

Bücherdjinn

Eine Zauberformel gildenmagischen Ursprungs (Beschwörung elementarer Kräfte)

Probe: KL/KL/CH

Zaubertechnik: Der Beschwörer zeichnet ein Pentagramm auf Papier oder Pergament und malt an die Ecken die Zeichen der Elemente Wind, Wasser und Humus, des Geistes und der Beschwörung von Djinni. Die Beschwörung muß in Anwesenheit von mindestens drei Büchern stattfinden.

Zauberdauer: 5 Minuten

Wirkung: Über dem Pentagramm erscheint ein "Bücherdjinn", eine den Mindergeistern verwandte, jedoch intelligente elementare Manifestation, von etwa zwei Spann Größe. Dem Aussehen nach handelt es sich um eine Kreuzung aus Wölkchen und Bücherwurm mit menschenähnlichem Gesicht. Der Djinn ist bereit, dem Beschwörer gegen Zahlung einiger ASP (s.u.) einen oder mehrere Gefallen zu tun. Er liest Bücher, indem er in sie einzieht, was ihm nur bei Büchern aus organischem Material möglich ist - Steintafeln kann er nicht lesen. Für ein durchschnittliches wissenschaftliches Werk braucht er ungefähr 10 Sekunden. Nach der Literaturrecherche kann er den Beschwörer zu den Büchern führen und ihm die Seiten nennen, auf denen er das Stichwort bzw. die Stichwortkombination gefunden hat. Er kann - gegen einen zusätzlichen ASP und wenn man ihm Papier und Tinte gibt - das Ergebnis auch aufschreiben, was allerdings nur dann wirklich praktisch ist, wenn die Bibliothek übersichtlich gestaltet ist und die Bücher mit Titeln versehen sind ("drittes Regal, oberste Reihe, Doktorarbeit Alrik el-Kebir, Seite 57"). Gegen weitere ASP-Zahlungen ist es sogar möglich, sich den Text der betreffenden Seiten sofort vom Djinn vortragen und/oder aufschreiben zu lassen. Schreiben kann er, indem er Tinte aufsaugt und zielgenau zu Buchstaben oder Zeichnungen aufs Papier spuckt (Tintenstrahlspucker). Der Djinn spricht und versteht nur die Sprachen und Schriften, die auch sein Beschwörer beherrscht; er kann jedoch auch ihm unverständliche Texte, Zeichen und sogar Bilder originalgetreu kopieren. Der Djinn ist räumlich und zeitlich nicht an seinen Beschwörer gebunden, wohl aber an die Anwesenheit von Büchern und das Erledigen seines Auftrags. Bücher liebt er über alles, und er würde ihnen niemals Schaden zufügen. Nach getaner Arbeit verflüchtigt sich der Djinn.

Kosten: 10 ASP für die Beschwörung
+ 1 ASP pro 100 Seiten (Vorlesen)
+ 1 ASP pro 10 Seiten (Schreiben, Oktav-Format)
+ 1 ASP pro 100 Bücher (Suche nach einem Stichwort von maximal 21 Zeichen)
+ 1 ASP pro Stunde (Märchen erzählen/ Vorträge halten; Inhalt und Stil werden vom Beschwörer vorgegeben)

Besonderheiten: Das Verwenden von Zaubertinte für das Pentagramm erleichtert die Beschwörung um einen Punkt, des weiteren wird die Beschwörung für jeweils 1000 anwesende Bücher um einen Punkt erleichtert. Bücherdjinni fallen in Aussehen, Ausdrucksweise und Gehabe verschieden aus, je nachdem, aus was für Büchern man sie beschwört.

Dieser Zauber wurde wie so viele kürzlich in Mhanadistan wiederentdeckt. Seine elementare Zuordnung und die genaue Klassifikation des Djinns ist noch nicht erforscht; Vermutungen gehen in Richtung einer Symbiose von drei Elementen: Humus (Pergament), Luft (Wort) und Wasser (Tinte). Andere reden von einer Manifestation des Elements Kraft... Der Zauber wird in Mherwed, Rashdul, Khunchom und der fasarer Al'Achami gelehrt (unter dem Namen *Djinn al'Kitäbi*). Auswärtige Magier können ihn im Tausch gegen eine gleichwertige Formel oder für ca. 200 Dukaten (je nach Verhandlungsgeschick) ebenfalls erlernen. Die Existenz des Zaubers ist in Punin bekannt, die Thesis aber nicht, und deshalb wird er dort auch nicht gelehrt.

Gerüchte besagen, es gäbe als Variante des Bücherdjinnns auch einen Steintafel-Djinn, der nur Steintafeln und andere feste Platten lesen kann und der die Worte des Beschwörers in Steintafeln meißelt, wobei er mit einer kleinen Sanduhr anzeigt, wie lange er braucht.

Zauberfertigkeiten-Startwerte der Heldentypen: Magier -10, Scharlatan -15, Hexe -15, Druide -15, D.Sumus -15, H.d.Erde -14, Schelm -18, Auelf -20, Waldelf -20, Firnelf -20, Halbelf -20

Reversalis: läßt den Djinn verschwinden

Antimagic: -

Hexaeder Würfelglück - phexgefall'ger Absahntrick

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs (Bewegung)

Technik: Der Zauberer schließt vor dem Würfelwurf, während des Kartenmischens, während die Roulettekugel rollt oder ein Los gezogen wird die Augen und konzentriert sich auf das gewünschte Ergebnis.

Zauberdauer: 2 Sekunden

Probe: KL/IN/FF

Wirkungsweise: (a) der Zauberer würfelt selbst eine ganz bestimmte Zahl
(b) der Zauberer mischt selbst die Karten und gibt einer oder mehreren Personen bestimmte Karten, oder er zieht ein bestimmtes Los
(c) jemand anders würfelt, mischt, zieht ein Los oder wirft das Roulette an und erzielt ein bestimmtes Ergebnis

Kosten: (a) 3 ASP; (b) 6 ASP pro Person; (c) 12 ASP pro Person

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Minute; innerhalb dieser muß der Würfelwurf / das Mischen etc ausgeführt und abgeschlossen werden (A)

Meisterhinweise: Um diesen Bewegungszauber zum eigenen monetären Nutzen bei gleichzeitiger Vermeidung einer Anzeige wegen Falschspiels einzusetzen, muß der Zauberer einen Talentwert von mindestens 5 in Falschspiel oder von 8 in Glücksspiel haben. Ist das nicht der Fall, so ist er nicht in der Lage, die Bewegung der Würfel/Karten etc zu verfolgen und entsprechend zu beeinflussen. Bei exzessivem Gebrauch müssen auf jeden Fall zusätzliche Proben auf Falschspiel gewürfelt werden, bei deren Mißlingen den anderen Beteiligten auffallen dürfte, daß der Magier unnatürlich viel Glück hat. Idealerweise bildet dieser Zauber den krönenden Abschluß eines Boltanspiels: Den ganzen Abend über treibt der Zauberer die Einsätze hoch, um zum Schluß mit Hilfe der Magie alles zu gewinnen.

Dieser Zauber ist recht selten, da erfolgreiche Falschspieler ihn naturgemäß ungern an Konkurrenten weitergeben, der Codex Albyricus ihn verbietet und Falschspieler keine hohe Lebenserwartung haben. Dennoch gibt es in den Spielkasinos und Tavernen von Dról bis Al'Anfa einzelne Scharlatane und unabhängige Magier, die sich mit seiner Hilfe ihren Lebensunterhalt verdienen (es soll sogar Magiedilettanten geben, die ähnliche Zauberei vollbringen können). Der Zauber scheint tulamidischen Ursprungs zu sein (*Al'chazz issa'ihd*).

Zauberfertigkeiten-Startwerte: Magier -4, Scharlatan -7, Hexe -7, Druide -13, D.Sumus -12, H.d.Erde -12, Schelm -5, Auelf -10, Waldelf -15, Firnelf -10, Halbelf -8

Reversalis: keine Wirkung

Antimagie: Bewegungen stören

Invisibili unsichtbar

Kein Auge nimmt mich jetzt mehr wahr

Ein Zauber gildenmagischen Ursprungs (Illusion)

Technik: Der Zauberer konzentriert sich auf seine Umgebung und spricht die Formel.

Probe: KL/IN/IN

Zauberdauer: 15 Sekunden

Kosten: 10 ASP pro SR und pro Person (/Pferd/...)

Wirkungsweise: Es entsteht eine optische Illusion der Umgebung, die den Zauberer von allen Seiten umgibt, so daß ein Betrachter meint, durch ihn hindurch zu sehen. Demzufolge wird der Magier unsichtbar; ebenso seine Kleider, am Körper getragene Gegenstände und auch an den Händen gehaltene Personen oder das Pferd, auf dem er reitet. Die Illusion bewegt sich mit dem Magier und paßt sich dabei der Umgebung an, was ständige

Aufmerksamkeit verlangt.

Wirkungsdauer: nach AE-Aufwand (A)

Meisterhinweise: Der INVISIBILI ist eine Neuentwicklung jüngerer Datums aus dem AURIS NASUS, mit dem man bekanntlich auch bewegte Illusionen erzeugen kann. Die Formel ist noch nicht sehr gründlich erforscht und kann daher nur mit gewissen Grundkenntnissen verstanden werden; konkret heißt das, daß ein Held den AURIS NASUS bereits mit einer positiven ZF beherrschen muß, um den INVISIBILI lernen zu können. Die Thesis ist in Zorgan und Fasar (Al'Achami) bekannt und wird bisher nur unter dem Siegel der Verschwiegenheit an ausgewählte eigene Adepten und sonstige vertrauenswürdige Personen weitergegeben. Wenn die Existenz dieses Zaubers allgemein bekannt würde, würde man ihn wahrscheinlich bald verbieten.

Der Magier kann während des Zaubers kleine Gegenstände an sich nehmen, die dann unter der Illusion ebenfalls unsichtbar werden; weggelegte Gegenstände, zu Boden tropfendes Blut, Fußabdrücke etc werden dagegen sichtbar. Natürlich kann man den Magier auch hören, fühlen und riechen.

Startwerte: Magier: -6, Scharlatan: -6, Hexe: -10, Druiden: -14, D. Sumus: -14, H.d.Erde: -15, Schelm: -7, Auelf: -13, Waldelf: -13, Firnelf: -15, Halbelf: -13

Reversalis: hebt den Zauber auf

Antimagie: Illusionen zerstören

Translocatio Teleport

Trage ihn (sie) an fernen Ort!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs (Bewegung)

Technik: Der Magier legt der zu teleportierenden Person die Hände auf die Schultern, denkt an den Zielort und nickt mit dem Kopf.

Zauberdauer: 10 sec

Probe: KL/KL/KK + MR

Wirkungsweise: Die verzauberte Person entmaterialisiert schlagartig und erscheint sofort darauf am Zielort. An diesem Ort muß der Magier zuvor einmal gewesen sein (oder er muß ihn sehen können, dann ist aber die Probe um 20 Punkte erschwert). An Kleidung und Gepäck wird nur das mitteleportiert, was die verzauberte Person unmittelbar auf der Haut trägt (also nicht Rucksäcke, der Inhalt von Taschen, ein Schwert in der Schwertscheide, oder die Schuhe, falls man Strümpfe trägt); maximal jedoch 500 Unzen.

Kosten: 1-100 Schritt: 15 ASP, 101-1000 Schritt: 30 ASP, über 1000 Schritt: 50 ASP

Reichweite: maximal Stufe des Magiers in Meilen

Wirkungsdauer: sofort

Meisterhinweise: TRANSLOCATIO ist natürlich eine Abart des TRANSVERSALIS; angeblich eine Entwicklung von Kiamu Vennerim. Die Formel kann zur Zeit in Belhanka, Punin und Rashdul erlernt werden.

Startwerte: Magier -10, Scharlatan -20, Hexe -18, Druiden -15, Diener Sumus -20, Herr der Erde -20, Schelm -13, Auelf -20, Waldelf -20, Firnelf -20, Halbelf -18

Reversalis: keine Wirkung

Antimagie: Bewegungen stören

Transportare Gegenstand

Sei mir andernorts zur Hand!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs (Bewegung)

Technik: Der Magier legt die flache Hand auf den zu teleportierenden Gegenstand, denkt an den Zielort und nickt mit dem Kopf.

Zauberdauer: 10 sec

Probe: KL/KL/KK

Wirkungsweise: Der verzauberte Gegenstand entmaterialisiert schlagartig und erscheint sofort darauf am Zielort. An diesem Ort muß der Magier zuvor einmal gewesen sein (oder er muß ihn sehen können, dann ist aber die Probe um 10 Punkte erschwert). Maximal können 200 Stein teleportiert werden.

Kosten: 1-100 Schritt: 7 ASP, 101-1000 Schritt: 15 ASP, über 1000 Schritt: 25 ASP

Reichweite: maximal Stufe des Magiers in Meilen

Wirkungsdauer: sofort

Meisterhinweise: TRANSPORTARE ist natürlich eine Abart des TRANSVERSALIS. Sollen mehrere Gegenstände zugleich teleportiert werden (z.B. ein Rucksack oder eine Truhe mit Inhalt), so muß der Zauberer sich einen Moment auf deren magische Muster einstimmen, was die Zauberdauer auf eine Minute verlängert;

außerdem wird die Probe um fünf Punkte erschwert. Erschwert ist die Probe auch bei der Teleportation magischer Artefakte, und zwar um die Anzahl der permanenten ASP, die im Artefakt gespeichert sind.

Die Formel kann zur Zeit nur in Belhanka und Rashdul erlernt werden.

Startwerte: Magier -8, Scharlatan -15, Hexe -13, Druiden -11, Diener Sumus -20, Herr der Erde -20, Schelm -9, Auelf -15, Waldelf -15, Firmelf -15, Halbelf -13

Reversalis: keine Wirkung

Antimagic: Bewegungen stören

Koboldstinte, Farbenpracht,

alle werden bunt gemacht!

überlieferte Schelmenzauberei (Verwandlung von Lebewesen)

Technik: Für diesen Zauber braucht die Schelmin eine Materialkomponente, und zwar ein flüssiges Lebensmittel (Wasser, Wein, Suppe, ...). Die Schelmin pustet auf die Flüssigkeit und spricht oder murmelt dann die Formel.

Zauberdauer: 10 Sekunden

Probe: KL/IN/CH

Wirkungsweise: Die Schelmin verzaubert die Flüssigkeit und macht daraus eine "Koboldstinte". Diese hat die Eigenschaft, Lebewesen, die davon trinken, einzufärben, und zwar von Kopf bis Fuß, Haut und Haar (nicht jedoch Kleider und Ausrüstung). Die Farbe, die die Opfer annehmen, richtet sich nach der Farbe der verzauberten Flüssigkeit: Milch färbt weiß, Spinatsuppe grün, Rotwein rot, Orangensaft gelborange usw.

Kosten: 5 ASP pro Portion

Reichweite: 10 Finger (20 cm)

Wirkungsdauer: Die Koboldstinte behält ihre Wirkung Stufe der Schelmin in Stunden. Hat jemand davon getrunken und sich verfärbt, hält die Farbe eine Spielrunde lang an.

Meisterhinweise: Es ist auch möglich, Muster zu erzeugen. Beispielsweise würde ein Teller Spinatsuppe mit einem Klecks Sahne das Opfer grün mit weißen Punkten färben. Ein geschichteter Cocktail aus verschiedenfarbigen Fruchtsäften erzeugt Querstreifen. Um solche speziellen Farbeffekte zu erzeugen, muß die Schelmin eine Kochen-Probe erfolgreich ablegen (nach Maßgabe des Meisters erschwert), bei deren Mißlingen entweder eine unansehnliche Mischfarbe entsteht, oder die Schelmin ein so widerliches Gebräu angerührt oder ausgewählt hat, daß niemand es probieren mag (Meisterentscheid). Wasser macht das Opfer nicht unsichtbar und auch nicht durchscheinend, sondern fahl-blaßblau und glasig.

Es steht im Ermessen des Meisters, ob ein einziger Schluck ausreicht, um ein Opfer einzufärben (und die Schelmin mit einem kreisenden Schnapsbecher die ganze Heldengruppe färben kann), oder ob der Farbeffekt sich erst nach einem Schank oder auch allmählich einstellt. Hier sollte man auch berücksichtigen, wie hoch die ZF der Schelmin ist und wie gut die Probe gelungen ist. Der Richtwert ist aber immer eine Portion (ein Becher, ein Schnapsglas, ein Teller, ...) üblicher Größe pro Person. Die Wirkungsdauer steigt jedoch nicht, wenn ein bereits buntes Opfer noch weiter von der Koboldstinte trinkt. Wird die Koboldstinte verdünnt oder sonstwie mit irgendwas vermischt, verfliegt der Zauber wirkungslos.

Dieser Zauber ist unter Kobolden und Schelmen sehr verbreitet und beliebt und außerdem einer der wenigen, die sie bereitwillig auch anderen Leuten beibringen, die sie gut leiden können. Da es jedoch keine gildenmagische Thematik gibt und auch kein anderer Nicht-Schelm die Formel bisher zur Meisterschaft gebracht hat, müssen Interessierte sie nach wie vor von einem Schelm oder Kobold lernen.

Wie bei anderen Schelmenzaubern auch, so müssen auch hier Nicht-Schelme die doppelte AE investieren; außerdem färben ihre Tinten nur solche Opfer, deren MR sie mit der Zauberprobe überbieten.

Startwerte: Magier -15, Scharlatan -20, Hexe -9, Druiden -7, D.Sumus -12, H.d.Erde -15, Schelm -1, Auelf -18, Waldelf -20, Firmelf -20, Halbelf -16

Reversalis: Das Opfer erhält die Komplementärfarbe der Flüssigkeit (so würde z.B. Rotwein grün färben und Milch schwarz).

Antimagic: Verwandlungen beenden

Fantastisch elastisch

Ein lustiges Schelminnenzäuberchen (Verwandlung von Unbelebtem)

Zauberdauer: 4 Sekunden

Technik: Die Schelmin (bzw. der Schelm) befingert den Gegenstand und zupft daran; wenn er (der Gegenstand, nicht der Schelm) sich verformen läßt, ist der Zauber gar.

Probe: IN/FF/KK

Reichweite: B

Kosten: 5 ASP pro Spielrunde

Wirkung: Die Schelmin kann durch Berührung einen harten Gegenstand, der maximal so schwer ist wie sie selbst, vorübergehend gummiartig elastisch, weich und dehnbar machen (z.B. einen Stuhl, ein Schwert, eine Gabel, einen Steigbügelriemen, ...). Während der Wirkungsdauer ist der Gegenstand annähernd unzerstörbar, jedenfalls reißfest. Nach Ende der Wirkungsdauer kehrt er in seine ursprüngliche Form zurück. Falls der Gegenstand irgendwo befestigt ist, bleibt die Befestigung natürlich erhalten.

Meisterhinweise: Dieser Zauber wurde von einer Schelmin namens Serafine von und zu Nichtszugebrauchen erstmals bekannt gemacht. Die Dame hält sich häufig in Neetha auf, beglückt aber auch andere Teile des Horasreichs mit ihrer Anwesenheit. Bisher haben nur Schelme die Möglichkeit, diesen Zauber von der Kundigen oder einem Kobold zu erlernen. Er sei SekundantInnen bei Duellen besonders ans Herz gelegt.

Wie bei allen Schelmenzaubern müßten andere Zauberkundige, wenn sie ihn denn lernen könnten, die doppelte AE aufwenden.

Reversalis: hebt die Wirkung auf – der Gegenstand nimmt sofort seine ursprüngliche Form und Konsistenz wieder an

Antimagic: Verwandlungen beenden

Zauberfertigungs-Startwerte: Magier/in -12, Scharlatan/in -15, Hexe/r -12, Druidin/e -12, D. Sumus -15, H. d. Erde -12, Schelm/in 0, Auelf/e -12, Waldelf/e -15, Firmelf/e -15, Halbelf/e -12

Koboldsfluch und Hahnenschrei - die Nachtruhe ist jetzt vorbei

Eine besonders lästige Schelmenzauberei (Illusion)

Technik: Die/der Schelm/in vollführt zu einer bestimmten Tages- oder Nachtzeit vor der zu bezaubernden Person eine lächerliche Handlung, die maximal eine Minute dauert (Beispiel: eine Stunde vor Morgengrauen laut gackernd herumhüpfen).

Zauberdauer: bis zu einer Minute

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Jeden Tag um die gleiche Zeit ertönt bei der bezauberten Person lautes (auch für andere Personen weithin hörbares) Hahnenkrähen, das nicht eher aufhört, als bis die Person die von der/dem Schelm/in vorgegebene lächerliche Handlung ausgeführt hat.

Kosten: 3 ASP pro Tag

Wirkungsdauer: maximal Stufe der/des Schelmin/s in Tagen (muß vor dem Zaubern festgelegt werden)

Reichweite: Das Opfer muß die/den Schelm/in deutlich sehen können, während er/sie den Zauber wirkt. Wenn die lächerliche Handlung allerdings nur aus der Produktion von Geräuschen besteht, genügt es, wenn das Opfer ihn/sie deutlich hören kann.

Besonderheiten: Wenn das Opfer sich rechtzeitig Augen und Ohren zuhält, ist die Zauberprobe um 5 Punkte erschwert. Bei mißlungener Probe trifft der Zauber die/den Schelm/in. Was die Ausführung der lächerlichen Handlung angeht, so genügt es, sich redlich zu bemühen - man kann schließlich nicht verlangen, daß das arme Opfer komplizierte akrobatische Verrenkungen ausführt oder über Nacht zum begabten Tierstimmenimitator wird oder ähnliches. Mit diesem Zauber gelingt es Kobolden, auch die faulsten SchelmInnen irgendwann einmal aus dem Bett zu treiben. Daher ist der Koboldsfluch unter SchelmInnen sehr verbreitet (aber nicht beliebt). Wie bei allen Schelmenzaubern müßten andere Zauberkundige, wenn sie ihn denn lernen könnten, die doppelte AE aufwenden und die MR ihrer Opfer überwinden.

Zauberfertigungs-Startwerte: Magier/in -20, Scharlatan/in -10, Hexe/r -10, Druidin/e -12, D. Sumus -8, H. d. Erde -15, Schelm/in 2, Auelf/e -12, Waldelf/e -15, FirnelF/e -15, Halbelf/e -12

Reversalis: hebt den Zauber auf

Antimagie: Ein ILLUSIONEN ZERSTÖREN beendet das Hahnenkrähen für einen Tag. Um den Zauber ganz zu brechen, muß für jeden Tag der Verzauberung ein ILLUSIONEN ZERSTÖREN gelingen.

Zappeldizauber

Überlieferte Schelmenzauberei (Illusion)

Technik: Die Schelmin hüpfert vor dem (magiebegabten) Opfer dreimal auf und ab, rudert mit den Armen und ruft "Zappeldizauber".

Zauberdauer: 6 sec

Probe: MU/CH/GE

Wirkungsweise: Jedesmal, wenn das verzauberte Wesen innerhalb der Wirkungsdauer des Zaubers zaubert, ertönt der laute Ruf "Zappeldizauber" - für alle im Umkreis deutlich hörbar. Außerdem tanzen für einige Sekunden Lichtfunken und steigen bunte Blasen auf. Kosten: 10 ASP pro Stunde

Reichweite: 3 Schritt

Dauer: nach ASP-Aufwand, jedoch maximal Stufe der Schelmin in Stunden

Meisterhinweise: Wie auch die Sprüche Koboldstinte und Koboldsfluch&Hahnenrei scheint dieser Zauber eine Art koboldische Fluchmagie zu sein.

Die Illusion wird dann ausgelöst, wenn das Opfer eine Zauberhandlung ausführt. Im allgemeinen wird das sein, wenn z.B. ein verzauberter Magier einen Zauber (z.B. Ignifaxius) spricht; es macht also, während der Magier "Ignifaxius" schreit, gleichzeitig "Zappeldizauber", und der Magier ist von bunten Lichtern umgeben. Wenn die Zauberprobe der Schelmin gut gelungen ist (Meisterentscheid, ca +5) kann es aber geschehen, daß bei einem Zauber, der ständig aufrechterhalten werden muß (A) oder einer längerdauernden Zauberhandlung ständig "Zappeldizauber" ertönt und ständig Funken und Blasen aufsteigen. Z.B. könnte eine Hexe zwar mit Harmlose Gestalt recht harmlos aussehen, aber durch die ständigen "Zappeldizauber"-Ausrufe und Lichtspiele ausgesprochen auffällig sein; ein Magier könnte während eines längeren Beschwörungsrituals durch die Lärmbelästigung und Sichtbehinderung abgelenkt werden; ein Drache könnte während seines ganzen Fluges ungewollt die Umgebung beschallen.

Startwerte: Magier: -15, Scharlatan: -12, Hexe: -12, Druide: -15, Diener Sumus: -20, Herr der Erde: -20, Schelm: -5, Auelf: -20, Waldelf: -20, FirnelF: -20, Halbelf: -20

Reversalis: Wenn ein mit der reversierten Formel verzaubertes Opfer zaubert, ertönt mit Grabesstimme das Wort "Rebuazidlepaz"; außerdem wird das Opfer von unheimlichen Nebelfetzen umwabert, und es stinkt nach Schwefel.

Antimagie: Illusionen zerstören

Helles Metall, wie Sternenschein,

tritt hervor aus Erzgestein

Ein Zauberritual hochelfischen/auelfischen Ursprungs (Verwandlung von Unbelebtem)

Technik: Die Elfe legt ihre Hände auf eine eisenerzhaltige Felsformation, singt die Formel und beschreibt anschließend in ihrem Lied Form, Zweck und Eigenschaften des Metallgegenstands, den sie zu erhalten wünscht.

Zauberdauer: 6 Stunden + 1 Stunde pro Stein Gewicht des Gegenstands

Probe: KL/CH/KK

Wirkungsweise: Aus Eisenerz tritt bester Stahl hervor und formt sich unter den Händen der Elfe zu einem Werkzeug oder einer Waffe nach ihrem Wunsch.

Kosten: 30 ASP + 1 ASP pro 4 Unzen Gewicht des fertigen Gegenstands

Reichweite: B

Wirkungsdauer: permanent (die Metallgegenstände sind aber nicht unzerstörbar)

Startwerte: Magier -20, Scharlatan -20, Hexe -20, Druiden -20, D.Sumus -20, H.d.Erde -20, Schelm -20, Auelf -10, Waldelf -15, Firnelb -12, Halbelb -20

Meisterhinweise: Niemand kann ernsthaft glauben, daß Elfen Eisenerz in Bergwerken abbauen, Bäume fällen, Holzkohlen brennen, Erz verhütten und Stahl schmieden würden. Dennoch stellten die Hochelfen Waffen und Werkzeug aus Eisen und Stahl her. Dies konnte nicht anders als mit diesem Zauber geschehen. Nach dem Untergang der hochelfischen Zivilisation vergaßen die zur Natur zurückgekehrten Elfen den Zauber größtenteils; nur einige Auelfen am Yaquir und die geheimnisvollen Wüstenelfen scheinen die Kenntnis bewahrt zu haben. Nach Fenvariens Rückkehr fand der Zauber wieder eine gewisse Verbreitung unter Auelfen, ist Wald- und Firnelben aber nach wie vor unbekannt. Um den Zauber zu wirken muß die Elfe auf Asdharia (Altelfisch) singen, also diese Sprache vollkommen beherrschen; aus diesem Grund können Halbelben, Menschen und Zwerge diesen Zauber niemals erlernen. Auch unter Auelfen ist er selten, zumal man zusätzlich das Berufstalent Gesteinskundige benötigt, um das nötige Erz zu finden. Die Elfen betrachten das Metall als "Geschenk des Felsens", das ihnen von der Natur überreicht wird; demnach würden sie niemals versuchen, mit diesem Zauber aus von Zwergen oder Menschen abgebautem ("der Erde entrissenen") Metall ihre Florette, Wolfsmesser oder Werkzeuge zu machen. (Isdira-Formel: *A charraig, ba mhaith liom iarunn.*)

Die Waffen haben die Werte aus MSuZ, sind nicht unzerbrechlich und gelten nicht als magische Waffen.

Reversalis: wirkt in etwa wie der Zauber EISENROST, läßt also Eisen und Stahl korrodieren und verteilt den Rost im umliegenden Gestein

Antimagic: -

Elfenrede – Nur durch Denken,
wollen wir uns Worte schenken

Ein Zauber waldelfischen Ursprungs (Verständigung)

Technik: Die Elfe schaut die zu bezaubernde Person an.

Zauberdauer: 2 sec

Probe: IN/IN/CH

Wirkung: Es entsteht ein geistiger Kontakt, der es den so Verbundenen möglich macht, telepathisch ein Gespräch zu führen. Jede einzelne Übertragung einer Gedankenbotschaft (eines Satzes) ist dabei ein bewußter Vorgang; die Gesprächspartner lesen nicht die Gedanken voneinander, sondern jeder "hört" nur, was der andere ihm mitteilen *will*.

Kosten: 7 ASP pro Minute

Reichweite: 20 Schritt + Sichtkontakt (nicht unbedingt Blickkontakt)

Wirkungsdauer: nach ASP-Einsatz

Meisterhinweise: Bei diesem Zauber scheint es sich um das waldelfische Gegenstück zum firnelbischen IN DEIN TRACHTEN zu handeln. Von den Waldelfen wird er zur lautlosen Koordination bei der Jagd eingesetzt. Entsprechende Zauber, die einen Gedankenaustausch ermöglichen, sind aber auch bei vielen anderen Zauberkundigen verbreitet.

Der ELFENREDE ist unter Elfen, Magiern und Hexen weit verbreitet; er kann an allen Magierakademien erlernt werden, die sich der Verständigung, Hellsicht oder Beherrschung widmen, sowie in Punin und am Institut der arkanen Analysen zu Kuslik. Unter Druiden, Geoden und Scharlatanen ist der Zauber eher selten.

Startwerte: Magier -3, Scharlatan -7, Hexe -4, Druiden -7, D.Sumus -12, Herren der Erde -12, Schelm -9, Auelf 0, Waldelf 3, Firnelb 2, Halbelb -4

Antimagic: Verständigung stören

Reversalis: hebt den Zauber auf

Bauschlied – ein Elfenlied

Technik: *"Da gibt es das Bauschlied der Auelben, das das überderische Fingerspitzengefühl für das Zupfen verleiht. Der kurze Zyklus aus drei Liedern beschreibt im wesentlichen die Arbeit des Zupfens und das fertige Kleidungsstück, wird aber über Stunden oder gar Tage immer wieder wiederholt."*

Zauberdauer: 3 Stunden pro Rechtschritt Tuch

Probe: alle 3 Stunden eine Singen-Probe +7

Wirkungsweise: Die Auelfe singt dieses Lied, während sie aus den zuvor körbeweise gesammelten wolligen Samenständen der Bauschbinse ein filzartiges Tuch zurechtzupft. Nur durch die Magie des Elfenliedes wird daraus der unvergleichliche Elfenbausch, der im Sommer leicht, im Winter wärmend, wasserabweisend und doch angenehm auf der Haut, fest und haltbar und leicht magisch ist.

Kosten: 10 ASP pro Rechtschritt Tuch

Reichweite: B

Wirkungsdauer: permanent

Meisterhinweis: Der Elfenbausch behält die natürliche Farbe der Bauschbinsenwolle oder muß zuvor mit Pflanzenfarben eingefärbt werden. Der Zauber eignet sich nicht zur Reparatur beschädigter Kleidungsstücke. Wolle von Bauschbinsen kann in den nördlichen Auen im Spätsommer geerntet werden, was eine ziemlich anstrengende und langwierige Arbeit ist.

Die Wald- und Firmelfen kennen ein entsprechendes Lied, mit dem sie aber keinen Bausch zupfen, weil bei ihnen die Binsen nicht wachsen. Sie singen es, wenn sie Felle und Häute abschaben und mit Fett kneten, um ohne alchimistische Beiz- und Gerbvorgänge wunderbar geschmeidiges und haltbares Pelz- und Lederwerk herzustellen.

Versöhnung stiften

Ein Zauber druidischen Ursprungs, vermutlich eine Abwandlung des Bannbaladin oder Imperavi (Beherrschung)

Technik: Die Druidin umarmt zwei Personen und sagt: "Reicht euch nun die Hände und seid Freunde!"

Zauberdauer: 20 Sekunden

Probe: IN/CH/CH (+MR₁ + MR₂)

Wirkungsweise: Die beiden "Opfer" sind für die Wirkungsdauer die besten Freunde, die unbegrenztes Vertrauen zueinander haben, offen und ehrlich zueinander sind, füreinander durchs Feuer gehen würden usw.

Kosten: 8 ASP + Summe der Magieresistenzen der "Opfer" oder 18 ASP (was davon höher ist)

Reichweite: B

Wirkungsdauer: Stufe der Druidin in Tagen

Besonderheiten: Wie der Bannbaladin und der Horriphobus, so kann auch dieser Zauber auf alle fühlenden Lebewesen angewandt werden. Es scheint möglich zu sein, ihn auch auf mehr als zwei Personen zu sprechen, wenn man ihn meisterlich beherrscht. Das Verhalten von Tieren gegenüber ihren "besten Freunden" kann sehr reizvoll sein; es reicht von spielerischer Balgerei über Putzen und Füttern bis zu Paarungsversuchen, je nachdem, was Tiere der betreffenden Art unter "besten Freunden" verstehen - z.B. ihre Jungen/Eltern, Geschwister, Rudelgefährten oder Paarungspartner. Spielerisches Balgen z.B. mit einem Säbelzahntiger mag auf den ersten Blick gefährlich erscheinen, tatsächlich sind die meisten Tiere aber sehr vorsichtig, um ihre Freunde nicht zu verletzen. Besagten Tiger erstmal zu umarmen ist natürlich eine andere Sache.

Dieser Zauber scheint von einer in der Gegend nördlich des Rorwhedgebirges lebenden Druidin namens Myrica Gale entwickelt worden zu sein. Er wird von seiner Erfinderin bereitwillig an alle interessierten Hexen, DruidInnen und Geoden weitergegeben, hat aber noch keine große Verbreitung gefunden.

Zauberfertigungs-Startwerte: Magier/in -3, Scharlatan/in -10, Hexe/r 0, Druidin/e 2, D. Sumus -2, H. d. Erde -6, Schelm/in -8, Auelf/e 0, Waldelf/e -2, Firmelf/e -4, Halbelf/e -6

Reversalis: die Verzauberten werden zu Todfeinden

Antimagie: Beherrschungen brechen

Gier mindern

Druidenzauber (Heilung)

Technik: Der Druiden tritt vor die Person, die er bezaubern möchte, sieht ihr in die Augen und legt ihr beide Hände auf die Schultern.

Zauberdauer: 10 Sekunden

Probe: MU/IN/CH (+MR)

Reichweite: B

Wirkung: Die Selbstbeherrschung der verzauberten Person wird gesteigert. Eine mißlungene Probe auf Selbstbeherrschung oder eine gelungene Probe auf Neugier oder Goldgier kann wiederholt werden. Der Zauber kann auch vorbeugend gesprochen werden, damit die Leute erst gar nicht auf dumme Gedanken kommen. Auch die Wirkung von Zaubern wie "große Gier" oder "Imperavi Animus" kann gelindert werden.

Kosten: a) 4 ASP plus 1 ASP pro Punkt, um den Proben erleichtert werden sollen

b) 10 ASP, um die Wirkungsdauer von Zaubern (s.o.) zu halbieren

Wirkungsdauer: a) Stufe des Druiden in Spielrunden

Besonderheiten: Der Druiden kann diesen Zauber auch auf sich selbst sprechen, indem er mit geschlossenen Augen 30 Sekunden meditiert. Dies ist nur vorbeugend möglich, nicht nach einer mißlungenen Probe (weil die Selbstbeherrschung dann schon hinüber ist). Der Zauber ist auch geeignet, allzu aufdringliche Verehrer/innen in

die Schranken zu weisen.

Es scheint sich um einen traditionellen Druidenzauber, ein druidisches Gegenstück zum ÄNGSTE LINDERN, zu handeln. Unter Druiden, Geoden und Hexen ist er gleichermaßen recht verbreitet. Diese Gemeinschaften geben ihn auch ab und zu an sympathische Magier oder Elfen weiter; es gibt aber keine gildenmagische Thesis, und der Zauber wird auch an keiner Akademie gelehrt, so daß InteressentInnen sich weiterhin an Druiden oder Hexen wenden müssen.

Reversalis: Das Opfer wird entsprechend dem ASP-Einsatz gierig und unbeherrscht. Variante b kann nicht reversaliert werden.

Antimagie: Beherrschungen brechen

Zauberfertigungs-Startwerte: Magier/in -4, Scharlatan/in -11, Hexe/r 1, Druidin/e 3, D. Sumus 1, H. d. Erde -3, Schelm/in -20, Auelf/e -5, Waldelf/e -5, Firnelv/e -5, Halbvelf/e -6

ZORN BESÄNFTIGEN

Ein Zauber gildenmagischen wie auch druidischen Ursprungs (Heilung)

Technik: Der Druide senkt dreimal die Hände in einer beschwichtigenden Geste.

Zauberdauer: 3 Sekunden

Probe: MU/IN/CH (+MR)

Reichweite: 7 Schritt

Wirkung: a) Die Selbstbeherrschung der verzauberten Person wird gesteigert, die Stimmung aufgehellt. Eine gelungene Probe auf Jähzorn kann wiederholt werden. Der Zauber kann auch vorbeugend gesprochen werden, damit sich von Anfang an niemand aufregt.

b) Die Wirkung von Zaubern wie "Saft Kraft", "Karnifilo Raserei" oder "Böser Blick: Haß" kann gelindert werden.

c) Thorwalerwut (Swafskari) kann abgeschwächt werden. Der/die Wütende attackiert nur noch stehende Gegner, keine Liegenden. Innerhalb einer Minute, nachdem der letzte potentielle Gegner zu Boden gegangen oder geflohen ist, verraucht die Wut gänzlich.

Kosten: a) 4 ASP plus 1 ASP pro Punkt, um den die Probe erleichtert werden soll

b) 10 ASP, um die Wirkungsdauer von Zaubern (s.o.) zu halbieren

c) 8 ASP

Wirkungsdauer: a) Stufe des Druiden in Spielrunden

Meisterhinweise: Dieser Zauber wurde vermutlich in Olport über längere Zeit von Magiern und Druiden gemeinsam entwickelt. Er wird in Olport und in Thorwal gelehrt und ist im ganzen Thorwalerland auch unter Druiden und Hexen verbreitet. Außerhalb der Region beherrschen ihn nur wenige Druiden.

Reversalis: a) Das Opfer wird entsprechend dem ASP-Einsatz wütend und aufbrausend. Die Varianten b und c lassen sich nicht reversalieren.

Antimagie: Beherrschungen brechen

Zauberfertigungs-Startwerte: Magier/in -3, Scharlatan/in -11, Hexe/r -3, Druidin/e -3, D. Sumus -4, H. d. Erde -5, Schelm/in -20, Auelf/e -7, Waldelf/e -7, Firnelv/e -5, Halbvelf/e -6

Ungeziefer austreiben

Ein Druidenzauber; in gewisser Weise eine Abwandlung des Zaubers "Herr über das Tierreich" (Beherrschung)

Technik: Der Druide schreitet den Bereich ab, aus dem das Ungeziefer verschwinden soll.

Zauberdauer: so lang, wie es eben dauert, den Bereich abzuschreiten

Probe: KL/CH/CH (+ 1 pro Tierart/gattung, s.u.)

Wirkungsweise: Wirbellose Tiere, die sonst die Nähe von Warmblütern (wie Menschen) suchen (Flöhe, Läuse, Wanzen, Zecken, Milben, Blutegel, Mücken, Fliegen, ...), verlassen den verzauberten Bereich, so schnell sie können. Gelingt eine um 5 Punkte erschwerte Probe, so kann die Wirkung auch auf andere als "Ungeziefer" empfundene Wirbellose wie Asseln oder Mehlwürmer ausgedehnt werden. Der Druide muß vor der Zauberhandlung angeben, welche Tiere er sich unter "Ungeziefer" vorstellt - der Zauber vertreibt keine anderen als die, auf die er sich konzentriert.

Kosten: 1 ASP pro Schritt Radius

Reichweite: s.o.

Wirkungsdauer: Stufe des Druiden in Stunden

Besonderheiten: Nicht jede Tierart, die verscheucht werden soll, muß einzeln genannt werden - AventurierInnen kämen sowieso nicht auf den Gedanken, einzelne Floh- oder Mückenarten zu unterscheiden. Es genügt durchaus, beispielsweise "Flöhe, Läuse, Wanzen und Zecken" als Ungeziefer anzugeben. Damit bringt man allerdings zum Ausdruck, daß man nicht daran gedacht hat, Mücken, Fliegen, Kleidermotten, Ameisen oder Silberfischchen zu

vertreiben. Und Kreaturen wie nächtens laut zirpende Zikaden, in Stiefeln hausende Skorpione oder gar Morfus und Riesenhirschkäfer zählt man sowieso nicht zum Ungeziefer im eigentlichen Sinn. Bandwürmer wären vielleicht ein Grenzfall, aber welche/r Held/in hat die schon? Ratten und Mäuse dagegen zählt man zwar gemeinhin zum Ungeziefer, aber sie sind keine Wirbellosen und durch diesen Zauber deshalb nicht zu beeindrucken (aber man kann sie von ihren Flöhen befreien). Genausowenig lassen Borbaradmoskitos oder dämonische Insektenschwärme sich vertreiben. Weil es nicht leicht ist, sich auf viele verschiedene Tiere zugleich zu konzentrieren (jede Löwin kann ein Lied davon brüllen), ist die Zauberprobe für jede genannte "Sorte" von Tieren, die vertrieben werden sollen, um einen Punkt erschwert.

Dieser Zauber ist bisher nur unter Druiden verbreitet. Hexen können ihn eventuell von befreundeten Druiden erlernen; jedoch scheint er unter Geoden ebenfalls bekannt, wenn auch nicht sehr verbreitet zu sein. Der Gildenmagie ist der Zauber bisher völlig unbekannt, und Druiden behaupten gerne, die Tierkunde-Kenntnisse der MagierInnen wären damit deutlich überfordert. Die Elfenvölker scheinen dagegen eigene Zauber mit ähnlicher Wirkung zu kennen.

Reversalis: Die ausgewählten Tiere werden von dem Bereich magisch angezogen und strömen herbei.

Antimagie: Beherrschungen brechen

Zauberfertigkeit-Startwerte: Magier/in -12, Scharlatan/in -18, Hexe/r -6, Druidin/e 5, D. Sumus 3, H. d. Erde 1, Schelm/in -15, Auelf/e 3, Waldelf/e 2, Firnelv/e 0, Halbvelf/e 0

Levatur Cupiditas

Der Süchte Wirkung von dir laß!

Ein Zauber hexischen wie auch gildenmagischen Ursprungs (Heilung)

Technik: Die Zauberin legt der zu heilenden Person ihre Hände an die Schläfen, schaut ihr in die Augen und konzentriert sich auf den Zauber (H) bzw spricht die Formel (M).

Probe: KL/IN/KK + Krankheitsstufe der Sucht

Zauberdauer: 5 Minuten

Wirkungsweise: Der Zauber hebt die Entzugserscheinungen, die bei einer Sucht auftreten, wenn die Droge nicht eingenommen wird, für einen Tag auf. Um die verzauberte Person völlig von besagten Entzugserscheinungen zu heilen, muß an (Krankheitsstufe der Sucht) Tagen hintereinander der Zauber erfolgreich gesprochen werden. Während dieser Zeit darf die zu heilende Person die Droge nicht mehr einnehmen, sonst verfliegt die Wirkung des Zaubers.

Kosten: Krankheitsstufe der Sucht in ASP

Wirkungsdauer: s.o.

Reichweite: Z, B

Meisterhinweise: Mit den Entzugserscheinungen, die durch den Zauber verhindert werden, ist z.B. der LE-Verlust bei Einbeerensucht gemeint oder die Abzüge auf KL, IN, GE und FF bei Mibelsucht. *Nicht* beeinflusst wird dagegen das Verlangen der/des Süchtigen, ein Rauschmittel (z.B. Marbos Odem, Regenbogenstaub, Wasserrausch, Alkohol) weiterhin einzunehmen, um sich zu berauschen. Diese rein psychische Sucht muß parallel durch Seelenheilkunde behandelt werden (eventuell helfen auch einige Beherrschungszauber wie IMPERAVI oder MEMORABIA), während der LEVATUR nur verhindert, daß der/die Kranke an den Entzugserscheinungen stirbt oder darunter zusammenbricht. Die Zauberin kann die Formel auch auf sich selbst anwenden. Falls die Krankheitsstufe der Sucht nicht im Regelwerk zu finden ist, wird sie vom Meister festgelegt; sie kann zwischen 1 und 20 liegen (Anhaltspunkte: Marbos Odem – Stufe 8, Mibelrohr – Stufe 8, Malomis – Stufe 20).

Die Formel kann an allen Magierakademien erlernt werden, die sich auf Heilung, Beherrschung, Verwandlung von Lebewesen oder Antimagie spezialisiert haben; außerdem in Mirham, Al'Anfa und Punin. Unter Hexen ist sie weit verbreitet, und auch einzelne Druiden und Geoden beherrschen sie.

Startwerte: Magier/in -3, Scharlatan/in -10, Hexe/r -3, Druidin/e -5, D. Sumus -4, H. d. Erde -5, Schelm/in -10, Auelf/e -7, Waldelf/e -8, Firnelv/e -9, Halbvelf/e -6

Antimagie: -

Reversalis: -

ANGST IM DUNKELN – ein Hexenfluch

Wirkung: Das Opfer hat eine MU-Probe +12 frei, um den Fluch abzuwenden. Mißlingt die Probe, fürchtet es sich in der Folgezeit bei Nacht, in dunklen Räumen und Kellern, in Höhlen und im Wirkungskreis eines Zaubers "Dunkelheit" so erbärmlich, daß alle geistigen Eigenschaften sinken: Die Werte von MU, KL, IN und CH werden im Dunkeln halbiert (MU und CH nötigenfalls abrunden, KL und IN aufrunden). Die geänderten Werte gelten natürlich auch bei Talent- und Zauberproben und bei der Berechnung von AT-, PA- und Fernkampfbasis, Ausweichen-Wert und Magieresistenz. Das Opfer glaubt in der Nacht, überall lauende Gefahren zu sehen (schleichende Meuchler, wilde Tiere, Spukgeister in allen dunklen Winkeln des Hauses, Vampire, ...), wagt nur

in Gesellschaft in einem erleuchteten Raum (oder bei Tag) zu schlafen, und wird von Alpträumen gequält. Es ist keinesfalls bereit, sich hinaus in die Nacht bzw an dunkle Orte zu begeben, und fürchtet sich außerdem besonders, wenn man es allein läßt.

Dem Opfer steht pro Nacht eine Probe auf den (reduzierten) MU-Wert zu. Bei Gelingen steigen alle von dem Fluch betroffenen Eigenschaften um einen Punkt. Dies wird so lange wiederholt, bis die Eigenschaften wieder die ursprünglichen Werte erreicht haben (wobei die MU-Proben immer leichter werden, da sie auf den jeweils aktuellen MU-Wert abgelegt werden). Wird der Fluch permanent gesprochen, entfallen diese Proben.

Kosten: 12 ASP

Dauer: bis zur vollständigen Linderung; permanent möglich

Lernprobe: +4

ANGST VOR SPINNEN – ein Hexenfluch

Das Opfer hat eine MU-Probe +10 frei, um den Fluch abzuwenden. Gelingt das nicht, hat es in der Folgezeit panische Angst vor Spinnen. Der Verfluchte entwickelt einen regelrechten Suchblick für Spinnen. Alle Orte, wo mit dem Auftreten von Spinnen zu rechnen ist (Keller, alte Gemäuer, selten geputzte Kammern und Zimmerwinkel, Dachböden, Unterholz, ...) meidet er. Überall achtet er auf Spinnen, und wenn er eine sieht, umgeht er sie weiträumig. Entdeckt er eine Spinne in unmittelbarer Nähe, flieht er panisch. Der Ansehensverlust kann beträchtlich sein, wenn z.B. der starke Krieger, der jedem Oger standhält, kreischend auf einen Stuhl springt, weil eine haarige Hauswinkelspinne durch die Zimmerecke huscht.

Kosten: 12 ASP

Dauer: Stufe der Hexe in Tagen, permanent möglich

Lernprobe: +1

DU KANNST KEIN BLUT SEHEN – ein Hexenfluch

Wirkung: Wenn dem Opfer nicht sofort eine KK-Probe +10 gelingt, wird es ab sofort beim Anblick von Blut augenblicklich in Ohnmacht fallen, um erst W20 Kampfrunden später zu erwachen (und augenblicklich wieder in Ohnmacht zu fallen, wenn immer noch Blut zu sehen ist). Es genügt schon die kleinste Menge Blut, z.B. nach einem Nadelstich in den Finger. Ebenfalls ohnmachterzeugend wirkt blutiges, rohes Fleisch; nicht jedoch geronnenes Blut, Blutwurst oder dergleichen. (Sehr niederträchtig wären jetzt Schelmenstreiche mit Tomatensoße oder Himbeersirup - wenn der/die Verfluchte glaubt, daß es Blut sei, wird es den gleichen Effekt erzielen.)

Kosten: 6 ASP

Dauer: 1 Tag, permanent möglich

Lernprobe: +2

Das magische Seil

Ein Ritual gildenmagischen Ursprungs

>>Sieh nun, Wissender: Dies ist ein Werkzeug, das Feqz der Herr uns gab zu unserer Arbeit. Nimm nicht den Stab zu dir, den jeder sogleich erkennt. Ein Seil flechte dir, von Hanffaser, langem Gras, Sehnen, Spinnenseide, Lederriemen aus der Haut eines schwarzen Drehhorn-Stiers und von deinem eigenen Haar. Es mag siebenmal so lang sein wie du selbst vom Scheitel bis zur Sohle und so dick wie dein Finger. Und bestreiche es mit deinem Blut, und laß die Mondkraft fließen. <<

Aus einer seltenen Tulamidya-Ausgabe von "Die Magie des Stabes", ca 100 v. BF, übersetzt ins neue Garethi

Neben Stab, Kugel, Schwert und Schale ist das Seil als magischer Ritualgegenstand heutzutage fast in Vergessenheit geraten. Kein Wunder, paßt es doch überhaupt nicht zum modernen Bild von einem würdigen gelehrten Magus, der sein Leben der hesindegefälligen Forschung widmet. Nur eine kleine graumagische Sekte, die Phex als den Gott der Magie anbetet, und deren prominentester Vertreter zur Zeit Spektabilität Khadil Okharim von Khunchom ist, hat sich die Kenntnis der Rituale bewahrt. In Khunchom, Zorgan und Gerüchten zufolge auch im fasarer Phextempel können Magier und auch Scharlatane unter dem Siegel der Verschwiegenheit die Seilzauber erlernen - wenn sie sich würdig erweisen und ihren festen Glauben an Phex demonstrieren. Was genau das heißt, hat noch kein Außenstehender erfahren können – vielleicht eine Prüfung, ein Auftrag oder eine hohe Geldsumme?

Um das Ritual eines Seilzaubers zu wirken, benötigt der Magier eine ganze Nacht. Das Ritual wird bei Vollmond ausgeführt, kann also nur einmal im Monat versucht werden. Bei Mißlingen der Probe kosten die Seilzauber die volle AE (und LE); es fallen aber keine permanenten Kosten an. Auch kann nach mißlungenen Versuchen jede

Probe beliebig oft wiederholt werden (im erwähnten Zeitabstand). Das Seil muß zunächst mit dem ersten Seilzauber belegt werden, dann mit dem zweiten; weitere können in beliebiger Reihenfolge folgen. Das Seil kann jedoch maximal insgesamt sieben Zauber annehmen.

Der erste Seilzauber - das Magierseil

Durch diesen Spruch wird eine persönliche Verbindung zwischen Seil und Magier hergestellt. Das Seil wird außerdem unzerreißbar und kann nur noch durch mächtige Magie oder extrem heißes Feuer beschädigt werden. Das Ritual erfordert eine Probe auf KL/FF/FF+5 und kostet 14 ASP und 7 LP, davon 1 ASP und 1 LP permanent.

Der zweite Seilzauber - die Tarnung

Durch diesen Zauber kann der Magier das Seil, das in Anbetracht seiner Bestandteile leider ausgesprochen seltsam und auffällig aussieht, ohne Einsatz von AE in ein unauffälliges Seil oder eine Schnur verwandeln. Bei jeder Verwandlung kann er wählen zwischen einem dicken Hanfseil (man beachte, wie sperrig und schwer das dann ist), einer bindfadendicken Grasschnur, einer dünnen Angelschnur aus Sehnen, einem Kletterseil aus Seide und einem aus Lederriemen geflochtenen Lasso. Die Länge des Seils bleibt aber immer gleich, und es ist nach wie vor unzerstörbar. Der zweite Seilzauber kann gleichzeitig mit anderen Seilzaubern aktiv sein.

Das Ritual erfordert eine Probe auf IN/CH/FF+3 und kostet 14 ASP, davon 1 permanent.

Der dritte Seilzauber - das lange Seil

Mit diesem Ritual ist es dem Magier möglich, ein Seil von der doppelten Länge zu erschaffen. Er wiederholt dazu den ersten Seilzauber und fügt dabei das neu gedrehte Seil an sein altes an. Alle übrigen Seilzauber, mit denen er sein Seil bereits belegt hatte, greifen auf das neue Seil über. Die Kosten dafür muß er allerdings für das neue Seilstück erneut entrichten (auch die permanenten), und sie fallen alle auf einmal an. Falls der Magier sein verlängertes Seil später noch mit weiteren Zaubern belegt, verdoppeln sich natürlich deren Kosten.

Das Ritual erfordert eine Probe auf KL/CH/FF+7 und kostet 14 ASP; zusätzlich fallen die Kosten für den ersten Seilzauber und die übrigen auf dem Seil liegenden Zauber an.

Der vierte Seilzauber - der Schild

Wenn das Seil mit diesem Zauber belegt ist, kann der Magier es in einen leichten Lederschild verwandeln, der selbsttätig Paraden ausführt. Der Schild wird in der Hand gehalten, und der Magier hat damit einen PA-Wert von 15. Mit der anderen Hand kann er normal mit einer Waffe attackieren (natürlich nicht mit einer zweihändig zu führenden). Zauberproben sind jedoch um 5 Punkte erschwert. Jede Parade kostet 2 ASP. Aus irgendeinem Grund verträgt sich dieses Artefakt nicht mit einem anderen: dem fünften Stabzauber. Wenn ein Magier versucht, mit magischem Schild und Flammenschwert zugleich zu kämpfen, muß ihm in jeder Kampfunde je eine CH-Probe auf jedes der beiden Artefakte gelingen; bei Mißlingen verwandelt sich das beleidigte Artefakt in ein Seil bzw einen Stab zurück.

Das Ritual erfordert eine Probe auf MU/IN/GE+5 und kostet 27 ASP, davon 1 ASP permanent.

Der fünfte Seilzauber - ein magischer Apport

Bei diesem Zauber handelt es sich wie beim siebten Stabzauber und dem fünften Kugelzauber um einen magischen Apport, der ebenfalls eine Reichweite von 7 Meilen hat.

Das Ritual erfordert eine Probe auf MU/KL/CH+7 und kostet 17 ASP, davon 2 permanent.

Der sechste Seilzauber - die Feder

Dieser Zauber ist dazu da, dem phexgefälligen Zauberer das Leben zu retten, falls er bei Fassadenklettern, Hochseilakrobatik o.ä. abstürzen sollte: Das Seil kann sich auf Kommando zu einer Sprungfeder zusammenrollen, die unter dem Zauberer auf den Boden aufkommt und ihn abfedert. Der Zauberer nimmt durch den Sturz keinen Schaden; er kann jedoch verletzt werden, wenn er schwere oder scharfkantige Ausrüstungsteile mit sich führt, die auf ihn fallen. Pro 5 Schritt Sturz macht die Sprungfeder nach dem Auftreffen noch einen Hüpfen in eine zufällige Richtung, um den Schwung abzufangen – mit dem Magier obendrauf.

Das Ritual erfordert eine Probe auf MU/MU/GE+6 und kostet 21 ASP und 2W6 LP.

Der siebte Seilzauber - das Lasso

Wenn das Seil mit diesem Zauber belegt ist, kann der Magier es als Lasso werfen. Das Lasso trifft das anvisierte Ziel unweigerlich, wenn der Magier als Fernkampf-Attacke mit dem W20 eine 15 oder darunter würfelt. Der Magier muß das Ziel aber sehen können. Dann gilt es für den Magier nur noch, sich das Seil nicht aus der Hand reißen zu lassen...

Das Ritual erfordert eine Probe auf IN/FF/GE und kostet 21 ASP.

Der achte Seilzauber - der Korb

Wenn das Seil mit diesem Zauber belegt ist, kann der Magier es jederzeit ohne Einsatz von AE in einen Korb mit Deckel verwandeln. Der Korb ist so groß, daß der Magier, zusammengekauert, gerade eben hineinpaßt. Das Ritual erfordert eine Probe auf KL/FF/KK und kostet 21 ASP.

Der neunte Seilzauber - das Kellek

Ein mit diesem Zauber belegtes Seil kann sich auf Wunsch des Magiers in ein kleines Floß aus aufgeblasenen Lederschläuchen verwandeln, wie sie auf Gadang und Mhanadi verwendet werden. Das Floß kann bis zum doppelten Gewicht des Magiers tragen. Ein Paddel ist allerdings nicht inbegriffen...

Das Ritual erfordert eine Probe auf KL/FF/FF und kostet 21 ASP.

Der zehnte Seilzauber - das Seil steigt auf

Wenn das Seil mit diesem Zauber belegt ist, kann es sich auf Wunsch des Magiers ohne Einsatz von AE senkrecht aufrichten, in die Luft erheben und so wie eine Fahnenstange stehen bleiben. Das Seil kann sich in seiner ganzen Länge erheben oder auch nur zum Teil. Es steht fest und kann nicht umgestoßen werden. Das Seil kann in dieser Form maximal das doppelte Gewicht des Magiers tragen; wird es überlastet, sinkt es zusammen.

Das Ritual erfordert eine Probe auf IN/KK/KK+2 und kostet 21 ASP.

Der elfte Seilzauber - klebende Enden

Dieser Zauber verschafft dem Seil selbstklebende Enden, die dort, wo sie auftreffen, haften bleiben. Der Magier kann die beiden Seilenden ganz nach Wunsch gleichzeitig oder abwechselnd aktivieren und deaktivieren. Daß die Seilenden am Untergrund haften hilft allerdings nichts, wenn der Untergrund nicht fest, sondern lose oder bröselig ist (bröseliger Putz, mürbes Gestein, abplatzende Rinde, ...).

Das Ritual erfordert eine Probe auf KL/FF/KK und kostet 21 ASP.

Der zwölfte Seilzauber - der Spinnenfaden

Wenn dieser Zauber aktiviert ist, läßt das Seil den Magier, wenn er an ihm klettert oder auf ihm balanciert, nicht fallen, sondern hält ihn immer an der Hand oder dem Fuß fest, mit der/dem er es zuletzt berührt hat. Dies setzt allerdings Hautkontakt voraus; durch Schuhe oder Handschuhe hindurch wirkt der Zauber nicht. Das Seil hält nur den Magier fest, keine anderen Kletterer.

Das Ritual erfordert eine Probe auf CH/FF/GE und kostet 21 ASP.

Der dreizehnte Seilzauber - ein Tier

Ein mit diesem Zauber belegtes Seil kann der Magier entweder in ein Moosäffchen (s. "Drachen, Greifen, schwarzer Lotos", Bestiarium, 60) oder einen Mungo (DGSL, Bestiarium, 107) verwandeln und in dieses Wesen seinen Geist einfließen lassen. Welches der beiden Tiere der Magier wählt, muß beim Seilzauber-Ritual festgelegt werden und kann nachträglich nicht geändert werden. Während der Magier sich in dem Tier aufhält, ist sein menschlicher Körper so starr wie unter der Wirkung eines PARALÜ. Der Magier kann in Tiergestalt nicht zaubern. Er behält seine rein geistigen Eigenschaften und sein Denkvermögen, erhält aber die körperlichen Eigenschaften des Tiers. Jede Spielrunde, die er in dem Tierkörper verbringt, kostet ihn 5 ASP. Wird die AE des Magiers aufgebraucht, bevor er zu seinem Körper zurückgekehrt ist, so verwandelt das Tier sich an Ort und Stelle in ein Seil zurück, während der Geist des Magiers in seinen Körper zurückgeschleudert wird und W20 SP erleidet. Stirbt das Tier, so wird der Geist des Magiers in seinen Körper zurückgeschleudert, erhält 2W20 SP, und das Seil ist verloren.

Das Ritual erfordert eine Probe auf MU/IN/GE+6 und kostet 21 ASP.

Der vierzehnte Seilzauber - das Auge

Ein mit diesem Zauber belegtes Seil kann dem Magier als verlängertes Auge dienen. Am einen Ende schaut er hinein, und was im Blickwinkel des anderen Seilendes ist, das sieht er. Wie beim Penetrizzel kann er durch das Seil hindurch Zauber wirken, wenn diese nur Blickkontakt und keine Gesten erfordern; die Zauberproben sind aber um 7 Punkte erschwert.

Das Ritual erfordert eine Probe auf KL/KL/KK und kostet 21 ASP.

Der fünfzehnte Seilzauber – der Seilzug

Ein mit diesem Zauber belegtes Seil kann sich auf Wunsch des Magiers zusammenrollen. Es kann dabei auch eine Last bewegen (z.B. heben), die an einem Ende hängt; oder auch zwei Lasten, die an den Seilenden befestigt sind, aufeinander zu ziehen. Inesgesamt kann es maximal das doppelte Gewicht des Magiers bewegen. Wenn es eine Last heben soll, setzt das natürlich voraus, daß das Seil am anderen Ende hinreichend befestigt ist... Zieht das Seil an Gegenständen, die stabil und irgendwo befestigt sind, so zieht es nur mit dem KK-Wert des Magiers (es dürfte also kaum möglich sein, z.B. eiserne Gitterstäbe aus der Wand zu reißen, auch wenn sie leichter als der Magier sind).

Das Ritual erfordert eine Probe auf IN/KK/KK+4 und kostet 21 ASP.

Haarwuchsmittel

Ein alchemistisches Elixier

Rezeptur: 4 Unzen milde Schmierseife, 1 Unze Mandeln, 10 Skrupel Teer von Weidenholz, 2 Skrupel Mirtheniok, die Wolle eines neugeborenen Lamms, 2 Unzen Regenwasser vom 1. Tsa, 2 Alraunen

>>Stoße die Mandeln fein in dem Regenwasser zu einer Mandelmilch, reibe die Alraunen darein und streich es durch ein Tuch. Was da durch kommt, das mach warm, und rühr den Teer hinein und die Seife. Und streife auch das Fett von der Wolle ab, und gib's dazu. Und rühr es kräftig um. Nun gib es in eine silberne Schale mit dem Zeichen Madas und sprich darüber OHNE KAMM UND OHNE SCHERE. Nun mach es duftend mit Mirtheniok, gib's in eine Flasche und laß erkalten. Da hast du eine Salbe, die dein Haar und deinen Bart sprießen läßt, wenn du dein Haupt damit wäschst. Sie mag sich wohl ein Jahr halten, und es werden fünf Anwendungen sein.<<

Probe: +1

Wirkung:

M – Der Anwender verätzt sich die Hautstellen, die er mit dem Mittel einseift, woraufhin er W6 SP erleidet und ihm an den betroffenen Stellen alle Haare ausfallen. Die Haare wachsen im normalen Tempo wieder nach.

A – Die Haare des Anwenders werden glanzlos und brüchig.

B – keine Wirkung

C – Die Haare des Anwenders werden kräftig und glänzend.

D – Die Haare des Anwenders werden kräftig und glänzend. Auf Glatzen und entsprechenden kahlen Stellen setzt der natürliche Haarwuchs wieder ein und hält eine Woche an.

E – wie D, aber zwei Wochen

F – An den eingeseiften Hautstellen setzt kräftiger Haarwuchs ein. Für W20 Stunden wachsen die Haare um 1 Finger (2 cm) pro Stunde. Auch sonst unbehaarte Haut bringt dichtes "Fell" hervor. Mit diesem Mittel können sich auch Frauen und sogar Elfen einen Bart wachsen lassen.

Dieses Haarwuchsmittel wird an vielen Magierakademien und auch von unabhängigen Alchimisten hergestellt und ist praktisch in ganz Aventurien zumindest in größeren Städten erhältlich.

Preis: je nach Ruf des Alchimisten und Ort 1-4 Dukaten pro Anwendung

Flohpulver

Ein alchemistisches Pulver

Zutaten: 10 Unzen Reisstärke, je 1 Büschel Salbei, Minze, Methumian und Egelschreck, 2 Unzen Öl, 4 Maß frisches Quellwasser, 5 Skrupel Kreidestaub, 1 Alraune

>>Hack die Kräuter und die Alraune, gib sie in das Wasser und sprich darüber HORRIPHOBUS SCHRECKENSPEIN. Gib's in eine Retorte von Kupfer und bring's zum Feur. Laß kochen, und fange 40 Tropfen auf. Derweil reibe im Mörser die Stärke mit Kreide und Öl glatt. Nun gib, was du destillieret hast, hinzu und mach es glatt ohne Klumpen, und dann rühr es durch ein feines Sieb. Das ist ein gutes Pulvis von weißer Farbe und Kräuter-Duft, das vertreibt Laus und Floh aus Kleidern und Perucken, auch wohl die Wantzen aus den Kissen und die Motten aus der Kleiderkammer. Und es mag wohl halten der Monde sechse, wenn du es gut verschlossen aufbewahrest. Das wird reichen, dein Haupt zehnmal zu bestäuben, oder dreimal dich und deine Kleider von Kopf bis Fuß, oder dreimal das Bett, oder einmal die Kleiderkammer. Und das Ungetier wird dich fliehen so schnell als es vermag.<<

Probe: +0

M – Der Alchimist erleidet einen heftigen Niesanfall und verteilt das Pulver über sein Labor. Er muß nun einen Wurf auf seine Magieresistenz bestehen; mißlingt der, dann wirkt bei ihm der Horriphobus, und er verläßt panikartig das Labor – recht peinlich.

A – Das Pulver übt eine unerklärliche Anziehungskraft auf kleine Kerbtiere aus. Wer sich damit bestäubt, wird alsbald von Flöhen, Läusen und Stechmücken heimgesucht. Etwa nach einem Monat finden die ersten Mehlkäfer den Weg in die Pulverdose und legen dort Eier, aus denen Mehlwürmer schlüpfen – ein recht unappetitlicher

Anblick.

B – keine Wirkung

C – Läuse, Flöhe, Motten und dergleichen Ungeziefer (jedoch keine maraskanischen Kerbtiere und keine Borbaradmoskitos) bekommen es mit der Angst zu tun und machen sich davon, so schnell sie können. Nach 15 Minuten hört die Wirkung auf, und es kann sich erneut Ungeziefer ansiedeln. Leider liegt das Pulver als weißer Schleier auf Haar und Kleidung und läßt sich schwer ausbürsten.

D – wie C, aber das Pulver läßt sich leicht ausbürsten

E – wie D

F – Das Ungeziefer verdrückt sich, und in den folgenden drei Tagen kommt keines wieder; sogar Mücken meiden in dieser Zeit den Anwender. Und das, obwohl man das Pulver gleich nach Anwendung wieder ausbürsten kann.

Dieses Pulver wird von vielen Magierakademien und unabhängigen Alchimisten hergestellt, besonders im Lieblichen Feld, in Almada, Aranien und Mhanadistan. Es ist in ganz Aventurien zumindest in größeren Städten erhältlich.

Preis: 3-10 Dukaten für 10 Unzen

Eyn anders Flohpulvis von stärkerer Art

Ein alchemistisches Pulver

Zutaten: 10 Unzen Reisstärke, 2 Unzen Pfeifenkraut, 2 Unzen Arangenschale, 1 Unze Zedernharz oder ein Zweig vom maraskanischen Kurin-Baum, 5 Skrupel Schwefel, 1 Skrupel Antimon, 4 Maß abgestandener Urin von einer weißen Kuh, 2 Alraunen

>>Reibe die Arangenschale, und stoße das Harz im Mörser. Gib das zum Urin in die Retort und kochs sachte, und fang 2 Flux auf. Und reib das mit der Stärke und mit dem Schwefel und dem Antimon im Mörser, und reib auch die Alraunen fein darein. Und trockne das über dem brennend Peiffenknaster. Gibs in eine silberne Schale und sprich darüber FULMINICTUS, oder sprich REVERSALIS MURUP MURALK wie für ein leichtes Gift, oder SCHWARZ UND ROT. Deck es zu und laß warm stehen bis zum andern Tag, und treib es durch ein feines Sieb. Das ist ein giftig Pulvis von grauer Farb und stechend Geruch, das tötet Laus und Floh und Wantz, auch Motten, Schaben und allerley Krabbeltier, ja selbst das maraskanisch Gezücht und Borbarads Moskitos. Und es mag wohl halten der Monde sechse, wenn du es gut verschlossen aufbewahrest. Das wird reichen, deine Kammer rein zu machen von Getier, auf daß es sterbe und nicht wiederkomme. Doch kehre gut aus und gib wohl acht, die weil es giftig ist.<<

Probe: +6

M – Der Alchimist verteilt das Pulver über sein Labor und erleidet dabei 4W6 SP.

A – keine Wirkung

B – Das Pulver tötet Insekten und Gliedertiere (Spinnen, Tausendfüßer, ...) bis Daumengröße, jedoch keine Borbaradmoskitos und keine maraskanischen Kerbtiere.

C – Das Pulver tötet Insekten und Gliedertiere bis Faustgröße, jedoch keine Borbaradmoskitos und keine maraskanischen Kerbtiere.

D – Das Pulver tötet alle Insekten und Gliedertiere bis Faustgröße, auch maraskanische und Borbaradmoskitos.

E – wie D, jedoch wirkt es auch als Atemgift auf Wirbeltiere (auch Menschen) und verursacht 2W6 SP, wenn man den Staub einatmet; bei über faustgroßen Gliedertieren verursacht es ebenfalls 2W6 SP

F – wie D, jedoch 4W6 SP

Dieses Flohpulver wird vor allem in Aranien und Khunchom hergestellt, wo mitunter maraskanische Schiffe maraskanische Krabbeltiere einschleppen. Aber auch die Magierakademien Al'Anfa, Mirham und Brabak stellen es zuweilen her. In Mittel-, Nord- und Westaventurien ist dieses Pulver nur ab und zu in großen Städten erhältlich.

Preis: 5-15 Dukaten für 10 Unzen

Eyn guts Ratten Giff

Ein alchemistisches Gift

Zutaten: 20 Unzen Schmalz oder Talg, 5 Skrupel angbarer Blutstein, 2 Alraunen, 1 Unze Blut von einem Berserker, 1 lebende Ratte

>>Zerhau im Mörser den Stein und gib den Staub wohl in das Bluth, und rührs gut, daß es nicht gerinnt. Und gib das in das heiße Schmalz, und reib auch die Alraunen da rein. Nun bind die Ratte wohl fest, und sprich auf sie BÖSER BLICK: HASS. Und erträncck sie in dem Schmalz und laß sie darinnen sieden eyn Tag und eyn Nacht. Nun treib das Schmalz durch eyn Sieb und laß fest werden. Da hast du eyn guts Ratten Giff. Das macht eyn jede Ratten wild, die davon frißt, auf daß sie gehet ihresgleichen an die Kehle, und sie eynander todt beißen, des Namenlosen Gezücht. Das ist wohl getan. Und das ist eyn festes Fett, das ist rotbraun als wie Rost und stincket gleich wie Ratten Dreck; das mag sich halten zwey Jahr. <<

Probe: +3

M – Die Ratte reißt sich los und stürzt sich haßerfüllt auf den Alchimisten. AT und TP steigen um je 2 Punkte, der PA-Wert sinkt um 2 Punkte. Die Ratte kämpft bis zum Tode. Falls der Alchimist nachher noch versucht, aus dieser Ratte das Gift zu brauen, so wird es wirkungslos.

A – keine Wirkung

B – Das Gift würde schon wirken – aber es stinkt so abscheulich, daß nicht mal Ratten es fressen.

C – Das Gift lockt W6 Ratten aus der näheren Umgebung an, die in der folgenden SR herumlaufen und alle Ratten angreifen, denen sie begegnen.

D – wie C, aber 2W6 Ratten

E – wie C, aber 3W6 Ratten, und AT und TP der Ratten steigen um je 2 Punkte, die PA sinkt um 2 Punkte

F – wie E, aber die wütenden Ratten greifen auch andere Tiere und Menschen an, wenn keine Ratten mehr in der Nähe sind

Dieses Gift wird hauptsächlich in Fasar vom Bund des Roten Salamanders und der Al'Achami-Akademie hergestellt. Wegen seiner großen Wirkung gegen die Tiere des Namenlosen wird es aber mit besonderer Billigung der Hesindekirche in großen Teilen Aventuriens gehandelt und ist daher in vielen Städten erhältlich.

Preis: je nach Ort 10-30 Dukaten

Zaubertinte

für die Gildensiegel und für arkane Schriften, in verschiedenen Farben

Zutaten: 6 Unzen guter Knochenleim, 3 Alraunen, 1 Büschel Blutblatt, 1 Maß bei Vollmond geschöpftes Quellwasser, 2 Skrupel Mindoriumstaub, 3 Unzen Farbstoff (für eine schwarze Tinte: feiner Lampenruß, für blaue Tinte: Hesindigo, für grüne oder blaugrüne Tinten: zerriebener Malachit und Lapislazuli, für rote Tinte: zerriebener Angbarer Blutstein, für braune Tinte: arabischer Ocker, für gelbe Tinte: Antimongelb oder gelber Färberlotos, für violett-purpurne Tinte: vergorene Purpurschnecken, für silberne Tinte: Silberstaub, für goldene Tinte: Goldstaub, für bunt schillernde Tinte: Mindoriumstaub)

>>Bey Vollmond zu machen in Madas Licht. Mach die Alraunen und das Buteblatt zu Stücken, und gib in eynen weithalsigen gläsern Kolben mit dem Quellenwasser und auch wohl dem Mindoriumstaube. Sprich darüber dreymal ARCANOVI, wofür du eyn jedes mal soviel Kraft gebrauchst, wie bey eynem APPLICATUS. Das muß rot leuchten nach dem ersten Spruche, und blau nach dem zweiten, aber nach dem dritten muß es silbern glimmen wie der Mondin Licht. Dann ist es wohl geraten. Und destilliers, und fang vier Flux auf. Mach alsdann den Leim warm, daß er schmelze, und rühr ihn mit dem Destillate und dem Farbstoff um und um, bis daß der Morgen graut. Dann preß den zähen Leime fest zusammen und leg ihn in einen Tiegel von Stein. Und laß ihn kalt werden. Und wenn er fest ist, dann mach den Tiegel wohl zu, daß keine Käfer hineinkommen, die daran fressen wollen. Da hast du eine Zaubertinte, die wird in der Schrift die KRAFT aufnehmen. Die hält sich ewiglich, so du nicht Stück um Stück abschneidest und mit Wasser anrührst, um sie zu gebrauchen.<<

Probe: + 7

M – Der Alchimist verliert alle seine ASP, davon 1 permanent. Anstelle einer Tinte ist ein Artefakt entstanden, das zwar nichts nützliches kann, aber dafür von einem Mindergeist besessen ist, der am liebsten alle Experimente stört, falls er in einem Labor herumliegt...

A – Die Tinte ist mißlungen. Sie kann keine AE speichern und eignet sich daher nicht für Gildensiegel, Thessschriften, Bannkreise oder sonstwas. Sie ist nicht einmal zum Schreiben geeignet, weil sie vom Papier alsbald wieder abplatzt.

B – Die Tinte kann für magische Schriften, Siegel etc verwendet werden, jedoch ist jede Probe in Verbindung damit um 6 Punkte erschwert (z.B. eine Probe auf Heptagon unter Verwendung dieser Tinte).

C – wie B, aber nur 4 Punkte

D – wie B, aber nur 2 Punkte

E – wie B, aber nicht erschwert

F – Die Tinte kann für magische Schriften, Siegel, Bannkreise etc verwendet werden, und jede Probe im Zusammenhang damit ist um 1 Punkt erleichtert (z.B. eine Beschwörungsprobe, oder eine KL-Probe um eine Thesis zu verstehen).

Zaubertinten herzustellen ist nur wahren Experten vorbehalten, die den Arcanovi und die Alchimie gleichermaßen meisterhaft beherrschen und auch Zugang zu Rohstoffen bester Qualität haben. Die besten Tinten (in schwarz, braun, gelb, silbern, grün, golden und mindoriumfarben) werden seit alters her in der Drachenei-Akademie zu Khunchom hergestellt. Die Magierakademie Mirham stellt schwarze, blaue, grüne und goldene Tinte her, die puniner Akademie schwarze und rote, und das Institut der arkanen Analysen zu Kuslik gelbe und purpurne. Diese Tinten werden kreuz und quer durch Aventurien zu allen Magierakademien verschickt, sind sie doch unentbehrlich für Thessschriften, Bannkreise, mancherlei Artefakte, das Einfärben der Fäden für fliegende Teppiche, Verzierungen an Zauberstäben und nicht zuletzt die Gildensiegel der Adepten. Die meisten Akademien halten Tinten in allen Farben vorrätig, während private Lehrmeister sich meist mit nur ein oder zwei kostengünstigen Farben begnügen müssen.

Preise (ab Herstellungsort; fern davon bis zum Dreifachen) je nach Farbe, pro Unze: schwarz 7 Dukaten, rot 9 Dukaten, braun 9 Dukaten, gelb 12 Dukaten, silbern 15 Dukaten, blau 20 Dukaten, grün 20 Dukaten, golden 30 Dukaten, purpurn 35 Dukaten, mindorium-bunt 40 Dukaten

ein Zaubertrank ohne Kairan

Ein alchemistisches Elixier

Alle der Alchimie bisher bekannten Elixiere, die dem Zauberer Astralenergie zurückgeben können, enthalten Kairan, denn nur Kairan enthält von sich aus Astralenergie. Er kann demzufolge auch nicht durch andere Zutaten ersetzt werden. Nun kommt leider Kairan nur im Neunaugensee vor, ist selten und nicht lange haltbar. Daher sind Zaubertränke und eingelegter Kairan schwer erhältlich und ausgesprochen teuer. Für den Magier wäre es von unschätzbarem Vorteil, wenn es gelänge, einen Zaubertrank aus überall erhältlichen, relativ billigen Zutaten zu brauen. Aber woraus? Wie soll die Astralenergie in den Zaubertrank kommen, wenn der Kairan fehlt?

Nun ist die Entwicklung eines solchen Trankes gelungen. Das Prinzip ist folgendes: Alraunen haben die Fähigkeit, Astralenergie, die man in sie einfließen läßt, zu speichern. Aus diesem Grunde werden sie allen magischen Elixieren zugesetzt (Mysteria Arkana, S. 207). Aus Alraunen kann nun ein Trank hergestellt werden, den der Zauberer mit seiner eigenen Astralenergie "auflädt". Die Astralenergie bleibt im Trank gespeichert, während der Zauberer seine Kraft regeneriert. Er kann so (mit längeren Erholungsphasen) einen kleinen Vorrat an Zaubertrank anlegen, um sich etwa auf eine sehr kraftzehrende Beschwörung (oder einen Zweikampf mit einem Gegner) vorzubereiten.

Rezeptur: 6 Alraunen, 2 Büschel Blutblatt (oder Satuariensbusch, oder Thonnys), 2 Skrupel Diamantstaub, 3 Skrupel Meteoreisen, 2 Skrupel Staub von Vulkanglas, 10 Unzen Regenwasser, 10 Unzen Blut von einem magiebegabten Wesen, das Weiße von einem Schlangenei, die abgestreifte Haut einer Schlange die sich gehäutet hat

>>Den Diamanthen und Vulkanglas besorge dir vom Juweliere bereits fein zerrieben und trachte nicht, sie selber zu zerhauen, wie es häufig steht geschrieben; denn wisse, Ingerimm hath den Diamanthen hart gemacht, und eher bricht dein Mörser als der Stein darinnen. Zerschneid nun die Alraunen zu je drei Stücken und hack das Bluteblatt fein. Das Eiweiß schlage steif zu Schnee. Dem Eisen rücke mit der Feile zu Leibe und mache es zu Spänen klein. Und reibe der Schlangen Haut im Mörser zu Pulver. Mach nun ein Feuer heiß und bringe in einem Tiegel (der wohlweislich nicht von Golde sei, denn dieses würde schmelzen; nimm also Porzellan) darauf die Steinstäube und Eisenspäne zur Glut. Alraunen, Blutblatt, Eischnee und Schlangenhaut gib in eine Schale von Silber und stell sie in Madas Licht. Nun ist es an der Zeit, deinen Studiosus zur Ader zu lassen. Das Blut mische mit dem Wasser und gib es über die Alraunen. Sprich nun ARCANOVI und lasse deine Kraft fließen in das Gebräu. Es werden wohl 20 ASP * nöthig sein, doch keiner wird dich permanent verlassen. Hast du recht gethan, dann wird es purpurn glimmen. Nun wirfe unverzüglich das glühend Eisen, Diamant und Vulkanglas ins Gebräu. Da wird es brodeln und gar heftig rauchen (also treibe all dieses nicht in einem dumpfen Kellerraum), und es wird leuchten silbrig blau. Laß es stehn in Madas Lichte, bis daß der Morgen graut. Und es wird sich getrennt haben das Gebräu; item es schwimmt oben ein blauer Trank, den gieße ab und verwahre ihn wohl, er ist es, der deine Kraft enthält. Was aber darunter in der Schale bleibt an zähem übelriechend Schlamm, das wirfe weg. Der Trank wird sich halten wohl ein Jahr und dir die Kraft wiedergeben, wenn du ihn trinkst. Er ist jedoch von gar scheußlichem Geschmack. Ein Becher Wein mit Honig und Gewürtz mag dir helfen, ihn hinunter zu

bekommen. <<

* ASP = astral-sphärisches Partial = kleinste unteilbare Einheit der Astralenergie, kürzlich in Punin entdeckt

Probe: +6

Wirkung:

M - Der Anwender verliert alle seine ASP (nicht permanent) und hat scheußliche Kopfschmerzen.

A - KL-1 für eine Stunde

B - Der Anwender erhält W6 ASP, die am selben Tag verbraucht werden müssen, sonst verschwinden sie wieder.

C - Der Anwender erhält 10 ASP, aber seine AE kann damit nicht über den Grundwert steigen.

D - Der Anwender erhält 10 ASP, auch wenn dadurch die Astralenergie über den Grundwert steigt.

E - Der Anwender erhält 15 ASP, auch wenn dadurch die Astralenergie über den Grundwert steigt.

F - Der Anwender erhält 15+W6 ASP, auch über den Grundwert hinaus, und verspürt eine unbändige Zauberverlust.

Dieses Rezept wurde an der Al'Achami-Akademie in Fasar entwickelt. Es kann dort für etwa 100 Dukaten (je nach Verhandlungsgeschick) eingesehen werden. Der Trank wird normalerweise nicht zum Verkauf hergestellt, sondern jeder Zauberer stellt sich selbst welchen her, wenn er Zeit hat und meint, ihn in nächster Zeit zu benötigen.

Intuitionselixier

Ein alchemistisches Elixier

Aus Rashman Alis Werk Al-Raschida nurayan schah Tulachim (Die 7 Wahrheiten des menschlichen Geistes) entnehmen die tulamidischen Alchimisten, daß das Wesen einer Person von sieben guten und sieben schlechten Eigenschaften bestimmt wird. Der Alchimie sind seit langem Elixiere bekannt, die die Eigenschaften Mut, Klugheit, Charisma, Gewandtheit und Körperkraft steigern. Seit einiger Zeit gibt es auch ein Rezept zur Steigerung der Fingerfertigkeit. Es fehlte jedoch bislang ein Intuitionselixier. Dabei ist gerade die Intuition für viele Zauberhandlungen von großer Bedeutung. Diese Lücke im Formelschatz wurde nun durch eine Entwicklung der Al'Achami-Akademie geschlossen.

Rezeptur: Absud von einem Schößling Finage, 3 Ilmenblätter, 4 Skrupel Cheriacha, 7 Eulenfedern, 7 Elfenhaare, 49 Haare einer schwarzen Katze, 1 Skrupel Opalstaub, 1 Skrupel Rosenquarzstaub, 1 Skrupel Quecksilber, 2 Unzen getrocknete Rosenblüten, 1 Stein sehr guten Rotweins

>>Im Rahjamonde herzustellen. Mache zunächst einen Rosenwein, indem du die Blüten in den Wein gibst und sie ziehn läßt und nach sieben Tagen abseihst. Nun gib Ilmenblatt und Cheriacha zum Wein, lasse wieder sieben Tage ziehen und siehe ab. Zerreiße, wenn Aves am Himmel steht, alle die anderen Zutaten miteinander zu einer Paste in einem Mörser aus Porzellan. Wenn alles soweit bereitet ist, zeichne ein Trigramm mit dem Zeichen Aves' inmitten, und mach Feuer an zwei Ecken. Gib die Paste in eine gläserne Retorte und stell sie über das erste Feuer. Gib den Wein in einen zweihalsigen Glaskolben und stell ihn über das zweite Feuer. An die dritte Ecke des Trigramms stellst du ein Fläschchen für das Elixier. Was aus der Retorte destilliert, das leite in den Kolben. Was aber aus dem Kolben destilliert, das fange in dem Fläschchen auf, bis daß du 49 Tropfen hast, die sind von blasser Rosenfarbe und riechen wie schwelendes Harz. Das ist das Intuitionselixier, welches sich ein Jahr halten mag. <<

Probe: +5

Wirkung:

M - Der Anwender erhält für einen Tag Einfühlungs- und Reaktionsvermögen eines Cheria-Kaktus (IN-7).

A - keine Wirkung

B - 1 IN-Punkt für 3 SR

C - 2 IN-Punkte für 2 SR

D - 7 IN-Punkte für 7 Spielrunden

E - IN+2 für einen Tag

F - Die Intuition des Anwenders steigt für einen Tag um 5 Punkte, dafür sinkt die Klugheit um 7 Punkte. Hat der Anwender damit nur noch KL 5 oder weniger, verliert er für die Wirkungsdauer die menschliche Sprache und interessiert sich für nichts anderes als schlafen, essen, sich putzen und die Liebe (*maunz, miau*).

Dieses Rezept wurde von Magister Adherbal Ahriman (und Mitarbeitern) an der Al'Achami-Akademie in Fasar entwickelt. Es darf nur von Mitgliedern der Al'Achami-Akademie eingesehen werden; die Weitergabe an andere

Leute ist verboten. Das Elixier wird von Adepten der Al'Achami-Akademie hergestellt und mit Angabe der Qualität und des Haltbarkeitsdatums verkauft (15-20 D in Fasar, ca 30 D in mittelreichischen Städten).

Bannstaub

Ein alchemistisches "Gift"

Rezeptur: 6 Skrupel Bernsteinstaub, 1 Skrupel Goldstaub, 5 Unzen Koschbasalt, 10 Unzen rauchendes Braunöl, 2 Unzen Blut vom Sonnenluchs oder von der Greifkatze, 1 Greifenfeder, 2 Unzen Gratenfelser Schwefelquell, 2 Alraunen

>> Eyn Pulvis das nemmet die astrale Krafft, geheißen Bannstaub. Im Praiosmonde bey Tage zu machen, bey dem Lichte der Sonnen. Zerhau den Koschbasalt in eyn ehern Mörser zu Stücken. Gibs in eyn Glas zu dem Braunöle zu. Laß stehen bey dem Sonnenlichte über Mittag. Den Bernsteyn reib zu Staube und streu ihn über das Bluth in eym andern Glas. Und schab die Alraunen fein, und gib sie dazu, rührs untereinand, stells in eyn Pentagramm. Nun sprich DESTRUCTIBO ARCANITAS darüber. Und gib nun Gold und Schwefelquell darein, wohl auch die Feder in kleinen Stücken. Gieße nun das Braunöl vom Basalt herunter vorsichtig in das Bluth und rührs. Das wird gar heiß. Und wens erkaltet, dann schlag es durch eyn grobes Tuch. Und was daraus kommet, das gib in eym Tiegel in den lauwarm Ofen, als bis die Flüssigkeyt ist gänzlich davon gegangen. Da bleybet dir ein gelb Pulvis. Das ist der Bannstaub, der die Krafft entziehet, wenn eyngenommen im Truncke.<<

Probe: +12

Wirkung:

M – Der Alchimist verliert 3W6 ASP durch eingeatmete Dämpfe und W6 LP durch Verätzung mit Säure. Das Pulver (so vorhanden) ist wirkungslos.

A - Das Pulver ist wirkungslos.

B-F – Das Opfer verliert 3W SR lang W+2 ASP pro SR, beginnend 1 SR nach Einnahme.

Bannstaub wird in Gareth von Alchimisten, die der Halle der Magischen Rüstung verbunden sind, für Reich und KGIA hergestellt. Sehr viel seltener stellen auch die festumer Magier geringe Mengen her. Es ist unwahrscheinlich, daß anderswo nennenswerte Mengen Bannstaub produziert werden.

Preis (unabhängiger Alchimist bzw Schwarzmarkt): ca 250 Dukaten

Hylailer Feuer

Zutaten pro Stein: 2 Stein Erdpech, 5 Unzen Schwefel, 5 Unzen Walrat, 10 Unzen Holzkohle

>>Nimm Selemer Erdpech, oder nimm von dem schwarzen Öl, welches in der Khom an manchen Orten aus dem Boden dringt. Destilliere daraus ein leichtes, helles Öl. Und gib wohl acht dabei, denn das brennt beim kleinsten Funken oder explodiert wohl gar. Am besten wird es wohl sein, wenn du mit CALDOFRIGO heizt und nicht mit Feuer, so du dieser Formel mächtig bist. Nimm von dem Destillate soviel du brauchst, und gib auf 20 Unzen 5 Unzen Sulphur darunter, und mache es zäh mit Walrat und mit fein gestoßener Holzkohle. Fülle das in gepichte Tonkrüge und verschließe sie gut. Aber ein Loch für eine Lunte soll im Deckel sein, das du mit einem Korken schließen kannst. Verwahre die Gefäße vergraben unter reichlich Sand. Und halte sie fern von Feuer und Funkenflug.<<

Probe: +6

M – Das Labor geht in Flammen auf. Der Alchimist kann entkommen, wenn ihm eine Körperbeherrschungsprobe gelingt. Er nimmt leider Feuerschaden: (Punkte, um die die Alchimieprobe mißlungen ist)xW6 SP; zusätzlich W6, falls er einen gewachsenen Alchimistenbart trug ("Sie nannten ihn *Lunte*"). War im Labor eine größere Menge brennbares Material gelagert (Hylailer Feuer, Erdöl, reiner Alkohol, Feuerholz, Holzkohle, Lampenöl, Kerzen, Bücher, ...), steht innerhalb kürzester Zeit das ganze Haus in Flammen.

A – Kaum glaublich, aber der Alchimist hat es geschafft, eine schwer entflammbare Masse anzurühren, die nur brennt, wenn man sie mitten ins Schmiedefeuer legt.

B-F – Es ist Hylailer Feuer entstanden. Das Brandöl brennt, wenn man es anzündet, selbst auf dem Wasser treibend noch weiter, läßt sich nicht mit Wasser löschen, und es klebt an Gegenständen und Personen. Gut

verschlossen halten sich die Geschosse einige Jahre.

Preis: Ca. 2 Dukaten pro Stein. Allerdings ist Hylailer Feuer nicht frei verkäuflich, ebenso, wie das Rezept nicht vielen Alchimisten bekannt ist. Staatliche Werkstätten in Al'Anfa, dem Horasreich und dem Mittelreich stellen die Brandgeschosse her. Ansonsten gibt es vor allem auf den Zyklopeninseln und bei den Tulamiden einige unabhängige Alchimisten, die das Rezept kennen.

Es ist auch möglich, magisches Brandöl zu machen, das sich bei Luftkontakt selbst entzündet und dessen Feuer auch Dämonen und dergleichen Kreaturen verletzt.

Zutaten pro Stein für magisches Hylailer Feuer: 2 Stein Erdpech, 5 Unzen Schwefel, 5 Unzen Zedernharz, 8 Unzen Holzkohle von der Blutulme oder Steineiche, 1 in Alkohol eingelegte Alraune, 10 Unzen alter Kot vom Sturzpelikan, 5 Unzen gewöhnliche Holzasche

>>Rühre den Kot mit heißem Wasser, filtriere das, und dampfe es ein. Den Rückstand gieße wieder mit wenig Wasser auf, rühre die Asche darunter und laß das einige Stunden auf gelindem Feuer köcheln. Dann filtrier es, und gib es in eine flache Schale. Am andern Tag wirst du weiße Kristalle am Grund der Schale finden; von denen gieße das Wasser herunter und trockne sie. Zerstoße sie mit der Alraune und rufe mit MANIFESTO die Kraft des Feuers darauf herab. Mit dem Erdpech verfährt du wie oben, und mach das Destillat zäh mit Zedernharz und mit der Kohle von Blutulmenholz, und gib Sulphur dazu. Nun begeben dich in ein kühles Gemach ohne Feuer. Dort fülle das zähe Öl in einen gepichteten Krug, streu schnell das Pulver hinein, und verschließe es schnellstens so, daß keine Luft mehr darinnen ist. Besser aber ist es, wenn du die Substanzen von ferne mittels MOTORICUS mischst in einem luftleeren Raum (AEROFUGO). Und halte das Brandöl fern von Feuer und Hitze und Luft.<<

Probe: +13 (ohne Aerofugo) oder +8 (mit Aerofugo)

Preis: Ca 20 Dukaten pro Stein. Seit der dritten Dämonenschlacht ist diese Rezeptur an einigen Magierakademien bekannt (Festum, Gareth, Khunchom, Mherwed, Rashdul, Fasar, Al'Anfa), jedoch wird wegen der Kompliziertheit des Verfahrens und des hohen Preises solches Brandöl sehr selten hergestellt.

Artefakte:

Der magische Diwan

Im inaktiven Zustand handelt es sich um nichts weiter als ein kleines Bündel Stoff (gelbe Seide mit Fäden von Silber und arkanen Metallen, ca 80 Dukaten Materialwert), etwa so groß wie ein zusammengefaltetes Bettlaken. Entfaltet man es, bläht es sich auf und wird zu einem bettgroßen, weichen Kissen, auf dem ein reisender Magier garantiert besser schläft als seine Gefährten auf dem harten Erdboden. Um den magischen Diwan wieder zusammenzufalten, muß man ein auslösendes Wort kennen, das in der Regel in der Stickerei auf dem Seidenstoff zu erkennen ist (in der Regel in Tulamidya, jedoch manchmal in Urtulamidya oder Arkanil- oder Nanduria-Glyphen). Nicht selten enthält die Stickerei auch einen Hinweis auf den Hersteller und eine Anleitung, wie das Artefakt wieder aufgeladen werden kann.

Ursprung: tulamidisch (Gildenmagie oder Magiedilettant)

Typ: Beschwörung einer elementaren Wesenheit der Luft; aufladbar (ca alle 30 Anwendungen) oder permanent wirkender Zauber: DSCHINN DER LUFT

Szenariovorschlag: Ein wenig magischer Komfort gehört ganz selbstverständlich zu jedem tulamidischen Magier, der als NSC die Helden vielleicht ein Abenteuer lang auf einer Forschungsreise begleitet. Vielleicht erhält ein Held aber auch selbst einen magischen Diwan als Belohnung nach einem Abenteuer (und als garantiert nicht spielgleichgewichtstörendes Artefakt). Oder der Magier der Gruppe kann sich ein wenig Geld verdienen, indem er einem verblüfften Bürger, der auf einer Auktion ein Bündel Seidenbrokat gekauft hat und jetzt vor einer Luftmatratze steht, erklärt, was es damit auf sich hat.

Die magische Truhe (ein niederer Dämon aus dem Gefolge Lolgramoths)

Dieses schwarzmagische Artefakt ist neuerdings recht häufig anzutreffen. Es handelt sich um eine Truhe aus hellem Birnbaumholz mit Beschlägen aus Endurium, in der üblichen Größe einer Transportkiste oder Seefahrertruhe. Unten (und beim flüchtigen Betrachten leicht zu übersehen) hat die Truhe zahlreiche kurze Beinchen, auf denen sie ihrem Besitzer mit erstaunlicher Geschwindigkeit nachlaufen und auch weite Sprünge vollführen kann (GS 15, AU unendlich). Der Besitzer kann seine gesamte Habe in der Truhe aufbewahren und jederzeit entnehmen. Schmutzige Wäsche erscheint sogar gewaschen und gebügelt. Man munkelt, das ganze Gepäck würde wie beim VERSCHWINDIBUS im Limbus zwischengelagert - oder aber in den Niederhöhlen (und man darf spekulieren, wo die Haare des Benutzers bleiben, die von seinen Kleidern entfernt werden...). Die

Truhe wird von einem niederen Diener Lolgramoths bewohnt, dessen wahrer Name bekannt und in mehreren magischen Büchern zu finden ist. Zum Bindungszauber gehört offenbar, daß die Truhe ab und zu auf eigene Faust Raubzüge unternehmen darf, bei denen sie Kleintieren nachstellt und sie frißt (die Beute verschwindet spurlos). (Kampfwerte der Truhe: MU 18, LE 25, RS 6, AT 15, PA 5, MR 10)

Ursprung: Gildenmagie (borbaradianisch)

Typ: Dämonenbeschwörung; aufladbar oder permanent

wirkende Sprüche: FUROR BLUT und ein Bindungszauber

Szenariovorschlag: Wer sich immer schon gefragt hat, wie sein Borbaradianer-NSC seine fünf Quader Hylailer Feuer, sein Reise-Alchimielabor und die zwei Dutzend schweren Armbrüste für seine Schergen unbeschadet transportieren kann, der hat hier die Antwort gefunden. Die Truhe könnte auch Jagd auf ein Hexentier oder einen in Tiergestalt spionierenden Elf machen. Möglicherweise betrachtet die Truhe auch nach dem Ableben des Borbaradianers einen der Helden als ihren neuen Besitzer und folgt ihm treu überallhin - damit hätten die Helden ein gefährliches, auffälliges Artefakt, das die Inquisition gar nicht gerne sieht.

Die Koboldsschuhe

Koboldsschuhe gibt es in den verschiedensten Formen und Farben, vom Iryanlederstiefel bis zum Filzpantoffel; am häufigsten sind aber lackierte Lederschuhe mit großen, blank polierten Schnallen. Immer aber sehen sie ganz neu aus und scheinen genau die richtige Größe für den Betrachter zu haben. Man findet sie manchmal in von Kobolden bewohnten Häusern in den Schränken und Truhen oder ordentlich aufgereiht zwischen den anderen Schuhen auf der Diele. Zieht jemand sie an, so sind sie sehr bequem und obendrein schmutzabweisend - aber sie lassen sich nicht wieder ausziehen. Etwa einmal täglich vollführen die Schuhe mit dem Träger drin ein kleines Tänzchen. Die genauen Umstände werden vom Meister bestimmt. So können die Koboldsschuhe ihrem Träger schon mal das Leben retten, indem sie während eines Kampfes ausgerechnet so herumspringen, daß niemand den Beschuheten trifft. Oder der Beschuhete beeindruckt alle Gäste auf einem Ball mit einer unglaublich gekonnten Kuslikana. Andererseits könnten sie aber auch während eines Anschleichversuchs, einer boronischen Schweigeminute, wenn der Beschuhete gerade eingeschlafen ist oder wenn er zu einem würdevollen Vortrag ansetzt mit einem Steptanz, einem flotten Rahjango oder einem andergaster Bauernstampfer loslegen. Der Träger der Schuhe darf jeden Tag im Morgengrauen einen Versuch unternehmen, die Schuhe auszuziehen; wenn er mit dem W6 eine 6 wirft, gelingt es ihm.

Ursprung: koboldische Magie

Typ: Bewegungsmagie; permanent

wirkender Zauber: unbekannter Bewegungszauber mit Verwandlungs-Komponente

Szenario-Vorschlag: Ein Held kauft sich Schuhe bei der Altkleiderhändlerin, findet ein paar hübsche Schuhe beim Durchsuchen eines Hauses oder nimmt bei einer bis ins Morgengrauen dauernden Kartenspielpartie einen NSC bis aufs Hemd aus. Die guten Schuhe zieht er sofort an, und später stellt sich die überraschende Wirkung ein. Zur Auflockerung humorloser Abenteuer. Früher oder später wird irgendein Kobold die Schuhe wieder an sich nehmen.