| H | ZF | Spruch | Probe | Kosten | Reichweite | Zauberd. | Dauer | Beschreibung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ANTIMAGIE** | | | | | | | | |
| D | | **Beherrschung brechen** | KL/IN/CH +MR | spez./min. 8 | B | min. 1min | P | Befreit Ziel von Beherrschungszaubern; ASP: (ST Beherrscher - ST Brecher) x 4 |
| M | | **Bewegungen stören** | KL/IN/FF | spez./min. 6 | 49m | 2sec | P | Stört jede Art Bewegungszauberei des Ziels; ASP: (ST Beweger - ST Brecher) x 3 |
| M | | **Destructibo Arcanitas** | KL/KL/FF +Mod | spez./perm. | B | min. 1min | P | Entzaubert perm. magische Artefakte; Mod. u. Kosten nach Macht des Artefakts |
| M | | **Gardianum Paradei** | IN/CH/KK | nach Wunsch | 3m (r) | 2/5sec | max. 1SR | Schutzkuppe gegen magische Attacken; aufgefangene TP: ASP-Einsatz+Stufe |
| D | | **Hellsicht trüben** | KL/IN/CH | spez./min. 4 | 15m | 2sec | max. 1SR | Stört Hellsichtzauber des Ziels; ASP: (ST Hellsichtiger - ST Störer) |
| M | | **Illusionen zerstören** | KL/IN/CH | spez./min. 5 | 7m (r) | 3sec | P | Hebt Illusionszauber auf; ASP: (ST Illusionist - ST Störer) x 2 (jeweils pro einzelne Illusion) |
| M | | **Invercarno Spiegeltrick** | MU/MU/IN | 13 | Z | 7sec | STx2KR (A) | Reflektiert Kampf- und Verwandlungszauber auf Lebewesen zurück |
| A | | **Kampfzauber stören** | MU/IN/CH | 3 pro KR | 10m | 3sec | nach AE (A) | Unterbricht Kampfzauber; jeder Kampfzauber muß einzeln gestört werden |
| M | | **Pentagramma Drudenfuß** | MU/MU/CH +Mod | 17 | 7m (r) | min. 20sec | P | Vertreibung von Sphärenwesen aller Art; Mod. je nach Wesen |
| H | | **Schleier der Unwissenheit** | KL/KL/FF | nach Wunsch | Z, B | 5min | STxStd | Schützt magisch Person/Artefakt vor magischer Entdeckung: 2xASP-Zahl als Probenerschwernis |
| F | | **Verständigung stören** | KL/CH/FF | spez. | ST x 10m | 2 sec | spez. | Stört mentale Verständigung; ASP: pro 1min (Stufensumme der Gestörten)/2 |
| H | | **Verwandlungen beenden** | MU/KL/CH +MR | spez./min. 10 | B | min. 1min | P | Hebt Verwandlungen des Ziels auf; ASP: (ST Verwandler - ST Brecher) x 5 |
| M | | **Wider Hellsicht und Befehle** | MU/KL/CH | 12 | Z, B | 5sec | 1SR | erhöht MR um übriggebliebene ZF-Punkte; Hellsicht u. Beherrschung nochmals 3 Punkte erschwert |
| **BEHERRSCHUNG** | | | | | | | | |
| W | | **Band und Fessel dich umringt** | KL/CH/KK +MR | 12 | max. 7m (r) | 30sec | STxStd | Opfer wird mind. 1 SR im Bannkreis gehalten dann MU-Probe zum Verlassen; mißlungen: MU sinkt |
| A | | **Bannbaladin** | IN/CH/CH +MR | 8 | 3m | 5sec | STxSR | Opfer wird zum besten Freund des Zauberkundigen, bleibt jedoch moralischen Grundsätzen treu |
| D | | **Böser Blick** | MU/CH/CH +MR | 8 | 1m | 4sec | ST+10KR | 2 Varianten: Furcht: Mut/2 Flucht bei MU<8; Haß: bei Feindseligk. Angriff mit 2AT pro KR keine PA |
| B | | **Eigne Ängste quälen dich** | MU/IN/CH +MR | W20 | B | 3sec | STxStd,minW20Std | Löscht alle Wahrnehmungen, pro Std. jede Eigenschaft -l; nach Zauber pro Std. +1; min. W20 Std. |
| B | | **Erinnerung verlasse dich** | MU/IN/CH +MR | W20 | B | 3sec | STxStd,minW20Std | Gedachtnislöschung; KL und IN halbiert; Dauer: ST x Std. mind. W20 Std. |
| H | | **Große Gier** | KL/IN/CH +MR | 6 pro SR | B | 5sec | nach AE | Enweckt Gier nach bestimmten Gegenständen/ Orten/ Handlungen |
| D | | **Große Verwirrung** | KL/KL/CH +MR | nach Wunsch | B | 2sec | STxSR | Opfer ist vollig verwirrt KL und IN um invest. ASP gemindert (Verteilung nach Wahl des Druiden) |
| D | | **Halluzination** | KL/IN/CH +MR | 10 | 7m | 5sec | STxSR | Erzeugt nur fur das Opfer sichtbares Trugbild z.B. gähnender Abgrund, reichgedeckte Tafel |
| D | | **Herr über das Tierreich** | MU/MU/CH +MR | MK | 3m | 5sec | STxSR | Komplette Kontrolle eines Tiers: Kampf, überbringen von Nachrichten etc. |
| M | | **Horriphobus Schreckenspein** | MU/IN/CH +MR# | 7 (9 pro Opfer) | 7m | 3sec | 3SR | Demoralisiert Opfer. Flucht od. Zusammenkauern; auch geg. mehrere Gegner gleichzeitig (je 9 ASP) |
| M | | **Imperavi Animus (a)** | KL/CH/CH +2MR | 2xMR/min. 17 | 1m | 10sec | STxStd | Absoluter Gehorsam für einen Befehl des Magiers; nicht gegen Selbsterhaltungstrieb |
| M | | **Imperavi Animus (b)** | KL/CH/CH +3MR | 3xMR/min. 27 | B | 5min | STxTage | Absoluter Gehorsam für einen Befehl des Magiers; auch gegen Selbsterhaltungstrieb |
| M | | **Karnifilo Raserei** | MU/CH/KK +MR | 17 | 1m | 2sec | STxSR | Raserei gegen Freund und Feind: AT+4, MU+7, KK+7, PA-7, KL-7, CH-7: danach ermattet für den Tag |
| S | | **Lachkrampf** | CH/CH/FF +MR* | 5 | 5m | 3sec | je nach Sb.-Prob | Lachkrampf; alle 5 sec Selbstbeherrschungsprobe, um sich wieder zu fangen |
| M | | **Memorabia Falsifir** | KL/IN/CH +MR | 27 | B | 15min | P | Künstliche Erinnerung bis max. 48 Std. vor Beginn des Zaubers |
| B | | **Panik überkomme euch!** | MU/CH/CH +MR | 2W20 | Sichtweite | 6sec | 2W20SR | Alle die den Magier / das verzauberte Objekt sehen, geraten in panische Angst und fliehen |
| M | | **Respondami Veritar** | KL/IN/CH +MR | 5 | 3m | 3sec | sofort | Erzwingt wahre Ja/nein-Arntwort; Opfer erleidet 1 SP bei Unfähigkeit, Frage mit Ja/Nein zu beantworten |
| H | | **Sanftmut** | MU/MU/CH +MR | MK/2 | 5m | 4sec | 3SR | Angreifendes Tier wird besänftigt, solange es nicht gereizt wird |
| S | | **Schabernack** | KL/IN/CH +MR* | 4 | 10m | 5sec | sofort | Opfer tut etwas Ungeschicktes, jedoch für sich und andere Ungefährliches |
| S | | **Schelmenrausch** | IN/CH/CH +MR* | 5 | 3m | 5sec | STxSR | Versetzt Opfer in friedvoll-glücklichen Rauschzustand; alle Eigenschaftswerte (gute wie schlechte) -2 |
| B | | **Schwarzer Schrecken** | MU/IN/CH +MR | W20 | B | 3sec | STxTage | Furcht vor schwarzen Flächen und Dunkelheit; MU, KL, IN, CH bei Flächen -3; Nacht: -5 |
| W | | **SeidenzungeElfenwort** | KL/IN/CH | 7 | 3m | 6sec | max.STxSR(A) | Schenkt dem Zauberer leichter Glauben; Talentprobe Lügen bei allzu dick Aufgetragenem, erleicht. um 7 |
| W | | **Somnigravis Tausendschlaf** | KL/CH/CH +MR | 8 | 10m | 7sec | STxStd/2 | Versetzt Opfer (auch mehrere) in Tiefschlaf; Opfer muß schon in ruhigem Zustand sein. |
| H | | **Zauberzwang** | MU/CH/CH +2MR | 27 | B | min. 75m | spez. | Hexe kann Opfer eine Aufgabe auferlegen; bei Nichterfüllen 3SP/Tag; siehe CC49 |
| D | | **Zunge Lähmen** | MU/CH/FF +MR | 7 | 7m | 4sec | 1SR | Lähmt die Zunge eines Lebewesens, bei gesprochenen Formeln ist Zauberprobe um 20 erschwert |
| D | | **Zwingtanz** | MU/KL/CH +MR# | 6 | 5m | 3sec | 1SR | Opfer tanzt 1 SR wie wild; danach 2 Std. Ausdauer halbiert |
| **BESCHWÖRUNG DÄMONISCHER MÄCHTE** | | | | | | | | |
| M | | **Furor Blut und Sulfurdampf** | MU/MU/CH +Mod | 13+ | je nach Däm. | 5sec | je nach Dämon | Beschwörung niederer Dämonen (siehe CC 54 u. MA); erscheint nach 2W20sec; Mod. je nach Dämon |
| D | | **Geister austreiben** | MU/MU/CH +Mod | 13/7 | 13m (r) | 5min | P | Vertreibt Geister (13 ASP) und Mindere Geister (7 ASP): verschwinden nach max. 5 Minuten |
| D | | **Geister beschwören** | MU/MU/CH +Mod | 11 | STx20m(r) | min. 30sec | n. Willen des G. | Ruft einen Geist herbei, der selbst entscheidet, wie lange er bleiben will |
| M | | **Heptagon und Krötenei** | MU/MU/CH +Mod | 23+ | spez. | 1min | je nach Dämon | Beschwörung Gehömter Dämonen (CC 57 und MA); erscheint nach W6min; Mod. je nach Dämon |
| S | | **Komm Kobold Komm** | MU/MU/CH | 12 | 1km (r) | 7sec | n. Willen des K. | Ruft einen Kobold herbei. CH-Probe entscheidet, ob Kobold freundlich oder verärgert ist |
| H | | **Krabbelnder Schrecken** | MU/MU/CH | 13/17 | 7m | 20sec | STx10KR | Gegenstand (13 ASP) oder Körper (17 ASP) wird von Insekten bedeckt; siehe CC 60 |
| H | | **Krähenruf** | MU/CH/CH | 13 | 25m | 7sec | 10KR | ST+2 Krähen werden aus dem Nichts herbeiger.: je LE:5; AT:8, PA:0; TP: 1SP; MK2; MR: wie Hexe |
| M | | **Kröte, Natter, Schuppenleib** | MU/IN/CH +7 | 2W20+7/5W20+12 | STx20m(r) | 1min | STx2/7Std | Lockt alle Echsenwesen, die kleiner sind als der Zauberer, herbei |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| M | | **Mulabili Hybridil** | KL/FF/KK +Mod | spez. | 1m | 1 Nacht | P | Verwandelt zwei oder mehrere unterschiedliche Lebewesen in ein einziges (CC 63 und MA 180ff.) |
| H | | **Pandaemonium** | MU/MU/CH | 13 + 1 pro 10m² | Sichtweite | 20sec | ST x SR | Feld aus Klauen, Mäulern, Tentakeln etc. entsteht (CC 65) |
| M | | **Skelettarius Kryptaduft** | MU/MU/CH +Mod | 15+3-9 pro SR | B | 30sec | je nach Untot. u.AE | Tote in Untote verwandeln; erhebt sich nach W6 Minuten; Mod. je nach Art des Untoten (MA 175ff.) |
| M | | **Spinne, Egel, Kriechgetier** | MU/IN/CH | W20+5/3W20+10 | STx50m | 1min | ST x 2Std/xTage | Zone, in der sich alle Spinnen, Insekten etc. zum Ort des Spruchs gezogen fühlen. |
| B | | **Stein wandle, Totes handle** | MU/CH/KK | spez. | B | 7Std/7min | P | erschafft Untote oder Golems, (CC 68, MA 183 f f.) |
| M | | **Tlalucs Odem,siech u. krank** | MU/MU/KK | 13 | 7m | 5sec | max. 1SR | Gestankswolke bew. Übelkeit: 2W6SP; KK-Probe, sonst w6SR bewuß1.; Beschw. W6SP u.1Std CH-2 |
| A | | **Weiße Mähn u. goldner Huf** | KL/IN/CH | 12 | spez. | 15sec | ST x Std | Zauberpferd erscheint nach W6 Minuten (GS: 30, AU: unendl., TK: 4000). |
| **SIEBEN FORMELN DER ZEIT** | | | | | | | | |
| D | | **Blick in die Vergangenheit** | KL/KL/CH +Mod | 45 | Z | 1Std | 1Std | Blick in die Geschichte eines Gegenstandes oder Ortes; Modifikatoren nach zeitl. Abstand; s. CC 72 |
| M | | **Immortalis Iuvenir** | MU/CH/KK | spez. | Z | 1Monat | P | Zauberer kann sich verjungen (CC 73) |
| M | | **Infinitum Immendar** | KL/CH/KK +Mod | spez. | Spruch | spez. | P | Ein Zauberspruch wird permanent (CC 74); Mod. je nach ASP des zu verlängernden Spruches |
| ? | | **Ritual des Chr'szess'aich** | unbekannt | spez. | spez. | spez. | P | Ein Landstrich verschwindet vom Angesicht der Welt (CC 75). |
| M | | **Tempus Stasis, Zeit verharre** | MU/KL/KK +sec | 21 | max. 7m (r) | 5sec | nach Wunsch (A) | Sämtl. Bewegungen kommen zum Erliegen, ausgenommen die des Magiers: #sec nach Wahl des Magiers |
| M | | **Zeiten Last und Zeiten Pein** | MU/KL/KK +Mod | spez. | Z | ca. 6Std | P | Bannt Alter in Abbild des Magiers (CC 78); verschiedene Mod. für Teile des Rituals |
| M | | **Zeitreise** | MU/CH/CH +Mod | spez. | spez. | 1Tag | max. 1Monat | Ein Tor in die Vergangenheit wird geöffnet (CC 79); Mod. je nach zeitl. Abstand |
| **BESCHWÖRUNG ELEMENTARER KRÄFTE** | | | | | | | | |
| M | | **Auge des Limbus** | MU/CH/KK | 3W6 pro m (d) | 7m | 15sec | ST x sec | Alles innerhalb des Mahlstroms verschwindet unwiederbringlich in eine andere Sphäre |
| M | | **Dschinn [d. Element], eil herbei** | MU/KL/CH +Mod | 30+ | 1m | ca. 30min | spez. | Dschinn kommt herbei, CH Probe entscheidet über Dienstbarkeit; Mod. je nach Element und Auftrag |
| D | | **Flammenring** | MU/KL/CH | 3 pro KR | max. 7m (r) | 10sec | nach AE (A) | Flammenring entsteht um den Druiden; Durchschreiten: MU-Probe+übrige ZF-Pkte.; 3W+2 SP, RS-1 |
| M | | **Manifesto, Kraft der Sechse** | KL/IN/CH | 3+ | 1m | 30sec | max. 1min | kl. Manifestation e. Elements, z.B. Flämmchen, Wasser, Windhauch; +1 ASP f. Dauer: bis Morgengrauen |
| D | | **Meister der Elemente (a)** | MU/KL/CH +6+Mod | 12 | 1m | 5min | spez. | holt Elementargeist herbei, der dem Beschwörer einen Dienst leistet bei CH-Probe+3+Mod. |
| D | | **Meister der Elemente (b)** | MU/KL/CH +18+Mod | 48 | 1m | 1Std | spez. | Beschwört einen der 6 Elementarherren; dienstbar bei CH-Probe+7+Mod (CC 85, MA 94, 102) |
| S | | **Meister minderer Geister** | MU/CH/CH | 3 pro Geist | 1km | 7sec | spez. | ruft einen minderen Geist herbei, der solange bleibt wie er will und tut was er will |
| M | | **Nihilatio Gravitas** | KL/KK/KK | 5 pro m (r) | max.STxm(r) | 15sec | max. 1SR | eine Zone der Schwerelosigkeit entsteht; HA Probe! |
| M | | **Planastrale Anderwelt** | MU/MU/CH | 17+ | 3m | 1min | max. ST-5SR | öffnet ein Tor in den Limbus; Kosten je nach Größe der Öffnung (CC 88) |
| F | | **Solidirid Farbenspiel** | IN/GE/KK | 2 pro m | nach AE | 10sec | ST x 5KR | Erschafft eine regenbogenfarbige Brücke von max. 49 Metern, 1m Breite |
| S | | **Verschwindbus** | IN/CH/GE | 5 pro Obj. u. SR | 15m | 3sec | nach AE | Läßt (unbeobachtete) Gegenstände (bis 400 Unzen) kurzfristig verschwinden |
| M | | **Wand aus[Element],erhebe dich** | MU/KL/CH +Mod | 7 pro m Länge | 7m | 30min | max. ST-2SR | Erschafft Wand aus einem der 6 Elemente, Höhe 3 m, Mod. je nach Element; siehe CC 91, MA 94 |
| D | | **Zorn der Elemente** | MU/CH/KK | 3W + ST | 21m | 7sec | sofort | Elementarer Sturm geg. Opfer/Objekte, TP entspr. AE; z.B. Steinhagel, flieg. Dornen, Hagelschauer |
| **BEWEGUNG** | | | | | | | | |
| S | | **Aufgeblasen, Abgehoben** | CH/KK/KK | 10 | 7m | 7sec | ST x min | Opfer bläst Backen auf und schwebt stetig nach oben und sinkt später langsam wieder zu Boden |
| W | | **Axxeleratus Blitzgeschwind** | KL/GE/KK | 7 | Z, 7m | 2sec | 20KR (A) | Beschleunigte (doppelte) Fortbewegung, bei Kämpfen: je +2 auf AT und PA |
| W | | **Durch Fels und Erz** | MU/KK/KK | 15+3 pro SR | Z | 1min | nach AE (A) | Elf kann sich langsam durch massive Hindern. hindurchbew. (GS1); kein Schaden durch Steinschlag, etc |
| S | | **Durch Mamorst. und Eisenwan** | KL/GE/KK | 10 | max. 1m | 5sec | sofort | Durch Wände und Hindernisse gehen (5 cm pro ST des Schelms) |
| M | | **Foramen Foraminor** | KL/KL/FF +Mod | 2+ | B | 5sec | P | Öffnet mechanische Schlösser; Mod. und Kosten je nach Schloß |
| H | | **Hexenholz** | KL/FF/KK | 5+1 pro SR | 7m | 5min | nach AE | Ein Holzstück (max. 4000 Unzen) kann für einfache Aktion belebt werden |
| A | | **In Glut und Lohe ohne Weh** | MU/GE/KK | 11+3 pro SR | Z | 20sec | nach AE (A) | Ermöglicht Gang durch und auf Glut und Feuer; kein Schaden durch Flammen/Hitze |
| S | | **Klickeradomms** | KL/FF/KK | 3 pro Objekt | 10m | 1sec | P | Zerteppern eines zerbrechlichen Gegenstandes ( max. Stufe x 5 Unzen) |
| S | | **Lockruf und Feenfüße** | IN/CH/FF | 3 | 10m | 2sec | spez. (A) | kleine unbelebte Objekte (max. 80 Unzen) laufen zum Schelm hin; Zauber endet bei Ankunft |
| M | | **Materialia Animat** | KL/FF/GE +Mod | 15/45 | B | 5min | STxStd/STxMon | Objekt wiederholt auf Befehl bestimmte Bewegung; Dauer:max.bis Sonnenaufgang/Sommersonnenwende |
| F | | **Mit d. Wind, in Sternenhöh** | MU/GE/KK | 13+3 pro SR | Z | 30sec | nach AE (A) | Zaubernder kann sich vom Wind tragen lassen; kein Schaden durch Sturm etc. |
| M | | **Motoricus Motilitich** | KL/FF/KK | spez. / min. 5 | 7m | 5sec | max. 1 SR (A) | Telekinetische Bewegung (2m/s); AE: Unzen x Meter: 10; max. Gewicht KK x 100 Unzen |
| A | | **Movimento Dauerlauf** | IN/GE/KK | 7 + 2 pro Std | Z | 1min | max. STxStd (A) | Ermüdungsfreier Dauerlauf; GS je nach Gelände 4-8 |
| S | | **Nackedei** | KL/GE/KK | 5 + (RS x RS) | 10m | 2sec | sofort | Sämtliche (Aus)Rüstung und Kleidung fällt vom Opfer ab, das dann splitternackt dasteht |
| W | | **Spurlos, Trittlos, Fährtenlos** | IN/GE/GE | 7 pro Pers. u. SR | Z, B | 5sec | nach AE (A) | spurenlose Fortbewegung; löscht auch Gerüche aus |
| M | | **Transversalis Teleport** | KL/KL/KK | 15+ | 1km pro ST | 3sec | sofort | Teleportation mit max. 1000 Unzen Last an bekannten Ort; AE: l-100m=15, 101-1000=30, >1000=50 |
| F | | **Über Eis und über Schnee** | KL/GE/KK | 5 + 3 pro SR | Z | 5sec | nach AE (A) | Überquerung/-windung aller Arten von Schnee- u. Eisflächen; kein Schaden durch Hagelschlag oder Frost |
| A | | **Über Strom und über See** | IN/GE/GE | 9 + 3 pro SR | Z | 15sec | nach AE (A) | Überquerung/-windung aller Arten von Wasserflächen; kein Feuchtigkeitsschaden, kein Ertrinken |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| W | | **Über Wipfel, über Klee** | KL/GE/KK | 7 + 3 pro SR | Z | 10sec | nach AE (A) | Mühelose Fortbewegung durch jede Art von Pflanzen, Sumpf und Moor; kein Schaden durch Dornen etc. |
| **HEILUNG** | | | | | | | | |
| H | | **Ängste lindern** | MU/IN/CH | 4 + X | B | 20sec | max. 1min | Sebstvertr. wird angehoben, Probe auf neg. Eigenschaften kann wiederh. werden, mit Bonus X pro X ASP |
| A | | **Balsam Salabunde** | KL/IN/CH | 1 pro LP/min. 7 | Z, B | 5min | P | Pro ASP erhält der Behandelte einen LP zurück |
| H | | **Hexenspeichel** | IN/CH/FF | spez. | B | 20sec | P | Hexe spuckt auf Wunde; Heilung: Wunden: lLP=2ASP; Krankh.: 1LP=1ASP; Vergiftungen: 2LP=1ASP |
| M | | **Klarum Purum Kräutersud** | KL/KL/CH | 1 pro Stufe d. Gifts | Z, B | 7sec | P | Gift neutralisieren; eingesetzte AE vorher festlegen |
| S | | **Lach' Dich gesund** | IN/CH/CH | 2W6 | B | Witzdauer | P | LE-Regeneration von 2W6 LP innerhalb einer Stunde, während der Patient nur vor sich hin kichert |
| H | | **Levthans Feuer** | IN/CH/CH +MR | 7 | B | 7s/1Nacht | P | Nächtliche Regeneration (LE und AE) wird Opfer bei Rahjaopfer geschenkt oder geraubt |
| F | | **Ruhe Körper, ruhe Geist** | KL/CH/KK | 7 | B | 1min | P | mindestens 7 Stunden Tiefschlaf mit Regeneration von l0 LP (und 5 ASP bei Zauberern) |
| D | | **Sumus Elixiere** | IN/CH/FF | 7 | B | 5min | ST x min | Heil-und Giftw. von Kräutern(nicht alchem. Mixt.)verdopp. sich; sofortige Einnahme, sonst Kräuter wertl. |
| H | | **Tiere besprechen** | MU/IN/CH | spez. | B | 1min | P | Tiere heilen;AE: Wund.: 5 für erste 5LP,dann l.pro 2LP;Krankh.:2 pro ST d. Krankh.;Gift: 1 pro ST d. G. |
| F | | **v. Frost u. Hunger unberührt** | MU/KK/KK | 7 / 13 pro Mon. | Z, B | 15min | nach AE | Winterschlafähnliche Starre gegen bereitwilligen Empfänger; 7ASP/Mon. bei Selbstanw., 13 bei anderen |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **HELLSICHT** | | | | | | | | |
| A | | **Adleraug und Luchsenohr** | KL/IN/FF | 5 | Z | 5sec | 1min (A) | Sinnenschärfeproben werden um 7 Punkte erleichtert |
| M | | **Analüs Arcanstruktur** | KL/KL/IN +Mod | 10 | 1m | min. 10sec | Zauberdauer (A) | Struktur eines Zaubers/Tranks wird erkannt Mod. für bes. kornplexe Zauber; ZD eher deutlich länger |
| D | | **Blick durch, fremde Augen** | MU/IN/CH +Mod | spez. | ST x 10km | 10min | nach AE (A) | Blick durch Augen e. anderen Person; AE nach Entfernung und Dauer (CC 133); Mod. nach Bekanntheit |
| A | | **Eigenschaften seid gelesen** | KL/IN/CH +MR | 7 | 3m | 15sec | Zauberdauer (A) | Gute od. schlechte Eigenschaften od 10 TaW od. 10 ZF od. bester Kampfwert werden erkannt |
| M | | **Eternia Memorabilis** | KL/KL/GE | 7 | Z | 5min | ST x 2SR (A) | Ermöglicht immerwährende Erinnerung an Bilder, Schriftstücke, etc. |
| W | | **Exposami Creatur** | KL/KL/IN | 5 | 30m (r) | 10sec | Zauberdauer (A) | Lebewesen erspüren; nicht hinter massivem Felsgestein |
| F | | **InDeinTrachten,Fühlen,Denken** | KL/KL/CH +MR | 8 pro 10sec | 3m | 10sec | nach AE (A) | Kurzer Einblick in die Gedankengänge des Opfers |
| H | | **Katzenaugen** | KL/FF/KK | 5 pro SR | Z | 10sec | nach AE (A) | Ermöglicht schemenhaftes Sehen in völliger Dunkelheit |
| D | | **Mishkharas Macht erspüren** | KL/IN/CH +Mod | 9 | B | 15min | Zauberdauer (A) | Bestimmung einer Krankheit oder Vergiftung; Mod. je nach Stufe der Krankheit oder des Giftes |
| M | | **Oculus Astralis,Auge d Sphären** | KL/IN/CH | 17 pro SR | Z | 15sec | nach AE (A) | Wahrnehmung der mag. Struktur der Welt: Mag. Gegenstände leuchten, nichtmagische verdunkeln sich |
| A | | **Odem Arcanum Senserei** | KL/IN/CH | 5 | 15m | 4sec | 2sec | Entdeckt magische Kraft und umgibt sie mit einem (für den Magier sichtbaren) rötlichen Schimmer |
| M | | **Penetrizzel Holz und Stein** | KL/KL/KK | 4 + 1 pro 10cm | nach AE | 5sec | Zauberdauer (A) | Ermöglicht Blick durch feste Materialien und massive Wände |
| A | | **Sensibar Wahr und Klar** | KL/IN/CH +MR | 5 pro 10sec | 7m | 10sec | nach AE (A) | Kurzer Einblick in die Gefühtswelt des Opfers: Angst, Ehrfurcht, Lüge etc. |
| S | | **Was verschwunden,wird gef.** | KL/IN/GE +Mod | 17 | max. 5km | 30min | Zauberdauer (A) | Ermittelt Aufenthaltsort eines Gegenstandes; Mod. nach Entfernung, Bekanntheit, Größe (CC 144) |
| M | | **Xenographus Clarvoyant** | KL/KL/IN | 7 + 1 pro 10sec | 3m | 20sec | nach AE (A) | Entzifferung alter oder fremder Schriftzeich.;Zeichen anderer Wesensheiten: +7; wirkt nicht auf Fremdspr. |
| **ILLUSION** | | | | | | | | |
| M | | **Aureolus Güldenglanz** | KL/CH/FF | 5 | B | 5sec | max. ST x 6Std | Gegenstand von max. Truhengröße erhält goldenen Glanz, der Dunkelheit durchdringt |
| M | | **Auris, Nasus, Oculus** | KL/CH/FF | 5 pro Sinn | 50m | 15sec | max. 1min | Erzeugt illusionäres Geräusch/Bild/Geruch (wahlweise); kombinierbar (CC 149) |
| S | | **Blendwerk** | IN/CH/FF | 7 pro SR | 30m | 5sec | nach AE (A) | Erschafft bewegte, dreidimensionale Bilder bis zu 5m³/ST; keine Geräusche oder Gerüche |
| W | | **Chamaelioni Mimikry** | IN/CH/GE | 5 | Z | 2sec | 1SR (A) | Perfekte Verschmelzung mit Hintergrund, unsichtbar für Beobachter wenn mehr als 3m entfernt |
| M | | **Delicioso Gaumenschmaus** | KL/IN/FF | 7 pro Stein Gewicht | B | 10sec | ST x 2SR | Speise nimmt jeden beliebigen angenehmen Geschmack an, wirkt sättigend |
| M | | **Duplicatus Doppelpein** | KL/CH/GE +Mod | 6 pro Doppelg. | Z, B | 5sec | 10KR (A) | Erschaffung von max. 2 Doppelgängern, Trefferwahrsch. halbiert bzw. gedrittelt; Mod.: +1 pro Doppelg. |
| H | | **Harmlose Gestalt** | KL/CH/GE | 6 | Z | 10sec | ST x SR (A) | Verwandlung in eine harmlose Gestalt (nicht aber Ausrüstung), z.B. Kind, Krüppel |
| H | | **Hexenknoten** | KL/IN/CH | 4 | Ausd. ST x m² | 10sec | ST x min | Erschaffung einer imaginären, unüberwindbaren Barriere; durchlässig für Pfeile, Zauber etc. |
| M | | **Ignorantia Ungesehen** | IN/CH/GE | 6 pro SR | Z | 10sec | nach AE (A) | Zauberer wird von zufälligen Beobachtern nicht bemerkt: andere Sinnenschärfe-Probe +übrige ZF Pkte |
| M | | **Impostoris Imagotin** | KL/IN/FF | 13 | Z, B | 5min | ST x Std (A) | Erschaffung eines illusionären, dem Magier bekannten Gesichtes als bewegte Maske über dem eigenen |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| S | | **Koboldgeschenk** | IN/CH/FF | 4 | B | 4sec | max. 1Std | Vorgegaukelter kleiner Wertgegenstand; z.B. Pferdeapfel wird zur Banane, Dukaten, etc. |
| M | | **Luciferi Lichtertanz** | IN/CH/FF | 5 | 1m | 2sec | ST x 2KR | Person oder Gegenstand wird von bunten Lichterschwarm umgeben, rnax. Entfentung des Zauberers 7m |
| M | | **Menetekel Flammenzeichen** | KL/CH/FF | 5 | 49m | 10sec | ST x 2KR | Erschafft Flammenschrift (Blut-, Nebel) von max. 100 Schriftzeichen Länge an einer Wand |
| M | | **Reflectimago Spiegelschein** | KL/CH/FF | 7 | Blickfeld | 10sec | ST x SR | Gibt beliebig vielen Wesen oder Gegenstanden eine spiegelnde Oberfläche; nur für Zauberer sichtbar |
| S | | **Schelmenmaske** | IN/CH/GE | 7 pro SR | Z | 6sec | nach AE (A) | Verwandlung in ein illusionares Wesen (Katzen- bis Pferdegröße); ohne Übern. der speziellen Eigensch. |
| S | | **Seidenweich, Schuppengleich** | IN/FF/FF | 7 | B | 10sec | ST x Std | Gegenstand fühlt sich wunschgemäß an, z. B. flauschig, schleimig: Dauer max. bis Sonnenaufgang |
| M | | **Vocolimbo hohler Klang** | KL/CH/FF | 5 | ST x 3m | 5sec | 5KR | An bekanntem Ort erklingen max. 21 Worte in hohlem Klang |
| M | | **Vogelzwitschern, Glockenspiel** | KL/CH/FF | 10 | Z, 1m | 5sec | max. ST x Std | Ändert Art der Geräusche, nicht aber Lautst., die Verzauberter erzeugt;z. B. Schritte klingen wie Fanfaren |
| M | | **Weihrauch, Rose, Wohlgeruch** | IN/CH/FF | 8 | Z, B | 5sec | max. ST x Std | Verleiht dem Anwender jeden gewünschten Geruch |
| M | | **Widerwille, Ungemach** | MU/IN/CH | 12 / 21 | B | 10min | max. ST x Wo | Bewirkt unterbewußte Abscheu vor verzaubertem Obiekt (1 ASP)/ Raum (21 ASP); siehe CC 167 |
| **KAMPF** | | | | | | | | |
| W | | **Blitz dich find** | KL/IN/GE +MR | 5 | 7m | 1sec | 2KR | Opfer wird geblendet und somit kampfunfähig; kann aber parieren |
| M | | **Corpofrigo Kälteschock** | CH/GE/KK +MR | 11 | 7m | 2sec | sofort / 10KR | Entzieht Opfer Körperwarme: 7 SP, 10 KR lang -4 auf GE, FF, KK (AT/PA-Veränderung beachten) |
| M | | **Ecliptifactus Dunkle Macht** | MU/KL/KK | 5 + 2 pro KR | Z | 5sec | nach AE (A) | Belebung des eigenen Schattens zum gleichwertigen Mitstreiter (keine Magie) |
| M | | **Eisenrost und grüner Span** | KL/CH/GE | 5 | B | 2sec | P | Bruchfaktor der gegnerischen Waffe steigt pro KR um 1, was bald zur Zerstörung führt |
| A | | **Fulminictus Donnerkeil** | KL/GE/KK | 3W6 + ST | 7m | 2sec | sofort | 3W6+Stufe SP beim Gegner durch magischen Strahl |
| M | | **Gliederschmerzen, Nadelstich** | CH/KK/KK +MR | 11 | 7m | 5sec | ST x 10KR | Opfer verliert 8 Punkte KK und 2 GE (AT/PA-Veränderung!); ist nicht zu großer Kraftanstrengung fähig |
| B | | **Herzschlag ruhe, Atem stocke!** | MU/CH/KK +MR | W20 pro 10KR | B | min. 20sec | nach AE (A) | Herz des Opfers bleibt stehen; Schaden nach 20sec W20 SP, nach weiteren 20 sec +2W20 SP usf. |
| B | | **Höllenpein zerreiße Dich!** | KL/CH/KK +MR | W20 | B | 2sec | ST x 10sec | Opfer erleidet W20 imaginäre SP und windet sich in Schrnerzen |
| M | | **Ignifaxius Flammenstrahl** | KL/GE/FF | nach Wunsch | 21m | 4sec | sofort | Feuerlanze: richtet rnax. (ST+1)W6 TP an; pro 10 TP: RS-1 |
| M | | **Ignisphaero Feuerball** | MU/GE/KK | 35 + 2W6LP | 49m | 7sec | sofort | Entfernung von Explosion lm: 5W+5 TP, 2m: 4W+4 TP, 3m: 3W+3, 4m: 2W+2, 5m: 1W+1 |
| W | | **Kalt wie Stein das Kämpferherz** | MU/IN/KK | 3 pro KR | Z | 2sec | max. ST x KR (A) | Zauberer fühlt keinen Schmerz mehr, RS+1, MU+1, Selbstbeherrschung+7, keine Mali auf AT/ PA |
| M | | **Kulminatio Kugelblitz** | MU/IN/FF | 3 pro KR | 21m | 7sec | ST x 2KR | Kugelblitz steuert auf Opfer zu u. verfolgt es(W20-2m/KR);bei Treff. W20+5SP +1SP/RS bei Metallrüst. |
| M | | **Plumbumbarum und Narretei** | CH/GE/KK +MR# | W20 | 7m | 3sec | 5KR | AT-Wert des Gegners wird um 3 verringert; auch auf mehrere Gegner gleichzeitig |
| H | | **Radau** | MU/CH/GE | 5 + 2 pro Gegner | 21m | 4sec | nach AE | Rasender Hexenbesen: 2 x AT: 12; TP: W6+2; +1 TP-Steigerung alle 5 KR; zum Besänftigen CH-Probe |
| M | | **Saft-Kraft-Monstermacht** | MU/IN/CH | 4 + 2 pro KR | B | 3sec | W20KR | Kampfrausch: AT und TP+5,PA-5,W20Attacken;wenn Feinde besiegt, wendet sich Wütiger geg. Freunde |
| W | | **Scharfes Auge, Sichre Hand** | IN/GE/FF | W20 | Z, B | 5sec | 15sec | Magische Verbindung zwischen Schütze und Ziel: Fernkampfprobe um übriggebliebene ZF-Pkte erleicht. |
| M | | **Sensattacco Meisterstreich** | MU/IN/GE +MR | 5 | Z, B | 7sec | max. 50KR (A) | Gute Attacke auch bei höherem Wurf als 1; Mod.: 0 bei gAT=2, 7 bei gAT=3, 14 bei gAT=4 etc. |
| F | | **Treue Klinge, Sichrer Stand** | IN/GE/FF | 13 | Z | 4sec | max. 50KR (A) | Dem Zauberer unterlaufen keine Patzer mehr, keine Finten gegen Zauberer |
| | | | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **VERSTÄNDIGUNG** | | | | | | | | |
| M | | **Cryptographo Zauberschrift** | KL/KL/IN | 5+ | B | 5min | spez. | Text auf Papier wird mit Losungswort bis max. zur nächsten Sonnenwende verschlüsselt |
| W | | **Das Sinnen fremder Wesen** | MU/IN/CH | 7 pro min | 10m | 20sec | nach AE (A) | Gedanken/Gefühle eines Tieres lesen; KL-Probe und CH-Probe, um Aktion zu erbeten (CC 191 ) |
| F | | **Elfen, Freunde, hört den Ruf** | KL/IN/CH | 5 pro 10sec | ST x 100m | 5sec | nach AE (A) | Aussendung einer mentalen Botschaft, die alle dieses Spruches Mächtigen erreicht |
| F | | **Elfenstimme, Flötenton** | IN/CH/KK | 7 pro KR | beliebig | 1min | nach AE (A) | Klang eines Instrumentes dringt über beliebige Strecke an die Ohren des Empfängers |
| H | | **Hexenblick** | IN/IN/CH | 2 (beide) | 3m | 7sec | Zauberdauer (A) | Identifiziert eine Hexe an den Augen |
| M | | **Immaterialis Phantomar** | MU/IN/CH | spez. | max. ST x km | 10sec | nach AE | Projektion von Abbild und Geräuschen an bekannten Ort; AE: 3 pro Meile + 2 pro KR (CC 195) |
| S | | **Koboldovision** | IN/IN/CH | 13 | Z, B | 10sec | ST x min | Ermöglicht Blick in Nebelwelt, ins Reich der Feen und Kobolde; mit evtl. Unterhaltung |
| D | | **Magischer Raub** | MU/KL/KK +MR | 6 | B | 1min | ST x Std | Magier bezieht fur einen Zauber die benötigten ASP aus der AE des Opfers (CC 197) |
| M | | **Nekropathia modernd Leich** | MU/KL/CH +Mod | 11 + 11 pro SR | B | 15min | nach AE (A) | Verständigung mit einem Toten; Mod. nach Dauer des Todes |
| M | | **Objectum stumm** | KL/IN/CH | 7 pro Frage | B | 30sec | 1SR | Befragung eines Gegenstandes nach Beobachtungen (nur Ja/Nein-Fragen) |
| D | | **Reise zwischen den Sphären** | MU/KL/IN | 35 + 30 pro min | Z | 30min | nach AE (A) | Reise des Geistes durch den Limbus; Effekt und Verständigungsmöglichkeit siehe CC 200 |
| D | | **Seelenwanderung** | MU/CH/CH +Mod | 1pro km+27 pro Std | St x km | 5min | nach AE (A) | Druide tauscht Geist und Seele mit der des Opfers; Modifikatoren siehe CC 201 |
| H | | **Traumgestalt** | IN/CH/CH +MR | 1pro 10km+7proSR | ST x 100km | 5min | nach AE (A) | Die Hexe erscheint dem Opfer im Traum; kann den Traum mitgestalten |
| F | | **Unitatio Geistesbund** | IN/CH/KK | 1 | B | 30sec | solange Berührung | Vereinigung der AE aller Beteiligten; Vervielfachung der Reichweite je Teilnehmer; Steigerung der Stufe |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **VERWANDLUNG VON LEBEWESEN** | | | | | | | | |
| W | | **Adler, Wolf und Hammerhai** | MU/IN/GE | 7 + 1,2o.3 pro SR | Z | 20sec | nach AE | Verwandlung in Tierform(Größe zwisch. Ratte und Pferd);+2ASP/SR schwimmend,+3 fliegend(CC 206) |
| M | | **Arcano Psychostabilis** | MU/KL/CH | 7 | 10m | 30sec | 1Std | Steigerung der MR um 2 für 1 Stunde; einmal pro Tag möglich |
| A | | **Armatrutz** | IN/GE/KK | (RS+ x RS+) | 0 | 3sec | 1Kampf/mx.1SR(A) | Schafft magische Rüstung mit beliebigen RS; wirkt mit zusätzl. RS auch gegen Gute Attacke; min. 4 ASP |
| D | | **Atemnot** | MU/CH/KK +MR | 11 | 3m | 6sec | 1Tag | Raubt Opfer die Hälfte seiner Ausdauer zugunsten des Magiers |
| M | | **Charisma, Persönlichkeit** | KL/CH/CH | 7 | Z, B | 30sec | 1Std | Steigerung des CH um 2 für 1 Stunde; einmal pro Tag möglich |
| D | | **Druidenrache** | MU/MU/KK | alle LP | Z | 20sec | 1Std | Finaler Akt LE+KK+ZF-Pkte. werden zu AE; Stufe +5; Probenboni +5 |
| D | | **Eins mit der Natur** | IN/GE/KK | 7 pro Tag | Z | 15min | nach AE (A) | div.Natur-Talente +übrige ZF-Pkte;halber Schaden durch Naturbegebenheiten wie Dornen,Kälte (CC212) |
| H | | **Empathie und Sechster Sinn** | KL/IN/CH | 7 | Z, B | 30sec | 1Std | Steigerung der IN um 2 für 1 Stunde; einmal pro Tag möglich |
| H | | **Feuerbann** | MU/MU/KK | 7 | Z | 15sec | ST x SR (A) | 2 SP durch kleine Flamme führt zu Schutz vor Feueratem; magisches Feuer halbe SP, Feuer viertel SP |
| A | | **Fingerspiel und schnelle Hand** | KL/CH/FF | 7 | Z, B | 30sec | 1Std | Steigerung der FF um 2 für 1 Stunde; einmal pro Tag möglich |
| D | | **Fluch der Pestilenz** | MU/KL/CH +MR | spez. | 1m | 10sec | je nach Krankheit | Anhexen einer Krankheit, die 1 Tag später ausbricht AE: Stufe der Krankheit x 3 |
| M | | **Gewandheit u. Geschicklichkeit** | KL/CH/GE | 7 | Z, B | 30sec | 1 Std. | Steigerung der GE um 2 für 1 Stur@e; einmal pro Tag möglich |
| M | | **Granit u. Marmor sollst du sein** | MU/CH/KK +MR | 36 (+1 perm.) | 3m | 10sec | P | Opfer verwandelt sich unwiederbringlich in Stein |
| W | | **Haselbusch und Ginsterkraut** | CH/FF/KK | spez. | B | min. 1Std | P | Beeinflussung von Aussehen, Wuchs und Verhalten einer Pflanze; AE: von 1W6 bis 10W20; s. CC 219 |
| M | | **Imago Transmutabile** | CH/GE/KK +MR | 49 / 77 (+1 perm.) | 1m | 1Tag | 1 Monat / P | Ermöglicht vollständige Veränderung der äußeren Hülle eines Menschen |
| A | | **In See u. Fluß auf Meeresgrund** | MU/KL/KK | 7 pro SR | Z, B | 15sec | nach AE (A) | Ermöglicht Atmung unter Wasser und für die Dauer des Spruches nur dort |
| M | | **Klugheit, Wissen, Intellekt** | KL/KL/CH | 7 | Z, B | 30sec | 1Std | Steigerung der KL um 2 für 1 Stunde; einmal pro Tag möglich |
| S | | **Langer Lulatsch - Kleiner Dotz** | CH/GE/KK +MR* | 10 pro SR | B | 2sec | nach AE (A) | Verdreifachung oder Drittelung der Körpergröße bei Erhalt der Körpermasse |
| B | | **Last des Alters beuge Dich!** | IN/CH/KK +2MR | spez. | B | 30min | P | Opfer altert um halb so viele Jahre, wie ASP eingesetzt wurden;1W6-1ASP werden perm. verbr. (CC224) |
| F | | **Muskelstärke, Körperkraft** | KL/CH/KK | 7 | B | 30sec | 1Std | Steigerung der MR um 2 für 1 Stunde; einmal pro Tag möglich; keine Selbstanwendung |
| D | | **Nebelleib** | MU/IN/KK | 15 pro SR | Z | 30sec | nach AE | Zauberer verwandelt sich (ohne Ausrüstung) in Nebel und schwebt dahin |
| M | | **Ohne Kamm und ohne Schere** | KL/CH/FF | 5+ | Z | 6sec | max. ST x Tage | Haare und Bart verwandeln sich nach Wunsch; +lASP pro Finger Verl.; +5 ASP für naturfremde Farbe |
| M | | **Paralü-Paralein** | IN/CH/KK +MR# | 13 pro Opfer | 7m | 2sec | ST x SR | Versetzt Opfer in magische, steinähnliche Starre; auch gegen mehrere Gegner |
| M | | **Salander Mutanderer** | KL/IN/CH +MR | 18/31/48 (1 perm.) | B | 10sec | STxStd/STxTage/P | Verwandelt ein Lebewesen in eine niedrigere Existenzform ;Zauberprobe mindestens +/-0 (CC 229) |
| M | | **Schwarz und Rot** | MU/CH/CH +MR | 4 pro Std | B | 10sec | nach AE | Opfer verliert pro Stunde W6 LP und je 1 Punkt auf drei beliebige Eigenschaflen (CC 230) |
| H | | **Spinnenlauf und Krötensprung** | IN/GE/KK | 3 pro Spr./11proSR | Z, B | 10sec | sofort/nach AE (A) | entweder Sprungkraft mal drei oder Klettern an glatten Wänden, Überhängen |
| A | | **Visbili Vanitar** | KL/KL/GE +Mod | 5 pro SR u. Pers. | Z, B | 3sec | nach AE (A) | Macht Zauberer u. berührte Personen unsichtbar, jedoch nicht die Ausrüstung; Mod.:+1 pro zusätzl. Pers. |
| F | | **Wagemut, Entschlossenheit** | MU/KL/IN | 7 | Z, B | 30sec | 1Std | Steigerung des MU um 2 für 1 Stunde; einmal pro Tag möglich |
| D | | **Weisheit der Bäume** | IN/GE/KK +1/Tag | 11 + 1 pro Tag | Z | 1min | nach AE | Der Druide verwandelt sich (je nach elementarer Vorliebe) in Baum, Wolke, Teich etc.; (CC 234) |
| **VERWANDLUNG VON UNBELEBTEM** | | | | | | | | |
| W | | **Abvenenum Pest und Galle** | KL/KL/FF +Mod | 5 | 1m | 15sec | P | Reinigt Speise&Trank für bis zu 10 Pers. v. allen Giften&Krankheitserr.;Mod.:Stufes d. Giftes/d. Krankh. |
| F | | **Aeolitus Windgebraus** | KL/CH/KK | 5 | 10m | 3sec | sofort | Erzeugt kurzen heftigen Windstoß, der z.B. eine Kerze ausbläst, eine Tür zuschlägt... |
| M | | **Aerofugo Vakuum** | MU/KK/KK | 27 | 7m | 10sec | max. ST x KR | Sämtliche Luft verschwindet aus max. 21 m³ großen Raum; 2W SP/KR, Flammen erlöschen ... |
| M | | **Aerogelo Atemqual** | MU/IN/KK | 13 | 100m³ | 10sec | ST x SR | Luft wird zäh; AT/PA-2; kleine Flammen gehen aus; Atmen schwer; pro SR/KR KK-Probe, sonst 2SP |
| M | | **Anvilarium Schwermetall** | KL/FF/KK +1/SR | 8/12 pro Teil | B | 1min | 3SR | Verbessert Qualität v. Waffen/Rüst.: RS/TP+1, BF-5; danach RS/TP-1, BF+5; AE nach Größe (CC242) |
| M | | **Applicatus Argelist** | KL/FF/FF | 3W6 | B | 1min | spez. | Belegt ein Objekt/Raum mit Spruch und einfachem Auslöser; bis max. Sonnenaufgang (CC 243) |
| M | | **Arcanovi Zauberding** | KL/KL/FF +Mod | spez. | B | min. 1Std | spez. | Ermöglicht die Schaffung magischer Artefakte; siehe Mysteria Arkana, Magische Artefakte |
| B | | **Brenne, toter Stoff** | MU/KL/KK | W20 | B | 3sec | W20sec | Setzt totes Material in Größe einer Handfläche in Brand; W20 SP für brennende Rüstung etc. |
| M | | **Caldofrigo Drachenblut** | IN/CH/KK | spez. | 1m (r) pro ST | 1min | ST x SR (A) | Verändert Umgebungstemperatur oder die eines Gegenstandes; siehe CC 246 |
| M | | **Claudibus Clavistibor** | KL/FF/KK | nach Wunsch | B | 3sec | ST x SR | Verschließt Türen gegen Schlösserknacken, rohe Gewalt, Foramen: siehe CC 248 |
| M | | **Desintegratus Pulverstaub** | KL/CH/KK | 35 | 7m Kegel | 7sec | sofort | Zertrümmert und pulverisiert unbelebte Objekte innerhalb des Kegels ( 2 m Basisbreite) |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| D | | **Dunkelheit** | KL/KL/FF | 3 pro SR | max. 10m (r) | 5sec | ST x SR (A) | Erzeugt eine Zone der Dunkelheit, nur der Zauberer hat eine schemenhafe Wahrnehmung |
| F | | **Flim Flam Funkel** | KL/KL/FF | 1 pro SR | 10m | 2sec | nach AE (A) | Eine Lichtkugel schwebt über der Hand des Zauberers und leuchtet 10m weit |
| M | | **Fortifex Invisibil** | IN/CH/KK | 17 | 3m | 10sec | ST x 3KR | Eine 2 x 2 m große, durchsichtige, aber undurchdringliche Wand entsteht |
| B | | **Hartes schmelze** | MU/KL/KK | W20 | B | 3sec | W20min (P) | Macht beliebige harte, unbelebte Materie (1000 cm³) vorübergehend so weich wie Wachs; Verform. perm. |
| D | | **Kraft des Erzes** | KL/KK/KK | 10 | ST + 5m (r) | 1min | ST x SR | Großer eiserner Gegenstand in Reichweite wird magnetisch und zieht alle Eisenteile an (KK-Probe!) |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| D | | **Mahlstrom** | MU/IN/KK | spez. | 20m | 20sec | 1min (A) | Erzeugt auf Wasserfläche heftigen Strudel: 1 m Radius pro ASP; Auswirkungen siehe CC 255 |
| F | | **Metamorpho Gletscherkalt** | KL/FF/KK | 5 pro m³ | B | min. 1Std | P | Ermöglicht die beliebige Formung großer Gebilde aus Eis |
| M | | **Objectum Disaperatec** | KL/FF/KK | 3 pro SR u. 100Uz | B | 10sec | nach AE (A) | Macht Gegenstande für Wirkungsdauer - oder bis sie bewegt werden - unsichtbar |
| M | | **Objectum Fix, Objectum fest** | KL/KL/KK | 1 pro Stein Gew. | B | 10sec | ST x 5SR | Bindet ein Objekt magisch an einen bestimmten Ort (CC 258) |
| M | | **Ohne Seife, Bürste, Bad** | KL/CH/FF | 7 | B | 1min | P | Reinigung der Kleidung oder des Körpers |
| M | | **Ohne Ahle, Faden, Nadel** | KL/CH/FF -Mod | 5 pro Stein/min.12 | B | 1min | P | Ändert Farbe und Schnitt von Kleidungsstücken; Mod.: je TaP Schneidem über 6 Probe um 1 erleichtert |
| M | | **Reversalis Revidum** | KL/IN/CH | 10 | Z | 10sec | sofort | Dreht die Wirkung eines anderen Zauberspruches um (siehe Mysteria Arkana) |
| S | | **Schelmenkleister** | IN/GE/FF | 3 pro m (r) | Wurfweite | 5sec | ST x 2KR | Untergrund (max. 7m Radius) wird klebrig, GS sinkt um 4; bei GS 0 bleibt Opfer haften |
| M | | **Siqillus Custodis Zaubersiegel** | KL/FF/FF | spez. | B | 1Std | spez. | Schützt Gegenstände vor unbefugtem Öffnen durch Selbstzerstörung; siehe CC 263 |
| A | | **Silentium Silentille** | KL/KL/CH | 1 pro 5m (r) u. SR | nach AE | 2sec | nach AE (A) | Erschafft eine Zone völliger Stille, die sich mit dem Zaubernden bewegen kann |
| F | | **Sturmgebrüll besänft'ge dich** | KL/CH/KK | 5 pro SR | ST x 2m (r) | 15sec | nach AE (A) | Schafft eine Zone absoluter Windstille, die sich mit dem Zaubernden bewegen kann |
| M | | **Unberührt von Satinav** | KL/FF/KK | 1 pro Stein/min. 5 | B | 5min | max. ST x Tage | Zerfall und Verwesung von Gegenständen wird ausgesetzt |
| W | | **Wehe, walle, Nebula** | KL/FF/KK | 7 | 5m | 5sec | 1Std | Erschaffung eines undurchsichtigen Nebelfeldes; max. Volumen: ST x 20m³ |
| B | | **Weiches erstarre** | MU/KL/KK | W20 | Armeslänge | 5sec | W20min | Bis zu 6 m³ Gas oder Flüssigkeit (außerhalb von Lebewesen!) erstarren zu einer festen Masse |
| D | | **Wettermeisterschaft** | MU/CH/GE +Mod | spez. | ST x 50m | 5min | spez. | Verändert das Wetter in einem Umkreis von ST x 20 m; siehe CC 269 |
| D | | **Windhose** | MU/CH/KK | spez. | 7m | 15sec | 1min (A) | Erzeugt Wirbelsturm mit 1 m Radius pro ASP; KK-Probe ,pro 10 ASP+1; sonst 2 SP |
| S | | **Zagibu-Ubigaz** | IN/CH/FF | 1 pro 10 Dukaten | 1m | 3sec | sofort | Schatz zerfällt augenblicklich und unwiederbringlich zu Staub; AE-Aufwand nach Schatz-Wert |

| **Erklärung der Abkürzungen** | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **(A)** | Spruch erfordert ständige Konzentration, andere Zauber während der Dauer schwieriger | B | Berührung | CC | Codex Cantiones | MA | Mysteria Arkana |
| MR | Magieresistenz | nach AE | je nach ASP-Aufwand | P | permanent | (r) | Radius |
| ST | Stufe | Z | wirkt nur auf Zaubernden | # | Probe erschwert um höchste MR+Anzahl der Opfer | (d) | Durchmesser |
| * | kein MR-Zuschlag f. Schelme | XX+ | kostet mindestens XX ASP | | | | |

| **Eigenschaften** | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **MU** | **KL** | **IN** | **CH** | **FF** | **GE** | **KK** |
| | | | | | | |