

AVENTURISCHE ZAUBERFORMELN

Auf den folgenden Seiten finden Sie die Beschreibungen und 'technischen Daten' der bekanntesten aventurischen Zaubersprüche in alphabetischer Sortierung. Diese Liste ist nicht vollständig und kann es auch nicht sein, da die Möglichkeiten der **Zauberwerkstatt** (siehe das gleichnamige Kapitel im **MWW**) zum steten Anwachsen des möglichen Spruchkanons führen – aber die wenigsten dieser Sprüche werden jemals anderen Personen als dem Erfinder zugänglich sein.

Wir haben hier ein einheitliches Beschreibungsformat gewählt, obwohl einige Sprüche erheblich 'aus dem Rahmen fallen' und eher als spezielle Rituale gehandhabt werden müssten. Wir sehen aber selbst solche seltenen Zauber wie den IMMORTALIS hier besser aufgehoben als in der Liste der Sonderfertigkeiten. Wir haben auch einige Sprüche aufgeführt, die sehr selten und nur bei wenigen Meisterpersonen bekannt sind; da sie aber bisweilen Anwendung finden, sollen Sie als Spielleiter auch über die regeltechnischen Auswirkungen informiert sein.

Was wir hier nicht aufgeführt haben, sind etliche Auswirkungen dämonischer Pakte und bestimmte Beschwörungsformeln für dämonische Essenz – solchen Themen ist ein ganzer Band in der Box **Götter und Dämonen** gewidmet.

Ein Wort zu den Namen: Bei dem bei allen Zaubern als erste Zeile genannten *Namen* handelt es sich eher um eine irdische als eine aventurische Zuordnung, da selbst die gildenmagischen Formeln (die ja ausgesprochen werden müssen) meist anders lauten und die elfischen Bezeichnungen auch eher Beschreibungen der 'Melodien' des Zaubers darstellen. Natürlich werden Elfen diese Melodien summen oder ansingen, um ein Mantra (eine Konzentrationshilfe, einen Fokus) zu haben, und natürlich werden mittelländische Zauberer ihre Mantras in Bosparano vortragen, Khunchomer Artefakterschaffer dagegen in Ur-Tulamidyda, Brabaker Dämonologen wohl in Zhayad – aber all diese verschiedenen Möglichkeiten aufzuführen, hätte nicht nur den Rahmen des Bandes gesprengt, sondern ist unseres Erachtens in einer bunt gemischten Runde auch kontraproduktiv, da es den Meister zwingt, sich alle Varianten zu merken oder zur Hand zu haben.

Die hier präsentierten Namen sind daher *eine* Möglichkeit der Auflistung (aventurisch könnte man sagen, die verbreitetste gildenmagische, daher auch die Namen einiger elfischer Sprüche in Bosparano); betrachten Sie sie als Hilfsmittel zur Sortierung und als allgemein verständliche Basis, damit Meister und Spieler sich nicht in einem Gewirr tulamidischer oder Isdira-Begriffe verirren. Sollten Sie dennoch Interesse an tulamidischen, thorwalschen oder elfischen Zaubernamen haben, finden Sie im Internet oder in verschiedenen Fanzines sicherlich, was Sie suchen.

ERLÄUTERUNG DER VERWENDETEN BEGRIFFE

Wie erwähnt, haben wir für die Beschreibung der Zauber ein einheitliches Format gewählt, das wir Ihnen hier kurz vorstellen wollen:

Probe

Die drei Eigenschaften (in Kurzform), auf die die Zauberprobe abgelegt werden muss. Bei Zaubern, die sich direkt gegen ein Opfer richten, muss möglicherweise die Magieresistenz des Opfers berücksichtigt werden. Solche Zauber sind mit dem Kürzel (+MR) verse-

hen. Hier müssen Sie beachten, dass Schelme je nach ihrer Kenntnis der Sonderfertigkeit *Schelmische Zauberei* die Magieresistenz ihres Opfers ignorieren können.

Müssen weitere Modifikationen beachtet werden, ist dies hier ebenfalls aufgeführt. Hinweise zur Durchführung von **Zauberproben** finden Sie im gleichnamigen Kapitel in **Mit Wissen und Willen**. Misslingt eine Zauberprobe, kann der Spruch erschwert noch einmal versucht werden (siehe auch die Beschreibung der Sonderfertigkeit *Zauberoutine* in **AZ xxx**). Endgültig misslungene Sprüche kosten den Zauberer die Hälfte der angegebenen (oder für den Zauber eingepflanzten) Astralenergie. Ob ein Spruch ge- oder misslungen ist, stellt der Zauberer nicht automatisch fest (auch hier siehe **MWW**, S. xxx). Die Probe wird immer am Ende der Zauberdauer gewürfelt.

Technik

Hier sind die Zauberhandlungen aufgeführt, die vom magiekundigen Helden auszuführen sind: Ob der Spruch (laut) ausgesprochen werden muss, ob besondere Zeichen und / oder Materialien Verwendung finden, welche Gesten der Zauberer vollführen muss und dergleichen mehr. Muss ein unwilliges, sich der Zauberei aber bewusstes Objekt berührt werden, dann muss dem Zauberen eine waffenlose Attacke gelingen, um sein Opfer zu berühren, dem wiederum eine Parade oder ein Ausweichmanöver zusteht. Diese Berührungs-Aktion ist Teil der Zauberdauer (üblicherweise deren Beginn) und verursacht keinen Schaden. Bei Misslingen kann diese Aktion wiederholt werden; die eigentliche Zauberprobe ist davon nicht betroffen.

Magier mit einem Zauberstab können diesen eventuell einsetzen, um mit diesem die Berührung (ebenfalls als AT auf das passende Kampftalent gewürfelt) durchzuführen.

Die hier aufgeführte Technik bezieht sich jeweils auf die magische Tradition, in der der Zauber am weitesten verbreitet ist; in anderen Repräsentationen, in denen der Zauber eventuell vorliegt, ist die Technik vermutlich eine ganz andere, denn z.B. nur Kristallomanten müssen mit Edelsteinen hantieren, während es nur in der gildenmagischen Repräsentation üblich ist, Formeln laut zu rezitieren. Wenn Ihr Held also einen Zauber beherrscht, dessen Technik in einer anderen Repräsentation als seiner eigenen angegeben ist, müssen Sie gemäß den Angaben im Kapitel **Thesiskern und Repräsentation** (in **MWW**) eine passende eigene Technik entwickeln.

Wichtig – als Bedingung für Zauber in allen Repräsentationen – sind die beiden Komponenten Sicht und Konzentration, denn nur was ein Zauberer sieht, kann er verzaubern, und nur, was er verzaubern *will*, ist dem Fluss der arkanen Energien unterworfen. Zaubern ohne Sichtverbindung erfordert spezielle Hilfsmittel, während aktiver Einsatz von Zauberei einem Bewusstlosen oder passiven Träumer nicht möglich ist und man sich zum Zaubern mindestens eine Aktion lang auf das Ziel des Zaubers konzentrieren muss. (Diese Aktion ist bereits Teil der angegebenen Zauberdauern, weswegen kein Zauber weniger als 1 Aktion benötigt.)

Zauberdauer

Die zum Aufbau und Auslösen des Zaubers benötigte Zeitspanne. Während dieser Zeit muss sich der Zaubende auf die Formel konzentrieren, gegebenenfalls sein Ziel berühren oder sehen können, und er kann während dieser Zeit keine anderen Aktionen unternehmen. Üblicherweise ist die Zauberdauer in Aktionen bzw. in Spielrunden angegeben, wobei eine Spielrunde etwa 200 Aktionen lang

ist. Wenn nichts anderes angegeben ist, beginnt die Wirkung eines gelungenen Spruches sofort mit Ablauf der letzten Aktion des Zaubernden. Wird der Zaubernde während dieser Zeit durch äußere Einflüsse gestört, so kann es notwendig werden, dass er eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegt, um festzustellen, ob er die Konzentration aufrechterhalten kann. Siehe hierzu auch die Beschreibungen der Sonderfertigkeiten *Konzentrationsstärke*, *Zauber bereithalten*, *Zauberkontrolle* und *Zauber unterbrechen* in **AZ** auf den Seiten xxxff.

Wirkung

Die spieltechnische Durchführung des Zaubers (z.B. benötigte Würfelwürfe) und seine Auswirkung auf das Spielgeschehen, darunter auch seine visuelle Wirkung, wenn vorhanden. Hier ist auch angegeben, um welche Beträge die Zauberprobe oder eine eventuelle Gegenprobe modifiziert sind, ob bestimmte Randbedingungen eingehalten werden müssen und dergleichen mehr. Eventuell finden sich auch Hinweise zu besonderen Situationen, mit denen sich der Meister konfrontiert sehen kann. Hier haben wir aus der Spielpraxis hervorragende Sonderfälle, Einschränkungen und Modifikationen aufgeführt und versuchen, einen regeltechnischen Rahmen anzugeben, in dem der Meister in einem solchen Fall entscheiden kann. Anmerkungen zu seltenen und ausgefallenen Anwendungen des entsprechenden Zaubers finden Sie eventuell noch im Abschnitt **Modifikationen und Varianten**.

Kosten

Der notwendige Einsatz an Astralenergie, angegeben in Astralpunkten (AsP). Einige Zauber erfordern es, dass sie ständig mit Astralenergie gespeist werden; diese sind als "XX AsP pro Kampfrunde / Spielrunde / Stunde" etc. gekennzeichnet und eventuell als (A) für Aufrechterhalten markiert (siehe auch **Wirkungsdauer**). Wie bereits erwähnt, wird bei Misslingen der Zauberprobe die Hälfte der hier angegebenen AsP-Anzahl fällig, bei Zaubern, deren Wirkungsdauer vorher festgelegt werden muss, die Hälfte der *geplanten* AE, bei Zaubern, die aufrechterhalten werden, ist dies die Hälfte der AsP für die minimale Wirkungsdauer.

Eventuell ist eine Kostensenkung als *Spontane Modifikation* möglich; wenn ja, finden Sie die Bezeichnung **Kosten** im Abschnitt **Modifikationen und Varianten**.

Zielobjekt

Wir unterscheiden bei der Art des betroffenen Ziels zwischen folgenden Kategorien: *Einzelperson/Einzelwesen* (wobei mit 'Person' jede Art von denkendem Lebewesen gemeint ist (inklusive des Zaubers selbst), bei 'Wesen' auch zusätzlich alle Arten von Tieren, unter Umständen auch Zaubercreaturen), *Einzelobjekt*, *Mehrere Personen*, *Mehrere Objekte*, *Zone* (eine Fläche oder ein Volumen), selten auch einmal *Einzelner Zauber*. Bei Personen unterscheiden wir noch zwischen *freiwillig* und *unfreiwillig* (der üblichen, nicht explizit angegebenen Variante). Veränderungen des Zielobjekts können unter Umständen als *Spontane Modifikation* durchgeführt werden; wenn dies möglich ist, finden Sie die Bezeichnung *Zielobjekt* (...) im Abschnitt **Modifikationen und Varianten**, ebenso wie die dann meist anders zu berechnenden Kosten.

Reichweite

Die maximale Entfernung, in der der Zauber wirksam werden kann. Viele Zauber wirken in einem kugel- oder zylinderförmigen Bereich, der den Zaubernden umgibt, was mit *Radius* gekennzeichnet ist. Die Reichweite eines Zaubers wird üblicherweise in den folgenden Kategorien angegeben: *Selbst – Berührung – 1 Schritt (oder ZfW Spann) – 3 Schritt (oder ZfW/2 Schritt) – 7 Schritt (oder ZfW Schritt) – 21 Schritt (oder ZfW x 3 Schritt) – 49 Schritt (oder ZfW x 7 Schritt) – Horizont*. Einige wenige Zauber, vor allem solche, die keine Sicht aufs Ziel erfordern, können auch größere Reichweiten aufwei-

sen. Veränderungen der Reichweite können unter Umständen als *Spontane Modifikation* durchgeführt werden; wenn dies möglich ist, finden Sie die Bezeichnung *Reichweite* im Abschnitt **Modifikationen und Varianten**. Die korrekte Reichweite wird zum Zeitpunkt der Zauberprobe bestimmt.

Wirkungsdauer

Der Zeitraum, in dem der Zauber vom Moment seiner Auslösung an wirksam bleibt. Üblicherweise ist dies von den übrig behaltenen Zauberfertigkeitpunkten (ZfP*) abhängig und wird dann in der Form "ZfP* Spielrunden/Stunden" etc. angegeben.

Bei einigen Zaubern muss der Spruch-Wirker ständig kontrolliert Astralenergie in die Matrix des Zaubers fließen lassen, um die Wirkung aufrechtzuerhalten. Diese Zauber sind bei ihrer Wirkungsdauer mit **(A)** markiert. Alle Zauberproben, die man ausführt, während ein oder mehrere aufrechterhaltene Zauber wirken, sind um 3 Punkte pro aufrechterhaltenem Zauber erschwert. Wenn ein Elf also einen FULMINICTUS sprechen will, während er einen VISIBILI und einen SPURLOS TRITTLOS aufrechterhält, ist die Zauberprobe um 6 Punkte erschwert. Die Sonderfertigkeit *Simultanzaubern* vermindert die Zuschläge pro aufrechterhaltenem Zauber. Aufrechterhaltene Zauber fallen sofort vom Opfer ab, wenn der Zauberer bewusstlos wird, einschläft oder stirbt.

Besondere Beachtung verdienen auch die Wirkungsdauern *Permanent* und *Augenblicklich*: Permanente Zauber halten an, bis sie durch einen entsprechenden antimagischen Effekt aufgehoben werden; ihre Zaubermatrix ist derweil mit Hellsichtzaubern zu erkennen. Augenblicklich wirkende Zauber verändern eine Form oder Struktur zwar auch permanent, jedoch tun sie dies im Augenblick ihres Wirkens und nicht durch eine fortdauernd wirkende Matrix; sie können daher auch mit Antimagie nicht rückgängig gemacht werden.

Permanente Zauber (die dann üblicherweise mit einem permanenten Astralpunkt fixiert werden) sind z.B. die entsprechenden Varianten des SALANDER oder des ADAMANTIUM, während zu den augenblicklich wirkenden Sprüchen fast alle Heilungs- und Schadens-Zauber zählen.

Zu beachten ist, dass Elfen, die einen Zauber in elfischer Repräsentation sprechen, von einer verlängerten Wirkungsdauer profitieren. Veränderungen der Wirkungsdauer können unter Umständen als *Spontane Modifikation* durchgeführt werden; wenn dies möglich ist, finden Sie die Bezeichnung *Reichweite* oder eine explizit genannte Variante im Abschnitt **Modifikationen und Varianten**.

Modifikationen und Varianten

Hier ist aufgeführt, welche Spontanen Modifikationen an einem Zauber vorgenommen werden können und welche bekannten Varianten es gibt. Bei Spontanen Modifikationen finden Sie als Möglichkeiten *Zauberdauer*, *Erzwingen*, *Kosten*, *Zielobjekt*, *Reichweite* und *Wirkungsdauer* angegeben; eine Erläuterung des Vorgangs der Spontanen Modifikation und der einzelnen Möglichkeiten finden Sie in **Mit Willen und Wissen** im entsprechenden Abschnitt der Zauberregeln. Magier, die einen Zauber in gildenmagischer Repräsentation sprechen, müssen nur geringere Zuschläge für das Wirken Spontaner Modifikationen aufwenden.

Die aufgeführten Varianten gelten als Teil des Thesiskerns des Zauberspruchs; sie müssen nicht separat erlernt werden, sondern stehen Zauberern zur Verfügung, die über die geforderten ZfW verfügen oder die entsprechenden ZfP aufbringen können.

Sowohl die Spontanen Modifikationen als auch die angegebenen Varianten eines Zaubers sind allerdings nur zugänglich, wenn man die entsprechende Repräsentation des Zaubers beherrscht.

Reversalis

Was passiert, wenn auf diesen Zauber der Spruch REVERSALIS

(siehe S. 141) angewendet wird? In den meisten Fällen haben wir uns hier kurz gehalten und nur entsprechende Vorschläge gemacht. In den meisten Fällen sind Wirkungsdauer, Reichweite etc. ja auch nach einem REVERSALIS unverändert. Elementare Wirkungen werden zu jenen des Gegenelements umgekehrt. Eine typische Wirkung ist hierbei, dass REVERSALIS-Formeln eine noch andauernde Wirkung ihres 'normalen' Gegenstücks aufheben können. Etliche Formeln (namentlich solche mit den Merkmalen *Hellsicht* oder *Antimagie*) lassen sich auch von einem REVERSALIS überhaupt nicht beeinflussen.

Antimagie

Hier finden Sie, welche antimagischen Formeln welche Auswirkung auf den Spruch haben. Üblich ist es, dass ein Zauber mit dem Merkmal X von einem antimagischen Zauber "X STÖREN/BRECHEN etc." aufgehoben werden kann, wenn eine Zauberprobe gelingt, die um die ZfP* des zu brechenden Zaubers erschwert ist. Umgekehrt kann in einer Zone des X STÖREN ein Zauber mit dem Merkmal X nur um so viele Punkte erschwert gewirkt werden, wie die ZfP* beim X STÖREN betragen haben, wobei mindestens ein ZfP* übrig bleiben muss; ansonsten gilt der Zauberprobe als misslungen – mit allen Auswirkungen (siehe oben).

Zauber mit dem Merkmal X, die in eine Zone des X STÖREN eindringen, werden in ihrer Wirkung um die ZfP* des X STÖREN vermindert. (Davon nicht betroffen ist eine von den ZfP* abhängige Wirkungsdauer.) Fallen hierdurch die ZfP* auf 0 oder weniger, endet der Zauber, wird die Wirkung nur vermindert, so steigt sie wieder auf ihre ursprüngliche Auswirkung, wenn der Träger des wirkenden Zaubers die antimagische Zone wieder verlässt. In überlappenden Zonen von wirkenden und antimagischen Sprüchen gilt ebenfalls die Verminderung der Wirkung, jedoch wird der wirkende Spruch nicht aufgehoben, wenn seine ZfP* auf 0 oder weniger reduziert werden.

In einem Artefakt gespeicherte Zauber mit dem Merkmal X (nach Meisterentscheid auch entsprechende Stabzauber, Hexenflüche etc.) können in einer Zone des X STÖREN nicht ausgelöst werden.

Antimagische Sprüche können nicht 'gestapelt' werden, d.h., die Wirkung von zwei Zonen des X STÖREN addieren sich nicht – es wirkt immer die stärkste Variante (die mit den meisten ZfP*).

Abweichungen von diesen genannten Regeln sind im Abschnitt Antimagie ebenso aufgeführt wie die Frage, ob der GARDIANUM oder der INVERCANO wirken. Wenn diese beiden Zauber hier genannt sind, schlagen Sie die detaillierte Wirkung bitte auf Seite xxx (GARDIANUM) bzw. Seite xxx (INVERCANO) nach.

Zauber mit der Wirkungsdauer *augenblicklich* können nicht mit *Antimagie* nachträglich aufgehoben, sehr wohl aber in einer entsprechenden Zone erschwert werden.

Antimagische Zauber wirken nicht auf ihresgleichen, auch wenn sie natürlich jeweils ein passendes Merkmal aufweisen, d.h., eine Zone des EINFLUSS BANNEN erschwert nicht das Wirken eines gezielten EINFLUSS BANNEN (zu Zonen siehe oben).

Merkmale

Hier ist aufgeführt, welche Merkmale den Zauber auszeichnen, d.h. welche gleichen Ordnungsstrukturen im Thesiskern des Zaubers zu finden sind. Merkmale wirken sich zusammen mit der Sonderfertigkeit *Merkmalskenntnis* auf die Lernschwierigkeit aus und bestimmen, welche antimagische Handlung greift (s.o.). Es ließen sich natürlich andere Zuordnungen (nach Absicht, elfischen Harmonien etc.) finden, aber die hier gewählte Zuordnung kann als hinreichend all-gemeingültig angesehen werden – die Entdeckung neuer Merkmale durch die magische Forschung einmal vorbehalten.

Wir verwenden hier folgende Merkmale: *Antimagie*, *Beschwörung*, *Dämonisch* (mit zwölf bekannten Unter-Merkmalen), *Eigenschaften*,

Einfluss, *Elementar* (mit den sechs Unter-Merkmalen *Feuer*, *Wasser*, *Luft*, *Erz*, *Humus* und *Eis*), *Form*, *Geisterwesen*, *Heilung*, *Hellsicht*, *Herbeirufung*, *Herrschaft*, *Illusion*, *Kraft*, *Limbus*, *Metamagie*, *Objekt*, *Schaden*, *Telekinese*, *Temporal*, *Umwelt* und *Verständigung*.

Ausführliche Beschreibungen und Informationen zu den **Merkmalen** finden Sie ebenfalls in **MWW** im gleichnamigen Kapitel.

Komplexität

Die grundsätzliche Schwierigkeit einer magischen Handlung, unabhängig von der Repräsentation, dem Vorliegen als Hausspruch und dergleichen; üblicherweise in einem Rahmen von A bis F. Die Komplexität ist die Basis für die Lernschwierigkeit (siehe das Kapitel **Erfahrung für Zauberkundige** im **MWW**).

Repräsentationen und Verbreitung

Hier finden sich einige Worte zu der Gemeinschaft oder Tradition von Zauberkundigen, in der der Zauber ursprünglich entwickelt wurde und ob und unter welchen Umständen sich der Zauber weiter verbreitet hat. Für gewöhnlich sind die Erfinder einer Zauberei auch ihre größten Meister, will heißen, die Zauberei hat hier ihre größte Verbreitung, und dadurch, dass sie ihren Spruch in eigener Repräsentation erlernen, können sie natürlich auch eher zur Meisterschaft bringen.

Mögliche Repräsentationen sind Gildenmagier (**Mag**), Elfen (**Elf**), Druiden (**Dru**), Hexen (**Hex**), Geoden (**Geo**), Schelme (**Sch**), Scharlatane (**Srl**), Borbaradianer (**Bor**) und Achaz-Kristallomanten (**Ach**).

Die Zahl hinter der Repräsentation gibt auf einer Skala von 1 bis 7 an, wie weit der Spruch in einer Gemeinschaft verbreitet ist. Eine 1 heißt hierbei, dass nur wenige Auserwählte die Formel überhaupt beherrschen (und vermutlich auch nur sehr wenige von ihr gehört haben). Eine 7 bedeutet dagegen, dass ein Zauberer der entsprechenden Tradition schon eigene Anstrengungen unternehmen muss, um den Spruch nicht zu kennen und zu können. Ein Zauber, den ein Held zu Beginn des Spiels beherrschen will, sollte in der eigenen Tradition mindestens mit dem Wert 4 bekannt sein; die Ausnahmen zu dieser Regel charakterisieren dann jeweils die Unter-Traditionen (Akademien, Schwesternschaften, regionalen Unterteilungen).

Der Öffentlichkeit unbekanntes Zauber können nur per Zufall in einem muffigen Verlies oder einer staubigen Privatbibliothek ..., aber das kennen Sie ja sicherlich. Bei Zaubern, die nur Einzelpersonen (will heißen, Meisterpersonen) bekannt sind, muss diese Meisterperson erst einmal gefunden und schließlich auch noch davon überzeugt werden, dass sie gerade dem Spielerzauberer die Kenntnis einer geheimen Formel verraten soll. Einige Zauber wiederum sind ausschließlich für den Gebrauch durch Meisterpersonen vorgesehen, da sie das Spielgleichgewicht so stark beeinträchtigen, dass sie nur mit großer Vorausplanung in einem Abenteuer Verwendung finden können.

Ebenfalls hier angegeben finden Sie, ob sich ein Zauber in einem bestimmten Buch findet oder daraus rekonstruieren lässt. Diese Angaben sind jedoch nicht vollständig – zu Details siehe auch das Kapitel **Die magische Bibliothek** in **MWW**.

Abkürzungen

Folgende Abkürzungen finden Verwendung: **ZfW** steht für den Zauberfertigkeitwert, **ZfP*** für die übrig behaltenen Zauberfertigkeitpunkte; **AsP** bedeutet Astralpunkte, **pAsP** permanente Astralpunkte; **KR** steht für Kampfrunde, **SR** für Spielrunde; (**A**) bedeutet, dass ein Zauber aufrechterhalten wird.

Bei Verweisen steht **MWW** für den Band **Mit Willen und Wissen**, **AZ** für **Aventurische Zauberer**, **Basis** für die **Basisregeln**, **AH** für **Aventurische Helden**, **MBK** für **Mit blitzenden Klingen** und **MFF** für **Mit flinken Fingern**.

Abvenenum reine Speise

Probe: KL/KL/FF (+Mod.)

● **Technik:** Der Elf spricht *bha'sama venya bha'za yalza* über die zu reinigende Nahrung.

● **Zauberdauer:** mindestens 15 Aktionen

● **Wirkung:** Der Zauber reinigt Nahrungsmittel und Getränke von sämtlichen Giften und Krankheitskeimen, verdorbene Nahrung wird frisch und genießbar. Die Zauberprobe ist um die Stufe des Giftes oder der beim Verzehr zu befürchtenden Krankheit erschwert. Verdorbene Nahrung kann je nach Zustand einen Zuschlag von 2 bis 10 Punkten auf die Probe bedeuten.

Dieser Zauber versetzt Nahrung in einen Zustand, die dem Spruchanwender nicht gefährlich werden kann. Da es aber von dem Entwickler des Spruches abhängt, in welchem Zustand Nahrung als gefährlich angesehen werden muss und in welchem nicht, variiert die genaue Wirkung je nach Repräsentation recht erheblich. So wandelt die elfische Repräsentation selbst Wein in Traubensaft um, während die Achazform des Spruches manche für Menschen und Elfen giftige Mahlzeiten unverändert lässt.

Gift, das sich nicht in Nahrung befindet, wird von dem Zauber nicht als solches erkannt, weswegen das Gift auf der Klinge eines Meuchlers oder in der Phiole eines Alchimisten nicht verändert wird. Wenn allerdings zum Beispiel in einer Pilzpfanne giftige Pilze enthalten sind, dann wirkt der Zauber sehr wohl.

● **Kosten:** 4 AsP pro Mahlzeit, die für etwa 10 Person reicht

● **Zielobjekt:** Nahrungsmenge (mehrere Objekte) nach AsP-Aufwand

● **Reichweite:** 1 Schritt

● **Wirkungsdauer:** augenblicklich

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Zielobjekt: Einzelperson (s.u.), Reichweite

• Schutz vor Übelkeit (+5). Nahrung, die an sich nicht giftig ist, deren Genuss aber heftige Übelkeit erzeugt, wird in einen Zustand

versetzt, der als harmlos gelten kann. So ist es zum Beispiel möglich, auch Meerwasser in Trinkwasser zu verwandeln. Horasische Sahnetorten werden jedoch nur von den wenigsten Repräsentationen in Mitleidenschaft gezogen.

• Schutz vor Vergiftung (+5). Bewahrt die Nahrung für die nächsten ZfP* Stunden vor jeglicher in diesem Zeitraum geschehener Vergiftung und jedem Verschimmeln oder Verderben. Der Zauberende muss sich hierbei selbst einen Aufschlag auf die Zauberprobe auferlegen, und zwar in Höhe der Stufe der Krankheit/des Giftes, gegen die der Schutz höchstens wirksam sein soll. Eine bereits vergiftete Speise wird dabei entgiftet.

• Vereinzelt existieren eingeschränkte Variationen dieses Spruches, die (bei geringerem Probenaufschlag und AsP-Aufwand) nur gegen gewisse Giftgruppen (Schlangengifte) oder gar nur gegen einzelne Gifte und Krankheiten wirken.

● **Reversalis:** Bewirkt das schlagartige Verfaulen und Verschimmeln von Lebensmitteln.

● **Antimagie:** kann in einer Zone des OBJEKT ENTZAUBERN nur erschwert gesprochen werden; lässt sich wegen der Wirkungsdauer *augenblicklich* nicht mittels Antimagie widerrufen..

● **Merkmale:** Objekt

● **Komplexität:** C

● **Repräsentationen und Verbreitung:** Dru, Hex, Mag je 6; Elf, Geo je 5; Ach, Sch je 4 /// Dieser ursprünglich von den Waldelfen stammende Spruch ist bei fast allen Zauberkundigen weit verbreitet. An allen Orten, an denen die lokalen Potentaten in ständiger Furcht vor Meuchlern und Giftmischern leben, werden Meisterinnen und Meister des ABVENENUM mit Kusshand in den Hofstaat aufgenommen (wenn sie nach einem Demonstrationszaubern den Genuss der vorher präparierten Nahrung überlebt haben).

Accuratum Zaubernadel

Probe: KL/CH/FF

(Für jeden Talentpunkt *Schneidern* über 7 ist die Probe um 1 erleichtert.)

● **Technik:** Die Magierin streicht über ihr Gewand und murmelt dabei die Formel.

● **Zauberdauer:** 40 Aktionen

● **Wirkung:** Farbe und Schnitt (nicht jedoch die Art des Stoffs) eines Kleidungsstücks können sich mit dieser Formel nach Wunsch der Magierin ändern. Die Zauberende muss eine recht genaue Vorstellung vom Endergebnis besitzen, genaue Kenntnisse des Schneiderhandwerks sind jedoch nicht erforderlich, aber nützlich. Bei besonders gewagten Kreationen kann der Meister ebenfalls Probenzuschläge bis zu +7 verlangen. Die ZfP* geben die künstlerisch-handwerkliche Qualität des Kleidungsstücks an, wobei Werte über 10 für meisterliche Arbeit stehen.

Das Erschaffen von Stoff aus dem Nichts ist mit diesem Spruch nicht möglich, aus einem kurzen Hemd kann also keine weite Robe werden. Gewisse Vorsicht ist auch in der Nähe eines schelmisch gesonnenen Antimagiers geboten, der den OBJEKT ENTZAUBERN beherrscht ...

● **Kosten:** 4 AsP pro Stein Gewicht des Kleidungsstücks, mindestens aber 7 AsP

● **Zielobjekt:** Einzelobjekt

● **Reichweite:** Berührung

● **Wirkungsdauer:** bis zur nächsten Wintersonnenwende

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Kosten

• Nadel des Wanderers (+3). Wenn ein bereits mit ACCURATUM

geformtes Kleidungsstück einmal einreißt, einer hungrigen Motte als Nahrung dient oder durchzusehern droht, kann mit dieser Variante für 3 AsP die betroffene Stelle ausgebessert werden. Erzielt man dabei mindestens halb so viele ZfP* wie bei der Herstellung, so ist die Reparatur nicht zu bemerken. Gleiches gilt, wenn man den Schnitt leicht anpassen will, weil man vielleicht die ein oder andere Unze zugenommen hat ...

- Ohne Schere (+3). Es ist möglich, eine rohe Stoffbahn benötigter Größe in ein Kleidungsstück zu verwandeln.
- Haltbarkeit (+3). Für den Einsatz von 7 AsP pro Stein Gewicht wird die Verwandlung dauerhaft (Wirkungsdauer: augenblicklich).
- Webstuhl (+7). Die Magierin kann das Kleidungsstück aus der entsprechenden Menge Garn herstellen, was jedoch eine gute Stunde Arbeit bedeutet.
- Sackleinen und Spinnenseide (+7; ab ZfW 14; nur gildenmagische Variante). Die Magierin kann mit dieser Variante eine Stoffart in eine andere verwandeln (Leinen in Seide oder in ein Bausch-Leinen-Mischgewebe); Fell und Leder sind jedoch von solchen Verwandlungen ausgenommen.

● **Reversalis:** bewirkt eine Aufhebung eines bestehenden ACCURATUM oder verwandelt ein normales Kleidungsstück in unzusammenhängende Stoffbahnen, Fetzen und Fäden.

● **Antimagie:** kann nicht in einer Zone des OBJEKT ENTZAUBERN gewirkt werden und kann mit diesem Antimagie-Spruch beendet werden. (Gilt nicht für die Variante *Haltbarkeit*.)

● **Merkmale:** Objekt

● **Komplexität:** C

● **Repräsentationen und Verbreitung:** Mag, Srl je 4; Hex2 /// Dieser Spruch stammt aus dem *Almanach der Wandlungen* und wurde in letzter Zeit durch Zirkulare innerhalb der Gilden verbreitet. Er wird in Riva und Festum gelehrt, genießt jedoch nicht den Stellenwert wie der Zauber SAPEFACTA oder ein solider ATTRIBUTO. In den letzten Jahren wurde die Formel, die in gildenmagischer Repräsentation bei den Hexen schon einige Zeit lang bekannt war, offensichtlich satuarischen Vorstellungen angepasst und ist nun einer Handvoll Hexen in eigener Repräsentation bekannt.

Momentan wird in gildenmagischen Kreisen heftig spekuliert, ob sich aus diesem Zauber neue Handwerksmagie deduzieren lässt.

Adamantium Erzstruktur

Probe: KL/FF/KO

● **Technik:** Der Kristallomant fährt mit einem Smaragd mehrmals über den zu verzaubernden Gegenstand.

● **Zauberdauer:** 40 Aktionen

● **Wirkung:** Die Struktur des verzauberten Gegenstands wird gefestigt. Er wird hart wie ein Diamant und unbezwingbar wie ein Amboss. Er ist durch gewöhnliche Gewalteinwirkung praktisch unzerstörbar (Strukturpunkte und RS werden verdreifacht; ein RS von 0 bleibt demzufolge 0). Schadenszauberei wie ein IGNIFAXIUS kann dem Objekt nur Schaden zufügen, wenn die angerichteten SP mindestens ein Drittel der Strukturpunkte betragen. Da diese Formel einen Teil ihrer Kraft aus der Essenz des Gegenstandes zieht, wird dieser jedoch nach Ablauf der Wirkungsdauer ungewöhnlich zerbrechlich (Strukturpunkte und RS halbiert).

● **Kosten:** 5 AsP + 2 AsP pro angefangenem Stein Gewicht

● **Zielobjekt:** Einzelobjekt

● **Reichweite:** Berührung

● **Wirkungsdauer:** ZfP* Spielrunden, die negativen Nachwirkungen sind ab Ablauf der Wirkungsdauer augenblicklich

● **Modifikationen und Varianten:** Zauberdauer, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer

• Adamantenquader (+5). Für je 5 Punkte kann ein fünffaches Gewicht verzaubert werden (für +15 betragen die Kosten also 5 AsP + 2 AsP pro angefangener $5 \times 5 \times 5 =$ 125 Stein Gewicht).

• Zauberstahl (+3; ab ZfW 7). Eine Variante mit zusätzlichen Elementarkräften, die eigens für die Anwendung auf Waffen und Rüstungen entwickelt wurde. Der Bruchfaktor einer Waffe oder eines Schildes sinkt um ZfP* Punkte. Die TP einer Nahkampfwaffe steigen um ZfP*/3 Punkte, ebenso der RS einer verzauberten Rüstung, die TP eines Geschosses oder einer WurfWaffe um ZfP*/4. Leider verkehren sich diese Boni auch hier nach Ablauf der Wirkungsdauer in ihr Gegenteil. Während der Wirkungsdauer können die so verzauberten Waffen auch Dämonen und andere magische Wesen verletzen. Diese TP-Steigerungen sind nicht kumulativ zu Steigerungen aus hervorragender Schmiedearbeit (MFF 51f.).

• Kristallglanz (+3; ab ZfW 7). Der verzauberte Gegenstand erhält nach Wunsch des Zauberdenden eine Oberfläche, die wie ein anderes Metall, wie Gestein oder Kristalle wirkt. Dies ist jedoch eine rein optische Komponente, die von der inneren Struktur unabhängig ist.

• Struktur wahren (+7; ab ZfW 11). Der Zauber wird so modifiziert, dass er seine Kraft nicht aus der Struktur des Materials zieht und der Gegenstand nach Ablauf der Wirkungsdauer keine negativen Nachwirkungen erleidet. Die Kosten betragen 7 AsP plus 4 AsP pro angefangenem Stein Gewicht.

• Permanenz (+7; ab ZfW 11; nur in der kristallomantischen Repräsentation): Der Gegenstand wird permanent gefestigt. Dies erfordert den Aufwand von 1 permanenten AsP pro angefangenem Stein Gewicht (bei der Variante Adamantenquader pro 5 etc. Stein).

● **Reversalis:** erzeugt an Gegenständen einen Zerfallschaden wie beim EISENROST.

● **Antimagie:** OBJEKT ENTZAUBERN und ERZBANN wirken in ihren verschiedenen Varianten gegen den ADAMANTIUM. Die verbesserten TP einer Zauberstahl-Waffe werden von einem GARDIANUM aufgefangen. Die Entzauberung eines permanent gehärteten Gegenstandes kostet natürlich auch permanente AsP.

● **Merkmale:** Objekt, Elementar (Erz)

● **Komplexität:** C

● **Repräsentationen und Verbreitung:** Ach6, Mag5 /// Dieser Zauber, eine Meisterformel der echsischen Kristallomanten, wurde bei den Gildenmagiern schon vor einigen Dutzend Jahren wiederentdeckt, jedoch nur wenigen Magiern mitgeteilt, da man erhoffte, die Wirkung potenzieren zu können, und demzufolge jede Schule das Geheimnis wie ihren Augapfel hütete. Als man schließlich erkannte, dass mittlerweile fast jede Akademie über die Formel verfügte, entschloss man sich, sie der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. In allen Schulen, die die Verzauberung von Objekten lehren, sowie in Punin, der Fasarer Bannakademie, in Rashdul und in Schwert und Stab Gareth gehört der Spruch zum festen Lehrplan, an fast allen anderen Schulen ist er zumindest bekannt.