

Hellsicht (KL/KL/IN)

videre (sehen) – cum (mit) – oculus (Auge) – insolitus (fremd)

Zauberzeit: Mittel + 10 Sekunde pro Meile Distanz

Wirkung: Der Zaubernde kann auf diese Art und Weise durch die Augen einer Person oder eines Tieres sehen.

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: Mittel für je TaB Minuten.

Reichweite: Weltweit (nicht bis in die Zwischenwelt)

Wirkungsdauer: je nach Kraftaufwand

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer*

Varianten: *zusätzliche Sinne (TaB 2):* Für 4 Punkte pro Sinn können weitere Sinne des Zieles benutzt werden.

Fremdzaubern (TaB 5): Mit dieser Variante kann der Magier durch den Körper des Zieles hindurch Zauber wirken.

Observantia (Aufmerksamkeit) – firmare (stärken)

Zauberzeit: Kurz

Wirkung: Der Spruch verbessert alle Sinne des Zaubernden um PQ Punkte. Plötzliche Sinnesüberflutungen können den Zaubernden aber für 3W6 Sekunden verwirren. Es wäre also möglich mit derart geschärften Ohren eine geflüsterte Unterhaltung am anderen Ende der Taverne zu belauschen. Allerdings nur wenn diese kaum besucht ist, da der normale Lärm innerhalb eines Schankhauses derart verstärkt kaum zu ertragen wäre, und auch weiterhin jedes Flüstern übertönt.

Kraftaufwand: Mittel

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: TaB Minuten

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer, Verlöschen*

Varianten: *Einzelsinn schärfen (TaB 2):* Verbessert nur einen Sinn, aber dafür um PQ x2 Punkte.

Nachtsicht (TaB 2): Der Spruch ermöglicht das sehen in fast vollständiger Dunkelheit. Der normale Abzug von Dunkelheitstufe (0-10) x2 wird um die PQ reduziert. Plötzliches grelles Licht blendet jedoch für PQ x5 Sekunden.

Filtern (TaB 4): Es werden nur noch ausgewählte Sinneseindrücke verstärkt. Der Rest wird gedämpft so, dass auch keine plötzliche Reizüberflutung mehr auftreten kann.

Auge (oculus) – des – Fisches

Zauberzeit: Kurz

Wirkung: Unter dem Einfluss dieses Spruches kann der Verzauberte durch Wasser so klar sehen wie durch Luft. Lediglich Tiefe, Pflanzenwuchs, Tageslicht und Klarheit des Wassers beeinflussen die Sicht, Reflektionen und andere Lichtbrechung spielen keine Rolle mehr. Es ist also auch möglich vom außerhalb der Oberfläche, etwa von Bord eines Schiffes, tief ins Wasser hinein zu blicken um so Klippen oder andere Gefahren zu erkennen.

Kraftaufwand: Leicht

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: PQ Minuten

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer*

Varianten: -

Lingua (Sprache) – animalium (der tiere)

Zauberzeit: Kurz

Wirkung: Der Zauber gestattet einen Einblick in die aktuellen Gedanken und Gefühle eines Tieres. Der Zaubernde kann dann dem Tier eine telepathische Botschaft senden und es so zum Beispiel besänftigen oder um einen Gefallen bitten. Je nach Intelligenz des Tieres und anderen Faktoren wie starkem Hunger oder magischer Beeinflussung wird dieses erschwert oder erleichtert. Ob das Tier der Bitte nachkommt liegt dann jedoch in seinem Ermessen (und damit

im Entscheidungsbereich des Spielleiters). Die PQ ist ein grobes Maß dafür was der Zaubernde erbitten kann. Tiere in die sich der Zaubernde verwandeln kann sind um maximal 7 Punkte leichter zu verstehen.

Kraftaufwand: Leicht bis Schwer, je nach Größe und Intelligenz des Tieres

Reichweite: TaB Schritt

Wirkungsdauer: TaB Minuten

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer*

Varianten: *Kreaturenruf:* Für mittlere Erschöpfung kann der Zaubernde ein Tier einer bestimmten Art aus einem Umkreis von PQ x100 Schritt zu sich rufen. Ist eines Anwesend so ist dies dem Zaubernden gegenüber prinzipiell freundlich gestimmt.

Kreaturesuche (TaB 3): Der Magier stellt sich auf das gesuchte Lebewesen (oder auf eine bestimmte Gattung) ein und kann, wenn es (oder ein Exemplar dieser Art) sich innerhalb von PQ Meilen aufhält, Angaben über seine ungefähre Position machen. Der Zauber kann täglich einmalig versucht werden. Es kann ein Fokus verwendet werden. Die Reichweitenmodifikationen des Fokus kommen hierbei nicht zum tragen. Kraftaufwand: Schwer

Animus (Geist) – legere (lesen)

Zauberzeit: Kurz

Wirkung: Der Zaubernde erhält einen groben Einblick in die momentanen Gedankengänge Seines Zieles. Der Zauber kann, in seiner Grundversion und der Variante Flashback, fokussiert werden und ist dann nach den entsprechenden Regeln erschwert. Wenn das Ziel schläft oder Bewusstlos ist hat der Zauber keinerlei Nutzen.

Kraftaufwand: Mittel

Reichweite: TaB Schritt

Wirkungsdauer: TaB x5 Sekunden

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Reichweite*

Varianten: *freiwillige Befragung (TaB 2):* Alle 10 Sekunden kann eine einfache Frage (nicht mehr als 10 Wörter) vom Verzauberten wahrheitsgemäß beantwortet werden. Dies geschieht indem der er dem Magier Zugriff auf seine Erinnerungen gestattet. Dieser kann also lediglich mit Hilfe gefälschter Erinnerungen belogen werden.

Kampfsinn (TaB 3): Im Zweikampf lassen sich hiermit die Aktionen des Zieles vorhersagen, dies verbessert Paraden, Attacken und Ausweichmanöver gegen diesen einen Gegner um PQ/2 Punkte. Die Konzentration muss jedoch auch im Kampf aufrechterhalten werden was wieder zu einer gewissen Erschwernis führt.

erzwungene Befragung (TaB 4): Durch schwere Anstrengung kann der Zaubernde beliebige Gedanken und Erinnerungen offen legen. Alle 30 Minuten kann er eine einfache Frage (nicht mehr als 10 Wörter) mit dem Wissen und den Erinnerungen des Untersuchten beantworten. Er kann sogar Wissen aufspüren von dem der Verzauberte selbst keine Ahnung (mehr) hat, oder welches auf magische Weise versiegelt wurde (mit TaB 5). Diese Variante ist um die doppelte MR erschwert. Während der Wirkungszeit sollte das Ziel ruhig gestellt werden da eine solche Sondierung zum einen unangenehm bis schmerzhaft ist und zum anderen der Zaubernde nicht abgelenkt werden darf. Wirkungsdauer: TaB x15 Minuten.

Flashback (TaB 5): Der Verzauberte erlebt für 5 Sekunden einen wichtigen Moment aus seiner Vergangenheit erneut. Die dabei erneut durchlebte Zeitspanne kann wesentlich größer sein. Dies kann positive oder auch negative Auswirkungen haben. Der Zaubernde kann nicht den genauen Moment auswählen, wohl aber die Art der Gefühle die geweckt werden sollen. Grauensvolle Erlebnisse können, vielleicht sogar erschwerte, MU-Proben erfordern um das Opfer nicht in Angst und Schrecken zu versetzen. Erinnerungen an starke Demütigungen können den Mut für mehrere Stunden senken. Augenblicke des persönlichen Triumphs können den Mut hingegen steigern. Die meisten denkbaren Auswirkungen bleiben jedoch im Ermessen des Spielleiters. Zauberzeit: Mittel.

Memoria (Erinnerung) – (verstärken)

Zauberzeit: Mittel

Wirkung: Dinge die der Zaubernde sich während der nächsten PQ x5 Sekunden bewusst einprägt (optisch) vergisst er für längere Zeit nicht mehr. Täglich wird eine KL Probe erschwert um die bisher verstrichenen Tage und erleichtert um die PQ des Zaubers abgelegt. Im Falle ihres Gelingens verbleibt die Erinnerung weiterhin mit voller Klarheit. Misslingt die Probe reduziert sie sich auf das was der Verzauberte normalerweise im Gedächtnis behalten hätte. Eine 3 lässt die Erinnerung permanent werden während eine verpatzte Probe die Erinnerung verfälscht.

Kraftaufwand: Mittel

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: augenblicklich

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer*

Varianten: *Erinnerung wiederherstellen (TaB 2):* Die verzauberte Person ist in der Lage sich an jedes noch so kleine Detail eines Momentes (etwa TaB Minuten) ihrer Vergangenheit zu erinnern, auch wenn keinerlei bewusste Erinnerungen an diesen Augenblick zurückgeblieben sind. Wurde die Erinnerung magisch verborgen ist der Zauber um die PQ der Gedächtnisveränderung erschwert. Jede Stunde wird eine KL Probe erschwert um die bisher verstrichenen Stunden und erleichtert um die PQ des Zaubers abgelegt. Im Falle ihres Gelingens verbleibt die Erinnerung weiterhin mit voller Klarheit. Misslingt die Probe reduziert sie sich auf das was der Verzauberte normalerweise im Gedächtnis behalten hätte. Eine 3 lässt die Erinnerung permanent werden während eine verpatzte Probe die Erinnerung verfälscht. Ein kritischer Erfolg bei der Zauberprobe schafft es hierbei auch permanent verborgene Erinnerungen wiederherzustellen. Ein kritischer Fehler kann im schlimmsten Fall die betreffende Erinnerung unwiderruflich löschen. Zauberzeit: Lang. Kraftaufwand: Schwer. Reichweite: Berührung.

Pfadfinder (TaB 3): Der Zaubernde erinnert sich später an jeden Weg den er während der Wirkungsdauer zurückgelegt hat. Selbst in vollkommener Dunkelheit findet er sicher seinen Weg, sofern sich dort keine unbekannten Hindernisse befinden. Die Erinnerung verflüchtigt sich in dieser Variante jedoch schneller, so dass die Proben stündlich und nicht täglich fällig sind. Kraftaufwand: Mittel für TaB Minuten.

Gedächtnisschwäche (TaB 4): Diese Zaubervariante trennt das Kurzzeitgedächtnis des Opfers von seinem Langzeitgedächtnis. Die betroffene Person kann sich auch weiterhin an alles bis zum einsetzen der Zauberwirkung erinnern, alles was sich seit diesem Zeitpunkt ereignet hat kann es sich jedoch nur mit Mühe behalten. Wird das Opfer in irgendeiner Art gestört oder überrascht so vergisst es alles was seit dem Wirken des Zaubers passiert ist. Jede Minute wird eine KL Probe erleichtert um die bisher verstrichenen Minuten und erschwert um die PQ des Zaubers abgelegt. Im Falle ihres Gelingens verlischt die Wirkung des Zaubers. Misslingt die Probe bleibt der Effekt weiterhin bestehen. Eine verpatzte Probe lässt die Erinnerungen seit Wirken des Zaubers ebenfalls verschwinden während der Verzauberte sich bei einer 3 zusätzlich genau daran erinnern kann wem er seine Gedächtnisschwäche zu verdanken hat. Reichweite: Berührung.

Amnesie (TaB 5): Das Opfer kann sich für die Wirkungsdauer nicht an sein bisheriges Leben erinnern. Täglich wird eine KL Probe erleichtert um die bisher verstrichenen Tage und erschwert um die PQ des Zaubers abgelegt. Im Falle ihres Gelingens kehren die Erinnerungen wieder zurück. Misslingt die Probe bleiben die Erinnerungen dem Opfer weiterhin verborgen. Eine verpatzte Probe lässt den Erinnerungsverlust permanent werden während der Verzauberte sich bei einer 1 zusätzlich genau daran erinnern kann wodurch er das Gedächtnis verlor. Zauberzeit: Lang. Kraftaufwand: Schwer. Reichweite: Berührung.

Colloquium (Gespräch) – mutum (stumm)

Zauberzeit: Mittel + 5 Sekunden pro Meile Distanz

Wirkung: Es entsteht ein geistiger Kontakt, zwischen Zauberer und Ziel, welcher es dem Zaubernenden ermöglicht der Zielperson eine geistige Botschaft zu senden. Die Zielperson muss über eine magische Begabung verfügen, andernfalls ist es nur Meistern dieses Zaubers möglich sie zu erreichen. Um Antworten zu können muss die Zielperson ebenfalls eine solche Verbindung herstellen wozu jedoch kein Fokus mehr benötigt wird da der „Anrufer“ bereits eine geistige Verbindung aufgebaut hat. Die Kommunikation durch diesen Zauber ist etwa doppelt so schnell wie ein normales Gespräch. Der Spruch ist nicht um die Magieresistenz erschwert. Doch kann das Ziel unerwünschte Kontaktaufnahmen mit einer gelungen WK Probe + MR abbrechen. Der Zauber muss, fokussiert werden und ist dann nach den entsprechenden Regeln erschwert.

Kraftaufwand: Leicht für je TaB x5 Sekunden

Reichweite: Weltweit (nicht bis in die Zwischenwelt)

Wirkungsdauer: je nach Kraftaufwand

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer*

Varianten: *mehrere Ziele:* Sollen mehrere Personen eine identische Nachricht erhalten so wird die Probe zusätzlich zur höchsten Erschwernis mit der Anzahl an Zielpersonen modifiziert und erschöpft Mittel für je TaB x5 Sekunden.

Kontakt zu nicht magiebegabten (TaB 2): Unter Verwendung dieser Variante kann jedem intelligenten Wesen eine Botschaft gesendet werden. Dieses ist natürlich nicht in der Lage dem Zaubernenden zu antworten.

Gedankenwelle (TaB 2): Alle intelligenten und magiebegabten Wesen innerhalb von PQ Meilen empfangen die Botschaft des Zaubernenden, welche eine maximale Länge von TaB x5 Sekunden hat. Kraftaufwand: Schwer.

erweiterte Verbindung (TaB 3): Der Empfänger sieht, hört und spürt was der Sender wahrnimmt oder empfindet, doch sind diese Eindrücke gedämpft und nicht mit den eigenen zu verwechseln. Es ist auch möglich andere Gedanken, Gefühle und Erinnerungen mitzuteilen. Fertigkeiten und Talente können aber nicht übermittelt werden. Diese Variante der Kommunikation geht etwa zehn Mal so schnell wie ein normales Gespräch aber Erschöpft um eine Stufe stärker.

Gespräch mit nicht magiebegabten (TaB 3): Unter Verwendung dieser Variante kann jedem intelligenten Wesen eine Botschaft gesendet werden. Wenn die Zielperson ein wenig Übung hat kann sie mit halbem normalen Gesprächstempo eine geistige Antwort formulieren und dem Magier übermitteln. Alle anderen Gedanken bleiben dem Zaubernenden verborgen. Kraftaufwand: Mittel für je TaB x5 Sekunden.

vereinter Geist (TaB 4): Hiermit werden Verbindungen zwischen mehreren Beteiligten aufgebaut, so dass diese sich auch direkt untereinander verständigen können ohne selbst die Gedankenverbindung zu zaubern oder auch nur zu Beherrschen. Zusätzlich zur maximalen Erschwernis durch die Foki erschwert sich der Zauber um die Anzahl der kontaktierten Personen. Personen die den Zauber selbst nicht beherrschen können lediglich Nachrichten in halbem normalen Gesprächstempo übermitteln. Diese Variante erschöpft Schwer für je TaB x5 Sekunden.

offene Ohren (TaB 5): Der Zaubernde kann geistige Unterhaltungen in seiner Nähe belauschen. Die Probe erschwert sich, zusätzlich zur PQ der Verbindung, pro Schritt Abstand zum nächsten Beteiligten um einen Punkt. Kraftaufwand: Mittel für je 25 Sekunden. Zauberzeit: Kurz.

Quaestio (Suche) – magica (magisch)

Zauberzeit: Lang + 5 Sekunde pro Meile Distanz

Wirkung: Der Zauber übermittelt einen vagen Eindruck von den momentanen Gefühlen der gesuchten Person. Der Zaubernde spürt lediglich die momentan vorherrschende Gefühlslage des Zieles und kann keine Informationen darüber gewinnen warum die Person dieses Gefühl empfindet. Da es sich hierbei nicht um eine Betrachtung über einen längeren Zeitraum handelt sollte man die Möglichkeit immer in Betracht ziehen das die gespürten Gefühle nur von kurzfristiger Natur waren da die Zielperson vielleicht abgelenkt war oder über etwas Vergangenes nachgedacht hat. Scheitert der Zauber an der Magieresistenz der Zielperson so verspürt diese, mit einer erfolgreichen KL Probe, ein Gefühl der Beobachtung. Eine Magiekunde Probe lässt sie dann erkennen dass sie Ziel einer magischen Suche wurde. Des Weiteren erhält der Zaubernde einen Eindruck von der Aura der gesuchten Person und kann sie an dieser vielleicht (später) identifizieren. Der Zauber muss fokussiert werden und ist dann nach den entsprechenden Regeln erschwert. Der Zauber kann nur ein Mal pro Tag auf dasselbe Ziel gesprochen werden.

Kraftaufwand: Schwer

Reichweite: Weltweit (nicht bis in die Zwischenwelt)

Wirkungsdauer: TaB x5 Sekunden

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer*

Varianten: *Objektsuche (TaB 2):* Es ist ebenfalls möglich den genauen Standort eines Gegenstands zu bestimmen. Die Probe ist hierbei wie folgt modifiziert. *Entfernung:* +1 pro TaB x25 Schritt. *Größe:* Truhe oder größer -1, Rucksack +1, Buch +3, Schmuckstück +5, noch kleines Objekt +7. *Vertrautheit:* -7 für langjährigen persönlichen Besitz des Zaubernenden, bis +10 wenn nur eine ungenaue Beschreibung des Objektes vorliegt. *Besonderheiten:* Objekt ist magisch -2, Objekt bewegt sich +3.

Positionsbestimmung (TaB 3): Der Magier kann, wenn sich die gesuchte Person innerhalb von PQ Meilen aufhält, Angaben über Richtung und Distanz ihres Aufenthaltsortes sowie die Richtung einer eventuellen Bewegung machen. Die Reichweitenmodifikationen des Fokus kommen hierbei nicht zum tragen. Nach einer gelungenen Positionsbestimmung ist es dem Zaubernden möglich eine Teleportation an den betreffenden Ort mit der Ortskenntnis „einmal gesehen“ zu versuchen, sofern er ihn nicht selbst schon besucht hat. **(Genauigkeit abhängig von PQ)**

Verfolgung (TaB 4): Diese Variante erlaubt es dem Zaubernden innerhalb der Wirkungsdauer nach einem kurzen Moment der Konzentration alle 30 Minuten eine erneute *Positionsbestimmung* durchzuführen. Die Reichweitenmodifikationen des Fokus kommen hierbei nicht zum tragen. Kraftaufwand: Schwer + Mittel pro Stunde.

Lokalisierung (TaB 5): Durch sehr schwere Anstrengung kann der Zaubernde den Standort der gesuchten Person ungeachtet der Entfernung exakt bestimmen. Er lässt sich bis auf 10 Schritt genau eingrenzen. Natürlich ist es dem Zaubernden auch hier möglich eine Teleportation an den betreffenden Ort mit der Ortskenntnis „einmal gesehen“ zu versuchen, sofern er ihn nicht selbst schon besucht hat. **(Genauigkeit abhängig von PQ)**

(Beobachter) – (suchen) / (gegen) – (Beobachtung/Beobachter)

Zauberzeit: Kurz

Wirkung: Gewirkt auf eine Person welche eine aktive geistige Verbindung von jemand anderem empfängt **(hierunter fällt ein stummes Gespräch aber auch alle Arten fokussierter Zauber sowie Beherrschungen – Liste später)** übermittelt diese Formel einen vagen Eindruck von den momentanen Gefühlen der anderen Person. Da es sich hierbei nicht um eine Betrachtung über einen längeren Zeitraum handelt sollte man die Möglichkeit immer in Betracht ziehen das die gespürten Gefühle nur von kurzfristiger Natur waren da die Zielperson vielleicht abgelenkt war oder über etwas Vergangenes nachgedacht hat. Auch erhält der Zaubernde einen Eindruck von der Aura des Zieles und kann es an dieser vielleicht (später) identifizieren. Wird die geistige Verbindung unterbrochen endet auch die Wirkung dieses Spruches. Scheitert der Zauber an der Magieresistenz des Beobachtenden so erkennt dieser, mit einer erfolgreichen Magiekunde Probe, dass er Ziel einer magischen Suche wurde. Der Zaubernde kann den Spruch auch auf sich selbst wirken, sofern er nicht über die geistige Verbindung kontrolliert wird. Der Zauber kann nur ein Mal pro Tag auf dasselbe Ziel gesprochen werden

Kraftaufwand: Mittel

Reichweite: die kontaktierte Person darf maximal TaB Schritt entfernt sein

Wirkungsdauer: TaB x5 Sekunden

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer*

Varianten: *Positionsbestimmung (TaB 3):* Der Magier kann, wenn sich die Ursprungsperson der Verbindung innerhalb von PQ Meilen aufhält, Angaben über Richtung und Distanz ihres Aufenthaltsortes sowie die Richtung einer eventuellen Bewegung machen. Nach einer gelungenen Positionsbestimmung ist es dem Zaubernden möglich eine Teleportation an den betreffenden Ort mit der Ortskenntnis „einmal gesehen“ zu versuchen sofern er ihn nicht selbst schon besucht hat.

+ Variante welche es auch ermöglicht andere geistige Verbindungen wie etwa zu Objekten zu verfolgen

Valetudo (Krankheit) – cognoscere (erkennen)

Zauberzeit: Mittel

Wirkung: Der Zauber ermöglicht es Krankheiten und Verletzungen einfacher und eindeutiger zu identifizieren so dass entsprechende Hilfsmassnahmen getroffen werden können. Er stellt in etwa das magische Äquivalent einer heutigen Röntgenuntersuchung dar und erleichtert folgende Heilkunde Proben um PQ/2 Punkte. Auch lassen sich je nach PQ weitere Informationen gewinnen, man kann zum Beispiel eine Schwangerschaft und sogar das Geschlecht des Ungeborenen feststellen.

Kraftaufwand: Mittel

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: TaB Minuten

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer, Verlöschen*

Varianten: *Gifte erspüren (+Giftstufe):* Hiermit ist es möglich eine Vergiftung zu erkennen. Dies erleichtert folgende Heilkunde(Gift) Proben oder Zauber zum Identifizieren oder Behandeln der Vergiftung um PQ/2 Punkte. Zauberzeit: Kurz.

Sensus (Gefühl) – cognoscere (erkennen)

Zauberzeit: Kurz

Wirkung: Der Zaubernde kann eine Momentaufnahme der vorherrschenden Gefühle seines Gegenüber erkennen. Da es sich hierbei nicht um eine Betrachtung über einen längeren Zeitraum handelt sollte man die Möglichkeit immer in Betracht ziehen dass die gespürten Gefühle nur von kurzfristiger Natur waren da die Zielperson vielleicht abgelenkt war oder über etwas Vergangenes nachgedacht hat. Der Zauber kann fokussiert werden und ist dann nach den entsprechenden Regeln erschwert.

Kraftaufwand: Mittel

Reichweite: TaB Schritt

Wirkungsdauer: TaB x5 Sekunden

Schutz-/Gegenzauber:

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

Varianten: *Fertigkeiten lesen:* Der Zaubernde erhält, je nach PQ, eine mehr oder weniger genaue, Vorstellung von den Fähigkeiten des Zieles in folgenden Gebieten (Wissen, Kampfkraft, Zaubermacht, Handwerkskunst, körperliche Talente).

Feindschaft spüren (TaB 2): Der Zaubernde spürt ob, und wie sehr, die Zielperson ihm feindlich gesonnen ist. Für diese Variante ist es notwendig dem zu verzaubernden einen kurzen Moment lang in die Augen zu sehen.

Massensinn (TaB 2): Man kann die vorherrschende Stimmung von maximal TaB x15 Personen abzuschätzen. Die Gefühle von Personen deren MR höher als die PQ ist entgehen dem Zauber. Kraftaufwand: Schwer.

hervorstechendes Merkmal (TaB 3): Der Zaubernde erkennt aus einer Gruppe von maximal TaB x5 Personen denjenigen der in einem der Bereiche (Wissen, Kampfkraft, Zaubermacht, Handwerkskunst, körperliche Talente) besonders hervorragt.

Wächter (TaB 3): Hiermit kann der Zaubernde erkennen ob jemand aus einer Gruppe von maximal TaB x15 Personen feindselige Absichten gegen ihn hegt. Er ist jedoch nicht in der Lage zu sagen wer genau dies ist. Die Gefühle von Personen deren MR höher als die PQ ist entgehen dem Zauber. Kraftaufwand: Schwer.

(Traum) – (betrachten)

Zauberzeit: Mittel

Wirkung: Der Zaubernde kann die Träume einer anderen Person betrachten, aber in keiner Weise beeinflussen.

So lange die Zielperson nicht träumt kann der Zaubernde anderen Tätigkeiten nachgehen, wenn ein Traum beginnt wird er dies bemerken und kann sich nach Belieben auf diesen Konzentrieren.

Der Zauber kann fokussiert werden und ist dann nach den entsprechenden Regeln erschwert.

Kraftaufwand: Mittel + Leicht pro Stunde

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: je nach Kraftaufwand

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, mehrere Ziele*

Varianten: -

obtegere (verschleiern)

Zauberzeit: Kurz

Wirkung: Der Zauber verdeckt die magische Aura des Verzauberten. Hellsichtszauber werden gebrochen wenn ihre PQ unter der PQ der Verschleierung liegen. Scheitert ein Zauber an der Verschleierung der Zielperson so verspürt diese, mit einer erfolgreichen KL Probe, ein Gefühl der Beobachtung. Eine Magiekunde Probe lässt sie dann erkennen dass sie Ziel eines Zaubers wurde. Der Zaubernde eines Hellsichtszaubers spürt dass seine Suche gestört wurde wenn sein Zauber ohne die zusätzliche Störung gelungen wäre oder wenn sein Zauber zu Beginn der Verschleierung bereits aktiv war.

Kraftaufwand: Mittel

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: TaB Stunden

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer, Verlöschen*

Varianten: *Talisman:* Durch diesen Zauber wird ein Schmuckstück mit einer schützenden Wirkung gegen einen bestimmten Hellsichtszauber 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. Das Schmuckstück muss jedoch mit passenden und teilweise sehr kostspieligen Edelsteinen besetzt sein. Zauberzeit: Sehr Lang.

Kraftaufwand: Mittel. Wirkungsdauer: TaB Monate.

Objekt tarnen (TaB 2): Mit dieser Version kann die Aura eines magischen Gegenstandes, von maximal TaB Stein Gewicht, verschleiert werden. Wird der Gegenstand nicht von einem Untersuchenden berührt ist es für diesen unmöglich zu erkennen dass das Objekt magisch ist. Reichweite: Berührung. Wirkungsdauer: TaB Tage.

Klarsicht (TaB 3): Wenn ein Hellsichtszauber an der Erschwernis (entweder der direkten Verschleierung oder der Zonenvariante) scheitert nimmt der Zaubernde dies nicht wahr. Er denkt sein Spruch könne nichts finden/erkennen.

astrales Schleichen (TaB 3): Die Aura des Verzauberten wird derart verändert das passive Überwachungszauber wie auch magische Fallen diese nur noch wahrnehmen wenn ihre PQ über den PQ der Verschleierung liegen.

Wirkungsdauer: TaB x15 Minuten.

Zone (TaB 3): Für mittlere Erschöpfung ist das wirken aller Hellsichtszauber in einer unbeweglichen Zone von TaB Schritt Durchmesser für TaB Stunden um PQ/2 erschwert. Zauber deren PQ unter diesem Wert liegen verlieren in der Zone ihre Wirkung und übermitteln keine Informationen mehr.

nichtmagisches Verbergen (TaB 3): Diese Variation erlaubt es auch die Aura nicht magisch begabter Personen zu verhüllen. Auch lassen sich hiermit Objekte vor einer magischen Suche verstecken. Wird ein Objekt unter der Wirkung dieses Zaubers untersucht so lassen sich nur mit einer um die PQ der Verschleierung erschwerten Probe Informationen über seine Aura gewinnen. Des Weiteren eignen sich derart verzauberte Gegenstände nicht mehr als Fokus. Reichweite: Berührung.

Täuschungsaure (TaB 4): Der Zaubernde kann die Aura einer Person oder eines magischen Objektes von maximal TaB Stein mit einer anderen überdecken. Es wird also die wahre Natur des Zieles durch eine Täuschung überlagert welche nur durchbrochen werden kann wenn die PQ des Analysezaubers höher ist als die der Täuschung. Zauberzeit: Lang. Kraftaufwand: Schwer. Starke Artefakte und magiebegabte Personen können eine sehr schwere Anstrengung erfordert, und die Aura von sehr mächtigen Objekten ist einfach zu stark um sie zu überstrahlen. Reichweite: Berührung. Wirkungsdauer: TaB Tage.

verschleiender Behälter (TaB 5): Diese Variante verzaubert ein stabiles Behältnis derart, dass es seinen Inhalt vollkommen abschirmt. In einem solchen Behälter gelagerte Gegenstände können nicht durch eine magische Suche gefunden werden. Außerdem konserviert der Zauber die Aura des Gegenstandes so, dass sie keine Spuren aus ihrer Umgebung aufnimmt so lange der Behälter geschlossen bleibt. Auch wenn der Gegenstand nur kurz entfernt und nach der Verwendung wieder in den Behälter gelegt wird so verbleiben an ihm nicht genug Spuren für eine magische Suche nach dem Benutzer. Zauberzeit: Sehr Lang. Kraftaufwand: schwer für eine Schmuck-Schatulle bis sehr schwer für eine kleine Kiste für maximal 1 Stein Gewicht. Reichweite: Berührung. Wirkungsdauer: PQ Monate.

Oculus (Auge) – magicus(magisch)

Zauberzeit: Mittel

Wirkung: Der Zauber erschafft ein unsichtbares magisches Auge durch das der Zaubernde sehen kann. Es bewegt sich mit GS 30 wenn der Blick starr nach vorne gerichtet ist und mit GS 10 wenn häufig auch nach oben und zu den Seiten geschaut wird. Wenn der Zaubernde sich nicht auf den Zauber konzentriert, um zum Beispiel seine realen Augen zu benutzen, verbleibt es starr an seinem Platz. Das magische Auge profitiert von keinen Zaubern die die optische Wahrnehmung des Zaubernden verbessern. Es ist jedoch auch nicht von negativen Effekten wie einer Blendung oder gar Blindheit des Zaubernden betroffen. Es kann keine Wände durchdringen ist aber sehr wohl in der Lage sich durch sehr kleine Öffnungen zu bewegen. Die astralen Schwingungen welche das Auge erzeugt sind von jedem Lebewesen durch eine Sinnesschärfe-Probe erschwert um die PQ zu spüren was ein Gefühl des „Beobachtet werden“ zur Folge hat. Sprüche welche magische Auren oder Auswirkungen wahrnehmen können das Auge lokalisieren.

Kraftaufwand: Schwer

Reichweite: Das Auge kann sich beliebig weit vom Zaubernden entfernen

Wirkungsdauer: TaB Minuten

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer*

Varianten: -

+

Zauberzeit: 15 Sekunden

Wirkung: Der Zaubernde kann seinen Gesichts- oder Gehörsinn an einen anderen Ort innerhalb seines Sichtfeldes bewegen. Er nimmt also alle Geräusche wahr als würde er sich an dieser Position befinden oder aber er

Kraftaufwand: Leicht.

Reichweite: TaB Schritt

Wirkungsdauer: PQ x30 Sekunden (A)

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen:

Varianten: Aug und Ohr (+3): Der Zaubernde kann mit dieser Erschwernis beide Sinne zugleich beeinflussen.

+ PQ in Bewegungstempo?

Aura – sentire (fühlen)

Zauberzeit: Kurz

Wirkung: Dieser Zauber lässt den Zaubernden Ansammlungen arkaner Kraft, seien es nun magische Objekte oder magisch begabte Lebewesen, im Wirkungsbereich spüren. Sofern sie sich nicht hinter dicken Barrieren (20cm oder mehr) aus Stein oder Eis/Wasser befinden, Auch lassen sich magische Rückstände von angewandter Zauberei entdecken. Elementarwesen die ganz mit ihrem Element verschmolzen sind können jedoch nur bei sehr guter Kenntnis des Zaubers aufgespürt werden. Auch kann er ihre ungefähre Stärke (die Zahl der permanent gespeicherten AsP), nicht aber die genaue Art der Kraftquelle, einschätzen.

Probenmodifikatoren

Pro permanent gespeichertem AsP (in Artefakten)	-1
Für wirkenden Verschleierungszauber	+PQ
pro angefangene 10AsP über 30 (wirkende Zauber oder Lebewesen)	-1
pro angefangene 5AsP unter 30 (wirkende Zauber oder Lebewesen)	+1

Modifikation je nach Macht anderer Wesenheiten

Elementargeist, Niederes Sphärenwesen	+0
Elementarwesen, Junger Drache	-3
Sphärenwesen, Jugendlicher Drache	-4
Ausgewachsener Drache	-5
Elementarmeister, Alter Drache	-7

Zeit die seit dem Zauber vergangen ist (doppelter Zuschlag für Anwesenheit)

1 Minute	+3
15 Minuten	+6
Stunde	+9
Tag	+12
Woche	+15
u.s.w.	Je +3

Kraftaufwand: Mittel

Reichweite: PQ Schritt

Wirkungsdauer: TaB x5 Sekunden

Schutz-/Gegenzauber:**Modifikationen:** *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer***Varianten:** *Suche (TaB 2):* Mit dieser Variante werden nur magische Auren einer bestimmten Art wahrgenommen. Die gesuchte Art muss dem Zaubernden bekannt sein. Reichweite: x5*Zauber spüren (TaB 2):* In dieser Variante werden lediglich aktive magische Prozesse gesucht. Diese kann der Zaubernde auf unterschiedliche Distanzen lokalisieren. Reichweite: PQ x ErP Kosten des gewirkten Zaubers in Schritt.*gezielte Suche (TaB 2):* Mit dieser Variante kann direkt nach einer bestimmten Aura gesucht werden, welche der Zaubernde aber gut kennen muss. Reichweite: x25*Lebenssuche (TaB 3):* Der Zaubernde kann die Aura aller Lebewesen (!) ab Rattengröße, die nicht hinter dicken Barrieren versteckt sind, erspüren. Die Wahrnehmung kann man mit anderen Varianten verfeinern.*Aura präsentieren (TaB 3):* Mit dieser Variante kann durch leichte Anstrengung eine beliebige Aura für normale Augen sichtbar gemacht werden. Je nach Stärke und Art der Aura zeigt sie sich verschieden stark leuchtend und von unterschiedlicher Farbe.*Wächter (TaB 4):* Der Zauber wird über ein Gebiet von maximal TaB Schritt Durchmesser gesprochen. Wenn ein Lebewesen größer als eine Katze, oder irgendeine magische Wesenheiten deren MR unter der PQ des Zaubers liegt, dieses Gebiet betritt wird der Zaubernde, sofern er sich innerhalb von TaB Meilen befindet, alarmiert. Sollte er geschlafen haben sorgt der Zauber dafür dass er erwacht ist. Zauberzeit: Lang. Wirkungsdauer: TaB Stunden.*Magie enttarnen (TaB 4):* Dies erzeugt eine unbewegliche Zone von TaB Schritt Durchmesser in welcher jegliche Art von Magie durch ein schwaches Leuchten kenntlich gemacht wird. Der Spruch wirkt sowohl auf Personen, Gegenstände als auch auf Zauber. Zauberzeit: Lang. Kraftaufwand: Schwer. Wirkungsdauer: TaB Stunden.**(Magie) – (spüren/sehen)****Zauberzeit:** Lang**Wirkung:** Der Zaubernde untersucht ein Objekt, eine Person oder einen bestimmten magischen Effekt.

Bei PQ 0 bis 4 kann nur festgestellt werden ob Magie vorhanden ist.

Ab PQ 5 können Aussagen über die grobe Stärke der astralen Kräfte gemacht werden, auch lässt sich der Ursprung der Energie (dämonisch oder entsprechendes Spezialgebiet) bestimmen.

Ab PQ 7 lassen sich detaillierte Informationen erkennen und Zauber können identifiziert werden wenn sie dem Magier bekannt sind. Auch ermöglicht eine solche Analyse es die PQ eines bekannten Zaubers abzuschätzen oder den Auslöser eines Artefaktes zu bestimmen.

Ab PQ 11 kann man auch die Wirkung unbekannter Zauber einschätzen und sogar Rückschlüsse auf den Zauberwirkenden ziehen. Auch wird die Qualität eines Zaubers hierdurch genau ermittelt und der Magier ist in der Lage ein bisher unbekanntes Artefakt aufzuladen oder nachzubauen sofern ihm die gebundenen Zauber bekannt sind.

Kraftaufwand: Mittel**Reichweite:** Berührung**Wirkungsdauer:** augenblicklich**Schutz-/Gegenzauber:****Modifikationen:** *Zauberzeit, Reichweite***Varianten:** *Vergangenheit lesen:* Der Zauber erlaubt im Zeitraffer einen Einblick in die Geschichte eines Objektes, es können jedoch keine Einzelheiten erkannt werden. Nur länger dauernde oder sich wiederholende Eindrücke sowie Momente starker astraler oder emotionaler Ladung sind deutlich wahrnehmbar. Personen welche eine enge Bindung zu dem untersuchten Ort oder Objekt haben können anhand ihrer Aura identifiziert werden. Wenn diese dem Zaubernden unbekannt ist erhält er zumindest Informationen über Rasse und Stärke der Person. Kraftaufwand: Schwer