# Zauberverbreitung nach Traditionen

Eine inoffizielle Spielhilfe zu Verbreitungen aventurischer Zauber

Fanprodukt

# Verbreitungen der Sprüche nach Zauberertradition

Inoffizielle Spielhilfe über die Verbreitung sowie die Sortierung nach Merkmalen des DSA-Zauberkanons je nach magischer Repräsentation


**Version**
August 2015

**Autor**
Milena Stark

**Layout & Lektorat**
Daniel Bruxmeier

**Coverbild**
Daniel Bruxmeier
mit Bildern aus dem Ulisses-Fanpaket von Boros/Szikszai
sowie aus dem DeviantArt-Stock von Melissa Offutt und hatefueled

**Coverbalken**
Torben Bierwirth

**Innenillustrationen**
Boros/Szikszai, Anja Di Paolo, Verena Schneider

# Inhaltsverzeichnis


**Aventurische Gegenwart** ..... 4

**Borbaradianer** ..... 4
- Borbaradianische Repräsentation ..... 4
- Borbaradianische Zauber nach Merkmalen ..... 4
- Borbaradianische Zauber nach Verbreitung ..... 5

**Druiden** ..... 6
- Druidische Repräsentation ..... 6
- Druidensprüche nach Merkmalen ..... 6
- Rituale der Druiden ..... 7
- Druidensprüche nach Verbreitung ..... 8

**Elfen** ..... 9
- Elfische Repräsentation ..... 9
- Elfensprüche nach Merkmalen ..... 9
- Rituale der Elfen ..... 10
- Elfensprüche nach Verbreitung ..... 11

**Geoden** ..... 12
- Geodische Repräsentation ..... 12
- Geodensprüche nach Merkmalen ..... 12
- Rituale der Geoden ..... 13
- Geodensprüche nach Verbreitung ..... 14

**Gildenmagier** ..... 15
- Gildenmagische Repräsentation ..... 15
- Gildenmagierzauber nach Merkmalen ..... 15
- Rituale der Gildenmagier ..... 17
- Gildenmagierzauber nach Verbreitung ..... 17

**Hexen** ..... 19
- Hexische (satuarische) Repräsentation ..... 19
- Hexensprüche nach Merkmalen ..... 19
- Rituale der Hexen ..... 20
- Hexensprüche nach Verbreitung ..... 21

**Kristallomanten** ..... 22
- Kristallomantische Repräsentation ..... 22
- Kristallomantenzauber nach Merkmalen ..... 22
- Rituale der Kristallomanten ..... 23
- Kristallomantenzauber nach Verbreitung ..... 24

**Scharlatane** ..... 25
- Scharlatanische Repräsentation ..... 25
- Scharlatanzauber nach Merkmalen ..... 25
- Rituale der Scharlatane ..... 26
- Scharlatanzauber nach Verbreitung ..... 26

**Schelme** ..... 27
- Schelmische Repräsentation ..... 27
- Schelmenzauber nach Merkmalen ..... 27
- Schelmenzauber nach Verbreitung ..... 28

**Dunkle Zeiten** ..... 29

**Alhanische Zauberpriesterinnen** ..... 29
- Alhanische Repräsentation ..... 29
- Alhanische Zauber nach Merkmalen ..... 29
- Alhanische Zauber nach Verbreitung ..... 30
- Rituale der Zauberpriesterinnen ..... 31

**Druiden und Geoden** ..... 32
- Druidisch-geodische Repräsentation ..... 32
- Druidisch-Geodische Zauber nach Merkmalen ..... 32
- Druidisch-geodische Zauber nach Verbreitung ..... 33
- Rituale der Druiden/Geoden ..... 33

**Elfen** ..... 34
- Elfische Repräsentation ..... 34
- Elfenzauber nach Merkmalen ..... 34
- Elfenzauber nach Verbreitung ..... 35
- Rituale der Elfen ..... 35

**Grolme** ..... 36
- Grolmische Repräsentation ..... 36
- Grolmische Zauber nach Merkmalen ..... 36
- Grolmische Zauber nach Verbreitung ..... 37

**(Bosparanisch-)Güldenländische Magier** ..... 38
- Güldenländische Repräsentation ..... 38
- Güldenländische Zauber nach Merkmalen ..... 38
- Güldenländische Zauber nach Verbreitung ..... 39
- Rituale der güldenländischen Magier ..... 40

**Kophtanim** ..... 41
- Kophtanische Repräsentation ..... 41
- Kophtanische Zauber nach Merkmalen ..... 41
- Kophtanische Zauber nach Verbreitung ..... 42
- Rituale der Kophtanim ..... 43

**Kristallomanten** ..... 44
- Kristallomantische Repräsentation ..... 44
- Kristallomantenzauber nach Merkmalen ..... 44
- Kristallomantenzauber nach Verbreitung ..... 45
- Rituale der Kristallomanten ..... 46

**Mudramulim** ..... 47
- Mudramulische Repräsentation ..... 47
- Mudramulische Zauber nach Merkmalen ..... 47
- Mudramulische Zauber nach Verbreitung ..... 48
- Rituale der Mudramulim ..... 49

**Satutöchter** ..... 50
- Satuarische Repräsentation ..... 50
- Satuarische Zauber nach Merkmalen ..... 50
- Satuarische Zauber nach Verbreitung ..... 51
- Rituale der Satutöchter ..... 51

**Schelme** ..... 52
- Schelmische Repräsentation ..... 52
- Schelmenzauber nach Merkmalen ..... 52
- Schelmenzauber nach Verbreitung ..... 53

# Aventurische Gegenwart

## Borbaradianer

### Borbaradianische Repräsentation

- Konzentration, Sicht, Geste, Formel
- Die Zauber besitzen eine dämonische – und damit chaotische – Komponente, weshalb alle Kosten ausgewürfelt werden. die entsprechenden Werte der Zauber sind im **Liber Cantiones** bei den Zaubern separat aufgeführt.
- Die Zauber können mit eigener Lebensenergie anstelle von Astralenergie gespeist werden, 1 LeP entspricht dabei 2 AsP. Es wird zuerst ausgewürfelt, wie teuer der Spruch ist, und dann die Hälfte dieses Wertes von den LeP abgezogen. die Sprüche können mit Fremdblut gewirkt werden; Verwendung von Fremdblut erhöht die Zauberdauer um 2W6 Aktionen.
- Alle Zauber haben von Haus aus die Reichweite *Berührung*; die Reichweite kann nach den Standardregeln modifiziert werden. die Berührung muss nur zum Ende der Zauberdauer erfolgen.
- Bei gleichzeitiger Kenntnis der gildenmagischen Repräsentation sind bei Zaubern in borbaradianischer Repräsentation alle Zuschläge für Spontane Modifikationen halbiert, die Boni aus *verlängerter Zauberdauer* um einen zusätzlichen Punkt erhöht.
- Die Zauber können schriftlich fixiert werden.
- Zauber in borbaradianischer Repräsentation verfügen über eine versteckte Hellsicht-, Beherrschungs- und Verständigungs-Komponente, die ursprünglich dazu diente, dass Borbarad seine Scharen sammeln konnte. Ob diese Komponente heute noch Wirkung zeigt und von jemand anderem genutzt werden kann, ist ungewiss.

### Borbaradianische Zauber nach Merkmalen

**Antimagie**
Heilkraft Bannen, Protectionis

**Beschwörung**
Invocatio Maior, Invocatio Minor, Tlalucs Odem, Pandaemonium, Stein Wandle, Totes Handle

**Dämonisch Allgemein**
Ecliptifactus, Hexenblick, Horriphobus, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Last des Alters, Nuntiovolo, Pandaemonium, Stein Wandle, Tlalucs Odem

**Dämonisch (Agrimoth)**
Brenne, Granit und Marmor, Hartes Schmelze, Weiches Erstarre

**Dämonisch (Amazeroth/Iribaar)**
Band und Fessel, Böser Blick, Eigne Ängste, Erinnerung, Iribaars Hand, Magischer Raub, Panik, Protectionis, Schleier, Schwarzer Schrecken

**Dämonisch (Belhalhar)**
Höllenpein, Karnifilo

**Dämonisch (Blakharaz)**
Herzschlag, Schwarz und Rot

**Dämonisch (Lolgramoth)**
Nuntiovolo

**Dämonisch (Mishkara)**
Arachnea, Fluch der Pestilenz, Heilkraft Bannen, Krabbelnder Schrecken, Leidensbund, Reptilea

**Dämonisch (Thargunitoth)**
Skelettarius, Totes Handle

**Eigenschaften**
Herzschlag, Karnifilo, Schleier, Schwarz und Rot

**Einfluss**
Band und Fessel, Böser Blick, Eigne Ängste, Herzschlag, Höllenpein, Horriphobus, Iribaars Hand, Karnifilo, Panik, Schwarzer Schrecken

**Form**
Ecliptifactus, Granit und Marmor, Last des Alters

**Heilung**
Heilkraft Bannen, Leidensbund

**Herbeirufung**
Arachnea, Krabbelnder Schrecken, Reptilea

**Herrschaft**
Erinnerung

**Kraft**
Magischer Raub

**Metamagie**
Protectionis, Schleier

**Objekt**
Brenne, Hartes Schmelze

**Schaden**
Iribaars Hand, Schwarz und Rot, Tlalucs Odem

**Temporal**
Last des Alters

**Umwelt**
Weiches Erstarre

**Verständigung**
Hexenblick, Leidensbund, Magischer Raub

## Borbaradianische Zauber nach Verbreitung

| V | Zauber |
|---|---|
| 7 | Höllenpein |
| 6 | Brenne, Eigne Ängste, Schwarzer Schrecken |
| 5 | Hartes Schmelze, Invocatio Maior, Weiches Erstarre |
| 4 | Erinnerung, Horriphobus, Invocatio Minor, Pandaemonium, Schwarz und Rot |
| 3 | Herzschlag, Hexenblick, Karnifilo, Panik, Reptilea |
| 2 | Band und Fessel, Böser Blick, Ecliptifactus, Fluch der Pestilenz, Granit und Marmor, Heilkraft Bannen, Iribaars Hand, Krabbelnder Schrecken, Last des Alters, Leidensbund, Magischer Raub, Nuntiovolo, Protectionis, Schleier, Skelettarius, Stein Wandle, Tlalucs Odem, Totes Handle |
| 1 | Arachnea |

# Druiden

## Druidische Repräsentation

- **kein Kontakt mit verhüttetem Metall;** Konzentration, Sicht, Geste
- Bei jedem Zauber in dieser Repräsentation kann die Spontane Modifikation *Erzwingen der Zauberwirkung* angewendet werden, die Zuschläge hierbei sind halbiert.
- Die Zauber lassen sich explizit nicht schriftlich niederlegen, dafür kostet das Erlernen von Sprüchen (Aktivieren wie Steigern) in druidischer Repräsentation mit *Gutem Gedächtnis* nur zwei Drittel, mit *Eidetischem Gedächtnis* nur ein Drittel der normalen Kosten.

## Druidensprüche nach Merkmalen

**Antimagie**
Beherrschung Brechen, Beschwörung Vereiteln, *Destructibo (Mag),* Eigenschaft Wiederherstellen, Einfluss Bannen, Geisterbann, Hellsicht Trüben, Herbeirufung Vereiteln, Psychostabilis, Veränderung Aufheben, Verständigung Stören, Verwandlung Beenden

**Beschwörung**
Beschwörung Vereiteln, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Pentagramma, Tlalucs Odem

**Dämonisch Allgemein**
Invocatio Maior, Invocatio Minor, Pentagramma, Tlalucs Odem

**Dämonisch (Mishkara)**
Fluch der Pestilenz

**Eigenschaften**
Adlerauge, Armatrutz, Atemnot, Attributo, *Corpofrigo (Mag),* Eigenschaft Wiederherstellen, Eins mit der Natur, Große Verwirrung, *Haselbusch (Elf),* Memorans, *Movimento (Elf),* Psychostabilis, Schleier, Seelenwanderung, Wellenlauf, *Wipfellauf (Geo),* Zunge Lähmen

**Einfluss**
Alpgestalt, Ängste Lindern, Band und Fessel, Bannbaladin, Blitz, Böser Blick, Einfluss Bannen, Harmlose Gestalt, *Hexenknoten (Hex), Hilfreiche Tatze (Geo),* Horriphobus, Plumbumbarum, Sanftmut, Somnigravis

**Elementar Allgemein**
Dschinnenruf, Eins mit der Natur, Elementarer Diener, Manifesto, Meister der Elemente, Zorn der Elemente

**Elementar (Eis)**
Caldofrigo, *Corpofrigo (Mag), Frigifaxius (Mag), Frigosphaero (Mag),* Glacoflumen, Gletscherwand, *Leib des Eises (Geo)*

**Elementar (Erz)**
*Adamantium (Mag), Archofaxius (Mag), Archosphaero (Mag),* Armatrutz, *Granit und Marmor (Mag),* Kraft des Erzes, Leib des Erzes, *Paralysis (Mag),* Wand aus Erz

**Elementar (Feuer)**
Caldofrigo, *Ignifaxius (Mag),* Ignifugo, Ignimorpho, *Ignisphaero (Mag), Leib des Feuers (Hex),* Wand aus Flammen

**Elementar (Humus)**
Fesselranken, *Haselbusch (Elf), Humofaxius (Mag), Humosphaero (Mag),* Kraft des Humus, Leib der Erde, Sumpfstrudel, Sumus Elixiere, Wand aus Dornen, Weisheit der Bäume, *Wipfellauf (Geo)*

**Elementar (Luft)**
Aeolitus, Aeropulvis, Leib des Windes, Nebelleib, Nebelwand, *Orcanofaxius (Mag), Orcanosphaero (Mag),* Orkanwand, Stimmen des Windes, Wettermeisterschaft, Windgeflüster, Windhose, *Windstille (Mag)*

**Elementar (Wasser)**
*Aquafaxius (Mag),* Aquaqueris, *Aquasphaero (Mag), Leib der Wogen (Elf),* Mahlstrom, Nebelleib, Nebelwand, Wasserwand, Wellenlauf

**Form**
*Adlerschwinge (Elf),* Balsam, *Granit und Marmor (Mag), Haselbusch (Elf),* Klarum Purum, Leib der Erde, *Leib der Wogen (Elf), Leib des Eises (Geo),* Leib des Erzes, *Leib des Feuers (Hex),* Leib des Windes, Nebelleib, *Paralysis (Mag),* Salander, Stimmen des Windes, Tiere Besprechen, Verwandlung Beenden, Wasseratem, Weisheit der Bäume

**Geisterwesen**
Geisterbann, Geisterruf, Nekropathia, Pentagramma

**Heilung**
Balsam, Klarum Purum, Kraft des Humus, Ruhe Körper, Tiere Besprechen

**Hellsicht**
Adlerauge, *Analys (Mag),* Blick aufs Wesen, Blick durch fremde Augen, Blick in die Gedanken, Blick in die Vergangenheit, Exposami, Hellsicht Trüben, *Madas Spiegel (Hex),* Memorans, Odem, Pestilenz, Sensibar, Tiergedanken

**Herbeirufung**
Dschinnenruf, Elementarer Diener, Geisterruf, Herbeirufung Vereiteln, Meister der Elemente, Zauberwesen

**Herrschaft**
Alpgestalt, Beherrschung Brechen, Halluzination, Herr über das Tierreich, *Imperavi (Mag),* Memorabia, Zauberzwang, Zwang zur Wahrheit [Respondami], Zwingtanz

**Illusion**
Harmlose Gestalt, *Hexenknoten (Hex)*

**Kraft**
*Destructibo (Mag),* Magischer Raub, Odem, Unitatio, *Zauberklinge (Mag, Geo, Hex)*

**Limbus**
Körperlose Reise

**Metamagie**
*Analys (Mag),* Arcanovi, *Destructibo (Mag), Reversalis (Mag),* Schleier

**Objekt**
Abvenenum, Arcanovi, *Adamantium (Mag),* Caldofrigo, *Claudibus (Hex),* Eisenrost, Ignimorpho, Kraft des Erzes, *Zauberklinge (Mag, Geo, Hex)*

**Schaden**
Aquaqueris, *[Element]Faxius (Mag), [Element]Sphaero (Mag),* Tlalucs Odem, Zauberzwang, Zorn der Elemente

**Telekinese**
Aeropulvis, *[Element]Sphaero (Mag)*

**Temporal**
Blick in die Vergangenheit, Eisenrost

**Umwelt**
Aeolitus, Caldofrigo, Dunkelheit, Fesselranken, Flim Flam, Glacoflumen, Ignifugo, Mahlstrom, Nebelwand, Silentium, Spurlos, Sumpfstrudel, Veränderung Aufheben, Wettermeisterschaft, Windhose, *Windstille (Mag)*

**Verständigung**
Blick durch Fremde Augen, *Hilfreiche Tatze (Geo),* Körperlose Reise, *Madas Spiegel (Hex),* Magischer Raub, Nekropathia, Objectovoco, Seelenwanderung, Tiergedanken, Traumgestalt, Unitatio, Verständigung Stören, Windgeflüster, Zauberwesen

## Rituale der Druiden

**Herrschaftsrituale**
Amulett der Herrschaft, Kristall der Herrschaft, Miniatur der Herrschaft, Wachs der Herrschaft, Wurzel des Blutes (Trollzacker)

**Dolchzauber**
Bann des Dolches, Ernte des Dolches, Gespür des Dolches, Lebenskraft des Dolches, Leib des Dolches, Licht des Dolches, Opferdolch, Schneide des Dolches, Schutz des Dolches, Weg des Dolches, Weihe des Dolches, Weisung des Dolches

**Zauberrunen**
Alfenbannrune, Bärenrune, Drachenrune, Entgifterrune, Felsenrune, Furchtrune, Geisterbannrune, Salzwasserrune, Waberlohenrune

**Sonstige Rituale**
Apport, Bannschwert, Druidenrache

# Druidensprüche nach Verbreitung

| V | Zauber |
|---|---|
| 7 | Beherrschung Brechen, Böser Blick, Dunkelheit, Geisterbann, Große Verwirrung, Herr über das Tierreich, Zwingtanz |
| 6 | Abvenenum, Einfluss Bannen, Flim Flam, Geisterruf, Hellsicht Trüben, Magischer Raub, Pestilenz |
| 5 | Aeolitus, Atemnot, Attributo, Blitz, Eigenschaften Wiederherstellen, Eins mit der Natur, Eisenrost, Elementarer Diener, Fluch der Pestilenz, Halluzination, Manifesto, Odem, Plumbumbarum, Psychostabilis, Respondami (Als Zwang zur Wahrheit), Sensibar, Verständigung Stören, Verwandlung Beenden, Wettermeisterschaft, Windhose, Zorn der Elemente, Zunge Lähmen |
| 4 | Ängste Lindern, Balsam, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Exposami, Meister der Elemente, Objecto-voco, Sanftmut, Sumus Elixiere, Tiergedanken, Unitatio, Veränderung Aufheben, Wand aus Flammen, Weisheit der Bäume |
| 3 | Adlerauge, Alpgestalt, Band und Fessel, Bannbaladin, Blick durch Fremde Augen, Blick in die Vergangenheit, Dschinnenruf, Fesselranken, Harmlose Gestalt, Herbeirufung Vereiteln, *Hilfreiche Tatze (Geo),* Horriphobus, Klarum Purum, Körperlose Reise, Kraft des Erzes, Kraft des Humus, Leib der Erde, Mahlstrom, *Movimento (Elf),* Nebelleib, Nebelwand, Orkanwand, *Paralysis (Mag),* Ruhe Körper, Somnigravis, Spurlos, Stimmen des Windes, Traumgestalt, Wand Auf Dornen, Wand aus Erz, Wasserwand, Zauberwesen, Zauberzwang |
| 2 | *Adamantium (Mag), Adlerschwinge (Elf), Analys (Mag), Aquafaxius (Mag), Aquasphaero (Mag), Archofaxius (Mag), Archosphaero (Mag),* Armatrutz, Beschwörung Vereiteln, Caldofrigo, *Claudibus (Hex), Corpofrigo (Mag), Destructibo (Mag), Frigofaxius (Mag), Frigosphaero (Mag),* Gletscherwand, *Granit und Marmor (Mag), Haselbusch (Elf), Hexenknoten (Hex), Humofaxius (Mag), Humosphaero (Mag), Ignifaxius (Mag), Ignisphaero (Mag), Imperavi (Mag, Mehrer der Macht),* Invocatio Maior, Invocatio Minor, *Leib des Eises (Geo),* Leib des Erzes, *Leib des Feuers (Hex),* Leib des Windes, *Madas Spiegel (Hex),* Memorabia (Mehrer der Macht), Memorans, Nekropathia, *Orcanofaxius (Mag), Orcanosphaero (Mag),* Pentagramma, *Reversalis (Mag, Einige Mehrer der Macht),* Salander, Schleier, Seelenwanderung, Silentium, Sumpfstrudel, Tiere Besprechen, Tlalucs Odem, Wasseratem, Wellenlauf, *Windstille (Mag), Wipfellauf (Geo), Zauberklinge (Mag, Geo, Hex)* |
| 1 | Aeropulvis, Aquaqueris, Arcanovi, Glacoflumen, Ignifugo, Ignimorpho, *Leib der Wogen (Elf),* Windgeflüster |

# Elfen

## Elfische Repräsentation

- Konzentration, Sicht, Geste, eventuell verbale oder melodische Komponente.
- Jeder Zauber hat ohne Zusatzkosten eine doppelt so lange Wirkungsdauer wie bei den Sprüchen angegeben, ohne dass er mehr AsP kostet.
- Die Spontane Modifikation zur *Verlängerung der Wirkungsdauer* kostet nur 4 Punkte pro Verdopplung.
- Sprüche mit der Wirkungsdauer *augenblicklich* oder *permanent* sind um 1 AsP verbilligt (kosten aber weiterhin mindestens 1 AsP).
- Die Elfe kann die Wirkungsdauer eines wirkenden Spruches jederzeit beenden, ohne dafür eine Probe ablegen zu müssen.
- In der Zauberprobe darf einmal die KL durch IN ersetzt werden, sofern dann nicht alle Proben auf IN abgelegt werden.
- Die sofortige Wiederholung eines misslungenen Spruchs ist um 5 statt um 3 Punkte pro Fehlversuch erschwert.
- Störende magische Effekte (z.B. antimagische Felder und Zauber oder dämonische Präsenz) wirken auf Zauber in elfischer Repräsentation in doppelter Stärke.
- Zum Erlernen ist ein TaW von 7 in *Singen* oder *Musizieren* nötig.
- Schriftliche Fixierung ist nur von Zaubern in hochelfischer Repräsentation bekannt.

## Elfensprüche nach Merkmalen

**Antimagie**
Beherrschung Brechen, *Beschwörung Vereiteln (Mag),* Bewegung Stören, Destructibo, Eigenschaft Wiederherstellen, Einfluss Bannen, Hellsicht Trüben, *Psychostabilis (Mag),* Schadenszauber Bannen, Verständigung Stören

**Beschwörung**
*Beschwörung Vereiteln (Mag),* Weiße Mähn

**Eigenschaften**
Adlerauge, Armatrutz, Attributo, Axxeleratus, *Corpofesso (Mag),* Eigenschaft Wiederherstellen, Eins mit der Natur, Eiseskälte, Falkenauge, Firnlauf, Haselbusch, Katzenaugen, Krötensprung, Movimento, *Psychostabilis (Mag),* Spinnenlauf, Standfest, Wellenlauf, Wipfellauf, Zaubernahrung

**Einfluss**
Band und Fessel, Bannbaladin, Blitz, Einfluss Bannen, Harmlose Gestalt, Hilfreiche Tatze, Plumbumbarum, Sanftmut, Seidenzunge, Somnigravis, Zaubernahrung

**Elementar Allgemein**
Eins mit der Natur, Manifesto

**Elementar (Eis)**
Firnlauf, Glacoflumen, Gletscherwand, Leib des Eises, Metamorpho Gletscherform, Pfeil des Eises

**Elementar (Erz)**
Armatrutz, Leib des Erzes, Metamorpho Felsenform

**Elementar (Feuer)**
Feuermähne, Ignimorpho, Leib des Feuers, Pfeil des Feuers

**Elementar (Humus)**
Fesselranken, Haselbusch, Kraft des Humus, Leib der Erde, Pfeil des Humus, Sumpfstrudel, Wand aus Dornen, Weisheit der Bäume, Wipfellauf

**Elementar (Luft)**
Aeolitus, Aeropulvis, Leib des Windes, Nebelwand, Orkanwand, Pfeil der Luft, Solidirid, Stimmen des Windes, Windstille

**Elementar (Wasser)**
Leib der Wogen, Nebelwand, Pfeil des Wassers, Wellenlauf

**Form**
Adlerschwinge, Balsam, Bärenruhe, Haselbusch, Klarum Purum, Leib der Erde, Leib der Wogen, Leib des Eises, Leib des Erzes, Leib des Feuers, Leib des Windes, Stimmen des Windes, *Tiere Besprechen (Hex),* Visibili, Wasseratem, Weisheit der Bäume

**Heilung**
Balsam, Klarum Purum, Kraft des Humus, Ruhe Körper, *Tiere Besprechen (Hex)*

**Hellsicht**
Adlerauge, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Exposami, Hellsicht Trüben, *Koboldovision (Sch),* Odem, Penetrizzel, Pestilenz, Seelentier, Sensibar, Tiergedanken

**Herbeirufung**
Feuermähne, Zauberwesen

**Herrschaft**
Beherrschung Brechen, Herr über das Tierreich, Memorabia, Respondami

**Illusion**
Chamaelioni, Harmlose Gestalt, Unsichtbarer Jäger

**Kraft**
Destructibo, Fulminictus, Odem, Unitatio, Zauberklinge

**Limbus**
*Koboldovision (Sch)*

**Metamagie**
Arcanovi, Destructibo, Infinitum

**Objekt**
Abvenenum, Arcanovi, *Claudibus (Mag),* Ignimorpho, Metamorpho Felsenform, Metamorpho Gletscherform, Pfeil des [Elements], Unberührt von Satinav, Zauberklinge

**Schaden**
Fulminictus, Schadenszauber Bannen

**Telekinese**
Aeropulvis, Bewegung Stören, Motoricus

**Temporal**
Chrononautos, Infinitum, Unberührt von Satinav

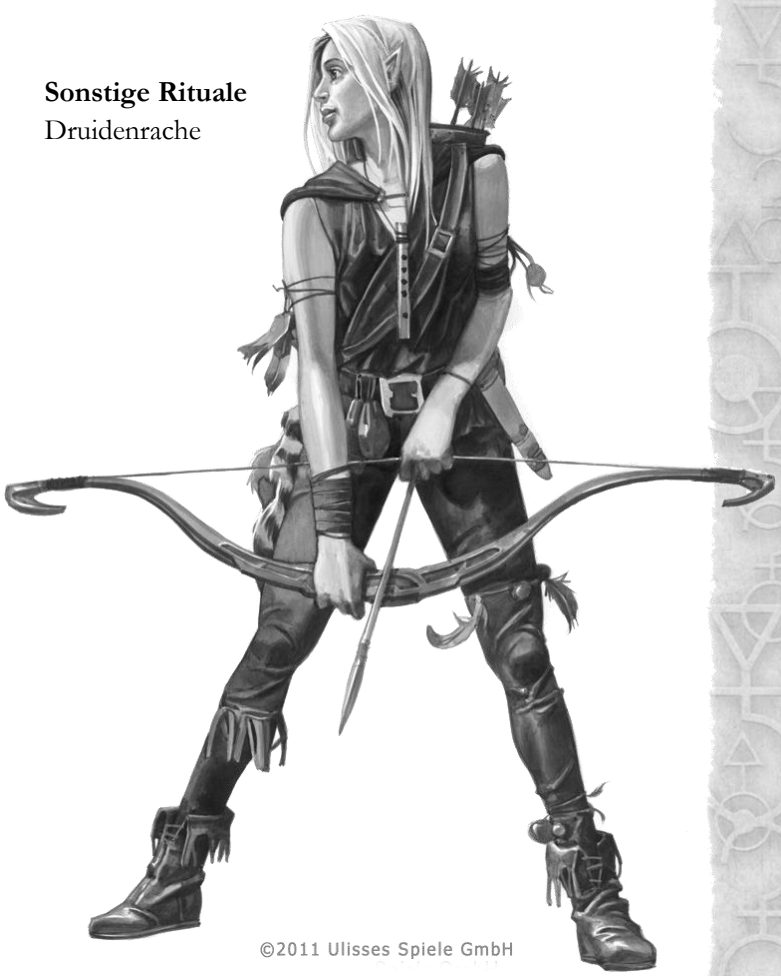
**Umwelt**
Aeolitus, Dunkelheit, Fesselranken, Flim Flam, Glacoflumen, Nebelwand, Silentium, Solidirid, Spurlos, Sumpfstrudel, Windstille

**Verständigung**
Elfenstimme, Gedankenbilder, Hilfreiche Tatze, Objectovoco, Tiergedanken, Traumgestalt, Unitatio, Verständigung Stören, Windgeflüster, Zauberwesen

## Rituale der Elfen

**Elfenlieder**
Erinnerungsmelodie, Freundschaftslied, Friedenslied, Lied der Lieder, Lied der Reinheit, Lied des Trostes, Melodie der Kunstfertigkeit, Sorgenlied, Windgeflüster, Zaubermelodie

**Sonstige Rituale**
Druidenrache



# Elfensprüche nach Verbreitung

| V | Zauber |
|---|---|
| 7 | Adlerauge, Aeolitus, Balsam, Bannbaladin, Blitz, Flim Flam, Fulminictus, Gedankenbilder, Movimento, Odem, Sensibar, Silentium, Unitatio |
| 6 | Abvenenum, Adlerschwinge, Armatrutz, Axxeleratus, Blick aufs Wesen, Exposami, Falkenauge, Firnlauf (Firnelfen), Nebelwand, Somnigravis, Spurlos, Verständigung Stören, Visibili, Wasseratem, Windstille |
| 5 | Attributo, Band und Fessel, Blick in die Gedanken, Chamaelioni (Waldelfen), Eigenschaft Wiederherstellen, Einfluss Bannen, Haselbusch, Pfeil der Luft, Ruhe Körper, Tiergedanken, Weiße Mähn, Wellenlauf (Auelfen) |
| 4 | Bärenruhe (Firnelfen), Beherrschung Brechen, Bewegung Stören, Hellsicht Trüben, Hilfreiche Tatze, Metamorpho Gletscherform (Firnelfen), Motoricus, Objetovoco, Penetrizzel, Pfeil des Humus, Plumbumbarum, Respondami, Sanftmut, Solidirid (Firnelfen), Stimmen des Windes, Wipfellauf (Waldelfen) |
| 3 | Aeropulvis, Eiseskälte, Herr über das Tierreich, Ignimorpho, Katzenaugen, Klarum Purum, Krötensprung (Wald-, Firnelfen), Leib der Erde (nicht Firnelfen), Leib des Eises (Firnelfen), Leib des Erzes, Leib des Windes, Memorabia (Waldelfen), Pestilenz, Pfeil des Eises (Firnelfen), *Psychostabilis (Mag),* Seidenzunge, Traumgestalt, Wellenlauf, Zaubernahrung |
| 2 | *Beschwörung Vereiteln (Mag), Claudibus (Mag, bei Auelfen), Corpofesso (Mag),* Destructibo, Dunkelheit, Eins mit der Natur (Waldelfen), Elfenstimme, Firnlauf, Glacoflumen, Harmlose Gestalt, Kraft des Humus, Leib der Wogen (Auelfen) [, Leib des Eises, Leib des Feuers (Steppen-, Auelfen), Manifesto, Metamorpho Felsenform, Schadenszauber Bannen, Spinnenlauf (Wald-, Firnelfen), Standfest, *Tiere Besprechen (Hex),* Unsichtbarer Jäger (Waldelfen), Weisheit der Bäume (Waldelfen), Wipfellauf, Zauberklinge, Zauberwesen |
| 1 | Arcanovi, Chrononautos, Feuermähne, Fesselranken, Gletscherwand (Firnelfen), Infinitum, *Koboldovision (Sch),* Orkanwand (Steppenelfen), Pfeil des Feuers, Pfeil des Wassers (Au-, Firnelfen), Seelentier, Sumpfstrudel, Unberührt von Satinav, Wand aus Dornen (Waldelfen), Windgeflüster |

# Geoden

## Geodische Repräsentation

- **kein Kontakt mit verhüttetem Metall**; Konzentration, Sicht, Geste.
- Wenn der Zauber ein elementares Merkmal hat (bei Brobim-Geoden: Merkmal *Geister*), das dem bevorzugten Element des Zauberers entspricht, dann kann er immer die Spontanen Modifikationen *Kosten einsparen*, *Reichweite verändern* und *Wirkungsdauer verändern* anwenden, jeweils um 2 Punkte erleichtert. Dies gilt auch für Zauber mit dem Merkmal *Elementar (Gesamt)*, wenn das zur speziellen Merkmalskenntnis passende Element herbeigerufen wird.

## Geodensprüche nach Merkmalen

**Antimagie**
Beherrschung Brechen, *Beschwörung Vereiteln (Mag),* Eigenschaft Wiederherstellen, Einfluss Bannen, Elementarbann, *Gardianum (Mag),* Geisterbann, Hellsicht Trüben, Pentagramma, Psychostabilis, Veränderung Aufheben, Verständigung Stören, Verwandlung Beenden

**Beschwörung**
*Beschwörung Vereiteln (Mag),* Pentagramma

**Dämonisch Gesamt**
Pentagramma

**Eigenschaften**
Adlerauge, Attributo, Eigenschaft Wiederherstellen, Eins mit der Natur, Große Verwirrung, Haselbusch, Psychostabilis, Seelenwanderung, Wellenlauf, Wipfellauf, Zunge Lähmen

**Einfluss**
Ängste Lindern, Band und Fessel, Blitz, Böser Blick, Einfluss Bannen, Große Gier, Hilfreiche Tatze, Plumbumbarum, Sanftmut, Somnigravis

**Elementar Gesamt**
Dschinnenruf, Eins mit der Natur, Elementarbann, Elementarer Diener, Manifesto, Meister der Elemente, Zorn der Elemente

**Elementar (Eis)**
Caldofrigo, Frigifaxius, Frigosphaero, Gletscherwand, Leib des Eises, Stillstand

**Elementar (Erz)**
Archofaxius, Archosphaero, Kraft des Erzes, Leib des Erzes, Wand aus Erz

**Elementar (Feuer)**
Caldofrigo, Ignifaxius, Ignifugo, Ignimorpho, Ignisphaero, Wand aus Flammen

**Elementar (Humus)**
Fesselranken, Haselbusch, Humofaxius, Humosphaero, Kraft des Humus, Leib der Erde, Sumpfstrudel, Sumus Elixiere, Wand aus Dornen, Weisheit der Bäume, Wipfellauf

**Elementar (Luft)**
Aeolitus, Orcanofaxius, Orcanosphaero, Leib des Windes, Nebelwand, Orkanwand, Stimmen des Windes, Wettermeisterschaft, Windhose

**Elementar (Wasser)**
Aquafaxius, Aquasphaero, *Leib der Wogen (Elf),* Nebelwand, Wasserwand, Wellenlauf

**Form**
Balsam, Haselbusch, Klarum Purum, Leib der Erde, *Leib der Wogen (Elf),* Leib des Eises, Leib des Erzes, Leib des Windes, Stimmen des Windes, Tiere Besprechen, Verwandlung Beenden, Wasseratem, Weisheit der Bäume

**Geisterwesen**
Geisterbann, Geisterruf, Pentagramma

**Heilung**
Balsam, Hexenspeichel, Klarum Purum, Kraft des Humus, Tiere Besprechen

**Hellsicht**
Adlerauge, *Analys (Mag),* Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blick in die Vergangenheit, Exposami, Hellsicht Trüben, Odem, Sensibar, Tiergedanken

**Herbeirufung**
Dschinnenruf, Elementarer Diener, Geisterruf, Meister der Elemente, Meister Minderer Geister

**Herrschaft**
Beherrschung Brechen, Große Gier, Halluzination, Herr über das Tierreich, Zauberzwang, Zwang zur Wahrheit [Respondami], Zwingtanz

**Kraft**
*Gardianum (Mag),* Magischer Raub, Odem, Unitatio, Zauberklinge

**Limbus**
Körperlose Reise

**Metamagie**
*Analys (Mag),* Arcanovi, *Gardianum (Mag),* Infinitum

**Objekt**
Abvenenum, Arcanovi, Caldofrigo, Ignimorpho, Kraft des Erzes, Transformatio, Zauberklinge

**Telekinese**
[Element]Sphaero

**Schaden**
[Element]Faxius, [Element]Sphaero, Zauberzwang, Zorn der Elemente

**Temporal**
Blick in die Vergangenheit, Infinitum

**Umwelt**
Aeolitus, Caldofrigo, Dunkelheit, Fesselranken, Flim Flam, Ignifugo, Nebelwand, Silentium, Spurlos, Stillstand, Sumpfstrudel, Veränderung Aufheben, Wettermeisterschaft, Windhose

**Verständigung**
Hilfreiche Tatze, Körperlose Reise, Magischer Raub, Objectovoco, Seelenwanderung, Tiergedanken, Unitatio, Verständigung Stören

## Rituale der Geoden

**Ring des Lebens**
Geodischer Wasserbann, Herr der Flammen, Kräfte der Natur, Launen des Windes, Macht des Lebens, Macht über den Regen, Magnetismus, Seelenfeuer, Weg durch Sumus Leib, Weihe der Schlange, Wirbelnder Luftschild

**Dolchzauber** (Herren der Erde)
Ernte des Dolches, Gespür des Dolches, Lebenskraft des Dolches, Licht des Dolches, Schneide des Dolches, Schutz des Dolches, Weg des Dolches, Weihe des Dolches, Weisung des Dolches

**Sonstige Rituale**
Apport, Bannschwert, Druidenrache, Gestalt aus Rauch (Herren der Erde), Trank des Ungehinderten Weges (Diener Sumus), Vertrautenbindung (Diener Sumus)

**Vertrautenzauber**
Dinge Aufspüren, Erster unter Gleichen, Geoden Finden, Krötengift (Kröte), Krötenschlag (Kröte), Schlaf Rauben, Stimmungssinn, Tarnung (Kröte, Schlange), Tiersinne, Ungesehener Beobachter, Wachsame Augen (Machtvolle Vertraute), Zwiegespräch

# Geodensprüche nach Verbreitung

| V | Zauber |
|---|---|
| 7 | Eins mit der Natur, Große Verwirrung |
| 6 | Beherrschung Brechen, Böser Blick, Einfluss Bannen, Elementarer Diener, Hellsicht Trüben, Herr über das Tierreich, Odem, Sanftmut, Zwingtanz |
| 5 | Abvenenum, Ängste Lindern, Attributo, Balsam, Blick aufs Wesen, Eigenschaft Wiederherstellen, Flim Flam, Hexenspeichel, Kraft des Erzes, Manifesto, Meister Minderer Geister, Plumbumbarum, Psychostabilis, Respondami (Als Zwang zur Wahrheit), Sensibar, Sumus Elixiere, Tiergedanken, Veränderung Aufheben, Zorn der Elemente |
| 4 | Aeolitus, Blitz, Dunkelheit, Exposami, Geisterbann, Halluzination, Kraft des Humus, Magischer Raub (Meist Herren der Erde), Meister der Elemente, Orkanwand, Silentium, Unitatio, Verständigung Stören, Verwandlung Beenden, Wand aus Dornen, Wand aus Erz, Wand aus Flammen, Wasserwand, Weisheit der Bäume, Wettermeisterschaft, Windhose, Zunge Lähmen |
| 3 | Adlerauge, Blick in die Gedanken, Blick in die Vergangenheit, Caldofrigo, Dschinnenruf (Erz-, Brillantzwerge), Fesselranken, Geisterruf, Große Gier, Haselbusch, Hilfreiche Tatze, Klarum Purum, Nebelwand, Objectovoco, Somnigravis, Spurlos, Stimmen des Windes, Sumpfstrudel, Zauberzwang |
| 2 | *Analys (Mag),* Aquafaxius, Arcanovi, Archofaxius, Band und Fessel, *Beschwörung Vereiteln (Mag),* Elementarbann, Frigofaxius, *Gardianum (Mag),* Humofaxius, Ignifaxius, Ignisphaero, Körperlose Reise, Leib des Eises, Leib der Erde, Leib des Erzes, Leib des Windes, Orcanofaxius, Pentagramma, Seelenwanderung, Stillstand (Geoden des Eises), Tiere Besprechen, Wasseratem, Wellenlauf, Wipfellauf, Zauberklinge |
| 1 | Aquasphaero, Archosphaero, Frigosphaero, Gletscherwand, Humosphaero, Ignifugo, Ignimorpho, Infinitum, *Leib der Wogen (Elf),* Orcanosphaero, Transformatio |

# Gildenmagier

## Gildenmagische Repräsentation

- Konzentration, Sicht, Geste, Formel.
- Alle Zuschläge für Spontane Modifikationen können halbiert werden (erst aufsummieren, dann das Gesamtergebnis halbieren), Zuschläge für explizit aufgeführte Varianten werden nicht halbiert.
- Die Boni aus *verlängerter Zauberdauer* sind um einen zusätzlichen Punkt erhöht.
- Zauber können schriftlich fixiert werden.
- Zauber in borbaradianischer oder scharlatanischer Repräsentation können um nur eine Spalte teurer erlernt und gesteigert werden.

## Gildenmagierzauber nach Merkmalen

**Antimagie**
Beherrschung Brechen, Beschwörung Vereiteln, Bewegung Stören, Dämonenbann, Destructibo, Eigenschaften Wiederherstellen, Einfluss Bannen, Elementarbann, Gardianum, Geisterbann, Heilkraft Bannen, Hellsicht Trüben, Herbeirufung Vereiteln, Illusion Auflösen, Invercano, Limbus Versiegeln, Metamagie Neutralisieren, Objekt Entzaubern, Pentagramma, Protectionis, Psychostabilis, Schadenszauber Bannen, Veränderung Aufheben, Verständigung Stören, Verwandlung Beenden

**Beschwörung**
Beschwörung Vereiteln, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Nuntiovolo, Pandaemonium, Pentagramma, Stein Wandle, Tlalucs Odem, Totes Handle

**Dämonisch Allgemein**
Dämonenbann, Ecliptifactus, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Pandaemonium, Pentagramma, Stein Wandle, Tlalucs Odem, Umbraporta

**Dämonisch (Amazeroth)**
*Iribaars Hand (Bor), Panik (Bor)*

**Dämonisch (Asfaloth)**
Chimaeroform

**Dämonisch (Lolgramoth)**
Nuntiovolo

**Dämonisch (Mishkara)**
*Fluch der Pestilenz (Dru),* Krabbelnder Schrecken

**Dämonisch (Thargunitoth)**
Skelettarius, Totes Handle

**Eigenschaften**
Adlerauge, Armatrutz, Attributo, Aurarcania Deleatur [Schleier], Axxeleratus, Corpofesso, Corpofrigo, Eigenschaften Wiederherstellen, Eigne Ängste, *Eins mit der Natur (Dru), Falkenauge (Elf),* Firnlauf, *Haselbusch (Elf),* Karnifilo, Memorans, *Movimento (Elf),* Psychostabilis, Schwarz und Rot, Seelenwanderung, Sensattacco, *Wellenlauf (Dru)*

**Einfluss**
Ängste Lindern, Band und Fessel, Bannbaladin, Blitz, Böser Blick (Mag, *Dru),* Eigne Ängste, Einfluss Bannen, Harmlose Gestalt, *Hexenknoten (Hex),* Höllenpein, Horriphobus, Ignorantia, *Iribaars Hand (Bor),* Karnifilo, *Levthans Feuer (Hex), Panik (Bor),* Plumbumbarum, Schwarzer Schrecken, Somnigravis, Widerwille

**Elementar Allgemein**
Dschinnenruf, *Eins mit der Natur (Dru),* Elementarbann, Elementarer Diener, Manifesto, Meister der Elemente

**Elementar (Eis)**
Caldofrigo, Corpofrigo, Firnlauf, Frigifaxius, Frigisphaero, Glacoflumen, Gletscherwand, Metamorpho Gletscherform (Mag, *Elf),* Warmes Gefriere

**Elementar (Erz)**
Adamantium, Archofaxius, Archosphaero, Armatrutz, Fortifex, Granit und Marmor, *Kraft des Erzes (Dru),* Metamorpho Felsenform, Paralysis, Pfeil des Erzes, Staub Wandle, Wand aus Erz, Weiches Erstarre, Zagibu (Mag, *Sch)*

**Elementar (Feuer)**
Brenne, Caldofrigo, Custodosigil, Ignifaxius, Ignifugo, *Ignimorpho (Elf),* Igniplano, Ignisphaero, Leib des Feuers, Pfeil des Feuers, Wand aus Flammen

**Elementar (Humus)**
Fesselranken, Humofaxius, Humosphaero, *Haselbusch (Elf), Kraft des Humus (Dru),* Sumpfstrudel, *Sumus Elixiere (Dru),* Wand aus Dornen, *Weisheit der Bäume (Dru)*

**Elementar (Luft)**
Aeolitus, Aerofugo, Aerogelo, Aeropulvis, *Leib des Windes (Elf),* Nebelwand, Orcanofaxius, Orcanosphaero, Orkanwand, Pfeil der Luft, Sapefacta, Solidirid (Mag, *Elf), Stimmen des Windes (Dru),* Wettermeisterschaft, Windgeflüster, Windhose, Windstille

**Elementar (Wasser)**
Aquafaxius, Aquaqueris, Aquasphaero, Hartes Schmelze, Mahlstrom (Mag, *Dru),* Nebelwand, Sapefacta, Wasserwand, *Wellenlauf (Dru)*

**Form**
Adlerschwinge, Balsam, *Bärenruhe (Elf),* Chimaeroform, Ecliptifactus, Entfesselung des Getiers, Gefäss der Jahre, Granit und Marmor, *Haselbusch (Elf),* Immortalis, Klarum Purum, Last des Alters, Leib aus Tausend Fliegen, Leib des Feuers, *Leib des Windes (Elf),* Paralysis, Pectetondo, Salander, *Serpentialis (Ach), Stimmen des Windes (Dru),* Transmutare, Verwandlung Beenden, Visibili, Wasseratem, *Weisheit der Bäume (Dru)*

**Geisterwesen**
Geisterbann, Geisterruf, Nekropathia, Pentagramma

**Heilung**
Balsam, Heilkraft Bannen, *Hexenspeichel (Hex),* Klarum Purum, *Kraft des Humus (Dru), Leidensbund (Ach),* Lunge des Leviatan, Ruhe Körper

**Hellsicht**
Adlerauge, Analys, Blick aufs Wesen, *Blick durch Fremde Augen (Dru),* Blick in die Gedanken, *Blick in die Vergangenheit (Dru),* Exposami, Foramen, Gefunden, Hellsicht Trüben, Memorans, Oculus, Odem, Penetrizzel, Sensattacco, Sensibar, Tiergedanken, Xenographus

**Herbeirufung**
Arachnea, *Chronoklassis (Ach),* Dschinnenruf, Elementarer Diener, Geisterruf, Herbeirufung Vereiteln, Krabbelnder Schrecken, Meister der Elemente, Reptilea

**Herrschaft**
Beherrschung Brechen, Erinnerung, *Halluzination (Dru),* Herr über das Tierreich, Imperavi, Memorabia, Respondami, Zauberzwang

**Illusion**
Aureolus, Auris Nasus, *Blendwerk (Sch), Chamaelioni (Elf),* Delicioso, Duplicatus, Favilludo, Harmlose Gestalt, *Hexenknoten (Hex),* Ignorantia, Illusion Auflösen, Impersona, Menetekel, Projektimago, Reflectimago, *Schelmenmaske (Sch),* Sinesigil, Vocolimbo, Vogelzwitschern, Weihrauchwolke, Widerwille

**Kraft**
Auge des Limbus, Destructibo, Fulminictus, Gardianum, Invercano, Magischer Raub, Oculus, Odem, Protectionis, Unitatio, Zauberklinge

**Limbus**
Auge des Limbus, Körperlose Reise, Limbus Versiegeln, Oculus, Planastrale, Transversalis, Umbraporta

**Metamagie**
Analys, Applicatus, Arcanovi, Aurarcania Deleatur [Schleier], Custodosigil, Destructibo, Gardianum, Infinitum, Invercano, Metamagie Neutralisieren, Oculus, Protectionis, Reversalis

**Objekt**
Abvenenum, Accuratum, Adamantium, Applicatus, Arcanovi, Brenne, Caldofrigo, Claudibus, Cryptographo, Custodosigil, Desintegratus, Eisenrost, Hartes Schmelze, *Ignimorpho (Elf), Kraft des Erzes (Dru),* Metamorpho Felsenform, Metamorpho Gletscherform (Mag, *Elf*), Objecto, Objectofixo, Objekt Entzaubern, Pfeil des Erzes, Pfeil des Feuers, Pfeil der Luft, Transformatio, Unberührt von Satinav, Zagibu (Mag, *Sch),* Zauberklinge

**Telekinese**
Aeropulvis, Animatio, Bewegung Stören, [Element]Sphaero, Foramen, Klickeradomms, Motoricus, Sapefacta

**Schaden**
Aquaqueris, Desintegratus, [Element]Faxius, [Element]Sphaero, Fulminictus, Igniplano, *Iribaars Hand (Bor),* Kulminatio, Schadenszauber Bannen, Schwarz und Rot, Tlalucs Odem, Zauberzwang

**Umwelt**
Aeolitus, Aerofugo, Aerogelo, Caldofrigo, Dunkelheit, Fesselranken, Flim Flam, Fortifex, Glacoflumen, Ignifugo, Igniplano, Mahlstrom (Mag, *Dru),* Nebelwand, Nihilogravo, Silentium, Solidirid (Mag, *Elf),* Sumpfstrudel, Veränderung Aufheben, Weiches Erstarre, Wettermeisterschaft, Windhose, Windstille

**Temporal**
*Blick in die Vergangenheit (Dru), Chronoklassis (Ach),* Chrononautos, Eisenrost, Gefäss der Jahre, Immortalis, Infinitum, Last des Alters, Objectofixo, Tempus Stasis, Unberührt von Satinav

**Verständigung**
*Blick durch Fremde Augen (Dru),* Cryptographo, Gedankenbilder, Körperlose Reise, *Leidensbund (Ach), Levthans Feuer (Hex),* Magischer Raub, Nekropathia, Objectovoco, Projektimago, Seelenwanderung, Tiergedanken, Traumgestalt, Unitatio, Verständigung Stören, Windgeflüster

## Rituale der Gildenmagier

**Stabzauber**
Bindung des Stabes, Doppeltes Maß, Ewige Flamme, Flammenschwert, Hammer des Magus, Kraftfokus, Merkmalsfokus, Modifikationsfokus, Schuppenhaut, Seil des Adepten, Zauberspeicher

**Kristallkugel**
Bindung der Kugel, Bildergalerie, Bilderspiel, Brennglas und Prisma, Kugel des Hellsehers, Orbitarium, Schutz gegen Untote, Wachendes Auge, Warnendes Leuchten

**Schale der Alchimie**
Allegorische Analyse, Chymnische Hochzeit, Feuer und Eis, Mandricons Bindung, Transmutation der Elemente, Weihe der Schale

**Zauberzeichen**
Auge der Ewigen Wacht / des Basilisken / des Mondes, Bann- und Schutzkreis gegen Chimären / (Element) / Elementare / Geisterwesen / Niedere Dämonen / Gehörnte Dämonen, Fallensiegel, Fanal der Herrschaft, Gezücht des Meisters, Glyphe der Elementaren Attraktion / der Elementaren Bannung / der Elementaren Reinheit / der Elementaren Wandlung / des Elementaren Willens / des Verfluchten Goldes, Hermetisches Siegel, Hypnotisches Zeichen, Leuchtendes Zeichen, Markierung des Todes, Schutzkreis gegen Reptilien / Traumgänger / Ungeziefer / Untote, Siegel der Seelenruhe / Stille / Zweiten Haut, Sigille des Unsichtbaren Trägers / des Unsichtbaren Weges, Singendes Zeichen, Ungesehenes Zeichen, Verderben des Magiers, Wunschglyphe, Zähne des Feuers, Zeichen der Zauberschmiede / des Handwerks / des Stillstands / des Versperrten Blicks / gegen Magie, Zusatzzeichen Elementarquellenspeisung / Kraftquellenspeisung / Magiewiderstand / Potenzierung / Satinavs Siegel / Schutzsiegel / Tarnung / Verkleinerung / Zielbeschränkung

**Zauberrunen**
Alfenbannrune, Bärenrune, Blutrune, Drachenrune, Entgifterrune, Felsenrune, Finsterrune, Friedensrune, Furchtrune, Nebelrune, Orkanstimmenrune, Ottarune, Pfeilrune, Rauschrune, Salzwasserrune, Schicksalsrune, Waberlohenrune, Windruna, Wogensturmrune

**Sonstige Rituale**
Apport, Bannschwert, Druidenrache

## Gildenmagierzauber nach Verbreitung

| V | Zauber |
|---|---|
| 7 | Balsam, Flim Flam, Odem, Paralysis, Plumbumbarum, Respondami |
| 6 | Abvenenum, Analys, Armatrutz, Bannbaladin, Beherrschung Brechen, Blitz, Claudibus, Cryptographo, Custodosigil, Duplicatus, Eisenrost, Foramen, Gardianum, Horriphobus, Klarum Purum, Motoricus, Psychostabilis, Sensibar, Unitatio |
| 5 | Adamantium, Aeolitus, Attributo, Auris Nasus, Bewegung Stören, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Eigenschaften Wiederherstellen, Favilludo, Fulminictus, Geisterbann, Hellsicht Trüben, Ignifaxius, Illusion Auflösen, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Manifesto, Menetekel, Objectovoco, Objekt Entzaubern, Pectetondo, Penetrizzel, Pentagramma, Reflectimago, Salander, Sapefacta, Silentium, Somnigravis, Veränderung Aufheben, Verständigung Stören, Verwandlung Beenden, Visibili, Vocolimbo, Vogelzwitschern, Weihrauchwolke |

**4** Accuratum, Ängste Lindern, Arcanovi, Aurarcania Deleatur (Schleier), Aureolus, Caldofrigo, Corpofesso, Corpofrigo, Delicioso, Dschinnenruf, Dunkelheit, Einfluss Bannen, Elementarer Diener, Fortifex, Imperavi, Impersona, Karnifilo, Memorans, Objectofixo, Ruhe Körper, Skelettarius, Unberührt von Satinav, Wand aus Flammen

**3** Adlerauge, Adlerschwinge, Animatio, Applicatus, Axxeleratus, Band und Fessel, *Bärenruhe (Elf),* Beschwörung Vereiteln, *Blendwerk (Sch),* Brenne, *Chamaelioni (Elf),* Desintegratus, Destructibo, Ecliptifactus, Exposami, Gedankenbilder, Gefunden, Geisterruf, Gletscherwand, Harmlose Gestalt, Hartes Schmelze, Herbeirufung Vereiteln, Höllenpein, Ignisphaero, Ignorantia, Invercano, Klickeradomms, Magischer Raub, Meister der Elemente, Memorabia, *Movimento (Elf),* Nekropathia, Nihilogravo, Nuntiovolo, Objecto, Oculus, Orkanwand, Pfeil der Luft, Reversalis, Schadenszauber Bannen, Schwarz und Rot, Schwarzer Schrecken, Sensattacco, Tiergedanken, Tlalucs Odem, Transversalis, Wand aus Dornen, Wand aus Erz, Wasserwand, Warmes Gefriere, Weiches Erstarre, Widerwille, Zauberklinge

**2** Aeropulvis, Aerofugo, Aerogelo, Aquafaxius, Aquasphaero, Arachnea, Archofaxius, Archosphaero, Auge des Limbus, *Blick durch Fremde Augen (Dru), Blick in die Vergangenheit (Dru),* Böser Blick (Mag, *Dru*), Chimaeroform, Dämonenbann, Eigne Ängste, *Eins mit der Natur (Dru),* Elementarbann, *Falkenauge (Elf),* Firnlauf, *Fluch der Pestilenz (Dru),* Frigifaxius, Frigisphaero, Granit und Marmor, *Halluzination (Dru), Haselbusch (Elf),* Heilkraft Bannen, Herr über das Tierreich, *Hexenknoten (Hex), Hexenspeichel (Hex),* Humofaxius, Humosphaero, Ignifugo, Körperlose Reise, Krabbelnder Schrecken, *Kraft des Erzes (Dru), Kraft des Humus (Dru),* Kulminatio, Leib des Feuers, *Leib des Windes (Elf), Leidensbund (Ach), Levthans Feuer (Hex),* Limbus Versiegeln, Lunge des Leviatan, Mahlstrom (Mag, *Dru*), Metamagie Neutralisieren, Metamorpho Felsenform, Metamorpho Gletscherform (Mag, *Elf*), Nebelwand, Orcanofaxius, Orcanosphaero, Pandaemonium, Pfeil des Erzes, Pfeil des Feuers, Projektimago, Protectionis, Reptilea, *Schelmenmaske (Sch), Serpentialis (Ach),* Sinesigil, Solidirid (Mag, *Elf*), Staub Wandle, Stein Wandle, *Stimmen des Windes (Dru),* Sumpfstrudel, *Sumus Elixiere (Dru),* Tempus Stasis, Totes Handle, Transmutare, Traumgestalt, Umbraporta[1], Wasseratem, *Weisheit der Bäume (Dru), Wellenlauf (Dru),* Wettermeisterschaft, Windhose, Windstille, Xenographus, Zagibu (Mag, *Sch)*

**1** Aquaqueris, *Chronoklassis (Ach),* Chrononautos, Entfesselung des Getiers[2], Fesselranken, Gefäß der Jahre, Glacoflumen, *Ignimorpho (Elf),* Igniplano, Immortalis, Infinitum, *Iribaars Hand (Bor),* Last des Alters, Leib aus Tausend Fliegen[2], *Panik (Bor),* Planastrale, Seelenwanderung, Transformatio, Windgeflüster, Zauberzwang

[1] Download über ECLIPTIFACTUS/UMBRAPORTA nach SoG als neue Verbr. festgelegt, ansonsten auch alte Verbr. des ECLIPTIFACTUS aus dem Liber mit Mag 3/Bor 2 möglich oder die meiner Meinung nach unsinnigste Möglichkeit der Parallelität beider Versionen

[2] V 1 festgelegt

©2011 Ulisses Spiele GmbH

# Hexen

## Hexische (satuarische) Repräsentation

- **Kontakt mit Erdboden**; Konzentration (Fokussierung von Gefühlen), Sicht, Geste.
- Bei Misslingen eines Zaubers muss der Zaubernde nur ein Drittel der geplanten AsP aufwenden.
- Zaubern unter dem Einfluss starker Gefühle (Hass, KARNIFILO etc.) erhöht die Wirkung um bis zu 3 ZfP*, analog sinkt die Wirkung unter dem Einfluss gefühlsdämpfender Grundstimmungen (Melancholie), Drogen (Ilmenblatt) oder Zauber (EISESKÄLTE) um bis zu 3 ZfP*, je nach Meisterentscheid.
- Es ist möglich, sich binnen einer zusätzlichen Aktion *in Stimmung zu bringen* und einen Punkt *Erschöpfung* auf sich zu nehmen, um dafür 1 ZfP* zu erhalten (maximal 3, pro zusätzlichem ZfP* ist ein Punkt Erschöpfung und eine Zusatzaktion erforderlich); es muss vor dem Spruch angesagt werden und ist auf jeden Fall auffällig (lautes Lachen oder Stöhnen, Wutgebrüll etc.). Es ist explizit keine Probenerleichterung.
- Zauber können (selten) schriftlich in sogenannten Zauberrezepten niedergelegt werden.

## Hexensprüche nach Merkmalen

**Antimagie**
Beherrschung Brechen, Beschwörung Vereiteln, Bewegung Stören, Eigenschaft Wiederherstellen, Einfluss Bannen, Geisterbann, *Heilkraft Bannen (Mag),* Hellsicht Trüben, Herbeirufung Vereiteln, Illusion Auflösen, Objekt Entzaubern, Pentagramma, Psychostabilis, Verständigung Stören, Verwandlung Beenden

**Beschwörung**
Beschwörung Vereiteln, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Nuntiovolo, Pandaemonium, Pentagramma, Tlalucs Odem

**Dämonisch Allgemein**
Ecliptifactus, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Pandaemonium, Pentagramma, Tlalucs Odem

**Dämonisch (Asfaloth)**
Chimaeroform

**Dämonisch (Lolgramoth)**
Nuntiovolo

**Dämonisch (Mishkara)**
Fluch der Pestilenz, Krabbelnder Schrecken

**Eigenschaften**
Adlerauge, Armatrutz, Attributo, *Corpofesso (Mag),* Eigenschaft Wiederherstellen, *Eins mit der Natur (Geo), Haselbusch (Elf),* Hexenkrallen, Katzenaugen, Krötensprung, *Movimento (Elf),* Psychostabilis, Satuarias Herrlichkeit, Schleier, *Schwarz und Rot (Mag),* Seelenwanderung, Spinnenlauf, Zunge Lähmen

**Einfluss**
Ängste Lindern, Band und Fessel, Bannbaladin, Blitz, *Böser Blick (Dru),* Einfluss Bannen, Große Gier, Harmlose Gestalt, Hexenknoten, *Horriphobus (Dru),* Krähenruf, Levthans Feuer, Plumbumbarum, Sanftmut, Somnigravis, Vipernblick

**Elementar Allgemein**
*Eins mit der Natur (Geo),* Manifesto

**Elementar (Erz)**
Armatrutz

**Elementar (Feuer)**
Feuerbann/Leib des Feuers

**Elementar (Humus)**
Fesselranken, *Haselbusch (Elf),* Kraft des Humus, Sumus Elixiere, *Weisheit der Bäume (Geo)*

**Elementar (Luft)**
Aeropulvis, *Nebelwand (Elf),* Radau, *Sapefacta (Mag), Stimmen des Windes (Geo),* Wettermeisterschaft

**Elementar (Wasser)**
*Nebelwand (Elf), Sapefacta (Mag)*

**Form**
*Adlerschwinge (Elf),* Balsam, Chimaeroform, Ecliptifactus, Feuerbann/Leib des Feuers, *Haselbusch (Elf),* Hexenkrallen, Klarum Purum, *Pectetondo (Mag),* Salander, Serpentialis, *Stimmen des Windes (Geo),* Tiere Besprechen, Verwandlung Beenden, *Weisheit der Bäume (Geo)*

**Geisterwesen**
Geisterbann, Geisterruf, *Nekropathia (Mag),* Pentagramma

**Heilung**
Balsam, *Heilkraft Bannen (Mag),* Hexenspeichel, Klarum Purum, Kraft des Humus, Leidensbund, *Lunge des Leviatan (Ach),* Ruhe Körper, Tiere Besprechen

**Hellsicht**
Adlerauge, *Analys (Mag),* Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Exposami, Gefunden, Hellsicht Trüben, *Koboldovision (Sch),* Madas Spiegel, Odem, Pestilenz, Seelentier, Sensibar, Tiergedanken

**Herbeirufung**
Arachnea, Geisterruf, Herbeirufung Vereiteln, Krabbelnder Schrecken, Krähenruf, Zauberwesen

**Herrschaft**
Beherrschung Brechen, Große Gier, *Halluzination (Dru),* Herr über das Tierreich, Memorabia, Respondami, Zauberzwang

**Illusion**
*Chamaelioni (Elf),* Harmlose Gestalt, Hexenknoten, Illusion Auflösen, Satuarias Herrlichkeit, *Unsichtbarer Jäger (Elf)*

**Kraft**
*Fulminictus (Mag),* Magischer Raub, Odem, Unitatio, Zauberklinge

**Limbus**
*Koboldovision (Sch),* Körperlose Reise, Krähenruf

**Metamagie**
*Analys (Mag),* Arcanovi, *Reversalis (Mag),* Schleier

**Objekt**
Abvenenum, Accuratum, Arcanovi, Claudibus, *Cryptographo (Mag),* Objekt Entzaubern, Zauberklinge

**Schaden**
*Fulminictus (Mag),* Hexengalle, *Schwarz und Rot (Mag),* Tlalucs Odem, Zauberzwang

**Telekinese**
Aeropulvis, Bewegung Stören, Hexenholz, Klickeradomms, Motoricus, Radau, *Sapefacta (Mag)*

**Umwelt**
Dunkelheit, Fesselranken, Flim Flam, *Nebelwand (Elf),* Silentium, Spurlos, Wettermeisterschaft

**Verständigung**
*Cryptographo (Mag),* Hexenblick, Körperlose Reise, Leidensbund, Levthans Feuer, Madas Spiegel, Magischer Raub, *Nekropathia (Mag),* Objectovoco, Seelenwanderung, Tiergedanken, Traumgestalt, Unitatio, Verständigung Stören, Zauberwesen

## Rituale der Hexen

**Hexenflüche**
Ängste Mehren, Beiß auf Granit!, Beute!, Hagelschlag, Hexenschuss, Kornfäule, Krötenkuss, Mit Blindheit Schlagen, Pech an den Hals Wünschen, Pestilenz, Schlaf Rauben, Todesfluch, Unfruchtbarkeit, Viehverstümmelung, Warzen Sprießen, Zunge Lähmen

**Hexenkessel**
Allegorische Analyse, Chymische Hochzeit, Feuer und Eis, Mandricons Bindung, Transmutation der Elemente, Weihe des Kessels

**Sonstige Rituale**
Apport, Bannschwert, Druidenrache, Hexenbesen, Vertrautenbindung

**Zauberrunen**
Bärenrune, Entgifterrune, Felsenrune, Friedensrune, Lebensrune, Rauschrune, Waberlohenrune, Zukunftsrune

**Vertrautenzauber**
Dinge Aufspüren, Erster unter Gleichen, Hexe Finden, Krötengift (Kröte), Krötenschlag (Kröte), Schlaf Rauben, Stimmungssinn, Tarnung (Kröte, Schlange, Spinne), Tiersinne, Ungesehener Beobachter, Wachsame Augen (Machtvolle Vertraute), Zwiegespräch

©2011 Ulisses Spiele GmbH

# Hexensprüche nach Verbreitung

| V | Zauber |
|---|---|
| 7 | Ängste Lindern, Große Gier, Harmlose Gestalt, Hexenblick, Hexenholz, Hexenknoten, Hexenspeichel |
| 6 | Abvenenum, Eigenschaft Wiederherstellen, Einfluss Bannen, Flim Flam, Krähenruf, Radau, Sanftmut, Schleier, Tiere Besprechen, Unitatio |
| 5 | Attributo, Beherrschung Brechen, Blitz, Claudibus, Odem, Pestilenz, Plumbumbarum, Psychostabilis, Satuarias Herrlichkeit, Sensibar, Traumgestalt, Verwandlung Beenden, Zauberzwang |
| 4 | Band und Fessel, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Feuerbann, Geisterbann, Hellsicht Trüben, Invocatio Minor, Katzenaugen, Krötensprung, Leib des Feuers (Affen-, Schlangenhexen), Levthans Feuer, Motoricus, Respondami, Spinnenlauf, Tiergedanken |
| 3 | Adlerauge, Armatrutz, Balsam, Bannbaladin, Bewegung Stören, *Chamaelioni (Elf),* Dunkelheit, Exposami, Gefunden, Geisterruf, Herr über das Tierreich, Hexengalle (Spinnenhexen), Hexenkrallen (Katzen-, Raben-, Eulenhexen), Illusion Auflösen, Invocatio Maior, Klarum Purum, Klickeradomms, Krabbelnder Schrecken, Kraft des Humus, Madas Spiegel, Manifesto, *Movimento (Elf),* Nuntiovolo, Objekt Entzaubern, Pandaemonium, *Pectetondo (Mag),* Pentagramma, Ruhe Körper, Salander, Seelentier, Somnigravis, Sumus Elixiere, Verständigung Stören, Vipernblick (Schlangen-, Krötenhexen), Zauberwesen, Zunge Lähmen |
| 2 | Accuratum, *Adlerschwinge (Elf), Analys (Mag),* Arcanovi, Beschwörung Vereiteln, *Böser Blick (Dru), Corpofesso (Mag), Cryptographo (Mag), Eins mit der Natur (Geo),* Fesselranken, Fluch der Pestilenz, *Fulminictus (Mag), Halluzination (Dru), Haselbusch (Elf), Heilkraft Bannen (Mag),* Herbeirufung Vereiteln, *Horriphobus (Dru),* Körperlose Reise, Leidensbund, *Lunge des Leviatan (Ach, Schlangenhexen),* Magischer Raub, Memorabia, *Nebelwand (Elf), Nekropathia (Mag),* Objectovoco, *Reversalis (Mag, Meist Schlangenhexen), Sapefacta (Mag), Schwarz und Rot (Mag),* Seelenwanderung, Serpentialis (Schlangenhexen), Silentium, Spurlos, Tlalucs Odem, Wettermeisterschaft, Zauberklinge |
| 1 | Aeropulvis, Arachnea, Chimaeroform, Ecliptifactus [1], *Koboldovision (Sch), Stimmen des Windes (Geo), Unsichtbarer Jäger (Elf), Weisheit der Bäume (Geo)* |

[1] Download über ECLIPTIFACTUS/UMBRAPORTA nach SoG als neue Verbr. festgelegt, ansonsten auch alte Verbr. des ECLIPTIFACTUS aus dem Liber mit Mag 3/Bor 2 möglich oder die meiner Meinung nach unsinnigste Möglichkeit der Parallelität beider Versionen

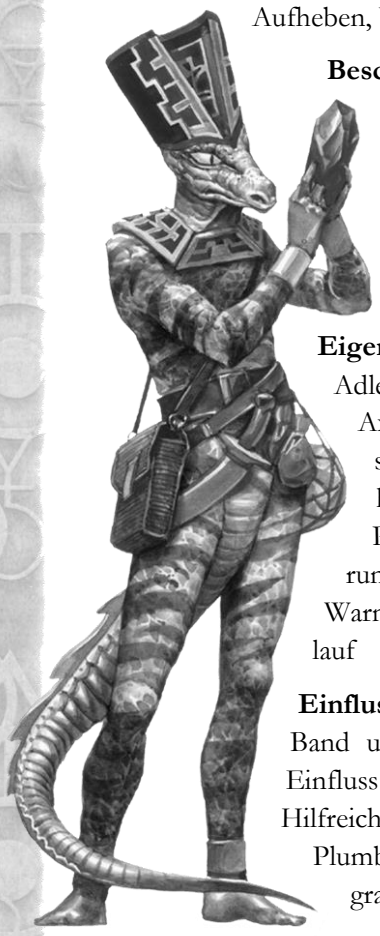
# Kristallomanten

## Kristallomantische Repräsentation

- **materielle Komponente**; Konzentration, Sicht, Geste.
- Die Zauberdauer steigt um eine Aktion pro Edelstein (in der Hand gehalten), um 3 Aktionen (bei präpariertem Schuppenbeutel) oder um 10 Aktionen (bei ungeordnetem Schuppenbeutel).
- Die Zuschläge für Spontane Modifikationen und Varianten sind ohne passend geschliffene Edelsteine verdoppelt.
- Durch die materielle Komponente (Kristall) kosten alle Zauber nur drei Viertel der angegebenen AsP (sowohl pauschale als auch von der Wirkungsdauer abhängige Kosten werden entsprechend verringert, betragen aber jeweils mindestens 1 AsP).
- Bei jeder Zauberprobe, in der zweimal KL geprüft wird, kann einer der beiden Würfe auf IN abgelegt werden und umgekehrt.
- Die Zauber können mit der SF *Thesiskristall* in Edelsteinen schriftlich fixiert werden.
- Kenner der kristallomantischen Repräsentation erhalten die Hälfte der TaP* aus einer *Gesteinskunde (Edelsteine)*-Probe als Bonus auf *Magiekunde*-Proben zur Analyse oder Synthese von Zauberstrukturen.

## Kristallomantenzauber nach Merkmalen

**Antimagie**
Beherrschung Brechen, Destructibo, Eigenschaft Wiederherstellen, Einfluss Bannen, Gardianum, Hellsicht Trüben, Objekt Entzaubern, Psychostabilis, Veränderung Aufheben, Verständigung Stören



**Beschwörung**
Invocatio Minor, Nuntiovolo

**Dämonisch Gesamt**
Invocatio Minor

**Dämonisch (Lolgramoth)**
Nuntiovolo

**Eigenschaften**
Adlerauge, Atemnot, Attributo, Axxeleratus, Corpofrigo, Eigenschaft Wiederherstellen, Eiseskälte, Karnifilo, Krötensprung, Psychostabilis, Seelenwanderung, Spinnenlauf, Standfest, Warmes Blut, Wellenlauf, Wipfellauf

**Einfluss**
Band und Fessel, Blitz, Böser Blick, Einfluss Bannen, Harmlose Gestalt, Hilfreiche Tatze, Höllenpein, Karnifilo, Plumbumbarum, Sanftmut, Somnigravis, Vipernblick

**Elementar Allgemein**
Elementarer Diener, Manifesto, Meister der Elemente, Zorn der Elemente

**Elementar (Eis)**
Caldofrigo, Corpofrigo, Frigifaxius, Frigisphaero, Leib des Eises, Stillstand

**Elementar (Erz)**
Adamantium, Archofaxius, Archosphaero, Fortifex, Kraft des Erzes, Weiches Erstarre

**Elementar (Feuer)**
Brenne, Caldofrigo, Custodosigil, Ignifaxius, Ignisphaero, Warmes Blut

**Elementar (Humus)**
Humofaxius, Humosphaero, Kraft des Humus, Leib der Erde, Pfeil des Humus, Wipfellauf

**Elementar (Luft)**
Aeolitus, Aerofugo, Leib des Windes, Nebelwand, Orcanofaxius, Orcanosphaero, Wettermeisterschaft

**Elementar (Wasser)**
Aquafaxius, Aquasphaero, Hartes Schmelze, Leib der Wogen, Nebelwand, Pfeil des Wassers, Wellenlauf

**Form**
Adlerschwinge, Balsam, Bärenruhe, Immortalis, Klarum Purum, Leib des Eises, Leib der Erde, Leib des Windes, Leib der Wogen, Salander, Serpentialis

©2011 Ulisses Spiele GmbH

**Herbeirufung**
Chronoklassis, Elementarer Diener, Meister der Elemente, Reptilea

**Heilung**
Balsam, Klarum Purum, Kraft des Humus, Leidensbund, Lunge des Leviatan, Ruhe Körper

**Hellsicht**
Adlerauge, Analys, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Exposami, Gefunden, Hellsicht Trüben, Koboldovision, Odem, Sensibar, Tiergedanken, Warmes Blut

**Herrschaft**
Beherrschung Brechen, Herr über das Tierreich, Memorabia, Zauberzwang

**Illusion**
Harmlose Gestalt, Projektimago

**Kraft**
Auge des Limbus, Destructibo, Gardianum, Magischer Raub, Odem, Unitatio, Zauberklinge

**Limbus**
Auge des Limbus, Koboldovision, Körperlose Reise

**Objekt**
Abvenenum, Adamantium, Applicatus, Arcanovi, Brenne, Caldofrigo, Cryptographo, Custodosigil, Eisenrost, Hartes Schmelze, Kraft des Erzes, Objecto, Objectofixo, Objekt Entzaubern, Pfeil des Humus, Pfeil des Wassers, Transformatio, Unberührt von Satinav, Zauberklinge

**Metamagie**
Analys, Applicatus, Arcanovi, Custodosigil, Destructibo, Gardianum, Infinitum, Reversalis

**Schaden**
[Element]Faxius, [Element]Sphaero, Hexengalle, Kulminatio, Zauberzwang, Zorn der Elemente

**Telekinese**
[Element]Sphaero, Motoricus

**Temporal**
Chronoklassis, Chrononautos, Eisenrost, Immortalis, Infinitum, Objectofixo, Tempus Stasis, Unberührt von Satinav

**Umwelt**
Aeolitus, Aerofugo, Caldofrigo, Dunkelheit, Flim Flam, Fortifex, Nebelwand, Stillstand, Veränderung Aufheben, Weiches Erstarre, Wettermeisterschaft

**Verständigung**
Cryptographo, Hilfreiche Tatze, Körperlose Reise, Leidensbund, Magischer Raub, Projektimago, Seelenwanderung, Tiergedanken, Unitatio, Verständigung Stören

## Rituale der Kristallomanten

**Kristalle**
Kristallbindung, Kristallformung, Kristallkraft Bündeln, Madakristall, Matrixkristall, Thesiskristall

**Schuppenbeutel**
Bindung des Schuppenbeutels, Ewige Wegzehrung, Suchende Finger

**Kristallkugel**
Bindung der Kugel, Bildergalerie, Bilderspiel, Brennglas und Prisma, Farben des Geistes, Fernbild, H'szints Auge, Kugel des Hellsehers, Orbitarium, Wachendes Auge, Warnendes Leuchten

**Schale der Alchemie**
Allegorische Analyse, Chymnische Hochzeit, Feuer und Eis, Mandricons Bindung, Transmutation der Elemente, Weihe der Schale

**Sonstige Rituale**
Apport, Bannschwert, Druidenrache

**Zauberzeichen**
Auge der Ewigen Wacht / des Basilisken / des Mondes, Bann- und Schutzkreis gegen Chimären / (Element) / Elementare / Geisterwesen, Fallensiegel, Fanal der Herrschaft, Fixierungszeichen, Gezücht des Meisters, Glyphe der Elementaren Attraktion / der Elementaren Bannung / der Elementaren Reinheit / der Elementaren Wandlung / des Elementaren Willens / des Verfluchten Goldes, Hermetisches Siegel, Hypnotisches Zeichen, Leuchtendes Zeichen, Schutzkreis gegen Ungeziefer, Siegel der Seelenruhe, Siegel der Stille / der Zweiten Haut / der Schatten, Sigille des Unsichtbaren Trägers, Singendes Zeichen, Ungesehenes Zeichen, Wimmelndes Zeichen, Wunschglyphe, Zähne des Feuers, Zeichen der Zauberschmiede / des Stillstands / gegen Magie, Zusatzzeichen Elementarquellenspeisung / Kraftquellenspeisung / Magiewiderstand / Potenzierung / Satinavs Siegel / Schutzsiegel / Verkleinerung

# Kristallomantenzauber nach Verbreitung

| V | Zauber |
|---|---|
| 7 | Flim Flam, Manifesto, Odem, Warmes Blut |
| 6 | Adamantium, Corpofrigo, Custodosigil, Unberührt von Satinav |
| 5 | Aeolitus, Axxeleratus, Balsam, Böser Blick, Eigenschaft Wiederherstellen, Einfluss Bannen, Eisenrost, Lunge des Leviatan, Objectofixo, Veränderung Aufheben, Verständigung Stören, Zorn der Elemente |
| 4 | Abvenenum, Arcanovi, Beherrschung Brechen, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz, Caldofrigo, Elementarer Diener, Exposami, Hartes Schmelze, Hellsicht Trüben, Invocatio Minor, Motoricus, Nebelwand, Objekt Entzaubern, Plumbumbarum, Reptilea, Ruhe Körper, Sensibar, Serpentialis, Tiergedanken, Unitatio |
| 3 | Adlerauge, Adlerschwinge, Analys, Applicatus, Atemnot, Attributo, Bärenruhe, Brenne, Dunkelheit, Eiseskälte, Fortifex, Gefunden, Harmlose Gestalt, Hexengalle, Hilfreiche Tatze, Höllenpein, Ignifaxius, Karnifilo, Klarum Purum, Kraft des Erzes, Krötensprung, Leib des Eises, Leib der Wogen, Leidensbund, Meister der Elemente, Pfeil des Humus, Pfeil des Wassers, Psychostabilis, Reversalis, Salander, Somnigravis, Spinnenlauf, Stillstand, Transformatio, Vipernblick, Weiches Erstarre, Wettermeisterschaft |
| 2 | Aerofugo, Aquafaxius, Aquasphaero, Archofaxius, Archosphaero, Band und Fessel, Chronoklassis, Chrononautos, Cryptographo, Destructibo, Frigifaxius, Frigisphaero, Gardianum, Herr über das Tierreich, Humofaxius, Humosphaero, Ignisphaero, Koboldovision, Körperlose Reise, Kraft des Humus, Leib der Erde, Leib des Windes, Magischer Raub, Memorabia, Nuntiovolo, Objecto, Orcanofaxius, Orcanosphaero, Projektimago, Sanftmut, Seelenwanderung, Standfest, Stillstand, Tempus Stasis, Wellenlauf, Wipfellauf |
| 1 | Auge des Limbus, Immortalis, Infinitum, Kulminatio, Zauberklinge, Zauberzwang |

# Scharlatane

## Scharlatanische Repräsentation

- Konzentration, Sicht, Geste, Formel.
- Alle Zauber mit dem Merkmal *Illusion* haben bei gleichen Kosten die doppelte Wirkungsdauer.
- Bei Illusionszaubern wird zudem jeder Zuschlag auf eine Modifikation oder Variante halbiert.
- Zauber mit den Merkmalen *Eigenschaften* und *Form* können nur auf sich selbst gewirkt werden.
- Optional: in dieser Repräsentation sind keine Zauber mit den Merkmalen *Beschwörung*, *Herbeirufung*, *Limbus*, *Temporal* möglich, ebenso wenig Zauber ohne eines der Merkmale *Einfluss*, *Herrschaft*, *Illusion* oder *Telekinese* bei gleichzeitiger Komplexität von D oder höher.
- Zauber können schriftlich fixiert werden.
- Zauber in gildenmagischer Repräsentation können um nur eine Spalte teurer erlernt und gesteigert werden, Schelmenzauber um nur zwei Spalten.

## Scharlatanzauber nach Merkmalen

**Antimagie**
Einfluss Bannen, Hellsicht Trüben, Illusion Auflösen, *Objekt Entzaubern (Mag),* Psychostabilis

**Eigenschaften**
Attributo, Psychostabilis

**Einfluss**
*Bannbaladin (Mag),* Blitz, Einfluss Bannen, Harmlose Gestalt, *Hexenknoten (Hex),* Horriphobus, Ignorantia, Plumbumbarum, Somnigravis, Widerwille

**Elementar Gesamt**
Manifesto

**Elementar (Feuer)**
*Custodisigil (Mag),* Ignifugo

**Elementar (Luft)**
Aeolitus, *Nebelwand (Mag),* Sapefacta

**Elementar (Wasser)**
*Nebelwand (Mag),* Sapefacta

**Form**
Pectetondo, Visibili

**Hellsicht**
Foramen, *Gefunden (Sch),* Hellsicht Trüben, *Madas Spiegel (Hex),* Odem, Penetrizzel, Sensibar

**Herrschaft**
*Halluzination (Geo)*

**Illusion**
Aureolus, Auris Nasus, *Blendwerk (Sch),* Delicioso, Duplicatus, Favilludo, Harmlose Gestalt, *Hexenknoten (Hex),* Ignorantia, Illusion Auflösen, Impersona, *Menetekel (Mag),* Projektimago, Reflectimago, *Schelmenmaske (Sch),* Seidenweich, Vocolimbo, Vogelzwitschern, Weihrauchwolke, Widerwille

**Kraft**
Odem

**Metamagie**
Applicatus, *Custodisigil (Mag)*

**Objekt**
Accuratum, Applicatus, Claudibus, *Cryptographo (Mag), Custodisigil (Mag), Objekt Entzaubern (Mag)*

**Telekinese**
Foramen, Klickeradomms, Motoricus, Sapefacta

**Umwelt**
Aeolitus, *Dunkelheit (Mag), Flim Flam (Mag),* Ignifugo, *Nebelwand (Mag),* Silentium

**Verständigung**
*Cryptographo (Mag), Madas Spiegel (Hex), Objectovoco (Mag),* Projektimago

# Rituale der Scharlatane

**Kristallkugel**
Bindung der Kugel, Bildergalerie, Bilderspiel, Brennglas und Prisma, Kugel des Hellsehers, Kugel des Illusionisten, Wachendes Auge, Warnendes Leuchten

**Sonstige Rituale**
Apport

# Scharlatanzauber nach Verbreitung

| V | Zauber |
|---|---|
| 7 | — |
| 6 | Aureolus, Duplicatus, Favilludo |
| 5 | Auris Nasus, Claudibus, Foramen, Pectetondo, Vocolimbo, Vogelzwitschern, Weihrauchwolke |
| 4 | Accuratum, Blitz, *Flim Flam (Mag),* Ignifugo, Illusion Auflösen, Motoricus, Odem, Reflectimago, Sapefacta, Sensibar, Silentium |
| 3 | Aeolitus, Applicatus, Attributo, *Bannbaladin (Mag), Blendwerk (Sch), Custodisigil (Mag),* Delicioso, *Dunkelheit (Mag),* Einfluss Bannen, *Gefunden (Sch),* Harmlose Gestalt, Hellsicht Trüben, Ignorantia, Impersona, Klickeradomms, Manifesto, *Menetekel (Mag),* Penetrizzel, Plumbumbarum, Psychostabilis, Somnigravis, Visibili, Widerwille |
| 2 | *Cryptographo (Mag), Halluzination (Geo), Hexenknoten (Hex), Madas Spiegel (Hex), Nebelwand (Mag), Objectovoco (Mag), Objekt Entzaubern (Mag),* Projektimago, *Schelmenmaske (Sch),* Seidenweich |
| 1 | Horriphobus |

© 2010 Verena Schneider
*„Dscheridana“*

# Schelme

## Schelmische Repräsentation

- **Nur aus Spaß zaubern**; Konzentration, Sicht, Geste.
- Die Repräsentation erlaubt das Ignorieren der MR bis zu einem Wert von 3, in Verbindung mit Vorteil *Unbeschwertes Zaubern* bis zu 7, mit SF *Lockeres Zaubern* bis zu 12. Übersteigt die MR den jeweiligen Wert, wird sie wieder voll angerechnet. Zauber, die gegen die MR gehen und auf mehrere Opfer gesprochen werden, sind nur um die doppelte Anzahl der Opfer erschwert.
- Wann immer ein Zauber aus einer fremden Repräsentation in die schelmische überführt wird, sinken die Kosten auf zwei Drittel derjenigen in der ursprünglichen Repräsentation. Umgekehrt werden Schelmenzauber, die in eine andere Repräsentation überführt werden, um die Hälfte teurer.
- Die Zauber lassen sich nicht niederschreiben, sie sind für Zauberer anderer Repräsentationen nur um 3 Spalten teuer zu erlernen und zu steigern (Ausnahme: Scharlatane).
- Durch Imitationslernen können Zauber in die schelmische Repräsentation überführt werden.

## Schelmenzauber nach Merkmalen

**Antimagie**
Bewegung Stören, Einfluss Bannen, Hellsicht Trüben, Illusion Auflösen, Zappenduster

**Eigenschaften**
Attributo, Axxeleratus, Große Verwirrung, Zunge Lähmen

**Einfluss**
Blitz, Einfluss Bannen, Harmlose Gestalt, Juckreiz, Kusch, Lach dich Gesund, Lachkrampf, Murks, Papperlapapp, Plumbumbarum, Schabernack, Schelmenlaune, Schelmenrausch, Seidenzunge, Somnigravis

**Elementar (Eis)**
Glacoflumen

**Elementar (Erz)**
Durch Marmorstein und Eisenwand [Leib des Erzes], Zagibu

**Elementar (Feuer)**
Ignifugo

**Elementar (Luft)**
Aeolitus, Aufgeblasen

**Form**
Aufgeblasen, durch Marmorstein und Eisenwand [Leib des Erzes], Langer Lulatsch, *Pectetondo (Mag),* Visibili

**Heilung**
Lach dich Gesund

**Hellsicht**
Foramen, Gefunden, Hellsicht Trüben, Koboldovision, Odem, Penetrizzel, Sensibar

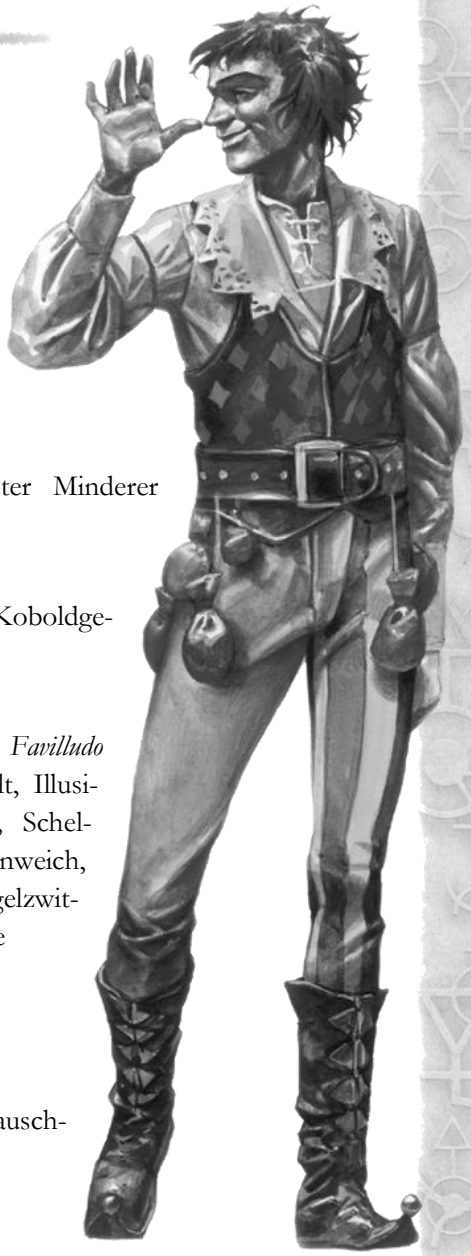
**Herbeirufung**
Komm Kobold, Meister Minderer Geister, Zauberwesen

**Herrschaft**
Dichter und Denker, Koboldgeschenk

**Illusion**
Blendwerk, Delicioso, *Favilludo (Mag),* Harmlose Gestalt, Illusion Auflösen, Lockruf, Schelmenmaske, Seidenweich, *Vocolimbo (Mag),* Vogelzwitschern, Weihrauchwolke

**Kraft**
Odem

**Limbus**
Koboldovision, Tauschrausch, Verschwindibus



©2011 Ulisses Spiele GmbH

**Objekt**
Abvenenum, *Claudibus (Mag),* Eisenrost, Langer Lulatsch, Nackedei, Zagibu

**Telekinese**
Bewegung Stören, Foramen, Klickeradomms, Lockruf, Motoricus, Nackedei

**Temporal**
Eisenrost

**Umwelt**
Aeolitus, Dunkelheit, Flim Flam, Glacoflumen, Holterdipolter, Ignifugo, Schelmenkleister, Silentium, Zappenduster

**Verständigung**
Zauberwesen

## Schelmenzauber nach Verbreitung

| V | Zauber |
|---|---|
| 7 | Blendwerk, Klickeradomms, Koboldgeschenk, Komm Kobold, Lachkrampf, Meister Minderer Geister, Schabernack, Verschwindibus, Zagibu |
| 6 | Langer Lulatsch, Lockruf, Nackedei, Schelmenmaske, Seidenweich |
| 5 | Aufgeblasen, Axxeleratus, Gefunden, Hellsicht Trüben, Koboldovision, Lach dich Gesund, Motoricus, Schelmenkleister, Schelmenrausch, Silentium, Visibili |
| 4 | Abvenenum, Bewegung Stören, Blitz, Dunkelheit, Einfluss Bannen, Eisenrost, Flim Flam, Foramen, Ignifugo, Kusch, Odem, Penetrizzel, Plumbumbarum, Sensibar |
| 3 | Aeolitus, Attributo, Delicioso, durch Marmorstein und Eisenwand (Leib des Erzes), Favilludo (Mag), Glacoflumen, Große Verwirrung, Harmlose Gestalt, Illusion Auflösen, Juckreiz, Somnigravis, Vogelzwitschern, Zauberwesen, Zunge Lähmen |
| 2 | *Claudibus (Mag),* Dichter und Denker, Holterdipolter, Murks, Papperlapapp, *Pectetondo (Mag),* Schelmenlaune, Seidenweich, Seidenzunge, Tauschrausch, *Vocolimbo (Mag),* Weihrauchwolke, Zappenduster |
| 1 | — |

# Die Dunklen Zeiten

## Alhanische Zauberpriesterinnen

### Alhanische Repräsentation

- Konzentration, Sicht, Geste, Formel
- *Erhöhung der Reichweite* von Selbst auf Berührung ist immer möglich, funktioniert jedoch nur bei freiwilligen Zielen. Bei Zaubern, welche dies sowieso erlauben, kostet es lediglich 2 anstatt 5 ZfP und wird nicht zum SpoMod-Limit gezählt.
- Die Erweiterung von einer freiwilligen Einzelperson auf eine Gruppe von Gefährten benötigt nur 1 statt 3 ZfP, ist nur um 1 je 2 Personen erschwert und kostet 1 AsP weniger
- Eine Selbstverzauberung gibt immer eine Erschwernis von 2
- Zauber können nicht von freiwilligen Personen auf unfreiwillige Opfer ausgedehnt werden
- Zauber mit den Merkmalen *Eigenschaften*, *Form* oder *Objekt* sowie passende Zauber anderer Merkmale können durch die Nutzung von Glyphen unterstützt werden (ZD + 1 SR, TaP*/3 Bonus auf die Zauberprobe). Wird die Glyphe entfernt oder beschädigt, endet der Zauber. Dies lässt sich nicht mit *Zauberdauer verlängern* kombinieren und gilt nur für Spruchzauberei.
- Zauber sind schriftlich fixierbar (Rollsiegel)
- Zum Erlernen ist ein TaW von 7 in *Malen/Zeichnen* nötig

### Alhanische Zauber nach Merkmalen

**Antimagie**
Beherrschung Brechen, Belzhorashbann, Destructibo, Eigenschaften Wiederherstellen, Einfluss Bannen, Gardianum, Geisterbann, Objekt Entzaubern, Pentagramma, Psychostabilis

**Beschwörung**
Pentagramma

**Dämonisch Allgemein**
Pentagramma

**Dämonisch (Mishkara)**
Belzhorashbann

**Eigenschaften**
Attributo, Eigenschaften Wiederherstellen, Memorans, Psychostabilis, Schleier, Seelenwanderung

**Einfluss**
Ängste Lindern, Bannbaladin, Einfluss Bannen, Harmlose Gestalt, Hornissenruf, Sanftmut, Schlangenruf, Vipernblick

**Elementar Gesamt**
Manifesto

**Elementar (Humus)**
Sumus Elixiere

**Elementar (Luft)**
Wettermeisterschaft

**Elementar (Wasser)**
Aquasphaero

**Form**
Balsam, Bienenschwarm, Klarum Purum, Serpentialis, Transmutare, Visibili

**Geisterwesen**
Geisterbann, Nekropathia, Pentagramma

**Heilung**
Balsam, Klarum Purum, Leidensbund, Ruhe Körper, Valetudo

**Hellsicht**
Analys, Blick aufs Wesen, Madas Spiegel, Memorans, Odem, Penetrizzel, Pestilenz, Xenographus

**Herbeirufung**
Hornissenruf, Reptilea, Schlangenruf

**Herrschaft**
Beherrschung Brechen, Memorabia, Respondami, Zauberzwang

**Illusion**
Harmlose Gestalt, Impersona, Projektimago

**Kraft**
Destructibo, Gardianum, Odem, Unitatio, Zauberklinge

**Limbus**
Hornissenruf, Körperlose Reise, Schlangenruf

**Metamagie**
Analys, Applicatus, Arcanovi, Destructibo, Gardianum, Infinitum, Schleier

**Objekt**
Applicatus, Arcanovi, Desintegratus, Objecto Obscuro, Objectofixo, Objekt Entzaubern, Zauberklinge

**Schaden**
Aquasphaero, Desintegratus, Zauberzwang

**Telekinese**
Aquasphaero, Motoricus

**Temporal**
Infinitum, Objectofixo

**Umwelt**
Wettermeisterschaft

**Verständigung**
Gedankenbilder, Hexenblick, Körperlose Reise, Leidensbund, Madas Spiegel, Nekrophatia, Objectovoco, Projektimago, Seelenwanderung, Traumgestalt, Unitatio

## Alhanische Zauber nach Verbreitung

| V | Zauber |
|---|---|
| 7 | Hornissenruf, Leidensbund, Psychostabilis, Schleier der Unwissenheit, Unitatio |
| 6 | Gedankenbilder, Objectofixo, Odem, Pestilenz Erspüren, Projektimago |
| 5 | Analys, Ängste Lindern, Attributo, Balsam, Gardianum, Hexenblick, Klarum Purum, Körperlose Reise, Memorans, Respondami, Ruhe Körper, Schlangenruf, Sumus Elixiere, Traumgestalt, Xenographus |
| 4 | Applicatus, Blick aufs Wesen, Eigenschaften Wiederherstellen, Einfluss Bannen, Impersona, Manifesto, Motoricus, Nekrophatia, Reptilea (nur Schlangen), Seelenwanderung (nur freiwillig), Serpentialis |
| 3 | Arcanovi, Bannbaladin, Belzhorashbann, Bienenschwarm, Destructibo, Flim Flam, Geisterbann, Harmlose Gestalt, Madas Spiegel, Memorabia, Objecto Obscuro, Objectovoco, Objekt Entzaubern, Penetrizzel, Pentagramma, Sanftmut, Valetudo, Vipernblick, Visibili, Wettermeisterschaft, Zauberklinge, Zauberzwang |
| 2 | Beherrschung Brechen, Desintegratus, Transmutare |
| 1 | Aquasphaero, Infinitum |

# Rituale der Zauberpriesterinnen

**Pendel**
Astrales Zeichen, Aura des Friedens, Blut der Sippe, Gebet der Fürsorge, Hilfe des Pendels, Licht der Hoffnung, Pendel der Hellsicht, Seelengespür, Stein der Weisen, Traumgespinste, Weihe des Pendels

**Zauberzeichen**
Bann- und Schutzkreise gegen Geisterwesen/Gehörnte Dämonen/Niedere Dämonen, Glyphe der Elementaren Bannung, Glyphe des Verfluchten Goldes, Hermetisches Siegel, Hypnotisches Zeichen, Leuchtendes Zeichen, Schutzkreise gegen Reptilien/Traumgänger, Satinavs Siegel, Schutzsiegel, Siegel der Seelenruhe, Siegel der Stille, Sigille des Unsichtbaren Weges, Singendes Zeichen, Ungesehenes Zeichen, Verständigungszeichen, Zeichen der Zauberschmiede, Zusatzzeichen Kraftquellenspeisung

**Sonstige Rituale**
Apport, Druidenrache, Vertrautenbindung

**Vertrautenzauber**
Dinge Aufspüren, Erster unter Gleichen, Alhanische Zauberpriesterin Finden, Schlaf Rauben, Stimmungssinn, Tarnung (Schlange), Tiersinne, Ungesehener Beobachter, Wachsame Augen (Machtvolle Vertraute), Zwiegespräch

# Druiden und Geoden

## Druidisch-geodische Repräsentation

- **Kein Kontakt mit verhüttetem Metall**; Konzentration, Sicht, Geste
- Wenn der Zauber ein elementares Merkmal hat (bei Brobim-Geoden: Merkmal *Geister*), das dem bevorzugten Element des Zauberers entspricht, dann kann er immer die Spontanen Modifikationen *Kosten einsparen*, *Reichweite verändern* und *Wirkungsdauer verändern* anwenden, jeweils um 2 Punkte erleichtert. Dies gilt auch für Zauber mit dem Merkmal *Elementar (Gesamt)*, wenn das zur speziellen Merkmalskenntnis passende Element herbeigerufen wird.

## Druidisch-Geodische Zauber nach Merkmalen

**Antimagie**
Beherrschung Brechen, Eigenschaften Wiederherstellen, Einfluss Bannen, Elementarbann, Geisterbann, Psychostabilis

**Eigenschaften**
Adlerauge, Attributo, Eigenschaft Wiederherstellen, Eins Mit der Natur, Große Verwirrung, Haselbusch, Psychostabilis, Seelenwanderung, Wellenlauf, Wipfellauf, Zunge Lähmen

**Einfluss**
Ängste Lindern, Bannbaladin, Blitz, Böser Blick, Einfluss Bannen, Große Gier, Hilfreiche Tatze, Sanftmut, Somnigravis

Elementar **Gesamt**
Dschinnenruf, Eins Mit der Natur, Elementarbann, Elementarer Diener, Manifesto, Meister der Elemente, Zorn der Elemente

**Elementar (Eis)**
Caldofrigo, Leib des Eises

**Elementar (Erz)**
Kraft des Erzes, Leib des Erzes, Wand Aus Erz

**Elementar (Feuer)**
Caldofrigo, Ignisphaero, Wand Aus Flammen

**Elementar (Humus)**
Haselbusch, Leib der Erde, Sumpfstrudel, Sumus Elixiere, Wand Aus Dornen, Weisheit der Bäume, Wipfellauf

**Elementar (Luft)**
Aeolitus, Leib des Windes, Nebelleib, Nebelwand, Orkanwand, Wettermeisterschaft, Windhose

**Elementar (Wasser)**
Aquafaxius, Mahlstrom, Nebelleib, Nebelwand, Wasserwand, Wellenlauf

**Form**
Balsam, Haselbusch, Klarum Purum, Leib der Erde, Leib des Eises, Leib des Erzes, Leib des Windes, Nebelleib, Weisheit der Bäume

**Geisterwesen**
Geisterbann, Geisterruf

**Heilung**
Balsam, Hexenspeichel, Klarum Purum

**Hellsicht**
Adlerauge, Blick aufs Wesen, Blick durch Fremde Augen, Blick in die Gedanken, Blick in die Vergangenheit, Exposami, Odem, Pestilenz Erspüren, Tiergedanken

**Herbeirufung**
Dschinnenruf, Elementarer Diener, Geisterruf, Meister der Elemente, Meister Minderer Geister

**Herrschaft**
Beherrschung Brechen, Erinnerung Verlasse Dich, Große Gier, Halluzination, Herr über das Tierreich, Memorabia, Zauberzwang, Zwingtanz

**Kraft**
Magischer Raub, Odem, Unitatio

**Limbus**
Körperlose Reise

**Metamagie**
Arcanovi

**Schaden**
Aquafaxius, Ignisphaero, Zauberzwang, Zorn der Elemente

**Temporal**
Blick in die Vergangenheit

**Umwelt**
Aeolitus, Caldofrigo, Dunkelheit, Mahlstrom, Nebelwand, Spurlos, Sumpfstrudel, Wettermeisterschaft, Windhose

**Verständigung**
Blick durch Fremde Augen, Hilfreiche Tatze, Körperlose Reise, Magischer Raub, Objectovoco, Seelenwanderung, Tiergedanken, Unitatio

## Druidisch-geodische Zauber nach Verbreitung

| V | Zauber |
|---|---|
| 7 | Große Verwirrung |
| 6 | Beherrschung Brechen, Eins Mit der Natur, Elementarer Diener, Herr über das Tierreich, Odem, Zorn der Elemente |
| 5 | Abvenenum, Attributo, Blick aufs Wesen, Dunkelheit, Eigenschaften Wiederherstellen, Geisterbann, Geisterruf, Hexenspeichel, Kraft des Erzes, Magischer Raub, Manifesto, Sanftmut |
| 4 | Aeolitus, Ängste Lindern, Blick in die Vergangenheit, Blitz dich Find, Einfluss Bannen, Exposami, Halluzination, Klarum Purum, Leib der Erde, Meister der Elemente, Meister Minderer Geister, Nebelleib, Sumus Elixiere, Tiergedanken, Unitatio, Wand Aus Flammen, Wand Aus Dornen, Weisheit der Bäume, Windhose |
| 3 | Adlerauge, Balsam, Blick in die Gedanken, Böser Blick, Dschinnenruf, Elementarbann, Erinnerung Verlasse Dich, Große Gier, Haselbusch, Hilfreiche Tatze, Körperlose Reise, Leib des Windes, Nebelwand, Objectovoco, Orkanwand, Pestilenz Erspüren, Psychostabilis, Seelenwanderung, Somnigravis, Spurlos, Wand Aus Erz, Wasserwand, Wettermeisterschaft, Zunge Lähmen, Zwingtanz |
| 2 | Bannbaladin, Blick durch Fremde Augen, Caldofrigo, Leib des Eises, Leib des Erzes, Mahlstrom, Memorabia, Sumpfstrudel, Wellenlauf, Wipfellauf, Zauberzwang |
| 1 | Aquafaxius, Arcanovi, Ignisphaero |

## Rituale der Druiden/Geoden

**Ring des Lebens (Geoden/ traditionelle Druiden)**
Geodischer Wasserbann, Herr der Flammen, Kräfte der Natur, Launen des Windes, Macht des Lebens, Macht über den Regen, Magnetismus, Seelenfeuer, Weg durch Sumus Leib, Weihe der Schlange, Wirbelnder Luftschild

**Dolchzauber (Herren der Erde/ fortschrittliche Druiden)**
Bann des Dolches (nur Druiden), Ernte des Dolches, Gespür des Dolches, Lebenskraft des Dolches, Leib des Dolches (nur Druiden), Licht des Dolches, Opferdolch (nur Druiden), Schneide des Dolches, Schutz des Dolches, Weg des Dolches, Weihe des Dolches, Weisung des Dolches

**Herrschaftsrituale (fortschrittliche Druiden)**
Amulett der Herrschaft, Kristall der Herrschaft, Miniatur der Herrschaft, Wachs der Herrschaft, Wurzel des Blutes (Trollzacker)

**Sonstige Rituale**
Apport, Bannschwert, Druidenrache, Gestalt Aus Rauch (Herren der Erde), Trank des Ungehinderten Weges (Diener Sumus), Vertrautenbindung (Diener Sumus)

**Vertrautenzauber**
Dinge Aufspüren, Erster unter Gleichen, Geoden Finden, Krötengift (Kröte), Krötenschlag (Kröte), Schlaf Rauben, Stimmungssinn, Tarnung (Kröte, Schlange), Tiersinne, Ungesehener Beobachter, Wachsame Augen (Machtvolle Vertraute), Zwiegespräch

# Elfen

## Elfische Repräsentation

- Konzentration, Sicht, Geste, eventuell verbale oder melodische Komponente
- Jeder Zauber hat ohne Zusatzkosten eine doppelt so lange Wirkungsdauer wie bei den Sprüchen angegeben, ohne dass er mehr AsP kostet
- Die spontane Modifikation zur *Verlängerung der Wirkungsdauer* kostet nur 4 Punkte pro Verdopplung
- Sprüche mit der Wirkungsdauer *augenblicklich* oder *permanent* sind um 1 AsP verbilligt (kosten aber weiterhin mindestens 1 AsP)
- Die Elfe kann die Wirkungsdauer eines wirkenden Spruches jederzeit beenden, ohne dafür eine Probe ablegen zu müssen
- In der Zauberprobe darf einmal die KL durch IN ersetzt werden, sofern dann nicht alle Proben auf IN abgelegt werden
- Die sofortige Wiederholung eines misslungenen Spruchs ist um 5 statt um 3 Punkte pro Fehlversuch erschwert
- Störende magische Effekte (z.B. antimagische Felder und Zauber oder dämonische Präsenz) wirken auf Zauber in elfischer Repräsentation in doppelter Stärke
- Zum Erlernen ist ein TAW von 7 in *Singen* oder *Musizieren* nötig
- Schriftliche Fixierung ist nur von Zaubern in hochelfischer Repräsentation bekannt

## Elfenzauber nach Merkmalen

**Antimagie**
Destructibo, Einfluss Bannen, Verständigung Stören

**Eigenschaften**
Adlerauge, Armatrutz, Attributo, Axxeleratus, Eins Mit der Natur, Eiseskälte, Falkenauge, Firnlauf, Haselbusch, Katzenaugen, Krötensprung, Movimento, Spinnenlauf, Standfest, Wellenlauf, Wipfellauf, Zaubernahrung

**Einfluss**
Band und Fessel, Bannbaladin, Blitz, Einfluss Bannen, Hilfreiche Tatze, Sanftmut, Seidenzunge, Somnigravis, Zaubernahrung

**Elementar Gesamt**
Eins Mit der Natur, Manifesto

**Elementar (Eis)**
Firnlauf, Leib des Eises, Metamorpho[1], Pfeil des Eises

**Elementar (Erz)**
Armatrutz, Leib des Erzes

**Elementar (Feuer)**
Leib des Feuers, Pfeil des Feuers

**Elementar (Humus)**
Haselbusch, Leib der Erde, Pfeil des Humus, Weisheit der Bäume, Wipfellauf

**Elementar (Luft)**
Aeolitus, Leib des Windes, Nebelwand, Pfeil der Luft, Solidirid, Windstille

**Elementar (Wasser)**
Leib der Wogen, Nebelwand, Pfeil des Wassers, Wellenlauf

**Form**
Adlerschwinge, Balsam, Bärenruhe, Haselbusch, Klarum Purum, Leib der Erde, Leib der Wogen, Leib des Eises, Leib des Erzes, Leib des Feuers, Leib des Windes, Visibili, Wasseratem, Weisheit der Bäume

**Heilung**
Balsam, Klarum Purum, Ruhe Körper

**Hellsicht**
Adlerauge, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Exposami, Odem, Penetrizzel, Seelentier, Sensibar, Tiergedanken

**Metamagie**
Arcanovi, Destructibo, Infinitum

**Objekt**
Abvenenum, Arcanovi, Metamorpho[1], Pfeil des (Elements), Unberührt Von Satinav, Zauberklinge

**Schaden**
Fulminictus

**Telekinese**
Motoricus

**Temporal**
Chrononautos, Infinitum, Unberührt Von Satinav

**Umwelt**
Aeolitus, Dunkelheit, Flim Flam, Nebelwand, Silentium, Solidirid, Spurlos, Windstille

**Verständigung**
Elfenstimme, Gedankenbilder, Hilfreiche Tatze, Objectovoco, Tiergedanken, Traumgestalt, Unitatio, Verständigung Stören, Zauberwesen

[1] Gehe beim Metamorpho vom METAMORPHO GLETSCHERFORM aus, aufgrund selber Verbreitung wie im **Liber** und Zusammenarbeit von Firnelfen und Olporter Windrufern und V des Metamorpho von Elf4, Gül2; allerdings bleibt immer noch die Möglichkeit der zusätzlichen größeren Verbreitung des METAMORPHO FELSENFORM in den Dunklen Zeiten

## Elfenzauber nach Verbreitung

| V | Zauber |
|---|---|
| 7 | Adlerauge, Aeolitus, Balsam, Bannbaladin, Blitz, Flim Flam, Fulminictus, Gedankenbilder, Movimento, Odem, Sensibar, Silentium, Unitatio |
| 6 | Abvenenum, Adlerschwinge, Armatrutz, Axxeleratus, Blick aufs Wesen, Exposami, Falkenauge, Firnlauf (Firnelf), Nebelwand, Somnigravis, Spurlos, Verständigung Stören, Visibili, Wasseratem, Windstille |
| 5 | Attributo, Band und Fessel, Blick in die Gedanken, Chamaelioni, Einfluss Bannen, Haselbusch, Pfeil der Luft, Ruhe Körper, Tiergedanken, Weisse Mähn, Wellenlauf |
| 4 | Bärenruhe, Hilfreiche Tatze, Metamorpho, Motoricus, Objectovoco, Penetrizzel, Pfeil des Humus, Respondami, Sanftmut, Seidenzunge, Solidirid, Wipfellauf |
| 3 | Eiseskälte, Herr über das Tierreich, Katzenaugen, Klarum Purum, Krötensprung, Leib der Erde, Leib des Eises, Leib des Erzes, Leib des Windes, Pfeil des Eises (Firnelf), Standfest, Traumgestalt, Zaubernahrung |
| 2 | Destructibo, Dunkelheit, Eins Mit der Natur, Elfenstimme, Firnlauf, Leib der Wogen, Leib des Feuers, Manifesto, Unsichtbarer Jäger, Weisheit der Bäume, Zauberklinge, Zauberwesen |
| 1 | Arcanovi, Chrononautos, Infinitum, Koboldovision, Pfeil des Feuers, Pfeil des Wassers, Seelentier Erkennen, Unberührt Von Satinav |

evtl. Spinnenlauf mit V 2, bei Angabe wurde Spurlos gedoppelt, aber Sat selbe Verbreitung wie später unter Hex

## Rituale der Elfen

**Elfenlieder**
Erinnerungsmelodie, Freundschaftslied, Friedenslied, Lied der Lieder, Lied der Reinheit, Lied des Trostes, Melodie der Kunstfertigkeit, Sorgenlied, Windgeflüster, Zaubermelodie

**Sonstige Rituale**
Druidenrache

# Grolme

## Grolmische Repräsentation

- Konzentration, Sicht und Formel (meist Knacken und Schnalzen)
- Zauber in grolmischer Repräsentation haben automatisch *Einzelobjekt* als zusätzliches Zielobjekt (bzw. mehrere Objekte bei mehreren Personen als Zielobjekten). Dadurch entstehen keine Kosten und Probenaufschläge. die Auswirkungen sind Meisterentscheid
- Grolme können keine lebenden Körper oder Materialien direkt beeinflussen, sehr wohl aber den Geist lebender Kreaturen
- Grolme beherrschen das Ritual *Grolmenbund* mit einer Wirkung ähnlich dem UNITATIO
- Ein Grolm ohne die entsprechende Repräsentation kann sie zu regulären Kosten jederzeit erwerben, ohne vorher die ZfP* erwerben zu müssen
- Zaubersprüche sind nicht schriftlich fixierbar

## Grolmische Zauber nach Merkmalen

**Antimagie**
Gardanium, Objekt Entzaubern

**Beschwörung**
Grolmenseele

**Einfluss**
Band und Fessel, Blitz, Böser Blick, Große Gier, Harmlose Gestalt, Horriphobus, Ignorantia, Plumbumbarum, Vipernblick

**Elementar (Erz)**
Adamantium

**Elementar (Feuer)**
Custodosigil

**Form**
Klarum Purum

**Heilung**
Hexenspeichel, Klarum Purum

**Geisterwesen**
Grolmenseele

**Hellsicht**
Analys, Blick aufs Wesen, Blick durch Fremde Augen, Blick in die Gedanken, Foramen, Odem, Penetrizzel

**Herrschaft**
Große Gier, Halluzination, Herr über das Tierreich, Imperavi, Koboldgeschenk, Memorabia, Respondami, Zauberzwang, Zwingtanz

**Illusion**
Auris Nasus, Blendwerk, Duplicatus, Harmlose Gestalt, Ignorantia

**Kraft**
Odem

**Limbus**
Tauschrausch

**Metamagie**
Analys, Applicatus, Arcanovi, Custodosigil, Gardanium

**Objekt**
Adamantium, Applicatus, Arcanovi, Claudibus, Cryptographo, Custodosigil, Objecto Obscuro, Objectofixo, Objekt Entzaubern, Transformatio

**Schaden**
Zauberzwang

**Telekinese**
Foramen, Grolmenseele, Lockruf, Motoricus

**Temporal**
Objectofixo

**Umwelt**
Dunkelheit

**Verständigung**
Blick durch Fremde Augen, Cryptographo, Unitatio

# Grolmische Zauber nach Verbreitung

| V | Zauber |
|---|---|
| 7 | Odem |
| 6 | Objecto Obscuro, Objectofixo, Penetrizzel |
| 5 | Adamantium, Applicatus, Auris Nasus, Band und Fessel, Blick in die Gedanken, Blitz, Claudibus, Dunkelheit, Harmlose Gestalt, Hexenspeichel, Motoricus, Plumbumbarum, Respondami |
| 4 | Arcanovi, Blick aufs Wesen, Cryptographo, Custodosigil, Foramen, Grolmenseele, Horriphobus, Imperavi, Klarum Purum, Koboldgeschenk, Objekt Entzaubern, Unitatio, Zauberzwang |
| 3 | Böser Blick, Duplicatus, Gardanium, Halluzination, Herr über das Tierreich, Lockruf, Transformatio, Vipernblick, Zwingtanz |
| 2 | Analys, Blick durch Fremde Augen, Grolmenseele (Ende d. DZ), Ignorantia, Memorabia, Tauschrausch |
| 1 | Blendwerk |

Große Gier (HZ beim Feilscher, aber bei Verbreitung nicht aufgeführt)

# (Bosparanisch-)Güldenländische Magier

## Güldenländische Repräsentation

- Konzentration, Sicht, Geste, laut und deutlich ausgesprochene Formel
- Alle Zuschläge für *Kosten einsparen* und *Zauberdauer halbieren* sind halbiert (erst aufsummieren, dann das Gesamtergebnis halbieren)
- Bei Zaubern mit dem Merkmal *Schaden* können 1W6 AsP eingespart werden, wenn der Magier sich auf die logischen Strukturen des Zaubers einstimmt (+ 1 Aktion und gelungene KL-Probe). Misslingt die KL-Probe, braucht der Zauber dennoch + 1 A und folgt den normalen Regeln. Bei den Olporter Windrufern gilt diese Regel statt für das Merkmal *Schaden* für die Merkmale *Eis*, *Wasser* oder *Wind*
- Nutzt der Magier bei Zaubern mit dämonischem Merkmal entsprechende Paraphernalia, hat er 3 zusätzliche ZfP* zur Verfügung. die Paraphernalia werden dabei verbraucht. die Olporter Windrufer nutzen selbiges wiederum für Elementarzauberei und reine elementare Materialien
- Zauber können schriftlich fixiert werden
- Zum Erlernen ist ein TaW von 7 in *Magiekunde* nötig

## Güldenländische Zauber nach Merkmalen

**Antimagie**
Destructibo, Gardianum, Geisterbann, Invercano, Objekt Entzaubern, Pentagramma, Psychostabilis, Schadenszauber Bannen, Thargunitothbann, Verwandlung Beenden

**Beschwörung**
Invocatio Maior, Invocatio Minor, Nuntiovolo, Pandaemonium, Pentagramma, Tlalucs Odem, Totes Handle

**Dämonisch Allgemein**
Ecliptifactus, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Nuntiovolo, Pandaemonium, Pentagramma, Sphaerovisio, Tlalucs Odem

**Dämonisch (Agrimoth)**
Brenne Toter Stoff

**Dämonisch (Thargunitoth)**
Skelletarius, Thargunitothbann, Totes Handle

**Eigenschaften**
Adlerauge, Armatrutz, Attributo, Corpofrigo, Memorans, Psychostabilis, Schleier der Unwissenheit, Schwarz und Rot, Sensattaco

**Einfluss**
Bannbaladin, Blitz dich Find, Höllenpein, Igniqueris, Plumbumbarum, Somnigravis

**Elementar Gesamt**
Elementarer Diener, Manifesto

**Elementar (Eis)**
Corpofrigo, Frigifaxius, Metamorpho[1]

**Elementar (Erz)**
Adamantium, Archofaxius, Archosphoero, Armatrutz, Fortifex, Granit und Marmor, Paralysis

**Elementar (Feuer)**
Ignifaxius, Igniflumen, Igniplano, Igniqueris, Ignisphaero, Seelenfeuer, Wand Aus Flammen, Wurfspeer des Feuers

**Elementar (Luft)**
Aeolitus, Nebelwand, Orcanofaxius, Orcanosphaero, Orkanwand

**Elementar (Wasser)**
Aquafaxius, Mahlstrom, Nebelwand, Wasserwand

**Form**
Adlerschwinge, Balsam, Ecliptifactus, Gefäß der Jahre, Granit und Marmor, Immortalis, Klarum Purum, Paralysis, Salander, Seelenfeuer, Transmutare, Verwandlung Beenden, Visibili

**Geisterwesen**
Geisterbann, Geisterruf, Nekropathia, Pentagramma

**Heilung**
Balsam, Klarum Purum

**Hellsicht**

Adlerauge, Analys, Blick in die Gedanken, Foramen, Memorans, Odem, Penetrizzel, Sensattaco

**Herbeirufung**
Elementarer Diener, Geisterruf

**Illusion**
Impersona

**Kraft**
Destructibo, Fulminictus, Gardianum, Invercano, Odem, Unitatio

**Limbus**
Sphaerovisio, Transversalis

**Metamagie**
Analys, Arcanovi, Destructibo, Gardianum, Infinitum, Invercano, Reversalis, Schleier der Unwissenheit

**Schaden**
Aquafaxius, Archofaxius, Archosphoero, Desintegratus, Frigifaxius, Fulminictus, Ignifaxius, Igniflumen, Igniplano, Ignisphaero, Kulminatio, Orcanofaxius, Orcanosphaero, Schadenszauber Bannen, Schwarz und Rot, Tlalucs Odem

**Objekt**
Abvenenum, Adamantium, Arcanovi, Brenne Toter Stoff, Claudibus, Cryptographo, Desintegratus, Metamorpho[1], Objekt Entzaubern, Wurfspeer des Feuers

**Telekinese**
Archosphoero, Foramen, Ignisphaero, Motoricus, Orcanosphaero

**Temporal**
Gefäss der Jahre, Immortalis, Infinitum

**Umwelt**
Aeolitus, Flim Flam, Fortifex, Igniplano, Mahlstrom, Nebelwand, Nihilogravo, Silentium

**Verständigung**
Cryptographo, Magischer Raub, Nekropathia, Sphaerovisio, Unitatio

[1] Beim Metamorpho aufgrund der Repräsentation und den Olporter Windrufern vom METAMORPHO GLETSCHERFORM ausgegangen und den METAMORPHO FELSENFORM als unbekannt gesetzt, aber möglicherweise beide Versionen bekannt, dann **Eis:** Metamorpho Gletscherform, **Erz:** Metamorpho Felsenform und **Objekt:** Metamorpho Felsenform, Metamorpho Gletscherform

## Güldenländische Zauber nach Verbreitung

| V | Zauber |
|---|---|
| 7 | Ignifaxius, Invocatio Minor, Plumbumbarum |
| 6 | Gardianum, Invocatio Maior, Klarum Purum, Memorans, Nuntiovolo, Pentagramma |
| 5 | Abvenenum, Analys, Attributo, Claudibus, Cryptographo, Desintegratus, Ecliptifactus, Fortifex, Ignisphaero, Motoricus, Nekropathia, Odem, Pandaemonium, Paralysis, Penetrizzel, Skelletarius, Tlalucs Odem |
| 4 | Armatrutz, Balsam, Blitz dich Find, Corpofrigo, Flim Flam, Granit und Marmor, Höllenpein, Igniflumen, Invercano, Magischer Raub, Manifesto, Reversalis, Salander, Sensattaco, Somnigravis, Transversalis |
| 3 | Adamantium, Bannbaladin, Brenne Toter Stoff (nur Dämonisch), Foramen, Fulminictus, Geisterbann, Geisterruf, Igniplano, Igniqueris, Impersona, Nebelwand, Nihilogravo, Objekt Entzaubern, Schwarz und Rot, Silentium, Sphaerovisio, Thargunitothbann, Totes Handle, Transmutare, Unitatio, Wurfspeer des Feuers |
| 2 | Adlerauge, Adlerschwinge, Aeolitus, Aquafaxius, Arcanovi, Archofaxius, Blick in die Gedanken, Destructibo, Elementarer Diener, Frigifaxius, Kulminatio, Mahlstrom, Metamorpho, Orcanofaxius, Orcanosphaero, Orkanwand, Psychostabilis, Schadenszauber Bannen, Schleier der Unwissenheit, Seelenfeuer, Verwandlung Beenden, Visibili, Wand Aus Flammen, Wasserwand |
| 1 | Archosphoero, Gefäß der Jahre, Immortalis, Infinitum |

# Rituale der güldenländischen Magier

**Stabzauber**
Astralschild, Bindung des Stabes, Doppeltes Maß, Ewige Flamme, Flammenschwert, Hammer des Magus, Kraftfokus, Langer Arm, Schuppenhaut, Schutz gegen Untote, Seil des Adepten

**Zauberrunen (Olporter Windrufer)**
Blutrune, Drachenrune, Entgifterrune, Felsenrune, Finsterrune, Friedensrune, Furchtrune, Nebelrune, Orkanstimmenrune, Ottarune, Pfeilrune, Rauschrune, Salzwasserrune, Schicksalsrune, Waberlohenrune, Wogensturmrune

**Sonstige Rituale**
Apport, Vertrautenbindung

**Vertrautenzauber**
Dinge Aufspüren, Erster unter Gleichen, Bosparanischen Magier Finden, Schlaf Rauben, Stimmungssinn, Tarnung (Schlange), Tiersinne, Ungesehener Beobachter, Wachsame Augen (Machtvolle Vertraute), Zwiegespräch

# Kophtanim

## Kophtanische Repräsentation

- Konzentration, Sicht, Geste, laut und deutlich gerufene Formel
- In der Zauberprobe darf einmal die KL durch CH ersetzt werden, sofern dann nicht alle Proben auf CH abgelegt werden
- Die Zuschläge für *Reichweite erhöhen* sind halbiert (zuerst evtl. Mehrfach-Mods aufsummieren, dann halbieren).
- Die SpoMod *Erzwingen* ist immer möglich, bei Zaubern, die jene sowieso erlauben, sogar zu halben Kosten
- Zauber können in einem priesterähnlichen Gesang durchgeführt werden (2x ZD, TaP*/3 aus *Singen*-Probe als Erleichterung auf Zauberprobe). Dies zählt nicht als ZfP* bei der Berechnung der Wirkung des Zaubers. Bei Misslingen der *Singen*-Probe ist der Zauber um 3 erschwert.
- *Zauberdauer verlängern* ist nicht nutzbar
- Zaubersprüche sind schriftlich fixierbar (Schriftrolle)
- Zum Erlernen ist ein TaW von 7 in *Singen* nötig

## Kophtanische Zauber nach Merkmalen

**Antimagie**
Agrimothbann, Beherrschung Brechen, Gardianum, Geisterbann, Hexagramma, Pentagramma, Psychostabilis, Schleier der Unwissenheit

**Beschwörung**
Hexagramma, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Nuntiovolo, Pandaemonium, Pentagramma

**Dämonisch Allgemein**
Ecliptifactus, Geschoss der Niederhöllen, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Pandaemonium, Pentagramma, Sphaerovisio

**Dämonisch (Agrimoth)**
Agrimothbann

**Dämonisch (Asfaloth)**
Chimaeroform

**Dämonisch (Lolgramoth)**
Nuntiovolo

**Dämonisch (Mishkara)**
Fluch der Pestilenz, Krabbelnder Schrecken

**Dämonisch (Thargunitoth)**
Skelettarius (Mumien)

**Eigenschaften**
Armatrutz, Attributo, Eigne Ängste, Psychostabilis, Schleier

**Einfluss**
Band und Fessel, Blitz, Böser Blick, Eigne Ängste, Harmlose Gestalt, Hauch der Tiefen Tochter, Höllenpein, Horriphobus, Ignorantia, Panik, Spinnenruf

**Elementar Gesamt**
Dschinnenruf, Elementarer Diener, Hexagramma, Manifesto, Meister der Elemente

**Elementar (Eis)**
Caldofrigo

**Elementar (Erz)**
Adamantium, Archofaxius, Archosphaero, Armatrutz, Granit und Marmor, Kraft des Erzes, Leib des Erzes, Malmkreis, Wand Aus Erz, Weisheit der Steine

**Elementar (Feuer)**
Caldofrigo, Ignifaxius, Ignisphaero, Leib des Feuers

**Elementar (Humus)**
Leib der Erde

**Elementar (Luft)**
Aeolitus, Aerofugo, Aerogelo, Leib des Windes, Nebelleib, Nebelwand

**Elementar (Wasser)**
Hauch der Tiefen Tochter, Nebelleib, Nebelwand

**Form**
Balsam, Chimaeroform, Ecliptifactus, Entfesselung des Getiers, Gebieter der Tiefe, Granit und Marmor, Last des Alters, Leib Aus Tausend Fliegen, Leib der Erde, Leib des Erzes, Leib des Feuers, Leib des Windes, Nebelleib, Weisheit der Steine

**Geisterwesen**
Geisterbann, Geisterruf, Nekropathia, Pentagramma

**Heilung**
Balsam, Leidensbund, Lunge des Leviatan, Ruhe Körper

**Hellsicht**
Analys, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Oculus, Odem, Sensibar

**Herbeirufung**
Dschinnenruf, Elementarer Diener, Krabbelnder Schrecken, Meister der Elemente, Spinnenruf

**Herrschaft**
Beherrschung Brechen, Erinnerung, Herr über das Tierreich, Imperavi, Memorabia, Respondami, Zauberzwang

**Illusion**
Auris Nasus, Duplicatus, Favilludo, Harmlose Gestalt, Ignorantia, Impersona, Menetekel, Projektimago, Vocolimbo

**Kraft**
Gardianum, Magischer Raub, Oculus, Odem, Unitatio

**Limbus**
Oculus, Sphaerovisio, Spinnenruf

**Metamagie**
Analys, Gardianum, Oculus, Schleier

**Objekt**
Abvenenum, Adamantium, Caldofrigo, Cryptographo, Desintegratus, Kraft des Erzes, Minimus Reductibus

**Schaden**
Archofaxius, Archosphaero, Desintegratus, Geschoss der Niederhöllen, Ignifaxius, Ignisphaero, Zauberzwang

**Telekinese**
Archosphaero, Ignisphaero, Motoricus

**Temporal**
Last des Alters

**Umwelt**
Aeolitus, Aerofugo, Aerogelo, Caldofrigo, Flim Flam, Malmkreis, Nebelwand

**Verständigung**
Cryptographo, Elfenstimme, Leidensbund, Magischer Raub, Nekropathia, Projektimago, Sphaerovisio, Unitatio

## Kophtanische Zauber nach Verbreitung

| V | Zauber |
|---|---|
| 7 | Horriphobus, Invocatio Minor, Manifesto |
| 6 | Dschinnenruf, Geisterbann, Geisterruf, Invocatio Maior |
| 5 | Attributo, Beherrschung Brechen, Böser Blick, Duplicatus, Favilludo, Höllenpein, Imperavi, Nekropathia, Odem |
| 4 | Aerofugo, Archosphaero, Auris Nasus, Blick in die Gedanken, Erinnerung Verlasse Dich, Granit und Marmor, Ignifaxius, Last des Alters, Leib Aus Tausend Fliegen, Meister der Elemente, Memorabia, Menetekel, Pandaemonium, Panik, Pentagramma, Projektimago, Respondami, Sphaerovisio |
| 3 | Abvenenum, Adamantium, Aeolitus, Aerogelo, Analys, Archofaxius, Band und Fessel, Blitz dich Find, Caldofrigo, Chimaeroform, Cryptographo, Ecliptifactus, Entfesselung des Getiers, Gardianum, Gebieter der Tiefe, Geschoss der Niederhöllen, Herr über das Tierreich, Ignisphaero, Ignorantia, Impersona, Krabbelnder Schrecken, Kraft des Erzes, Leib des Feuers, Lunge des Leviatan, Minimus Reductibus, Motoricus, Nebelleib, Nuntiovolo, Psychostabilis, Schleier der Unwissenheit, Sensibar, Unitatio, Wand Aus Erz |
| 2 | Agrimothbann, Armatrutz, Balsam, Blick aufs Wesen, Desintegratus, Eigne Ängste, Elementarer Diener, Elfenstimme, Flim Flam, Fluch der Pestilenz, Harmlose Gestalt, Hauch der Tiefen Tochter, Hexagramma, Leib der Erde, Leib des Erzes, Leib des Windes, Leidensbund, Magischer Raub, Malmkreis, Nebelwand, Oculus, Ruhe Körper, Skelettarius (nur Mumien), Spinnenruf, Vocolimbo, Weisheit der Steine, Zauberzwang |
| 1 | — |

# Rituale der Kophtanim

**Szepter der Macht**
Bindung des Szepters, Fliegenleib, Golemdiener, Herrscher der Djinnim, Herrscher der Iffritim, Kraft der Kophtanim, Schutz der Ahnen, Stimme der Macht, Vermächtnis der Kophtanim, Waffe des Geistes

**Sonstige Rituale**
Apport, Bannschwert, Druidenrache, Vertrautenbindung

**Vertrautenzauber**
Dinge Aufspüren, Erster unter Gleichen, Kophtanim Finden, Schlaf Rauben, Stimmungssinn, Tarnung (Schlange, Spinne), Tiersinne, Ungesehener Beobachter, Wachsame Augen (Machtvolle Vertraute), Zwiegespräch

# Kristallomanten

## Kristallomantische Repräsentation

- **Materielle Komponente**; Konzentration, Sicht, Geste
- Die Zauberdauer steigt um eine Aktion pro Edelstein (in der Hand gehalten), um 3 Aktionen (bei präpariertem Schuppenbeutel) oder um 10 Aktionen (bei ungeordnetem Schuppenbeutel)
- Die Zuschläge für Spontane Modifikationen und Varianten sind ohne passend geschliffene Edelsteine verdoppelt
- Durch die materielle Komponente (Kristall) kosten alle Zauber nur drei Viertel der angegebenen AsP (sowohl pauschale als auch von der Wirkungsdauer abhängige Kosten werden entsprechend verringert, betragen aber jeweils mindestens 1 AsP)
- Bei jeder Zauberprobe, in der zweimal KL geprüft wird, kann einer der beiden Würfe auf IN abgelegt werden und umgekehrt
- Die Zauber können mit der SF *Thesiskristall* in Edelsteinen schriftlich fixiert werden
- Kenner der kristallomantischen Repräsentation erhalten die Hälfte der TaP* aus einer *Gesteinskunde (Edelsteine)*-Probe als Bonus auf *Magiekunde*-Proben zur Analyse oder Synthese von Zauberstrukturen

## Kristallomantenzauber nach Merkmalen

**Antimagie**
Beherrschung Brechen, Eigenschaft Wiederherstellen, Einfluss Bannen, Gardianum, Psychostabilis

**Beschwörung**
Invocatio Minor, Nuntiovolo

**Dämonisch Allgemein**
Invocatio Minor

**Dämonisch (Lolgramoth)**
Nuntiovolo

**Eigenschaften**
Adlerauge, Atemnot, Attributo, Axxeleratus, Corpofrigo, Eigenschaften Wiederherstellen, Eiseskälte, Karnifilo, Krötensprung, Psychostabilis, Seelenwanderung, ?Spinnenlauf?, Standfest, Warmes Blut, Wellenlauf, Wipfellauf

**Einfluss**
Band und Fessel, Blitz, Böser Blick, Einfluss Bannen, Harmlose Gestalt, Hilfreiche Tatze, Höllenpein, Karnifilo, Plumbumbarum, Sanftmut, Somnigravis, Vipernblick

**Elementar Gesamt**
Elementarer Diener, Manifesto, Meister der Elemente, Zorn der Elemente

**Elementar (Eis)**
Caldofrigo, Corpofrigo, Frigifaxius, Leib des Eises, Stillstand

**Elementar (Erz)**
Adamantium, Fortifex, Kraft des Erzes

**Elementar (Feuer)**
Brenne, Caldofrigo, Custodosigil, Ignifaxius, Ignisphaero

**Elementar (Humus)**
Humofaxius, Leib der Erde, Pfeil des Humus, Sumpfstrudel, Wipfellauf

**Elementar (Luft)**
Aeolitus, Aerofugo, Leib des Windes, Nebelwand, Wettermeisterschaft

**Elementar (Wasser)**
Aquafaxius, Aquasphaero, Hartes Schmelze, Leib der Wogen, Nebelwand, Pfeil des Wassers, Wellenlauf

**Form**
Adlerschwinge, Balsam, Bärenruhe, Entfesselung des Getiers, Gebieter der Tiefe, Immortalis, Klarum Purum, Leib des Eises, Leib der Erde, Leib des Windes, Leib der Wogen, Salander, Serpentialis

**Herbeirufung**
Chronoklassis, Elementarer Diener, Meister der Elemente, Reptilea

**Heilung**
Balsam, Klarum Purum, Leidensbund, Lunge des Leviatan

**Hellsicht**
Adlerauge, Analys, Blick in die Gedanken, Exposami, Gefunden, Odem, Sensibar, Warmes Blut

**Herrschaft**
Beherrschung Brechen, Herr über das Tierreich, Memorabia, Zauberzwang

**Illusion**
Harmlose Gestalt, Projektimago

**Kraft**
Auge des Limbus, Destructibo, Gardianum, Odem, Unitatio

**Limbus**
Auge des Limbus, Körperlose Reise

**Objekt**
Abvenenum, Adamantium, Applicatus, Arcanovi, Brenne, Caldofrigo, Cryptographo, Custodosigil, Eisenrost, Hartes Schmelze, Kraft des Erzes, Objecto, Objectofixo, Pfeil des Humus, Pfeil des Wassers, Transformatio, Unberührt Von Satinav

**Metamagie**
Analys, Applicatus, Arcanovi, Custodosigil, Destructibo, Gardianum, Infinitum

**Schaden**
[Element]Faxius, Hexengalle, Kulminatio, Zauberzwang, Zorn der Elemente

**Telekinese**
Motoricus

**Temporal**
Chronoklassis, Chrononautos, Eisenrost, Immortalis, Infinitum, Objectofixo, Tempus Stasis, Unberührt Von Satinav

**Umwelt**
Aeolitus, Aerofugo, Caldofrigo, Dunkelheit, Flim Flam, Fortifex, Nebelwand, Stillstand, Wettermeisterschaft

**Verständigung**
Cryptographo, Hilfreiche Tatze, Körperlose Reise, Leidensbund, Projektimago, Seelenwanderung, Unitatio

## Kristallomantenzauber nach Verbreitung

| V | Zauber |
|---|---|
| 7 | Adamantium, Flim Flam, Manifesto, Odem, Warmes Blut |
| 6 | Corpofrigo, Unberührt Von Satinav |
| 5 | Aeolitus, Arcanovi, Axxeleratus, Balsam, Böser Blick, Eigenschaften Wiederherstellen, Einfluss Bannen, Eisenrost, Lunge des Leviatan, Objectofixo |
| 4 | Abvenenum, Beherrschung Brechen, Blick in die Gedanken, Blitz, Caldofrigo, Custodisigil, Elementarer Diener, Exposami, Hartes Schmelze, Invocatio Minor, Motoricus, Nebelwand, Plumbumbarum, Reptilea, Sensibar, Serpentialis, Unitatio |
| 3 | Adlerauge, Adlerschwinge, Analys, Applicatus, Atemnot, Attributo, Bärenruhe, Brenne, Dunkelheit, Eiseskälte, Entfesselung des Getiers, Fortifex, Gefunden, Harmlose Gestalt, Hexengalle, Hilfreiche Tatze, Höllenpein, Ignifaxius, Karnifilo, Klarum Purum, Kraft des Erzes, Krötensprung, Leib der Wogen, Leib des Eises, Leidensbund, Meister der Elemente, Pfeil des Humus, Pfeil des Wassers, Psychostabilis, Salander, Somnigravis, Stillstand, Transformatio, Vipernblick, Wettermeisterschaft |
| 2 | Aerofugo, Aquafaxius, Aquasphaero, Band und Fessel, Chronoklassis, Chrononautos, Cryptographo, Destructibo, Frigifaxius, Gardianum, Gebieter der Tiefe, Herr über das Tierreich, Humofaxius, Ignisphaero, Koboldovision, Körperlose Reise, Leib der Erde, Leib des Windes, Memorabia, Nuntiovolo, Objecto Obscuro, Projektimago, Sanftmut, Seelenwanderung, Standfest, Sumpfstrudel, Tempus Stasis, Wellenlauf, Wipfellauf |
| 1 | Auge des Limbus, Immortalis, Infinitum, Kulminatio, Zauberzwang |

evtl. Spinnenlauf mit V 3, bei Angabe wurde Spurlos gedoppelt, aber Sat selbeV wie später unter Hex

# Rituale der Kristallomanten

**Kristalle**
Kristallbindung, Kristallformung, Kristallkraft Bündeln, Madakristall, Matrixkristall, Thesiskristall

**Schuppenbeutel**
Bindung des Schuppenbeutels, Ewige Wegzehrung, Suchende Finger

**Kristallkugel**
Bindung der Kugel, Bildergalerie, Bilderspiel, Brennglas und Prisma, Farben des Geistes, Fernbild, H'szints Auge, Geschenk des Ssad'navv, Orbitarium, Wachendes Auge, Warnendes Leuchten

**Zauberzeichen**
Auge der Ewigen Wacht, Auge des Basilisken, Bann- und Schutzkreise gegen Geisterwesen/Elementare, Fanal der Herrschaft, Glyphe der Elementaren Attraktion, Glyphe der Elementaren Bannung, Glype des Verfluchten Goldes, Hermetisches Siegel, Hypnotisches Zeichen, Leuchtendes Zeichen, Satinavs Siegel, Schutzkreis gegen Ungeziefer, Schutzsiegel, Siegel der Seelenruhe, Siegel der Stille, Singendes Zeichen, Ungesehenes Zeichen, Zähne des Feuers, Zeichen des Stillstands, Zeichen der Zauberschmiede, Zeichen gegen Magie, Zusatzzeichen Tarnung / Kraftquellenspeisung

**Sonstige Rituale**
Apport, Bannschwert, Druidenrache

# Mudramulim

## Mudramulische Repräsentation

- **Tanz bzw. Schrittfolge**; Konzentration, Sicht
- Aufgrund der Schrittfolge dauern alle Zauber + 5 A. Außerdem werden fester Stand und minimale Bewegungsfreiheit von etwa einem Quadratschritt benötigt, ansonsten werden Erschwernisse fällig
- Der Zauberer kann statt der Schrittfolge auch einen Tanz ausführen [2x(ZD+5) A, TaP*/3 aus *Tanzen* als Erleichterung auf die Zauberprobe]. Dies zählt nicht als ZfP* bei der Berechnung der Wirkung des Zaubers. der Mudramul kann auf diese Weise max. 3 Mal die Zauberdauer verlängern. Bei Misslingen auch nur einer *Tanzen*-Probe ist der Zauber um 3 erschwert
- Reguläre SpoMod *Zauberdauer verlängern* ist nicht nutzbar
- Auf Kristalle und Edelsteine gesprochene Zauber mit dem Merkmal *Objekt* kosten 1W6 AsP weniger. Diese Ersparnis kommt auch für durch Objektzauber gebundene Sprüche zum Tragen, wenn der Edelstein/Kristall zum Merkmal des wirkenden Spruches passt
- Zauber können schriftlich fixiert werden (meist Tafeln aus Stein oder Metall)
- Zum Erlernen ist ein TaW von 7 in *Tanzen* und der Schrift *Amulashtra* nötig

## Mudramulische Zauber nach Merkmalen

**Antimagie**
Beherrschung Brechen, Destructibo, Gardianum, Hexagramma, Objekt Entzaubern, Pentagramma, Psychostabilis, Tanz der Erlösung

**Beschwörung**
Hexagramma, Invocatio Minor, Pentagramma, Stein Wandle, Totes Handle

**Dämonisch Allgemein**
Invocatio Minor, Nuntiovolo, Pentagramma, Stein Wandle

**Dämonisch (Lolgramoth)**
Nuntiovolo

**Dämonisch (Thargunitoth)**
Totes Handle

**Eigenschaften**
Attributo, Corpofrigo, Psychostabilis, Schleier

**Einfluss**
Band und Fessel, Tanz der Erlösung

**Elementar Gesamt**
Dschinnenruf, Hexagramma, Meister der Elemente, Manifesto

**Elementar (Eis)**
Caldofrigo, Corpofrigo, Stillstand

**Elementar (Erz)**
Fortifex, Pfeil des Erzes, Weiches Erstarre

**Elementar (Feuer)**
Caldofrigo, Custodosigil, Pfeil des Feuers

**Elementar (Humus)**
Pfeil des Humus

**Elementar (Luft)**
Pfeil der Luft

**Elementar (Wasser)**
Hartes Schmelze

**Form**
Balsam, Gefäss der Jahre, Immortalis, Klarum Purum, Last des Alters

**Geisterwesen**
Geisterruf, Nekrophatia, Pentagramma

**Heilung**
Balsam, Klarum Purum, Ruhe Körper

**Hellsicht**
Analys, Blick durch Fremde Augen, Foramen, Odem, Sensibar (Artefaktempathie), Xenographus

**Herbeirufung**
Chronoklassis, Dschinnenruf, Geisterruf, Meister der Elemente, Reptilea (nur reversalisiert)

**Herrschaft**
Beherrschung Brechen, Tanz der Erlösung, Zwingtanz

**Kraft**
Destructibo, Gardianum, Odem, Unitatio, Zauberklinge

**Limbus**
Planastrale

**Metamagie**
Analys, Applicatus, Arcanovi, Destructibo, Gardianum, Infinitum, Reversalis, Schleier

**Objekt**
Abvenenum, Adamantium, Applicatus, Arcanovi, Caldofrigo, Claudibus, Custodosigil, Desintegratus, Eisenrost, Hartes Schmelze, Objectofixo, Objecto Obscuro, Objekt Entzaubern, Pfeil des Erzes, Pfeil des Feuers, Pfeil des Humus, Pfeil der Luft, Transformatio, Unberührt Von Satinav, Unsichtbare Glut, Zauberklinge

**Schaden**
Desintegratus

**Telekinese**
Animatio, Foramen, Motoricus

**Temporal**
Chronoklassis, Chrononautos, Eisenrost, Gefäss der Jahre, Immortalis, Infinitum, Last des Alters, Objectofixo, Tempus Stasis, Unberührt Von Satinav

**Umwelt**
Caldofrigo, Flim Flam, Fortifex, Stillstand, Weiches Erstarre

**Verständigung**
Blick durch Fremde Augen, Gedankenbilder, Nekrophatia, Objectovoco, Unitatio

## Mudramulische Zauber nach Verbreitung

| V | Zauber |
|---|---|
| 7 | Arcanovi, Objekt Entzaubern, Odem, Unitatio, Zauberklinge |
| 6 | Adamantium, Analys, Applicatus, Custodosigil, Destructibo, Motoricus, Objecto Obscuro, Reptilea (nur reversalisiert), Unberührt Von Satinav, Zwingtanz |
| 5 | Animatio, Attributo, Claudibus, Gardianum, Hartes Schmelze, Hexagramma, Klarum Purum, Manifesto, Nekrophatia, Objectovoco, Schleier |
| 4 | Abvenenum, Band und Fessel, Caldofrigo, Desintegratus, Flim Flam, Foramen, Invocatio Minor, Objectofixo, Pentagramma, Pfeil des Erzes, Pfeil der Luft, Psychostabilis, Sensibar (nur Artefaktempathie), Tanz der Erlösung, Unsichtbare Glut, Transformatio, Weiches Erstarre |
| 3 | Balsam, Beherrschung Brechen, Blick durch Fremde Augen, Corpofrigo, Dschinnenruf, Eisenrost, Fortifex, Gedankenbilder, Geisterruf, Nuntiovolo, Pfeil des Feuers, Planastrale, Reversalis, Ruhe Körper, Stein Wandle, Stillstand (nur in Yasra), Tempus Stasis (nur in Yasra), Totes Handle, Xenographus |
| 2 | Chronoklassis, Chrononautos, Gefäß der Jahre, Immortalis, Last des Alters, Meister der Elemente, Pfeil des Humus |
| 1 | Infinitum |

# Rituale der Mudramulim

**Kristallkugel**
Bindung der Kugel, Bildergalerie, Bilderspiel, Brennglas und Prisma, Fernbild, Geschenk des Al'Mahmoud, Orbitarium, Siegel der Sechsfachen Ehre, Untrüglicher Blick des Falken, Wachendes Auge, Warnendes Leuchten, Zauberspeicher

**Sonstige Rituale**
Apport, Bannschwert

**Zauberzeichen**
Auge des Basilisken, Auge der Ewigen Wacht, Bann- und Schutzkreise gegen Elementare / Geisterwesen / Gehörnte Dämonen / Niedere Dämonen, Fanal der Herrschaft, Fixierungszeichen Satinavs Siegel, Glyphe der Elementaren Attraktion, Glyphe der Elementaren Bannung, Glyphe des Verfluchten Goldes, Hermetisches Siegel, Hypnotisches Zeichen, Kraftquellenspeisung, Leuchtendes Zeichen, Markierung des Todes, Schutzkreise gegen Chimären / Reptilien / Traumgänger / Ungeziefer, Schutzsiegel, Siegel der Seelenruhe, Siegel der Stille, Sigille des Unsichtbaren Weges, Singendes Zeichen, Ungesehenes Zeichen, Zähne des Feuers, Zeichen der Zauberschmiede, Zeichen des Stillstands, Zeichen gegen Magie, Zusatzzeichen Tarnung

# Satutöchter

## Satuarische Repräsentation

- **Kontakt mit Erdboden**; Konzentration, Sicht, Geste, Formel (meist kurzes Gebet)
- Bei Misslingen eines Zaubers muss der Zaubernde nur ein Drittel der geplanten AsP aufwenden
- Es ist möglich, sich binnen einer zusätzlichen Aktion meditativ und religiös oder durch starke Gefühle *auf einen Zauber einzustimmen* und einen Punkt *Erschöpfung* auf sich zu nehmen, um dafür 1 ZfP* zu erhalten (maximal 3, pro zusätzlichem ZfP* ist ein Punkt Erschöpfung und eine Zusatzaktion erforderlich); es muss vor dem Spruch angesagt werden und ist auf jeden Fall auffällig (lautes Lachen oder Stöhnen, Wutgebrüll etc.). Es ist explizit keine Probenerleichterung. die Einstimmung durch starke Gefühle ist erst nach Spaltung der Satu-Priesterschaft weiter verbreitet
- In rituellem und religiösem Rahmen durchgeführte Zauber (2xZD, mind. 1 SR) sind um 2 Punkte erleichtert. Dies ist mit *Zauberdauer* verlängern kombinierbar, wodurch sich die bereits verdoppelte ZD bei jeder Anwendung der Modifikation erneut verdoppelt, jedoch mind. 2/4/8 SR beträgt
- Zauber sind schriftlich fixierbar

## Satuarische Zauber nach Merkmalen

**Antimagie**
Beherrschung Brechen, Eigenschaft Wiederherstellen, Einfluss Bannen, Geisterbann, Pentagramma, Psychostabilis, Verwandlung Beenden

**Beschwörung**
Pentagramma

**Dämonisch (Amazeroth)**
Panik

**Dämonisch (Asfaloth)**
Chimaeroform

**Eigenschaften**
Adlerauge, Attributo, Eigenschaft Wiederherstellen, Hexenkrallen, Krötensprung, Psychostabilis, Satuarias Herrlichkeit, Schleier, Seelenwanderung, Spinnenlauf, Spinnennetz, Zunge Lähmen

**Einfluss**
Ängste Lindern, Bannbaladin, Blitz, Einfluss Bannen, Große Gier, Harmlose Gestalt, Levthans Feuer, Panik, Plumbumbarum, Sanftmut, Somnigravis, Tierruf

**Elementar Gesamt**
Manifesto

**Elementar (Feuer)**
Leib des Feuers

**Elementar (Humus)**
Leib der Erde

**Elementar (Luft)**
Leib des Windes, Radau

**Form**
Balsam, Chimaeroform, Entfesselung des Getiers, Hexenkrallen, Klarum Purum, Last des Alters, Leib der Erde, Leib des Feuers, Leib des Windes, Salander, Tiere Besprechen, Transmutare, Verwandlung Beenden

**Geisterwesen**
Geisterbann, Geisterruf, Pentagramma

**Hellsicht**
Adlerauge, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Gefunden, Madas Spiegel, Odem, Pestilenz, Sensibar, Tiergedanken

**Heilung**
Balsam, Hexenspeichel, Klarum Purum, Leidensbund, Ruhe Körper, Tiere Besprechen

**Herbeirufung**
Arachnea, Geisterruf, Reptilea, Tierruf, Zauberwesen

**Herrschaft**
Beherrschung Brechen, Große Gier, Herr über das Tierreich, Memorabia, Zauberzwang

**Illusion**
Harmlose Gestalt, Satuarias Herrlichkeit

**Kraft**
Magischer Raub, Odem, Unitatio

**Limbus**
Körperlose Reise, Tierruf

**Metamagie**
Arcanovi, Schleier

**Objekt**
Abvenenum, Arcanovi, Claudibus

**Schaden**
Hexengalle, Zauberzwang

**Telekinese**
Motoricus, Radau

**Temporal**
Last des Alters

**Umwelt**
Silentium

**Verständigung**
Körperlose Reise, Leidensbund, Levthans Feuer, Madas Spiegel, Magischer Raub, Seelenwanderung, Tiergedanken, Traumgestalt, Unitatio, Zauberwesen

## Satuarische Zauber nach Verbreitung

| V | Zauber |
|---|---|
| 7 | — |
| 6 | Ängste Lindern, Eigenschaft Wiederherstellen, Einfluss Bannen, Hexenspeichel, Levthans Feuer, Pestilenz Erspüren, Tierruf |
| 5 | Attributo, Große Gier, Odem, Psychostabilis, Satuarias Herrlichkeit, Sensibar, Spinnennetz, Tiere Besprechen, Zauberzwang |
| 4 | Beherrschung Brechen, Blick aufs Wesen, Blitz dich Find, Geisterbann, Klarum Purum, Krötensprung, Manifesto, Motoricus, Plumbumbarum, Ruhe Körper, Sanftmut, Spinnenlauf, Tiergedanken, Traumgestalt, Verwandlung Beenden, Zunge Lähmen |
| 3 | Abvenenum, Bannbaladin, Blick in die Gedanken, Chimaeroform, Geisterruf, Harmlose Gestalt, Hexengalle, Hexenkrallen (Katze/Rabe/Eule), Leib des Feuers, Leidensbund, Magischer Raub, Radau, Salander, Schleier der Unwissenheit, Silentium, Somnigravis, Unitatio, Zauberwesen |
| 2 | Adlerauge, Arachnea, Balsam, Claudibus, Entfesselung des Getiers, Gefunden, Herr über das Tierreich, Körperlose Reise, Last des Alters, Leib der Erde, Leib des Windes, Madas Spiegel, Memorabia, Pentagramma, Reptilea, Seelenwanderung, Transmutare |
| 1 | Panik, Arcanovi |

## Rituale der Satutöchter

**Schlangenstab**
Bindung des Schlangenzepters, Rituelle Strafen, Ruf der Fliegenden Schlange

**Rituelle Strafen**
Ängste Mehren, Beiss Auf Granit!, Beute!, Hexenschuss, Krötenkuss, Mit Blindheit Schlagen, Pech an den Hals Wünschen, Pestilenz, Schlaf Rauben, Todesfluch, Unfruchtbarkeit, Warzen Sprießen, Zunge Lähmen

**Sonstige Rituale**
Apport, Bannschwert, Druidenrache, Vertrautenbindung

**Vertrautenzauber**
Dinge Aufspüren, Erster unter Gleichen, Satutochter Finden, Krötengift (Kröte), Krötenschlag (Kröte), Schlaf Rauben, Stimmungssinn, Tarnung (Kröte, Eidechse, Schlange, Spinne), Tiersinne, Ungesehener Beobachter, Wachsame Augen (Machtvolle Vertraute), Zwiegespräch

# Schelme

## Schelmische Repräsentation

- Konzentration, Sicht, Geste, **nur aus Spaß zaubern**
- Die Repräsentation erlaubt das Ignorieren der MR bis zu einem Wert von 3, in Verbindung mit *Unbeschwertes Zaubern* bis zu 7, mit *Lockeres Zaubern* bis zu 12. Übersteigt die MR den jeweiligen Wert, wird sie wieder voll angerechnet. Zauber, die gegen die MR gehen und auf mehrere Opfer gesprochen werden, sind nur um die doppelte Anzahl der Opfer erschwert.
- Wann immer ein Zauber aus einer fremden Repräsentation in die schelmische überführt wird, sinken die Kosten auf zwei Drittel derjenigen in der ursprünglichen Repräsentation. Umgekehrt werden Schelmenzauber, die in eine andere Repräsentation überführt werden, um die Hälfte teurer.
- Die Zauber lassen sich nicht niederschreiben, sie sind für Zauberer anderer Repräsentationen nur um 3 Spalten teuer zu erlernen und zu steigern (Ausnahme: Scharlatane)
- Durch Imitationslernen können Zauber in die schelmische Repräsentation überführt werden.

## Schelmenzauber nach Merkmalen

**Antimagie**
Zappenduster

**Eigenschaften**
Attributo, Axxeleratus, Zunge Lähmen

**Einfluss**
Blitz, Juckreiz, Kusch, Lach dich Gesund, Lachkrampf, Papperlapapp, Plumbumbarum, Schabernack, Schelmenlaune, Schelmenrausch, Seidenzunge

**Elementar (Erz)**
Durch Marmorstein und Eisenwand [Leib des Erzes], Zagibu

**Elementar (Luft)**
Aeolitus, Aufgeblasen

**Form**
Aufgeblasen, durch Marmorstein und Eisenwand [Leib des Erzes], Langer Lulatsch, Visibili

**Heilung**
Lach dich Gesund

**Hellsicht**
Foramen, Gefunden, Koboldovision, Odem, Penetrizzel

**Herrschaft**
Dichter und Denker, Koboldgeschenk

**Herbeirufung**
Komm Kobold, Meister Minderer Geister, Zauberwesen

**Illusion**
Blendwerk, Delicioso, Lockruf, Schelmenmaske, Seidenweich

**Kraft**
Odem

**Limbus**
Koboldovision, Verschwindibus

**Objekt**
Eisenrost, Langer Lulatsch, Nackedei, Zagibu

**Telekinese**
Foramen, Klickeradomms, Lockruf, Motoricus, Nackedei

**Temporal**
Eisenrost

**Umwelt**
Aeolitus, Dunkelheit, Holterdipolter, Schelmenkleister, Zappenduster

**Verständigung**
Zauberwesen

## Schelmenzauber nach Verbreitung

| V | Zauber |
|---|---|
| 7 | Blendwerk, Klickeradomms, Koboldgeschenk, Komm Kobold, Lachkrampf, Meister Minderer Geister, Schabernack, Verschwindibus, Zagibu |
| 6 | Langer Lulatsch, Lockruf, Nackedei, Schelmenmaske, Seidenweich |
| 5 | Aufgeblasen, Axxeleratus, Gefunden, Koboldovision, Lach dich Gesund, Motoricus, Schelmenkleister, Schelmenrausch |
| 4 | Blitz, Dunkelheit, Eisenrost, Foramen, Kusch, Odem, Penetrizzel, Plumbumbarum |
| 3 | Aeolitus, Attributo, Delicioso, Juckreiz, Leib des Erzes, Visibili, Zauberwesen, Zunge Lähmen |
| 2 | Dichter und Denker, Holterdipolter, Papperlapapp, Schelmenlaune, Seidenzunge, Tauschrausch, Zappenduster |
| 1 | — |

Die verwendeten Bilder und Illustrationen sind Copyright © der jeweiligen Zeichner. Nutzung der Grafiken aus dem offiziellen Fanpaket mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.
Dieses Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei kommerziellen Zwecken. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Es enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel das SCHWARZE AUGE und zur Welt AVENTURIEN. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publiziertem Material stehen.