

# Beherrschung (KL/MU/CH)

## Cantamen (Zauberformel) – contra (gegen) – imperium (Beherrschung)

**Zauberzeit:** halbe Zauberzeit des zu brechenden Zaubers

**Wirkung:** Hebt einen bestehenden Beherrschungszauber auf. Die Zauberprobe ist um die PQ des zu brechenden Spruches erschwert. Eine sorgfältige Untersuchung des zu konternden Spruches erleichtert die Probe (-1 für jeweils 3 PQ aus einer magischen Analyse). Dieser Zauber ermöglicht keine Selbstbefreiung aus einer Beherrschung.

**Kraftaufwand:** 1/3 der Grundkosten des zu brechenden Spruches (aufrunden)

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Schutz-/Gegenzauber:**

**Modifikationen:** Reichweite, Wirkungsdauer

**Varianten:** *Talisman:* Durch diesen Zauber wird ein Schmuckstück mit einer schützenden Wirkung gegen einen bestimmten Beherrschungszauber ausgestattet. Wird der Träger des Talismans Ziel des ausgewählten Spruches und liegt dessen PQ unter der des Talismans so absorbiert das Schmuckstück die Energie und wird dabei zerstört. Das Schmuckstück muss jedoch mit passenden und teilweise sehr kostspieligen Edelsteinen besetzt sein. Zauberzeit: Sehr Lang. Kraftaufwand: Mittel. Wirkungsdauer: TaB Monate. Modifikationen: +Zauberzeit, +Verlöschen.

*Verwandlungsschutz (TaB 2):* Umgibt ein Lebewesen mit einem Zauber welcher alle Beherrschungszauber um PQ/4 erschwert. Zauberzeit: Lang. Kraftaufwand: leicht. Wirkungsdauer: TaB Stunden. Modifikationen: +Zauberzeit, +Verlöschen.

*angepasster Verwandlungsschutz (TaB 3):* Der Zauber erschwert einen bestimmten Beherrschungszauber gegen die Zielperson um PQ/2. Zauberzeit: Lang. Kraftaufwand: mittel. Wirkungsdauer: TaB Stunden. Modifikationen: +Zauberzeit, +Verlöschen.

*Verwandlungen stören (TaB 4):* Gesprochen auf eine Person werden alle ihre Beherrschungszauber um PQ/4 Punkte erschwert. Zauberzeit: Kurz. Kraftaufwand: Mittel. Wirkungsdauer: TaB Minuten. Modifikationen: +Zauberzeit, +Verlöschen.

## Cavea (Käfig) – sine (ohne) – claustrum (Schloss)

**Zauberzeit:** Kurz

**Wirkung:** Mit Diesem Zauber kann ein Tier oder denkendes Wesen innerhalb eines imaginären Kreises, von maximal TaB Schritt Durchmesser, gefangen werden. Um Auszubrechen ist eine WK-Probe erschwert um PQ, und erleichtert um eventuell vorhandene Magieresistenz, zu bestehen. Die Probe zum Ausbrechen aus dem Kreis kann jede Minute wiederholt werden. Nach einem misslungenen Ausbruchsversuch sinkt die WK des Opfers um 1. Sollte ein Opfer mit Gewalt aus dem Kreis gebracht werden sinkt seine WK augenblicklich, und für die restliche Wirkungsdauer, um den verbliebenen Zuschlag. Personen die zum Zeitpunkt des Zauberns nicht im Kreis waren sind nicht betroffen, auch wenn sie den Kreis später betreten. Werden mehrere Wesen betroffen so müssen sie sich alle innerhalb desselben Kreises befinden. Die Stärke des Zaubers sinkt dann zusätzlich um 1 pro Wesen das den Kreis durchbrechen kann.

**Kraftaufwand:** Mittel

**Reichweite:** TaB Schritt

**Wirkungsdauer:** TaB Minuten

**Schutz-/Gegenzauber:**

**Modifikationen:** Zauberzeit, Wirkungsdauer, Verlöschen, mehrere Ziele

**Varianten:** *Invertierung (TaB 2):* Ein bestimmtes Wesen das vorher nicht im Kreis stand muss Proben zum betreten desselben ablegen.

## Viscera (Herz/Eingeweide) – lacerare (zerreißen)

**Zauberzeit:** Kurz – davon 5 Sekunden Berührung

**Wirkung:** Der Betroffene windet sich in imaginären Schmerzen und ist kaum zu kontrollierten Handlungen fähig. Alle 10 Sekunden ist eine Selbstbeherrschungsprobe +PQ notwendig bei deren Misslingen das Opfer sich 5 Sekunden lang in starken Krämpfen windet. Bei einem Patzer verliert es für die restliche Wirkungsdauer das Bewusstsein. Wird es von echtem Schaden getroffen verlischt die Wirkung des Zaubers augenblicklich. Das Opfer ist nach Beginn der Wirkung nicht in der Lage etwas gegen den Zauberer zu unternehmen.

**Kraftaufwand:** Mittel

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** TaB x5 Sekunden

## **Schutz-/Gegenzauber:**

**Modifikationen:** *Zauberzeit, Reichweite, Verlöschen, mehrere Ziele*

**Varianten:** *Vergnügen (TaB 5):* Der Betroffene ist vollkommen in einem Rausch des Vergnügens gefangen und für die Dauer der Wirkung kaum zu kontrollierten Handlungen fähig. Der Zauber ist stark suchterzeugend. Wer innerhalb von zehn Tagen dreimal dem Spruch ausgesetzt wird muss eine Selbstbeherrschungsprobe bestehen um nicht abhängig zu werden. Wenn nicht 5 Tage ohne Beeinflussung durch diesen Zauber vergangen sind muss diese Probe, mit steigender Erschwernis, bei jeder weiteren Anwendung des Spruches wiederholt werden. Abhängige Opfer erschweren den Zauber in beiden Varianten nicht mit ihrer Magieresistenz.

## **Praesentia (Anwesenheit) – neglegere (ignorieren)**

**Zauberzeit:** Kurz

**Wirkung:** Zufällige Beobachter bemerken den Verzauberten nicht. Personen die mit ihm allein sind oder die Umgebung aufmerksam beobachten (wie etwa Wachen) müssen eine Sinnesschärfe Probe + PQ - MR bestehen um ihn zu bemerken.

**Kraftaufwand:** Schwer

**Reichweite:** Selbst

**Wirkungsdauer:** TaB Minuten

## **Schutz-/Gegenzauber:**

**Modifikationen:** *Zauberzeit, Wirkungsdauer, Verlöschen*

**Varianten:** *Unauffälligkeit (TaB 2):* Eine abgeschwächte Version, sie eignet sich aber immer noch gut um in Menschenmengen unbeachtet unterzutauchen. Jemand der gezielt nach dem Verzauberten, oder Personen die sich auffällig verhalten, Ausschau hält wird ihn aber bemerken. Kraftaufwand: Mittel

*Präsenz (TaB 2):* Der Verzauberte hat für die Dauer der Wirkung eine leicht verbesserte Ausstrahlung wenn um es den Kontakt mit Menschen geht. Auch können sich alle die den Zaubernden bemerken später gut an ihn erinnern. Kraftaufwand: Mittel.

*uninteressante Umgebung (TaB 3):* Der Zauberer erzeugt um sich herum eine bewegliche Zone von maximal TaB Schritt Radius deren Inhalt für Außenstehende völlig uninteressant wirkt. Der Spruch wirkt jedoch nicht auf Personen innerhalb der Zone so das es leicht möglich ist das jemand unbeabsichtigt in den Wirkungsbereich des Zaubers tritt.

*volle Aufmerksamkeit (TaB 3):* Der Zauberer hat für die Dauer einer Rede oder einer anderen Art der Präsentation (maximal jedoch für TaB Minuten) die volle Aufmerksamkeit aller Personen in maximal TaB x5 Schritt Entfernung. Um sich absichtlich nicht auf den Zauberer zu konzentrieren (zum Beispiel um einen Wachauftrag fortzuführen) ist eine Selbstbeherrschungsprobe erforderlich, erschwert um die halbe PQ.

*Diebesschutz (TaB 4):* Diese Variante erzeugt ein unterbewusstes Desinteresse dem verzauberten Objekt oder Raum gegenüber. Eine Person deren Magieresistenz oberhalb der PQ liegt kann die Schutzwirkung durchdringen und den Ort betreten b.z.w. den Gegenstand bemerken. Andernfalls wird sie die verzauberte Stelle vollkommen ignorieren. Kraftaufwand: Mittel für ein Objekt, Schwer für einen Raum. Wirkungsdauer: TaB Tage.

## **Imperatum (Befehl) – potens (mächtig/beherrschend)**

**Zauberzeit:** Kurz

**Wirkung:** Der Zauber zwingt den Verzauberten dem Zauberer einen konkreten Befehl zu erfüllen. Widerstrebt dieser Befehl den persönlichen Überzeugungen oder dem Selbsterhaltungstrieb des Opfers so steht diesem alle 15 Minuten eine WK Probe erschwert um die PQ zu um sich von der Beherrschung zu befreien.

**Kraftaufwand:** Schwer

**Reichweite:** TaB Schritt

**Wirkungsdauer:** TaB x15 Minuten

## **Schutz-/Gegenzauber:**

**Modifikationen:** *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer, Verlöschen, mehrere Ziele*

**Varianten:** *Befehl und Gehorsam (TaB 1):* Der Magier kann dem Opfer einen kurzen Befehl geben den dieses sofort ausführen muss (z.B. „Stehen bleiben!“, „Fallen lassen!“, „Ruhe!“). Bei Befehlen, die den inneren Überzeugungen oder dem Selbsterhaltungstrieb des Opfers widersprechen ist der Zauber um die doppelte Magieresistenz erschwert.

Kraftaufwand: Leicht. Wirkungsdauer: 5 Sekunden

*Auslöser (TaB 2):* Die Zauberwirkung wird bei Eintritt einer Bedingung aktiviert. Tritt diese nicht innerhalb von PQ Tagen ein verlischt der Zauber.

*Loyalität (TaB 3):* Der Verzauberte ist für die Wirkungsdauer des Zaubers absolut loyal dem Zaubernden gegenüber. Er wird jeden direkten Befehl ausführen und auch in Abwesenheit des Zauberers nach Möglichkeit nur in dessen Interesse handeln. Widerstrebt eine dieser Anweisungen den persönlichen Überzeugungen oder dem Selbsterhaltungstrieb des Opfers so steht diesem eine WK Probe erschwert um die PQ zu, um den Zauber zu brechen.

Kraftaufwand: sehr Schwer

*Verschleierung (TaB 4):* Diese Modifikation lässt das Opfer glauben aus freien Stücken zu handeln.

*Bewacher (TaB 5):* Der Verzauberte wird zu einem vollkommen unterwürfigen Diener des Zaubernden. Er wird jeden noch so gefährlichen Befehl ausführen und den Zaubernden ohne nachzudenken mit seinem Leben verteidigen.  
Wirkungsdauer: TaB Minuten.

### **Veritas (Wahrheit/Wahrheitsliebe)**

**Zauberzeit:** Mittel

**Wirkung:** Das Opfer muss eine Frage wahrheitsgemäß mit Ja oder Nein beantworten. Kann er dies nicht erleidet er Schmerzen.

**Kraftaufwand:** leicht

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** Die Frage wird während der Zauberwirkung gestellt.

**Schutz-/Gegenzauber:**

**Modifikationen:** *Zauberzeit, Reichweite*

**Varianten:** *Verhör (TaB 3):* Mit dieser Variante kann man das Opfer durch mittlere Anstrengung zum Beantworten von PQ Fragen zwingen.

### **Theatrum – intra (in) – animus (Geist)**

**Zauberzeit:** Kurz

**Wirkung:** Das Opfer ist davon überzeugt das etwas das nicht wirklich da ist real existiert (oder umgekehrt). Es glaubt es sehen, hören, schmecken und spüren zu können. Die Halluzination beschränkt sich auf die An- oder Abwesenheit einer einzigen Sache welche sich als solches beschreiben lässt (ein Rudel Löwen oder eine Bande Straßenräuber ist hier zulässig). Der Zaubernde muss sich nicht auf die Halluzination konzentrieren, der Verzauberte selbst steuert in seinem Kopf all ihre Handlungen. Unmögliche, offensichtlich lebensgefährliche oder falsche Halluzinationen (etwa das Erscheinen einer verstorbenen Person) erschweren die Probe um die doppelte Magieresistenz. Was das Opfer in Wirklichkeit sieht, hört und riecht wird nach Möglichkeit in seinen Wachtraum eingebunden, so das es zum Beispiel seine Gefährten für die besagte Bande gieriger Straßenräuber halten mag. Erleidet das Opfer in seiner Traumwelt Schaden so erschöpft es und wird Bewusstlos wenn er ums Leben kommen sollte. Doch kann es sehr wohl geschehen das es sich bei den durch die Halluzination hervorgerufenen Handlungen reale Verletzungen zuzieht. Wenn dies geschieht dann verlischt die Wirkung augenblicklich. Die PQ gibt die Stärke der Täuschung an. Der Zauber kann fokussiert werden und ist dann nach den entsprechenden Regeln erschwert.

**Kraftaufwand:** Schwer

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** TaB Minuten

**Schutz-/Gegenzauber:**

**Modifikationen:** *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer, Verlöschen, mehrere Ziele*

**Varianten:** *Traumbilder (TaB 2):* Es ist ebenfalls möglich einen Träumenden mit einer Halluzination zu verzaubern, jedoch schwerer als bei einem wachen Individuum. Solche Verzauberungen hinterlassen selten dauerhafte Erinnerungen an den Traum. Es bleibt lediglich, je nach Art der Eingebung, ein vages Gefühl zurück.

*gesteuertes Erlebnis (TaB 4):* Wann immer sich der Zaubernde während der Wirkungsdauer konzentriert kann er die Halluzination miterleben und sie nach seinen Wünschen verändern.

### **Somnu (Schlaf) – subitus (plötzlich)**

**Zauberzeit:** Mittel

**Wirkung:** Der Verzauberte sinkt im Laufe der Zauberzeit langsam in einen traumlosen Schlaf, aus dem ihn aber unsanftes Rütteln schnell weckt. Wird der Spruch auf einen bereits Schlafenden gewirkt so ist er nur noch durch Verletzungen oder starken Lärm zu wecken.

**Kraftaufwand:** Mittel

**Reichweite:** TaB Schritt

**Wirkungsdauer:** W6+TaB Minuten

**Schutz-/Gegenzauber:**

**Modifikationen:** *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer, mehrere Ziele*

**Varianten:** *Tagträumerei (TaB 2):* Das Ziel des Spruches geht scheinbar ganz normal seinen Tätigkeiten nach, doch registriert es seine Umgebung nicht mehr bewusst. Man könnte also einfach an einer derart benommenen Wache vorbeispazieren ohne aufgehalten zu werden. Kommt man einem solcherart Verzauberten jedoch allzu nahe oder wird

er in seiner Tätigkeit gestört (wie etwa durch Alarmrufe) so beendet dies die Wirkung des Zaubers augenblicklich. Wirkungsdauer: 2x W6+TaB Minuten.

**Gruppenträumerei (TaB 3):** Nicht nur die Zielperson sondern alle in TaB Schritt Umkreis um sie herum leiden unter der einschläfernden Wirkung des Zaubers sofern ihre MR unter der PQ des Zaubers liegt. Kraftaufwand: Schwer

**Koma (TaB 4):** Die Wirkung des Schlafzaubers ist so stark dass das Opfer vor Ablauf der Wirkungsdauer nicht geweckt werden kann. Kraftaufwand: Schwer

**Schlaflosigkeit (TaB 4):** Diese Variante verhindert das die Zielperson für W6+TaB Tage Schlaf finden kann. Auch der Zaubernde selbst kann die Wirkung willentlich nicht mehr von seinem Opfer nehmen, sie muss durch das Brechen der Beherrschung aufgehoben werden. Während der schlaflosen Nächte kann die Person nicht regenerieren und verliert täglich 1 Punkt von jeder Eigenschaft. Nachdem die Zaubervirkung abgeklungen ist regeneriert jede Stunde Schlaf, die über die ersten Acht hinausgeht, einen Eigenschaftspunkt. Während der Wirkungszeit ist das Opfer gegen magischen Schlaf, Schlafgift und ähnliches immun. Diese Variante kann fokussiert werden und ist dann nach den entsprechenden Regeln erschwert. Zauberszeit: Mittel. Kraftaufwand: Schwer

### **Serpens (Schlange) – conspectus (Blick)**

**Zauberszeit:** Kurz

**Wirkung:** Der Verzauberte muss dem Zaubernden ununterbrochen in die Augen sehen und ist derweil zu keiner anderen Handlung mehr fähig. Allerdings muss auch der Zaubernde den Blickkontakt aufrechterhalten was zu Aufschlägen von 3 Punkten auf Talentproben führt und auch für diverse Tätigkeiten GE Proben erfordert. Wird der Blickkontakt auf irgendeine Art und Weise unterbrochen endet der Zauber. Nach der ersten Minute muss der Zaubernde die Selbstbeherrschung wahren (Probe +2 pro verstrichene Minute).

**Kraftaufwand:** Mittel

**Reichweite:** TaB Schritt

**Wirkungsdauer:** Bis der Bann gebrochen wird.

**Schutz-/Gegenzauber:**

**Modifikationen:** *Zauberszeit, Reichweite*

**Varianten:** -

### **Promissum (Versprechen) – solidum (dauerhaft)**

**Zauberszeit:** Lang

**Wirkung:** Der Zaubernde kann dem Opfer eine Aufgabe auferlegen, die nicht gegen seine moralischen Grundsätze verstößt. Wenn das Opfer diese Aufgabe nicht ausführt oder aber ein als Aufgabe ausgesprochenes Verbot verletzt so erkrankt es. Es regeneriert nicht mehr, sondern erleidet jeden Tag 1 Schadenspunkt und dauerhaft 4 Punkte Abzug von GE und ST bis er den Schaden wieder gut gemacht hat, stirbt oder die Beherrschung gebannt wird.

**Kraftaufwand:** sehr Schwer

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** permanent (b.z.w. bis die Aufgabe erfüllt ist)

**Schutz-/Gegenzauber:**

**Modifikationen:** *Zauberszeit, Reichweite, mehrere Ziele*

**Varianten:** *spezielle Wirkung (Tab 2):* Der Zaubernde kann anstelle der normalen Schadenswirkung auch einen anderen, ihm bekannten, Zauber festlegen der bei Missachtung des Befehls einmalig seine Wirkung entfaltet. Dessen Erschöpfung kann maximal Schwer sein und ist in den Kosten des Grundzaubers bereits enthalten. Die Anwendungsmöglichkeiten dieses Spruches reichen von einer einfachen Warnung das ein Geheimnis verraten wurde bis hin zur tödlichen Effekten sollten zum Beispiel die Mauern eines Gefängnisses verlassen werden.

### **Somnium (Traum) – Visitator (Besucher)**

**Zauberszeit:** Mittel + 5 Sekunden pro 10 Meilen Distanz

**Wirkung:** Der Zaubernde kann in den Träumen einer anderen Person erscheinen und dieser eine Botschaft übermitteln. Eine IN-Probe erleichtert um die PQ bestimmt ob, und wie gut, die Zielperson die Botschaft verstanden hat. Wenn das Ziel nicht schläft kostet der Zauber nur die Grundkosten. Alle TaB Minuten ist eine erneute Zauberprobe notwendig um die Verbindung beizubehalten. Der Zauber gestattet es nicht die Träume einer Person nach belieben zu gestalten. Der Traum der geschaffen wird ist lediglich eine Begegnung zwischen den Zaubernden und der Zielperson

Mit einem speziellen, 10 Minuten dauernden, Ritual kann das Ziel sein Geist einen Tag lang empfänglich für den Zauber machen und so die Erschwernis durch seine Magieresistenz aussetzen. Der Zauber muss fokussiert werden und ist nach den entsprechenden Regeln erschwert. Die Zielperson muss träumen um von diesem Zauber erreicht zu werden. Dies ist bei einem 3W6 Wurf von 12 oder weniger der Fall, sofern sie denn überhaupt schläft

(Meisterentscheid). Kann das Ziel nicht erreicht werden erschöpft der Zauber nur leicht und kann 10 Minuten später erneut versucht werden. Personen in magischem (Heil-)Schlaf können überhaupt nicht erreicht werden, da sie nicht Träumen.

**Kraftaufwand:** Mittel + Leicht alle TaB Minuten

**Reichweite:** Weltweit (nicht bis in die Zwischenwelt)

**Wirkungsdauer:** je nach Kraftaufwand

**Schutz-/Gegenzauber:**

**Modifikationen:** *Zauberzeit*

**Varianten:** *mehrere Träumer (TaB 2):* Alle Personen erleben denselben Traum. Die Probe wird zusätzlich zur größten Erschwernis mit der Zahl der Ziele modifiziert. Alle Zielpersonen müssen zum Zeitpunkt des Zaubers schlafen da sie sonst nicht erreicht werden können. Kraftaufwand: Schwer + Leicht alle TaB Minuten. Bricht der Zaubernde den Spruch ab, da zu wenige Empfänger erreicht werden konnten, so erschöpft dies dennoch mittel.

*Traumgespräch (TaB 4):* Durch diese Modifikation kann der Zaubernde auch eine direkte Unterhaltung mit dem Träumenden führen an welche sich dieser später deutlich erinnert. Kraftaufwand: Mittel + Mittel alle TaB Minuten.

*Traumkonferenz (TaB 5):* Mehrere Personen können sich innerhalb des Traumes miteinander unterhalten. Kraftaufwand: Schwer + Mittel alle TaB Minuten. Bricht der Zaubernde den Spruch ab, da zu wenige Empfänger erreicht werden konnten, so erschöpft dies dennoch mittel.

*Schlafwandler (TaB 5):* In dieser Variante kann der Zaubernde dem Schlafenden einen Auftrag erteilen den dieser, in einer Art Trance, versuchen wird auszuführen. Sollte der Verzauberte Schaden erleiden so endet die Zauberwirkung augenblicklich und er erwacht. Auch kräftiges Schütteln kann den Verzauberten aufwecken und die Beherrschung beenden. Kehrt das Opfer während der Wirkungsdauer des Zaubers an seinen Schlafplatz zurück wird es in der Regel nichts von seinem nächtlichen Ausflug ahnen. Die Zauberprobe kann vom Meister für komplexe Aufgaben erschwert werden. Kraftaufwand: Sehr Schwer. Wirkungsdauer: TaB x15 Minuten.

## **Mea (Mein) – mens (Gedanke) – tua (deine) – affectatio (Sehnsucht)**

**Zauberzeit:** Kurz

**Wirkung:** Mit diesem Zauber kann der Magier einer Person eine unterbewusste Eingebung einpflanzen, die maximal einen Satz umfassen darf. Die Person wird sich bei Erfolg entsprechend der Eingebung verhalten. Der Verzauberte wird sich auch nach Ablauf der Zauberzeit nicht an den Grund seiner Eingebung erinnern können, wohl aber an sein seltsames Verhalten (KL-Probe erschwert um PQ/2 wird ihn auf den Magier Rückschließen lassen). Die Zauberprobe kann vom Meister für komplexe Suggestionen erschwert werden. Solche welche den persönlichen Überzeugungen oder dem Selbsterhaltungstrieb des Opfers widersprechen müssen die doppelte Magieresistenz überwinden. Der Zauber kann fokussiert werden und ist dann nach den entsprechenden Regeln erschwert.

**Kraftaufwand:** Mittel

**Reichweite:** TaB Schritt

**Wirkungsdauer:** PQ Stunden

**Schutz-/Gegenzauber:**

**Modifikationen:** *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer, mehrere Ziele*

**Varianten:** -

## **Corpus (Körper) – regnare ()**

**Zauberzeit:** 10 Minuten + 5 Sekunde pro Meile Distanz

**Wirkung:** Durch diesen Zauber ist es möglich den Körper eines anderen vollkommen zu kontrollieren. Der Zaubernde verwendet dessen körperlichen Eigenschaften (ST, KO, GE) und Sinne, hat aber keinen Zugriff auf seine Erinnerungen oder (Talent)Fertigkeiten. Das Opfer bleibt bei vollem Bewusstsein, es hat nur keine Kontrolle mehr über seine Aktionen. Es kann sich aber aktiv der Beherrschung widersetzen was zu einem Abzug von 2 Punkten auf Talentproben und Kampfwerte führt. Des Weiteren kann das Opfer sich daran erinnern gesteuert worden zu sein und es ist ihm möglich den Zaubernden zu erkennen wenn es Kontakt zu dessen Gedankenmustern bekommt oder schon einmal hatte. Persönliche Eigenarten, wie etwa Sprachfehler oder die typische Gestik des Beherrschten, werden nicht übernommen so dass der Zaubernde diese kennen und imitieren sollte. Gelingt ihm dies nicht, oder kümmert sich nicht darum, übertragen sich seine eigenen Eigenarten auf das Verhalten des Opfers. Es ist immer nur möglich ein Opfer zur selben Zeit zu steuern. Mit einem speziellen, 10 Minuten dauernden, Ritual kann das Ziel sein Geist empfänglich für den Zauber machen und so die Erschwernis durch seine Magieresistenz für einen Tag aussetzen. Der Zauber muss fokussiert werden und ist nach den entsprechenden Regeln erschwert.

**Kraftaufwand:** Schwer + Mittel pro TaB Minuten

**Reichweite:** Weltweit (nicht bis in die Zwischenwelt)

**Wirkungsdauer:** je nach Kraftaufwand

**Schutz-/Gegenzauber:**

**Modifikationen:** *Zauberzeit*

**Varianten:** *Besessenheit (TaB 3):* Zusätzlich zur Kontrolle über den Körper kann der Zaubernde auch auf die Erinnerungen, Fertigkeiten und ggf. Zauberkräfte des Opfers zugreifen. Alle Proben unter Verwendung von Fertigkeiten des Beherrschten sind statt um 2 sogar um 4 Punkte erschwert. Das Opfer weiß nach Ablauf der Wirkungsdauer nicht was mit ihm passiert ist.

*Seelentausch (TaB 5):* Mit dieser Version werden die Seelen zwischen den beiden Körpern getauscht. Beide Personen haben volle Kontrolle über die körperlichen Eigenschaften des jeweiligen Körpers. Da die andere Seele den Körper verlassen hat sind keine Abzüge auf Proben zu berücksichtigen. Stirbt einer der beiden Beteiligten während der Wirkungsdauer erhält der andere dauerhaft die Kontrolle über den besetzten Körper. Kraftaufwand: Schwer + Leicht pro 5 Minuten.

**Seelengefäß als einmalige Variante – Seele aus dem Körper in entsprechend vorbereitetes Gefäß. Kann von dort aus weiter Zaubern und ist unsterblich so lange das Gefäß intakt bleibt. Ggf. regelmäßige Opfer/Energie notwendig**

## **Affectus (Stimmung) – adducere (herbeiführen)**

**Zauberzeit:** Kurz

**Wirkung:** Die Zielperson wird mit einer starken emotionalen Regung nach Wunsch des Zauberdenden überflutet. Der TaB dieses Spruches kann nicht über den TaB Heilkunde Seele angehoben werden. Die Effekte und Einschränkungen von Emotionen welche nicht in den folgenden Varianten aufgelistet sind müssen mit dem Spielleiter abgesprochen werden. Der Zauber kann fokussiert werden und ist dann nach den entsprechenden Regeln erschwert.

**Kraftaufwand:** Mittel

**Reichweite:** TaB Schritt.

**Wirkungsdauer:** TaB x15 Minuten

**Schutz-/Gegenzauber:**

**Modifikationen:** *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer, Verlöschen, mehrere Ziele*

**Varianten:** *Heldenmut:* Der WK Wert steigt um PQ und das Ziel wird übermäßig selbstbewusst und leichtsinnig

*Angst:* Die WK sinkt um PQ, unter 8 ist das Opfer nicht in der Lage den Zauberdenden anzugreifen und flieht.

*Freundschaft:* Der Verzauberte hegt dem Magier gegenüber freundschaftliche Gefühle. Die Intensität dieser Freundschaft ist von der PQ abhängig.

*Hass (TaB 1):* Das Opfer greift jeden an der ihm gegenüber eine drohende oder provozierende Haltung einnimmt.

*Friedfertigkeit (TaB 1):* Das Opfer wird gelassen und steckt auch so manche Provokation locker weg.

*Seele beruhigen (TaB 2):* Wirkt speziell gegen schlechte Eigenschaften und halbiert diese für die Wirkungsdauer.

*keine Erinnerung (TaB 2):* Nach Ablauf der Wirkungsdauer kann sich das Opfer nicht an den Zeitraum der Verzauberung erinnern.

*Gefühle verbergen (TaB 2):* In dieser Variante überlagert der Zaubernde die Aura seiner wahren Gefühle mit einem Gefühl seiner Wahl. Dies erschwert Versuche seine wahren Gefühle mittels Zauberei zu erkennen um PQ/2 Punkte. Scheitert der Hellsichtszauber an dieser Modifikation zu nimmt er die vom Zauberdenden bestimmten Gefühle wahr.

*Verwirrung (TaB 2):* Das Opfer ist verwirrt und kann sich nur schlecht konzentrieren oder an zurückliegende Ereignisse erinnern. IN und KL sinken um PQ/4 Punkte.

*Vertrauensseligkeit (TaB 2):* Das Opfer fasst nur allzu schnell Vertrauen in den Zauberdenden. Alle sein Überreden Proben gegen das Opfer werden um PQ/2 erleichtert oder entfallen ganz.

*Wahn (TaB 3):* Das Opfer leidet unter Verfolgungswahn und gesteigertem Misstrauen auch Freunden gegenüber. Sollte sich eine Person so verhalten das dies vom Opfer der Verzauberung als Bestätigung seines Misstrauens aufgefasst werden kann so ist es leicht möglich dass es zu Gewalttätigkeiten kommt.

*Gier (TaB 3):* Der Zauber weckt in dem Opfer eine Gier nach einem bestimmten Gegenstand, einem Ort oder einer Handlung. Das Opfer wird dafür nicht sein Leben riskieren, wohl aber Geld, Gesundheit und seinen guten Ruf.

*Sorglosigkeit (TaB 4):* Die Stimmung des Opfers hellt sich auf und es entspannt sich. Schmerzen, Sorgen sowie andere negative Empfindungen sind für die Dauer der Wirkung vergessen.

*Lethargie (TaB 4):* Das Opfer zeigt an rein gar nichts mehr Interesse. Nichts erscheint ihm seiner Mühe wert und Langeweile sowie Unzufriedenheit kennzeichnen seine Gefühlslage. Ganz gleich wie wichtig eine Situation auch sein mag, zu  $(100-PQ*10)\%$  wird das Opfer des Spruches sie für bedeutungslos halten und ignorieren.

*Phobie (TaB 5):* Diese Variante führt dazu das die Zielperson für PQ/2 Tage unter einer vom Zauberdenden festgelegten Phobie leidet. Diese muss sich in wenigen klaren Worten spezifizieren lassen. Zum Beispiel eine Angst vor schwarzen Gegenständen, oder vor Schwertern. Erblickt der Verzauberte ein solches Angstobjekt muss er eine Probe gegen die PQ Abgeben bei deren Gelingen er für die nächste halbe Stunde insgesamt PQ/2 Punkte von seinen guten geistigen Eigenschaften (WK, IN, KL) verliert. – **Regeln für Phobien ansehen. Darauf verweisen oder hier anpassen.**

***Kampfrausch (TaB 3):* Der Verzauberte muss berührt werden und kann dann durch eine schwere Anstrengung in einen Kampfrausch versetzt werden. AT und ST steigen um 5, PA und KL sinken um 5 Punkte. Er nimmt keine Schmerzen wahr und wendet sich sollten alle Feinde erschlagen sein gegen seine Gefährten. Nach dem Kampf ist er vollkommen erschöpft. Wirkungsdauer: PQ x15 Sekunden.**

*Bluttausch (TaB 4):* Der Verzauberte muss berührt werden und kann dann durch eine schwere Anstrengung in einen Bluttausch versetzt werden. AT und ST steigen um 7, PA und KL sinken um 7 Punkte. Er nimmt keine Schmerzen wahr und greift jeden an der sich ihm in den Weg stellt, sei es Freund oder Feind. Nach dem Kampf ist er vollkommen erschöpft. Wirkungsdauer: PQ x15 Sekunden.

### **Resistentia (Widerstand) – frangere (brechen)**

**Zauberzeit:** Kurz

**Wirkung:** Der Zauber senkt die Magieresistenz der Zielperson um W6 wenn er ihre vorherige Resistenz überwindet. Bei mehrfacher Anwendung werden die Effekte nicht addiert aber es zählt der höchste erwürfelte Wert.

**Kraftaufwand:** Mittel

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** PQ Minuten

**Schutz-/Gegenzauber:**

**Modifikationen:** *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer, mehrere Ziele*

**Varianten:** -

### **Fera (Tier) – flectere (lenken)**

**Zauberzeit:** Kurz

**Wirkung:** Mit diesem Zauber lässt sich nahezu jedes Tier dem Willen des Zaubernden unterwerfen. Es reagiert wie gut dressiert und kann zum Beispiel als Kampfgenosse, Nachrichtenbote und ähnliches eingesetzt werden. Befehle die der Natur des Tieres deutlich zuwider laufen sind um bis zu 6 Punkte erschwert.

**Kraftaufwand:** je nach Gefährlichkeit des Tieres Mittel bis sehr Schwer.

**Reichweite:** TaB Schritt

**Wirkungsdauer:** PQ x15 Minuten

**Schutz-/Gegenzauber:**

**Modifikationen:** *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer, mehrere Ziele*

**Varianten:** *Entlausung:* Eine leichte Anstrengung vertreibt für PQ Stunden alles Kleintier im Umkreis von TaB Schritt.

*Ungezieferschutz (TaB 2):* Der Zaubernde ist durch eine mittlere Anstrengung PQ Stunden lang von einer Aura umgeben welche Ungeziefer bis hin zu Mäusen und Ratten aus seiner direkten Nähe vertreibt.

*Gefährtenruf (TaB 2):* Diese Variante erschafft eine Bindung zu einem speziellen Tier welches der Zaubernde zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt, innerhalb von PQ Tagen, zu sich rufen kann. Es wird versuchen sich so schnell wie möglich zum Ort des Rufes zu bewegen. Dies kann unterschiedlich lange dauern. Einmal angekommen, verhält sich das Tier, wie es seiner Natur entspricht. Ein Zauberer kann immer nur eine solche Verbindung aufrechterhalten.

**Kraftaufwand:** Mittel

*Herr der Fliegen (TaB 3):* Hiermit lassen sich auch ganze Insektenschwärme dem Willen des Magiers unterwerfen.

*Kreaturenruf (TaB 4):* Durch den Zauber werden Tiere aus einem Umkreis von 2 Meilen zum Zaubernden gerufen. Dabei gibt es drei Größenklassen: a) mausgroß, b) katzen- oder hundsgrößer und c) bärengroß. Bei gelungener Probe folgen a) 2W6 Tiere, b) 1W6 Tiere, c) max. 2 Tiere dem Ruf und versuchen, so schnell wie möglich zum Ort des Zaubers zu gelangen. Dies kann unterschiedlich lange dauern. Einmal angekommen, verhalten sich die Tiere, wie es ihrer Natur entspricht. **Kraftaufwand:** Mittel

### **(Erinnerung/Vergangenheit) – mutare (ändern)**

**Zauberzeit:** Sehr Lang

**Wirkung:** Dieser mächtige Zauber wird an keiner Akademie an Novizen gelehrt, nur Meister ihres Faches erlangen vielleicht und mit den richtigen Kontakten Kenntnis von diesem Zauber. Spieltechnisch bedeutet dies, dass er für Spielercharaktere nicht zugänglich sein sollte. Sollen mehrere der folgenden Wirkungen kombiniert werden erhöht sich die Zauberzeit und der Kraftaufwand für jeden zusätzlichen Effekt. Wird die „Behandlung“ abgebrochen, zum Beispiel durch Befreiung des Opfers, so verblasst die Wirkung nach 2W6 Tagen und die ursprünglichen Erinnerungen oder Fertigkeiten kehren allmählich zurück.

*Erinnerungen löschen:* Bestimmte oder auch alle Erinnerungen des Opfers können gelöscht werden, so etwa das Wissen über spezifische Ereignisse, Personen oder Orte.

*Erinnerungen einpflanzen:* Dieses Vorgehen erlaubt es dem Opfer falsche Erinnerungen einzupflanzen, seien es nun imaginäre Freunde oder Ereignisse die nie stattgefunden haben.

*Fertigkeiten verlernen:* Diese Anwendung des Zaubers raubt dem Opfer sein Wissen in einem oder mehreren Talenten oder Zaubern. Lediglich seine Muttersprache kann ihm auf diese Weise nicht genommen werden.

*schlafende Veränderung*: Hiermit ist es möglich die nachfolgenden Veränderungen mit einer Bedingung zu verknüpfen bei deren Eintreten der Effekt entweder augenblicklich einsetzt oder aber innerhalb von 2W6 Tagen verlischt.

**Kraftaufwand:** Sehr Schwer

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** Permanent, sofern der Zauber nicht durch eine schlafende Veränderung aufgehoben wird.

**Schutz-/Gegenzauber:**

**Modifikationen:** -

**Varianten:** *Kurzversion (TaB 4-5)*: Erlaubt es Erinnerungen zu verfälschen aber weder ganz zu löschen noch neu zu erzeugen. Erschöpfung Schwer. Zauberzeit Lang.

+ *Etwas mehr Abstufungen ?*

+ *Sphärenwesen beherrschen – Kosten nach Mächtigkeit + Kosten für Dienst.*