

I. Professionen

Magiebegabte Charaktere können nicht beliebig konstruiert werden, sondern bestehen aus Grundgerüsten:

- **Gildenmagier 29 EP**
[Vollzauberer, KL/IN I, Magiekunde I, Ausbildung (Gelehrter), gildenmagische Lizenz, Schriftsprachen II, Neugier]
- **Gildenloser Magier 24 EP**
[Vollzauberer, KL/IN I, Magiekunde I, Ausbildung (Gelehrter), gildenmagische Lizenz, Schriftsprachen II, Neugier]
- **Druide 31 EP**
[Vollzauberer, KL/IN I, Magiekunde I, Ausbildung (Gelehrter), Druidenrache, Verbotene Pforten]
- **Hexe 17 EP**
[Vollzauberer, KL/IN I, Magiekunde I, Ausbildung (Gelehrter), Jähzorn, oder Rachsucht]
- **Elf 17 EP**
[Vollzauberer, KL/IN I, Magiekunde I, Ausbildung (Gelehrter), elfische Weltsicht]
- **Magiedilletant 5 EP**
[Viertelzauberer]
- **Scharlatan 20 EP**
[Halbzauberer, KL/IN I]
- **Alchemist 24 EP**
[Viertelzauberer, Meisterhandwerk (Alchemie), Übernatürliche Begabung (Analys, allerdings nur für Untersuchungen von Substanzen), KL/IN I, Ausbildung (Gelehrter), Alchemie 1, Goldgier, Schriftsprachen I]
- **Schelm 7 EP**
[Halbzauberer, Feenfreund, Neugier, Weltfremd, Magiekunde I]

Als Magieanwender muss man sich nach Herkunft, Art der Ausbildung, der bespielten Region, sowie in Wechselwirkung mit komplizierten Rechtsverhältnissen, oft Misstrauen, Vorschriften (z. B. gegenüber erlaubten Waffen und Rüstungen), Vorurteilen und Einschränkungen (z. B. spezielle Zauberverbote) stellen.

Die Spielleitung prüft nicht jeden Hauszauber und jedes Talent auf Plausibilität, kann aber in Extremfällen auch hier über die Charakterzulassung die Teilnahme eines unaventurischen Konzeptes verweigern.

II. (Arkane) Vor- und Nachteile

- Vorteile

- **Astrale Regeneration 5 EP**
(Voraussetzung Magiebegabt)
Durch eine angeborene Begabung regeneriert der Magiekundige pro Regenerationsphase 1 ASP mehr.
- **Affinität zu Geistern 3 EP**
Der Charakter besitzt ein angeborenes Talent im Umgang mit den Geistern der Toten.
Ruhelose Seelen, Ahnengeister und Ähnliche sind dem Charakter prinzipiell wohlgesonnener als gewöhnlichen Sterblichen.
Dies kann sich im Spiel vorteilhaft beim Rufen, Verhandeln und anderem Umgang mit beschworenen, oder angetroffenen Wesenheiten dieser Art auswirken.
Entsprechende Zauber zum Beschwören, Bannen und anderem Umgang mit solchen Wesenheiten kosten 1 ASP weniger (aber immer noch mindestens 1 ASP).
- **Affinität zu Dämonen 3 EP**
Der Charakter besitzt einen angeborenen Fluch im Umgang mit den Schrecken der Niederhöllen.
Mindere und gehörnte Dämonen, sowie Dämonoide sind prinzipiell geneigt, andere Wege in Betracht zu ziehen, als den Charakter qualvoll zu ermorden und seine Seele in die Niederhölle zu reißen.
Dies kann sich im Spiel vorteilhaft beim Rufen, Verhandeln und anderem Umgang mit beschworenen, oder angetroffenen Wesenheiten dieser Art auswirken.
Entsprechende magische Handlungen zum Beschwören, Bannen und anderem Umgang mit solchen Wesenheiten kosten 1 ASP weniger (aber immer noch mindestens 1 ASP).
- **Affinität zu Elementaren 3 EP**
Der Charakter besitzt ein angeborenes Talent im Umgang mit Manifestationen der 6 Elemente.
Mindergeister, Elementargeister, Dschinne und Elementare Meister sind dem Charakter prinzipiell wohlgesonnener als gewöhnlichen Sterblichen.
Dies kann sich im Spiel vorteilhaft beim Rufen, Verhandeln und anderem Umgang mit beschworenen, oder angetroffenen Wesenheiten dieser Art auswirken.
Entsprechende magische Handlungen zum Beschwören, Bannen und anderem Umgang mit solchen Wesenheiten kosten 1 ASP weniger (aber immer noch mindestens 1 ASP).
- **Astralmacht 5 EP**
(Voraussetzung Magiebegabt)
Durch eine angeborene Begabung verfügt der Magiekundige über 5 ASP mehr.
- **Begabung für [Zauber] 3 EP**
(Voraussetzung Magiebegabt)
Durch eine angeborene Begabung kostet ein spezifischer Zauber (im Hintergrund festzulegen) des Magiekundigen 1 ASP weniger (aber immer noch mindestens 1 ASP).

- **Eisenaffine Aura 5 EP**
(Voraussetzung Magiebegabt)
Durch eine angeborene Begabung muss der Magiekundige nur den halben Aufschlag an ASP-Kosten beim Tragen von Metall auf sich nehmen (s. Einschränkung von Zauberei/Magie und Metall).
- **Feenfreund 3 EP**
Der Charakter besitzt ein angeborenes Talent im Umgang mit Feenwesen. Feen, Kobolde und Ähnliche sind dem Charakter prinzipiell wohlgesonnener als gewöhnlichen Sterblichen.
Dies kann sich im Spiel vorteilhaft beim Rufen, Verhandeln und anderem Umgang mit beschworenen, oder angetroffenen Wesenheiten dieser Art auswirken.
Entsprechende magische Handlungen zum Beschwören, Bannen und anderem Umgang mit solchen Wesenheiten kosten 1 ASP weniger (aber immer noch mindestens 1 ASP).
- **Magiegespür 5 EP**
Der Charakter besitzt ein angeborenes Gespür für Magie.
In Wechselwirkung mit der Spielleitung kann man Magie in Form von wenigstens mäßig kraftvollen Artefakten in seiner Nähe lokalisieren, aber keine Hinweise auf Art und tatsächliche Stärke der Magie erhalten (entspricht einem Odem Stufe 1).
Die Gabe benötigt nur Konzentration (der Aufwand eines Punktes Selbstbeherrschung) und ansonsten keine Kosten.
- **Verhüllte Aura 5 EP**
(Voraussetzung Magiebegabt)
Der Magiekundige besitzt durch eine angeborene Begabung einen unauffälligen Astralleib.
Der Magiekundige wird behandelt als läge ein Stufe 1 Schleier der Unwissenheit auf ihm, bzw. wird ein solcher Effekt um 1 verstärkt.
- **Magiebegabt**
Der Charakter ist fähig Magie zu wirken, ASP zu besitzen und zu regenerieren und wurde zum *Vollzauberer* ausgebildet, hat eine Lehre zum *Halbzauberer* absolviert, oder hat sich bloß zum *Viertelzauberer* entwickelt.
- **Magiebegabt (Gildenmagier)**
Der Charakter ist fähig Magie zu wirken, ASP zu besitzen und zu regenerieren und wurde zum *Vollzauberer* ausgebildet.
Der Zauberer wurde an einer anerkannten Magierakademie geprüft und genießt Rechte und Privilegien einer der drei Magiergilden nach dem Codex Albyicus (solange er sich an Selbigen hält).
Der SO steigt um einen Punkt.
- **Nachteile**
 - **Artefakt-/Thesisgebunden 3 EP**
(Voraussetzung Magiebegabt)
Durch irrationale Unsicherheit, einen schweren Zauberputzer, oder eine fehlerhafte Ausbildung ist es dem Magiekundigen kaum möglich ohne Hilfsmittel zu Zaubern.

Solange der Magier z. B. nicht Hautkontakt zu seinem persönlichen Ritualinstrument hat, oder die Thesen seiner Zauber in einem Zauberbuch nachschlägt, kostet jede magische Handlung das Doppelte an ASP.

- **Astraler Block 5 EP**
(Voraussetzung Magiebegabt)
Durch einen Schaden am Astralleib regeneriert der Magiekundige 1 ASP pro Regenerationsphase weniger.
- **Niedrige MR 3 EP**
Durch eine angeborene Schwäche besitzt der Charakter eine um 1 verringerte MR.
- Sprachfehler
Entfällt.
- **Unverträglichkeit mit Metall 2 EP**
(Voraussetzung Magiebegabt)
Durch eine angeborene Schwäche muss der Magiekundige den doppelten Aufschlag an ASP-Kosten beim Tragen von Metall auf sich nehmen (s. Einschränkung von Zauberei/Magie und Metall).
- **Wahrer Name 2 EP**
Der Charakter besitzt einen wahren Namen, der in seinem Innersten Wesen verankert ist.
Kenner dieses Namens können die MR des Charakters ignorieren.
Der wahre Name lässt sich durch *Blick aufs Wesen*, oder einem tiefgehenden *Blick in die Gedanken* in Erfahrung bringen (es muss jeweils die doppelte MR ab ZFW 3 überwunden werden).

III. Magie

Es sollte klar sein, dass allein der Kenntnis mancher Magie (z. B. Borbaradianismus, hexische Magie, oder Blutmagie) vielerorts mit Ablehnung, oder sogar schweren Strafen begegnet wird.

- **Vollzauberer**
Der Charakter ist Magiebegabt und besitzt 20 ASP als maximalen Vorrat, um seine Magie daraus zu speisen, sowie 5 ASP pro CH/MU.
Dazu kommen 5 frei wählbare Zauber auf Stufe 1 (in Abhängigkeit zur Profession und Verbreitung, s. dort).
- **Halbzauberer**
Der Charakter ist Magiebegabt und besitzt 15 ASP als maximalen Vorrat, um seine Magie daraus zu speisen, sowie 4 ASP pro CH/MU.
Dazu kommen 3 frei wählbare Zauber auf Stufe 1 (in Abhängigkeit zur Profession und Verbreitung, s. dort).
- **Viertelzauberer**
Der Charakter ist Magiebegabt und besitzt 10 ASP als maximalen Vorrat, um seine Magie daraus zu speisen, sowie 3 ASP pro CH/MU.
An Zaubern stehen nur übernatürliche Begabungen offen (davon 1 frei wählbar) ansonsten aber auch Meisterhandwerke (davon 1 frei wählbar).

- **(Magische) Sonderfertigkeiten**

- **Astrale Meditation 5 EP**

(Voraussetzung Vollzauberer, KL/IN I, Magiekunde 1)

Der Magiekundige kann mittels einer Meditation seine Magie mit seiner eigenen Lebenskraft speisen.

Nach der Aktivierung durch ein tiefes Durchatmen (und dem Aufwand eines Punktes Selbstbeherrschung) können spontan LEP in ASP umgewandelt werden. Pro LEP werden 5 ASP regeneriert, wobei pro LEP 5 Minuten Meditation aufgewendet werden müssen.

- **Blutmagie 10 EP**

(Voraussetzung Magiebegabt, CH/MU I, Magiekunde 1)

Der Magiekundige kann seine Magie mit der Lebenskraft aus Fremd-, oder auch Eigenblut speisen.

Nach der Aktivierung durch ein tiefes Durchatmen (und dem Aufwand eines Punktes Selbstbeherrschung) können spontan LEP in ASP umgewandelt werden. Pro LEP werden 5 ASP freigesetzt, die direkt verbraucht werden müssen, wobei Ritualgeräte, oder Haut des Magiekundigen mit dem Blut benetzt werden.

In Wechselwirkung mit der Spielleitung stellen Tiere im Gegensatz zu Kulturschaffenden Zweibeinern wesentlich weniger ASP pro LEP zur Verfügung.

- **Borbaradianische Repräsentation 15 EP**

(Voraussetzung: CH/MU I, Mitglied der Geheimgesellschaft der Borbaradianer/Borbaradkirche)

Der (womöglich nicht magiebegabte) Charakter ist in der Lage borbaradianische Magie zu erlernen und anzuwenden (s. Repräsentationen).

- **Druidenrache 3 EP**

(Voraussetzung Vollzauberer, Druiden, oder Magiekunde 4)

Nach einer Meditation von wenigstens einer halben Stunde, in der sich der Druiden vom Leben verabschiedet, ist es dem Druiden möglich für eine Stunde immense Astralkraft aus seiner irdischen Existenz zu ziehen.

Alle EP (auch start-EP) des Charakters sind 1:1 als ASP nutzbar.

Nach Verbrauch aller ASP, oder nach Ablauf der Dauer der Druidenrache, brennt der Druiden auf magische Art zu einem Haufen Asche aus, was definitiv seinen Tod nach sich zieht.

- **Eiserner Wille 10 EP**

(Voraussetzung CH/MU I, Magiekunde 1)

Die Aktivierung über ein tiefes Durchatmen, sowie ständige Konzentration (der Aufwand eines Punktes Selbstbeherrschung) erhöht die eigene MR des Charakters um 1.

Die Vorteile enden, sobald ein Talent angewendet wird, der Charakter kämpft oder Schaden erleidet.

Liegt bereits eine magische Wirkung auf den Anwender, und entspricht die neue MR den ZFW, werden die Auswirkungen(!) des Zaubers unterdrückt, solange der Anwender sich konzentriert.

- **Aurapanzer 15 EP**
(Voraussetzung CH/MU II, eiserner Wille)
Gewährt einen Punkt MR gegen jede Art von Magie (auch freiwilliger).
Der Schaden von Kampfmagie wird um 1 reduziert (ein Stufe 1 Kampfzauber verpufft wirkungslos/misslingt automatisch).
- **Meisterliche Regeneration 10 EP**
(Voraussetzung Vollzauberer, KL/IN I, Magiekunde 1)
Der Magiekundige ist in der Lage pro Regenerationsphase 1 ASP pro Punkt KL/IN zusätzlich zu regenerieren.
- **Meisterliche Zauberkontrolle 5 EP**
(Voraussetzung Zauberkontrolle)
Der Magiekundige ist in der Lage, das Misslingen eines Zaubers frühzeitig zu bemerken und abubrechen, um so nur einen ASP zahlen zu müssen.
- **Meisterhandwerk 3 EP/Talent**
(Voraussetzung Viertelzauberer)
Der Magiedilletant kann intuitiv ASP einsetzen, um kurzfristig in speziellen Talenten besondere Leistungen zu erzielen.
Pro 3 ASP kann der TAW für eine Anwendung um 1 gesteigert werden.
Es sind bis zu 5 Talente aus der Heilkunde, dem Handwerk und der Naturtalente wählbar.
- **Übernatürliche Begabung 3 EP/Zauber**
(Voraussetzung Viertelzauberer)
Der Magiedilletant kann intuitiv einfache Magie anwenden.
Es sind bis zu 5 Zauber prinzipiell frei wählbar, jedoch gilt hier im Besonderen die Zulassung durch die Spielleitung.
Übernatürliche Begabungen können nicht über ZFW 2 gesteigert werden.
- **Verbotene Pforten 10 EP**
(Voraussetzung Vollzauberer, Magiekunde 1)
Der Magiekundige kann auch spontan seine Magie mit seiner eigenen Lebenskraft speisen.
Nach der Aktivierung durch ein tiefes Durchatmen (und dem Aufwand eines Punktes Selbstbeherrschung) können spontan LEP in ASP umgewandelt werden.
Pro LEP werden 5 ASP freigesetzt, die direkt verbraucht werden müssen.
Ein Charakter kann auch mit einem Zauber bis in den einfach negativen Bereich seiner LEP zaubern, was aber definitiv seinen Tod nach sich zieht (Kampf- und Zauberunfähigkeit bei 0 LEP beachten).
- **Zauberkontrolle 5 EP**
(Voraussetzung Vollzauberer, KL/IN I, Magiekunde 1)
Der Magiekundige kann einen von ihm selbst ausgesprochenen Zauber noch vor Ablauf der Wirkungsdauer beenden (Zauberdauer dafür ist spontan), sofern er sich in der für den Zauber nötigen Reichweite befindet.

- **Magieresistenz**
 Viele Zauber müssen die Magieresistenz ihres Opfers überwinden, bei Gleichstand misslingt der Zauber.
 Mit CH/MU I-III und *Aurapanzer* Können insgesamt 4 dauerhafte Punkte angesammelt werden, sodass ohne die Aktivierung von *eiserner Wille* wahrlich mächtige Magie (Stufe 5) möglich bleibt.
 Die MR gilt ausdrücklich nur gegen direkt personenbezogene, körperliche, oder geistige Magie.
 Kampfmagie und freiwillige Verzauberungen (ausdrücklich nicht bei *Aurapanzer*) sind davon ausgenommen.

- **Repräsentationen**
 Ein Magieanwender kann für gewöhnlich nur Zauber der eigenen Repräsentation (sofern diese im Alveran-LARP reglementiert sind) erlernen und benötigt in Abhängigkeit zur Verbreitung in den P&P-Regelwerken einen bestimmten Mindestwert an Magiekunde, um Zauber zu erlernen:
 TAW 5: Verbreitung 2
 TAW 4: 3
 TAW 3: 4
 TAW 2: 5
 TAW 1: 6 und 7
 Für Zauber einer fremden Repräsentation gilt die Verbreitung als 2 Punkte niedriger (schwerer).
 Ausnahmen bilden die Ähnlichkeiten Gildenmagie/Scharlatanerie und Gildenmagie/Borbaradianismus (nur Erschwernis um 1), Scharlatanerie/Schelmenmagie (Erschwernis von 2), sowie die abstrakte Schelmenmagie (Erschwernis um 3 für alle anderen).
 Die Einzelnen Repräsentationen besitzen individuelle Eigenarten:
 - **Elfisch**
 Die Wirkungsdauer aller elfischen Zauber ist verdoppelt.
 Für misslungene Zauber müssen 2 ASP mehr gezahlt werden.

 - **Gildenmagisch**
 Der Zauberer kann einen Selbstbeherrschungspunkt anwenden, um die Reichweite, oder Wirkungsdauer zu verdoppeln, oder 1 ASP einzusparen (magische Handlungen kosten immer wenigstens 1 ASP).
 Gildenmagische Zauber erfordern stets eine gesprochene Zauberformel.

 - **Hexisch**
 Unter starken Emotionen auffällig gesprochenen, magischen Handlungen (mit Verwünschungen, Wutgebrüll etc.) kosten 1 ASP weniger (immer noch mindestens 1 ASP).
 Hexen müssen für magische Handlungen Kontakt mit dem Erdreich haben.
 Hexische Magie (insbesondere Flüche) wird in einigen Teilen Aventuriens mit Ablehnung betrachtet und ist mit rechtlichen Konsequenzen versehen.

 - **Scharlatanisch**
 Illusionszauber haben eine doppelte Wirkungsdauer und auf die Bedingungen Geste, oder Formel kann verzichtet werden, wenn ein Selbstbeherrschungspunkt aufgewendet wird.

Zauber der *Eigenschafts-* und *Form-*Magie können nur auf den Zauberer selbst gesprochen werden.

– **Schelmisch**

Magieresistenzen gegenüber Schelmenmagie sind um 1 gesenkt (es kann eine erhöhte Stufe angesagt werden).

Es sind nur magische Handlungen aus Spaß heraus möglich.

Spieler von Schelmen erzeugen (besonders wenn sie andere durch willkürliche Verzauberungen verächtlich machen) schnell Abneigung bei ihren Mitspielern.

– **Druidisch**

Durch den Einsatz von 5 zusätzlichen ASP kann der ZFW eines Zaubers um 1 erhöht werden (es ist maximal der anderthalbfache ZFW möglich).

Es ist keine magische Handlung bei Kontakt mit verhüttetem Metall möglich.

– **Borbaradianisch**

Auch nicht magiebegabte Kenner der borbaradianischen Repräsentation können Zauber der borbaradianischen Repräsentation nach den üblichen Regeln erlernen und (durch den Einsatz ihrer eigenen Lebenskraft, oder Blutmagie) anwenden (als hätten sie die Sonderfertigkeiten Verbotene Pforten und Blutmagie für diese Zauber).

Die (zwangsweise dämonischen) Formeln der borbaradianischen Repräsentation sind in diversen Landstrichen verboten.

Zauber der borbaradianischen Repräsentation benötigen als Formel für gewöhnlich nur einen einfachen Ausruf, besitzen als Reichweite aber nur Berührung.

• **Magische Artefakte**

Artefakte kann ein Charakter nur besitzen, wenn diese auf (anderen) Veranstaltungen des Vereins (von anderen Mitspielern) erworben/mittels *Arcanovi*, *Applicatus* und *Zauberklänge* erschaffen wurden und deren Wirkungsdauer (in OT-Zeit) nicht überschritten wurde.

Ein Spielercharakter kann also nur einfache, ladungsbasierte Spruchspeicher, bzw. rein magische Gegenstände (z. B. eine Waffe mit magischer Schadensart) besitzen, die aber eindeutig im Hintergrund beschrieben und von der Spielleitung zugelassen werden müssen.

Andere Arten von Plottechnischen, besessenen, oder sonstigen Artefakten können auf (weiteren) Veranstaltungen nicht benutzt werden.

Davon ausgenommen sind mindere Artefakte (auch z. B. gebundene Elementargeister, etc.) für Ambientezwecke, die keine regeltechnischen Wirkungen erzielen, aber auch mit der Spielleitung abgesprochen werden sollten.

Ein Charakter kann über eine nennenswerte Zeit nur eine begrenzte Zahl von Artefakten bei sich tragen, bevor er unter der geistigen Last zerbricht (die Auswirkungen können Einbildungen, Abhängigkeiten und Paranoia, bis hin zum völligen Wahnsinn nach langer Zeit sein).

Trägt ein Charakter über eine nennenswerte Zeit mehr Artefakte (Ritualinstrumente sind ausdrücklich ausgenommen) bei sich, als seine MR beträgt (oder versucht er mit so vielen Artefakten einzuchecken, oder eins anzuwenden), erleidet er zeitweise Einschränkungen nach Ermessen der Spielleitung, wie z. B. schlechte Angewohnheiten, Ängste, oder Einbußen bei CH/MU und KL/IN.

Die spontan artefakterzeugenden Zauber sind:

– **Arcanovi Artefakt**

Ein anderer Zauber wird an einen Gegenstand gebunden und bei einem festgelegten (und nach Ermessen der Spielleitung durchaus komplexeren) Auslöser aktiviert.

Wird der Gegenstand nennenswert beschädigt, entlädt sich die darin gebundene Magie nach Ermessen der Spielleitung.

Ab ZFW 3 kann ein Artefakt mehrere Ladungen tragen (mehrmalige Arcanovi- und Zauber-Anwendung von bis zu ZFW).

Zauberdauer	Reichweite	ASP	Wirkungsdauer
1 h	Be	5	1 Monat

– **Applicatus Zauberspeicher**

Ein anderer Zauber wird an einen Gegenstand gebunden und bei einem festgelegten, einfachen Auslöser aktiviert (üblicherweise als Falle).

Wird der Gegenstand nennenswert bewegt, oder beschädigt, entlädt sich die darin gebundene Magie nach Ermessen der Spielleitung.

Ab ZFW 3 kann der Verzauberte Gegenstand auch transportiert werden.

Wird der Zauber mit entsprechenden Zauberzeichen versehen (s. dort), beträgt die Wirkungsdauer ein Jahr.

Zauberdauer	Reichweite	ASP	Wirkungsdauer
1 min	Be	4	1 d

– **Zauber Klinge Geisterspeer**

Eine Waffe magisch und kann die Resistenzen bestimmter Wesenheiten gegenüber profanem Schaden überwinden.

Ab ZFW 3 ist die Anbringung einer besonders verletzenden Namenssigille (s. Zauberzeichen) möglich, die den Schaden verdoppelt.

Zauberdauer	Reichweite	ASP	Wirkungsdauer
5 min	Be	7	ZFW d

Magische Artefakte können mit bestimmten Mitteln entzaubert werden.

Der überwältigende Großteil magischer Artefakte in Aventurien hat keine (vor allem keine katastrophalen) Effekte bei Freisetzung ihrer gebundenen Kraft zur Folge.

Mächtige Artefakte, die nicht spontan verzaubert wurden (also Plotartefakte und Ritualinstrumente) sind jedoch schwieriger zu entzaubern (sie besitzen eine „MR“).

Des Weiteren sind magische Artefakte für gewöhnlich genauso leicht physisch zu beschädigen, wie vor der Verzauberung ihres Materials.

Die artefaktzerstörenden Zauber/Liturgien sind:

– **Purgation**

Mittels dieser Liturgie ist es möglich ein Artefakt zu entzaubern, oder in höheren Graden sogar die Magie eines Magiebegabten dauerhaft auszubrennen.

Der Missbrauch dieser Liturgie gehört innerhalb der Kirchen zu den höchsten Vergehen, weshalb die Weitergabe nur an ausgewählte, verantwortungsvolle Priester stattfindet.

Aufgrund des sehr aufwändigen, dreitägigen Rituals, das für dieses Wunder nötig ist, ist es gängige Praxis diese Liturgie nur in der Sicherheit geweihter Kultstätten durchzuführen und noch viel eher gefährliche Artefakte in den Bleikammern diverser Tempel für immer wegzuschließen.

Eine Anwendung auf einer Veranstaltung ist deshalb (auch aus Gründen des Spielgeschehens) nicht vorgesehen.

– **Destructibo Arcanitas**

Dieser Zauber eignet sich zur Entzauberung von Artefakten und unter Umständen einigen magischen Wesenheiten.

Bei der Entzauberung von magischen Ritualinstrumenten muss die MR des Besitzers überwunden werden, bei Untoten, Dämonen, Chimären und Golems ihre eigene MR, bei anderen Artefakten muss der ZFW dem ZFW der Verzauberung entsprechen.

Ab Stufe 3 kann der Zauber (als seltene Gildenstrafe) auch die ASP eines Opfers 1 zu 1 verringern (sofern die MR überwunden wurde).

Die dadurch beim Opfer verlorenen ASP können auf natürlichem Wege nicht mehr in naher Zeit (auf derselben Veranstaltung) regeneriert werden.

Zauberdauer	Reichweite	ASP	Wirkungsdauer
1 min	Be	Erschaffung +10*MR	-

Die Kosten können schnell sehr hoch werden, weshalb viele Artefakte in Aventurien lieber weggeschlossen und magische Wesenheiten mit praktikableren Mitteln bekämpft werden.

• **Astralregeneration**

Ein Magiekundiger regeneriert pro Nacht (im erholsamen Schlaf von wenigstens 6 Stunden) 6 ASP.

Zusammen mit der Sonderfertigkeit *Meisterliche Regeneration*, dem Vorteil *Astrale Regeneration* und hohen Werten von KL/IN sind das maximal 10 ASP pro Nacht.

• **Einschränkung von Zauberei/Magie und Metall**

Unabhängig von der Art der magischen Handlung misslingt diese, sobald der Magieanwender vor der Vollendung angegriffen wird.

Darüber hinaus können Zauber nicht blind (z. B. durch Augenbinde) durchgeführt werden, solange der Magieanwender das Ziel nicht berühren kann.

Magieanwender, die auf Spruchzauberei angewiesen sind (vornehmlich Gildenzauberer, aber auch zauberspezifisch wie elfische Mantras, etc.), können Zauber auch nicht stumm (z. B. geknebelt) durchführen.

In Abhängigkeit zur jeweils notwendigen Gestik, können einige Zauber nicht gefesselt ausgeführt werden.

Die aufsummierten TAW einer Fesselung jedweder Art von Metall, sowie die Summe an Rüstungspunkten aus metallischen Rüstungsteilen, erhöhen zusätzlich 1:1 die ASP-Kosten jeder magischen Handlung.

Es ist angemessen, dass ein Magiebegabter, der nennenswerte Metallrüstung trägt, keine Regeneration von ASP genießt.

• **Zauber**

Im System wird nicht nach aufrechterhaltenen Zaubern (besondere Konzentration des Zauberers über die Wirkungsdauer) unterschieden, ebenso kann jeder Zauber der Reichweite Berührung auch auf den Zauberer selbst gesprochen werden.

Die notwendigen Gesten und Formeln magischer Handlungen können den entsprechenden P&P-Regelwerken entnommen werden.

Wo dies nicht ausreichend formuliert ist, gilt es eine angemessene Alternative zu erarbeiten (z. B. aus diversen Fanprojekten).

Sofern nicht in der Zauberformel von Spruchzauberern eingewoben, wird am Ende der Zauberdauer der Spruchname und dessen Stufe (über 1) deutlich genannt.

Auch wenn die (garetischen) Schüttelreime aus älteren DSA-Versionen oftmals wenig Ernsthaftigkeit erzeugen, so transportieren sie doch ohne weiteres Telling die wichtigste Zauberwirkung.

Es ist auch angemessen dieses Telling, die Vermittlung der Zauberwirkung (und vorliegende MR) unauffällig, oder mittels vorheriger Absprache durchzuführen.

Die Zauberdauer eines jeden Zaubers dauert unabhängig von Formel und Bedingungen *mindestens* ein tiefes Durchatmen, bei vielen Zaubern sogar deutlich länger.

Zauber die deutlich unter dieser Zeit gewirkt werden, deren Formeln falsch ausgesprochen oder deren Gesten und Bedingungen nicht korrekt erfüllt wurden, können bedenkenlos als hastige Fehlschläge ignoriert werden.

Für misslungene Zauber (durch Angriff unterbrochen/an MR gescheitert/spezifische TAW nicht überwunden/spezifische Bedingungen nicht erfüllt) muss die Hälfte der sonst üblichen ASP aufgewendet werden.

Sofern nicht in der LARP-Version des Zaubers übernommen, kann der Einfachheit, Reproduzierbarkeit und Gerechtigkeit halber nicht auf spontane Modifikationen und Varianten jedweder Art aus der P&P-Vorlage zurückgegriffen werden.

- **Antimagie**

Prinzipiell kann jeder Zauber mit entsprechenden Zaubern der Antimagie während der Wirkungsdauer aufgelöst werden.

Jedem Zauber sind Merkmale zugeordnet, die passende Antimagie anzeigen (und mit Analysen erkannt werden können).

Da manche Merkmale im LARP kaum vorkommen, oder kaum angewendet werden können, sind einige Merkmale zu einem Zauber zusammengefasst worden, wodurch diese nicht separat erlernt werden müssen.

Wird die falsche Antimagie angewandt, kann die magische Wirkung auf diese Art nicht entzaubert werden, ist gar kein Zauber vorhanden, oder werden nicht genug ASP aufgewendet, (weil man z. B. ohne Analyse ins Blaue rät) misslingt der Zauber.

Alle Formeln der Antimagie brechen entsprechende Zaubereffekte bei mindestens Gleichstand der ZFW.

Die Merkmalspaarungen sind:

- *Beherrschungen brechen/Einfluss bannen.*

- *Objekt entzaubern/Metamagie neutralisieren.*

- *Hellsicht trüben/Verständigung stören.*

- *Dämonenbann.*

Wirkt nur auf Zauber mit dämonischem Merkmal, aber nicht auf echte Dämonen. Beim Wirken muss sich der Magier für eine Domäne entscheiden.

Eine Zonenvariante des Dämonenbanns wird von den entsprechenden Dämonoiden und niederen(!) Dämonen ($MR \leq ZFW$) nicht betreten.

- *Elementarbann.*

Wirkt nur auf Zauber mit elementarem Merkmal, aber nicht auf echte Elementare.

Eine Zonenvariante des Elementarbanns unterdrückt nur Mindergeister, aber keine anderen Elementare.

- *Limbus versiegeln/Herbeirufung vereiteln/Beschwörung vereiteln.*
- *Veränderung aufheben/Eigenschaft wiederherstellen.*
- *Bewegung stören/Schadensmagie bannen.*

Die Wirkungen sind einheitlich:

Zauberdauer	Reichweite	ASP	Wirkungsdauer
1 min	3 m	Wirkender Zauber +1	-

Ab ZFW 3 kann der jeweilige Zauber als Zone gesprochen werden.

In einem Radius von ZFW Metern werden entsprechende magische Effekte um die Stufe des Zaubers verringert.

Zauberdauer	Reichweite	ASP	Wirkungsdauer
1 min	ZFW m	12	ZFW*12 min

Andere Formeln der Antimagie mit gesonderter Regelung sind:

- **Pentagramma**

Ein Geist, oder ein (niederer) Dämon wird aus der 3. Sphäre verbannt, sofern $ZFW \geq MR$.

Zur Vollendung des Zaubers wird ein Pentagramm (selbst zeichnen, oder mitgeführt) von mehr als Handtellergröße benötigt.

Magische Exorzismen von Geistern sind in einigen Kulturen umstritten.

Es gibt Fälle von exorzierten Dämonen, die ein umklammertes Opfer mit in die Niederhöllen gerissen haben.

Diese Formel eignet sich nicht zur Bannung von Besessenheiten (auch von Artefakten), oder zur Reinigung von „dämonischer Perversion“, dämonoiden Mischwesen und Ähnlichem.

Ab ZFW 3 kann der Zauber auch gegen gehörnte Dämonen eingesetzt werden.

Zauberdauer	Reichweite	ASP	Wirkungsdauer
30 s	7 m	4/Geist, 6/niederer, 9/gehörnten Dämon	-

- **Geisterbann.**

Ein bestimmter Geist (bei $ZFW \geq MR$) wird einige Zeit daran gehindert sich zu manifestieren.

Die Anwendung dieses Zaubers sollte wohlüberlegt sein, da das Auseinandersetzen mit ruhelosen Seelen gegenüber einem „Wegzaubern des Plots“ zumeist zu bevorzugen ist.

Zauberdauer	Reichweite	ASP	Wirkungsdauer
5 min	7 m	6	Eine Veranstaltung

Ab ZFW 3 kann der Zauber als Zone (s. Antimagie) gesprochen werden und verhindert ein Eindringen von Geistern, deren $MR \leq ZFW$ ist, sowie entsprechender Magie.

Zauberdauer	Reichweite	ASP	Wirkungsdauer
1 min	ZFW m	12	ZFW*12 min

– **Gardianum Zauberschild.**

Der Zauber erzeugt eine unsichtbare Kuppel von etwa 1 m Radius, die „Rüstungspunkte“ gegen feindliche Schadenszauber bietet.

Der RS setzt sich aus 2*ZFW + 1 pro 5 ASP zusammen.

Ab ZFW 3 bietet die Kuppel auch Schutz gegen Attacken von Dämonen, die die Kuppel während der Wirkungsdauer nicht betreten können (eine Dämonenattacke verbraucht einen „RS“).

Es ist angemessen die Abwehr eines Spruches mit einem gerufenen „Gardianum“ zu kontern.

Zauberdauer	Reichweite	ASP	Wirkungsdauer
Spontan	1 m	5+	Max. 5 min

– **Invercano Spiegeltrick.**

Wirft während der Wirkungsdauer alle direkt auf den Zaubernden angewendeten, personenbezogenen Zauber auf den Verursacher zurück, sofern der Zaubernde ihm die Handfläche entgegenstreckt und den Zauber augenblicklich mit gerufenem „Invercano“ kontert.

Es wird keine optische Darstellung benötigt.

Zauberdauer	Reichweite	ASP	Wirkungsdauer
Spontan	Se	7	ZFW*6 s

Ab ZFW 3 kann der Zauber auf einen Schild gesprochen werden.

Zauberdauer	Reichweite	ASP	Wirkungsdauer
Spontan	Be	10	ZFW*20 min

– **Protectionis**

Vor der eigentlichen Formel auf einen Zauber, oder eine beschworene/erschaffene, magische Wesenheit gesprochen, erhöht es dessen MR/ZFW (gegen Entschwörungen und Entzauberungen) um ZFW/2.

Zauberdauer	Reichweite	ASP	Wirkungsdauer
Spontan	Se	4	Der eigentliche Zauber

Ab ZFW 3 kann der Zauber als Zonenvariante (s. Antimagie) gesprochen werden und erschwert jegliche Zauberei.

Zauberdauer	Reichweite	ASP	Wirkungsdauer
1 min	ZFW m	12	ZFW*12 min

• **Arkane Analysen**

Ein jeder Zauberkundiger, der zur magischen Analyse fähig ist, kann ein Merkmalspaar wählen (s. Antimagie, im Hintergrund festzulegen), in denen er besonders bewandert ist (die Stufe seines *Analysis* ist bei solchen Merkmalen um 1 erhöht).

Wirklich machtvolle, arkane Effekte (von vielen hundert ASP) können durch ihre immense Astralkraft eine zeitweise Blindheit durch den „Teclador-Effekt“ zur Folge haben.

Es sollte klar sein, dass ein Magier nur Zaubersprüche und Repräsentationen eindeutig benennen kann, wenn diese ihm (in Wechselwirkung mit der Spielleitung) bekannt sind.

Es ist üblich, dass Analysen in Abgeschiedenheit und Ruhe stattfinden müssen, um reproduzierbare Ergebnisse zu gewährleisten (lange, unspektakuläre Analysen

müssen nicht mit aus den Fingern gesogenen Gesten ausgespielt werden, sondern können Abseits ausgesessen werden).

Ein *Unitatio* ist nur im begrenzten Maße bei Analysen hilfreich (im Besonderen wenn der Analysierende die ASP benötigt).

Besonders komplexe (Plot-)Artefakte, die nicht aus dem Handgelenk (*Arcanovi*, *Applicatus* und *Zauberklänge* auf einer Veranstaltung) erschaffen wurden, verringern die Stufe der Analyse zusätzlich um ihre Komplexität (eine „MR“).

Dies betrifft nicht Erkenntnisse über das *Vorhandensein* von Magie.

Der Magier kann in solchen Fällen versuchen in längeren Sitzungen weitere Erkenntnisse zu gewinnen.

Der Zauberer kann bis zu [Magiekunde] mal für einen Selbstbeherrschungspunkt und 2 ASP die Analyse um 30 min verlängern, um seinen ZFW um 1 zu erhöhen.

Spätere Sitzungen sind auch möglich, jedoch muss die Hälfte der bisherigen Erfahrungen erneut analysiert werden, um voran zu kommen.

Die Spielleitung ist keinesfalls verpflichtet die MR, oder das Vorhandensein und die Menge der versteckten Eigenschaften anzudeuten.

– **Odem Arcanum**

Durch diesen grundlegenden Analysezauber kann hauptsächlich die Anwesenheit von Magie (in Wechselwirkung mit der Spielleitung) entdeckt werden.

Stufe 1: Der Zauberer kann für etwa 6 Sekunden erkennen, ob Magie im Ziel des Odems (Gegenstand, Wesen, oder Handlung) vorhanden ist.

Stufe 2: Der Zauberer kann die Intensität der Magie einschätzen.

Stufe 3: Der Zauberer kann während der Wirkungsdauer auch das gesamte Blickfeld umfassen.

Stufe 4: Der Zauberer kann dämonisches Wirken, Blutmagie, oder seine eigenen Zauber erkennen.

Stufe 5: Der Zauberer kann die *Wirkung* der *aktiven* Magie (abhängig von seiner Magiekunde) einschätzen.

Zauberdauer	Reichweite	ASP	Wirkungsdauer
Spontan	ZFW*4 m	2	Zauberdauer (ca. 6 s)

– **Analys Arkanstruktur**

Die Wirkung und die Eigenschaften von Magie können (in Wechselwirkung mit der Spielleitung) erkannt werden.

Die letztendliche Stufe des *Analys* ergibt sich aus der Differenz von Magiekunde und ZFW des Analysierenden gegenüber dem ZFW des Artefaktes.

Ansonsten kann die Zauberdauer verlängert werden (s. o.).

Stufe 1: Erkennung von Repräsentation und überwiegendem Merkmal.

Stufe 2: Okkupation, Merkmale der Zauber und grobe Einschätzung der Ladungen und Kraftmenge.

Stufe 3: Exakte Einschätzungen.

Stufe 4: Erkennen von Art(!) des Auslösers, Zauberwirkungen und Intensitäten, sowie Hinweise auf verborgene Effekte.

Stufe 5: Vollständige Aufschlüsselung wie Artefakterschaffer.

Zauberdauer	Reichweite	ASP	Wirkungsdauer
5 min+	1 m	3+	Die Zauberdauer

– Schleier der Unwissenheit

Die Stufe des Zaubers vermindert effektiv die Stufe jeder das Objekt (oder der Person) betreffenden *Hellsichtsmagie*.

Die Stufe wird um die ZFW, sowie um 1 pro 4 weiteren ASP gesenkt.

Die Anwendung dieses Zaubers kann in bestimmten Fällen strafbar sein.

Ab ZFW 3 kann die Wirkung auf bis zu ZFW weitere Zielobjekte ausgeweitet werden.

Zauberdauer	Reichweite	ASP	Wirkungsdauer
5 min	Be	1+	ZFW*4 h

– Oculus Astralis

Dieser komplexe Zauber stellt die Verbindung zwischen *Analys* und *Odem* dar.

Wendet der Zauberer die entsprechenden Zeiteinheiten (auf 1 m Entfernung) auf, kann er auf die Eigenschaften des *Analys* zurückgreifen, ansonsten gelten die Eigenschaften des *Odem*, der Zauber erstreckt sich jedoch immer auf das gesamte Blickfeld.

Der Zauberer nimmt während der Wirkungsdauer nur noch astrale Dinge als Lichtquellen wahr, weshalb die Orientierung erschwert und manche Dinge wie Lesen und Talentanwendung (an unmagischen Dingen) kaum möglich sein kann.

Zauberdauer	Reichweite	ASP	Wirkungsdauer
Spontan	Selbst	6 +2 pro 5 min	-

• Beschwörungen

Aufgrund des Aufwandes der Darstellung sollte jede Beschwörung/Herbeirufung im Vorfeld (vor der Veranstaltung) mit der Spielleitung besprochen werden.

Die Spielleitung ist alles andere als verpflichtet ein Kostüm, Effekte und einen NSC bereitzustellen, kann aber bei Absprache vor der Veranstaltung unter Umständen auf einen entsprechenden Fundus zurückgreifen.

Die Eigenschaften und Fähigkeiten der jeweiligen Wesenheit liegen im Ermessen der Spielleitung, für gewöhnlich aber im Rahmen des doppelten einer anderen magischen Handlung entsprechender Kosten und entsprechend erhöht für den Ritualaufwand, Paraphernalia, etc.

Die meisten (beschworenen) Wesenheiten sind gegen diverse Spielarten der Magie (z. B. Beherrschungen und Verwandlungszauber) immun, sowie resistent, oder sogar immun gegenüber bestimmten Schadensarten.

– Invocatio Minor/Maior

Mittels diesen finsternen Beschwörungen können (niedere) Dämonen aus den Niederhöllen in die dritte Sphäre gezwungen und im begrenzten Rahmen dem Willen des Beschwörers unterworfen werden (sofern $ZFW \geq MR$).

Die Dämonenbeschwörung ist in vielen zivilisierten Ländern verboten, beschränkt und/oder im Falle des Missbrauchs mit schwersten Strafen bis hin zum Feuertod versehen.

Ein Dämon kann bis zu $[(ZFW*2)-MR]$ konkrete Befehle erhalten (von denen der letzte die Rückkehr in die Niederhöllen sein sollte, will man sich nicht mit dem ungehaltenen Dämon auseinandersetzen) die jeweils mit 1 LEP, oder 5 ASP vom Beschwörer beglichen werden müssen.

Besonders mächtige Fähigkeiten eines Dämonen können wesentlich kostenintensiver sein.

Ab ZFW 3 kann ein gehörnter Dämon beschworen werden.

Zauberdauer	Reichweite	ASP	Wirkungsdauer
5 min	-	6 für einen niederen/10 für einen gehörnten	Nach Kontrolle

– **Elementarer Diener/Dschinnenruf**

Ein Elementargeist kann aus der dritten Sphäre herbeigerufen werden, um Wünsche zu erfüllen.

In manchen Regionen wird kein großer rechtlicher Unterschied zwischen Dämonen und Elementaren gemacht.

Ein Elementar kann bis zu [ZFW/2 + CH/MU] Wünsche erfüllen, wobei das Ausmaß dieser Wünsche Verhandlungssache ist.

Da Elementare fast nur durch magische Waffen zu verletzen sind, bieten sie nur zeitlich sehr begrenzt Beistand im Kampf.

Ab ZFW 3 kann ein Dschinn herbeigerufen werden.

Zauberdauer	Reichweite	ASP	Wirkungsdauer
5 min	-	6 für einen Geist/15 für einen Dschinn	Nach Wunscherfüllung

– **Geisterruf**

Es kann ein Geist herbeigerufen werden, sofern er in der unmittelbaren Umgebung (das Gelände der Veranstaltung) verweilt und der ZFW wenigstens der MR entspricht.

Tote in den Niederhöhlen, den Totenreichen, oder im Limbus können nicht herbeigerufen werden.

Dieser Zauber kann nur nachts durchgeführt werden.

Ein Geist bleibt nach eigenem Ermessen und kann für seine Erlösung kooperationsbereit, aber auch feindlich sein.

Geister können vielfältige, zumeist nicht körperliche Fähigkeiten besitzen, allerdings können nur die Mächtigsten am Tage, oder gar im Sonnenlicht Gestalt annehmen.

Ab ZFW 3 kann ein bestimmter Geist (unabhängig seiner MR), auch aus etwas weiterer Entfernung herbeigerufen werden, sofern man einen Gegenstand besitzt, der einst ihm gehörte.

Zauberdauer	Reichweite	ASP	Wirkungsdauer
5 min	Die Veranstaltung	5	-

– **Skelettarius/Totes Handle**

Ein Toter wird zu unheiligen Leben erweckt, um dem Beschwörer bedingungslos zu Diensten zu sein.

Die Totenbeschwörung ist in den meisten zivilisierten Landen strengstens verboten.

Untote können träge und lichtscheue, aber auch furchteinflößende und sehr zähe Gegner sein, da sie nicht auf Intakte Organe, Schädel und Muskelapparate angewiesen sind.

Ohne große, unheilige Rituale kann ein Zauberer nur die Kontrolle über [MR+Magiekunde+ZFW] Untote behalten.

Kann der Beschwörer die Kontrolle nicht mehr (mit ASP) aufrechterhalten, verbleiben die Untoten kontrolllos (und feindlich allem Lebendigem) bis zu ihrer Vernichtung (nach der Rache an ihrem Beschwörer).

Zauberdauer	Reichweite	ASP	Wirkungsdauer
30 s	Be	4 + 1 pro 20 min	-

Ab ZFW 3 können auch dauerhafter Diener erschaffen werden.

Zauberdauer	Reichweite	ASP	Wirkungsdauer
5 min	Be	15	Permanent

- **Mindere Zauber**

Einige Zauber haben in LARP-Skalierung keine nennenswerten Kosten an ASP und EP, oder nennenswerte Unterschiede bei hohen ZFW.

Diese können im angemessenen Rahmen beliebig (oft) angewendet werden.

Es ist angemessen auch diese kleinen, magischen Effekte nicht lieblos darzustellen.

Diese minderen Zauber sind:

- **Manifesto Element (z. B. Feuerzeug zum Entzünden).**
- **Flim Flam (diverse Lampen und Lichteffekte).**
- **Hexenblick (Erkennen von Ihresgleichen an den Augen. Nur für Hexen und Borbaradianer).**

- **Rituale**

Jede magische Tradition kann nur bestimmte Rituale erlernen und anwenden.

Bedingungen, Aussehen und Umstände von Professionsritualen und deren Ritualgegenstände können den P&P-Regelwerken entnommen werden.

Die magischen Wirkungen der Ritualgegenstände erfordern während ihrer Dauer anhaltenden Hautkontakt (und Konzentration) durch ihren Besitzer.

- **Dolchrituale**

(Voraussetzung Druiden)

Sofern ein entsprechender Dolch dargestellt wird, muss die eigentliche Weihe nicht mit EP bezahlt werden.

- **Weihe des Dolches**

Ein Dolch aus Obsidian wird zu einer unzerstörbaren, magischen Waffe und kann weitere Dolchzauber aufnehmen.

Der Druiden kann zudem den Dolch als Verlängerung der Reichweite Berührung nutzen.

- **Bann des Dolches 5 EP**

Wird mit dem Dolch eine Linie in den Boden geritzt und mit Blut des Druiden beträufelt, wird diese Linie eine Zeit lang für Geister und Dämonen unpassierbar.

Pro ausgegebenen LEP werden Geister für 5 h und Dämonen für 5 min abgewehrt.

Die Linie kann nicht länger als [Magiekunde*4] m sein.

- **Ernte des Dolches 5 EP**

Mit dem Dolch geerntete Kräuter besitzen eine doppelte Haltbarkeit (solange sie nicht weiterverarbeitet werden).

- **Lebenskraft des Dolches 5 EP**

Ritzt sich der Druide in die Handfläche und steckt den Dolch in einer 15-minütigen Meditation ins Erdreich, kann er einmal am Tag bis zu [Magiekunde] LEP regenerieren.

– **Gespür des Dolches 3 EP**

Wird der Dolch ins Erdreich gesteckt und 1 ASP investiert, kann dämonische Verseuchung eines Ortes innerhalb von [Magiekunde*10] m erspürt werden (je näher desto kälter).

– **Leib des Dolches 3 EP**

Der Dolch wird bezüglich Zauberei des Merkmals *Form* als Körperteil des Druiden behandelt.

– **Hexenflüche**

(Voraussetzung Hexe)

Hexenflüche sind mächtige Verwünschungen, die unabhängig der MR sind.

Wird ein Opfer verflucht, kann es einmalig zu Beginn versuchen den Fluch abzuwehren, indem Selbstbeherrschungspunkte in Höhe der Magiekunde+2 der Hexe aufgewendet werden.

Um sich ausreichend emotional in Verwünschungen (durchaus auch mehrere auf einmal) hineinzusteigern ist der Aufwand von einem Punkt Selbstbeherrschung nötig, ebenso wenn eine *rachsüchtige* Hexe Flüche in *lodernden Zorn*, oder eine *jähzornige* Hexe Flüche in *kalter Wut* sprechen will.

Offen, im *lodernden Zorn* gesprochene Flüche kosten das Doppelte an ASP, können aber mit LEP (5:1) gespeist werden, wenn keine ASP mehr vorhanden sind.

In *kalter Wut* gesprochene Flüche können nur um Mitternacht aus weiter Ferne übertragen werden, solange das Opfer schläft, die MR überwunden wird und die Hexe etwas Körperliches (Haare, Blut, usw.) vom Zielobjekt besitzt.

Für die dreifachen Kosten (unabhängig von Jähzorn, oder Rachsucht) können innerhalb von einer halben Stunde Ritualdauer auch Gegenstände verflucht werden, die den Fluch auf die nächste Person übertragen, die ihn berührt.

Jeder Fluch kostet in der Grundvariante 5 ASP und hat eine Reichweite von 7 m. Flüche können von der Hexe jederzeit über Berührung für 2 ASP aufgehoben werden, während für andere Antimagie, oder Liturgien die Magiekunde als ZFW zählt.

Fluchmagie hat zumeist schwerste Strafen zur Folge.

– **Ängste Mehren 5 EP**

Das Opfer erleidet eine Angst nach Wahl der Hexe auf Grad II (es kann die Angst also nicht mit Selbstbeherrschung überwinden).

Merkmals: Einfluss.

Wirkungsdauer: Eine Veranstaltung.

– **Hexenschuss 10 EP**

Das Opfer kann sich vor Schmerz kaum rühren und ist zu keinen Kraftanstrengungen (also auch keinem Kampf) mehr in der Lage.

KK, KO und GE sinken solange auf 0.

Merkmals: Eigenschaften.

Wirkungsdauer: 1 Tag.

- **Mit Blindheit schlagen 10 EP**
Das Opfer verliert völlig einen seiner (auch astralen) Sinne nach Wahl der Hexe.
Merkmal: Eigenschaften.
Wirkungsdauer: Magiekunde*30 min.

- **Schlaf rauben 5 EP**
Das Opfer findet nach Wahl der Hexe keinen Schlaf, oder wird von Alpträumen geplagt.
Die nächtliche Regeneration fällt aus und KL/IN sinken für die Dauer des Fluchs um 1.
Merkmal: Einfluss.
Wirkungsdauer: Eine Veranstaltung.

- **Todesfluch 10 EP**
Das Opfer erleidet alle 30 min einen SP.
Nach jeder halben Stunde kann der Fluch mit Selbstbeherrschung gebrochen werden, wobei die Magiekunde der Hexe um 1 pro 30 min verringert wird.
Merkmal: Schaden.
Wirkungsdauer: Bis zum Brechen des Fluches.

- **Zunge lähmen 10 EP**
Der Verzauberte kann nicht mehr artikuliert sprechen.
Zauber für die Formeln, oder Gesänge nötig sind, sind um 2 Stufen geschwächt.
Merkmal: Herrschaft.
Wirkungsdauer: Magiekunde*3 Stunden.

- **Kugelzauber**
(Voraussetzung Gildenmagier, oder Scharlatan)
Sofern eine Kugel dargestellt wird, muss die eigentliche Bindung nicht mit EP bezahlt werden.

- **Bindung der Kugel**
Eine (farblose Glas-)Kugel von etwa 10 cm Durchmesser wird unzerstörbar und kann mit weiteren Zaubern belegt werden.

- **Schutz gegen Untote 10 EP**
Aktiviert der Zauberer die Kugel, entsteht ein Schutzkreis von 2 m Radius, der von Untoten, (dämonischen) Golemiden und Vampiren nicht betreten werden kann.
Der Schutz hält 1 h pro 3 ASP an (oder bis kein Kontakt zur Kugel mehr aufrechterhalten wird), bis zu [Magiekunde*4] h.

- **Kugel des Hellschers 10 EP**
Aktiviert der Zauberer mittels eines Selbstbeherrschungspunktes die Kristallkugel, sind ZFW von Zaubern der Hellsicht und Verständigung um 1 erhöht, solange Kontakt zur Kugel aufrechterhalten wird.

- **Stabzauber**
(Voraussetzung **Gildenmagier**)
Sofern ein Zauberstab dargestellt wird, muss die eigentliche Bindung nicht mit EP bezahlt werden.

- **Bindung des Stabes**
Der Stab wird zu einer unzerbrechlichen, magischen Waffe und kann (nur) von seinem Besitzer als Verlängerung der Reichweite Berührung benutzt werden, des Weiteren kann der Zauber noch andere Stabzauber tragen.

- **Hammer des Magus 5 EP**
Wird der Zauberstab mit 2 ASP aktiviert, kann mit ihm ein Schlag ausgeführt werden, der massive (leblose) Objekte fortschleudern und so z. B. Türen aufstemmen, aber ansonsten keinen zusätzlichen Schaden bewirken kann.
Die KK entspricht in etwa der Magiekunde.

- **Zauberspeicher 10 EP**
Der Stab kann einen Zauber (keine Herbeirufungen/Beschwörungen) speichern, dessen ZFW die Magiekunde nicht übersteigen darf.
Der Zauber kann spontan (ohne Geste und Formel) ausgelöst werden.
Es ist angemessen, dass der Zauber bereits zu Beginn der Veranstaltung gebunden ist.

- **Zauberzeichen 5 EP**
(Voraussetzung **Gildenmagier, Scharlatan, oder Alchemist**)
Es können erlernte und erstellte Zauberzeichen mit ihrem magischen Effekt versehen werden.
Die Zeichen müssen tatsächlich (vom Spieler des Magiers) gezeichnet, oder ähnlich angefertigt werden und können dementsprechend auch leicht durch profane Gewalt zerstört werden.
Kenner dieser SF können durch die Anbringung von Zauberzeichen die Wirkungsdauer des *Applicatus* verlängern.

- **Namenssigillen**
Im Rahmen des Zaubers *Zauber Klinge Geisterspeer* ist es bei Kenntnis des wahren Namens (ab ZFW 3 und der Sonderfertigkeit **Zauberzeichen**) möglich Sigillen während der Verzauberung anzubringen, wodurch die Waffe den doppelten Schaden bei diesem entsprechenden Wesen verursacht.
Ob der Zauberer den wahren Namen der speziellen Wesenheit kennt liegt im Ermessen der Spielleitung (abhängig von den Fähigkeiten als Beschwörer, dem Zauber *Blick aufs Wesen*, Plotdokumenten, etc.).
Es sind nur Sigillen gegen einzelne Wesenheiten, aber nicht gegen Wesenheitsgruppen (z. B. alle Thargunitoth-Dämonen, alle Geister, oder alle Wasser-Elementare) möglich.
Mittels Körperteilen (z. B. Blut und Haaren), kann eine solche Sigille auch ohne wahren Namen erstellt werden.

- **Bann- und Schutzkreise**
(Voraussetzung **Gildenmagier, oder Alchemist**)
Es können Varianten für Elementare, Geisterwesen, niedere Dämonen oder gehörnte Dämonen (jeweils weitere 5 EP) erworben werden.

Alle diese Zauberzeichen haben eine Wirkungsdauer von [Magiekunde/2] Tagen und eine Stufe von [Magiekunde] des Zauberers.

Die Kosten zur Aktivierung eines solchen Zauberzeichens sind 7 ASP.

Hinweise für das Aussehen, Größe (wenigstens 60 cm Durchmesser) und Beschaffenheit dieser Zauberzeichen, können den entsprechenden P&P-Regelwerken entnommen werden.

Jede Variante kann als Bannkreis, oder als Schutzkreis angefertigt werden.

Schutzkreise schließen alle entsprechenden Wesen (und ihre Kräfte), deren Stufe die Kreisstufe nicht übersteigt, aus dem Kreis räumlich aus.

Bannkreise ziehen ein entsprechendes Wesen, dessen Stufe die Kreisstufe nicht übersteigt, aus bis zu [Stufe] Metern heran und halten es (ebenso wie seine Kräfte) in ihrem Radius fest.

Wesenheiten, die von solchen Kreisen betroffen sind, können Selbige natürlich nicht selbst beschädigen.

Kenner des Zaubers Invocatio können auch von Haus aus Kreise für niedere, oder gehörnte Dämonen zeichnen, jedoch nur maximal bis zur Stufe von ZFW/2.

Dasselbe gilt für die Äquivalente beim Geisterbann und beim Dschinnenruf.