstrich und ein Leben wäre nicht genug, alle Geschichten zu hören, geschweige denn niederzuschreiben. Jeder und wirklich Jeder ist hiermit aufgerufen, an diesem Universum mitzuarbeiten, es mitzugestalten. Und jeder Spieler, der später irgend etwas von *seinem* Charakter hört, obwohl dieser vielleicht schon seit einigen Jahren nicht mehr existiert, kann von sich sagen, er habe etwas erschaffen. Und wer von uns kann mehr von sich behaupten?

### 7.2.2. Die Rolle der Gottheiten

Gottheiten und Götter sind für die Fantasy genauso wichtig wie die Magie. Götter geben Kraft, Götter geben ein Ziel, Götter können erzürnt sein. Es gibt nichts einfacheres für die Spielleitung, als Götter für ihre Zwecke einzuspannen. Genauso schwer ist es, damit wieder aufzuhören. Es hört sich verrückt an, aber jeder Spielleiter muß lernen, daß man nicht alles von Göttern abhängig machen darf, da sonst sehr schnell das Spielgleichgewicht verletzt werden kann. Einige Charaktere würden einfach resignieren: "Was können wir nur gegen die Götter ausrichten?", andere könnten zu *Götterschlächtern* werden, was auch nicht Ziel des Szenarios sein kann. Götter direkt ins Spiels zu integrieren ist eine der

schwersten Aufgaben für einen Spielleiter und bedarf viel Erfahrung.

Dazu kommen noch die unterschiedlichen Ansichten der verschiedenen Charaktere um nicht zu sagen der Spieler, zu Thema Gottheiten zum tragen. Die Akademie der Magier lehrt zum Beispiel, daß es keine eigentlichen Götter gibt, das alles aus einer allgemein zugänglichen Kraft entstanden ist, welche auch gleichzeitig die Quelle ihrer Magie darstellt. Alle bekannten Götter sind ihrer Meinung nach nichts weiter als *Omnimagi*, welche den letzten Schritt zur Allmacht taten und somit von verschiedenen Völkern als Götter verehrt werden.

### 7.2.3. Magische Phänomene

"Nichts macht soviel Spaß, wie Charaktere ärgern.", dieser Gedanke muß wohl dem "Erfinder" magischer Phänomene durch den Kopf gegangen sein. Nicht ganz. Magische Phänomene zu erklären ist meist viel einfacher als es aussieht. Doch erst einmal, was sind magische Phänomene?

Magische Phänomene können in vielerlei Gestalt auftreten. Manchmal sind es Lebewesen, welche nur in einem bestimmten Landstrich auftreten, mal ist es ein Gebiet, in dem Magie nicht, manchmal, gar nicht oder sogar *falsch* funktioniert. Jeder Spielleiter hat da so seine eigenen Ideen und das ist gut so (siehe *Der Aufbau des Universums ohne Namen*). Ebenso viele Erklärungen gibt es für magische Phänomene: ein besonderer magischer Gegenstand, ein verwunschener Ort, ein Fluch, eine Person, oder ein vergangener (?) Krieg zwischen zwei oder mehr Magiern. Auch hier ist wieder viel Phantasie gefragt (Ist dies nicht wunderbar?).

## 8. Die Ausrüstung des Zaubernden

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

### 8.1. Gewandung

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

### 8.2. Komponenten

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

### 8.3. Utensilien

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

### 8.4. Runenalphabet

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

*Die Runenalphabete findet ihr im Anhang!*

### 8.5. Heilkräuter

Da Heilkräuter sehr wichtig sind, aber nicht gerade meine Stärke darstellen, habe ich mich immer voll und ganz auf entsprechende Fachliteratur verlassen. Nichts ist so unangenehm, wie einem Charakter helfen zu wollen und dabei fast ein Spieler zu töten, weil man aus versehen eine giftige Pflanze benutzen will. Bitte seht euch vor. Es gibt sehr gute Bücher zu diesem Thema auch für LARP-Spieler (z.B.: das wunderbare Buch *Rudegars Kreuterbüchlein*). Lest euch bitte das notwendige Wissen an.

## **9. Die Zaubersprüche**

### **9.1. Alle Zaubersprüche alphabetisch geordnet**

# ABSTAND

<b>Kosten</b>	30
<b>Komponenten</b>	Kohlenstaub
<b>Anwendung</b>	Der Zaubernde kreuzt die Arme vor seiner Brust und spricht die magischen Worte
<b>Dauer</b>	Solange der Zaubernde den Zauber aufrecht erhält
<b>Magische Worte</b>	MAGIA MUTO ARAGH DISCRIM MANI MOVO
<b>Effekt</b>	Durch diesen Zauber kann der Zaubernde einen Gegner auf Abstand halten. Der Zaubernde färbt dazu seine Hände mit dem Kohlenstaub schwarz und kreuzt diese vor seiner Brust um die magischen Energien durch die Energie der Erde, verstärkt durch den Kohlenstaub, dem Gegner entgegen zu schleudern. Der Druck der Magie ist dadurch so stark, daß der Gegner sich dem Zaubernden maximal bis auf 3 m nähern kann. Zauber werden durch die Magie nicht abgehalten, ebensowenig Armbrustbolzen oder Pfeile
<b>Bereich</b>	Schutzzauber

# ALARM

<b>Kosten</b>	20
<b>Komponenten</b>	Ein roter Zettel, ein paar Feilspäne von einer Glocke
<b>Anwendung</b>	Der Zaubernde bringt (unter Aufsicht der Spielleitung) den roten Zettel am Objekt an, spricht die magischen Worte, und bestreut es mit den Feilspänen
<b>Dauer</b>	Ein Tag
<b>Magische Worte</b>	DISCRIM MENTEM MAGIA SANCTUM
<b>Effekt</b>	<p>Durch diesen Zauber hat der Zaubernde die Möglichkeit, ein Objekt mit einer "Alarmanlage" zu versehen. Wer den geschützten Gegenstand wegnimmt, bzw. benutzt, löst automatisch den Alarm aus. Der Gegenstand muß hierfür gut sichtbar als magisch geschützt gekennzeichnet sein (Spielleitung). Der Alarm wird von demjenigen, der den Alarm auslöst, selbst dargestellt. Dieser Spieler muß, solange er das Objekt hält oder benutzt, selbst einen Warnton abgeben (Meep - Meep - Meep). Der Warnton muß ungefähr Zimmerlautstärke haben und sollte gut hörbar sein. Ein geflüsterter Warnton gilt nicht. Wenn ihn der Zaubernde hört, kann er den Dieb fangen. Hört er ihn aber nicht, weil er z.B. nicht im Raum wahr, hat er Pech gehabt. Dieser Zauber kann grundsätzlich nur auf einen bestimmten Gegenstand angewendet werden. Er kann eine Tasche oder eine Tür sichern, nicht aber alle Besitztümer des Zaubernden oder ein ganzes Haus. Der Warnton hält an, solange der Gegenstand benutzt, bzw. berührt oder herumgetragen wird. Der Zaubernde selbst löst den Alarm natürlich nicht aus</p>
<b>Bereich</b>	Allgemeinmagie

# AUFTRAG

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

# BERSERKER I

<b>Kosten</b>	10
<b>Komponenten</b>	Etwas Blut (Filmb Blut, Farbe, Saft) und einen Tropfen Met
<b>Anwendung</b>	Der Zaubernde schmirt das Blut auf die Brust des Empfängers, und gibt einen Tropfen Met auf seine Zunge. Dann spricht er die magischen Worte
<b>Dauer</b>	Ein Kampf
<b>Magische Worte</b>	OPPRIMO ARAGH
<b>Effekt</b>	Durch diesen Zauber erhält der Empfänger für die Dauer eines Kampfes größere Ausdauer und Resistenz gegen Schmerzen. Der Empfänger erhält hierdurch einen zusätzlichen Schutzpunkt, was seine Kampfausdauer erheblich verbessert. Der Nachteil daran ist jedoch, daß der Berserker in einen Kampfrausch gerät, welcher ihn dazu zwingt, solange zu kämpfen, bis kein Gegner mehr auf den Beinen ist. Wer unter dem Einfluß dieses Zaubers ist, darf daher weder davonlaufen, sich ergeben, noch irgend jemanden verschonen. Der Kampf muß bis zum bitteren Ende ausgefochten werden
<b>Bereich</b>	Beeinflussungszauber

## BERSERKER II

<b>Kosten</b>	20
<b>Komponenten</b>	Etwas Blut (Filmblood, Farbe, Saft) und einen Tropfen Met
<b>Anwendung</b>	Der Zaubernde schmirt das Blut auf die Brust des Empfängers, und gibt einen Tropfen Met auf seine Zunge. Dann spricht er die magischen Worte
<b>Dauer</b>	Ein Kampf
<b>Magische Worte</b>	OPPRIMO ARAGH OPPRIMO DISCRIM
<b>Effekt</b>	Durch diesen Zauber erhält der Empfänger für die Dauer eines Kampfes größere Ausdauer und Resistenz gegen Schmerzen. Der Empfänger erhält hierdurch zwei zusätzliche Schutzpunkte, was seine Kampfausdauer erheblich verbessert. Der Nachteil daran ist jedoch, daß der Berserker in einen Kampfrausch gerät, welcher ihn dazu zwingt, solange zu kämpfen, bis kein Gegner mehr auf den Beinen ist. Wer unter dem Einfluß dieses Zaubers ist, darf daher weder davonlaufen, sich ergeben, noch irgend jemanden verschonen. Der Kampf muß bis zum bitteren Ende ausgefochten werden
<b>Bereich</b>	Beeinflussungszauber

## BERSERKER III

<b>Kosten</b>	30
<b>Komponenten</b>	Etwas Blut (Filmblut, Farbe, Saft) und einen Tropfen Met
<b>Anwendung</b>	Der Zaubernde schmirt das Blut auf die Brust des Empfängers, und gibt einen Tropfen Met auf seine Zunge. Dann spricht er die magischen Worte
<b>Dauer</b>	Ein Kampf
<b>Magische Worte</b>	OPPRIMO ARAGH OPPRIMO DISCRIM SANCTUM GALAD
<b>Effekt</b>	Durch diesen Zauber erhält der Empfänger für die Dauer eines Kampfes größere Ausdauer und Resistenz gegen Schmerzen. Der Empfänger erhält hierdurch drei zusätzliche Schutzpunkte, was seine Kampfausdauer erheblich verbessert. Der Nachteil daran ist jedoch, daß der Berserker in einen Kampfrausch gerät, welcher ihn dazu zwingt, solange zu kämpfen, bis kein Gegner mehr auf den Beinen ist. Wer unter dem Einfluß dieses Zaubers ist, darf daher weder davonlaufen, sich ergeben, noch irgend jemanden verschonen. Der Kampf muß bis zum bitteren Ende ausgefochten werden
<b>Bereich</b>	Beeinflussungszauber

## BERSERKER IV

<b>Kosten</b>	50
<b>Komponenten</b>	Etwas Blut (Filmb Blut, Farbe, Saft) und einen Tropfen Met
<b>Anwendung</b>	Der Zaubernde schmirt das Blut auf die Brust des Empfängers, und gibt einen Tropfen Met auf seine Zunge. Dann spricht er die magischen Worte
<b>Dauer</b>	Ein Kampf
<b>Magische Worte</b>	OPPRIMO ARAGH OPPRIMO DISCRIM SANCTUM GALAD PERDO DISCRIM VAS ETERNA
<b>Effekt</b>	Durch diesen Zauber erhält der Empfänger für die Dauer eines Kampfes größere Ausdauer und Resistenz gegen Schmerzen. Der Empfänger erhält hierdurch vier zusätzliche Schutzpunkte, was seine Kampfausdauer erheblich verbessert. Der Nachteil daran ist jedoch, daß der Berserker in einen Kampfrausch gerät, welcher ihn dazu zwingt, solange zu kämpfen, bis kein Gegner mehr auf den Beinen ist. Wer unter dem Einfluß dieses Zaubers ist, darf daher weder davonlaufen, sich ergeben, noch irgend jemanden verschonen. Der Kampf muß bis zum bitteren Ende ausgefochten werden
<b>Bereich</b>	Beeinflussungszauber

# BINDEN

<b>Kosten</b>	30
<b>Komponenten</b>	Ein rotes und ein schwarzes Band
<b>Anwendung</b>	Der Zaubernde verknotet das rote mit dem schwarzen Band und hält sie an ausgestreckten Armen vor dem Körper, dann spricht er die magischen Worte
<b>Dauer</b>	Siehe Effekt
<b>Magische Worte</b>	AN MOVO MUTO CORPOREM OPPRIMO ARAGH
<b>Effekt</b>	Durch diesen Zauber kann der Zaubernde einen Gegner binden, das heißt, seine Arme an den Körper zwingen. Das Opfer kann, solange es im Sichtbereich des Zaubernden ist, keine Aktion mit seinen Armen oder Händen durchführen
<b>Bereich</b>	Kampfzauber

# BLINDHEIT

<b>Kosten</b>	20
<b>Komponenten</b>	Ein Stoffstreifen, welcher zur Augenbinde (Schlinge) geknotet ist
<b>Anwendung</b>	Der Zaubernde nimmt seine Augenbinde zur Hand und spricht die magischen Worte. Der Effekt tritt ein, sobald er sein Opfer berührt
<b>Dauer</b>	Bis Effekt aufgehoben wird
<b>Magische Worte</b>	NEX MAGIA PERDO IGNITIA
<b>Effekt</b>	Durch diesen Zauber bilden sich klebrige Fäden über den Augen des Opfers, welche seine Sehfähigkeit beeinträchtigen. Der betroffene Spieler muß die Augenbinde anlegen und ist dann (je nach Qualität der Binde) mehr oder weniger blind. Er muß die Binde solange tragen, bis der Zaubernde den Zauber selbst aufhebt, oder ein Heilzauber auf die Augen des Opfers angewendet wird. Die einfachste Methode ist es jedoch, die Augen des Opfers mit Wasser zu reinigen. Die dafür benötigte Mindestmenge ist die Füllung einer Feldflasche
<b>Bereich</b>	Kampfzauber

# DÄMON BESCHWÖREN

<b>Kosten</b>	40
<b>Komponenten</b>	Ein Feuer, sieben Haare vom Kopf des Zaubernden, eine Opfergabe
<b>Anwendung</b>	Der Zaubernde schürt ein Feuer und umgibt es mit magischen Zeichen. Er kniet sich davor und gibt seine Haare und die Opfergabe den Flammen dar. Dann spricht er die magischen Worte
<b>Dauer</b>	Sofort
<b>Magische Worte</b>	FULUMBAR MAGIA CREO DISCRIM MENTEM MOVO VAS CREATURA
<b>Effekt</b>	Durch die Anwendung dieses Zaubers, schafft der Zaubernde eine Verbindung zu den tieferen Welten und zwingt einen der dortigen Einheimischen (Dämon) auf seine Welt. Der Dämon erscheint vor dem Feuer und kann nun nach seinem eigenen Belieben auf den Zaubernden reagieren. In der Regel sind Dämonen jedoch wenig erfreut, wenn sie auf die normale Existenzebene gerufen werden. Welche Art Dämon erscheint, bestimmt die Spielleitung. So kann z.B. ein böartiger aber schwacher Imp erscheinen, oder mit etwas Glück (oder wohl eher Pech) ein Dämonenfürst persönlich. Der Zaubernde kann durch eine gute Opfergabe (Jungfrau oder ähnliches) eventuell die Wahl des Dämonen beeinflussen, da sich mächtige Dämonen bei guten Opfergaben gerne vordrängen. Der erscheinende Dämon ist dem Zaubernden aber zu nichts verpflichtet. Er ist allerdings in der Regel mit der Schwierigkeit konfrontiert, daß er nicht aus eigener Kraft in seine Welt zurück kann. Grundsätzlich läßt ein solcher Dämon seinen Ärger am liebsten am Zaubernden persönlich aus. Da man für diesen Zauber einen gutgespielten Dämon braucht, empfiehlt es sich, der Spielleitung Zeit zur Vorbereitung zu geben
<b>Bereich</b>	Allgemeinmagie

# DÄMONENAUFTRAG

<b>Kosten</b>	50
<b>Komponenten</b>	Ein Haar des Zaubernden, ein wenig Asche und ein paar Tropfen Blut (Farbe, Saft etc.)
<b>Anwendung</b>	Der Zaubernde malt sich mit dem Blut und der Asche ein magisches Symbol auf die Stirn, geht auf den Dämon zu, gibt ihm das Haar und teilt ihm die drei Aufträge mit
<b>Dauer</b>	Bis die drei Aufträge erfüllt sind
<b>Magische Worte</b>	VAS DAEMONI KAL ELEMENTUM MUTO TYM DES CREATURA MANI MOVO
<b>Effekt</b>	Durch das magische Symbol macht sich der Zaubernde dem Dämonen kenntlich, das Haar schafft die körperliche Beziehung zueinander. Der Dämon muß die drei Aufträge erfüllen, wenn er sie angenommen hat. Er kann die Ausführung nur dann verweigern, wenn die Erfüllung für ihn unmöglich ist. Dämonen werden sich meist bemühen Aufträge wortgetreu zu erfüllen, also sollte der Zaubernde genau darauf achten, was er sagt. Wenn ein Dämon die drei Aufträge erfüllt hat, kann er keine neuen Aufträge von diesem Zaubernden mehr erhalten bis er wieder in seiner Dimension ist. Erst wenn er neu beschworen wurde, kann er neue Aufträge vom gleichen Zaubernden annehmen. Sollte der Dämon alle drei Aufträge erfüllt haben, kann es durchaus sein, daß er sich an seinem Auftraggeber rächen möchte, dies ist schon häufiger vorgekommen.
<b>Bereich</b>	Allgemeinmagie

# EINFANGEN

<b>Kosten</b>	40
<b>Komponenten</b>	ein ca. 10x10 cm großes Netz, ein flacher Stein
<b>Anwendung</b>	Der Zaubernde legt den Stein in das Netz, zeigt damit auf das Opfer und spricht die magischen Worte
<b>Dauer</b>	Siehe Effekt
<b>Magische Worte</b>	MAGIA MUTO GALAD DISCRIM CORPOREM OPPRIMO MOVO AN
<b>Effekt</b>	Der Zaubernde legt einen Bann über das Opfer wie das Netz über den Stein. Wenn die magischen Worte gesprochen sind, kann das Opfer sich nicht mehr bewegen und ist hilflos, solange der Zaubernde mit dem Netz auf das Opfer zeigt. Das Opfer kann sich nicht wehren, nicht bewegen aber reden. Wenn das Opfer also merkt, wer ihn verzaubert, kann es versuchen seine Freunde auf den Zaubernden zu hetzen, welcher ja auch recht hilflos ist, da er den Zauber aufrecht erhalten muß.
<b>Bereich</b>	Kampfzauber

# EISATEM

<b>Kosten</b>	20
<b>Komponenten</b>	Eine Handvoll Mehl
<b>Anwendung</b>	Der Zaubernde bestreut die Wunde oder sein Opfer mit dem Mehl (Achtung, nicht in die Augen streuen) und spricht die magischen Worte
<b>Dauer</b>	Ein Tag
<b>Magische Worte</b>	ARAGH OPPRIMO ARAGH CREO
<b>Effekt</b>	<p>Die extreme Kältewirkung dieses Zaubers kann zwei verschiedene Effekte erzielen. Zum einen kann durch die Kälte eine Wunde eingefroren, zum anderen eine Wunde zugefügt werden.</p> <p>Wird eine bereits bestehende Wunde eingefroren, so wird die Stelle um die Wunde so tief gekühlt, daß Blutungen aufhören und sich der Schmerz einstellt. Der betroffene Charakter kann den verletzten Körperteil für die Dauer des Zaubers dann so einsetzen, als wäre er geheilt. Allerdings friert der Zauber auch die natürliche Heilung des Körpers ein, sodaß die Wunde während dieser Zeit nicht heilen kann. Ist also die Dauer des Zaubers abgelaufen, so ist das Handikap durch die Wunde wieder vorhanden. Möchte der Zaubernde den Zauber als Waffe anwenden, so kann er seinem Gegner durch die extreme Kälte einen Treffer zufügen</p>
<b>Bereich</b>	Heilzauber

# ENERGIEBOLZEN

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

# ENERGIEFELD

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

# ENERGIEHAND

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

# ENERGIEWALL

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

# ERWACHEN

<b>Kosten</b>	20
<b>Komponenten</b>	Eine kleine Messingglocke
<b>Anwendung</b>	Der Zaubernde beugt sich über das Opfer, spricht die magischen Worte und benutzt die Glocke
<b>Dauer</b>	Sofort
<b>Magische Worte</b>	FHYRRLHEPHANTZ MORTIS MENTEM MEDICAM
<b>Effekt</b>	Durch den Ton der Glocke werden alle Zauber gebrochen welche den Geist des Opfers beeinflussen
<b>Bereich</b>	Heilzauber

# EXORZISMUS

<b>Kosten</b>	100
<b>Komponenten</b>	Etwas Asche, Salz und etwas Holzkohle
<b>Anwendung</b>	Der Zaubernde zeichnet mit der Holzkohle einen Kreis auf den Boden und verstärkt diesen mit der Asche und dem Salz. Danach spricht er die magischen Worte
<b>Dauer</b>	Sofort
<b>Magische Worte</b>	VAS DAEMONI CREO SANCTUM KAL ARAGH ETERNA MORTIS PERDO DISCRIM VAS LOR INTELLEX MOVO MAGIA IGNITIA CREATURA MENTEM AN MUTO
<b>Effekt</b>	Durch diesen Zauber wird ein in dieser Dimension befindlicher Dämon zurück in seine Dimension geschickt. Einige Magiebegabte behaupten auch, daß Personen, welche nicht in diese Dimension gehören, damit auch zurück geschickt werden können, doch dies wurde nie bewiesen. Die Opfer verschwanden einfach und wurden nie mehr gesehen. Durch den magischen Kreis aus Holzkohle, Asche und Salz wird der Dämon unbeweglich gemacht und kann, wenn er den Kreis erst einmal betreten hat, diesen nicht mehr ohne Hilfe verlassen. Durch die magischen Worte wird ein Tor zwischen den Dimensionen aufgerissen und der Dämon hinübergeschleudert. Viele Dämonen können aus eigener Kraft unsere Dimension nicht verlassen und freuen sich, wenn sie eine Person kennenlernen, die den Zauber Exorzismus beherrscht. Dadurch ist schon so mancher zu viel Geld und/oder magischen Gegenständen gekommen.
<b>Bereich</b>	Allgemeinmagie

# FEUERAUGEN

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

# FEUERBALL I

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

## FEUERBALL II

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

# FEUERFINGER

<b>Kosten</b>	5
<b>Komponenten</b>	Ein Feuerzeug
<b>Anwendung</b>	Der Zaubernde hält den magischen Feuerstein in der rechten Hand. Dann fährt er mit einer weit ausholenden Gebärde mit der linken Hand über die Rechte, krümmt seinen rechten Daumen und das Feuer erscheint
<b>Dauer</b>	Beliebig oft am gleichen Tag
<b>Magische Worte</b>	FULUMBAR
<b>Effekt</b>	Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, eine kleine Flamme in seiner Hand erscheinen zu lassen. Er darf daher, im Gegensatz zu anderen Spielern einen magischen Feuerstein, ein Feuerzeug, benutzen. Neben diesem praktischen Effekt des Feuermachens dient dieser Zauber auch als Grundlage für mächtige Feuerzauber
<b>Bereich</b>	Lehrlingszauber

# FEUERSCHILD

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

# FLAMMENWAFFE

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

# FLUCH

<b>Kosten</b>	20
<b>Komponenten</b>	Ein paar Tropfen Essig, ein Feuer
<b>Anwendung</b>	Der Zaubernde beschimpft sein Opfer, spricht die magischen Worte und träufelt Essig ins Feuer
<b>Dauer</b>	Ein Tag
<b>Magische Worte</b>	DISCRIM KAL NEX MENTEM
<b>Effekt</b>	<p>Durch die Anwendung dieses Spruchs, kann der Zaubernde einem Feind schaden, ohne selbst erkannt zu werden. Dies ist einer der wenigen Zauber, die gegen einen Anderen wirksam werden, ohne daß dieser beim Zaubern anwesend ist. Der Zaubernde verflucht ihn unter Beisein eines Spielleiters, der dem Betroffenen mitteilt, daß ein Fluch auf ihm lastet. Die Wirkungen eines Fluches können unterschiedlich sein. Sie dürfen den Betroffenen jedoch auf keinen Fall verletzen oder schaden, sie dürfen ihn nur behindern oder ärgern. Die üblichen Flüche sind:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• das Opfer darf nur in Reimen sprechen</li><li>• das Opfer muß alles mit der linken Hand (als Rechtshänder) ausführen</li><li>• das Opfer darf einen Tag lang nur Wasser trinken</li></ul> <p>Die Wirkung jedes Fluchs muß mit dem Spielleiter abgesprochen werden</p>
<b>Bereich</b>	Beeinflussungszauber

# FREUNDSCHAFT

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

# FURCHT

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

# GIFT NEUTRALISIEREN

<b>Kosten</b>	30
<b>Komponenten</b>	Eine Handvoll Salz, eine scharfe Klinge
<b>Anwendung</b>	Der Zaubernde berührt die Wunde mit der Klinge (stumpfe Seite) und bestreut sie mit Salz. Dann spricht er die magischen Worte. Ist das Gift eingeatmet oder gegessen worden, gibt der Zaubernde dem Vergifteten einen Schluck Salzlösung (maximal einen Teelöffel auf einen halben Liter Flüssigkeit) zu trinken
<b>Dauer</b>	Sofort
<b>Magische Worte</b>	TOXIS MOVO CORPOREM SANCTUM CORPOREM MAGIA
<b>Effekt</b>	Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Zaubernde jegliches Gift, welches sich im Organismus eines Charakters befindet, neutralisieren. Das Gift verliert seine Wirkung und dem Patienten geht es schlagartig besser. Neben solchen Giften, welche sich im Organismus eines Charakters befinden, kann der Zaubernde natürlich auch solche neutralisieren, die noch nicht angewendet wurden. So können z.B. vergiftete Speisen neutralisiert werden, oder Giftnadeln an Fallen entschärft werden. In diesem all muß der vergiftete Gegenstand mit dem Salz bestreut werden
<b>Bereich</b>	Heilzauber

# GIFT SPÜREN

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

# GÖTTERFLUCH

<b>Kosten</b>	100
<b>Komponenten</b>	Ein heiliges Symbol, ein paar Früchte, ein Trankopfer
<b>Anwendung</b>	Der Zaubernde entzündet ein kleines Feuer, hängt sich das heilige Symbol um den Hals, bietet den Göttern die Früchte und das Trankopfer an und spricht die magischen Worte. Danach erklärt er den Göttern in einem Satz, wie der Fluch beschaffen sein soll
<b>Dauer</b>	Permanent
<b>Magische Worte</b>	VAS DEI ETERNA MENTEM CREO MAGIA CREO MORTIS NEX OPPRIMO VAS ARAGH KAL ARAGH MORTIS RE MAGIA MOVO MUTO TYM
<b>Effekt</b>	Dieser Zauber versucht das Wohlwollen der Götter (Spielleitung) für den Zaubernden nutzbar zu machen. Der Zaubernde versucht die Götter zu überreden, einen Fluch auf ein bestimmtes Opfer zu legen, sodaß dieses Opfer in einer bestimmten Situation auf ganz bestimmte Art und Weise reagieren muß. Oft verwendete Flüche zwingen das Opfer bestimmte Lieder zu singen wenn über ein bestimmtes Thema gesprochen wird oder ähnliches. Wie schon beim Zauber <i>Fluch</i> muß das Opfer nicht anwesend sein. Viele Zauberkundige behaupten, daß man das Wohlwollen der Götter durch ein besonders hochwertiges Trankopfer noch steigern kann
<b>Bereich</b>	Beeinflussungszauber

# GÖTTLICHE WEISHEITEN

<b>Kosten</b>	50
<b>Komponenten</b>	Ein Trankopfer an die Götter (Spielleitung), z.B. ein Krug Met
<b>Anwendung</b>	Der Zaubernde sucht den Spielleiter, gibt ihm das Getränk, und spricht die magischen Worte. Dann richtet er seine Frage an die Götter
<b>Dauer</b>	Bis zur Antwort des Spielleiters
<b>Magische Worte</b>	VAS DEI MENTEM VAS DEI INTELLEX LOR INTELLEX KAL DEI
<b>Effekt</b>	Der Zaubernde stellt mit Hilfe dieses Zaubers eine Verbindung zu den Göttern her, an deren allmächtiges Wissen er eine Frage stellen darf. Die Frage muß sich auf ein Thema beschränken, darf aber kompliziert und ausgiebig sein. Wenn die Frage einmal gestellt ist, darf der Zaubernde keine Nach- und Nebenfragen mehr stellen. Der Spielleiter entscheidet frei, ob er die Frage beantworten möchte oder nicht. Erscheint es ihm richtig, daß diese Information noch nicht preisgegeben werden soll, so verweigern die Götter dem Zaubernden ihre Gnade und bleiben ihm die Antwort schuldig. Meistens geben sie aber zumindest eine kleine Andeutung, welche für das Problem des Zaubernden hilfreich ist. Angeblich beeinflußt die Qualität und Quantität des Trankopfers die Laune der Götter
<b>Bereich</b>	Allgemeinmagie

# KAMPFSCHUTZ I

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

## KAMPFSCHUTZ II

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

## KAMPFSCHUTZ III

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

## KAMPFSCHUTZ IV

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

# KAMPFSCHUTZ V

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

## KAMPFSCHUTZ VI

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

# KÖRPER HEILEN

<b>Kosten</b>	30
<b>Komponenten</b>	Wundsalbe, heilende Dämpfe (Räucherstäbchen oder Feuer in dem Kräuter verbrannt werden)
<b>Anwendung</b>	Der Zaubernde versorgt und pflegt jede Wunde und läßt den Verletzten die heilenden Dämpfe einatmen
<b>Dauer</b>	Der Effekt tritt sofort ein
<b>Magische Worte</b>	CREO CORPOREM MOVO VAS MEDICAM MAGIA
<b>Effekt</b>	Die Anwendung dieses Zaubers heilt alle Verletzungen eines Charakters, egal wieviel Körperzonen betroffen sind. Die Wunden heilen sofort und behindern den Spieler nicht weiter. Natürlich läßt dieser Zauber keine abgeschlagenen Körperteile nachwachsen
<b>Bereich</b>	Heilzauber

# KRANKHEIT

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

# LÄHMUNG

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

# LICHT

<b>Kosten</b>	5
<b>Komponenten</b>	Taschenlampe, chemischer Lichtstab oder ähnliches
<b>Anwendung</b>	Der Zaubernde hebt die rechte Hand mit dem Leuchtstab zu Sonne oder Mond und spricht die magischen Worte
<b>Dauer</b>	Bis der Zauber aufgehoben wird (z.B. Taschenlampe ausgeschaltet wird)
<b>Magische Worte</b>	IGNITIA
<b>Effekt</b>	Der Zaubernde kann mit Hilfe dieses Zaubers sehr gutes, magisches Licht entstehen lassen. Im Gegensatz zu anderen Charakteren darf er daher eine Taschenlampe benutzen
<b>Bereich</b>	Lehrlingszauber

# LÖSEN

<b>Kosten</b>	10
<b>Komponenten</b>	Eine Klinge
<b>Anwendung</b>	Der Zaubernde führt die Klinge am Opfer vorbei und spricht die magischen Worte
<b>Dauer</b>	Sofort
<b>Magische Worte</b>	CARZUM AN
<b>Effekt</b>	Durch diesen Zauber ist der Zaubernde in der Lage, körperbeeinflussende Zauber aufzuheben, wie zum Beispiel <i>Mentaler Nagel</i> , <i>Binden</i> , <i>Voodoo</i> und so weiter
<b>Bereich</b>	Heilzauber

# MAGIE AUFHEBEN

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

# MAGIE SPÜREN

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

# MAGIE ZERSTÖREN

<b>Kosten</b>	40
<b>Komponenten</b>	Schwarzes und weißes Pulver
<b>Anwendung</b>	Das schwarze und das weiße Pulver werden abwechselnd über einen magischen Gegenstand gestreut, dabei spricht man die magischen Worte
<b>Dauer</b>	Sofort
<b>Magische Worte</b>	CREO MAGIA OPPRIMO MAGIA MUTO MAGIA PERDO MAGIA
<b>Effekt</b>	Durch das schwarze und das weiße Pulver wird die magische Energie in einem <i>nicht</i> permanent magischen Gegenstand in zwei verschiedene Richtungen gezwungen, zu Licht und Schatten. Durch diese Beanspruchung ist es der Magie nicht möglich in diesem Gegenstand zu verbleiben. Sie löst sich auf. Natürlich kann man mit diesem Spruch auch Verzauberungen von Personen aufheben wie mit dem Spruch <i>Magie aufheben</i>
<b>Bereich</b>	Allgemeinmagie

# MAGIESICHERUNG

<b>Kosten</b>	30
<b>Komponenten</b>	Etwas Baumharz, drei Haare des Zaubernden
<b>Anwendung</b>	Der Zaubernde wendet den Zauber an, welcher gesichert werden soll. Dann klebt er die drei Haare mit etwas Harz an den Träger der Magie (Person oder Gegenstand), und spricht die magischen Worte
<b>Dauer</b>	Bis zum Ablauf des zu schützende Zaubers
<b>Magische Worte</b>	OPPRIMO PERDO MAGIA MANI SANCTUM TYM
<b>Effekt</b>	Der Zaubernde kann mit Hilfe dieses Spruches seine Magie gegen Aufhebung (Magie aufheben) schützen. Solange der Zauber effektiv ist, kann der geschützte Zauber nicht aufgehoben, bzw. auf andere Weise zerstört werden. Der Schutz dieses Zaubers erstreckt sich auf alle Zauber, die ansonsten aufgehoben werden könnten, also solche, welche längere Zeit andauern, oder vom Zaubernden aufrechterhalten werden können. Läuft die Dauer des geschützten Zaubers ab, so hört auch die Magiesicherung auf zu wirken. Der Zauber "Magiesicherung" kann selbst nicht aufgehoben oder negiert werden. Er kann jedoch vom Zaubernden selbst aufgehoben werden
<b>Bereich</b>	Allgemeinmagie

# MAGIESPIEGEL

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

# MAGISCHE RÜSTUNG I

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

## MAGISCHE RÜSTUNG II

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

## MAGISCHE RÜSTUNG III

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

## MAGISCHE RÜSTUNG IV

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

# MAGISCHE RÜSTUNG V

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

# MAGISCHE RÜSTUNG VI

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

# MAGISCHE SUCHE

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

# MAGISCHE WAFFE I

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

## MAGISCHE WAFFE II

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

## MAGISCHER GEGENSTAND

<b>Kosten</b>	50 Magiepunkte plus <i>permanente</i> Punkte entsprechend der Berechnungsformel
<b>Komponenten</b>	Etwas Erde, etwas Wasser, ein kleines Feuer und ein Fokus
<b>Anwendung</b>	Der Zaubernde entzündet ein kleines Feuer, legt einen Ring aus Wasser und Erde um das Feuer, legt den Fokus zwischen sich und das Feuer und spricht die magischen Worte
<b>Dauer</b>	Permanent
<b>Magische Worte</b>	CREO ARAGH CREO VAS CREO KAL CREO ELEMENTUM CREO MAGIA
<b>Effekt</b>	Durch diesen Zauber kann der Zaubernde einen <i>permanent</i> magischen Gegenstand erschaffen. Dieser Gegenstand muß von der Spielleitung abgenommen werden, da diese das zum Gegenstand gehörende Zertifikat ausgibt, damit der Gegenstand auch den Besitzer wechseln kann. Um einen Gegenstand permanent magisch zu machen, also mit einem Zauber zu versehen, braucht der Zaubernde genügend freie Charakterpunkte, welche auch vom Auftraggeber aufgebracht werden können, da Charakterpunkte in Höhe des verlangten Zaubers permanent in den Gegenstand gebunden werden müssen. Sollte dieser Zauber per Ritual erzeugt werden, so verliert <i>jeder</i> Teilnehmer Charakterpunkte in voller Höhe des jeweiligen Zaubers
<b>Bereich</b>	Allgemeinmagie

# MAGISCHER RIEGEL

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

# MAGISCHER SCHUTZ

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

# MAGISCHER SEGEN

<b>Kosten</b>	20
<b>Komponenten</b>	Ein heiliger Gegenstand
<b>Anwendung</b>	Der Zaubernde berührt den Empfänger mit dem Gegenstand und spricht die magischen Worte
<b>Dauer</b>	Ein Kampf
<b>Magische Worte</b>	IGNITIA MENTEM MAGIA SANCTUM
<b>Effekt</b>	Der betroffene Charakter erhält für die Dauer eines Kampfes einen zusätzlichen Schutzpunkt. Es können nicht mehrere magische Segen auf ein und dieselbe Person gesprochen werden. Jeder kann nur maximal einen zusätzlichen Schutzpunkt durch diesen Spruch erhalten. Der Zaubernde kann sich nicht selber segnen
<b>Bereich</b>	Beeinflussungszauber

# MAGISCHER ZIRKEL

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

# MAGISCHES SCHLOSS

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

# MEISTERSCHUTZ

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

# MENTALER BOLZEN

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

# MENTALER DOLCH

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

# MENTALER NAGEL

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

# METALL ERHITZEN

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

# MIT TOTEN SPRECHEN

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

# REGENERATION

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

# SCHLAF

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

# SCHLOSS ÖFFNEN

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

# SCHRECKENS BOLZEN

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

# SCHRECKENSHAND

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

# SCHRECKENSWAFFE

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

# SCHWEIGEN

<b>Kosten</b>	20
<b>Komponenten</b>	Ein Stück Tuch, eine Feder
<b>Anwendung</b>	Der Zaubernde schlägt die Feder in das Tuch ein, zeigt damit auf sein Opfer und spricht die magischen Worte
<b>Dauer</b>	Solange der Zaubernde in Sichtweite ist
<b>Magische Worte</b>	OPPRIMO INTELLEX MANI CREATURA
<b>Effekt</b>	Durch diesen Zauber wird dem Opfer die Möglichkeit genommen zu sprechen solange der Zaubernde in Sichtweite ist. Besonders für Zauberkundige ist dieser Spruch äußerst unangenehm, da er verhindert, daß das Opfer Magie anwendet. Ein praktischer Gegenzauber ist der Spruch <i>Magiespiegel</i>
<b>Bereich</b>	Beeinflussungszauber

# SEELENSPIEGEL

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

# TODESHAND

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

# TOTALER MAGIESCHUTZ

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

# VERGESSEN

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

# VERSTEINERN

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

# VERWANDELN

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

# VOODOO

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

# WAHRHEIT

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

# WIEDERBELEBEN

<b>Kosten</b>	100
<b>Komponenten</b>	Eine Leiche (in gutem Zustand), Opfergaben an die Götter (ein Lebewesen, sieben verschiedene Heilkräuter, mindestens eine Flasche Met für die Spielleitung), ein sorgfältig vorbereiteter Scheiterhaufen in einem magischen Zirkel
<b>Anwendung</b>	Der Zaubernde bereitet den magischen Zirkel und den Scheiterhaufen vor. Er legt den Toten auf den Scheiterhaufen und bietet den Göttern die Opfergaben dar. Dann spricht er die magischen Worte und wartet auf die Entscheidung der Götter
<b>Dauer</b>	Bis zur Entscheidung der Götter
<b>Magische Worte</b>	DEI CREO IGNITIA MENTEM MAGIA DEI OPPRIMO TOXIS MORTIS MAGIA DEI CREO SANCTUM MORTIS MAGIA DEI OPPRIMO PERDO CORPOREM MAGIA

<b>Effekt</b>	<p>Mit Hilfe dieses Zaubers kann ein getöteter Charakter eventuell wieder ins Leben zurückgerufen werden. Der Zaubernde bittet die Götter, ihm die Seele des Spielers im Tausch gegen die des Opfers zu tauschen und macht den Tausch mit weiteren Geschenken vorteilhaft. Gehen die Götter auf den Tausch ein, so verschwinden die Opfergaben und der Charakter erwacht. Lehnen sie die Rückgabe der Seele ab, so entzünden sie den Scheiterhaufen mit einem göttlichen Blitz. Da die Wiederbelebung eine praktisch unmenschliche Anstrengung für den geschundenen Körper und die Seele des Toten darstellt, muß jeder Charakter für eine Wiederbelebung einen Preis bezahlen. Dies wird simuliert indem der Charakter 30 Erfahrungspunkte permanent verliert. Hat der Charakter noch 30 unverwendete Erfahrungspunkte, so streicht der Spielleiter diese einfach. Ansonsten entscheidet der Spielleiter, welche Fähigkeiten des Charakters ab sofort verloren gehen. Charaktere mit weniger als 30 Erfahrungspunkten können nicht mehr wiederbelebt werden. Der wiederbelebte Charakter befindet sich nach der Wiederbelebung im gleichen Zustand, in dem er sich zum Zeitpunkt seines Todes befand. Alle Verletzungen, mit Ausnahme des tödlichen Stoßes sind noch vorhanden. Ist er an Gift gestorben, so befindet sich das Gift noch in seinem Organismus und muß sofort neutralisiert werden. Ansonsten kann der Charakter seine Karriere als Abenteurer normal und glücklich fortsetzen. Die Entscheidung der Götter wird dargestellt durch das <i>Lebenssäckchen</i>. In diesem Säckchen befinden sich zehn Kugeln. Wenn das Ritual beginnt, zieht der Spieler eine Kugel aus dem Säckchen. Handelt es sich um eine schwarze Kugel, dann sind die Götter gegen die Wiederbelebung des Charakters und der Spieler darf mit einem neuen Charakter seine Karriere noch einmal starten. Zieht der Spieler stattdessen eine weiße Kugel, dann sind ihm die Götter wohlgesonnen und er kann wiederbelebt werden, kann sich aber nicht mehr an die Viertelstunde vor seinem Tod erinnern. Nur bei der grünen Kugel hat er auch die Erinnerung vom Augenblick seines Todes behalten, kann also, sofern er dies wünscht, versuchen Rache zu nehmen. Bei der ersten Wiederbelebung des Charakters befindet sich 1 schwarze, 1 grüne und 8 weiße Kugeln in dem Säckchen. Für jede weitere Wiederbelebung wird eine weiße durch eine schwarze Kugel ersetzt, sodaß die Chance auf Wiederbelebung bei jedem Versuch sinkt bis nur noch 9 schwarze und 1 grüne Kugel in dem Säckchen sind. So hat jeder Charakter auf jeden Fall immer zumindest eine zehnpromzentige Chance auf Wiederbelebung</p>
<b>Bereich</b>	Heilzauber

# WIEDERKEHR

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

# WINDSTOSS

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

# WUNDE HEILEN

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

# WUNDE ÜBERTRAGEN

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

## WUNDE VERSCHIEBEN

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

# WUNDE ZUFÜGEN

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

## ZAUBER BINDEN

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

# ZAUBERTRICK

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

# ZEITKONTROLLE

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

# ZERSTÖREN

<b>Kosten</b>	60
<b>Komponenten</b>	Salz, Holzkohlestaub, Zucker, Staub von einem Stein, Asche, Holzstaub
<b>Anwendung</b>	Der Zaubernde streut die Komponenten nacheinander auf den Gegenstand und spricht dabei die magischen Worte
<b>Dauer</b>	Permanent
<b>Magische Worte</b>	MUTO MAGIA MOVO MAGIA NEX MAGIA DES MAGIA OPPRIMO MAGIA PERDO MAGIA
<b>Effekt</b>	Durch diesen Zauber wird ein <i>permanent</i> magischer Gegenstand seiner Magie beraubt, das heißt er verliert sämtliche Fähigkeiten und die darin verankerten Charakterpunkte sind verloren. Obwohl dieser Zauber zu den Kampfzaubern gehört, ist dieser kaum im Kampf anwendbar, er wird eher bei der Kampfvorbereitung verwendet. Benutzer dieses Spruches sind selten beliebt bei Besitzern von permanent magischen Gegenständen
<b>Bereich</b>	Kampfzauber

# ZOMBIE

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

## ZWEITES GESICHT

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

## 9.2. Liste tabellarisch

### 9.2.1. Liste nach Alphabet

NAME	BEREICH	PUNKTE	BESCHREIBUNG
Abstand	Schutz	30	Z. kann Gegner auf Abstand halten
Alarm	Allgemein	20	Z. kann Alarm an Gegenstand anbringen
Auftrag	Beeinflussung	100	Opfer muß eine Aufgabe des Z. durchführen
Berserker I	Beeinflussung	10	Opfer erhält für die Dauer eines Kampfes einen zusätzlichen Schutzpunkt, darf aber nicht aufgeben oder flüchten
Berserker II	Beeinflussung	20	Opfer erhält für die Dauer eines Kampfes zwei zusätzliche Schutzpunkte, darf aber nicht aufgeben oder flüchten
Berserker III	Beeinflussung	30	Opfer erhält für die Dauer eines Kampfes drei zusätzliche Schutzpunkte, darf aber nicht aufgeben oder flüchten
Berserker IV	Beeinflussung	50	Opfer erhält für die Dauer eines Kampfes vier zusätzliche Schutzpunkte, darf aber nicht aufgeben oder flüchten
Binden	Kampf	30	Z. zwingt Arme des Gegners
Blindheit	Kampf	20	Augen zu; Abhilfe: Augen waschen
Dämon beschwören	Allgemein	40	Ein Dämon erscheint
Dämonenauftrag	Allgemein	50	Ein beschworener Dämon muß 3 Aufträge des Z. erfüllen
Einfangen	Kampf	40	Z. fängt Gegner ein
Eisatem	Heilung	20	Wunde kann einen Tag ignoriert werden oder ein Treffer wird zugefügt
Energiebolzen	Kampf	10	1 Treffer bei Kontakt

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

Göttliche Weisheiten	Allgemein	50	Z. darf eine komplexe Frage an die Götter (Spilleitung) stellen
Kampfschutz I	Schutz	10	1 Schutzpunkt für einen Kampf
Kampfschutz II	Schutz	20	2 Schutzpunkte für einen Kampf
Kampfschutz III	Schutz	30	3 Schutzpunkte für einen Kampf
Kampfschutz IV	Schutz	40	4 Schutzpunkte für einen Kampf
Kampfschutz V	Schutz	50	5 Schutzpunkte für einen Kampf
Kampfschutz VI	Schutz	60	6 Schutzpunkte für einen Kampf
Körper heilen	Heilung	30	Alle Wunden werden geheilt
Krankheit	Kampf	30	Kontakt; Opfer stirbt nach drei Tagen Krankheit
Lähmung	Kampf	40	Bewegungsunfähigkeit bis Z. außer Sichtweite ist
Licht	Lehrling	5	Z. darf Taschenlampe verwenden
Lösen	Heilung	10	Z. kann körperbeeinflussende Magie aufheben
Magie aufheben	Allgemein	20	Z. kann Magie aufheben
Magie spüren	Lehrling	5	Z. kann magische Gegenstände / Auren spüren
Magie zerstören	Allgemein	40	Ein magischer Gast wird neutralisiert
Magiesicherung	Allgemein	30	Ein vorher angewandter Zauber kann für einen Tag nur vom Z. selbst aufgehoben werden
Magiespiegel	Kampf	40	Z. kann Magie auf Angreifer zurückwerfen
Magische Rüstung I	Schutz	20	1 Schutzpunkt für einen Tag
Magische Rüstung II	Schutz	40	2 Schutzpunkte für einen Tag
Magische Rüstung III	Schutz	70	3 Schutzpunkte für einen Tag
Magische Rüstung IV	Schutz	100	4 Schutzpunkte für einen Tag
Magische Rüstung V	Schutz	150	5 Schutzpunkte für einen Tag

Magische Rüstung VI	Schutz	200	6 Schutzpunkte für einen Tag
Magische Suche	Allgemein	20	Z. kann ungefähre Richtung/Entfernung von Gegenstand, den er kennt, spüren
Magische Waffe I	Allgemein	10	Z. macht Waffe für einen Kampf magisch
Magische Waffe II	Allgemein	30	Z. macht Waffe für einen Tag magisch
Magischer Gegenstand	Allgemein	50	Z. kann einen Gegenstand permanent verzaubern
Magischer Riegel	Allgemein	10	Z. kann durch Anwesenheit Tür / Schloß verschlossen halten
Magischer Schutz	Beeinflussung	30	Opfer erhält einen zusätzlichen Schutzpunkt für einen Tag
Magischer Segen	Beeinflussung	20	Opfer erhält einen zusätzlichen Schutzpunkt für einen Kampf
Magischer Zirkel	Schutz	20	In den magischen Kreis kann zwar Magie eindringen, aber nicht hinaus (auch magische Wesen)
Magisches Schloß	Allgemein	30	Z. kann Schloß magisch sichern
Meisterschutz	Schutz	100	Schutz gegen alle Magie bis 30 Magiepunkte
Mentaler Bolzen	Kampf	30	1 automatischer Treffer; Z. entscheidet an welchem Körperteil
Mentaler Dolch	Kampf	50	1 automatische Wunde; Z. entscheidet an welchem Körperteil
Mentaler Nagel	Kampf	20	Z. kann Opfer an einem Ort festhalten
Metall erhitzen	Kampf	10	Gegner muß betroffenen Gegenstand / Waffe fallen lassen
Mit Toten sprechen	Allgemein	20	Eine Leiche kann zehn Worte sprechen
Regeneration	Heilung	40	Regeneration 1 Wunde/Stunde für einen Tag
Schlaf	Kampf	20	Hinlegen; Abhilfe: Wecken
Schloß öffnen	Allgemein	30	Z. kann Schloß öffnen
Schreckensbolzen	Kampf	40	1 Wunde bei Kontakt
Schreckenshand	Kampf	30	1 Wunde bei Kontakt

Schreckenswaffe	Kampf	40	auf Waffe; 1 Wunde bei Kontakt
Schweigen	Beeinflussung	20	Opfer darf kein Wort sprechen, solange der Z. in Sichtweite ist
Seelenspiegel	Beeinflussung	30	Opfer muß auf drei Fragen wahrheitsgemäß mit Ja/Nein oder Schweigen antworten
Todeshand	Kampf	100	Tod bei Kontakt
Totaler Magieschutz	Schutz	30	Z. ist immun gegen jegliche Magie; muß aufrecht erhalten werden
Vergessen	Beeinflussung	20	Opfer muß ein Ereignis vergessen
Versteinern	Kampf	50	Gegner wird zu Stein
Verwandeln	Kampf	40	Gegner wird harmloses Tier
Voodoo	Beeinflussung	50	Opfer muß alles tun was der Z. will, solange er eine Puppe mit einem Gegenstand des Opfers hält
Wahrheit	Beeinflussung	40	Opfer muß wahrheitsgemäße Antwort auf eine Frage geben
Wiederbeleben	Heilung	100	Ein Toter wird wiederbelebt
Wiederkehr	Heilung	50	Körperteil kann regeneriert werden
Windstoß	Kampf	20	Gegner muß 20 Schritte zurück und umfallen
Wunde heilen	Heilung	20	Wunde wird geheilt
Wunde übertragen	Heilung	10	Wunde wird auf Freiwilligen übertragen
Wunde verschieben	Heilung	10	Wunde wird auf ein anderes Körperteil verschoben
Wunde zufügen	Heilung	40	Wunde wird auf Unfreiwilligen übertragen
Zauber binden	Allgemein	30	Z. kann einen magischen Gegenstand mit einer Anwendung herstellen
Zaubertrick	Lehrling	5	Z. kann technisches Gimmick benutzen
Zeitkontrolle	Allgemein	50	Z. hält Zeit für ein paar Sekunden an
Zerstören	Kampf	60	permanent magischer Gegenstand wird zerstört

Zombie	Heilung	30	Z. kann eine Leiche für eine Nacht zu einem Untoten unter seiner Kontrolle machen
Zweites Gesicht	Allgemein	40	Z. sieht durch alle Illusionen und Masken

## 9.2.2. Liste nach Punkten

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

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

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

Totaler Magieschutz	Schutz	30	Z. ist immun gegen jegliche Magie; muß aufrecht erhalten werden
Zauber binden	Allgemein	30	Z. kann einen magischen Gegenstand mit einer Anwendung herstellen
Zombie	Heilung	30	Z. kann eine Leiche für eine Nacht zu einem Untoten unter seiner Kontrolle machen
Dämon beschwören	Allgemein	40	Ein Dämon erscheint
Einfangen	Kampf	40	Z. fängt Gegner ein
Energiewall	Allgemein	40	Magische Barriere entsteht
Kampfschutz IV	Schutz	40	4 Schutzpunkte für einen Kampf
Lähmung	Kampf	40	Bewegungsunfähigkeit bis Z. außer Sichtweite ist
Magie zerstören	Allgemein	40	Ein magischer Gast wird neutralisiert
Magiespiegel	Kampf	40	Z. kann Magie auf Angreifer zurückwerfen
Magische Rüstung II	Schutz	40	2 Schutzpunkte für einen Tag
Regeneration	Heilung	40	Regeneration 1 Wunde/Stunde für einen Tag
Schreckensbolzen	Kampf	40	1 Wunde bei Kontakt
Schreckenswaffe	Kampf	40	auf Waffe; 1 Wunde bei Kontakt
Verwandeln	Kampf	40	Gegner wird harmloses Tier
Wahrheit	Beeinflussung	40	Opfer muß wahrheitsgemäße Antwort auf eine Frage geben
Wunde zufügen	Heilung	40	Wunde wird auf Unfreiwilligen übertragen
Zweites Gesicht	Allgemein	40	Z. sieht durch alle Illusionen und Masken
Berserker IV	Beeinflussung	50	Opfer erhält für die Dauer eines Kampfes vier zusätzliche Schutzpunkte, darf aber nicht aufgeben oder flüchten
Dämonenauftrag	Allgemein	50	Ein beschworener Dämon muß 3 Aufträge des Z. erfüllen

Feuerball II	Kampf	50	Jeder Getroffene erhält 2 Treffer; direkter Treffer zählt 5 Punkte
Feuerschild	Schutz	50	Wer den Z. trifft erhält automatisch 1 Wunde an Waffenhand
Göttliche Weisheiten	Allgemein	50	Z. darf eine komplexe Frage an die Götter (Spilleitung) stellen
Kampfschutz V	Schutz	50	5 Schutzpunkte für einen Kampf
Magischer Gegenstand	Allgemein	50	Z. kann einen Gegenstand permanent verzaubern
Mentaler Dolch	Kampf	50	1 automatische Wunde; Z. entscheidet an welchem Körperteil
Versteinern	Kampf	50	Gegner wird zu Stein
Voodoo	Beeinflussung	50	Opfer muß alles tun was der Z. will, solange er eine Puppe mit einem Gegenstand des Opfers hält
Wiederkehr	Heilung	50	Körperteil kann regeneriert werden
Zeitkontrolle	Allgemein	50	Z. hält Zeit für ein paar Sekunden an
Kampfschutz VI	Schutz	60	6 Schutzpunkte für einen Kampf
Zerstören	Kampf	60	permanent magischer Gegenstand wird zerstört
Magische Rüstung III	Schutz	70	3 Schutzpunkte für einen Tag
Auftrag	Beeinflussung	100	Opfer muß eine Aufgabe des Z. durchführen
Exorzismus	Allgemein	100	Schickt einen Dämon dahin zurück, wo er herkam
Flammenwaffe	Kampf	100	auf Waffe; ignoriert für einen Kampf alle Schutzpunkte
Götterfluch	Beeinflussung	100	Opfer ist auf ewig verflucht, in einer bestimmten Situation auf eine bestimmte Weise zu reagieren
Magische Rüstung IV	Schutz	100	4 Schutzpunkte für einen Tag

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

## 9.3. Liste nach Kategorie

### 9.3.1. Lehrlingszauber

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

## 9.3.2. Allgemeinmagie

### 9.3.2.1. Allgemeinmagie alphabetisch geordnet

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

### 9.3.2.2. Allgemeinmagie nach Punkten geordnet

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

### 9.3.3. Heilzauber

#### 9.3.3.1. Heilzauber alphabetisch geordnet

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

### 9.3.3.2. Heilzauber nach Punkten geordnet

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

## 9.3.4. Beeinflussungszauber

### 9.3.4.1. Beeinflussungszauber alphabetisch geordnet

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

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

### 9.3.4.2. Beeinflussungszauber nach Punkten geordnet

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

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

## 9.3.5. Kampfzauber

### 9.3.5.1. Kampfzauber alphabetisch geordnet

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

### 9.3.5.2. Kampfzauber nach Punkten geordnet

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

## 9.3.6. Schutzzauber

### 9.3.6.1. Schutzzauber alphabetisch geordnet

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

### **9.3.6.2. Schutzzauber nach Punkten geordnet**

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