

| Zaubername | Wirkung | Komponenten / Technik | Kosten | Reichweite | Wirkdauer | Merkmal | Magiekunde | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------|--|--|---------------------|------------|---|----------------------|------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|-----|-----|------|-----|------|-----|
| | | | | | | | Mag | Dru | Elf | Hex | Sch | Srl | Geo | Kris | Niv | Ork | Wald | Ach | Dill | Der |
| Abvenum, reine Speise | Essen und Getränke werden von Giften und Krankheitskeimen der Stufe gereinigt und genießbar. | Der Elf spricht die Worte über die zu reinigende Speise und streicht mit der Hand darüber. Das Ergebnis der SL mitteilen. | 1 ASP / 10 Personen | 1 Schritt | sofort / für 1 Std | Objekt | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | / | / |
| Analys Arcanstruktur | Hiermit werden je nach TaW Einzelheiten der magischen Wirkungsmatrix, bzw. der wirkenden Zauber erkannt. | Die Magierin fixiert das Ziel, zählt bis 300 und spricht die Formel. | 2 ASP | 1 Schritt | 15 Minuten | Hellsicht | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | / | / | / | / | / | / |
| Ängste lindern | Das Selbstvertrauen wird gestärkt und für gewisse Zeit werden Ängste oder Phobien gelindert. | Die Hexe sieht der Person tief in die Augen, legt beide Hände auf deren Schultern und flüstert ihr ins Ohr, was passiert. | 1 ASP | Berührung | Stufe x 5 Minuten | Einfluss, Herrschaft | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 3 | 2 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | ja | ja |
| Arcanovi Artefakt | Zauber können dauerhaft auf Objekte gelegt werden. | Der Magier berührt das zu verzaubernde Objekt eine halbe Stunde lang und spricht die Formeln, beginnend und endend mit dem Arcanovi. Danach muss der Zaubernde einen Zettel in Kuvert an dem Gegenstand anbringen, auf dem steht: "Wenn du (Auslöser) tust, dann Kuvert öffnen." In dem Kuvert ist die Wirkung des Spruches beschrieben. | 3 ASP | Berührung | Stufe 1-4: Stufe x Cons, Stufe 5: dauerhaft | Objekt | 2 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 1 | / | / | / | / | / | / |
| Armatruz | Erzeugt einen sich verbrauchenden RS von Stufe x 2 RS. | Die Elfe streicht mit den Händen über ihre Brust, während sie die Formel spricht. | Stufe in ASP | 2 Finger | 5 Minuten | Eigenschaft | 1 | 4 | 1 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | / | / | / | / | / | ja |
| Atemnot | Kehle des Opfers scheint zugeschnürt, es erleidet 1 SP und leidet unter Kurzatmigkeit und Schwindelanfällen. | Die Druidin fixiert ihr Opfer, atmet heftig aus und schlägt die Hände vor der Brust zusammen. Dann geht sie zum Opfer und sagt ihm, was passiert, sofern die MR überwunden wurde. | 3 ASP | 3 Schritt | Stufe x 1 Minute | Eigenschaft | 5 | 2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 2 | / | / | / | / | / | / |
| Balsam Salabunde | Wunden und innere Verletzungen werden geheilt und Stufe x LE zurückgegeben. | Die Elfe legt dem Verletzten sanft eine Hand auf die Wunde oder das Herz und wiederholt 10 x die magischen Worte. Dann teilt sie dem Bezauberten mit, wie viel LE er zurück erhält. | 1 ASP / LE | Berührung | sofort | Heilung, Form | 1 | 3 | 1 | 4 | 4 | 5 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | ja | ja |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------------|---|--|----------------------|---|-----------------------|-------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| <i>Band und Fessel</i> | Das oder die Opfer werden daran gehindert, das von der Elfe festgelegte Gebiet zu verlassen. | Die Elfe läuft einmal im Kreis um das Opfer herum, legt z. B. einen Bindfaden dabei aus und spricht zum Abschluss die Formel. Dann teilt sie dem Opfer mit, was sie getan hat, sofern die MR überwunden wurde. | 2 ASP | Stufe 1-5: 2/4/8/12/24 Schritt Durchmesser | Stufe x 10 Minuten | Einfluss, Herrschaft | 3 | 3 | 1 | 2 | 5 | 4 | 4 | 5 | / | / | / | / | / | / |
| <i>Bannbaladin</i> | Der Verzauberte sieht in dem Zauberer einen Freund. | Der Elf blickt seinem Opfer in die Augen und spricht die Formel. Dann flüstert er dem Opfer zu, was passiert ist, sofern die MR überwunden wurde. | 1 ASP / 5 Minuten | 3 Schritt | Stufe x 15 Minuten | Einfluss | 2 | 3 | 1 | 3 | 5 | 2 | 5 | 4 | / | / | / | / | / | / |
| <i>Beherrschung brechen</i> | Hebt bei Gelingen einen Spruch (Stufe Brechen > Stufe Beherrschen) mit dem Merkmal Herrschaft auf. | Der Druiden berührt die Stirn des Beherrschten mit der Hand und konzentriert sich für 10 Sekunden mit geschlossenen Augen. Danach tauscht er sich mit dem Opfer aus, ob die Stufe seines Zaubers größer war als der des Beherrschers. Wenn ja, ist der Bann gebrochen. | 4 ASP | Berührung | sofort | Antimagie | 2 | 1 | 3 | 2 | 5 | 5 | 1 | 2 | / | / | / | / | / | / |
| <i>Blick in Liskas Auge</i> | Die Schamanin kann aus den Sternen lesen, als besäße sie die Sonderfertigkeit Prophezeien. | Die Kaskju zeichnet sich mit Kohle oder Ruß ein Wolfsauge auf die Stirn und versenkt sich in einer kurzen Trance in die Sterne. Dann ruft sie die Wolfsgeister (also die SL). | 2 ASP | selbst | Stufe x Min | Ritual | / | / | / | / | / | / | / | / | 1 | 1 | 1 | 1 | / | / |
| <i>Blitz dich find</i> | Der Zauber erzeugt im Geist des Opfers einen grellen Lichtblitz, der es blendet und desorientiert. | Der Elf deutet mit Zeige- und Mittelfinger der linken Hand auf das Opfer und spricht die Formel. Bitte durch Taschenlampe o.ä. Gerät darstellen. | 1 ASP | Stufe x Schritt | Stufe x 5 Sekunden | Einfluss | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | / | / | / | / | 1 | ja |
| <i>Böser Blick</i> | Das Opfer empfindet Furcht vor dem Druiden und flieht vor ihm, sobald er eine bedrohliche Haltung einnimmt. | Der Druiden starrt seinem Opfer in die Augen und spricht: "Furcht!". Dazu erwähnt er die überwundene MR (= Stufe). | 2 ASP | 1 Schritt | Stufe x Min | Einfluss | 3 | 1 | 5 | 3 | 5 | 5 | 1 | 5 | / | / | / | / | / | ja |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------------|--|---|-------------|-------------------|--------------------|-----------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Chamaelioni Mimikri | Die Elfe verschmilzt mit dem Hintergrund und wird somit quasi unsichtbar samt ihrer Kleidung. | Die Elfe verharrt regungslos irgendwo am Rand und möglichst weit gedeckt durch Büsche o.ä., legt die Arme auf die Knie und konzentriert sich auf die Formel. Dann macht sie das Unsichtbarkeitszeichen (Handinnenflächen nach aussen vors Gesicht). | 1 ASP | Berührung | Stufe x Min | Illusion | 4 | 5 | 2 | 3 | 3 | 1 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | ja |
| Claudibus Clavistibor | Schließmechanismen werden auf magische Weise verstärkt. | Der Zauberer legt die Hand auf die Tür, Truhe etc. und spricht die Formel. Dann befestigt er einen Zettel mit dem Zaubernamen und der Stufe daran und informiert die SL. | 2 ASP | Berührung | Stufe x 1 Stunde | Objekt | 1 | 4 | 4 | 4 | 3 | 1 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | / |
| Corpofrigo Kälteschock | Durch schlagartigen Körperwärmeeentzug erleidet das Opfer Stufe/2 (mathem. gerundet > mindestens 1) Schaden und ist in seiner Geschwindigkeit eingeschränkt. | Der Zauberer bläst über einen Turmalin in Richtung des Opfers, legt ihm einen weißen Schal um und sagt ihm, wie viel Schaden es erleidet, sofern die MR überwunden wurde. | 3 ASP | 2 Schritt | Stufe x 1 Minute | Eigenschaft | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | / | / | / | / | / | / |
| Dichter und Denker | Das Opfer kann sich nur noch gereimt äußern und fällt ihm kein Reim ein, muss es so lange grübeln, bis dies geschieht. | Die Schelmin sagt dem Opfer, was sie getan hat, sofern die MR überwunden wurde. Dann spricht sie das Opfer mit einem Reim ihrer Wahl an. | 1 ASP | 3 Schritt | Stufe x 5 Minuten | Herrschaft | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 2 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | / |
| Dunkelheit | Der Druiden bildet das Zentrum einer Dunkelwolke, in der jedes nicht-magische Licht verschluckt wird. | Der Druiden formt die Hände zu einer geschlossenen Kugel und murmelt die Formel. Daraufhin schließen alle im Wirkradius für die Dauer des Zaubers die Augen. Druiden sagt: "Augen schließen" und zählt laut, solange wie die Dunkelheit anhält. | 1 ASP / Min | Stufe x 1 Schritt | nach ASP | Umwelt | 4 | 1 | 5 | 5 | 2 | 4 | 2 | 5 | / | / | / | / | / | / |
| Eigenschaft wiederherstellen | Hebt bei Gelingen einen Spruch (Stufe Beenden > Stufe Verwandeln) mit dem Merkmal Verwandlung auf. | Die Hexe berührt die Person und konzentriert sich für 10 Sekunden auf deren Körper, um Aura und Eigenschaften wieder in Einklang zu bringen. Opfer und Hexe vergleichen Stufe der Sprüche. | 3 ASP | Berührung | sofort | Antimagie | 2 | 2 | 5 | 1 | 4 | 5 | 2 | 2 | / | / | / | / | / | / |
| Eigne Ängste quälen dich! | Der Zauberer raubt dem Opfer alle fünf Sinne, so dass es im eigenen Bewusstsein gefangen und seinen tiefsten Ängsten ausgeliefert ist. | Der Magier spricht die Formel und sagt dem Opfer (wenn MR überwunden) was passiert. | 2 ASP | Berührung | Stufe x 10 Minuten | Einfluss, Eigenschaft | 2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | / |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------|--|--|-------|-------------------|--|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Einfluss bannen | Hebt bei Gelingen einen Spruch (Stufe Aufheben > Stufe Beeinflussen) mit dem Merkmal Einfluss auf. | Die Hexe berührt die zu entzaubernde Person und konzentriert sich für 10 Sekunden auf die hervorgerufenen Gefühle. Hexe und Opfer vergleichen Stufe. | 3 ASP | Berührung | sofort | Antimagie | 3 | 1 | 2 | 1 | 3 | 3 | 1 | 2 | / | / | / | / | / | / |
| Eisenrost und Patina | Metallische Gegenstände beginnen schlagartig zu rosten und zerfallen. | Die Magierin spricht die Formel und berührt den zu zerstörenden Gegenstand mit Hand oder Zauberstab. Dann teilt sie dem Besitzer die Verfallsdauer mit (am besten rückwärts zählen). Das zerbrochene Utensil muss der SL oder einem Schmied übergeben werden. | 2 ASP | Berührung | Stufe 1-5: zerbricht binnen 2 Min/1 Min/30 Sekunden/10 Sekunden/sofort | Objekt | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | / |
| Erinnerung verlassendich | Dem Opfer wird das Gedächtnis für begrenzte Zeit geraubt. | Der Magier berührt das Opfer und spricht die Formel. Dann sagt er dem Opfer, was passiert und wie lange Spruch anhält, sofern die MR überwunden wurde. | 3 ASP | Berührung | Stufe x 2 Std | Herrschaft | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | / |
| Exorzismus | Mittels dieses Rituals können alle Arten von Beeinflussung von Geist oder Körper aufgehoben werden, sofern die Stufe des Ritualisierenden größer ist, als die des Beeinflussers. | Ein Exorzismus bedarf großer Vorbereitungen: zauberkräftige Farben, Kräuterrauch, Schutzkreise und Amulette für die Umstehenden und vieles mehr. Im Laufe des mindestens eine halbe Stunde dauernden Rituals nimmt der Schamane Kontakt zum Geist auf und befiehlt ihm, den Körper zu verlassen. | 2 ASP | Berührung | sofort | Großritual | / | / | / | / | / | / | / | / | 2 | 2 | 2 | 2 | / | / |
| Exosami Lebenskraft | Die Anwesenheit von Lebewesen wird erkannt, bedeutet: Personen mit dem Unsichtbarkeitszeichen (Hände vor dem Gesicht, Handflächen außen) werden bemerkt. | Der Elf hält die Hände muschelförmig hinter die Ohren und spricht die Formel. | 1 ASP | Stufe x 3 Schritt | 10 Sekunden | Hellsicht | 3 | 3 | 1 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | / | / | / | / | / | ja |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------|--|--|--|-------------------|-------------------|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| Farben des Krieges | Das verzauberte Luloa reicht für Stufe x 2 Krieger und verleiht ihnen während der Wirkungsdauer größere Kampfkraft: Sie werden mutiger und richten einen TP mehr an. Diese Boni gelten jedoch nur, so lange sie das vom Schamanen definierte Kriegsziel verfolgen - andernfalls verkehrt sich die Wirkung ins Gegenteil. | Der Medizinmann rührt aus Blut (z.B. rote Fingerfarbe) und Knochenmehl von Gefallenen, der Asche eines Speerschafes, dem Schweiß eines Kämpfers und anderen Zutaten, die das geplante Kriegsziel symbolisieren, eine Hautfarbe (Luloa) an und ruft schützende Geister auf sie herab. Dann bestreicht er Gesicht und u.U. auch Rüstung der Kämpfer. | 1 ASP / Krieger | Berührung | Stufe x 1 Stunde | Großritual | / | / | / | / | / | / | / | / | 5 | 5 | 3 | 5 | / | / | |
| Flim Flam Funkel | Es entsteht eine bläulichweiß strahlende Lichtkugel. | Der Elf spricht die Formel und schnippt mit den Fingern, dann schaltet er die Taschenlampe an. | 1 ASP / 5 Minuten | Stufe x Schritt | Stufe x 5 Minuten | Umwelt | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | ja | ja |
| Fluch der Pestilenz | Fast alle Krankheiten können so angehext werden. Max. Krankheitsstufe = Stufe. | Der Druide fixiert sein Opfer und denkt an die Krankheit, die es erleiden soll. Diese teilt er dann dem Opfer oder der SL mit, sofern die MR überwunden wurde. | Krankheitsstufe + 1 ASP | 3 Schritt | sofort | Dämonisch | 2 | 1 | 5 | 2 | 5 | 5 | 3 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | / | / |
| Foramen Foraminor | Der Zauber öffnet mechanische Schlösser und Riegel und wirkt als Gegenzauber zum Claudibus Clavistibor (Stufe Foramen > Stufe Claudibus). | Der Magier berührt das Schloss dreimal mit der flachen Hand und spricht die Formel. | nichtmag. Schlösser 1 ASP, bzw. Claudibus-Stufe +1 ASP | Berührung | sofort | Hellsicht | 1 | 5 | 5 | 5 | 2 | 1 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | / | |
| Fulmininctus Donnerkeil | Der Elf erzeugt eine gezielte, unsichtbare Welle magischen Schadens, der jede normale Rüstung durchdringt (Stufe = mögliche SP). | Der Elf deutet auf das Ziel und ruft die Formel. | wie SP | 7 Schritt | sofort | Schaden | 3 | 5 | 1 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | / | / | / | / | / | / | |
| Gardianum Zauberschild | Eine unsichtbare Schutzkuppel absorbiert direkte magische Trefferpunkte (max. eingesetzte ASP, Mächtigkeit variabel -> siehe Kosten). | Entweder wird mit beiden Händen ein großer Kreis über sich in die Luft gezeichnet oder der Zauberstab einmal über dem Kopf waagerecht rotiert. | max. Stufe x 2 ASP | 3 Schritt | max. 5 Minuten | Antimagie | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | / | / |
| Geisterbann | Dieser Zauber hindert Geister (entsprechend der Stufe) daran, für eine bestimmte Zeit sich zu manifestieren und zu spuken. | Der Druide zeichnet mit Kreide ein Pentagramm auf den Boden, durch das der Geist verschwinden soll. Anschließend befiehlt er dem Geist eine Minute lang, unter Anrufung Schutzheiliger seiner Wahl, zu verschwinden. | Geiststufe x ASP | Stufe x 3 Schritt | Stufe x 1 Std | Antimagie | 2 | 1 | 4 | 2 | 5 | 5 | 2 | 5 | / | / | / | / | / | / | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------|---|--|---------------------------------|--------------------|------------------------|----------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| Geisterruf | Ein Geistwesen (entsprechender Stufe), das sich vor Ort aufhält wird herbeigerufen und der Druide kann mit ihm in Verbindung treten. | Der Druide entzündet eine Fackel, Kerze o.ä. und konzentriert sich (bis 300 zählen) auf den Rauch. | Geiststufe x ASP | Stufe x 10 Schritt | entscheidet Geist | Herbeirufung | 3 | 1 | 5 | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 1 | 3 | 3 | 1 | / | / |
| Geleit des Nipakau | Das Ritual muss binnen Stufe x Stunden nach dem Tod des Wesens erfolgen und macht den Leichnam unbrauchbar für jegliche nekromantischen Zwecke, so lange der Nekromantenzauber nicht die Stufe des Schamanenrituals überbietet. | Der Medizinmann beschwichtigt den Nipakau des Verstorbenen und entlässt ihn mit Gesang und Tanz in den ewigen Dschungel. | 1 ASP | Berührung | sofort | Ritual | / | / | / | / | / | / | / | / | 1 | 1 | 1 | 1 | / | / |
| Große Gier | Die Hexe erzeugt bei einem Opfer eine große Gier nach bestimmten Gegenständen, Orten oder Handlungen und das Opfer wird alles daran setzen, dieses Verlangen zu stillen. | Die Hexe tippt dem Opfer an die Stirn und sagt, sofern die MR überwunden wurde.: "Was du jetzt wirklich brauchst, ist (sind)..." | 2 ASP | Berührung | Stufe x 5 Minuten | Herrschaft, Einfluss | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 3 | 5 | / | / | / | / | / | / |
| Große Verwirrung | Das Opfer ist ziemlich verwirrt und reagiert deutlich langsamer als sonst. | Der Druide versetzt seinem Opfer einen leichten Klaps auf die Stirn und sagt ihm, sofern die MR überwunden wurde, was passiert. | 2 ASP | Berührung | Stufe x 5 Minuten | Eigenschaft | 5 | 1 | 5 | 5 | 4 | 5 | 1 | 5 | / | / | / | / | / | ja |
| Halluzination | Beim Opfer wird ein Trugbild erschaffen, das alle 5 Sinne betrifft und völlig real erscheint. Nach Beendigung des Zaubers fällt das Opfer für 5 Minuten in Ohnmacht (bis 600 zählen). | Der Geode fasst sein Opfer bei der Hand und spricht, sofern die MR überwunden wurde: "Sieh doch..." und sagt ihm, was es sehen, hören etc. soll. | 1 ASP / Min | Berührung | Stufe x Min + Ohnmacht | Herrschaft | 4 | 2 | 5 | 4 | 5 | 4 | 2 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | / | / |
| Harmlose Gestalt | Die Hexe erscheint als Krüppel oder kleines Kind, wobei sich nur die Kleidung und keinerlei auffällige Ausrüstung (Schwert) mitverwandelt. | Die Hexe schlägt die Hände vors Gesicht, kauert sich hin und legt die Verkleidung an. | 2 ASP | Berührung | Stufe x 5 Minuten | Einfluss, Illusion | 4 | 4 | 4 | 1 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 2 | ja | / |
| Hellsicht trüben | Verhindert oder beendet einen Spruch (Stufe Verhindern > Stufe Sehen) mit dem Merkmal Hellsicht. | Der Druide deutet mit der rechten Hand auf das Opfer und schüttelt den Kopf. Und sagt dem Zaubernenden, dass der Spruch misslingt. | Hellsicht-Zauberstufe + 1 x ASP | Stufe x Schritt | Stufe x 5 Minuten | Antimagie | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 5 | 2 | 3 | / | / | / | / | / | / |
| Herbeirufung vereiteln | Eine bereits begonnene Herbeirufung wird gestört, wenn mindestens die Stufe des Herbeirufers erreicht wird. | Der Druide deutet auf den Herbeirufers und konzentriert sich darauf, die nach außen weisenden Fäden der Kraft zu kappen. -> SL über Absicht informieren. | 3 ASP | 7 Schritt | sofort | Antimagie | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | / |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------------------|---|---|--|---|---------------------|-----------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| <i>Herzschlag ruhe!</i> | Dem Opfer bleibt das Herz schlagartig stehen und es verliert 5 LE. Daraufhin fällt es in Ohnmacht und zählt bis 600 (5 Minuten). | Der Magier spricht die Formel und berührt das Opfer in der Herzgegend. Dann sagt er dem Opfer, welchen Schaden es erleidet, sofern die MR überwunden wurde. | 5 ASP | Berührung | sofort + Ohnmacht | Einfluss, Eigenschaft | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | / |
| Hexenblick | Hierdurch erkennen Hexen andere ihrer Art an der purpurn verfärbten Pupille. | Die Hexe sieht ihrem Gegenüber starr in die Augen und fragt, ob es eine Hexe ist. | für beide Hexen je 1 ASP | Stufe x 2 Schritt | Stufe x 2 Sekunden | Verständigung | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | / |
| Hexengalle | Der Speichel der Hexe richtet pro ASP 1 SP an, da er ätzend ist und beim Opfer zusätzlich noch Übelkeit verursacht. | Die Hexe spuckt ihr Opfer symbolisch an und sagt ihm, welchen Schaden es erleidet. | 1 ASP / SP (max. Stufe SP) | 3 Schritt | sofort | Schaden | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 3 | / | / | / | / | / | / | |
| Hexenknoten | Eine illusionäre Barriere für intelligente Wesen entsteht. | Die Hexe verknötet ein Stück Schnur, Haar o.ä. und wirft es über die Schulter hinter sich. Sie ruft den Spielern zu, dass keiner ihr folgen kann. | 1 ASP | Stufe x 3 Schritt breit, Stufe x 2 Schritt hoch | Stufe x Min | Einfluss, Illusion | 5 | 5 | 4 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | / |
| Hexenspeichel | Schaden wird geheilt. Wunden: 2 ASP = 1 LE, Krankheit: 1 ASP = 1 LE, Gift: 1 ASP = 2 LE | Die Hexe streicht bei Verwundeten ihren Speichel symbolisch auf die Wunde und sagt, wie viel LE man dadurch zurückerhält. Bei Kranken und Vergifteten auf deren Lippen. | s. Wirkung (max. Stufe x 2 ASP) | Berührung | sofort | Heilung | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 1 | 5 | 2 | 2 | 2 | 2 | ja | / | |
| <i>Höllenpein zerreiße dich!</i> | Das Opfer windet sich in Schmerzen und verliert alle 5 Sekunden 1 LE. | Der Borbaradianer berührt sein Opfer und flüstert die Formel. Er flüstert dem Opfer ins Ohr, was geschieht, sofern die MR überwunden wurde. | 3 ASP | Berührung | Stufe x 10 Sekunden | Einfluss | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | ja |
| <i>Horriphobus Schreckgestalt</i> | Der Magier erscheint seinem Opfer als eine Gestalt aus seinen finstersten Alpträumen und demoralisiert das Opfer hiermit so total, dass es entweder angsterfüllt das Weite sucht oder sich ängstlich in eine Ecke kauert. | Der Magier droht mit der Faust in Richtung seines Opfers, sofern die MR überwunden wurde und brüllt die Formel. | 2 ASP | 7 Schritt | Stufe x 1 Minute | Einfluss | 2 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | / | / | / | / | / | ja | |
| Ignifaxius Flammenstrahl | Aus den Fingern des Magiers schießt ein Strahl elementarer Gewalten: eine Lanze aus Feuer und Licht, welche TP verursacht (1 ASP = 1 TP). | Der Magier hebt die rechte Hand zur linken Schulter, ruft die Formel und deutet ruckartig mit Zeige-, Mittelfinger und scharf gebündelter Taschenlampe auf das Opfer und ruft: "x Trefferpunkte." | Stufe 1-4: 1 - 4 ASP, Stufe 5: ASP nach Wunsch | 21 Schritt | sofort | Schaden | 1 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | / | / | / | / | / | / | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------------|--|---|------------------------|-----------------|--------------------|-----------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| Illusion auflösen | Hebt bei Gelingen einen Spruch (Stufe Beenden > Stufe Illusion) mit dem Merkmal Illusion auf. | Der Magier klatscht dreimal in die Hände. | 2 ASP | 3 Schritt | sofort | Antimagie | 2 | 5 | 5 | 3 | 3 | 2 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | / | |
| <i>Imperavi Handlungszwang</i> | Für einen konkreten Befehl schuldet das Opfer absoluten Gehorsam. | Der Magier fixiert sein Opfer und flüstert die Formel. Dann flüstert er dem Opfer zu, was es tun muss, sofern die MR überwunden wurde. | 4 ASP | 1 Schritt | Stufe x 15 Minuten | Herrschaft | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | / | |
| Invercano Spiegeltrick | Alle Zauber mit den Merkmalen Form, Eigenschaften oder Schaden werden, sofern zuerst die MR des <i>Invercano</i> -Zauberers überhaupt durchdrungen, auf den Verzauberer zurückgeworfen und treffen ihn, wenn seine MR ihn nicht schützt. | Der Zauberer nimmt seinen speziell dafür bereitgehaltenen, mindestens handtellergroßen Spiegel und streckt ihn am langen Arm von sich, während er die Formel spricht. | 2 ASP | selbst | Stufe x 5 Sekunden | Antimagie | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | / | |
| Jagdfieber | Das Talent Fährtensuchen steigt um Stufe x Talentpunkte an. | Der Shochzul setzt sich in einen Kreis aus Federn und bestreicht Hände, Augen, Arme und Beine mit roter Farbe. Dann ruft er das Wesen (dessen wahren Namen er kennen oder mit dem er schon gesprochen haben muss) an, dessen Fährte er finden will. | erreichter TaW x 1 ASP | Berührung | selbst | Ritual | / | / | / | / | / | / | / | / | 1 | 1 | 1 | 4 | / | / | |
| <i>Juckreiz, dämlicher!</i> | Die vermeintlich dümmste Person innerhalb des Wirkungsradius wird für den Verlauf der Wirkungsdauer von einem heftigen Juckreiz an den unerreichbarsten Körperstellen befallen. | Der Schelm kratzt sich ausgiebig am Hinterteil und teilt dem Opfer die Wirkung mit, sofern die MR überwunden wurde. | 1 ASP | Stufe x Schritt | Stufe x 1 Minute | Einfluss | 5 | 5 | 5 | 5 | 2 | 5 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | / | |
| <i>Karnifilo Raserei</i> | Der Verzauberte verfällt in einen Kampfrausch, in dem er keine Schmerzen wahrnimmt und keine Verwundungen ausspielen muss. Sind alle Gegner vor Ablauf der Wirkungsdauer besiegt, greift der Rasende auch seine Kampfgefährten an. | Der Magier berührt, sofern die MR überwunden wurde, mit Zeige- und Mittelfinger der linken Hand den Waffenarm eines Gefährten und spricht die Formel. | 3 ASP | Berührung | Stufe x 1 Minute | Einfluss, Eigenschaft | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | / | / | / | / | / | ja | |
| Klarum Purum | Sämtliche giftigen Stoffe in der Blutbahn des Patienten werden aufgelöst, so dass der Vergiftungsprozess zum Stillstand kommt. (Giftstufe ≤ Zauberstufe) | Der Magier legt dem Vergifteten die Hand aufs Herz, spricht die Formel, dann teilt das Opfer die Giftstufe mit. | 2 ASP / Giftstufe | Berührung | sofort | Heilung | 1 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | ja | ja |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------|--|--|----------------|-------------------|---|-------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| <i>Kobold-Geschenk</i> | Der Beschenkt glaubt, einen Gegenstand nach Wunsch der Schelmin in der Hand zu halten, z.B. einen Dukaten, eine Schriftrolle oder ein Glas Wein. | Die Schelmin überreicht ihrem Opfer, während sie ihm in die Augen sieht, eine Handvoll eines beliebigen Materials, z.B. einen Pferdeapfel, einen Stein oder Mehl und teilt die Wirkung nach Überprüfung der MR mit. | 1 ASP | Berührung | Stufe x 5 Minuten | Herrschaft | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 4 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | / |
| Lach dich gesund | Der Patient wird in einen glücklichen Rauschzustand versetzt, in dem er Stufe x LE zurückerhalten kann, während er albern vor sich hin kichert. | Die Schelmin erzählt dem Heilbedürftigen einen Witz oder führt eine aufmunternde Pantomime auf und versetzt ihm dann einen aufmunternden Nasenstupsen. Dann teilt sie Dauer und LE-Gewinn mit. | wie LE | Berührung | Stufe x 5 Minuten | Heilung, Einfluss | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | / |
| <i>Lachkrampf</i> | Eine Schelmerei, die das Opfer vor Lachen in Atemnot bringt, währenddessen es zu keiner vernünftigen Handlung fähig ist. | Der Schelm sieht dem Opfer in die Augen, grinst es breit an und teilt nach MR-Kontrolle die Wirkung mit. | 1 ASP | 1 Schritt | Stufe x 1 Minute | Einfluss | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | / |
| Leidensbund | Durch diesen Zauber werden die Auren von Heiler und Patient derart verbunden, dass der Heiler den körperlichen Schaden bis zu Stufe x SP oder Stufe = Krankheits-, bzw., Giftstufe übernimmt. | Der Kristallomant konzentriert sich auf die Kräfte des Onyx und berührt dann den zu Heilenden an seinen Verletzungen. Dann teilt er ihm das Ergebnis mit. | 1 ASP + ? LE | Berührung | sofort | Heilung, Verständigung | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | / | / | / | / | / | / |
| <i>Levthans Feuer</i> | Der Verzauberte entbrennt nicht nur sofort in romantischer Minne, sondern auch in rahjagefälligem Feuer für die Hexe. Beim folgenden Liebesspiel ist die Hexe in der Lage, entweder dem Opfer ihre nächtliche LE- und ASP-Regeneration zu schenken oder sich der Regeneration des Opfers zu bemächtigen. | Des Nachts berührt die Hexe ihr Gegenüber, schaut ihm (oder ihr) tief in die Augen und konzentriert sich auf den Zauber. Dann verschwinden die Beteiligten, sofern die MR überwunden wurde und haben genug Zeit, die Auswirkungen zu klären... | 1 ASP / Person | Berührung | mind. 15 Minuten, längstens bis Sonnenuntergang | Einfluss, Verständigung | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | / |
| <i>Macht des Blutes</i> | Der Schamane übernimmt die Kontrolle des Blutes des Opfers und darf ihm einen kurzen Befehl erteilen - der nicht gegen den Überlebenstrieb des Opfers gewendet sein darf - den das Opfer für die Wirkungsdauer befolgen muss. | Der Shochzul fügt sich eine blutende Wunde an der linken Hand zu (1 SP) und spritzt das Blut symbolisch in Richtung der Zielperson, wobei er die Macht der Wassergeister anruft. Dann klärt er die MR ab und gibt u.U. den Befehl. | 1 ASP + 1 LE | Stufe x 5 Schritt | Stufe x 1 Minute | Ritual | / | / | / | / | / | / | / | / | 3 | 3 | 3 | 4 | / | / |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------|---|---|----------------|-----------|---|---------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Magischer Raub | Ermöglicht das Wirken des nächsten Spruches mit den ASP des Opfers (nicht gegen das Opfer selbst) innerhalb der Wirkungsdauer. | Der Druide berührt die unbedeckte Brust seines Opfers, konzentriert sich mit geschlossenen Augen und erfährt vom Opfer, nach Abklärung der MR-Hürde, wie erfolgreich er war. | 1 ASP | Berührung | Stufe x 1 Stunde | Verständigung | 3 | 1 | 5 | 4 | 5 | 5 | 2 | 5 | 4 | 2 | 4 | 4 | / | / |
| Memorabilia Falsifir | Dem Opfer wird ein "Loch" in der Erinnerung bereitet. Bei doppeltem ASP-Einsatz kann dieses Loch mit einer künstlichen Erinnerung gefüllt werden. | Der Magier berührt das Opfer zwischen den Augen, spricht die Formel und teilt dem Opfer (unter Beachtung der MR) die Wirkung mit. | 2 / 4 ASP | Berührung | Stufe 1-5: 1 Std/ 1 Tag/ 1 Woche/ 1 Monat/ 1 Jahr | Herrschaft | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | / | / | / | / | / | / |
| Nekropathia Seelenreise | Der Magier kann hierdurch eine Gedankenbrücke in Borons Hallen errichten und sich mit dem Verstorbenen verständigen, wenn der Todeszeitpunkt noch nicht zu lange her ist (Stufe 1-5: 1 Std/ 1 Tag/ 1 Woche/ 1 Monat/ 1 Jahr). | Der Magier legt den Toten oder einen sehr persönlichen Gegenstand des Toten in ein mit Zauberkreide gezeichnetes Boronrad (oder ein entsprechendes Glaubenssymbol), tritt selbst hinzu, nimmt Platz und spricht die Formel. Vorher mit der SL abklären, es sei denn der SC oder NSC ist gerade frisch verstorben. | 2 ASP / Minute | Berührung | Stufe x 1 Minute | Verständigung | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | / |
| Objecto Obscuro | Unbewegte oder fast stillstehende (< 1 Schritt pro 5 Sekunden) Objekte werden unsichtbar. | Der Magier berührt das Objekt mit der flachen Hand, spricht die Formel, befestigt einen Zettel mit der Aufschrift "unsichtbar" und informiert die SL. Nach Ende der Wirkungsdauer muss dieser Zettel wieder entfernt werden. | 2 ASP | Berührung | Stufe x 15 Minuten | Objekt | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | / | / | / | / | / | / |
| Objectofixo | Der Zauber bewirkt, dass ein Gegenstand sich nicht mehr auf natürliche Weise fort bewegen lässt. | Der Zaubernde berührt den Gegenstand an dem Ort, an den er ihn binden will, spricht die Formel, befestigt einen Zettel mit der Aufschrift "unbeweglich" und informiert die SL. | 1 ASP / Kg | Berührung | Stufe x 1 Stunde | Objekt | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | / | / | / | / | / | / |
| Objectovoco | Mit dieser Formel kann der Magier bis zu Stufe x Fragen an einen Gegenstand richten, die dieser mit Ja oder Nein beantwortet, sofern er die Antworten wissen kann. | Der Zaubernde berührt den Gegenstand, den er befragen will, mit beiden Händen und spricht die Formel. ->SL rechtzeitig hinzuziehen. | 1 ASP / Frage | Berührung | Stufe x Fragen | Verständigung | 2 | 3 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | / | / | / | / | / | / |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------------|--|--|--------------------|-------------------|------------------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Objekt entzaubern | Mit dieser Formel können Zauber mit dem Merkmal Objekt aufgehoben werden (Stufe Zauberer < Stufe Entzauberer). | Die Magierin berührt das Ziel ihres Zaubers mit der Hand und spricht die Formel. | 4 ASP | Berührung | sofort | Antimagie | 2 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 3 | / | / | / | / | / | / |
| Odem Arcanum | Mittels dieses Zaubers lässt sich Magie in Gegenständen, Personen oder Aktionen für 2 Sekunden erkennen, wobei die Stufe die Zeit begrenzt, welche vergangen sein darf, seit ein Zauber gewirkt wurde (Stufe 1-5: jetzt/ 1 Stunde / 1 Tag/ 1 Monat/ 1 Monat+). | Der Elf betrachtet sein Ziel intensiv und spricht die Melodie des <i>uida mandra sanya 'ray</i> . | 1 ASP / Stufe | Stufe x 1 Schritt | 2 Sekunden | Hellsicht | 1 | 3 | 1 | 3 | 4 | 4 | 2 | 1 | 4 | 4 | 4 | 4 | / | ja |
| <i>Panik überkomme euch!</i> | Dieser Zauber bewirkt bei allen Personen, die den Zauberer gut erkennen können eine panische Furcht vor ihm und suchen schreiend das Weite. | Der Borbaradianer hebt die Hände, spreizt die Finger und brüllt die Formel mit Nennung der Stufe, sprich: überwundenen MR (u.U. auch mit kurzer Erklärung der Wirkung). | 5 ASP | Blick-, Rufweite | Stufe x 1 Minute | Einfluß | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | / |
| <i>Paralys starr wie Stein</i> | Unverwundbar durch Waffen, Feuer oder ähnliches - aber eben auch starr wie Stein, ist das Opfer dieses Zaubers. | Der Magier schlägt mit der rechten Faust in seine linke Handfläche und spricht dabei die Formel. Dann teilt er dem Opfer nach Abklärung der MR-Hürde die Wirkung mit. | 3 ASP | Stufe x 1 Schritt | Stufe x 1 Minute | Form | 1 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | / |
| Pentagramma Spährenbann | Beschworene Wesen (Geister und Dämonen) werden durch das Pentagramm in ihre Heimatsphäre gezogen (Stufe Beschwörer ≤ Stufe Entschwörer). Die Kosten richten sich nach der Stufe des Geistes / Dämonen. | Der Magier zeichnet mit weisser Kreide ein Pentagramm auf den Boden, konzentriert sich und spricht die Formel. | Geiststufe x 3 ASP | 7 Schritt | sofort | Antimagie | 2 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | / | / | / | / | / | / |
| Pestilenz erspüren | Mit diesem Zauber kann der Druide erkennen, an welcher Krankheit oder welchem Gift der Patient leidet, sofern die Stufe mindestens der Gift- oder Krankheitsstufe ebenbürtig ist. | Der Druide berührt den Patienten gleichzeitig in Herz- und Nierengegend und senkt seinen Geist in den Körper des Kranken. Dann befragt er ihn nach der Stufe des Giftes und wenn seine Stufe ausreicht, auch nach dem Namen und dem Gegenmittel. | 2 ASP | Berührung | sofort | Hellsicht | 5 | 1 | 3 | 2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | / | ja |
| Plumbumbarum schwerer Arm | Der Zauber verlangsamt die Angriffsgeschwindigkeit des oder der Opfer (Stufe x Personen), sowie die Wucht seiner Schläge (keine Kampf-SF möglich). | Der Zaubernde deutet mit den gespreizten Fingern der rechten Hand oder dem Zauberstab auf das Opfer und spricht die Formel. Dann teilt er die Wirkung mit. | 1 ASP / Person | 7 Schritt | Stufe x 1 Minute | Einfluss | 1 | 2 | 4 | 2 | 5 | 4 | 2 | 5 | / | / | / | / | / | / |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|--|----------------|---------------|-----------------------|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Psychostabilis | Dieser Zauber stärkt das Selbstbewusstsein und die MR. Bis zum Maximum von 5 kann die MR erhöht werden (Stufe / 2 = MR+, mathematisch gerundet, mindestens 1). | Der Magier reibt sich oder das Wesen, das er verzaubern will, an den Schläfen, murmelt die Formel und teilt die Wirkung mit. | 2 ASP | Berührung | Stufe x 5 Minuten | Antimagie | 1 | 2 | 3 | 2 | 5 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | / | ja |
| <i>Respondami</i> <i>Wahrheitszwang</i> | Der Zauber zwingt das Opfer zur wahrheitsgemäßen Beantwortung einer Ja-oder-Nein-Frage. Kann diese Antwort nicht gegeben werden, erleidet das Opfer Schmerzen ähnlich einer Ohrfeige. | Der Magier blickt seinem Opfer in die Augen, spricht die Formel, erklärt kurz die Wirkung, sofern die MR überwunden wurde und stellt dann die Frage. | 1 ASP | 1 Schritt | sofort | Herrschaft | 1 | 2 | 3 | 3 | 5 | 4 | 2 | 5 | / | / | / | / | / | / |
| Ruhe Körper, ruhe Geist | Der Verzauberte fällt in einen tiefen und erholsamen, eingesetzte ASP Stunden dauernden Schlaf. Sein Atem und Puls ist dabei so schwach, dass ihn Laien der Heilkunde für Tot halten können. Wenn er jedoch erwacht, hat er pro Stunde Schlaf 1 LE und 1 ASP regeneriert. | Der Elf legt Zeige- und Mittelfinger beider Hände auf die geschlossenen Augen des zu Heilenden, summt leise die Melodieder <i>raya dao</i> , <i>raya mandra</i> und teilt leise die Wirkung mit. | 1 ASP / Stunde | Berührung | max. Stufe x 1 Stunde | Heilung | 2 | 4 | 1 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | / | ja |
| <i>Salander Mutander</i> | Mit diesem Spruch kann ein Lebewesen in ein beliebiges Tier oder eine Pflanze verwandelt werden. Das Opfer behält seine LE und RS, jedoch nur eine nebelhafte Erinnerung an sein bisheriges Leben. Und Pflanzen können sich von sich aus nicht viel bewegen und sprechen schon gar nicht... | Die Magierin berührt ihr Opfer mit beiden Händen oder dem Zauberstab und spricht die Formel. Voraussetzung ist natürlich, dass für ein entsprechendes, realistisches Kostüm gesorgt wurde, das nach Abklärung der MR-Hürde dem Opfer zum Anlegen übergeben wird. | 4 ASP | Berührung | Stufe x 1 Stunde | Form | 2 | 3 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 3 | / | / | / | / | / | / |
| Schelmenkleister | Der von diesem Zauber betroffene Untergrund wird so klebrig, dass sich nur Personen mit KK 15 oder mehr zäh weiterbewegen können. | Die Schelmin nimmt eine Handvoll eines beliebigen körnigen Materials (Sand, Mehl, Sägespäne), wirft es mit Schwung auf den Boden und teilt die Wirkung mit. Hinterher muss sie allerdings auch auffegen/aufwischen... | 1 ASP | ca. 3 Schritt | Stufe x 1 Minute | Umwelt | 5 | 5 | 5 | 5 | 2 | 5 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | / |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------------------|--|---|-------------------|-----------|-----------------------|-------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---|
| <i>Schelmenrausch</i> | Das Opfer wird in einen friedvoll-glücklichen Zustand versetzt, aus dem es nur durch akute Lebensbedrohung (Kampf reicht nicht, Zimmerbrand oder Dämon muss es schon sein) gerissen werden kann. | Die Schelmin fixiert ihr Gegenüber, verdreht die Augen, greift sich in gespielm Schwindel an den Kopf, grinst ihr Opfer sinnlos verzückt an und teilt bei Gelingen (also Überwindung der MR des Opfers) die Wirkung mit. | 2 ASP | 1 Schritt | Stufe x 1 Minute | Einfluss | 5 | 5 | 5 | 5 | 2 | 5 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | / |
| Schleier der Unwissenheit | Diese Formel ermöglicht es, eine magisch begabte Person oder ein Objekt vor magischer Entdeckung zu schützen. | Die Hexe berührt das Objekt mit der flachen, linken Hand, konzentriert sich auf den eigenen Hang zur Heimlichkeit und lässt ihre Kräfte fließen. Dann ersetzt sie die Zahl auf dem "Odem Arcanum"-Umschlag für die <u>Wirkungsdauer</u> durch ihren Zauberwert +1 beim "Schleier der Unwissenheit". | 2 ASP / Stunde | Berührung | Stufe x 1 Stunde | Eigenschaft | 3 | 4 | 4 | 1 | 5 | 4 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | / |
| <i>Schwarzer Schrecken</i> | Der Borbaradianer pflanzt seinem Opfer eine panische Angst vor der Farbe Schwarz ein. Wann immer das Opfer eine mehr als handtellergroße Fläche in schwarz (Rabe, großer Obsidian) sieht, ist es in Panik, bis es ausser Sichtweite kommt. Dann beruhigt es sich wieder langsam. Nachts ist an Schlaf oder Regeneration natürlich gar nicht zu denken... | Der Borbaradianer berührt sein Opfer mit der Hand, spricht die Formel und bei Überwindung der MR teilt er dem Opfer die Wirkung mit. | 1 ASP / 5 Minuten | Berührung | max. Stufe x 1 Stunde | Einfluss | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | / |
| Schomas Kraft | Die Kräfte der Erde erhöhen die nächtliche Regeneration um Stufe x 1 LE. | Die Schamanin legt sich oder den zu Verzaubernden für eine viertel Stunde auf die Erde und bedeckt den Körper mit Ästen und Zweigen, um die Blutgeister der Erde aufzunehmen. | 2 ASP | Berührung | über Nacht | Großritual | / | / | / | / | / | / | / | / | 2 | 2 | 2 | 2 | / | / |
| <i>Somnigravis tiefer Schlaf</i> | Ein in Ruhe befindliches Opfer wird in traumlosen Tiefschlaf versetzt, in dem es keine LE regeneriert und aus dem es erst durch Grobheit geweckt werden kann. | Der Elf stellt ein Gähnen dar und summt dann leise die Melodie des <i>samagra dao'sa sha e'fey</i> , falls die MR des Opfers überwunden wurde. Dann sagt er dem Opfer, wie lange es schläft. | 1 ASP | 1 Schritt | Stufe x 1 Stunde | Einfluss | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | / | / | / | / | ja | / |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------|--|--|--------------------|-------------------|-----------------------|-------------------|---------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---|
| Spurlos Trittlos | Nur noch Fährtsucher mit TaW 5 können seine Fährte lesen. | Der Elf wedelt mit der flachen Hand über den Boden, als wolle er seine Spur verwischen, und spricht <i>sa'biunda la dha'ra la fey'dha la</i> . Dieses teilt er dann der SL mit. | 1 ASP / 5 Minuten | selbst | Stufe x 5 Minuten | Umwelt | 5 | 3 | 1 | 3 | 4 | 5 | 3 | 5 | / | / | / | / | / | ja | |
| Stillstand | Bis auf den Zaubernden und was er am Leib trägt sind alle im Wirkradius von einer Halbierung der Geschwindigkeit und TP betroffen. | Der Kristallomant lässt seine Finger samt einem Baryt schnell vor dem Gesicht zappeln und hält sie dann unvermittelt an. Dann teilt er den Anwesenden die Auswirkungen mit. Die MR spielt hierbei keine Rolle! | 2 ASP / Minute | Stufe x 1 Schritt | max. Stufe x 1 Minute | Umwelt | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | / | / | / | / | / | / | |
| Sumus Elixiere | Kräuter, Beeren, Wurzeln, Saft u.ä., die auf diese Weise verzaubert werden, entfalten während der Wirkdauer das Doppelte ihrer Wirkung, sei es LE oder SP. | Der Geode hält das zu verzaubernde Kräuterbündel in beiden Händen, konzentriert sich auf die den Kräutern innewohnenden Kräfte und berührt dann mit den Kräutern dreimal den natürlichen Erdboden. Dann teilt er dem Patienten oder wem er auch die Kräuter gibt, die Wirkung mit. | 2 ASP | Berührung | Stufe x 1 Stunde | Elementar | 4 | 2 | 4 | 3 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | / | / | |
| Transversalis Teleport | Die Magierin ist in der Lage an einen Ort, den sie sehen kann oder an dem sie schon einmal war zu teleportieren samt ihrer am Leib getragenen Habe (Stufe x 50 Schritt). | Die Magierin faltet die Hände, denkt an den Ort ihres Erscheinens und nickt mit dem Kopf. Dann verschränkt sie die Arme zum Nichtanwesenheits-Zeichen und begibt sich zügig zu dem Erscheinungsort. | 2 ASP / 50 Schritt | selbst | sofort | Limbus | 2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | / | |
| Traumgestalt | Die Hexe erscheint dem Opfer im Traum und kann dort Warnungen aussprechen, Botschaften überbringen oder auch Alpdrücken verursachen. | Die Hexe versetzt sich in Trance und konzentriert sich auf die Gefühle des Opfers. Dann begibt sie sich als nicht-anwesend entweder in der Nacht oder am nächsten Morgen zum Opfer und teilt die Träume mit, sofern die MR überwunden wurde. | 1 ASP / Minute | 1 | Stufe x 10 Kilometer | Stufe x 5 Minuten | Verständigung | 4 | 4 | 4 | 2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | / | / |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------|---|---|-------|-----------|------------------|---------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Unitatio Geistesbund | Stufe x Beteiligte (die den Zauber auch beherrschen) können sich zusammenschließen, um gemeinsam Stufen oder ASP bei dem folgenden Zauber einzusetzen. Wer den folgenden Zauber nicht beherrscht, spendet nur ASP. Die Kosten werden auf alle aufgeteilt, Teilungsreste trägt der Unitatio-Führer. Wirken muß den Unitatio nur einer. Er trägt hierfür die Kosten und seine Stufe gibt die Höchstanzahl der weiteren Beteiligten vor. | Alle am Bund beteiligten fassen sich an den Händen und konzentrieren sich auf die Melodie des <i>diun i'dao sala mandra</i> . | 1 ASP | Berührung | sofort | Verständigung | 2 | 3 | 1 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | / | / | / | / | / | ja |
| Veränderung aufheben | Mit dieser Formel können Zauber mit dem Merkmal Umwelt aufgehoben werden (Stufe Zauberer < Stufe Entzauberer). | Die Achaz umschreibt die verzauberte Umgebung mit den Armen und fixiert sie dann über einen polierten Magnetit. | 3 ASP | Berührung | sofort | Antimagie | 3 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 2 | 2 | / | / | / | / | / | / |
| Verwandlung beenden | Mit dieser Formel können Zauber mit dem Merkmal Form aufgehoben werden (Stufe Zauberer < Stufe Entzauberer). | Die Hexe berührt das Ziel ihres Zaubers mit der Hand. | 3 ASP | Berührung | sofort | Antimagie | 2 | 2 | 5 | 2 | 5 | 5 | 3 | 5 | / | / | / | / | / | / |
| Viperblick | Solange die Hexe Augenkontakt zu dem Opfer hält, ist dieses nicht in der Lage, sich zu bewegen, scheint gelähmt zu sein. Da das Opfer die ganze Zeit nur die Augen der Hexe fixiert, weiß es nicht, was diese während der Wirkungsdauer getan hat oder was in der Umgebung geschehen ist. Wird der Blickkontakt (z.B. durch Hand vor die Augen halten) gestört, ist der Zauber beendet. | Die Hexe starrt dem Opfer in die Augen und nach Abklärung der MR-Hürde teilt sie ihm die Wirkung mit. | 1 ASP | 3 Schritt | Stufe x 1 Minute | Einfluss | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 3 | / | / | / | / | / | / |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------|---|--|------------------------------|--------------------------|-------------------|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---|
| Visibili Vanitar | Dieser Zauber macht den Verzauberten unsichtbar, nicht aber Ausrüstung. | Der Elf spricht <i>visya 'bha lir 'faenya 'dha</i> und nickt mit dem Kopf. Alle Mitzuverzaubernden müssen derweil körperlichen Kontakt halten. Dann entledigen sie sich all' ihrer sperrigen Ausrüstung, lassen diese liegen und halten die Hände - Handflächen aussen - vors Gesicht. | 1 ASP / Person und 5 Minuten | Berührung | Stufe x 5 Minuten | Form | 2 | 4 | 1 | 4 | 2 | 1 | 4 | 4 | / | / | / | / | ja | / |
| Zagibu Ubigaz | Mit diesem Zauber verfluchte Schätze (max. Stufe x 200 Gramm) zerfallen unwiederbringlich zu Staub. | Der Schelm spricht die Formel und spuckt symbolisch auf den Schatz. Dann hinterlegt er eine Handvoll Staub und übergibt der SL den ehemaligen Schatz. | 1 ASP / 100 Gramm | 1 Schritt | sofort | Objekt | 4 | 5 | 5 | 5 | 1 | 4 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | / |
| Zappenduster | Dieser Zauber bringt alle natürlichen Lichtquellen in der Reichweite zum Verlöschen. | Die Schelmin schlägt die Hände mit einer schnellen Bewegung zweimal reibend aneinander, verkündet die Wirkung und hilft u.U. mit, die Fackeln etc. auszumachen. | 2 ASP / 5 Minuten | Radius Stufe x 1 Schritt | Stufe x 5 Minuten | Antimagie | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | / | / | / | / | / | / |
| Zauberzwang | Bis zum Ende der Wirkungsdauer oder bis zur Lösung der Aufgabe wird das Opfer fast alles tun, um die Aufgabe zu erfüllen, da es ansonsten pro Stunde einen SP hinnehmen muss. Die Aufgabe darf aber keinesfalls gegen Prinzipien oder moralische Grundsätze verstossen. | Die Hexe legt dem zu Verzaubernden die Hände auf die Schultern und blickt ihm tief in die Augen. Dann fragt sie nach der MR und spricht u.U. danach die für das Opfer bestimmte Aufgabe aus. | 5 ASP | Berührung | Stufe x 2 Stunden | Herrschaft | 5 | 3 | 5 | 2 | 5 | 5 | 3 | 5 | / | / | / | / | / | / |
| Zeichen setzen | Hierdurch kann an einem beliebigen Ort ein unsichtbares Zeichen in der Geisterwelt hinterlassen werden, das nur mittels Hellsichtmagie oder Liturgien erkannt werden kann. | Der Mediziner setzt sich an dem Ort, an dem das Zeichen entstehen soll, begibt sich für eine viertel Stunde in Trance, um befreundeten Geistern die Botschaft mitzuteilen und sie zum Bleiben zu bewegen. Dann schreibt er die Botschaft, die Stufe x 5 Worte umfassen darf auf einen Zettel und steckt diesen in einen mit der Aufschrift "Odem Arcanum" versehenen Umschlag. | 2 ASP | Berührung | Stufe x 1 Stunde | Großritual | / | / | / | / | / | / | / | / | 1 | 1 | 1 | 1 | / | / |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------|--|--|--------------|-----------|-------------------|-------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Zorn des Berglöwen | Der Schamane fällt für die Wirkungsdauer in einen Kampfrausch, in dem ihm alle Kampf-Sonderfertigkeiten (Beidhänger Kampf, Betäubungsschlag, Hammerschlag, Niederwerfen, Schildspalter, Speißgespann, Wuchtschlag) zur Verfügung stehen. | Der Shochzul ruft den Tiergeist an und bittet ihn in seinem kalten Zorn in sich herab. Dazu fügt er sich selbst Ritualwunden zu und malt sich mit eigenem Blut (rote Fingerfarbe) die Maske eines Berglöwen, Firunsbären oder ähnlichem Tier aus seinem Kulturkreis auf das Gesicht. | 2 ASP + 1 LE | selbst | Stufe x 1 Minute | Ritual | / | / | / | / | / | / | / | / | 1 | 2 | 2 | 2 | / | / |
| Zunge lähmen | Dieser Zauber lähmt die Zunge des Opfers, so dass es nur noch in der Lage ist zu Grunzen oder zu Brüllen. | Der Druiden fixiert sein Opfer und berührt mit der Zunge seine eigene Nasenspitze. Dann teilt er dem Opfer unter Berücksichtigung der MR die Wirkung mit. | 2 ASP | 7 Schritt | Stufe x 5 Minuten | Eigenschaft | 5 | 2 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | / | / |
| Zwingtanz | Bei vollem Bewusstsein verliert das Opfer die Kontrolle über seinen Körper, da dieser wie wild anfängt zu zucken, zu tanzen und zu springen. Nach der Wirkungsdauer ist das Opfer für 10 Minuten total erschöpft. | Der Druiden fixiert das Opfer und macht eine winkende Handbewegung. Dann ruft er die Wirkung mit der Zauberstufe hinüber und das Opfer weiß, dass es bei höherer MR nichts tun muß. | 2 ASP | 7 Schritt | Stufe x 1 Minute | Herrschaft | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | / | / | / | / | / | / |

| | |
|----------------|---|
| Zaubername | So wird er oftmals beim Zaubern gesprochen. Kursiv bedeutet: Geht gegen die MR des Opfers. |
| Wirkung | Das passiert dann, sofern nicht z.B. die MR des Opfers zu hoch ist -> Opfer fragen nachdem der Zauber gewirkt wurde. Zauber gegen Magieresistenz gelten als gelungen, sofern die Spruchstufe mindestens gleich der MR des zu Verzaubernden ist. |
| Komponenten/T. | Gesten die ausgeführt werden müssen, Dinge die gewedelt, verstreut, umgebunden etc. werden müssen, damit der Zauber erkennbar ist. |
| Kosten | Das muss von den ASP oder LE abgezogen werden. |
| Reichweite | So dicht muss der Zauberer ran ans Ziel. Stufe gibt immer die Spruchstufe (1-5) an. |
| Wirkdauer | So lange hält die Wirkung an. |
| Magiekunde | Der Minimum-Wert den die einzelnen Magiebegabten erreichen müssen, um den Zauber erlernen zu können. MR=Magieresistenz, Mag=Magier, Dru=Druide, Elf=Elf + Halbelf, Hex=Hexe, Sch=Schelm, Srl=Scharlatan, Geo=Geode, Kris=Kristallomant Niv=Nivesen-Schamane, Ork=Ork-Schamane, Wald=Moha-Schamane, Ach=Achaz-Schamane, Dill= Magiedilletant (übernat. Begabung), Der=Derwisch |

In der Regel rufen Zauberer die Wirkung und eine Zahl, wenn sie einen Zauber auf ein Opfer gesprochen haben. Die Zahl ist ihre Spruchstufe in dem bewussten Zauber. Wenn die eigene MR höher ist als diese Zahl, kann man ihn ignorieren. Ist sie jedoch kleiner oder gleich groß, so ist den Anweisungen des Zauberers zu folgen.

Zauber kosten bei Misslingen nur die Hälfte der angegebenen ASP (mathematisch gerundet).

Falls die MR des Opfers nicht bekannt war und ein Zauber "auf blauen Dunst" gewirkt wurde und sich dann herausstellt, dass er nicht gelungen ist, sind die Hälfte der ASP zu zahlen, mindestens jedoch einer. Dieses gilt generell für misslungene Zauber.

Zu Zaubern, bei denen dem Opfer die Wirkung mitgeteilt werden muss, kann auch eine SL zur Übermittlung der Wirkung hinzugezogen werden, falls der Zauber dies erlaubt und der Zauberer im Verborgenen bleiben möchte (Distanzzauber).

Im Gegensatz zur allgemeinen Stufeneinteilung, können übernatürliche Wesenheiten auch den Maximalwert von Stufe 5 überschreiten.

Bei den Kristallen können auch Murmeln in der entsprechenden Farbe als Ersatz dienen.

Alle Zauber, welche hier nicht aufgeführt sind und trotzdem zur Anwendung kommen sollen, müssen in Absprache mit der SL ritualisiert werden und werden dann als freier Zauber auf dem Heldenbogen eingetragen und mit den nächsten erworbenen EP bezahlt.

Die SL kann jederzeit eingreifen und das Wirken von Zaubern verhindern oder die erzielte Wirkung abwandeln, da es vielerlei Umstände geben kann, (z.B. astrale Störungen oder dämonische Präsenz) die ein Gelingen verhindern können.