



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



Saijdat el-Masin (Herrin der Menschen)

Zaubertanz der Stufe 3

Beherrschen \mathfrak{A} Luft \mathfrak{A} 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{A} 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{A} 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{A} 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{A} 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{A} 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, SCHx, 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, SCHx, 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, SCHx, 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*)