



Die Zauber der Quellenbücher

- Alba, Rawindra und Waeland -

von Jürgen E. Franke

- copyright © 2001 by Verlag für F&SF-Spiele -

In lockerer Abfolge werden in dieser Rubrik die Zaubersprüche der MIDGARD-Quellenbücher auf das Format des *Arkanums* umgearbeitet. Von Bedeutung ist dabei vor allem die Formel für den Zauber, die für Immunitäten und Magierspezialgebiete wichtig ist. Dabei geben wir meist nur den Datenblock zum Zauber an, nicht die Beschreibung der Wirkung, wenn sich dabei nichts geändert hat. Manchmal ist es aber nötig, ein paar klärende Worte hinzuzufügen.

Alba

Leomies Birneneis



Gestenzauber der Stufe 2

[Erschaffen] ↻ Eis ↔ Eis

AP-Verbrauch: 2 je Wesen
Zauberdauer: 5 sec
Reichweite: 30m
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 50cm Umkreis
Wirkungsdauer: 1 min
Ursprung: elementar

250: Halblings-PRI - **500:** Halblings-HI - **2500:** Dr, EBe†, HI, Hx, Ma, PRI

Der Wirkungsbereich ist eine Kugel von 1m Durchmesser, in deren Zentrum sich der Kopf des Opfers befindet. *Leomies Birneneis* kann gleichzeitig auf mehrere Wesen angewandt werden; um jedes Opfer bildet sich dann eine eigene Wolke von Eiskristallen.

Rawindra

Binden von Srimara



Gestenzauber der Stufe 4

Srimaraschuppe der entsprechenden Rasse (5 GS)

Beherrschen ↻ Luft ↔ Wasser

AP-Verbrauch: alle
Zauberdauer: 6 h
Reichweite: B
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: göttlich

niemand - **2000:** Sr, Tm - **10000:** Sc

Feuerwandeln

entfällt zugunsten der überarbeiteten Form, die unter dem Namen *Feuerlauf* im Arkanum enthalten ist. Da sie im Zweifelsfall wie Schamanen behandelt werden, ist der Zauber weiterhin Grundfähigkeit der Saddhus.

Götterarme



Gestenzauber der Stufe 4

Verändern ↻ Holz ↔ Erde

AP-Verbrauch: 4
Zauberdauer: 10 sec
Reichweite: -



Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: Zauberer
Wirkungsdauer: 10 min
Ursprung: göttlich

750: Camunda- und Suryatha-PRI - 1500: Sa - 7500: HI

Körpermeisterschaft

ist unter dem neuen Namen *Blutmeisterschaft* unverändert im Arkanum enthalten. Saddhus können den Zauber natürlich weiterhin als Grundfähigkeit für nur 400 FP lernen.

Levitation *

Gedankenzauber der Stufe 4

Bewegen ⇄ Luft ↔ Erde

AP-Verbrauch: 4
Zauberdauer: 20 sec
Reichweite: -
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: Zauberer
Wirkungsdauer: 30 min
Ursprung: göttlich

750: Sa - 1500: andere ZAU - niemand

Paschuyana, der Weg des Tieres *

Gestenzauber der Stufe 5

Bewegen ⇄ Luft ↔ Luft

AP-Verbrauch: 6
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: B
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: ∞
Ursprung: göttlich

2500: rawindische PW - 5000: PW, Sc - 25000: Dr, PRI a. W

Rückführung *

Wortzauber der Stufe 4

Erkennen ⇄ Magan ↔ Luft

AP-Verbrauch: 4
Zauberdauer: 10 min

Reichweite: B
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 2 h
Ursprung: göttlich

900: Sa - 1800: HI, Sc, PT - 9000: PRI a. T

Seele finden *

Gestenzauber der Stufe 3
Haare des Toten (0 GS)

Erkennen ⇄ Luft ↔ Luft

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 1 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: göttlich

300: HI, Sa, PT - 600: PRI a. T, Sc - 3000: Hx

Seiltrick, großer und kleiner

Der große Seiltrick und *der kleine Seiltrick* sind als Zauberlieder für Barden im Arkanum zu finden. Die gleichnamigen Sprüche, die Saddhus, Hexer und Magier in Rawindra lernen können, haben dieselben Spieldaten und auch dieselbe Wirkung (bei einer Zauberdauer von 2 min). Als materielle Komponenten, die nicht verbraucht werden, benötigen alle Zauberer eine Flöte und ein Seil. Der Ursprung des Spruches ist göttlich.

Srimarameisterschaft

muß nach den Regeln des Arkanums in zwei Zauber (*Macht über unintelligente* und *Macht über menschlich intelligente Echsenwesen*) aufgespalten werden. Die Spieldaten entsprechen völlig den Zaubern *Macht über die belebte Natur* bzw. *Macht über Menschen*. Diese beiden Sprüche wirken auch auf Srimara der entsprechenden Intelligenz, so daß ein Zauberer, der sie beherrscht, sich *Srimarameisterschaft* sparen kann. Vor allem für Magier und Hexer ist es sinnvoller, die beiden normalen Machtzauber zu lernen; die Lernkosten für sie sind dennoch der Vollständigkeit halber angegeben. Der rawindische Spezialzauber kann aber von einigen Zauberertypen gelernt werden, denen die Machtzauber verwehrt sind. Daher folgen jetzt die Lernkosten des in zwei Teile aufgespaltenen Spruches:



Srimarameisterschaft I (auf tierische Srimara)

200: Sr - 400: Dr, Hl, Ma, PF - 2000: Hx

Srimarameisterschaft II (auf menschlich intelligente Srimara)

300: Sr - 600: Dr, Hl, Ma, PF - 3000: Hx

Wasserwandeln

ist unter dem neuen Namen *Wasserlauf* unverändert im Arkanum enthalten. Saddhus können den Zauber weiterhin als Grundfähigkeit für nur **400 FP** lernen.

Wandlung



Gedankenzauber der Stufe 6

Verwandeln ⇌ Element ↔ Erde

AP-Verbrauch: 18
Zauberdauer: 10 sec
Reichweite: -
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: Zauberer
Wirkungsdauer: 6 h
Ursprung: elementar

3000: Sa - 6000: Hl - niemand

Das Agens des Zaubers ist das Element, in das der Zauberer seinen Körper verwandelt.

Wetala binden

gehört zu den Fähigkeiten der Beschwörer, die im Arkanum noch nicht diskutiert worden sind. Bis zum Erscheinen des Magie-Quellenbuchs *Meister der Sphären* gelten hier die alten Regeln.

Mandala-Magie

gehört wie zum Beispiel das Schaffen von Weltentoren in den Bereich der Beschwörungen und Sphärenreisen, die im Quellenbuch *Meister der Sphären* eingehender behandelt wird.

Waeland

Bannen von Kälte

wurde unverändert ins *Arkanum* übernommen.

Fesselbann

wird in der starken Version (Wirkungsdauer 6 Stunden und Möglichkeit, das Opfer ganz erstarren zu lassen) nur von den übernatürlichen Schlachtenbegleiterinnen und evtl. einigen wenigen Nichtspieler-Zauberern beherrscht. Die schwächere Version, die auch Spielerzauberer lernen können, wurde leicht verändert ins *Arkanum* übernommen. Sie kann nicht mehr isoliert gegen Objekte eingesetzt werden!

Hexenschuß

Gestenzauber der Stufe 4

Schwarzdornpfeil mit Silberspitze (2 GS)

Zerstören ⇌ Magan ↔ Feuer

AP-Verbrauch: 4
Zauberdauer: 20 sec
Reichweite: 30m
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: Strahl
Wirkungsdauer: 10 min
Ursprung: schwarzmagisch

1000: Hx - 2000: PC, Sc - niemand

Lösen

s

Gestenzauber der Stufe 3

Schwungfeder eines Singschwans (1 GS)

Zerstören ⇌ Luft ↔ Magan

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 10 sec
Reichweite: Berührung
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: göttlich

250: PW - 500: Dr, Hl, Hx, Ma, PRI a. W, Sc, Th - niemand

Der Zauber wirkt nicht mehr gegen Objekte, d.h. vor allem nicht mehr gegen *Zauberschloß*. Daher sind die Lernkosten gesenkt.



Oysteins großer Frostschutz

ist identisch mit *Bannen von Kälte*.

Oysteins kleine Prophezeiung

Gedankenzauber der Stufe 4

Erkennen ⇄ Luft ⇄ Luft

AP-Verbrauch: 8
Zauberdauer: 10 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: Zauberer
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: göttlich

750: PW - **1500:** andere PRI, Sc - niemand

Wurm rufen

ist eine Beschwörung. Bis zum Erscheinen des Magie-Quellenbuchs *Meister der Sphären* gelten hier die alten Regeln.



Die Zauber der Quellenbücher

- Eschar -

von Jürgen E. Franke

- copyright © 2001 by Verlag für F&SF-Spiele -

Eschar

Besänftigen

wurde mit leicht veränderten Daten ins *Arkanum* übernommen.

Blenden

✱ R

Gestenzauber der Stufe 4

Erschaffen ✳ Feuer ↔ Feuer

AP-Verbrauch: 4
Zauberdauer: 1 sec
Reichweite: -
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 9m Umkreis
Wirkungsdauer: 1 min
Ursprung: göttlich

1000: De, HI, Or, PRI a. Ha/T/C, Sc, Th - **2000:** Dr, Hx, Ma, PHa, PT, PC - niemand

Blutwandlung

✱

Gestenzauber der Stufe 2

Verwandeln ✳ Wasser ↔ Erde

AP-Verbrauch: 4
Zauberdauer: 10 min
Reichweite: Berührung
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: bis zu 5 l Blut
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: dämonisch

75: Hx, PC - **150:** HI, PF, PM, PT, Sc - niemand

Cheprus Sendbote

✱

Gestenzauber der Stufe 4

Speichel, Harn oder Blut des Opfers

Erschaffen ✳ Magan ↔ Erde

AP-Verbrauch: 4
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 1W6 h
Ursprung: göttlich

750: PF, PW, Sc - **1500:** Hx, Ma, PRI a. F/W - niemand

Feuerspiel

Gestenzauber der Stufe 2

Verändern ✳ Feuer ↔ Feuer

AP-Verbrauch: 2
Zauberdauer: 5 sec
Reichweite: 10m
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1m Umkreis
Wirkungsdauer: 2 min
Ursprung: elementar

100: De, PHa, PHe - **200:** HI, Hx, Ma, PF, PK, PW - niemand

Flammende Hand

wurde ins *Arkanum* übernommen. Derwisch und Thaumaturg (als Siegel) lernen den Zauber als Grundfähigkeit.

Hauch der Wüste

R

Gestenzauber der Stufe 1

10g Wüstensandkörner (5 KS)

Verändern ✳ Feuer ↔ Luft



AP-Verbrauch: 1
Zauberdauer: 1 sec
Reichweite: 0m
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 12m Umkreis
Wirkungsdauer: 10 min
Ursprung: elementar

40: De, PHe, Th - **80:** Dr, Hx, Ma, PC, PHa, Sc - **400:** PK, PM, PW

Incheper schaffen *

Gestenzauber der Stufe 6
Moder, Staub, Knochenmehl, Rostflocken (2 GS)

Verändern ↻ Holz ↔ Erde

AP-Verbrauch: 18
Zauberdauer: 6 h
Reichweite: Berührung
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 Objekt
Wirkungsdauer: ∞
Ursprung: druidisch

3000: PHa, PHe, PT, PW - **6000:** Be, PF, PK, PM - **30000:** Ma

Luftspiegelung

Gestenzauber der Stufe 3
Quarz- und Silberstaub (5 SS)

Verändern ↻ Feuer ↔ Luft

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 10 sec
Reichweite: 30 km
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: -
Wirkungsdauer: 30 min
Ursprung: elementar

300: De, Dr - **600:** Hl, Hx, Ma, PRI, Sc - niemand

Macht über Mumien *

Wortzauber der Stufe 6

Verändern ↻ Eis ↔ Erde

AP-Verbrauch: 12
Zauberdauer: 1 h
Reichweite: -

Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: ∞
Ursprung: dämonisch

2000: Ma, PC - **4000:** Be, Sc - **20000:** Hx

Der Zauberer muß nicht mehr unbedingt vorher *Macht über den Tod* lernen.

Manifestation des Ka *

Gestenzauber der Großen Magie
Wachsbad mit seltenen Essenzen (500 GS)

Erschaffen ↻ Magan ↔ Erde

AP-Verbrauch: 18
Zauberdauer: 6 h
Reichweite: 3m
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: ∞
Ursprung: dämonisch

7500: Be, PRI - **15000:** Dr, Hx, Sc - niemand

Die Beschreibung im Eschar-Quellenbuch schildert den Zauber, wie ihn die alten Meketer verstanden haben. Aus der Sicht des *Arkanums* wird der Ka, d.h. die Anima oder tierische Seele, nicht ganz vom Opfer des Zaubers getrennt. Stattdessen verliert das Opfer einen Teil seiner Anima (Ka) und seiner Astralleibs, die den künstlichen Wachskörper beleben. Diese Verluste sind für die Nachteile verantwortlich, die das Opfer durch den Zauber erleidet. Die magische Manifestation hat anfangs das Bewußtsein eines Kleinkinds, d.h. es hat noch keine Vorstellung vom eigenen Ich und damit keine voll entwickelte menschliche Seele. Diese bildet sich erst unter dem Wirken der Magie und dem Einfluß des Zaubers in den ersten Tagen der Existenz des neuen Wesens heraus. Im Normalfall ist die Manifestation des Ka danach zwar ein Doppelgänger des Opfers, aber mit einem eigenen Willen und einer eigenen Seele ausgestattet. Eine Ausnahme stellt der Fall dar, wo Seele und Astralleib eines Menschen innerhalb von sechs Stunden nach Erwachen des Kas Besitz von dem Körper ergreifen. Dabei kann es sich zum Beispiel um die herumwandernde Seele eines Zauberers, dem bei *Reise der Seele* der Silberfaden gerissen ist, oder um eine gebundene Seele handeln - s. auch Nasser in *Das Graue Konzil*.

Mumie erwecken *

Gestenzauber der Stufe 6

Verändern ↻ Eis ↔ Erde



AP-Verbrauch: 18
Zauberdauer: 6 h
Reichweite: -
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: ∞
Ursprung: dämonisch
3000: PRI - **6000:** Be, Hx, Sc - niemand

Sandmeisterschaft

Gestenzauber der Stufe 6
10g Sandwurmhaut (20 GS)

Bewegen ⇄ Luft ⇄ Erde

AP-Verbrauch: 9
Zauberdauer: 30 sec
Reichweite: 2 km
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 500m Umkreis
Wirkungsdauer: 1 h
Ursprung: elementar

3000: De, PF - **6000:** Dr, Hl, Hx, Ma, PHa, PT, PW, PC, Sc -
30000: PHe, PK, PM

Sa rauben

✳

Gestenzauber der Stufe 2

Zerstören ⇄ Eis ⇄ Holz

AP-Verbrauch: 5
Zauberdauer: 1 sec
Reichweite: Berührung
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: schwarzmagisch

125: PC - **250:** Sc - **1250:** Dr, Hx

Sa spenden

✳

Gestenzauber der Stufe 4

Erschaffen ⇄ Holz ⇄ Holz

AP-Verbrauch: 4 AP-Maximum
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: Berührung
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 0
Ursprung: göttlich

750: PRI a. C - **1500:** De, Hl, Sc - niemand

Schock

s. *Seelenschock*.

Seelenraub

✳

Gestenzauber der Großen Magie

Bewegen ⇄ Magan ⇄ Luft

AP-Verbrauch: 18
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: Berührung
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: bis zu 12 Wesen
Wirkungsdauer: ∞
Ursprung: schwarzmagisch

6000: Be, Hx - **12000:** Dr, Sc - niemand

Der Zauber beraubt das Opfer nicht nur um seine Seele (Ba), sondern auch um seinen Astralleib. Als Marab kann das Opfer daher selbst nicht zaubern. *Seelenraub* wirkt natürlich nur auf beseelte Wesen.

Seelenschock

Gestenzauber der Stufe 4

Verändern ⇄ Holz ⇄ Luft

AP-Verbrauch: 4
Zauberdauer: 15 sec
Reichweite: 15m
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: druidisch

1000: Dr, Hl - **2000:** De, Hx, Ma, PRI, Sc - niemand

Der Zauber ist im Quellenbuch als *Schock* enthalten. Zur Unterscheidung von den magisch-elektrischen Schockzaubern (GILDENBRIEF 46) wird er umbenannt. Er wirkt nur auf beseelte Wesen (typischerweise solche mit menschlicher Intelligenz).

Serkefs Todesbote

✳

Gestenzauber der Stufe 5

Haare oder Nägel des Opfers



Erschaffen \rightleftharpoons Magan \rightleftharpoons Erde

AP-Verbrauch: 6
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 1W6 h
Ursprung: göttlich

2500: De, PHe, PT, Sc - **5000:** Hx, Ma, PRI a. He/T - niemand

Sutechs Heer

Wortzauber der Stufe 3

Beherrschen \rightleftharpoons Luft \rightleftharpoons Wasser

AP-Verbrauch: 12
Zauberdauer: 10 sec
Reichweite: 2 km
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 4W6 Wesen
Wirkungsdauer: 30 min
Ursprung: göttlich

300: PK - **600:** Dr, Hl, Hx, Sc - **3000:** Ma, PF, PW, PC

Tausch des Ba

✱

Gestenzauber der Großen Magie
Silberdraht (20 GS)

Bewegen \rightleftharpoons Magan \rightleftharpoons Luft

AP-Verbrauch: 18
Zauberdauer: 3 h
Reichweite: 15m
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: Zauberer und 1 Wesen
Wirkungsdauer: ∞
Ursprung: dämonisch

10000: Be, Sc, PC - **20000:** Dr, Hx, PRI a. C - niemand

Der Zauberer tauscht mit dem Opfer Seele (Ba) und Astralleib. Er kann daher im neuen Körper weiterhin seine Zauberkünste ausüben. Der Zauber wirkt nur auf beseelte Wesen.

Wasser spüren

✱

s

Gedankenzauber der Stufe 1

Erkennen \rightleftharpoons Wasser \rightleftharpoons Wasser

AP-Verbrauch: 1
Zauberdauer: 10 sec

Reichweite: 0m
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 500m Kegel
Wirkungsdauer: 10 sec
Ursprung: elementar

50: De, Dr, PF, PM, Th - **100:** Hl, Hx, PHa, PW, Sc - **500:** Ma, PK, PT

Wind des Todes

Gestenzauber der Großen Magie
Vulkanasche, Wüstensand und Diamantstaub (50 GS)

Zerstören \rightleftharpoons Feuer \rightleftharpoons Wasser

AP-Verbrauch: 18
Zauberdauer: 30 sec
Reichweite: 0m
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 100m Kegel
Wirkungsdauer: 2 min
Ursprung: schwarzmagisch

7500: PC - **15000:** Dr, Hx, Sc - niemand



Die Zauber der Quellenbücher

- Die Magie der huatlantischen Trickser -

von Jürgen E. Franke

- copyright © 2002 by Verlag für F&SF-Spiele -

In dieser Folge der Überarbeitung von Quellenbuch-Zaubern wird die Tricksermagie Nahuatlans behandelt. Diese Art von Magie entwickelt sich spontan aus dem angeborenen hohen magischen Talent des Trickser, hat also ihren eigenen Ursprung. Da die Tricksermagie auf der Manipulation des Magan beruht, hat sie allerdings dieselbe Aura wie dämonische Magie.

Aufspüren

wird je nach Wirkungsziel aufgespalten in *Dinge aufspüren* (Gegenstände) und *Wesen aufspüren* (Personen oder Tiere).

Ursprung: „dämonisch“

200: Tr - niemand - niemand

Der Zauber wirkt auf maximal 10 Blumen.

Ballbalance



Gestenzauber der Stufe 1
Gummiball (25 KS)

Verändern \rightleftharpoons Magan \rightleftharpoons Metall

AP-Verbrauch: 1 je Ball
Zauberdauer: 5 sec
Reichweite: Berührung
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1-10 Objekte
Wirkungsdauer: Grad min
Ursprung: „dämonisch“

50: Tr - niemand - niemand

Blumen herbeizaubern



Gedankenzauber der Stufe 1

Erschaffen \rightleftharpoons Magan \rightleftharpoons Holz

AP-Verbrauch: 1-20
Zauberdauer: 1 sec
Reichweite: 0m
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: -
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: „dämonisch“

80: Tr - niemand - niemand

Durch den Zauber werden 1-10 Blumen herbeigezaubert (AP 1 je Blume zzgl. einmaliger Zuschlag von 0-10 AP für besondere Blumenart).

Blumenfee



Gestenzauber der Stufe 2
Blüten (je 5 KS)

Beherrschen \rightleftharpoons Magan \rightleftharpoons Feuer

AP-Verbrauch: 4-20
Zauberdauer: 10 sec
Reichweite: Berührung
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 1-10 Objekte
Wirkungsdauer: Grad min

Dinge aufspüren



Gedankenzauber der Stufe 4

Erkennen \rightleftharpoons Magan \rightleftharpoons Metall

AP-Verbrauch: 4
Zauberdauer: 30 sec
Reichweite: 9 km



Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 1 Objekt
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: „dämonisch“
700: Tr - niemand - niemand

Farbenspiel ✳

Gestenzauber der Stufe 2

Verändern \rightleftharpoons Magan \rightleftharpoons Metall

AP-Verbrauch: 1-10 AP
Zauberdauer: 1 sec
Reichweite: Berührung
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 Objekt
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: „dämonisch“

150: Tr - niemand - niemand

Die Haarfarbe von Lebewesen kann auch verändert werden. Davon sind nur die unbelebten Haarteile betroffen; die Haare wachsen in der ursprünglichen Farbe nach.

Fehlleistung ✳

Gestenzauber der Stufe 3

Beherrschen \rightleftharpoons Magan \rightleftharpoons Luft

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 1 sec
Reichweite: 9m
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: „dämonisch“

300: Tr - niemand - niemand

Funkenflug ✳

Gestenzauber der Stufe 2

Erschaffen \rightleftharpoons Magan \rightleftharpoons Feuer

AP-Verbrauch: 2-20
Zauberdauer: 10 sec
Reichweite: 200m
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: -

Wirkungsdauer: 20-60 sec
Ursprung: „dämonisch“
150: Tr - niemand - niemand

Geruch intensivieren ✳

Gedankenzauber der Stufe 2

Verändern \rightleftharpoons Magan \rightleftharpoons Holz

AP-Verbrauch: 1-4
Zauberdauer: 5 sec
Reichweite: Berührung
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 1 Wesen/Objekt
Wirkungsdauer: 1 h
Ursprung: „dämonisch“

150: Tr - niemand - niemand

Kernkleid ✳

Gestenzauber der Stufe 4
eine Nuß o.ä. (-)

Erschaffen \rightleftharpoons Magan \rightleftharpoons Metall

AP-Verbrauch: 5-20
Zauberdauer: 10 sec
Reichweite: 3m
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 Objekt
Wirkungsdauer: Grad Tage
Ursprung: „dämonisch“

800: Tr - niemand - niemand

Maskieren ✳

Gedankenzauber der Stufe 5

Beherrschen \rightleftharpoons Magan \rightleftharpoons Feuer

AP-Verbrauch: 6
Zauberdauer: 10 sec
Reichweite: 50m
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: Zauberer
Wirkungsdauer: 1 h
Ursprung: „dämonisch“

1500: Tr - niemand - niemand



Netz ahnen *

Gedankenzauber der Stufe 2

Zerstören ↔ Magan ↔ Erde

AP-Verbrauch: 4
Zauberdauer: 10 sec
Reichweite: 30m
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: Strahl
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: „dämonisch“

100: Tr - niemand - niemand

AP-Verbrauch: 1-10
Zauberdauer: 1 sec
Reichweite: 15m
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 1-10 Wesen
Wirkungsdauer: Grad min
Ursprung: „dämonisch“
300: Tr - niemand - niemand

Passieren *

Gestenzauber der Stufe 4

Verändern ↔ Magan ↔ Metall

AP-Verbrauch: 4
Zauberdauer: 20 sec
Reichweite: 3m
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 30 cm Wanddicke
Wirkungsdauer: 10 sec
Ursprung: „dämonisch“

1000: Tr - niemand - niemand

Stoß *

Gestenzauber der Stufe 1

Bewegen ↔ Magan ↔ Metall

AP-Verbrauch: 1
Zauberdauer: 1 sec
Reichweite: 30m
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: -
Wirkungsdauer: 1 sec
Ursprung: „dämonisch“

50: Tr - niemand - niemand

Rauchkringel *

Gestenzauber der Stufe 1

Tabakpfeife (1 GS - wird nur bei kritischem Fehler zerstört)

Verändern ↔ Magan ↔ Metall

AP-Verbrauch: 1-20
Zauberdauer: 1 sec
Reichweite: 0m
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 9m Umkreis
Wirkungsdauer: 1-5 min
Ursprung: „dämonisch“

50: Tr - niemand - niemand

Tüchertanz *

Gestenzauber der Stufe 2

variabel (-)

Erschaffen ↔ Magan ↔ Metall

AP-Verbrauch: 5
Zauberdauer: 1 sec
Reichweite: 0m
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 Objekt
Wirkungsdauer: Grad × 10 min
Ursprung: „dämonisch“

150: Tr - niemand - niemand

Scharade *

Wortzauber der Stufe 3

Beherrschen ↔ Magan ↔ Luft

Verblüffen *

Gestenzauber der Stufe 2

Beherrschen ↔ Magan ↔ Feuer

AP-Verbrauch: 1 je Grad
Zauberdauer: 1 sec
Reichweite: 30m
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 1-10 Wesen



Wirkungsdauer: 10 sec
Ursprung: „dämonisch“
200: Tr - niemand - niemand

Wegzaubern *

Gestenzauber der Stufe 3

Bewegen \rightleftharpoons Magan \rightleftharpoons Metall

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 10 sec
Reichweite: 3m
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 Objekt
Wirkungsdauer: 10 min
Ursprung: „dämonisch“

300: Tr - niemand - niemand

Wesen aufspüren *

Gedankenzauber der Stufe 4

Erkennen \rightleftharpoons Magan \rightleftharpoons Wasser

AP-Verbrauch: 6
Zauberdauer: 30 sec
Reichweite: 9 km
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: „dämonisch“

700: Tr - niemand - niemand

Der Zauber reagiert auf die Anima des Wesens. Die Magie wirkt nicht, wenn das Wesen tot ist, es sei denn, sein Geist - und damit die Anima - befindet sich innerhalb der Reichweite.

Wunden schließen *

Gestenzauber der Stufe 2

Erschaffen \rightleftharpoons Magan \rightleftharpoons Erde

AP-Verbrauch: 2
Zauberdauer: 1 min
Reichweite: Berührung
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: „dämonisch“

100: Tr - niemand - niemand

Der Zauber *Zusammenfügen* ist aufgespalten worden in *Zusammenfügen* (auf Objekte) und *Wunden schließen* (auf Wesen). Im Gegensatz zu *Heilen von Wunden* wirkt der Spruch nur auf Schnitt- und Stichwunden, indem er die Haut schließt und die Blutungen stillt - nicht aber auf Verbrennungen oder innere Verletzungen durch stumpfe Waffen.

Zusammenfügen *

Gestenzauber der Stufe 2

Erschaffen \rightleftharpoons Magan \rightleftharpoons Metall

AP-Verbrauch: 2
Zauberdauer: 1 min
Reichweite: Berührung
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 Objekt
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: „dämonisch“

80: Tr - niemand - niemand

wirkt nur noch auf Objekte (s. oben).



Die Zauber der Quellenbücher

- Die huatlantischen Zauber -

von Jürgen E. Franke

- copyright © 2002 by Verlag für F&SF-Spiele -

In der fünften Folge der Überarbeitung von Quellenbuch-Zaubern werden die Zaubersprüche Nahuatlans behandelt. Die Tänze der Tempeltänzerinnen sind bereits zusammen mit anderen Zaubertänzen umgearbeitet worden. Die Magie der Trickser ist Thema einer späteren Folge.

Bei einigen Zauber haben Einheimische Vorteile beim Lernen. Daher wird manchmal zwischen z.B. hHx (huatlantische Hexer) und nhHx (Hexer aus anderen Völkern) unterschieden. Die Kosten für materielle Spruchkomponenten sind in gängige Währung umgerechnet, wobei 1 Mondmünze = 1 Silberstück gesetzt worden ist.

Blumen erschaffen

Gestenzauber der Stufe 1
getrocknete Blütenblätter (5 KS)

Erschaffen \rightleftharpoons Holz \rightleftharpoons Holz

AP-Verbrauch: 1 je Blume
Zauberdauer: 1 sec
Reichweite: 0m
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: Zauberer
Wirkungsdauer: -
Ursprung: göttlich

30: PF, hPT - **60:** Dr, HI, hHx, hMa - **300:** hPHe, hPW, hSc, nhHx, nhMa, nhPRI

Blumengeist beschwören

Die beiden Anwendungsmöglichkeiten werden in zwei Zaubern unterteilt: *Blumengeist betrachten* und *Blumengeist beschwören*. Die zweite Anwendung ist eine Beschwörung, und ihre Überarbeitung wird bis zum Erscheinen des Quellenbuchs *Meister der Sphären* zurückgestellt.

Blumengeist betrachten ✳

Gestenzauber der Stufe 2
frische Blüte (-)

Erkennen \rightleftharpoons Luft \rightleftharpoons Luft

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 10 min
Reichweite: Berührung
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 10 min
Ursprung: göttlich

150: Tolcani, Dt - **300:** hPRI - **1500:** nhPW, nhPT

Fruchtbarkeit

Gestenzauber der Stufe 2
pulverisierte Nabelschnur, diverse Kräuter (50 GS)

Verändern \rightleftharpoons Holz \rightleftharpoons Erde

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: Berührung
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 1 Monat
Ursprung: druidisch

150: HI, PF, Dt - **300:** Dr, Hx, Sc - **1500:** PHa, PHe

Hexenspüren ✳

Gedankenzauber der Stufe 1

Erkennen \rightleftharpoons Magan \rightleftharpoons Magan



AP-Verbrauch: 1
Zauberdauer: 1 min
Reichweite: variabel
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 1 Zauberer
Wirkungsdauer: 1 h
Ursprung: göttlich

50: Iquisitax - **100:** andere PRI a. C - **500:** andere ZAU

Die Reichweite hängt vom Grad des Zauberers ab.

Jadezauber R

Wortzauber der Stufe 1

Erkennen \rightleftharpoons Magan \rightleftharpoons Metall

AP-Verbrauch: 1
Zauberdauer: 20 sec
Reichweite: 0m
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 100m Umkreis
Wirkungsdauer: 5 sec
Ursprung: göttlich

60: hHI, hSc, hPF, hPW, hTh - **120:** ZAU aus KanThaiPan - **600:** nhHI, nhSc, nhPF, nhPW, nhTh, Or

Thaumaturgie: Der Thaumaturg malt das Siegel um seine Augen, und nur er erkennt den milchigen Schimmer der Jadequelle.

Liniensicht

ist im Arkanum enthalten. Nb können den Zauber weiterhin als Grundfähigkeit für **40 FP** lernen.

Ruf des Herzens *

Gedankenzauber der Stufe 3

Erkennen \rightleftharpoons Magan \rightleftharpoons Erde

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 10 sec
Reichweite: 0m
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 10m Umkreis
Wirkungsdauer: 1 min
Ursprung: göttlich

300: Iquiban Hualpaq - **600:** andere hOr, hSc, hTm, hPRI a. C - **3000:** nhPK, Hx, nhSc, nhTm

Schattenjaguar * s

Gestenzauber der Stufe 2
Jaguarhaar (25 KS)

Beherrschen \rightleftharpoons Luft \rightleftharpoons Feuer

AP-Verbrauch: 4
Zauberdauer: 1 min
Reichweite: Berührung
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 10m Umkreis
Wirkungsdauer: ∞
Ursprung: göttlich

200: Dr, Nb, Or, PHe, PK, PT, Sc, Tm, Th - **400:** Ma, PF, PHa, PM, PW - **2000:** HI, Hx, Tr

Der Schattenjaguar ist der Astralleib des Verstorbenen, der von einer schwachen materiellen Projektion in Form des Schattentieres umgeben ist. Er kann der Person, der er Bericht erstattet, Informationen mit einer Art geistiger Zwiesprache (eher Bilder als Worte) übermitteln.

Stigma *

Wortzauber der Stufe 2

Verändern \rightleftharpoons Luft \rightleftharpoons Feuer

AP-Verbrauch: 4
Zauberdauer: 30 sec
Reichweite: 7m
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 1 Wesen / 1 Objekt
Wirkungsdauer: ∞
Ursprung: göttlich

150: hPRI a. C - **300:** Dt - **1500:** andere hZAU

Das Stigma ist eine Veränderung des Astralleibs.

Stigma lokalisieren *

Gedankenzauber der Stufe 1

Erkennen \rightleftharpoons Luft \rightleftharpoons Feuer

AP-Verbrauch: 1
Zauberdauer: 1 min
Reichweite: Grad x 10 km
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 1 Wesen / 10 km Umkreis
Wirkungsdauer: 1 h
Ursprung: göttlich

50: alle Hualpaq, Iquibani - **100:** andere hPRI a. C - **500:** Dt



Bei der zweiten Form der Anwendung entdeckt der Zauber die Stigmenträger in einem Kreis mit 10 km Radius, dessen Mittelpunkt sich bis zu Grad x 10 km vom Zauberer entfernt befinden kann.

Unfruchtbarkeit

Gestenzauber der Stufe 2
pulverisierte Granatapfelkerne und Kräuter (10 GS)

Verändern ↻ Holz ↔ Erde

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 10 min
Reichweite: Berührung
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 1 Monat
Ursprung: druidisch

150: Hl, Hx - **300:** PF, PT, Dt - **1500:** Sc

Ungeziefer rufen *

Wortzauber der Stufe 2

Bewegen ↻ Holz ↔ Erde

AP-Verbrauch: 2
Zauberdauer: 10 sec
Reichweite: 50m
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: -
Wirkungsdauer: 2 min
Ursprung: druidisch

150: Dr, Hx - **300:** Hl, PC, PF, Sc, Tm - **1500:** andere ZAU

Netzmagie

Macht des Netzes *

Gestenzauber der Großen Magie

Bewegen ↻ Holz ↔ Holz

AP-Verbrauch: alle AP
Zauberdauer: 1 min
Reichweite: Grad x 10 km
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 Wesen / Netz

Wirkungsdauer: 12 h
Ursprung: druidisch

10000: Nb - **20000:** Dr - niemand

Weber und Knüpfer können den Kontakt mit dem Netz maximal 12 Stunden lang aufrechterhalten.

Netzfeuer *

Gestenzauber der Stufe 4

Bewegen ↻ Holz ↔ Holz

AP-Verbrauch: 4
Zauberdauer: 1 sec
Reichweite: 200m
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: Strahl
Wirkungsdauer: 2 min
Ursprung: druidisch

800: Nb - **1600:** Dr - niemand

Netzkontakt *

Gestenzauber der Stufe 3

Bewegen ↻ Holz ↔ Feuer

AP-Verbrauch: 5 + 1/min
Zauberdauer: 1 min
Reichweite: Berührung
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: Zauberer
Wirkungsdauer: variabel
Ursprung: druidisch

500: Nb - **1000:** Dr, Dt - **5000:** Hl, Hx, Ma, PHa, PHe, PK, PC, Sc

Netzeskraft *

Gedankenzauber der Stufe 3

Bewegen ↻ Holz ↔ Feuer

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 10 min
Reichweite: Berührung
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: Zauberer
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: druidisch

600: Nb - **1200:** Dr - niemand

**Netzschlinge**

Gestenzauber der Stufe 3

Bewegen ⇄ Holz ⇄ Holz

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 5 sec
Reichweite: 15m
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: Grad × 10 sec
Ursprung: druidisch

500: Nb - **1000:** Dr - niemand**Netzsehen**

Gedankenzauber der Stufe 2

Erkennen ⇄ Holz ⇄ Holz

AP-Verbrauch: 2
Zauberdauer: 1 sec
Reichweite: bis zu 5 km
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: Zauberer
Wirkungsdauer: 5 min
Ursprung: druidisch

100: Nb - **200:** Dr - niemand**Netzschutz**

Gestenzauber der Stufe 2

Verändern ⇄ Holz ⇄ Holz

AP-Verbrauch: 2
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: Berührung
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: -
Wirkungsdauer: 7 Tage
Ursprung: druidisch

100: Nb - **200:** Dr - niemand**Netzversteck**

Gestenzauber der Stufe 3

Verändern ⇄ Holz ⇄ Metall

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 10 sec
Reichweite: Berührung
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 Person / Objekte
Wirkungsdauer: Grad h
Ursprung: druidisch

500: Nb - **1000:** Dr - niemand



Die Zauber der Quellenbücher

- Waelische Runenzauber -

von Jürgen E. Franke

- copyright © 2002 by Verlag für F&SF-Spiele -

In der vierten Folge der Überarbeitung von Quellenbuch-Zaubern werden die waelischen Zauberrunen auf das Format des Arkanums umgearbeitet. Dabei ist die *Weterrune* in *Weterrune* und *Regenrune* aufgespalten worden, die *Schutzrune* in *Schutzrune* und *Bannrune*. Die Reihenfolge der Runen ist dieselbe wie im Quellenbuch und nicht alphabetisch.

Tierrune



Gestenzauber der Stufe 5
Knochenstück (1 GS)

Verwandeln \rightleftharpoons Wasser \rightleftharpoons Erde

AP-Verbrauch: 5
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: Zauberer
Wirkungsdauer: 1W6 h
Ursprung: göttlich

1000: Ru - **2000:** Th (Dvarheim) - **10000:** Sk

Beherrschen \rightleftharpoons Luft \rightleftharpoons Erde

AP-Verbrauch: 4
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 3m Umkreis
Wirkungsdauer: 12 h
Ursprung: göttlich

400: Ru - **800:** Sk, Th (Dvarheim) - niemand

Die Magie wirkt sich auf die Körper der betroffenen Wesen aus und äußert sich in Schmerzen und Übelkeit, die das Eindringen in den geschützten Bereich verhindern.

Stärkerune



Gestenzauber der Stufe 2
Ochsenhornscheibe (8 SS)

Verändern \rightleftharpoons Luft \rightleftharpoons Erde

AP-Verbrauch: 2
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: variabel
Ursprung: göttlich

100: Ru, Sk - **200:** Th (Dvarheim) - niemand

Traumrune



Gestenzauber der Stufe 3
Stück Eschenholz (1 KS)

Erkennen \rightleftharpoons Luft \rightleftharpoons Luft

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: Zauberer
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: göttlich

500: Ru - **1000:** Sk, Th (Dvarheim) - niemand

Ungeheurrune



Gestenzauber der Stufe 3
Stab aus kaltem Eisen (50 GS), eigenes Blut

Reiserune



Gestenzauber der Stufe 1
Rentierknochen (5 SS)



Verändern \rightleftharpoons Magan \rightleftharpoons Wasser

AP-Verbrauch: 1
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 7 Tage
Ursprung: göttlich

60: Ru - **120:** Sk, Th (Dvarheim) - niemand

Flammenrunne ✱

Gestenzauber der Stufe 3
Drachenschuppe (10 GS)

Zerstören \rightleftharpoons Wasser \rightleftharpoons Feuer

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: 1m
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 Wesen/Objekt
Wirkungsdauer: 1 h
Ursprung: göttlich

400: Ru - **800:** Sk, Th (Dvarheim) - niemand

Geberrune ✱

Gestenzauber der Stufe 2
Silberscheibe in Münzgröße (2 SS)

Verändern \rightleftharpoons Luft \rightleftharpoons Luft

AP-Verbrauch: 2
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: ∞
Ursprung: göttlich

100: Ru, Sk - **200:** Th (Dvarheim) - niemand

Geizrunne ✱

Gestenzauber der Stufe 2
Pferdeschädel (5 GS)

Verändern \rightleftharpoons Luft \rightleftharpoons Luft

AP-Verbrauch: 2
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Geist

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: ∞

Ursprung: göttlich

100: Ru, Sk - **200:** Th (Dvarheim) - niemand

Gesichtsrunne ✱

Gestenzauber der Stufe 5
Wurzelstück einer Esche (1 GS)

Erkennen \rightleftharpoons Luft \rightleftharpoons Magan

AP-Verbrauch: 6
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: 15m
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: Zauberer
Wirkungsdauer: 6 h
Ursprung: göttlich

1500: Ru - **3000:** Sk, Th (Dvarheim) - niemand

Wehrrune ✱

Gestenzauber der Stufe 4
Eschenholzstab (5 SS)

Zerstören \rightleftharpoons Metall \rightleftharpoons Magan

AP-Verbrauch: 4
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: Berührung
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 Wesen/Objekt
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: göttlich

750: Ru - **1500:** Th (Dvarheim) - **7500:** Sk

Hagelrunne ✱

Gestenzauber der Stufe 1
Knochen eines Wildschafes (5 SS)

Verändern \rightleftharpoons Magan \rightleftharpoons Wasser

AP-Verbrauch: 1
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 1 Woche
Ursprung: göttlich

50: Ru - **100:** Sk, Th (Dvarheim) - niemand



Heilsrune



Gestenzauber der Stufe 2
Stück Buchenholz (1 KS)

Zerstören \rightleftharpoons Holz \rightleftharpoons Eis

AP-Verbrauch: 2
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: göttlich

150: Ru - 300: Th (Dvarheim) - 1500: Sk

Unheilsrune



Gestenzauber der Stufe 2
Stück Buchenholz (1 KS)

Zerstören \rightleftharpoons Eis \rightleftharpoons Erde

AP-Verbrauch: 2
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: göttlich

200: Ru - 400: Th (Dvarheim) - 2000: Sk

Becherrune



Gestenzauber der Stufe 1
Trinkgefäß (variabel)

Erkennen \rightleftharpoons Holz \rightleftharpoons Eis

AP-Verbrauch: 1
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: Berührung
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 Objekt
Wirkungsdauer: 6 h
Ursprung: göttlich

40: Ru - 80: Sk, Th (Dvarheim) - niemand

Kälterune



Gestenzauber der Stufe 1
Seehundknochen (3 SS)

Verändern \rightleftharpoons Feuer \rightleftharpoons Erde

AP-Verbrauch: 1
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 24 h
Ursprung: göttlich

50: Ru - 100: Sk, Th (Dvarheim) - niemand

Klingenrune



Gestenzauber der Stufe 4
Klingenwaffe, eigenes Blut (variabel)

Verändern \rightleftharpoons Magan \rightleftharpoons Metall

AP-Verbrauch: 5
Zauberdauer: 10 min
Reichweite: Berührung
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 Objekt
Wirkungsdauer: 1 h
Ursprung: göttlich

600: Ru - 1200: Sk, Th (Dvarheim) - niemand

Schneidenrune



Gestenzauber der Stufe 2
Stück Eichenholz an Lederschnur (2 KS)

Verändern \rightleftharpoons Magan \rightleftharpoons Metall

AP-Verbrauch: 2
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 1 h
Ursprung: göttlich

150: Ru - 300: Sk, Th (Dvarheim) - niemand

Totenrune



Gestenzauber der Stufe 3
Eibenholzstab (5 SS)

Beherrschen \rightleftharpoons Luft \rightleftharpoons Eis

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: Berührung
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 1 Wesen



Wirkungsdauer: 10 min
Ursprung: göttlich
400: Ru - **800:** Th (Dvarheim) - **4000:** Sk

Lösungsrune *

Gestenzauber der Stufe 3
Stück Espenholz (1 KS)

Zerstören ⇌ Luft ⇌ Magan

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 Wesen/Objekt
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: göttlich

400: Ru - **800:** Th (Dvarheim) - **4000:** Sk

Fesselrune *

Gestenzauber der Stufe 4
Wolle und Espenholz (5 SS)

Verändern ⇌ Metall ⇌ Erde

AP-Verbrauch: 4
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: 30m
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 6 h
Ursprung: göttlich

1000: Ru - **2000:** Th (Dvarheim) - **10000:** Sk

Schildrune *

Gestenzauber der Stufe 2
Holzschild, Spucke (variabel)

Verändern ⇌ Magan ⇌ Holz

AP-Verbrauch: 2
Zauberdauer: 10 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 Objekt
Wirkungsdauer: 1 h
Ursprung: göttlich

200: Ru - **400:** Sk, Th (Dvarheim) - niemand

Pfeilrune *

Gestenzauber der Stufe 2
Eibenholzscheibe an Bogensehne (5 SS)

Bewegen ⇌ Luft ⇌ Metall

AP-Verbrauch: 2
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 1 h
Ursprung: göttlich

200: Ru - **400:** Sk, Th (Dvarheim) - niemand

Weterrune *

Gestenzauber der Stufe 3
Specksteinfigur (10 GS)

Verändern ⇌ Magan ⇌ Luft

AP-Verbrauch: 9
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 km Umkreis
Wirkungsdauer: variabel
Ursprung: göttlich

600: Ru - **1200:** Sk, Th (Dvarheim) - niemand

Die Weterrune basiert auf der Rune „Sig“ und wirkt wie Wetterzauber.

Regenrune *

Gestenzauber der Stufe 3
Specksteinfigur (10 GS)

Erschaffen ⇌ Magan ⇌ Wasser

AP-Verbrauch: 9
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 km Umkreis
Wirkungsdauer: variabel
Ursprung: göttlich

400: Ru - **800:** Sk, Th (Dvarheim) - niemand

Die Regenrune basiert auf der Rune „Lagu“ und wirkt wie Regenzauber.



Berserkerrune *

Gestenzauber der Stufe 3
Waffe mit Eichenholzschaft (variabel)

Verändern ⇄ Magan ⇄ Wasser

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: variabel
Ursprung: göttlich

400: Ru - 800: Sk, Th (Dvarheim) - niemand

Die Rune wirkt auf die Anima des Betroffenen.

Dracherrune *

Gestenzauber der Stufe 5
Drachenschuppe (10 GS)

Verändern ⇄ Feuer ⇄ Erde

AP-Verbrauch: 6
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 1 h
Ursprung: göttlich

1200: Ru - 1400: Sk, Th (Dvarheim) - niemand

Liebesrune *

Gestenzauber der Stufe 4
Stück Birkenholz (1 KS)

Beherrschen ⇄ Wasser ⇄ Wasser

AP-Verbrauch: 4
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: ∞
Ursprung: göttlich

1000: Ru - 2000: Sk, Th (Dvarheim) - niemand

Schnellrune *

Gestenzauber der Stufe 3
Schuhsohle, Huf (-)

Verändern ⇄ Luft ⇄ Erde

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 6 h
Ursprung: göttlich

400: Ru - 800: Sk, Th (Dvarheim) - niemand

Wunderrune *

Kieselstein, Stechpalmenblätter (1 SS)

Erschaffen ⇄ Holz ⇄ Erde

AP-Verbrauch: 2
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: göttlich

150: Ru - 300: Sk, Th (Dvarheim) - niemand

Wogerrune *

Gestenzauber der Stufe 5
Schiff oder Boot (variabel)

Bewegen ⇄ Wasser ⇄ Wasser

AP-Verbrauch: 6
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 100m Umkreis
Wirkungsdauer: 12 h
Ursprung: göttlich

2000: Ru - 4000: Sk, Th (Dvarheim) - niemand

Geisterrune *

Gestenzauber der Stufe 4
Stab aus dem Holz eines Apfelbaums (5 SS)

Beherrschen ⇄ Luft ⇄ Feuer

AP-Verbrauch: 4
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 1 Wesen



Wirkungsdauer: 10 min
Ursprung: göttlich
600: Ru - **1200:** Th (Dvarheim) - **6000:** Sk

Wahrheitsrunen *

Gestenzauber der Stufe 1
Goldring (30 GS), Spucke des Verzauberten

Beherrschen ☞ Magan ☞ Luft

AP-Verbrauch: 1
Zauberdauer: 10 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 10 min
Ursprung: göttlich

50: Ru - **100:** Sk, Th (Dvarheim) - niemand

Friedensrunen *

Gestenzauber der Stufe 6
Goldreif (100 GS)

Beherrschen ☞ Metall ☞ Wasser

AP-Verbrauch: 9
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 2 Wesen
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: göttlich

2500: Ru, Sk - **5000:** Th (Dvarheim)

Schutzrunen *

Gestenzauber der Stufe 3
6 Fichtenholzstücke (1 KS)

Beherrschen ☞ Luft ☞ Eis

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 3m Umkreis
Wirkungsdauer: 12 h
Ursprung: göttlich

500: Ru - **1000:** Sk, Th (Dvarheim)

Die Rune wirkt wie die *Blaue Bannsphäre*.

Bannrunen *

Gestenzauber der Stufe 3
6 Apfelbaumholzstücke (1 KS)

Beherrschen ☞ Luft ☞ Feuer

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 3m Umkreis
Wirkungsdauer: 12 h
Ursprung: göttlich

500: Ru - **1000:** Sk, Th (Dvarheim)

Die Rune wirkt wie die *Silberne Bannsphäre*, nicht aber gegen Elementarwesen.



Die Zauber der Quellenbücher

- Tänze der Derwische (Eschar), Hexentänze (Eschar), Tänze der Wu (KanThaiPan), Tempeltänze (Nahuatlan), Zaubertänze (Erainn) -

von Jürgen E. Franke

- copyright © 2001 by Verlag für F&SF-Spiele -

In der dritten Folge der Überarbeitung von Quellenbuch-Magie stehen Zaubertänze im Mittelpunkt des Interesses. Da sie prinzipiell nicht von Spruchrollen gelernt werden können, erübrigt sich diese Angabe bei den Zauberdaten. Zaubertänze zählen stets als Gestenzauber. Wenn nichts anderes erwähnt wird, zählen Wu und Derwische beim Lernen als Schamanen.

Die Tänze der Derwische (Eschar)

Die Zahl der Derwischentänze ist durch die Abspaltung von *Al-Mahram* aus dem Tanz *Al-Mutadid* auf 14 gewachsen.

Abu es-Samum (Vater des Sturms)

Zaubertanz der Stufe 6

Bewegen \rightleftharpoons Luft \rightleftharpoons Erde

AP-Verbrauch: 9
Zauberdauer: 5 min
Reichweite: 0m
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 10 km Umkreis
Wirkungsdauer: 1 h
Ursprung: göttlich

4000: De, Tt - 8000: Hx, Sc

Ain es-Samum (Auge des Sturms)

Zaubertanz der Stufe 4

Verändern \rightleftharpoons Luft \rightleftharpoons Luft

AP-Verbrauch: 4
Zauberdauer: 5 min
Reichweite: 0m
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 30m Umkreis
Wirkungsdauer: 1 h
Ursprung: göttlich

750: De - 1500: Hx, Sc

Akbar fil-Ghadban (Groß im Zorn)

Zaubertanz der Stufe 2

Verändern \rightleftharpoons Luft \rightleftharpoons Erde

AP-Verbrauch: 2
Zauberdauer: 3 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: Zauberer
Wirkungsdauer: 30 min
Ursprung: göttlich

100: De, Tt - 200: Hx, Sc

Dalail al-Khairat (Zeichen des Segens)

Zaubertanz der Stufe 2

Verändern \rightleftharpoons Luft \rightleftharpoons Wasser

AP-Verbrauch: 2
Zauberdauer: 5 min
Reichweite: 0m
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 15m Umkreis
Wirkungsdauer: 30 min
Ursprung: göttlich

100: De - 200: Hx, Sc

Dau ed-Din (Licht des Glaubens)

Zaubertanz der Stufe 5

Zerstören \rightleftharpoons Metall \rightleftharpoons Magan



AP-Verbrauch: 6
Zauberdauer: 10 min
Reichweite: 0m
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 15m Umkreis
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: göttlich
1250: De, Tt - **2500:** Hx, Sc

Al-Ghussat (Das Entsetzen)

Zaubertanz der Stufe 4

Beherrschen \rightleftharpoons Eis \leftrightarrow Wasser

AP-Verbrauch: 6
Zauberdauer: 5 min
Reichweite: 0m
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 10 km Umkreis
Wirkungsdauer: 10 min
Ursprung: göttlich

1000: De, Tt - **2000:** Hx, Sc

Haram fil-Din (Unverletzbar im Glauben)

Zaubertanz der Stufe 1

Verwandeln \rightleftharpoons Feuer \leftrightarrow Erde

AP-Verbrauch: 1
Zauberdauer: 2 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: Zauberer
Wirkungsdauer: 30 min
Ursprung: göttlich

50: De, Tt - **100:** Hx, Sc

Al-Karama (Die Gabe der Weissagung)

Zaubertanz der Stufe 3

Erkennen \rightleftharpoons Luft \leftrightarrow Luft

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 10 min
Reichweite: 5m
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 8 h
Ursprung: göttlich

400: De, Tt - **800:** Hx, Sc

Al-Mahram (Der heilige Bereich)

Zaubertanz der Stufe 2

Beherrschen \rightleftharpoons Luft \leftrightarrow Eis

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 5 min
Reichweite: 0m
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 6m Umkreis
Wirkungsdauer: 30 min
Ursprung: göttlich

200: De - **400:** Hx, Sc

Der Zauber wirkt auf Untote wie die *Blaue Bannsphäre*.

Al-Mutadid (Dem Ormut hilft)

Zaubertanz der Stufe 2

Beherrschen \rightleftharpoons Luft \leftrightarrow Feuer

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 5 min
Reichweite: 0m
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 6m Umkreis
Wirkungsdauer: 30 min
Ursprung: göttlich

200: De - **400:** Hx, Sc

Der Zauber wirkt jetzt nicht mehr auf Untote, sondern nur noch wie die *Silberne Bannsphäre* auf Dämonen, Elementarwesen und Geister (s. *Al-Mahram*).

Sadik es-Sidiki (Freund der Wahrheit)

Zaubertanz der Stufe 2

Verändern \rightleftharpoons Luft \leftrightarrow Luft

AP-Verbrauch: 4
Zauberdauer: 10 min
Reichweite: 0m
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 15m Umkreis
Wirkungsdauer: 1 h
Ursprung: göttlich

200: De - **400:** Hx, Sc



Saijidat el-Masin (Herrin der Menschen)

Zaubertanz der Stufe 3

Beherrschen \mathfrak{A} Luft \mathfrak{B} Erde

AP-Verbrauch: 6
Zauberdauer: 10 min
Reichweite: 0m
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 15m Umkreis
Wirkungsdauer: variabel
Ursprung: göttlich

300: De - 600: Hx, Sc

Al-Tarka (Das Netz)

Zaubertanz der Stufe 3

Beherrschen \mathfrak{A} Luft \mathfrak{B} Luft

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 5 min
Reichweite: 0m
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 15m Umkreis
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: göttlich

400: De, Tt - 800: Hx, Sc

Tibb al-Mumani (Heilkunst der Gäubigen)

Zaubertanz der Stufe 3

Bewegen \mathfrak{A} Magan \mathfrak{B} Feuer

AP-Verbrauch: 6
Zauberdauer: 20 min
Reichweite: 15m
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: göttlich

300: De - 600: Hx, Sc

Die Hexentänze (Eschar)

Derwische lernen aus Prinzip keine Hexentänze.

Dalail ed-Dawahi (Zeichen des Unheils)

Zaubertanz der Stufe 2

Verändern \mathfrak{A} Magan \mathfrak{B} Wasser

AP-Verbrauch: 2
Zauberdauer: 5 min
Reichweite: 0m
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 15m Umkreis
Wirkungsdauer: 30 min
Ursprung: dämonisch

150: Hx, PF - 300: Sc, Tt

Die Wirkung des Zaubers während der ersten Minute gleicht zwar äußerlich der von *Verwirren*, aber das Opfer fühlt sich nicht verwirrt und geistesabwesend, sondern es wird von intensiven, widerstreitenden Gefühlen gepackt und ist deswegen kurzzeitig handlungsunfähig.

Dau ed-Datin (Licht der Fruchtbarkeit)

Zaubertanz der Stufe 3

Beherrschen \mathfrak{A} Wasser \mathfrak{B} Wasser

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 15 min
Reichweite: 0m
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 15m Umkreis
Wirkungsdauer: 6 h
Ursprung: dämonisch

400: Hx, PF - 800: Sc, Tt

Ghussat el-Masin (Entsetzen der Menschen)

Zaubertanz der Stufe 4

Beherrschen \mathfrak{A} Eis \mathfrak{B} Wasser

AP-Verbrauch: 6
Zauberdauer: 5 min
Reichweite: 0m
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 15m Umkreis
Wirkungsdauer: 10 min



Ursprung: dämonisch

800: Hx, PF - **1600:** Sc, Tt

Schadd wa-Tarka (Schleier und Netz)

Zaubertanz der Stufe 3

Beherrschen \rightleftharpoons Wasser \rightleftharpoons Wasser

AP-Verbrauch: 3

Zauberdauer: 15 min

Reichweite: 15m

Wirkungsziel: Geist

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 6 h

Ursprung: dämonisch

500: Hx, PF, Tt - **1000:** Sc

Der Zauber hat zwar u.a. auch den Effekt von *Beeinflussen*, wirkt aber auf der Gefühlsebene und nicht durch geschliffene Argumente, die dem Verstand des Opfers einleuchtend erscheinen.

Die Tänze der Wu (KanThaiPan)

Der *HochoHo* hat zwei völlig unterschiedliche Wirkungen und ist daher in zwei Tänze aufgeteilt worden: Die Form des *TaiQuang* war bereits im Quellenbuch in den Erläuterungen zu dem Zaubertanz erwähnt worden. Beide Tänze unterscheiden sich nur in Kleinigkeiten und sehen für den ungeschulten Betrachter gleich aus. Da die Tänze der Wu einer alten schamanistischen Tradition und keinem konkurrierenden Götterkult entstammen, können sie auch von Derwischen und Tempeltänzerinnen gelernt werden.

PiYeúQuang (Tanz der Austreibung)

Zaubertanz der Stufe 3

Bewegen \rightleftharpoons Magan \rightleftharpoons Feuer

AP-Verbrauch: 4

Zauberdauer: 10 min

Reichweite: 15m

Wirkungsziel: Körper

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 0

Ursprung: göttlich

400: Wu - **800:** Sc, Tt, PC (YenLen)

NüQuang (Tanz der Frauen)

ist einer der Beschwörungszauber, die im *Arkanum* noch nicht diskutiert worden sind. Bis zum Erscheinen des Magie-Quellenbuchs *Meister der Sphären* gelten hier die alten Regeln.

PiPingQuang (Tanz der Genesung)

Zaubertanz der Stufe 3

Zerstören \rightleftharpoons Holz \rightleftharpoons Eis

AP-Verbrauch: 4

Zauberdauer: 30 min

Reichweite: 15m

Wirkungsziel: Geist

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Wirkungsdauer: 0

Ursprung: göttlich

300: Wu - **600:** Sc, Tt, PC (YenLen)

Der Tanz wirkt nur noch wie *Heilen von Krankheit*. Um einen Krankheitsdämonen zu vertreiben, muß der *Tanz der Austreibung* getanzt werden.



TaiQuang (Tanz der Sumpfkrokodile)

Zaubertanz der Stufe 3

Beherrschen \rightleftharpoons Wasser \rightleftharpoons Wasser

AP-Verbrauch: 1 je Grad des Opfers
Zauberdauer: 5 min
Reichweite: 50m
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 1 Wesen je Grad des Zauberers
Wirkungsdauer: 2 h
Ursprung: göttlich

500: Wu - **1000:** Sc, Tt, PC (YenLen)

Im Gegensatz zu *Zähmen* wirkt der Tanz nicht nur auf natürliche Tiere, sondern auch auf magische Reptilien, z.B. heraufbeschworene Dämonen oder auf Basilisken, und auf Reptilien von menschlicher Intelligenz. Als Nebenwirkung verharren alle Reptilien, nicht nur die ausgewählten Opfer, in 50m Umkreis 10 min lang in einer Schreckensstarre, wenn ihr EW:Resistenz mißlingt.

XiengBaQuang (Tanz des Bären) - auch HochoHo (Schritt des Ho)

Zaubertanz der Stufe 5

Bewegen \rightleftharpoons Wasser \rightleftharpoons Wasser

AP-Verbrauch: 9
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: 0m
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 1 km Umkreis
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: göttlich

1500: Wu - **3000:** Sc, Tt, PC (YenLen)

Mit dem *HochoHo* kann man keine Reptilien mehr kontrollieren. Dieser Teil der Wirkung wird durch den *Tai-Quang* abgedeckt.

YehKiQuang (Tanz der Fasane)

Zaubertanz der Stufe 1

Bewegen \rightleftharpoons Holz \rightleftharpoons Feuer

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 1 h
Reichweite: 0m
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 2 km Umkreis

Wirkungsdauer: 0
Ursprung: göttlich

40: Wu - **80:** Sc, Tt, PC (YenLen)

Wenn mindestens 6 Tänzern der EW:Zaubern gelingt, locken sie Gewitterwolken an, die sich über dem Tanzplatz und in der Umgebung entladen.

Die Tempeltänze (Nahuatlan)

Die Tempeltänze Nahuatlans entsprechen mit einer Ausnahme weitgehend den scharidischen Tänzen: *Abu es-Samum* (**Ahuatl's Sturm**), *Al-Karama* (**Tolucans Gabe**), *Haram fil-Din* (**Nahuahauquihs Preis**), *Al-Ghussat* (**Nahuahauquihs Zorn**), *Dau ed-Datin* (**Ixtantzutuhs Ekstase**), *Schadd wa-Tarka* (**Ixtantzutuhs Schönheit**), *Al-Tarka* (**Iquibalams Ruhm**), *Akbar fil-Ghadban* (**Iquibalams Tapferkeit**). In ihrer nahuatlantischen Variante sind alle diese Tänze göttlichen Ursprungs. Derwische wollen den einer fremden Glaubenstradition entsprungenen Tanz *Iquibalams Verachtung* nicht lernen; aus dem gleichen Grund sind auch den Tempeltänzerinnen die Derwischstänze, zu denen es in ihrem Kult kein Gegenstück gibt, verschlossen.

Iquibalams Verachtung

Zaubertanz der Stufe 3

Verändern \rightleftharpoons Magan \rightleftharpoons Wasser

AP-Verbrauch: 5
Zauberdauer: 5 min
Reichweite: 0m
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 10m Umkreis
Wirkungsdauer: 30 min
Ursprung: göttlich

400: Tt - **800:** Hx, Sc



Die Zaubertänze Erainns

Die erainnischen Zaubertänze werden in GILDENBRIEF 46 beschrieben und hier nur der Vollständigkeit halber erwähnt.

Damhsa an Duiseacht (Tanz des Erwachens)

Zaubertanz der Stufe 5

Solotanz

Beherrschen \rightleftharpoons Magan \rightleftharpoons Wasser

AP-Verbrauch: 6
Zauberdauer: 5 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: Zauberer
Wirkungsdauer: ∞
Ursprung: druidisch

800: eBa, eHl, eOr, Fi - **1600:** eHx, Sc, Tm - **8000:** andere Hx

Diesen Tanz können nur Zauberer druidischen oder schamanistischen Glaubens lernen.

Damhsa Meallim (Locktanz)

Zaubertanz der Stufe 1

Solotanz

Beherrschen \rightleftharpoons Wasser \rightleftharpoons Wasser

AP-Verbrauch: 2
Zauberdauer: 5 min
Reichweite: 15m
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 1 Ws
Wirkungsdauer: 6 h
Ursprung: druidisch

40: eBa, eHl, eOr, Fi - **80:** eHx, schHx, Sc, Tm, Tt - **400:** andere Hx

Damhsa Cláimh (Schwerttanz)

Zaubertanz der Stufe 3

Gruppentanz (mindestens 3 Tänzer)

Verändern \rightleftharpoons Luft \rightleftharpoons Feuer

AP-Verbrauch: 2 je Mittänzer
Zauberdauer: 10 min
Reichweite: 15m
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: Mittänzer
Wirkungsdauer: 24 h
Ursprung: druidisch

500: eBa, eHl, eOr, Fi - **1000:** eHx, schHx, Sc, Tm, Tt - **5000:** andere Hx

Tanzschritte: **30 FP** (Voraussetzung: *Tanzen* und ein Einhandschwert, Kurzschwert oder Rapier)

Fáinne ghuairne (Der wirbelnde Kreis)

Zaubertanz der Stufe 3

Gruppentanz (mindestens 3 Tänzer)

Erkennen \rightleftharpoons Wasser \rightleftharpoons Luft

AP-Verbrauch: 6
Zauberdauer: 10 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: Mittänzer
Wirkungsdauer: 1 h
Ursprung: druidisch

500: eBa, eHl, eOr, Fi - **1000:** eHx, schHx, Sc, Tm, Tt - **5000:** andere Hx

Tanzschritte: **30 FP** (Voraussetzung: *Tanzen*)

Rince an Coisréacan (Reigen der Weihe)

Zaubertanz der Stufe 6

Gruppentanz (mindestens 4 Tänzer)

Zerstören \rightleftharpoons Holz \rightleftharpoons Eis

AP-Verbrauch: alle (mind. 9)
Zauberdauer: 1 h
Reichweite: 0m
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: var. Umkreis
Wirkungsdauer: ∞
Ursprung: druidisch

1500: eBa, eHl, eOr, Fi - **3000:** eHx, Sc, Tm - niemand

Tanzschritte: **20 FP** (Voraussetzung: *Tanzen*)

Rince na Daoine Maithe (Reigen des Feenvolks)

Zaubertanz der Stufe 5

Gruppentanz (mindestens 5 Tänzer)

Beherrschen \rightleftharpoons Holz \rightleftharpoons Holz

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 5 min
Reichweite: 500m
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: -
Wirkungsdauer: 2 min
Ursprung: druidisch

800: eBa, eHl, eOr, Fi - **1600:** eHx, Sc, Tm - niemand

Tanzschritte: **50 FP** (Voraussetzung: *Tanzen*)