



# 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, Hl, 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:** Hl, 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:** Hl, 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:**  $\infty$   
**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