

ԱՄԿՐՄԿԻ. Ա. ՄԻՒ. ԼՐՊԿՐՄԿԻ. ՈՒ. ԱՄԲ. ԿՐՎԿՐՄԿԻ. ՈՒ

Ճ

ԱՐԴԱԿ. ԽՀԱՎԱՐ. ԱՎԱՐ. ԱՎԱՐ. ԱՎԱՐ. ԱՎԱՐ. ԱՎԱՐ.



ՃՐԿ. ՅԵԼԿ

ԱՄԲ

ԱՋԱՄԻԿՐՄԿ

ԱՄԿՐՄԿԻ



ՃՆԱՎԱ. ՃՐԱՎԱ. ՃՐԱՎԱ. ՃՐԱՎԱ. ՃՐԱՎԱ. ՃՐԱՎԱ.

Ճ

Das Buch der Mystischen Weisheit

Erzählt von Philpop dem Muden
Magier bey Hofe
Seiner Allersouverainsten Majestait
Lord British.

Wisse, O Suchender der mystischen Weisheiten: die Weege der Magie sindt vielgestaltig undt fremdtartig. Es existirt die Nothwendigkeit äußerster Concentration undt der Ernte magischer Dinge, auff daß du die Mächte des Universums ins Joch zwingen mögest. Viele sindt die Aeona der Weisheit, welche in diesen Seiten, die ich zum Wohle meiner Schuler schreibe, enthalten sindt; aber immer noch giebt es viel zu lernen.

Alle Magie wirdt Wirklichkeit durch Verwendung von Mitteln sowohl menschlicher wie natürlicher Art, denn wahre Magie ist nur die Verschmelzung menschlichen Willens undt natürlicher Kraft. Ohne die menschliche Stimme, welche den Spruch aussstößt, kann kein Zauber bewirkt werden. Jedoch ohne den richtigen natürlichen Catalysatorem kann kein Zauber wirksam seyn. Magie ist also zwiefach, eine Balance zwischen Natur undt Menschheit. Lasset uns hier beide Aspectus betrachten, beginnend mit jenen natürlichen Substantiis, bekannt als Reagentia, welche den Worten des Zaubernden ihre Macht geben.

Schwelasche: Schwefel ist diejenige Substantia unter den in der Natur zu findenden, welche den größten Nutzen bey der Erzeugung von Feuer hat. Er hat die Farbe des Safranes undt, wenn man ihn verbrennt, giebt er ein Aroma ab, welches seine große mystische Stärke anzeigt. Aber seine wahre Macht findet man in der zweyten Verbrennung — das heißt, in der Verwendung der äschernen Ueberreste von Schwefel, welcher in einem Ziegel verschwelt worden ist, der aus dem Schädel eines Balrons gefertigt wurde. Die derart hergestellte sogenannte Schwelasche ist kein seltener Stoff undt ist durch alle Zeitalter hindurch ein Grundarbeitsmittel des Zauberer-Berufes gewesen. Man kann sie von jedem wohlbeleumdeten Anbieter magischer Waaren erwerben, undt sie ist nützlich bey der Erzeugung von Energiefeldern undt magischem Feuerwerke, wie auch in Zaubern, welche ein kurzes Aufblitzen von Lichte oder ein fortgesetztes Glimmen benötigen.

Ginseng: Seit langem gepriesen für ihre stärdenden undt medicinischen Eigenschaften, erkennet man die Wurzel der Ginsengpflanze leicht an ihrer gegabelten Form undt, so man in die mystischen Weege eingeweiht ist, an ihrer überwältigenden rosafarbenen Aura. Sie ist seit Jahrhunderten bey den Bauern im Gebrauche, welche sie kauen oder einen Thee aus einer pulverisirten Zubereitung der Wurzel bereiten, um Stärke undt Zähigkeit zu gewinnen, währendt sie auf den Feldern schuftten. Obwohl die Pflanze überall in Britannia häufig zu finden ist, ist derjenige Ginseng, welcher als Zuthat in der Zauberey Verwendung findet, im Allgemeinen von schwarzer Farbe undt nur an den Hängen der nördlichen Berge zu finden. Man kann ihn in beinahe jedem Geschäft kauffen, welches mit magischen Waren handelt, undt er ist am nützlichsten für Sprüche von heilender oder betäubender Natur, wie etwa in Entgiftungs- undt Schlaafzaubern.

Knoblauch: Selbst die gewöhnlichsten Gaben der Natur an unser Volk haben magische Eigenschaften, wie die Macht des Knoblauches bezeugt. Diese stark riechende Knolle findet sich in jedem Garten in den Landen Britanniens, undt kein Eintopf oder Braten wäre vollständig ohne ihren scharfen Geschmack. Seine aromatische Natur macht den Knoblauch zu einem mächtigen Reagenti beim Würken magischer Zauberey, undt er wirdt in allen Zaubern von abwendender Art genutzt — seyen es die Austreibung gewöhnlicher oder magischer Krankheit, oder die Vertreibung der Wesen, welche einst tott waren.

Spinnweben: Das Wunder der Spinnweben liegt in ihrer Reißfestigkeit. Stelle dir, als Beispiel, einen ausgewachsenen Menschen vor, der sich alle Tage seines Lebens auf eine Saite aus Ragnedarme verläßt, um sein Gewicht zu tragen. Eine Spinne verläßt sich dafür auf den feinsten Fäden, undt ihre Weben enttäuschen sie nie. Wir sollten jenen jungen Zauberer aus ferner Vergangenheit preisen, der als erster das mystische Geheimniß der Spinnweben bemerkte, denn ihm – oder ihr – verdanken wir das Wissen über bindende undt einschränkende Sprüche. Die Weben der tödlichen Albino-Ghoul-Spinne – der Miniatur- wie auch der Riesenvariante – findet von den Adepten durch die Jahre hindurch in magischen Riten verwendet worden. Die Spinnenfarmen des Südens produzieren vielleicht hundert Pfundt von dieser Substantia pro Jahr undt verkauffen sie an die magischen Händler, welche sie allen zur Verfügung stellen, die unserem Handtwerke nachgehen. Man sagt, daß jedes Jahr ein Arbeiter den schrecklichen Tod stirbt, welchen man sich durch den Biß der Albino-Ghoul-Spinne zuzieht, um die Kraft der Weben zu bewahren; allerdings ist dies niemals absichtlich verursacht worden.

Blutmoos: Es ist der Fluch der Bauern undt der Seegen der Magier. Es ist ein tiefroter Pilz-Organismus, der die Ernte derer befällt, die Korn anbauen; dennoch ist es eine lebenswichtige Zuthat beym Zaubern. Eine Merkwürdigkeit für die, welche ihr Leben damit verbringen, das Wachstum dessen zu beobachten, was nicht thierischer Natur ist – Blutmoos wächst nur in der trockensten Zeit, wenn alles rundtherum vor Dürre vergeht. Die Abwesenheit von directem Sonnenlichte kann es nicht überleben, undt verschwindet somit jeden Abendt von der Erde, nur um zurückzukehren, wenn die Sonne gandenlos aufs Landt brennt. Blutmoos scheint nur in reisendem Korne zu fressen – es kann einen Morgen Getreide an einem einzigen Tage verwüsten undt bey Einbruche der Nacht spurlos verschwinden, nichts zurücklassend als fruchtlose Halme, die sich im kühlen Nachtwinde wiegen. Man vermutet, daß die Magie des Blutmooses in seiner flüchtigen Natur liegt, denn es wirdt in den Sprüchen der Beweegung verwendet – vom einfachsten Schweben bis zum Erbebenlassen der Erde selbst. Jedes Jahr, wenn die Erntezeit naht, schicken die Händler Läufer, um an den Feldern zu warten undt das Blutmoos einzusammeln. Bauern betrachten diese Läufer als Unglücksboten undt versuchen, sie von ihren Feldern zu verjaagen; aber genug von ihnen harren aus, um ihren Herren einen reichen Vorrath an Blutmoose zum Verkaufe zu verschaffen.

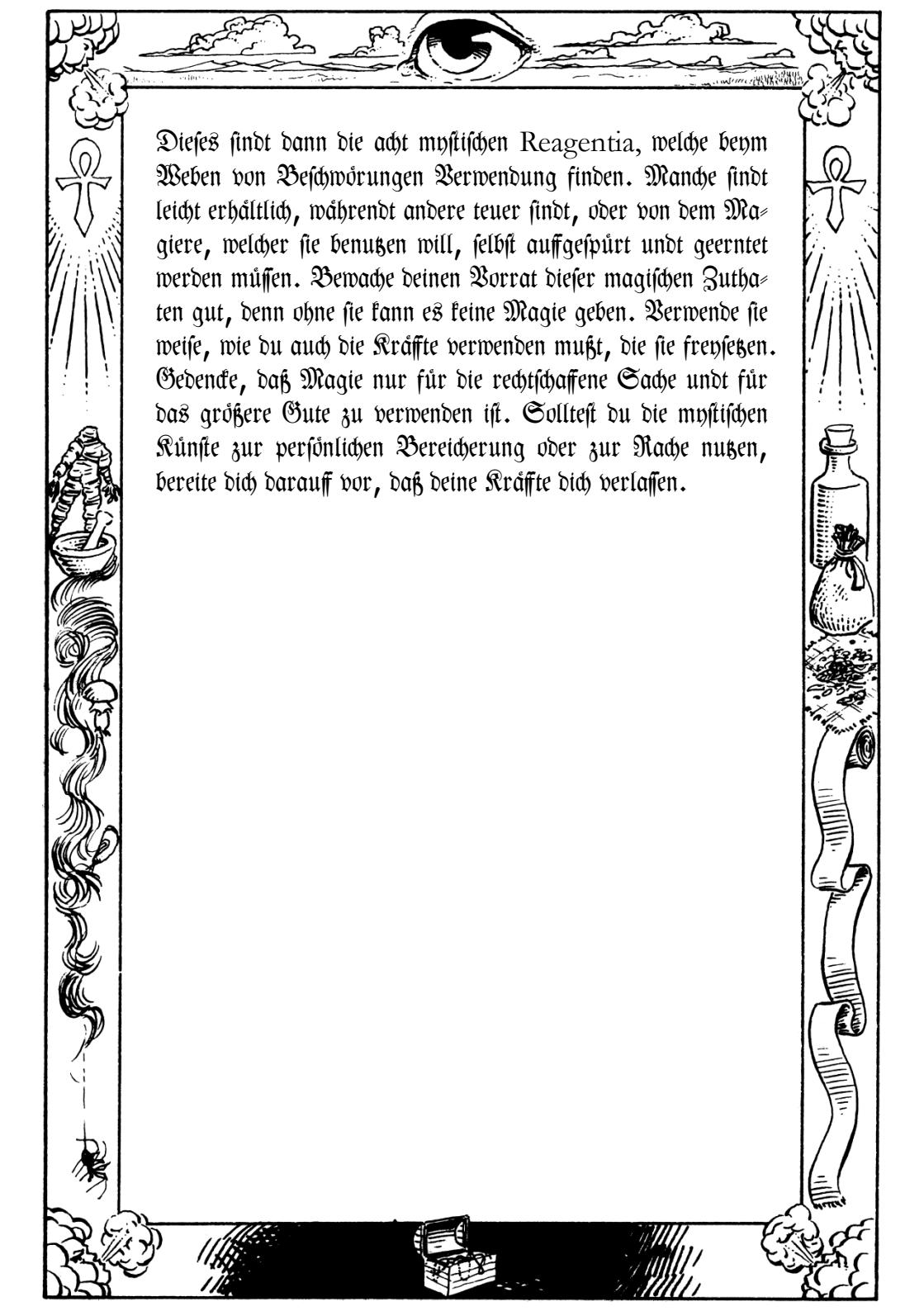


Schwartzperl: Die schwarze Perle ist die gesuchteste aller Perlen; wohlgeformte Exemplare erzielen bei den Juwelieren einen Preis, der zwey Duzendt Zauberer in den Bankrott treiben würde. Aber Schwartzperlen sind zwingend nothwendig für Zauber, die von der Person des Magiers fortgeschleudert werden und zu einem Zielorte gelangen müssen. Zum Glücke für unsere Profession sind perfect geformte Schwarzperlen noch weitaus seltener als Schwarzperlen an sich. Die meisten sind krumm und haben keine Symmetrie – genau jene Qualität, die sie für Juweliere so begehrswert macht. Das sichert ein stetiges Angebot für den Thaumaturgum – den Weber der Magie. Man sagt daß, anders als die gewöhnliche Perle, welche sich im Inneren einer Aufer bildet, wenn diese sich vor einem Sandkorne oder Steinchen schützen will, die Schwarzperle nur entsteht, wenn das Saatkorn der Großen Perle eine andere, weitaus kleinere Perle ist, welche durch den Tod einer andern Aufer zum Treibgute geworden ist.



Schatten: Nicht zu verwechseln mit der übelriechenden Pflanze namens Nachtschatten, wächst dieser samtschwarze Pilz nur in den tiefsten, abgelegensten Wäldern. Er soll schon bei Berührung ausgesprochen giftig für alle seyn, welche nicht bei seiner Ernte anwesendt waren; daher wirdt er nie in Läden verkauft undt gehört zu den seltensten magischen Reagentibus. Um ihn zu erlangen, muß man im tiefsten Walde in der schwärzesten Nacht suchen, wenn nicht einmal ein Mondstrahl einen einzigen Grashalm erleuchtet. Ich weiß die genauen Orte nicht, an welchen dieser mystische Fungus zu finden ist, aber gerüchterweise giebt es Menschen in den Landen Britannias, welche dieses Geheimniß kennen. Seine hauptsächlichen magischen Eigenschaften verbinden sich mit der Verwendung von Gifte undt der Erzeugung von Illusionibus, die so würklich erscheinen, daß sie den mächtigsten Krieger zu Boden werfen können. Der Schatten ist so selten, daß er hauptsächlich in der Erschaffung nur der mächtigsten Zauber verwendet wirdt.

Ulraune: Die Wurzel der giftigen Ulraunenpflanze erkennt man sofort an ihrer menschlichen Form undt ihrer carmesinroten Farbe. Man saagt, daß der Saft blutrot herausfließt, wenn die Pflanze – ausschließlich bey Neumonde – abgeschnitten wirdt, um die Wurzel zu ernten. Lange geschägt für ihre narcotischen undt reinigenden Wirkungen, wenn man sie in winzigen Mengen verzehrt, ist die Ulraune die mächtigste bekannte Substantia beym Weben magischer Sprüche, welche um uns herum der Welt selbst eine neue Form geben. Jene Varietas der Ulraunenwurzel, welche in den mystischen Künsten verwendet wirdt, findet sich nur im Marschlande, wo die Wurzel tief in die weiche Erde eindringen kann. Je mehr Erdhoden in finsterster Nacht entfernt werden muß, um die Ulraune herauszuziehen, desto mächtiger ist ihr Effect in der Magie des Finders. Vor vielen Jahren, als unser Volk nur aus verstreuten Nomadenstämmen bestandt, war die Ulraune noch häufig. Im Zuge der Zähmung des Landes jedoch, undt der verfeinerten Praxis der mystischen Künste, ist die Ulraune heinahe aus dem Lande verschwunden, welches wir nun Britannia nennen. Man sieht sie nie in den Läden der Städte undt Burgen, undt selbst privat wirdt sie kaum je verkauft. Viele unseres Berufstandes haben ganze Lebenszeiten der Suche nach Ulraunenwurzel gewidmet, ohne je auch nur ein einziges Stück davon in ihren Besitz zu bringen.



Dieses findet dann die acht mystischen Reagentia, welche beym
Weben von Beschwörungen Verwendung finden. Manche findet
leicht erhältlich, währendt andere teuer findet, oder von dem Ma-
giere, welcher sie benutzen will, selbst aufgespürt undt geerntet
werden müssen. Bewache deinen Vorrat dieser magischen Zutäu-
ten gut, denn ohne sie kann es keine Magie geben. Verwende sie
weise, wie du auch die Kräfte verwenden mußt, die sie freisetzen.
Gedenke, daß Magie nur für die rechtschaffene Sache undt für
das größere Gute zu verwenden ist. Solltest du die mystischen
Künste zur persönlichen Bereicherung oder zur Rache nutzen,
bereite dich darauf vor, daß deine Kräfte dich verlassen.





VACUS (Erwecken): Solltest du oder einer deiner Gefolgsmale je das Unglück haben, unter den Einfluß eines magisch verursachten Schlummers zu geraten, wirdt der Gebrauch des Avaci diesen Zustand oft bessern. Der Avacus ist ein einfacher Zauber, der von einem Anfänger in den mystischen Künsten mit wenig Mühe undt Kosten bewirkt werden kann. Er erfordert den Gebrauch von Ginsenge für seine heilenden Eigenschaften, undt von Knoblauche, um den Schlaaf abzuwenden, bis der Leib des Opfers zu seinem gewöhnlichen Zustande von Wachheit undt Ausgeruhtheit zurückgefunden hat. Vermische die beiden Reagentia sorgsam undt applicire die Mixtur auf die Brauen deines schlafenden Cameraden, währendt du laut "Levate" singst.

- 1 Ginseng
- 1 Knoblauch



B

LINCATUS (Augenblickliche Beweegung):

Es giebt vielerley Anlässe, zu denen der Thau-maturgus in sehr kurzer Zeit anderswo seyn muß undt feststellt, daß weder Pferdt noch Schiff noch irgendt andere conventionelle Art des Reisens von ausrei-chender Plötzlichkeit für die Laage ist. Magische Reisemittel müß-ten dann angewandt werden, von denen der Blincatus das üb-lichste ist. Dieser Spruch zerlegt den Magier undt seine Came-raden undt setzt sie an einem Orte, mehrere Weegstunden ent-fernt, wieder zusammen. Es giebt Reisemittel, welche weit grö-ßere Entfernnungen überbrücken als der Blincatus, aber diese sindt weitaus teurer undt haben andere Beschränkungen, welche wir weiter hinten in diesem Buche untersuchen werden. Der Blincatus kann die Gruppe nur Entfernnungen beweegen, die für den Geist des gemeinen Mannes noch vorstellbar sindt. Die Zuthaten, welche man für den Blincatum benötigt, sindt Spinnweben undt Blutmoos. Die Bindenkraft der Spinnwe-been verhindert, daß die Essentia der Reisenden zerstreut wirdt, währendt sie auf dem Weege sindt, währendt das Blutmoos bei der Beweegung von einem Orte zum andern hilft. Gleiche Mengen beider Reagentium stellen das rechte Würden des Zaubers sicher. Die Concentration, welche für den Blinca-tum erforderlich ist, ist von solcher Art, daß der Zaubernde mit Sicherheit eine Nachwirkung spüren, aber nicht völlig erschöpft seyn wirdt.

1 Spinnweben

1 Blutmoos





URITUS (Entgiften): Giftige Creaturen leben zuhauff in allen Landen Britannias. Nur selten sindt sie böse; die Natur hat ihnen ihren Stachel als Verteidigung gegen größere Raubthiere verliehen, aber ohne rechte Versorgung können derartige Wunden faulen undt zum Tode des Opfers führen. Außerdem können böse Magier im Kampfe schädliche, giftige Energiefelder errichten; oder sie errichten solche Barrieren, um die Tugendhaftesten daran zu hindern, ihre Schatzverstecke oder Rückzugsorte zu erreichen. Glücklicherweise hat der große Zauberer Jaanth Nor eine Gegenmagie gegen alle Arten von Gifte entwickelt undt seine Forschungsergebnisse für die Nachwelt aufgezeichnet. Den Curitum bewürkt man durch Verwendung einer Mixtur aus Ginsenge undt Knoblauche undt das Ausrufen des Namens des Opfers, um die vergiftete Seele zu beruhigen. Die heilenden Kräfte des Ginsenges löschen die Wirkungen des Gifftes im Organismo des Opfers aus, währendt die Verwendung von Knoblauche die Rückkehr eventueller virulenter Ueberbleibsel verhindert, die im Blute versteckt liegen.

1 Ginseng

1 Knoblauch



D

ISPELITUS (Energiefeldt aufheben): Einer der Grundtpfeiler des Zauberer-Berufes ist die Verwendung von Energiefeldern. Wir werden die Erzeugung solcher Felder in Kürze besprechen, aber lasz uns zunächst die Methode untersuchen, um sie auffzulösen, wenn man ihnen begegnet. Obwohl es verschiedene Arten solcher Felder giebt, werden sie alle durch ähnliche Magie erzeugt undt können daher mit einem einzigen Zauber auffgehoben werden. Der Dispelitus ist von mittlerer Schwierigkeit, wesentlich erschöpfender als die Erzeugung von Energiefeldern. Die Berührung des Feldes erweist sich oft als catastrophal, daher muß die Beschwörung auff Abstande durchgeführt werden undt verlangt daher nach der wertvollen Schwarzerle, welche für alle Projectilzauber benötigt wirdt. Des weiteren benötigt man Schwelasche, um den Kraftbliz zu erzeugen, welcher die Auflösung der Kräfte einleitet, die das Feldt zusammenhalten. Schließlich werden auch die abwehrenden Kräfte des Knoblauches genutzt, um die Kräfte daran zu hindern, sich an der Stelle wieder zusammenzufinden, an der sie zuvor concentrirt waren. Um den Spruch zu bewirken, sprich die Farbe des angetroffenen Feldt-Typi rückwärts.

- 1 Schwelasche
- 1 Knoblauch
- 1 Schwarzerle





NERGITUS (Energiefeldt erzeugen): Dem Practicirenden der mystischen Künste sindt vier Arten von Energiefeldern bekannt: Schlaaf, Gifft, Feuer undt Bliz. Ihre Würkungen unterscheiden sich, aber die Magie, die zu ihrer Errichtung gebraucht wirdt, ist in jedem Falle die gleiche. Jede Person, welche versucht, durch ein Energiefeldt hindurchzutreten, riskirt, im Falle der ersten beiden Arten, entweder einzuschlaafen oder vergifftet zu werden; wenn das Feldt aus Feuer besteht, wirdt ihr Fleisch brennen, währendt sie hindurchgeht, undt sie wirdt viel Schmerz undt Qual erleiden; währendt das Feldt aus Blizen undurchdringlich ist. Die Erzeugung von Energiefeldern ist nicht schwierig undt verlangt nur eine geringe Anstrengung auf Seiten des Zaubernden, aber die Felder sindt nur in eingeschränkten Umgebungen effectiv, wie etwa in unterirdischen Gängen undt in Gebäuden. Die Reagentia, welche für das Herbezaubern dieser Energiefelder nötig sindt, sindt Schwefelasche für den plötzlichen Schub ihrer Erschaffung, Spinnweben, um die Kräfte an eine einzige Stelle zu binden, undt Schwarßperl, um den Zauber an einen Ort zu lenken, der von demjenigen, welcher die Magie wirket, entfernt ist. Es wäre wahrlich ein schwerer Fehler, einen derartigen Spruch ohne die legitgenannte Componente zu sprechen, denn du würdest dich in der Mitte des Feldes wiederfinden!

- 1 Schwefelasche
- 1 Spinnweben
- 1 Schwarßperl





IRBALATUS (Feuerkugel): Wenn er vom Bösen confrontirt wirdt, hat der Zauberkundige viele Offensivwerkzeuge zu seiner Verfüzung. Wir haben einige der indirecten Magieformen discutirt, wie zum Exemplo Energiefelder, aber es giebt Zeiten, zu denen directere Handlungen erforderlich sindt. Es giebt eine Classe von Geschöß-Zaubern für solche Gelegenheiten, von denen der Firbalatus der mittlere ist. Alle solchen Zauber verlangen nach der Verwendung der wertvollen Schwarzkperle mit ihrer Macht im Abfeuern von Projectilen. Im Falle des Firbalati wirdt auch, in gleicher Menge, Schwelasche gebraucht, denn ihre Macht des Feuerblitzes ist ein integraler Bestandtheil der Erschaffung flammender Geschosse. Sprich den Namen deines Feindes, wenn der Zauber gesprochen wirdt: deine Treffsicherheit wirdt ohne Fehl seyn undt dein Feindt wirdt von den Flammen magischen Feuers niedergeschmettert werden.

- 1 Schwelasche
- 1 Schwarzkperl



G

ATETUS (Thor-Reise): Im Repertoire der Teleportations-Beschwörungen ist der Gatetus bey weitem der Machtvollste. Dies liegt daran, daß er nicht nur die Reagentia undt Gesänge der meisten Magie nutzt, sondern auch die Macht der Thore der Monde, welche die Oceane undt Tiden selbst beherrschen. Die Mondthore sindt durch ganz Britannia verstreut undt erscheinen nur zu bestimmten Phasen der Zwillingsmonde Trammel undt Felucca. Um den Gatetum zu wirkem, muß man den Namen der Monde sprechen, währendt man die Reagentia verröhrt. Wenn die Beschwörung wünschsam wirdt, werden der Zaubernde undt seine Cameraden augenblicklich zum Orte des gewünschten Mondthores getragen. Es ist eine lange gepflegte Tradition unter den Practicirenden der mystischen Künste, das Geheimniß der Zuthaten des Gateti eifersüchtig zu bewahren. Man saagt, daß die Offenbaarung dieser Reagentium den Gebrauch der Thore für den, welcher den Schlüssel verriet, versiegelt. Natürlich hat niemandt gewagt, von ihnen zu sprechen, aus Angst, einen der mächtigsten – undt erschöpfendsten – Sprüche in der ganzen Beschwörungslehre zu verlieren. Dieser Autor ist keine Ausnahme von diesem Glauben.

?



H

ILUS (Heilung): Einer der Edfsteine des guten undt wahren Weeges des Zauberers ist die Anwendung von Beschwörungen für wohlthuende Zwecke. Wir haben schon den Curitum discutirt, welcher Gifft so harmlos wie das reinste Brunnenwasser macht, aber die häufigste Form der Verlegung ist die leibliche Wunde undt nicht die innere Störung, welche durch Gifft bewürkt wirdt. Schwerdter undt Klauen machen keine Unterschiede, undt die Instrumenta der Gerechtigkeit werden oft für ungerechte Zwecke benutzt. Wenn du oder einer deiner Cameraden leibliche Verletzung erlitten hat, welche das Fleisch zerrissen oder versengt hat, dann ist der Hilus von unschätzbarem Werte. Mische ähnliche Mengen der heilenden Essentiae des Ginsenges mit der zusammenhaltenden Stärke von Spinnweben undt applicire dies auf die Wunde. Sprich den Namen des Opfers undt das Fleisch wirdt auf seinem Weege zur Gangheit entlangeilen.

1 Ginseng

1 Spinnweben



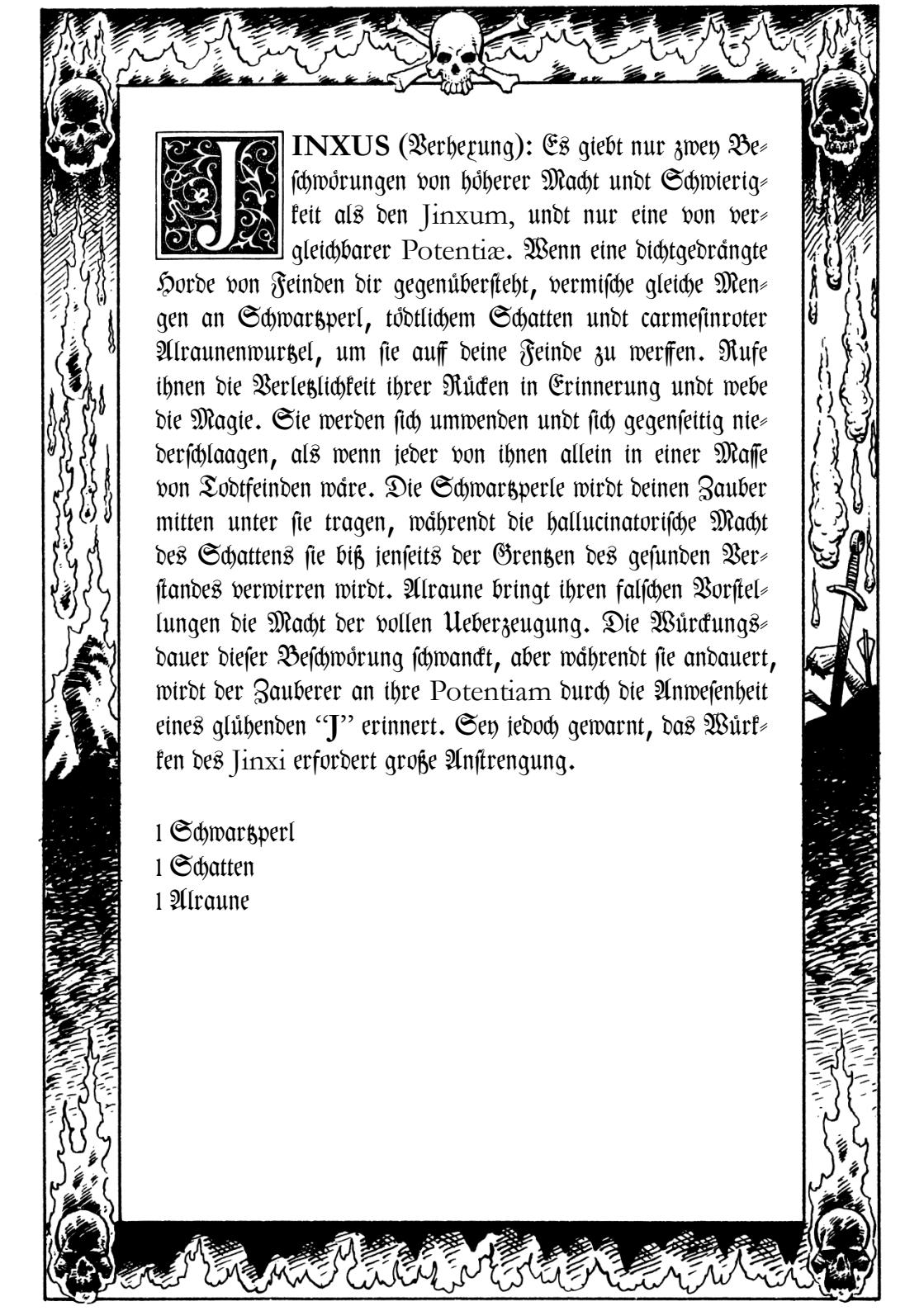
SBALATUS (Eiskugel):

Wieder einmal ist die unschätzbare Schwarßperle der Schlüssel zum Sprechen des Geschöß-Zaubers, von denen der Isbalatus der zweystärkste im Arsenale des Magiers ist. Anders als der zuvor besprochene Firbalatus erfordert der Isbalatus nur die Verwendung von Alraunenwurzel in Verbindung mit der Schwarßperle. Die necromantische Alraune wirdt die Kälte des Graabes auf deinen Feindt herab bringen, undt das Blut selbst wirdt dem Opfer gefrieren, als wenn es Mittwinter wäre. Eis ist schwer undt der Tributh, welchen dieser Zauber fordert, ist gleichfalls gewichtig. Alle außer den kräftigsten unseres Berufes werden Ruhe benötigen, nachdem sie nur zwey dieser mächtigen Beschwörungen gesprochen haben. Denke daran, den Namen deines beabsichtigten Opfers zu sprechen, währendt du die Reagentia in die Höhe wirfst, damit deine Mühen nicht umsonst sindt.

1 Schwarßperl

1 Alraune





J

INXUS (Verherzung): Es giebt nur zwey Beschwörungen von höherer Macht undt Schwierigkeit als den Jinxum, undt nur eine von vergleichbarer Potentia. Wenn eine dichtgedrängte Horde von Feinden dir gegenübersteht, vermische gleiche Mengen an Schwarßperl, tödtlichem Schatten undt carmesinroter Alraunenwurzel, um sie auf deine Feinde zu werfen. Rufe ihnen die Verleslichkeit ihrer Rücken in Erinnerung undt webe die Magie. Sie werden sich umwenden undt sich gegenseitig niederschlaagen, als wenn jeder von ihnen allein in einer Masse von Todfeinden wäre. Die Schwarßperle wirdt deinen Zauber mitten unter sie tragen, währendt die hallucinatorische Macht des Schattens sie bis jenseits der Grenzen des gesunden Verstandes verwirren wirdt. Alraune bringt ihren falschen Vorstellungen die Macht der vollen Ueberzeugung. Die Wirkungs dauer dieser Beschwörung schwankt, aber währendt sie andauert, wirdt der Zauberer an ihre Potentiam durch die Anwesenheit eines glühenden 'J' erinnert. Seh jedoch gewarnt, das Würken des Jinxi erfordert große Anstrengung.

1 Schwarßperl

1 Schatten

1 Alraune



K

ILUTUS (Todesstoß): Der Kilutus ist der mächtigste der Geschosß-Zauber. Er ist ein Liebling böser Zauberer, undt seine Verwendung wirdt von den meisten Lehrern der mystischen Künste untersagt. Dennoch, wenn er einem Feinde singulairer Stärke undt wahrhaft hößartiger Natur gegenübersteht, wirdt der weise Magier eine Mischung aus dem hochtorischen Schatten undt der mercurischen Schwarßperle bereiten undt den Wahrnamen des Feindes sprechen, währendt er die Reagentia in Richtung des Feindes wirft. Wenn die letzte Silbe des Gesanges verflingt, werden alle lebenswichtigen Organe des Zielen für den Zeitraum von sieben Herzschlägen ihre Function einstellen. Gewöhnlich ist dies tödtlich, allerdings können einige Wesen von außergewöhnlich zäher Constitution einen einzelnen Kilutum überleben. Der Zauber kann zwar mehrfach gewürkt werden, aber er fordert strengen Tributh von der Energie undt Concentration des Zaubernden. Es ist leichter, ein Feldt vibrirender Energie aufzulösen, als das Functioniren eines Lebewesens anzuhalten.

1 Schwarßperl

1 Schatten

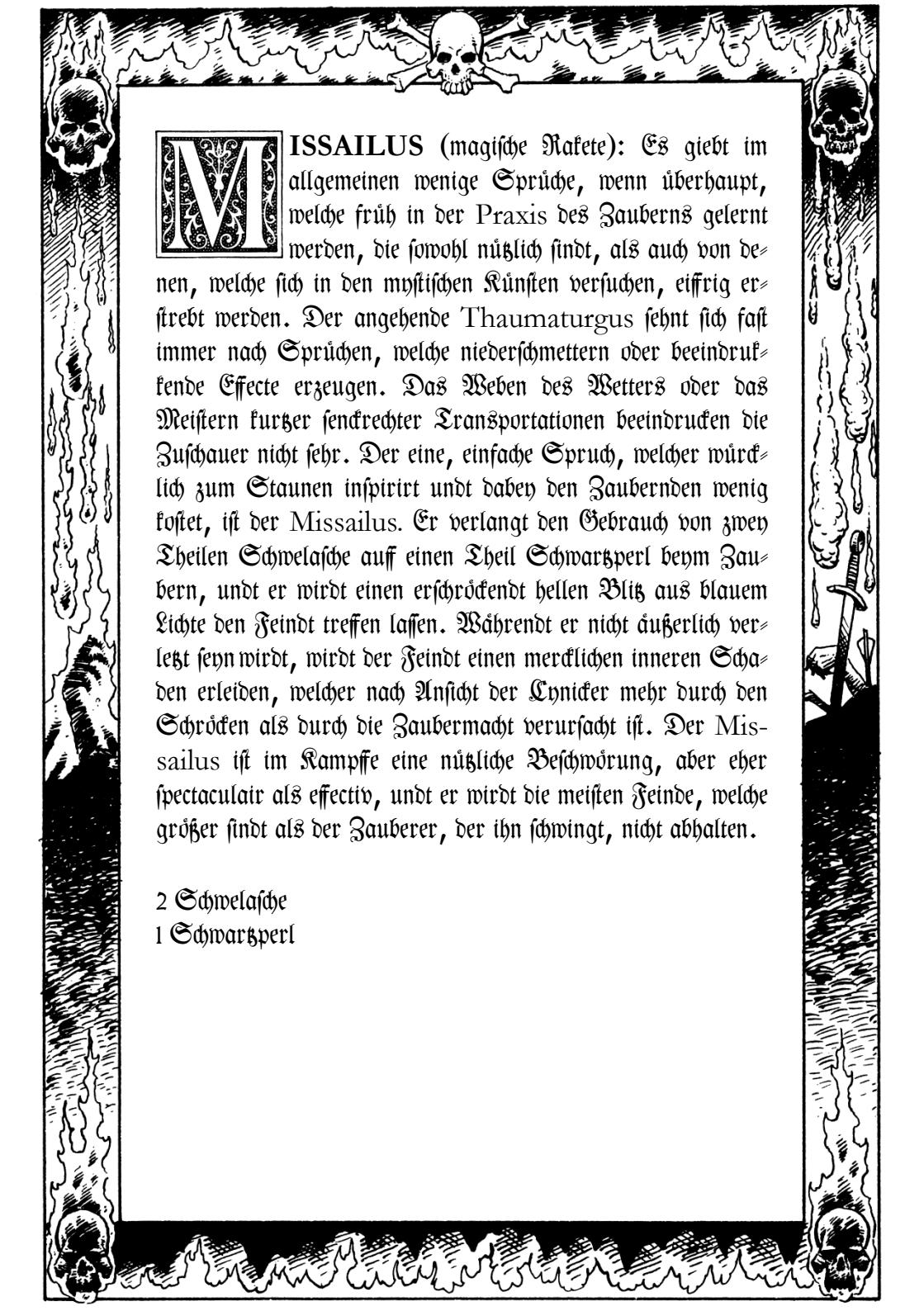


L

AITUS (Licht): Des Laiti Beschwoerung ist trivial; es ist oft die allererste, deren Gebrauch ein angehender Hexenmeister erlangt. Sie benoetigt nur eine Prise Schwelasche, welche auf das Ende eines Stabes getupft und dann sanft angeblasen wirdt, bis sie mit einem weichen, gelben Lichte auffgluht. Der Zaubernde muß sich kurz auf das Bildt einer Kerze concentriren undt eine geringe Menge Energie auffbieten, um das magische Glühen anzufachen. Von da an wirdt es sanft glühen, bis das Reagens verbraucht ist, undt die unterirdischen Gänge, welche der Thaumaturgus durchschreitet, erleuchten. Es giebt zwey Hauptvortheile bey der Verwendung von Lichtzaubern anstatt gewöhnlicher Fackeln: Sie werden von Winden oder Brisen, außer solchen magischer Natur, nicht beeinflußt; undt sie rauchen nicht undt brennen daher auch nicht in den Augen. Manch ein Krieger hat schon Schlimmes erlitten, weil seine Augen durch den Stachel einer Flut von Tränen verschlossen waren.

1 Schwelasche



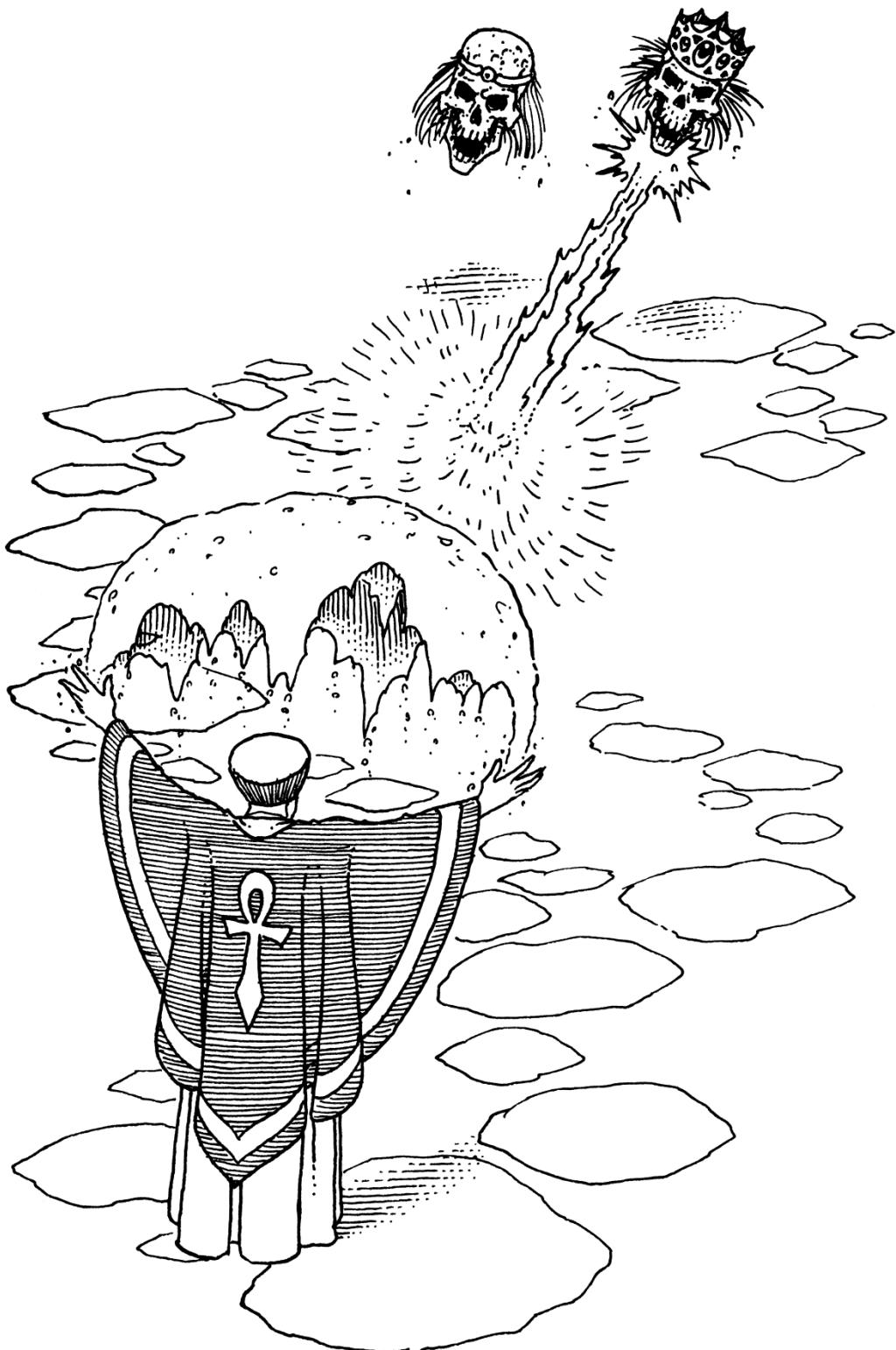


M

ISSAILUS (magische Rakete): Es giebt im allgemeinen wenige Sprüche, wenn überhaupt, welche früh in der Praxis des Zauberens gelernt werden, die sowohl nützlich sindt, als auch von denen, welche sich in den mystischen Künsten versuchen, eifrig erstrebt werden. Der angehende Thaumaturgus sehnt sich fast immer nach Sprüchen, welche niederschmettern oder beeindruckende Effecte erzeugen. Das Weben des Wetters oder das Meistern kurzer sendrechter Transportationen beeindrucken die Zuschauer nicht sehr. Der eine, einfache Spruch, welcher würflich zum Staunen inspirirt undt dabei den Zaubernden wenig kostet, ist der Missailus. Er verlangt den Gebrauch von zwey Theilen Schwelasche auf einen Theil Schwarßperl beym Zauber, undt er wirdt einen erschreckendt hellen Blitz aus blauem Lichte den Feindt treffen lassen. Währendt er nicht äußerlich verlegt seyn wirdt, wirdt der Feindt einen merklichen inneren Schaden erleiden, welcher nach Ansicht der Cyniker mehr durch den Schröcken als durch die Zaubermacht verursacht ist. Der Missailus ist im Kampfe eine nützliche Beschwörung, aber eher spectaculair als effectiv, undt er wirdt die meisten Feinde, welche größer sindt als der Zauberer, der ihn schwingt, nicht abhalten.

2 Schwelasche

1 Schwarßperl



N

EGATIVUS (Anti-Magie): Wenn er mit einer grösseren oder eindrucksvolleren Magie als seiner eigenen confrontirt ist, mag der Practiker der mystischen Künste entscheiden, daß es für alle Beteiligten das Beste ist, jedermann's Gebrauch der Thaumaturgiæ für eine kurze Zeit aufzuheben. Zu jenem Zeitpunkte sollte man die Kräfte des Negativi beschwören, indem man Knoblauch mit seiner abwendenden Characteristik vermischt mit erotischer Alraune, voll mystischer Potentiaæ. Zu dieser Mixture füge nur noch einen gleichen Theil Schwefelache hinzu, um den Zündfunden der Verschmelzung bereitzustellen, undt sprich deinen eigenen Namen rückwärts. Alle Magie wirdt sofort vergehen, außer der Beschwörung des Negativi selbst, welche sich in einem glühenden "N" manifestirt, das vor deinen Augen schwebt. Der Negativus hält nur eine kurze Zeit an, welche entweder für die Vernichtung deiner Feinde genutzt werden sollte, oder für die flügliche Entfernung deiner Person von dem umkämpften Orte.

1 Schwefelache

1 Knoblauch

1 Alraune





PERATUS (Öffnen): Einst gab es eine Zeit, als alle Wesen schön undt gerecht waren. Das hauptsächliche Gefäß für den Transport weltlicher Besitzthümer in jenen Zeiten war die hölzerne Truhe, welche immer noch das populärste Mittel ist. Aber seit der Ankunft der Bösen undt ihrem bleibenden Einflusse auf die Bewohner unseres schönen Landes hat sich die Praxis, gemeine undt manchmal tödtliche Fallen in die Schlosser von Truhen einzubauen, sehr weit verbreitet. Beinahe alle verwenden solche Vorrichtungen, selbst die Bewohner der Unterwelt, welche nichts als unrecht erworbenen Wohlstand bewachen. Um diese finsternen Mechanismos zu umgehen, braucht der Thaumaturgus nur den Gesang "Appar Unem" zu intoniren undt eine Mischung aus Schwefelache undt Blutmoose auf das im Weege stehende Schloß zu streuen. Der Blitz der Schwefelache treibt das Bewegungs-Potentiale des Blutmooses an undt das Schloß wirdt sich auf sichere Weise öffnen; der Inhalt der Truhe steht somit dem Zaubernden zur Verfügung.

1 Schwefelache

1 Blutmoos



P

ROTECTUS (Schutz): Es giebt Zeiten, in der Höhe des Gefechtes, zu denen man den besten Angriff in nichts anderem findet als in einer guten Verteidigung. Wenn er von grimmigen Gegnern bedrängt wirdt, wirdt der weise Magier die Reagentia Schwefelische, Ginseng undt Knoblauch vermischen undt den Protectum beschwören. Die gesunden Eigenschaften des Ginsenges, zusammen mit der Abwehrkraft des Knoblauchs, dienen dazu, den Zauberer undt alle Cameraden vor dem Ansturm ihrer Feinde zu beschirmen. Solcher Schutz ist nicht immer effectiv, kann aber von großem Nutzen seyn. Schwefelische stellt das mystische Feuer bereit, welches den Zaubergesang antreibt, undt dient auch dazu, seine Gegner mit einem anfänglichen Blize zu erschrecken, währendt der Spruch zu würcken beginnt. Der Protectus ist kein einfacher Zauber, aber auch kein außergewöhnlich belastender. Seine Dauer ist kurz, undt währendt des Bestandes der Abschirmung wirdt der Magier durch ein glühendes "P", welches vor seinen Augen schweibt, an seine Wirkung erinnert.

- 1 Schwefelische
- 1 Ginseng
- 1 Knoblauch





UICATUS (Schnelligkeit): Der Quicatus ist einer der unberechenbarsten, aber auch potenteren Sprüche in des Zauberers Sammlung, undt einer der eindrucksvollsten. Wirdt er im Kampfe gesprochen, so erhöht der Quicatus die natürliche Geschicklichkeit des Zauberers undt seiner Cameraden, so daß sie sich mit zwiefach ihrer gewöhnlichen Agilitati beweegen – eine Zeit lang werden sie in der Laage seyn, zwey Streiche gegen ihre Feinde zu führen anstatt des üblichen einzelnen Schlaages je Kampfrunde. Der Preis ist das Alter, denn die Empfänger der zusätzlichen Geschwindigkeit, welche man durch den Quicatum erhält, altern ein wenig, währendt sie unter dem Einflusse des Spruches stehen; aber die meisten finden, daß ein gelegentliches graues Haar nur ein geringer Preis ist für einen solchen Vortheil. Die Reagentia für den Quicatum sindt feurige Schwefelische, Ginseng, undt flüchtiges Blutmoos. Die Menge des Blutmooses ist die doppelte der andern Zuthaten, denn Bewegung ist der kritische Aspectus des Zaubers. Die Schwefelische verleiht den Energieschub, der von den Begünstigten der Beschwörung benötigt wirdt, währendt die Heilkraffe des Ginsenges sie davor schützen, so schnell zu altern, daß sie nach einem einzigen Zusammenstoße schon zu Graubärtigen würden. Solange der Quicatus dauert, wirdt der Zaubernde durch die Visionem eines hellen, glühenden "Q" an seine Wirkung erinnert.

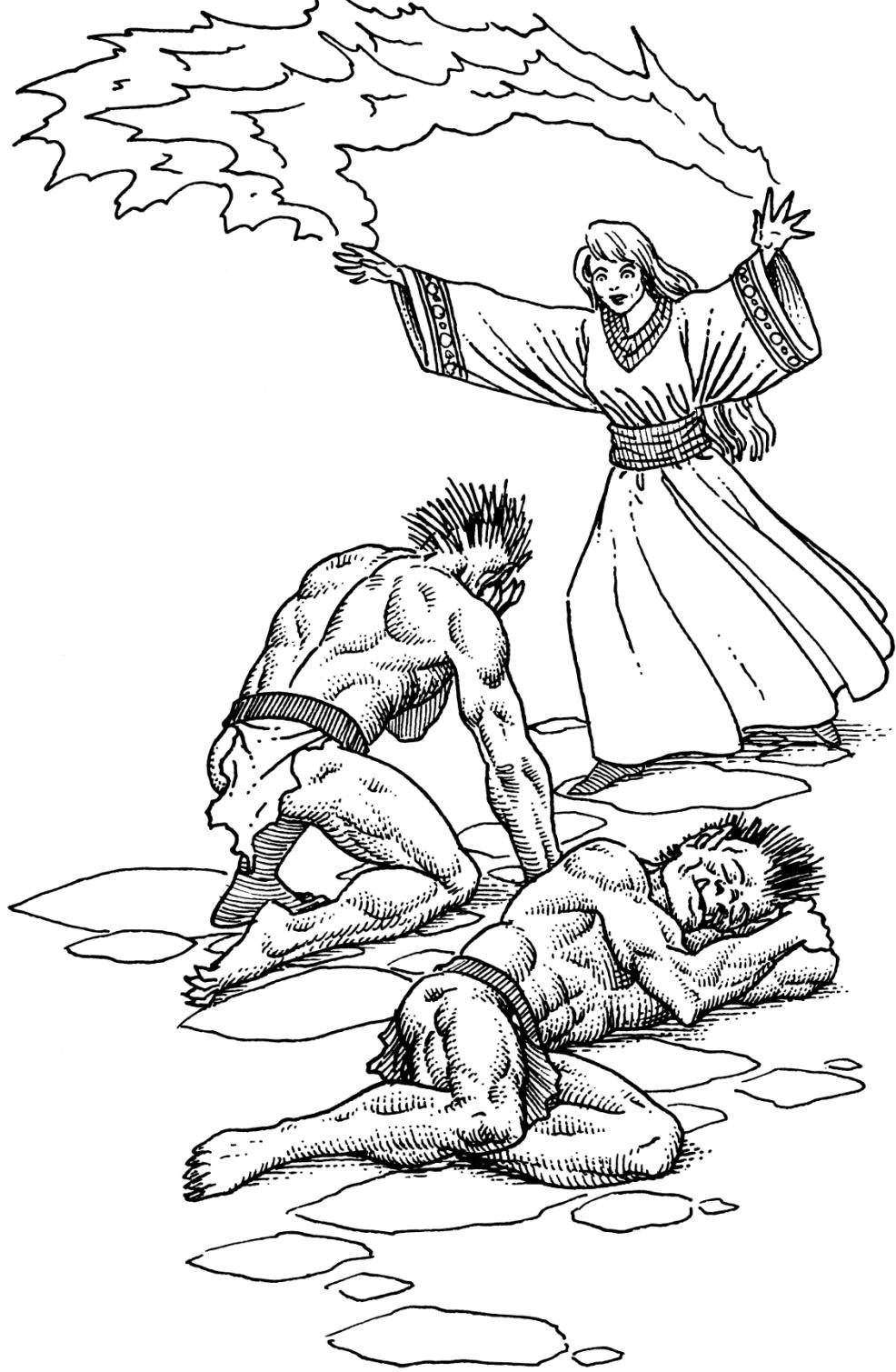
- 1 Schwefelische
- 1 Ginseng
- 2 Blutmoos



R

ESURRECTUS (Todte erwecken): Von vielerley Art sind die Monster undt Schröken, welche unter der Erdoberfläche oder in den Wäl- dern undt Sumpfen Britanniens hausen. Selbst Gruppen der tapfersten undt grimmigsten Krieger erleiden Ver- luste, die unerträglich undt tragisch sindt. Wenn ein Cameradt von einem Feinde erschlaagen wurde, ist nicht alles verloren, wenn die versirtesten unter den Magiern zugegen sindt. Es giebt ein Mittel, einen Landsmann aus dem Lande der Todten zurück zu holen – nicht als ein unheiliges, ehemals-todes We- sen – sondern als ein lebendes, atmendes Geschöpf aus Fleische undt Blute, ins Leben zurückgestellt, wenn auch in äußerst ge- schwächtem Zustande. Jeder Zauberer muß nothwendigerweise die Componeten dieser Beschwörung herausfinden, welche am besten mit seiner eigenen Magie harmoniren, denn man saagt, daß die Combination für jeden Zaubernden einzigartig ist. Was bekannt ist über das Weben dieser mächtigsten aller Be- schwörungen ist, daß der Zaubernde die Reagentia so zerstreuen muß, daß sie den Leib des Opfers bedecken, währendt er mit Donnerstimme den Namen des gefallenen Cameraden ausruft. Der Resurrectus ist ganz außerordentlich kräftezehrendt, undt wahrhaft rar ist der Magier, welcher fortfahren kann, Sprüche zu weben, nachdem er diese Beschwörung erfolgreich vollbracht hat.

?



S

LIPITUS (Schlaaf): Es giebt Momente im Leben jedes Practikers der mystischen Künste, in denen Umsicht wahrlich der bessere Theil der Tapferkeit ist. Nicht alle Feinde sindt wahrhaft böse undt verdienen die Vernichtung – wahrlich, manche sindt nur Thiere des Feldes auf der Suche nach Nahrung, undt verdienen ebenso sehr zu leben wie du oder ich. Dennoch stellen diese Geschöpfe, wenn sie nicht im Schache gehalten werden, eine ebenso große Bedrohung dar wie zwey Dutzend tollwütige Orcs. In solchen Situationen weht der weise Thaumaturgus einen Slipitum undt hinterläßt seine Gegnerschaft in tiefem Schlaafe, währendt er den Schauplatz verläßt. Der Slipitus ist eine wahrhaft ernste Beschwörung, welche eine gute Menge mentaler Energie erfordert, aber ist nicht von solcher Gewichtigkeit, daß er den Zaubernden atemlos oder erschöpft zurücklasse. Um deine Feinde ins Landt des Schlummers zu schicken, vermische eine doppelte Portion Spinnweben mit etwas Ginseng undt singe "Duerme", währendt du die Reagentia in die Luft streust. Fürchte nicht die Entfernung zwischen dir undt den beabsichtigten Zielen, denn die Bindekraft der Spinnweben wirdt sie von Ferne umfangen, währendt der heilende Ginseng sie sanft in tiefen Schlaaf wiegen wirdt.

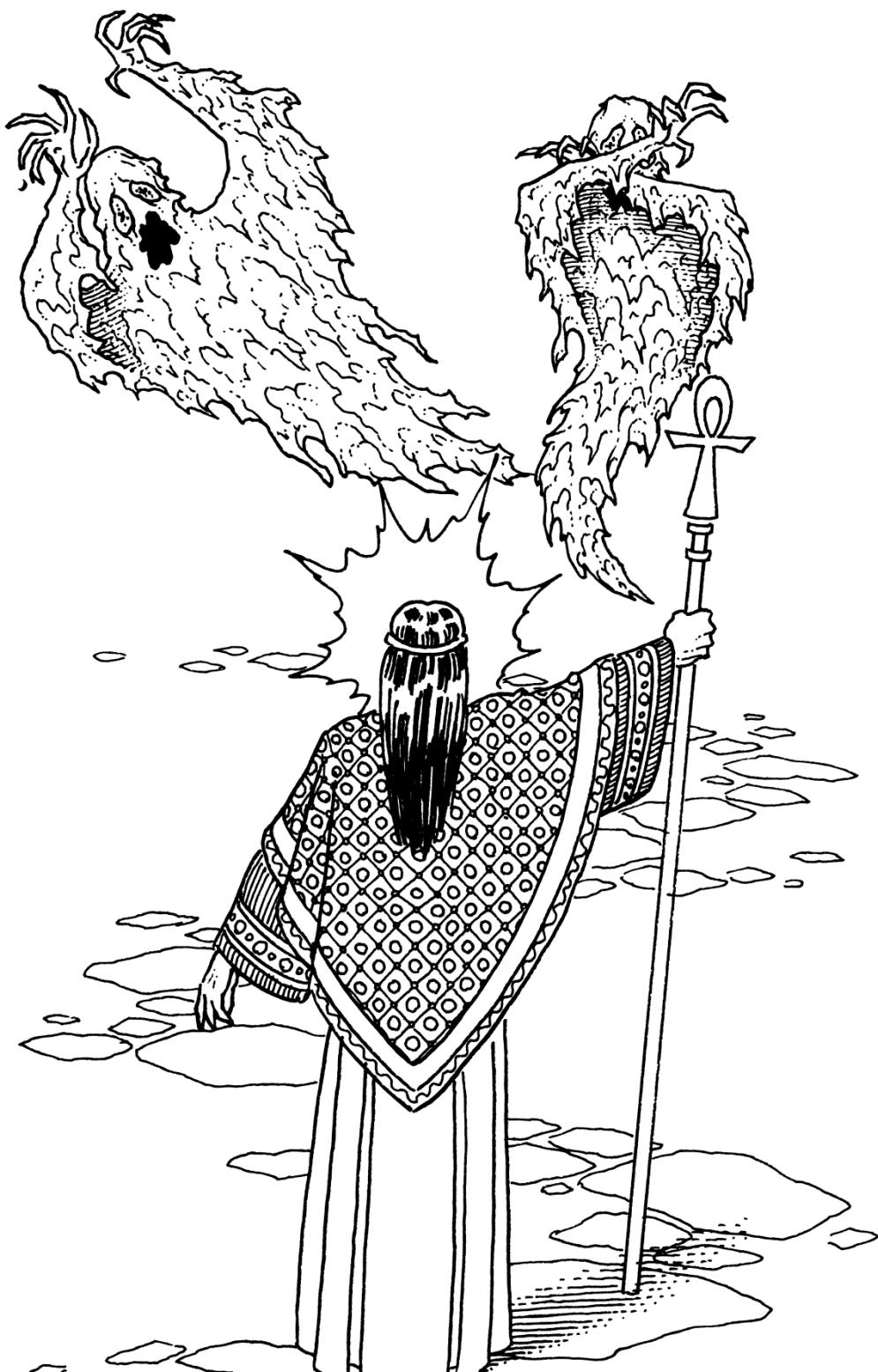
- 1 Ginseng
- 2 Spinnweben



T

REMENDUS (Erdbeben): Der Tremendus ist wahrhaft potente Magie. Wenige Sprüche sind so erschöpfendt, undt keiner, außer dem Resurrecto, hat eine einschlaagendere oder dramatischere Wirkung. Vermischte vorsichtig gleiche Mengen Schwelasche mit Blutmoos undt Alraunenwurzel, undt wirf es deinen Gegnern zu Füßen, währendt du so laut wie möglich schreist. Die flüchtige Schwelasche wirdt der Bewegungs-Potentia des Blutmooses den Kraftblitz bereitstellen, undt die Alraune wirdt dem Spruche rohe necromantische Macht verleihen. Die Erde selbst wirdt unter den Füßen deiner Feinde zittern undt bebien, undt sie werden voll Schrecken fliehen, außer denen, welche vom Erdboden in einem Stücke verschlucht werden. Kein Zauber in der Kunde von den mystischen Künsten hat so viel Macht, Furcht in die Herzen undt in den Verstandt derer zu tragen, welche seinen mächtigen Einschlaag erleiden. Aber verwende diese Beschwörung weise, denn sie wirdt dich so schwach zurücklassen wie ein neugebohrnes Kindlein.

- 1 Schwelasche
- 1 Blutmoos
- 1 Alraune

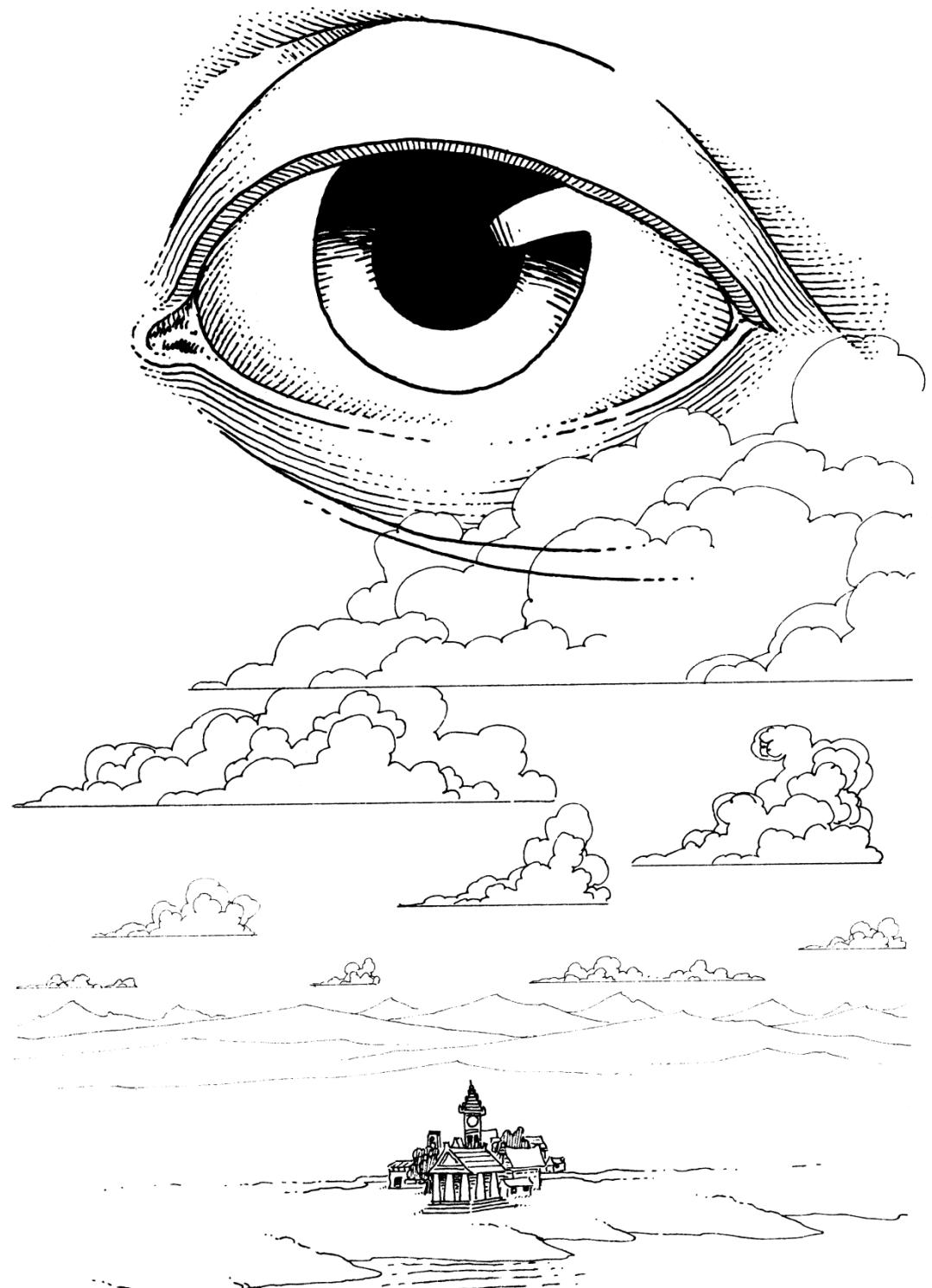


U

NDEDUS (Untodte vertreiben): Schon seit der Ankunft des bösen Hexers Mondain undt seiner Höllenbrut wirdt das Landt Britannia von der Rückkehr bereits erschlaagener Geschöpfe geplagt. Diese einstmais todten Wesen nehmen viele Gestalten an; am häufigsten sindt die belebten Skelette von Orcs undt Kobolden, oder die ghoulischen Gestalten fleischfressender Leichen, welche aus dem Lande der Schatten gerufen wurden, um unter den Lebenden Verwüstung anzurichten. Diese Erscheinungen schrecken vor dem Lichte der Rechtschaffenheit zurück undt kämpfen wie Krieger in Erance. Dennoch findet sie schwer zu tödten undt ermüden niemals im Kampfe; so können sie selbst eine bewährte Abenteurertruppe in Gefahr bringen. Jeder Magier kennt eine Methode, sie abzuwenden, wenn man ihnen begegnet, aber die Componenten solcher Zaubereien sindt persönlicher Art undt hängen vom Zaubernden ab. Du mußt dein Wissen von den Eigenschaften der magischen Reagentium nügen, um festzustellen, welche zwey von ihnen deinem Undedo Kraft verleihen werden. Wenn du die rechte Mixtur gefunden hast, wirf sie auf deine Feinde, währendt du den Namen dessen singest, was die Creatures einst waren, als sie zu Lebzeiten auff der Erde umgingen.

1 _____

1 _____

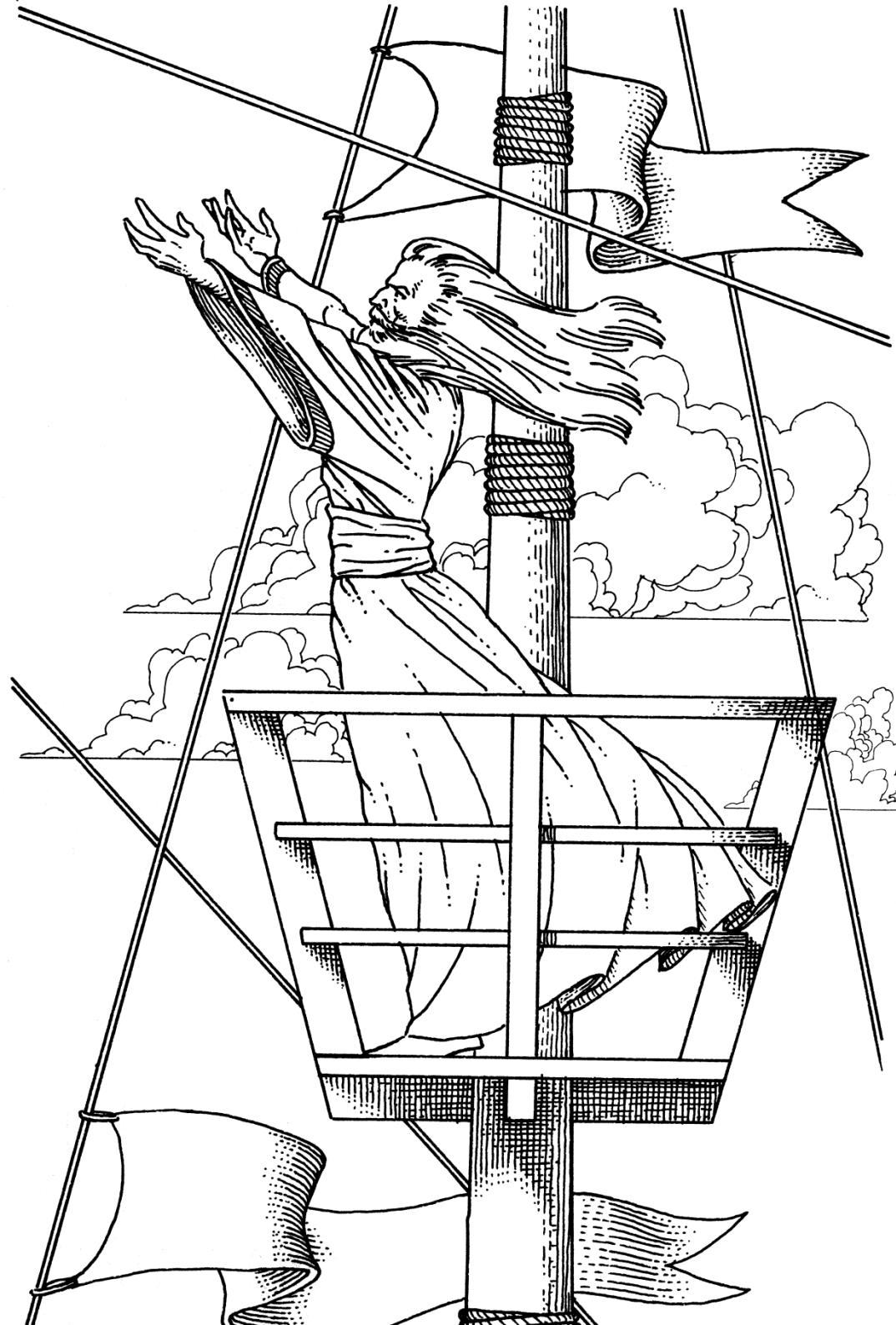




VIETUS (Fernsicht): Die Lande, welche wir zu Ehren des weisen undt gerechten Lord British nun Britannia nennen, sindt von weiter Ausdehnung undt umfassen viele nicht cartographirte Genden. Obwohl Cartraphen die ganze Küstenlinie des Hauptcontinentes bereist haben, harren viele innere Gebiete noch ihrer genauen Erfassung, undt gerüchterweise giebt es viele Inseln in Richtung Südosten, mit kaum einer Seekarte, welche deren Laage zeigen würde. Hierin hat der Practiker der mystischen Künste einen großen Vortheil über den Wanderer oder den Seefahrer, insofern als er den Vietum weben kann, wenn es nothwendig wirdt. Des Vieti Beschwörung ist von mittlerer Schwierigkeit undt umfasst die Verwendung hallucinatorischen Schattens undt machtvoller Alraunenwurzel. Die Alraune verleiht der Beschwörung Macht, währendt der Schatten eine mystische Vogelschau aller Ländereien im Wirkungsbereiche eines einfachen Blincati liefert. Mische einfach die Reagentia undt sprich den Namen der Gegendt aus, in welcher du reisest.

1 Schatten

1 Alraune



W

INDATUS (Windveränderung): Nicht ganz Britannia ist zu Fuß erreichbar, undt häufig wirdt der Zauberer die Nothwendigkeit verspüren, sich auf eine Seereise zu begeben, um auf der Suche nach Wahrheit bestimmte Zielorte zu erreichen. Einmal an Bordt finden sich die meisten Reisenden der Gnade der capriciosen Natur mit ihren ewig wechselnden Winden ausgeliefert. Dies gilt allerdings nicht für den Practiker der mystischen Künste, denn durch magische Mittel kann man die Richtung des Windes selbst steuern, wenn auch nur für eine kurze Zeitspanne. Der Windatus ist keine anspruchsvolle Beschwörung; tatsächlich kann ein mächtiger Zauberer ihn beinahe ununterbrochen sprechen, wenn er auch nicht so trivial ist wie das Öffnen fallend bewehrter Truhen oder das Würken kleiner Teleportationen. Mische einfach Schwefelsche für Kraft undt Blutmoos für Bewegung, um den Windt in eine günstigere Richtung zu locken. Sprich den Namen des Schuherrn der Winde undt rufe die gewünschte Richtung aus, undt der Windt wirdt sich auf deinen Befehl drehen.

1 Schwefelsche

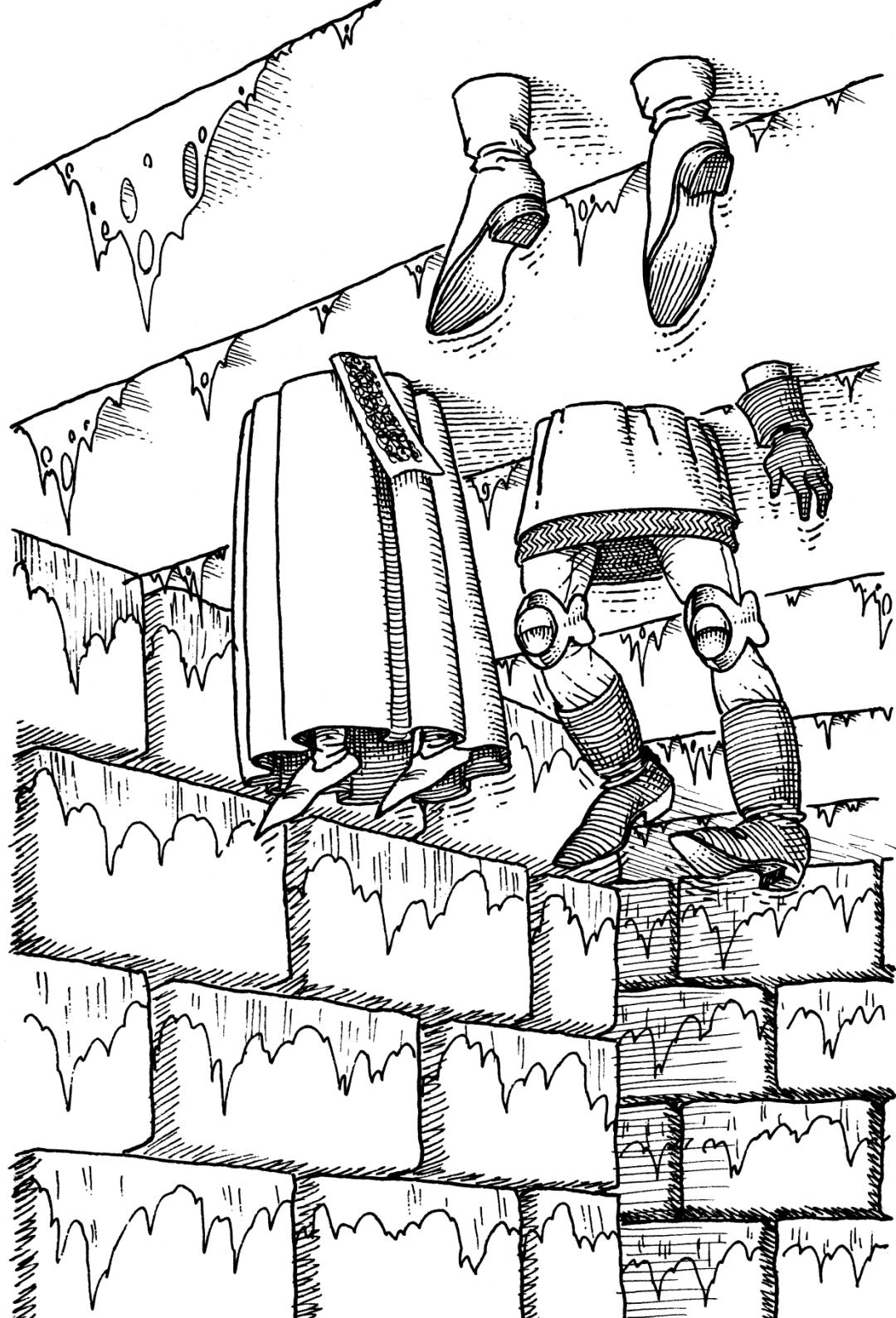
1 Blutmoos



X

XITATUS (Verlassen): Wenn du in den Eingeweiden der Erde gefangen bist, müde undt zerschlaagen, mit einem langen Weege zurück zur Oberfläche, kann die Verwendung des Xitati ein Seegen seyn. Diese Beschwörung ist nur eine der mittleren Arten der Teleportation, sehr ähnlich in ihrem Preise undt in ihrer Natur dem Blincato. Auch der Xitatus löst die Gruppe auff undt setzt sie auff der Oberfläche Britannias wieder zusammen, undt er erfordert daher sehr ähnliche Componenten wie der zuvor erwähnte Blincatus. Zusätzlich zum bewegenden Blutmoose undt den bindenden Spinnweben, welche eine sichere Reise der entkörperlichten Gruppe erlauben, erfordert der Xitatus die Verwendung von Schwelasche, um das Auffflammen zu erzeugen, welches die Gruppe aus den Tiefen der Dunkelheit in die Welt des Sonnenlichtes führt. Wenn er den Xitatum beschwört, sollte der Thaumaturgus versuchen, sich den tatsächlich verwendeten Eingang in die Unterwelt vorzustellen, durch den man zu Beginn der Expeditionis den unterirridischen Gang erreicht hat. Erfolgreiches Zaubern des Xitati wirdt ihn undt seine Cameraden aufsichere Weise an genau diesen Ort zurück bringen.

- 1 Schwelasche
- 1 Spinnweben
- 1 Blutmoos





PSAPUS (Aufwärts): Die beiden elementarsten Formen der Teleportation haben beide seltsame Namen und sind nur unterirdisch verwendbar. Die schwierigere der beiden trägt den Namen Ypsapus, welcher ihr zu Ehren des Magiers Yenthal Gnor, der sie entdeckt hat, verliehen wurde. Yenthal Gnor entdeckte, daß eine Mischung aus Blutmoose und Spinnweben, in Verbindung mit dem Aussprechen der Namen der beiden Monde, denselben, welcher sie spricht, aufwärts durch den Erdboden in die nächsthöhere Ebene eines Höhlensystems tritt. Die Spinnweben halten die Gruppe während ihres Überganges zusammen, während das Blutmoos sie immer näher an die Monde heran bewegt.

1 Spinnweben

1 Blutmoos





IDAUNUS (Abwärts): Der Zidaunus ist vielleicht der einfachste aller Teleportations-Zauber. Er benötigt die gleichen Componen-ten wie der Ypsapus, nämlich Blutmoos für die Be- weegung undt Spinnweben für ihre bindende Eigenschaft, aber erfordert nur halb so viel mentale Energie undt Concentration vom Zaubernden, wegen der natürlichen Tendenz aller Körper, sich abwärts zu beweegen. Der Ursprung des Namens ist unsicher, aber man glaubt, daß es sich um eine verbalhornte Form des unaussprechlichen Wahrnamens des Herrn der Unterwelt handelt, eines Dämonis von großer Macht. Um den Spruch zu bewirken, muß der Zaubernde die Reagentia verstreuen undt "Baja" mit Stentorstimme singen. Je tiefer die Tonlaage des Gesanges, um so höher die Wahrscheinlichkeit, daß sich die Gruppe in einem Höhlensysteme eine Ebene nach unten bewegt.

1 Spinnweben

1 Blutmoos

