



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 ☞ Magan ⇄ 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 ☞ Magan ⇄ 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 ☞ Magan ⇄ 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 ☞ Magan ⇄ 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 ☞ Magan ⇄ 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 ☞ Magan ⇄ 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

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

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

Verblüffen *

Gestenzauber der Stufe 2

Beherrschen ↔ Magan ↔ Feuer

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

Scharade *

Wortzauber der Stufe 3

Beherrschen ↔ Magan ↔ Luft



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

Wegzaubern *

Gestenzauber der Stufe 3

Bewegen \mathfrak{M} Magan \mathfrak{L} 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 \mathfrak{M} Magan \mathfrak{L} 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 \mathfrak{M} Magan \mathfrak{L} 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 \mathfrak{M} Magan \mathfrak{L} 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).