



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 $\Rightarrow$ Holz $\Leftarrow$ Holz

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

30: PF, hPT - **60:** Dr, Hl, 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 $\Rightarrow$ Luft $\Leftarrow$ 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 $\Rightarrow$ Holz $\Leftarrow$ Erde

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

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

Hexenspüren



Gedankenzauber der Stufe 1

Erkennen $\Rightarrow$ Magan $\Leftarrow$ 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