

Zauber	Zauberdauer	Reichweite	ASP
Abevenum	15 s	1 m	2
Ängste lindern	15 s	Be	3
Armatruz	spontan	Se	4*RS
Atemnot (MR)	spontan	3 m	4
Attributo	30 s	Be	4
Balsam Salabunde	5 min	Be	5/LEP
Band und Fessel (MR)	spontan (+abschreiten des Radius)	ZFW m Radius	5
Bannbaladin (MR)	spontan	3 m	4
Blick aufs Wesen (MR)	30 s	ZFW m	3
Blick in die Gedanken (MR)	15 s	3 m	3/15 Sekunden
Blitz dich find (MR)	spontan	ZFW m	2
Böser Blick (MR)	spontan	1 m	5
Chamaelioni	spontan	Se	2
Claudibus	spontan	Be	2
Corpofesso (MR)	spontan	7 m	4
Dichter und Denker (MR)	spontan	3 m	2
Dunkelheit/Zappenduster	spontan	ein Raum	2/5 min
Eigne Ängste quälen dich (MR)	spontan	Be	5
Erinnerung verlasse dich (MR)	spontan	Be	5
Exposami	15 s	ZFW*10 m	2
Foramen	spontan	Be	3
Fortifex	15 s	3 m	6
Fulminictus	spontan	7 m	5/SP
Große Gier (MR)	spontan	Be	3

Große Verwirrung (MR)	spontan	Be	3
Halluzination (MR)	spontan	Be	4 +1/5 min
Herzschlag ruhe (MR)	30 s	Be	5/30 Sekunden
Hexengalle	spontan	max 3 m	5/SP
Höllenpein zerreisse dich! (MR)	spontan	Be	5
Horriphobus Schreckgestalt (MR)	spontan	7 m	5
Ignifaxius	spontan	7 m	5/TP
Ignorantia Ungesehn	15 s	Se	3+ZFW
Imperavi Handlungszwang (MR)	15 s	1 m	7
Karnifilo Raserei (MR)	spontan	Be	5
Klarum Purum	spontan	Be	2/Stufe
Lach dich gesund	Der Witz	Be	5/LEP
Lachkrampf (MR)	spontan	3 m	3
Leib des [Elements]	30 s	Se	6+1/5 min
Leidensbund	5 min	Be	3
Levthans Feuer (MR)	spontan	Be	4
Magischer Raub (MR)	30 s	Be	2
Memorabia Falsifir (MR)	15 min	Be	4
Nekrophia Seelenreise	15 min	Be	5+4/5 min
Objecto Obscuro	15 s	Be	4+1/5 min
Objectofixo	15 s	Be	1/2 Kg
Objectovoco	30 s	Be	3+1/Frage
Panik überkomme euch (MR)	spontan	Se	14
Paralysis starr wie Stein (MR)	spontan	7 m	6
Penetrizel Tiefenblick	spontan	Se	2+1/40 cm

Plumbumbarum schwerer Arm (MR)	spontan	7 m	2+1/Gegner
Psychostabilis	spontan	Be	8+1/5 min
Respondami Wahrheitszwang (MR)	spontan	1 m	2
Reversalis Revidum	spontan	Se	4
Ruhe Körper, ruhe Geist	30 s	Be	2+1/h
Schelmenkleister	spontan	3 m	1/m
Schelmenrausch (MR)	spontan	3 m	3
Schwarzer Schrecken (MR)	spontan	Be	5
Silentium Schweigekreis	spontan	ZFW m Radius	1/m und 5 min
Somnigravis tiefer Schlaf (MR)	spontan	ZFW/2 m	4
Sumus Elixiere	5 min	Be	3
Tlalucs Odem Pestgestank	spontan	Geruch	5
Transversalis Teleport	spontan	Spielgebiet	6
Unitatio Geistesbund	30 s	Be	1
Vipernblick (MR)	spontan	3 m	2
Visibili Vanitar	spontan	Be	4/5 min
Xenographus	30 s	3 m	3+1/min
Zauberzwang	1 h	Be (über 15 min)	14
Zorn der Elemente	spontan	7 m	5/TP
Zunge lähmen (MR)	spontan	7 m	3
Zwingtanz (MR)	spontan	7 m	4

Antimagie	Zauberdauer	Reichweite	ASP
Beherrschung brechen/Einfluss bannen	1 Minute	3 m	Wirkender Zauber +1
Objekt entzaubern/Metamagie neutralisieren	1 Minute	3 m	Wirkender Zauber +1

Hellsicht trüben/Verständigung stören	1 Minute	3 m	Wirkender Zauber +1
Dämonenbann	1 Minute	3 m	Wirkender Zauber +1
Elementarbann	1 Minute	3 m	Wirkender Zauber +1
Limbus versiegeln/Herbeirufung vereiteln/Beschwörung vereiteln	1 Minute	3 m	Wirkender Zauber +1
Veränderung aufheben/Eigenschaft wiederherstellen	1 Minute	3 m	Wirkender Zauber +1
Bewegung stören/Schadensmagie bannen	1 Minute	3 m	Wirkender Zauber +1
Jeweilige Zonenvariante	1 Minute	ZFW m Radius	12
Pentagramma	30 s	7 m	4/Geist, 6/niederer, 9/gehörtten Dämon
Geisterbann	5 min	7 m	6
Protectionis	Spontan	Se	4
Gardianum	Spontan	1 m	5+
Invercano	Spontan	Se	7

Arkane Analysen	Zauberdauer	Reichweite	ASP
Analys Arkanstruktur	5 min/Stufe	1m	3+2/Stufe
Odem Arcanum	Spontan	ZFW*4 m	2
Oculis Astralis	Spontan	Selbst	6 +2 pro 5 min
Schleier der Unwissenheit	5 min	Be	1+

Beschwörungen/ Herbeirufungen	Zauberdauer	Reichweite	ASP
Invocatio Minor/Maior	5 min	-	6 für einen niederen/10 für einen gehörtten
Elementarer Diener/Dschinnenruf	5 min	-	6 für einen Geist/15 für einen Dschinn
Geisterruf	5 min	Die Veranstaltung	5
Skelettarius/Totes Handle	30 s	Be	4 + 1 pro 20 min

Artefaktmagie	Zauberdauer	Reichweite	ASP
Destructibo	1 min	Be	Erschaffung +10*MR
Applicatus	1 min	Be	4
Arcanovi	1 h	Be	5
Zauberklinge	5 min	Be	7

Wirkungsdauer

-

akut

5 min

ZFW h

1 h

-

ZFW h

ZFW*5 min

-

-

ZFW s

ZFW min

ZFW min

ZFW*12 min

ZFW min

ZFW*12 min

max ZFW*5 min

ZFW h

ZFW h

Zauberdauer

-

ZFW*2 min

-

ZFW*12 min

ZFW*12 min

bis zu 30 min

bis zu ZFW*30
Sekunden

-

ZFW/2 min

ZFW*10 min

-

ZFW*5 min

ZFW h

-

-

-

ZFW*10 min

max ZFW*5 min

-

-

ZFW*2 h

ZFW*2 d

max ZFW*20 min

max ZFW*20 min

ZFW*100 min

5 min

2 h

ZFW*20 min

ZFW*30 s

30 s

beliebig

-

-

max ZFW*2 h

ZFW min

ZFW*2 min

ZFW d

-

ZFW*2 h

ZFW*4 min

Geruch

-

Be

1 min

max 100 min

-

Bis zur Lösung der
Aufgabe

-

ZFW*10 min

Bis zur OT
Erschöpfung

Wirkungsdauer

-

-

-
-
-
-
-
-

ZFW*12 Minuten

-
Eine
Veranstaltung
Der eigentliche
Zauber

Max. 5 min

ZFW*6 s

Wirkungsdauer

Die Zauberdauer
Zauberdauer (ca.
6 s)

-

ZFW*4 h

Wirkungsdauer

Nach Kontrolle
Nach
Wunscherfüllung

-

-

Wirkungsdauer

-

1 d

1 Monat

ZFW d

Wirkung

Reinigt Nahrung für bis zu 10 Personen von Giften (ZFW \geq Stufe).

Unterdrückung von allen Ängsten und Phobien.

Der Zauberer erhält bis zu ZFW RS (außerhalb der üblichen Rüstungsregeln).

Das Opfer halbiert ihre KO.

Erhöhung eines gewählten Attributs um ZFW/2 (die Erhöhung von CH/MU regeneriert keine KAP, oder ASP).

Der Zauberer heilt beim Ziel bis zu ZFW LEP.

Die vom abgeschrittenen Radius eingeschlossene Person kann diesen nicht verlassen. Die Stufe des Zaubers sinkt um einen Punkt pro Stunde.

Das Opfer ist dem Zauberer gesonnen wie einem guten Freund.

Einsicht in Attribute und Talent-/Zauberwerte des Opfers.

Einblick in die derzeitigen Gedankengänge des Opfers. Aufwand von 1 Punkt Selbstbeherrschung möglich um für eine Zeiteinheit falsche Gedanken zu erzeugen.

Das Opfer muss sich durch die Blendung in seinem Geist ZFW s erschrocken die Augen zuhalten.

Opfer ist unfähig den Zauberdnden anzugreifen und flieht, wenn dieser eine bedrohliche Haltung annimmt. MU/CH halbiert.

Unsichtbarkeit von Zauberer und dessen Ausrüstung beim stillstehen.

Erhöhung der Schlosstufe (muss vorhanden sein) um ZFW. Stärkung der Struktur von Tür/Truhe/etc. um etwa das Dreifache. Auch mit zugehörigem Schlüssel nicht mehr zu öffnen.

Schmerzhafte Muskelschwäche. KK und GE halbiert.

Dem Opfer ist nur Sprechen in Reimen möglich.

Löschen/Abdunkeln aller Lichtquellen im Raum.

Dem Opfer werden alle 5 Sinne geraubt, was eine zutiefst beängstigende Erfahrung ist.

Dem Opfer werden alle Erinnerungen (nicht Talente und Fertigkeiten) geraubt. Später erinnert es sich an nichts was sie unter dem Einfluss dieses Zaubers erlebt hat. Diese Formel ist in den meisten Fällen strengstens verboten.

Der Zauberer nimmt lebendige Wesen als grobe, leuchtende Flecken wahr, solange sie sich nicht hinter massiven Objekten verstecken.

Schlösser werden geöffnet, wenn $ZFW \geq$ Schlosstufe (ein wirkender Claudibus erhöht die Schlosstufe um seine ZFW).

Erschaffung einer maximal 2 mal 2 m großen Barriere, die für Materie undurchdringlich ist.

Erzeugt beim Opfer bis zu ZFW SP als innere Verletzungen.

Erzeugt beim Opfer eine unüberwindbare Gier nach den vom Zauberer bestimmten Orten, Gegenständen, oder Handlungen. Überführten Anwendern drohen ernste Strafen.

Erzeugt beim Opfer eine starke Verwirrung. KL/IN und MU/CH -1 .

Erzeugt beim Opfer eine vollsensorische Illusion nach eigener Interpretation. "Tod" durch die Illusion führt zu Bewusstlosigkeit.

Dem Opfer bleibt das Herz stehen und es erleidet alle 30 Sekunden 1 SP. Dieser Zauber ist unabhängig der dämonischen Komponente sogar in der Magierschaft stark verpönt.

Auf eine ungeschützte Stelle gespuckt (dargestellt durch ein Wurfobjekt) erleidet das Opfer bis zu ZFW/2 SP. Aufwand von 1 Punkt Selbstbeherrschung um nicht würgen zu müssen.

Das Opfer leidet unter unerträglichen Qualen. Erleidet das Opfer währenddessen Schaden, löst sich der Zauber.

Der Zauberer wirkt auf das Opfer wie eine Alptraumgestalt, wodurch es zurückweichen muss.

Wird das Opfer getroffen (dargestellt durch ein Wurfobjekt), erleidet es bis zu ZFW TP.

Der Zauberer wird ignoriert, solange er nicht mit anderen interagiert (er ist quasi unsichtbar).

Aufmerksame Beobachter können ZFW Selbstbeherrschungspunkte ausgeben, um den Zauber zu beseitigen. Ist dem Zauberer nur ein konkretes Element (eine Handlung) absolut nötig und kann während der Wirkungsdauer in keinsten Weise gegen den Zauberer vorgehen. Bei Befehlen gegen den Selbstbeherrschungspunkt oder die innersten Überzeugungen kann 1 Punkt Selbstbeherrschung

Das Opfer verfällt in einen Kampfrausch (s. Vorteile), hat jedoch einen LEP mehr und fällt wird nach dem Kampf bewusstlos.

Auf einen vergifteten angewendet, wird dessen Vergiftung aufgehoben, wenn ZFW \geq Giftstufe und genug ASP investiert wurden. Werden zu wenig ASP eingesetzt (weil die Giftstufe unbekannt ist) schlägt der Zauber fehl.

Der Verzauberte verfällt in ein glückliches Lachen, bei dem er bis zu ZFW LEP regeneriert. Der Verzauberte muss den Witz hören und verstehen können.

Das Opfer gerät vor Lachen in Atemnot und wird Handlungsunfähig. Aufwand von ZFW Punkten Selbstbeherrschung um den Zauber abzuschütteln.

Einzelne Zauber mit denen der Zauberer immunität gegen alle Auswirkungen des jeweiligen Elements wird. Gegen physische Waffen mit einer Angriffsfläche aus dem jeweiligen Element hat der Zauberer ZFW*2 DC

Der Zauberer nimmt bis zu ZFW SP, oder ein entsprechend starkes Gift vom Patienten auf sich.

Im nächtlichen Liebespiel kann der Zauberer die nachtsche Regeneration des Opfers auf sich übertragen, oder umgekehrt. Das Opfer hat danach keine Erinnerungen an die Nacht und fühlt sich stark

Nach der Einstimmen kann der Zauberer mit den ASP des Opfers einen Zauber (in beliebiger Entfernung des Opfers) sprechen, jedoch nicht gegen das Opfer selbst.

Das Opfer verliert bestimmte Erinnerungen nach Wahl des Zauberers, die aber nicht länger als ein Jahr alt sein dürfen.

Mittels eines Gegenstandes aus dem Besitz eines noch nicht ganzlich verwesten Toten/der Leichnam selbst, kann der Zauberer eine Verbindung in die vierte Sphäre aufbauen, um mit dem Toten zu kommunizieren. Es kann kein Kontakt mit Seelen in den Paradiesen, den Niederhöllen, oder mit Ein stillstehender (oder höchstens zeitlupenhaft bewegter) Gegenstand von nicht mehr als ZFW*4 Kg Gewicht wird unsichtbar.

Ein Gegenstand wird untrennbar auf einem anderen Objekt verbunden.

Einem Gegenstand können bis zu ZFW*2 Fragen gestellt werden, die er mit Ja, oder Nein beantworten kann. Die Wahrnehmung eines Gegenstandes ist nach Ermessen der Spielleitung beschränkt.

Solange man den Zauberer erblickt verfällt man in blanker Panik vor ihm. Der Zauber wirkt jedoch nur mit seiner halben Stufe.

Der Verzauberte erstarrt augenblicklich zu einer unzerstörbaren, bleichen Substanz. Stoffwechsel und Gehör erstarrt ebenso.

Der Zauberer kann durch undurchdringliches Material hindurchsehen.

Die KK der (bis zu ZFW) Verzauberten (in den Armen) wird um ZFW/3 gesenkt.

Erhöht die MR des Verzauberten um ZFW.

Der Verzauberte muss eine Frage wahrheitsgemäß mit Ja, oder Nein beantworten. Kann er das nicht erleidet er den Schmerz einer Ohrfeige.

Vor einem Zauber (und rückwärts gesprochenen Zaubersprachen) gesprochen, wird der Effekt eines Zaubers zu einem spezialisierten Antimagiezauber umgekehrt, oder der Zauber in das gegensätzliche Element verzaubert. Einmaliges Sprechen von „antimagie“ verwandelt kalin in „antimagie“ regeneriert er pro Stunde 1 ASP und erhält doppelte Regeneration. Währenddessen sind keine anderen Heilzauber möglich und die MR zählt doppelt.

Der mit einem körnigen Material berieselte Boden (Reinigungspflicht) lässt sich nur extrem langsam überschreiten.

Das Opfer fällt in einen tiefschlafähnlichen Zustand, solange keine akute Lebensgefahr besteht.

Schlechte Eigenschaften können ignoriert werden, aber auch die Attribute sind (aus Faulheit) um 1 gesenkt.

Das Opfer wird von panischer Angst vor (einer nennenswerten Ansammlung) der Farbe Schwarz erfüllt. MU/CH und KL/IN um 1 gesenkt.

Aus einer Kugelförmigen Zone dringt kein Geräusch hinaus und auch keines hinein.

Befindet sich das Opfer in Ruheposition, bettet es es sich zu einem traum- und regenerationslosen Schlaf.

Leidlich frische Kräuter entfalten das Doppelte ihrer natürlichen Wirkung.

Opfer, die den Festgestank (dargestellt durch ZFW 3 Raum Spray) riechen, müssen ZFW

Selbstbeherrschungspunkte ausgeben, um nicht vor Übelkeit bewusstlos zu werden. Der Beschwörer ist

der Verzauberte (ZFW 3) durch ZFW 1 in die Luft gehoben und (unter dem Spritzgeruch) an jeden

Ort teleportieren, an dem er bereits einmal war. Die Reise durch den Limbus ist eine schmerzhaft

Erfahrung und die ursprüngliche Situation kann der zuvor gewählte Dämon mit dem ASP der Beteiligten

(derselben Repräsentation) Zauber vollführen. Die ASP-Kosten werden gleichmäßig zwischen den Beteiligten geteilt.

Solange Augenkontakt besteht ist das Opfer wie gelähmt und kann ansonsten nichts wahrnehmen.

Der Zauberer wird bis auf einfach Kleidung unsichtbar (Unsichtbarkeitsgeste).

Wird dieser Zauber ist der Anwender in der Lage Schmutzzeichen zu entfernen, auch wenn er die

verwendete Sprache, oder Schrift nicht kennt. Der Charakter erhält für die Wirkungsdauer eine

der Verzauberte (ZFW 3) durch ZFW 1 in die Luft gehoben und (unter dem Spritzgeruch) an jeden

Zauberers auferlegt. Am Ende eines jeden Tages an dem das Opfer gegen die Auflagen seiner Aufgabe

verstößt, erleidet es 1 SP.

Der Zauberer wirft eine Hand voll des Elements (bis zu ZFW harmlose Wurfgeschosse) auf das, oder die Opfer. Pro Treffer wird 1 TP erlitten.

Der Verzauberte kann nicht mehr artikuliert sprechen. Zauber für die Formeln, oder Gesänge nötig sind, sind um 2 Stufen geschwächt.

Der Verzauberte fängt wild an zu Zucken, zu Zappeln und zu Springen.

Wirkung

Verringerung von Zaubern des jeweiligen Merkmals um ZFW

Verringerung von Zaubern des jeweiligen Merkmals in der Zone, oder in die Zone hinein um ZFW

Ein Geist, oder ein (niedere) Dämon wird aus der 3. Sphäre verbannt, sofern ZFW \geq MR. Zur Vornahme des Zaubers wird ein Pentagramm (selbst zeichnen, oder mitgeführt) von mehr als Handtellergröße benötigt. Diese Formel eignet sich nicht zur Benutzung von Besessenheiten (auch von Artefakten), oder zur Ein bestimmter Geist (bei $ZFW \geq MR$) wird einige Zeit daran gehindert sich zu manifestieren.

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

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. Wird während der Wirkungsdauer die direkt auf den Zaubernden angewendeten, personenbezogenen Zauber auf den Verursacher zurück, sofern der Zaubende ihm die Handfläche entgegenstreckt und den Zauber ausschließlich mit gerufenem „Inversum“ kontakt

Wirkung

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. Durch diesen grundlegenden Analysezauber kann hauptsächlich die Anwesenheit von Magie (in Wechselwirkung mit der Spielleitung) entdeckt werden (s. GENIDA-Magie). Verweilt der Zauberer die entsprechenden Zeiteinheiten (auf 1 in Einheiten) auf, kann er auf die Eigenschaften des Analys zurückgreifen, ansonsten gelten die Eigenschaften des Odem, der Zauberer. Die Stärke des Zaubers vermindert die Kontrolle über das Zielobjekt (über die Person, die erleidet) Hellsichtsmagie. Die Stufe wird um die ZFW, sowie um 1 pro 4 weiteren ASP gesenkt.

Wirkung

Mittels diesen mysteriösen Beschwörungen können Dämonen aus den Niederen in die dritte Sphäre gezwungen und im begrenzten Rahmen dem Willen des Beschwörers unterworfen werden (sofern $ZFW \geq MR$). Ein Elementargeist kann bis zu $[ZFW/2 + CH/MU]$ Wünsche erfüllen, wobei das Ausmaß dieser Wünsche bis zum Limit der Spielleitung verweilt, sofern der Geist der Veranstaltung (das Spiel) verweilt und der ZFW wenigstens der MR entspricht. Dieser Zauber kann nur nachts durchgeführt werden, und dem Beschwörer erdungsunfähig zu sein. Ohne große, unheilige Rituale kann ein Zauberer nur die Kontrolle über $[MR + \text{Magiekunde} + ZFW]$ Untote behalten. Kann der Beschwörer die Kontrolle nicht mehr (mit ASP) aufrechterhalten, verbleiben die

Wirkung

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 über die Dauer der Zauberwirkung in einem Gegenstand gebunden und Gelähmtheit (Resistenz) aktiviert (üblicherweise als Falle). Wird der Gegenstand nennenswert bewegt, oder beschädigt, entlädt sich die darin gebundene Magie nach Ermessen der Spielleitung. Ein anderer Zauber wird an einen Gegenstand gebunden und bei einem festgelegten (und nach Ermessen der Spielleitung durchaus komplexeren) Auslöser aktiviert. Wird der Gegenstand eine Waffe magisch und kann die Resistenzen bestimmter Wesenheiten gegenüber profanem Schaden überwinden.

Bonus ab ZFW 3

Für einen Tag werden auch nachträglich zugefügte Gifte im gleichen Maße neutralisiert.

Verringerung aller angsthähnlichen Zaubereffekte um ZFW/2.

Reichweite Berührung.

Der Zauberer erhält über die Wirkungsdauer einen Punkt KO.

Bonus von ZFW Punkten für 1 Minute möglich.

Es können auch abetrennte Gliedmaßen (nach max. 1 Tag) angefügt werden.

Mehrere Personen mit 4 ASP pro Person möglich.

Dem Opfer kann später nicht aus eigener Überlegung heraus klar werden, dass es verzaubert wurde.

Der Wahre Name (sofern vorhanden) kann (bei doppelter MR) in Erfahrung gebracht werden.

Für 14 ASP eine halbe Stunde Befragung möglich, um beliebige Gedanken und Erinnerungen in Erfahrung zu bringen.

Die Reichweite ist 7 m.

Variante Hass, oder Wahn (gegen alles und jeden) möglich.

Zeitlupenhafte Bewegung möglich.

Wirkungsdauer eine Veranstaltung und öffnen mit zugehörigem Schlüssel möglich.

Aufwand von 1 Punkt Selbstbeherrschung um kämpfen zu können.

Die MR kann ignoriert werden.

Während der Wirkungsdauer kann die Dunkelheit mit dem Zauberer auch in andere Räume wandern.

Das Rauben weniger gewählter Sinne ist möglich, was wesentlich weniger furchterregend ist.

KL/IN halbiert.

Es ist grob erkennbar, ob das Wesen krank, erregt, oder dämonisch verseucht ist.

Ein wirkender Claudibus kann separat entzaubert werden, wenn ZFW>ZFW des Claudibus.

Die Wand ist auch beweglich mit einer KK von MU/IN*2.

Variante möglich, bei der für 3 ASP in 3 m Radius alles Ungeziefer vernichtet wird.

Dem Opfer kann später nicht aus eigener Überlegung heraus klar werden, dass es verzaubert wurde.

KL/IN -2.

Wechselnde Beeinflussung möglich, solange der Zauberer das Opfer durchgehend berührt.

Zauberdauer 15 Sekunden.

Der Speichel bleibt ZFW*12 min lang verzaubert und verursacht seinen Schaden, wenn er später berührt wird.

Verlust von ZFW/3 Punkten Selbstbeherrschung.

Das Opfer flieht außer Sichtweite vor Angst. MU/CH und KL/IN -1.

Es ist ein Doppelschuss mit jeweils maximal ZFW-1 TP möglich.

Reichweite Berührung möglich.

Es ist eine Variante möglich, bei der nach einer 5-minütigen Berührung und für 11 ASP für die Dauer einer Veranstaltung ZFW*3 Befehle möglich sind.

Es ist eine Variante möglich, bei der nicht zwischen Freund und Feind unterschieden wird.

Es ist eine Variante möglich, die für ZFW h Gifte um die gewählte Stufe vermindert.

Es ist eine Variante möglich, bei der mittels eines gemeinsamen Tanzes ZFW/3 Punkte Selbstbeherrschung beim Verzauberten wiederhergestellt werden (für 7 ASP)

Es ist eine Variante auf bis zu ZFW Opfer nötig (höchste MR) für 2 ASP/Opfer.

Der Zauberer kann das jeweilige Element je nach Dichte langsam durchschneiden, muss jedoch einen Punkt Selbstbeherrschung pro Minute ausgeben, um sich nicht im Element zu verlieren

Der Zauberer kann das Leid auf einen Dritten übertragen.

Die Regeneration beträgt das anderthalbfache des üblichen Wertes.

Bei Freiwilligen kann die MR ignoriert werden.

Der Zauberer kann die Erinnerung mit einer Selbstgeschaffenen ersetzen, oder bis zu ZFW Punkte an Talenten, oder Zaubern auf sich selbst übertragen.

Es kann mit Toten kommuniziert werden die etwa seit ZFW*4 Jahrhunderten tot sind.

Zauberdauer spontan.

Es ist auch ein Fixieren an der Wand, oder unter der Decke möglich.

Zauberdauer 15 Sekunden.

Der Zauber kann auf ein Objekt gelegt werden.

Selbstverzauberung möglich.

Der Tiefenblick kann als Sichtkomponente zum Zaubern benutzt werden, oder andere Sinne sind möglich.

Gestenbasierte Zauber des Verzauberten sind um ZFW/3 geschwächt.

Schwächt auch bereits bestehende Herrschafts- und Einflusszauber.

Es sind ZFW Fragen möglich.

Der ZFW des umgekehrten Zaubers wird nicht mehr verringert.

Bei vollständiger Regeneration werden auch ZFW/3 Selbstbeherrschungspunkte zurückgewonnen.

Opfer ohne GE I können sich nicht mehr von der Stelle rühren.

Die MR kann ignoriert werden.

Andere Farben, oder auch Formen sind wählbar.

Es ist eine MR-abhängige Variante gegen eine einzelne Person möglich.

Als Variante ist es möglich bei einem Opfer ohne Ruheposition eine *Bewusstlosigkeit* zu erzeugen.

Auch auf Säfte und getrocknete Kräuter anwendbar.

Der Beschwörer ist hinreichend resistent gegen die eigene Zauberwirkung.

Keine LEP-Kosten und es sind auch Orte, die man lediglich sehen kann, oder die Mitnahme einer weiteren Person möglich.

Beherrscht man als Beteiligter den jeweiligen Zauber, kann der ZFW des Bundführers um 1 erhöht werden.

Reichweite 7 m.

Solange Körperkontakt mit dem Zauberer besteht, können auch weitere Personen (zu vervielfachten Kosten) mitverzaubert werden.

Wirkungsdauer ist verdoppelt.

Es ist der Aufwand von ZFW Selbstbeherrschungspunkten notwendig, um gegen die Anweisungen zu verstoßen.

Es können alle noch vorhandenen ASP eingesetzt werden.

Wirkungsdauer ist verdoppelt.

Das Opfer verliert einen Punkt Selbstbeherrschung.

Bonus ab ZFW 3

Zonenvariante möglich

Zonenvariante möglich

Zonenvariante möglich

Zonenvariante möglich

Zonenvariante möglich

Zonenvariante möglich

Zonenvariante möglich

Zonenvariante möglich

Der Zauber kann gegen mehrere Ziele (zu addierten Kosten und höchster MR) eingesetzt werden.

Der Zauber kann als Zone (s. Antimagie) gesprochen werden und verhindert ein Eindringen von Geistern, deren MR \geq ZFW ist, sowie entsprechender Magie.

Der Zauber kann als Zonenvariante (s. Antimagie) gesprochen werden und erschwert jegliche Zauberei.

Die Kuppel bietet auch Schutz gegen Attacken von Dämonen, die die Kuppel während der Wirkungsdauer nicht betreten können. Eine Dämonenattacke verursacht einen "DF".

Der Zauber kann auf einen Schild gesprochen werden (für 10 ASP und ZFW*20 min).

Bonus ab ZFW 3

Exakte Einschätzungen von Ladungen und Kraftmenge.

Der Zauber kann während der Wirkungsdauer auch das gesamte Blickfeld umfassen.

S. Analys.

Die Wirkung kann auf bis zu ZFW weitere Zielobjekte ausgeweitet werden.

Bonus ab ZFW 3

Gehörnte Dämonen sind möglich.

Dschinne sind möglich.

Ein bestimmter Geist (unabhängig seiner MR) kann auch aus etwas weiterer Entfernung herbeigerufen werden, sofern man einen Gegenstand besitzt, der nicht ihm gehört.

Dauerhafte Diener können erschaffen werden (innerhalb von 5 min für 15 ASP).

Bonus ab ZFW 3

der Zauber (als seltene Gegenstrategie) auch die ASP eines Opfers 1 zu 1 verringern (sofern die MR überwunden wurde). Die dadurch beim Opfer verlorenen ASP können von Zauberer Gegenständen nicht zurück in die Sperrzeit überführt werden. Zauber mit entsprechenden Zauberzeichen versehen (s. dort), beträgt die Wirkungsdauer bis 1 Jahr.

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

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