

ՆՄԻՐՄԻ. Ա. ՄԻ. ՀՐԱԿՄԻՎՈՒԹ. ԱՄԲ. ԿՐԵՎՄԿԱՄ. ՈՒ



ՄԲԼ. • ՅՆԼ

ԱՄԲ

ԱՋԱՄԻԿՐՄԿ

ՆՄԻԿՐՄԿ



ԱՐԴ. ԱՄ. ԽՐԱԿՄԿ. ԿՐԵՎՄԿ. ԱՄ. ԿՐԵՎՄԿ. ԱՄ. ԿՐԵՎՄԿ.

ՀԱՇՎԱ. ՔՐԱՄՊԵՄ. ԼԿԱ. Ա. ԵԱԿԱՊՐԱՎԱ. Ա. ԵԱԿԱՊՐԱՎԱ.



Das Buch der Mystischen Weisheit

Erzählt von Philpop dem Alüden, Magier
bei Hofe Seiner Allersouveränsten
Majestät, Lord British.

Wisse, O Suchender der mystischen Weisheiten: die Wege der Magie sind vielgestaltig und fremdartig. Es existiert die Notwendigkeit äußerster Konzentration und der Ernte magischer Dinge, auf daß du die Mächte des Universums ins Joch zwingen mögest. Viele sind die Äonen der Weisheit, welche in diesen Seiten, die ich zum Wohle meiner Schüler schreibe, enthalten sind; aber immer noch gibt es viel zu lernen.

Aller Magie wird Wirklichkeit durch Verwendung von Mitteln sowohl menschlicher wie natürlicher Art, denn wahre Magie ist nur die Verschmelzung menschlichen Willens und natürlicher Kraft. Ohne die menschliche Stimme, welche den Spruch ausstößt, kann kein Zauber bewirkt werden. Jedoch ohne den richtigen natürlichen Catalyst kann kein Zauber wirksam sein. Magie ist also aufzufassen als eine Balance zwischen Natur und Menschheit. Läßt uns hier beide Aspekte betrachten, beginnend mit jenen natürlichen Substantiæ, bekannt als Reagentia, welche den Worten des Zaubernden ihre Macht geben.

Schwelasche: Schwefel ist diejenige Substanz unter den in der Natur zu findenden, welche den größten Nutzen bei der Erzeugung von Feuer hat. Er hat die Farbe des Safrans und, wenn man ihn verbrennt, giebt er ein Aroma ab, welches seine große mystische Stärke anzeigt. Aber seine wahre Macht findet man in der zweiten Verbrennung – das heißtt, in der Verwendung der äschernen Überreste von Schwefel, welcher in einem Tiegel verschwelt worden ist, der aus dem Schädel eines Balrons gefertigt wurde. Die derart hergestellte sogenannte Schwelasche ist kein seltener Stoff und ist durch alle Zeitalter ein Grundarbeitsmittel des Zauberer-Berufes gewesen. Man kann sie von jedem wohlbeleumundeten Ambieter magischer Waren erwerben, und sie ist nützlich in der Erzeugung von Energiefeldern und magischem Feuerwerke, wie auch in Zaubern, welche ein kurzes Aufblitzen von Licht oder ein fortgesetztes Glimmen benötigen.

Ginseng: Seit langem gepriesen für ihre stärkenden und medizinischen Eigenschaften, erkennt man die Wurzel der Ginsengpflanze leicht an ihrer gegabelten Form und, so man in die mystischen Wege eingeweiht ist, an ihrer überwältigenden rosafarbenen Aura. Sie ist seit Jahrhunderten bei den Bauern im Gebrauche, welche sie kauen oder einen Thee aus einer pulverisierten Zubereitung der Wurzel bereiten, um Stärke und Zähigkeit zu gewinnen, während sie auf den Feldern schuften. Obwohl die Pflanze überall in Britannia häufig zu finden ist, ist derjenige Ginseng, welcher als Zuthat in der Zauberei Verwendung findet, im Allgemeinen von schwarzer Farbe und nur an den Hängen der nördlichen Berge zu finden. Man kann ihn in beinahe jedem Geschäft kaufen, welches mit magischen Waren handelt, und er ist am nützlichsten für Sprüche von heilender oder betäubender Natur, wie etwa in Entgiftungs- und Schlafzaubern.

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 Ländern Britanniens, und kein Eintopf oder Braten wäre vollständig ohne ihren scharfen Geschmack. Seine aromatische Natur macht den Knoblauch zu einem mächtigen Reagentio beim Wirken magischer Zauber, und er wird in allen Zaubern von abwendender Art genutzt – seien es die Austreibung gewöhnlicher oder magischer Krankheit, oder die Vertreibung der Wesen, welche einst tot 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 Katzendarm verläßt, um sein Gewicht zu tragen. Eine Spinne verläßt sich dafür auf den feinsten Faden, und ihre Weben enttäuschen sie nie. Wir sollten jenen jungen Zauberer aus ferner Vergangenheit preisen, der als erster das mystische Geheimnis der Spinnweben bemerkte, denn ihm – oder ihr – verdanken wir das Wissen über bindende und einschränkende Sprüche. Die Weben der tödlichen Albino-Ghoul-Spinne – der Miniatur- wie auch der Riesenvariante – sind von den Adepten durch die Jahre hindurch in magischen Riten verwendet worden. Die Spinnenfarmen des Südens produzieren vielleicht hundert Pfund von dieser Substanz pro Jahr und verkaufen sie an die magischen Händler, welche sie allen zur Verfügung stellen, die unserem Handwerke nachgehen. Man sagt, daß jedes Jahr ein Arbeiter den schrecklichen Tod stirbt, welchen man sich durch den der 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 und der Segen der Magier. Es ist ein tiefroter Pilz-Organismus, der die Ernte derer befällt, die Korn anbauen; dennoch ist es eine lebenswichtige Zuthat beim Zaubern. Eine Merkwürdigkeit für die, welche ihr Leben damit verbringen, das Wachstum dessen zu beobachten, was nicht tierischer Natur ist – Blutmoos wächst nur in der trockensten Zeit, wenn alles rundherum vor Dürre vergeht. Die Abwesenheit von direktem Sonnenlichte kann es nicht überleben, und verschwindet somit jeden Abend von der Erde, nur um zurückzukehren, wenn die Sonne gnadenlos aufs Land brennt. Blutmoos scheint nur in reifendem Korne zu fressen - es kann einen Morgen Getreide an einem einzigen Tage verwüsten und bei Einbruch 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 wird in den Sprüchen der Bewegung 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 und das Blutmoos einzusammeln. Bauern betrachten diese Läufer als Unglücksboten und versuchen, sie von ihren Feldern zu verjagen; aber genug von ihnen harren aus, um ihren Herren einen reichen Vorrat an Blutmoose zum Verkaufe zu verschaffen.

Schwarzperl: Die schwarze Perle ist die gesuchteste aller Perlen; wohlgeformte Exemplare erzielen bei den Juweliern einen Preis, der zwei Dutzend Zauberer in den Bankrott treiben würde. Aber Schwarzperlen sind zwingend notwendig für Zauber, die von der Person des Magiers fortgeschleudert werden und zu einem Zielorte gelangen müssen. Zum Glück für unsere Profession sind perfekt 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 begehrenswert 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 Auster 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 Auster zum Treibgut 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 sein, welche nicht bei seiner Ernte anwesend waren; daher wird er nie in Läden verkauft und gehört zu den seltensten magischen Reagentia. 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 denen dieser mystische Fungus zu finden ist, aber gerüchteweise giebt es Menschen in den Ländern Britannias, welche dieses Geheimnis kennen. Seine hauptsächlichen magischen Eigenschaften verbinden sich mit der Verwendung von Gift und der Erzeugung von Illusionen, die so wirklich 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 wird.

Alraune: Die Wurzel der giftigen Alraunenpflanze erkennt man sofort an ihrer menschlichen Form und ihrer karmesinroten Farbe. Man sagt, daß der Saft blutrot herausfließt, wenn die Pflanze – ausschließlich bei Neumond – abgeschnitten wird, um die Wurzel zu ernten. Lange geschätzt für ihre narkotischen und reinigenden Wirkungen, wenn man sie in winzigen Mengen verzehrt, ist die Alraune die mächtigste bekannte Substantia beim Weben magischer Sprüche, welche um uns herum der Welt selbst eine neue Form geben. Jene Varietät der Alraunenwurzel, welche in den mystischen Künsten verwendet wird, findet sich nur im Marschlande, wo die Wurzel tief in die weiche Erde eindringen kann. Je mehr Erdböden in finsterster Nacht entfernt werden muß, um die Alraune herauszuziehen, desto mächtiger ist ihr Effekt in der Magie des Finders. Vor vielen Jahren, als unser Volk nur aus verstreuten Nomadenstämmen bestand, war die Alraune noch häufig. Im Zuge der Zähmung des Landes jedoch, und der verfeinerten Praxis der mystischen Künste, ist die Alraune beinahe aus dem Lande verschwunden, welches wir nun Britannia nennen. Man sieht sie nie in den Läden der Städte und Burgen, und selbst privat wird sie kaum je verkauft. Viele unseres Berufsstandes haben ganze Lebenszeiten der Suche nach Alraunenwurzel gewidmet, ohne je auch nur ein einziges Stück davon in ihren Besitz zu bringen.

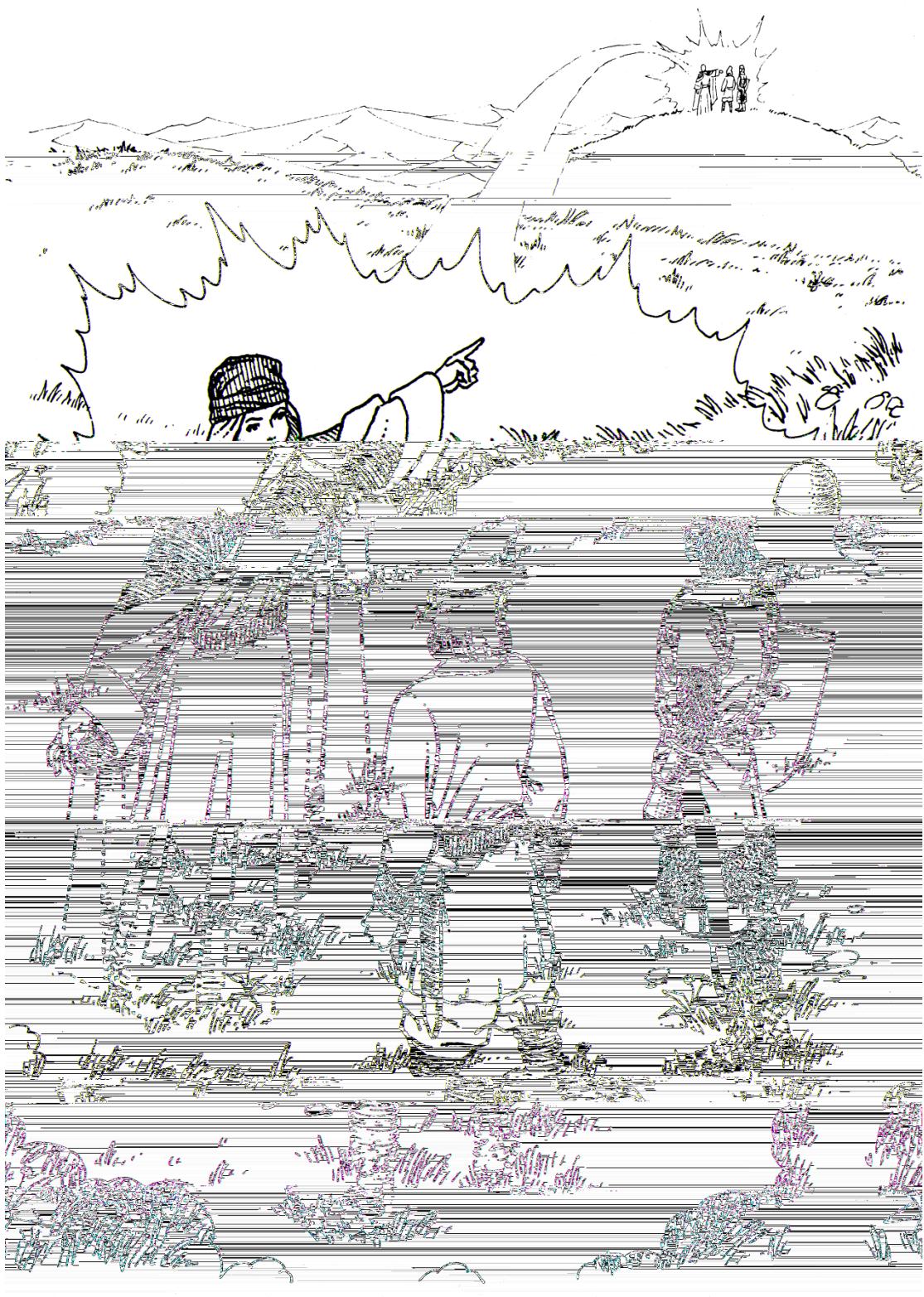
Diese sind dann die acht mystischen Reagentia, welche beim Weben von Beschwörungen Verwendung finden. Manche sind leicht erhältlich, während andere teuer sind, oder von dem Magier, welcher sie benutzen will, selbst aufgespürt und geerntet werden müssen. Bewache deinen Vorrat dieser magischen Zuthaten 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 und 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 Gefolgsleute je das Unglück haben, unter den Einfluss eines magisch verursachten Schlummers zu geraten, wird 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 und Kosten bewirkt werden kann. Er erfordert den Gebrauch von Ginseng für seine heilenden Eigenschaften, und Knoblauch, um den Schlaf abzuwenden, bis der Leib des Opfers zu seinem gewöhnlichen Zustande von Wachheit und Ausgeruhtheit zurückgefunden hat. Vermische die beiden Reagentia sorgsam und appliciere die Mixtur auf die Brauen deines schlafenden Kameraden, während du laut "Levate" singst.

1x Ginseng
1x Knoblauch



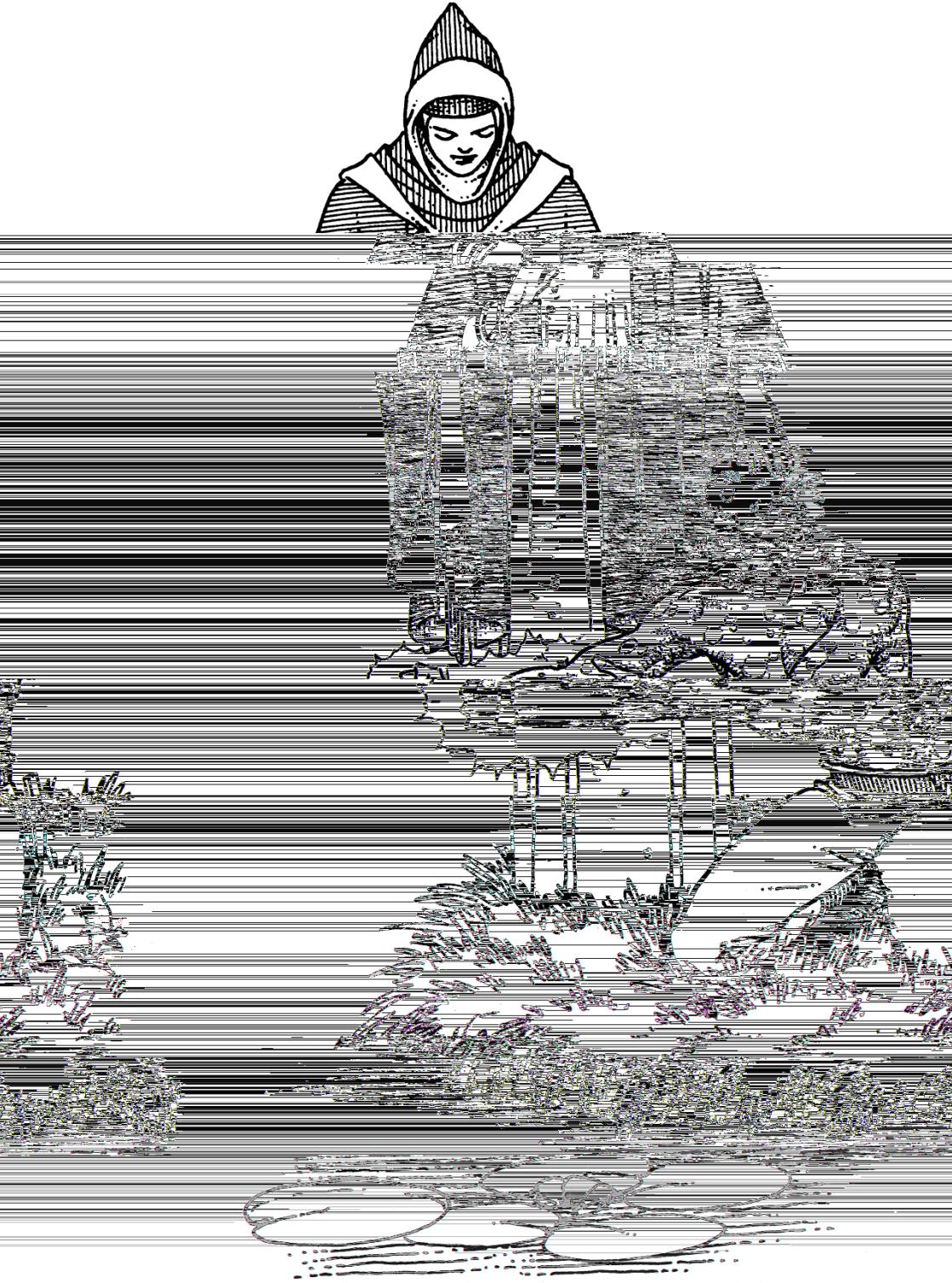
B

LINCATUS (Augenblickliche Bewegung):

Es giebt vielerlei Anlässe, zu denen der Thaumaturgus in sehr kurzer Zeit anderswo sein muß und feststellt, daß weder Pferd noch Schiff noch irgend andere konventionelle Art des Reisens von ausreichender Plötzlichkeit für die Lage ist. Magische Reisemittel müssen dann angewandt werden, von denen der Blincatus das üblichste ist. Dieser Spruch zerlegt den Magier und seine Kameraden und setzt sie an einem Ort, mehrere Wegstunden entfernt, wieder zusammen. Es fehlt Reisemittel, welche weit größere Entfernungen überbrücken als der Blincatus, aber diese sind weitaus teurer und haben andere Beschränkungen, welche wir weiter unten in diesem Buche untersuchen werden. Der Blincatus kann die Gruppe nur Entfernungen bewegen, die in einer Stunde des gemeinen Mannes noch vorstellbar sind. Die Zutaten, welche man für den Blincatum benötigt, sind Spinnweben und Blutmoos. Die Bindekraft der Spinnweben verhindert, daß die Essenz der Reisenden zerstreut wird, während sie auf dem Wege sind, während das Blutmoos bei der Bewegung von einem Orte zum andern hülft. Gleiche Mengen beider Regentiorum stellen das rechte Wirken des Zaubers sicher. Die Konzentration, welche für den Blincatum erforderlich ist, ist von solcher Art, daß der Zaubernde mit Sicherheit eine Nachwirkung spüren, aber nicht völlig erschöpft sein wird.

1x Spinnweben

1x Blutmoos

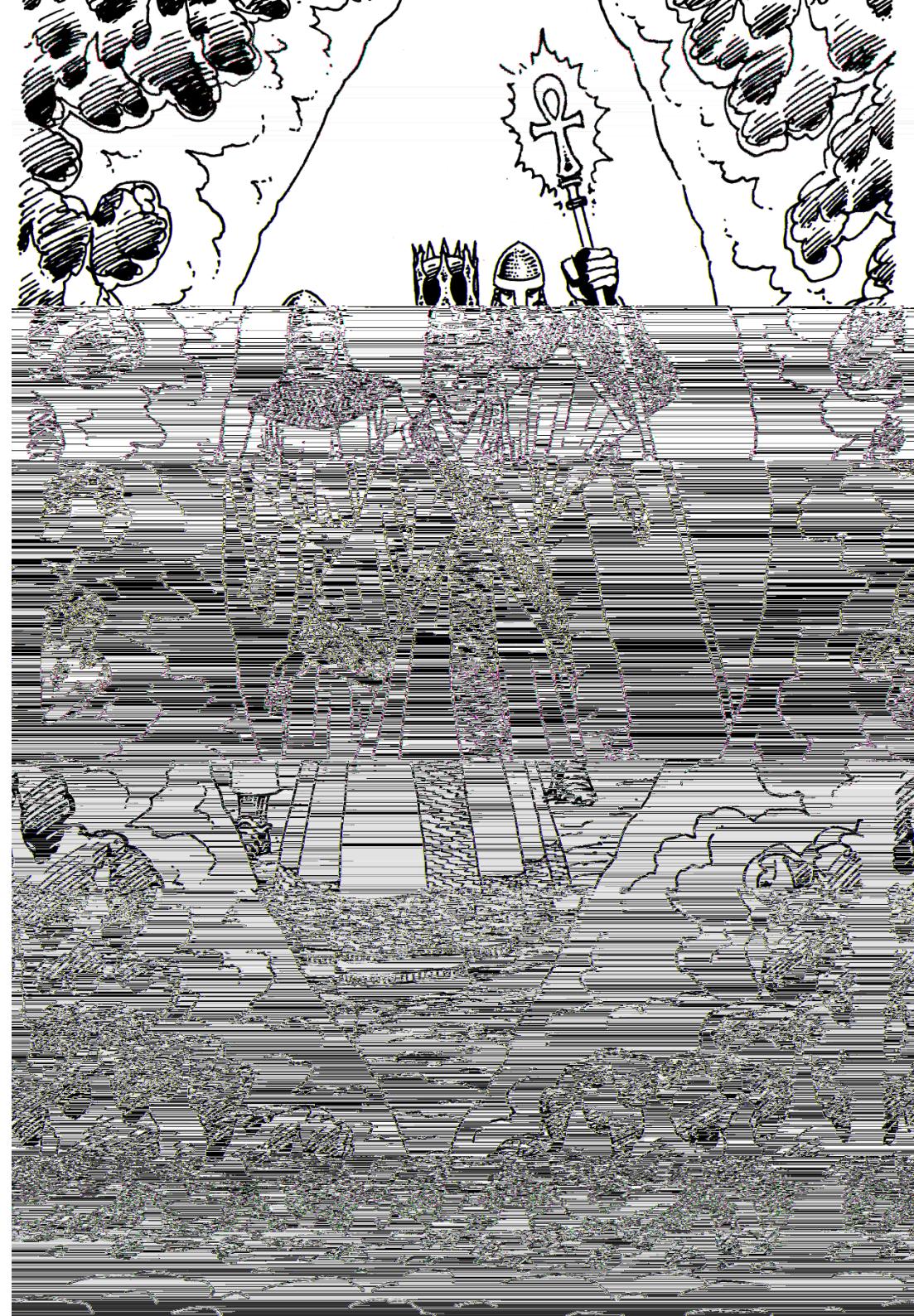


C

URITUS (Entgiften): Giftige Kreaturen leben zuhauf in allen Ländern Britannias. Nur selten sind sie böse; die Natur hat ihnen ihren Stachel als Verteidigung gegen größere Raubtiere verliehen, aber ohne rechte Versorgung können derartige Wunden faulen und zum Tode des Opfers führen. Außerdem können böse Magier im Kampfe schädliche, giftige Energiefelder errichten; oder sie errichten solche Barrieren, um die Tugendhaften daran zu hindern, ihre Schatzverstecke oder Rückzugsorte zu erreichen. Glücklicherweise hat der große Zauberer Jaanth Nor eine Gegenmagie gegen alle Arten von Gift entwickelt und seine Forschungsergebnisse für die Nachwelt aufgezeichnet. Den Curitum bewirkt man durch Verwendung einer Mixtur aus Ginseng und Knoblauch und das Ausrufen des Namens des Opfers, um die vergiftete Seele zu beruhigen. Die heilenden Kräfte des Ginsengs löschen die Wirkungen des Giftes im Organismo des Opfers aus, während die Verwendung von Knoblauch die Rückkehr eventueller virulenter Überbleibsel verhindert, die im Blute versteckt liegen.

1x Ginseng

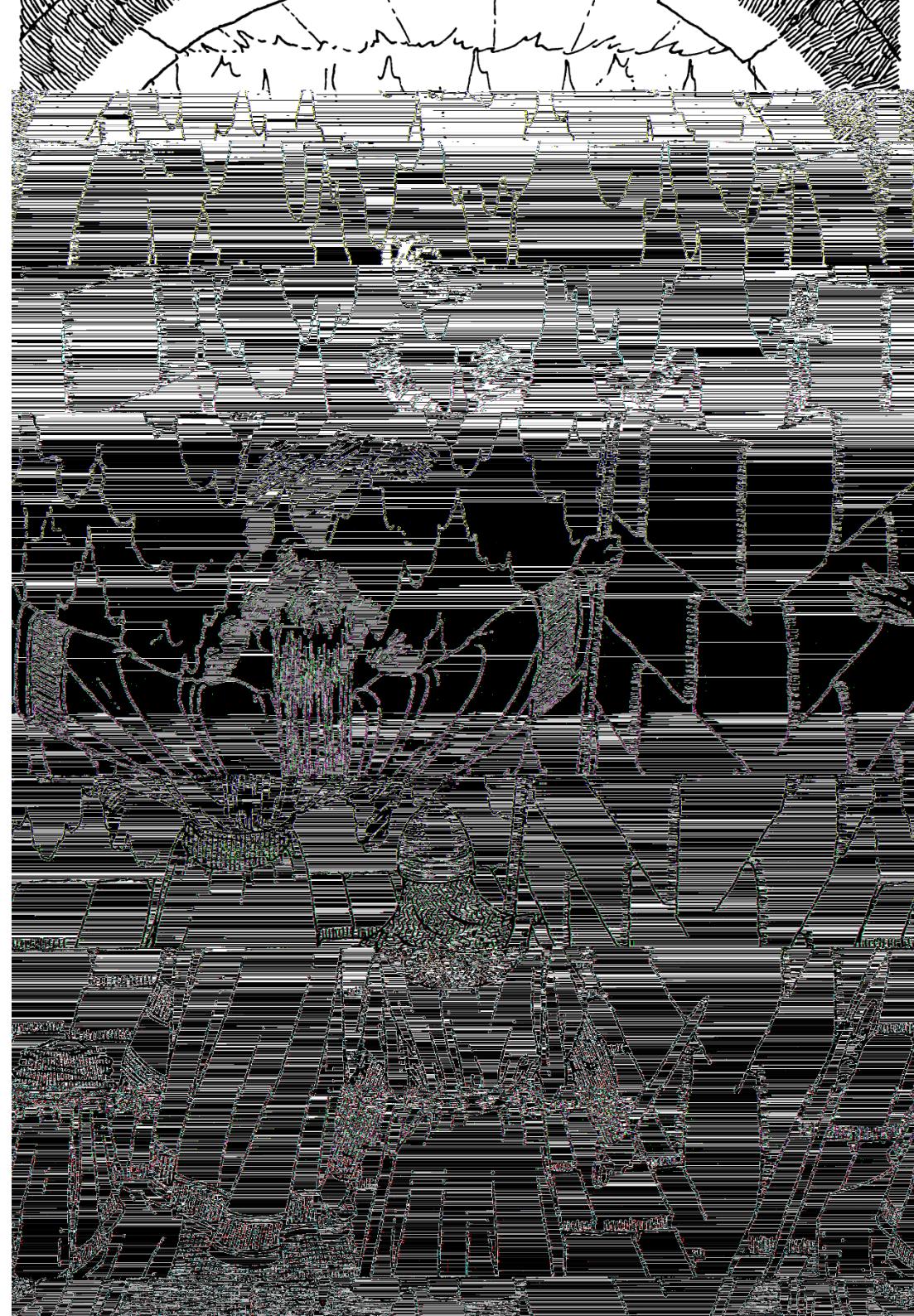
1x Knoblauch



D

ISPELITUS (Energiefeld aufheben): Einer der Grundpfeiler des Zauberer-Berufes ist die Verwendung von Energiefeldern. Wir werden die Erzeugung solcher Felder in Kürze besprechen, aber lasst uns zunächst die Methode untersuchen, um sie aufzulösen, wenn man ihnen begegnet. Obwohl es verschiedene Arten solcher Felder giebt, werden sie alle durch ähnliche Magie erzeugt und können daher mit einem einzigen Zauber aufgehoben werden. Der Dispelitus ist von mittlerer Schwierigkeit, wesentlich erschöpfender als die Erzeugung von Energiefeldern. Die Berührung des Feldes erweist sich oft als katastrophal, daher muß die Beschwörung auf Abstand durchgeführt werden und verlangt daher nach der wertvollen Schwarzperle, welche für alle Projektilzauber benötigt wird. Des weiteren benötigt man Schwelasche, um den Kraftblitz zu erzeugen, welcher die Auflösung der Kräfte einleitet, die das Feld zusammenhalten. Schließlich werden auch die abwehrenden Kräfte des Knoblauchs genutzt, um die Kräfte daran zu hindern, sich an der Stelle wieder zusammenzufinden, an der sie zuvor konzentriert waren. Um den Spruch zu bewirken, sprich die Farbe des angekommenen Feld-Typus rückwärts.

- 1x Schwelasche
- 1x Knoblauch
- 1x Schwarzperl



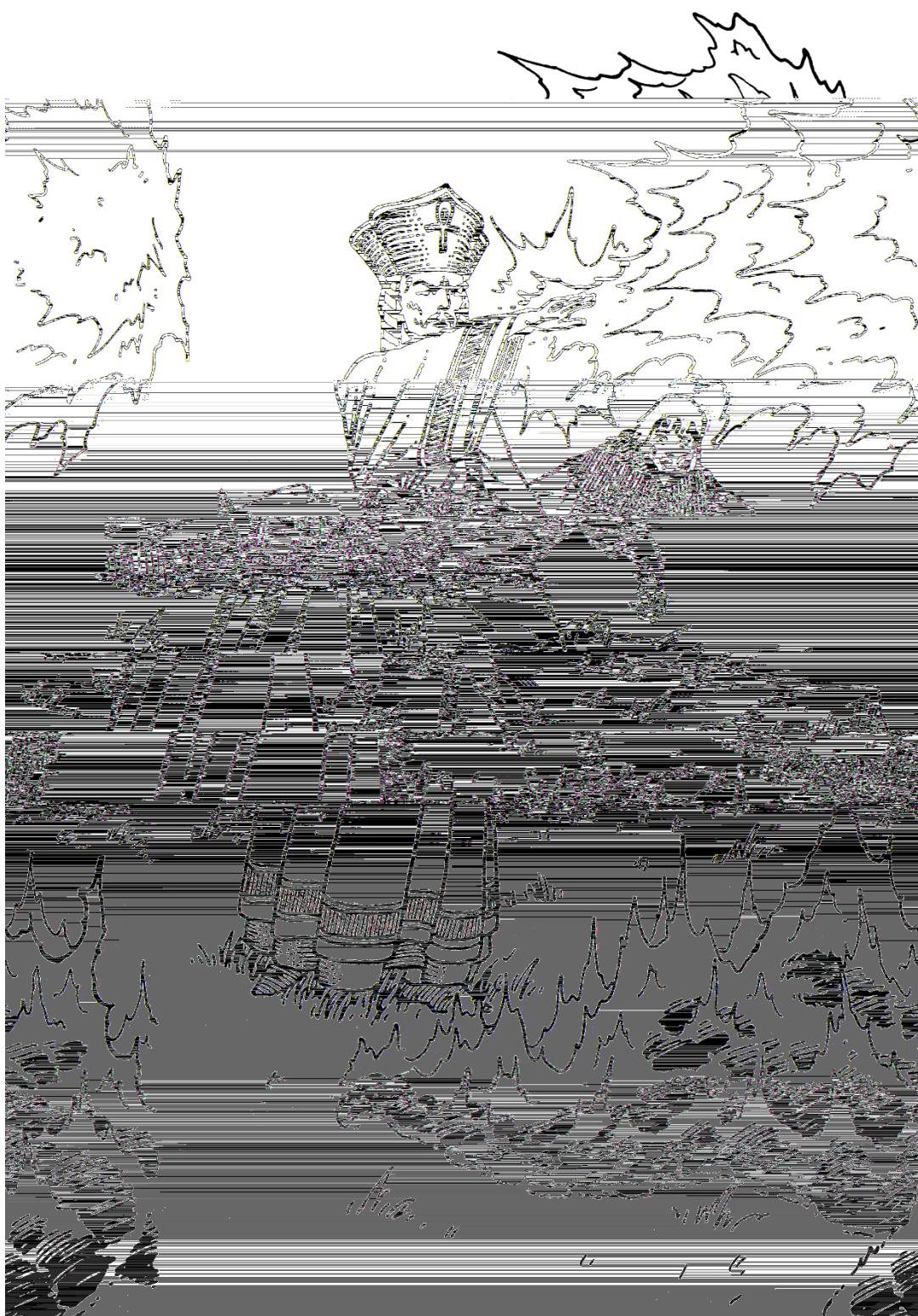


NERGITUS (Energiefeld erzeugen): Dem Praktizierenden der mystischen Künste sind vier Arten von Energiefeldern bekannt: Schlaf, Gift, Feuer und Blitz. Ihre Wirkungen unterscheiden sich, aber die Magie, die zu ihrer Errichtung gebraucht wird, ist in jedem Falle die gleiche. Jeder Person, welche versucht, durch ein Energiefeld hindurchzutreten, riskiert, im Falle der ersten beiden Arten, entweder einzuschlafen oder vergiftet zu werden; wenn das Feld aus Feuer besteht, wird ihr Fleisch brennen, während sie hindurchgeht, und sie wird viel Schmerz und Qual erleiden; während das Feld aus Blitzen undurchdringlich ist. Die Erzeugung von Energiefeldern ist nicht schwierig und verlangt nur eine geringe Anstrengung auf Seiten des Zaubernden, aber die Felder sind nur in eingeschränkten Umgebungen effektiv, wie etwa in unterirdischen Gängen und in Gebäuden. Die Reagentia, welche für das Herbeizaubern dieser Energiefelder nötig sind, sind Schwelasche für den plötzlichen Schub ihrer Erschaffung, Spinnweben, um die Kräfte an eine einzige Stelle zu binden, und Schwarzperl, um den Zauber an einen Ort zu lenken, der von demjenigen, welcher die Magie wirkt, entfernt ist. Es wäre wahrlich ein schwerer Fehler, einen derartigen Spruch ohne die letztgenannte Komponente zu sprechen, denn du würdest dich in der Mitte des Feldes wiederfinden!

1x Schwelasche

1x Spinnweben

1x Schwarzperl

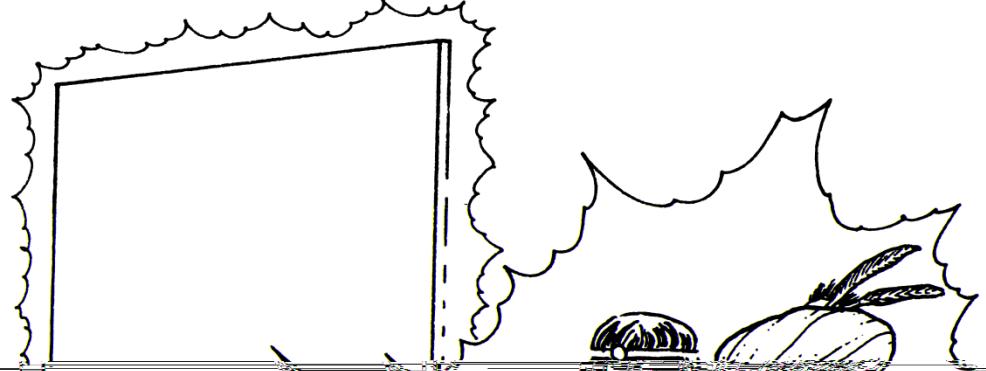




IRBALATUS (Feuerkugel): Wenn er vom Bösen konfrontiert wird, hat der Zauberkundige viele Offensivwerkzeuge zu seiner Verfügung. Wir haben einige der indirekten Magieformen diskutiert, wie zum Exemplo Energiefelder, aber es gibt Zeiten, zu denen direktere Handlungen erforderlich sind. Es gibt eine Klasse von Geschosz-Zaubern für solche Gelegenheiten, von denen der Firbalatus der mittlere ist. Alle solchen Zauber verlangen nach der Verwendung der wertvollen Schwarzperle mit ihrer Macht im Abfeuern von Projektilen. Im Falle des Firbalati wird auch, in gleicher Menge, Schwelasche gebraucht, denn ihre Macht des Feuerblitzes ist ein integraler Bestandteil der Erschaffung flammender Geschosse. Sprich den Namen deines Feindes, wenn der Zauber gesprochen wird: deine Treffsicherheit wird ohne Fehl sein und dein Feind wird von den Flammen magischen Feuers niedergeschmettert werden.

1x Schwelasche

1x Schwarzperl

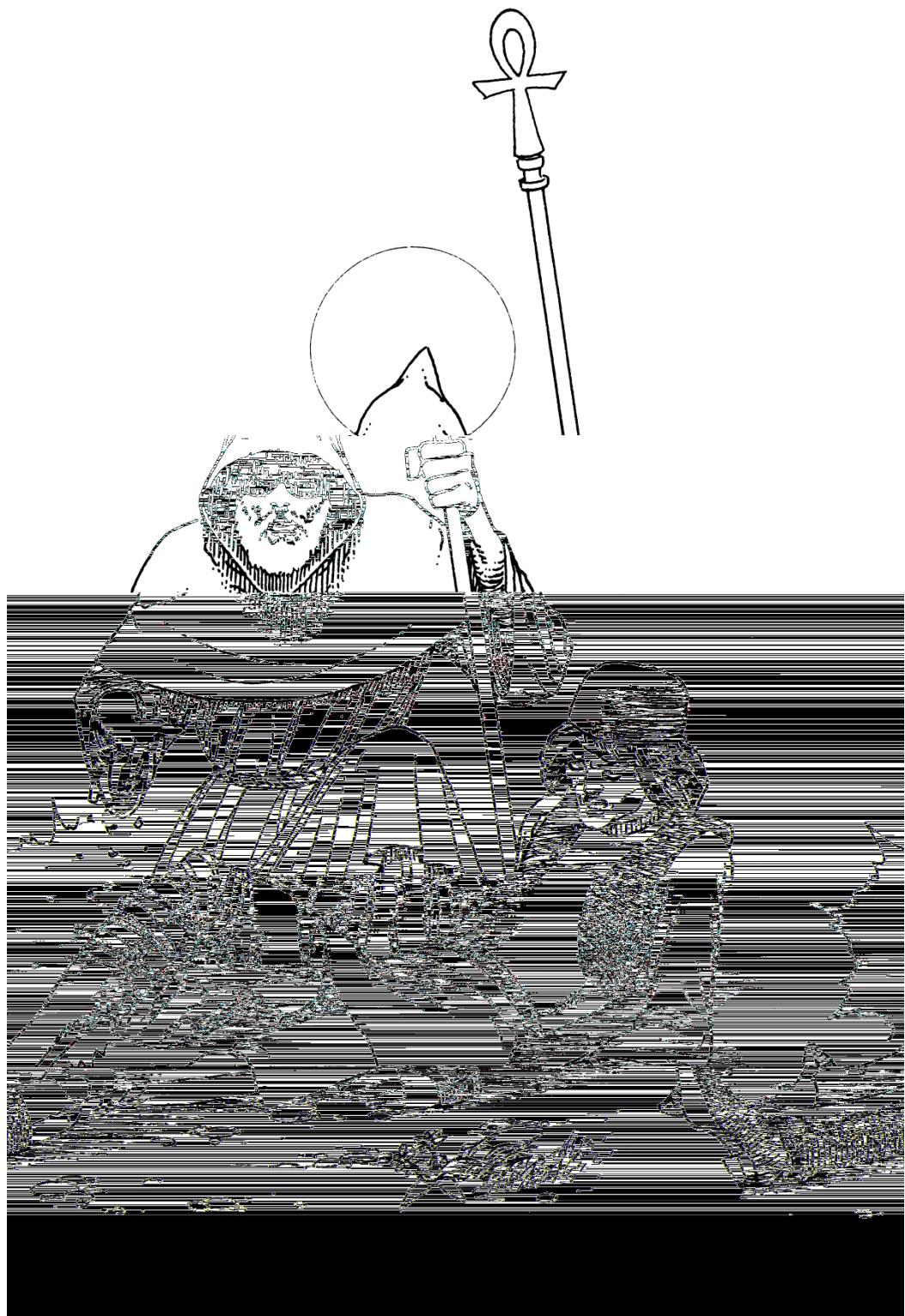


G

GATETUS (Thor-Reise): Im Repertoire der Teleportations-Beschwörungen ist der Gatetus bei weitem der Machtvollste. Dies liegt daran, daß er nicht nur die Reagentia und Gesänge der meisten Magie nutzt, sondern auch die Macht der Thore der Monde, welche die Ozeane und Tiden selbst beherrschen. Die Mondthore sind durch ganz Britannia verstreut und erscheinen nur zu bestimmten Phasen der Zwillingsmonde Trammel und Felucca.

Um den Gatetum zu wirken, muß man den Namen der Monde sprechen, während man die Reagentia verröhrt. Wenn die Beschwörung wirksam wird, werden der Zaubernde und seine Kameraden augenblicklich zum Orte des gewünschten Mondthores verlagert. Es ist eine lange gepflegte Tradition unter den Praktizierenden der mystischen Künste, das Geheimnis der Reagentienstaten des Gateti eifersüchtig zu bewahren. Man sagt, daß die Offenbarung dieser Reagentia den Gebrauch der Thore für den, welcher den Schlüssel verriet, versiegelt. Natürlich hat niemand gewagt, von ihnen zu sprechen, aus Angst, einen der mächtigsten – und erschöpfendsten – Sprüche in der ganzen Beschwörungslehre zu verlieren. Dieser Autor ist keine Ausnahme von diesem Glauben.

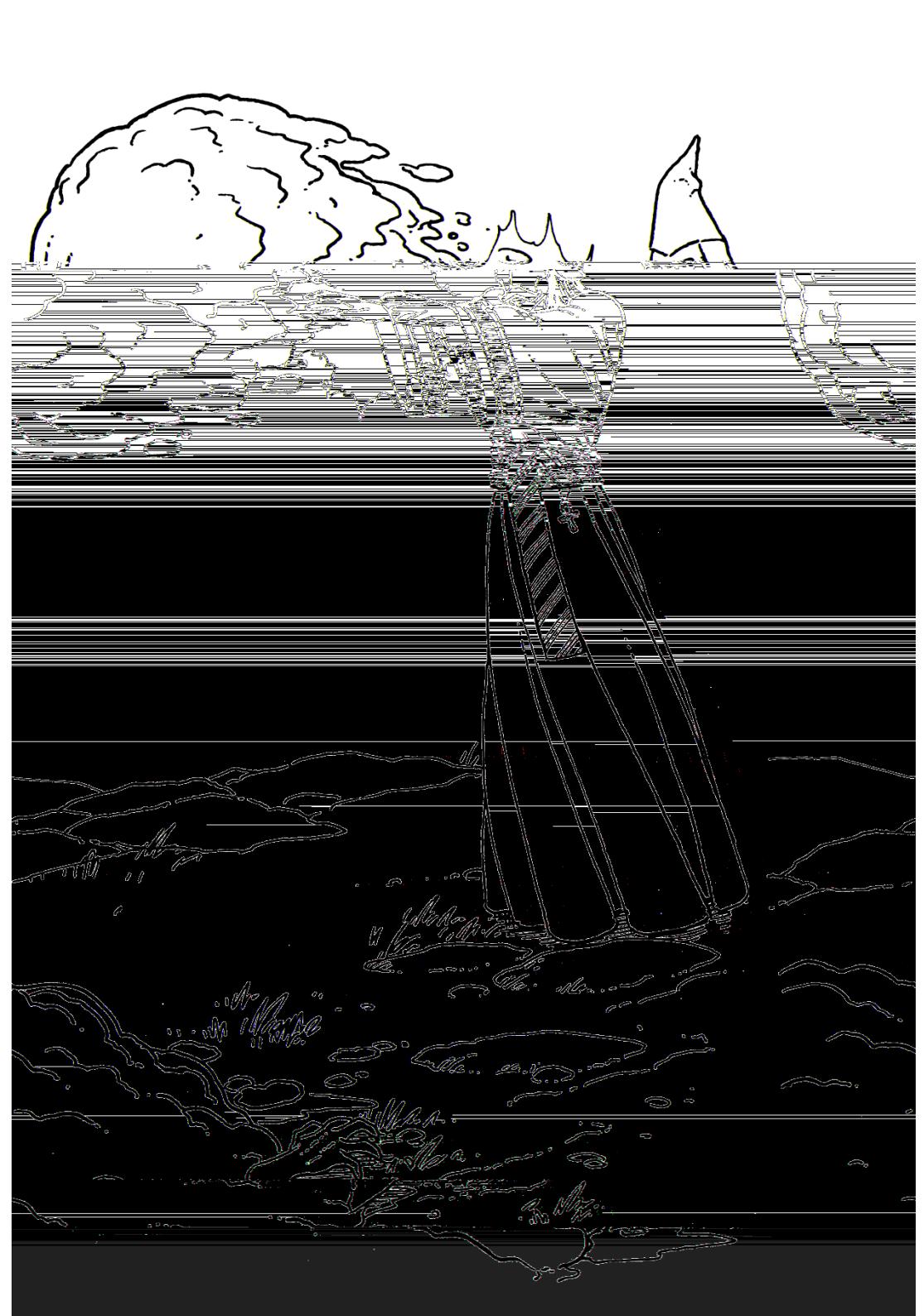
?

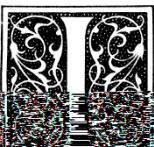




HILUS (Heilung): Einer der Ecksteine des guten und wahren Weges des Zauberers ist die Anwendung von Beschwörungen für wohlthuende Zwecke. Wir haben schon den Curitum diskutiert, welcher Gift so harmlos wie das reinste Brunnenwasser macht, aber die häufigste Form der Verletzung ist die leibliche Wunde und nicht die innere Störung, welche durch Gift bewirkt wird. Schwerter und Klauen machen keine Unterschiede, und die Instrumente der Gerechtigkeit werden oft für ungerechte Zwecke benutzt. Wenn du oder einer deiner Kameraden leibliche Verletzung erlitten hat, welche das Fleisch zerrissen oder versengt hat, dann ist der Hilus von unschätzbarem Werte. Mische ähnliche Mengen der heilenden Essenz des Ginsengs mit der zusammenhaltenden Stärke von Spinnweben und appliciere dies auf die Wunde. Sprich den Namen des Opfers und das Fleisch wird auf seinem Wege zur Ganzheit entlangeilen.

1x Ginseng
1x Spinnweben

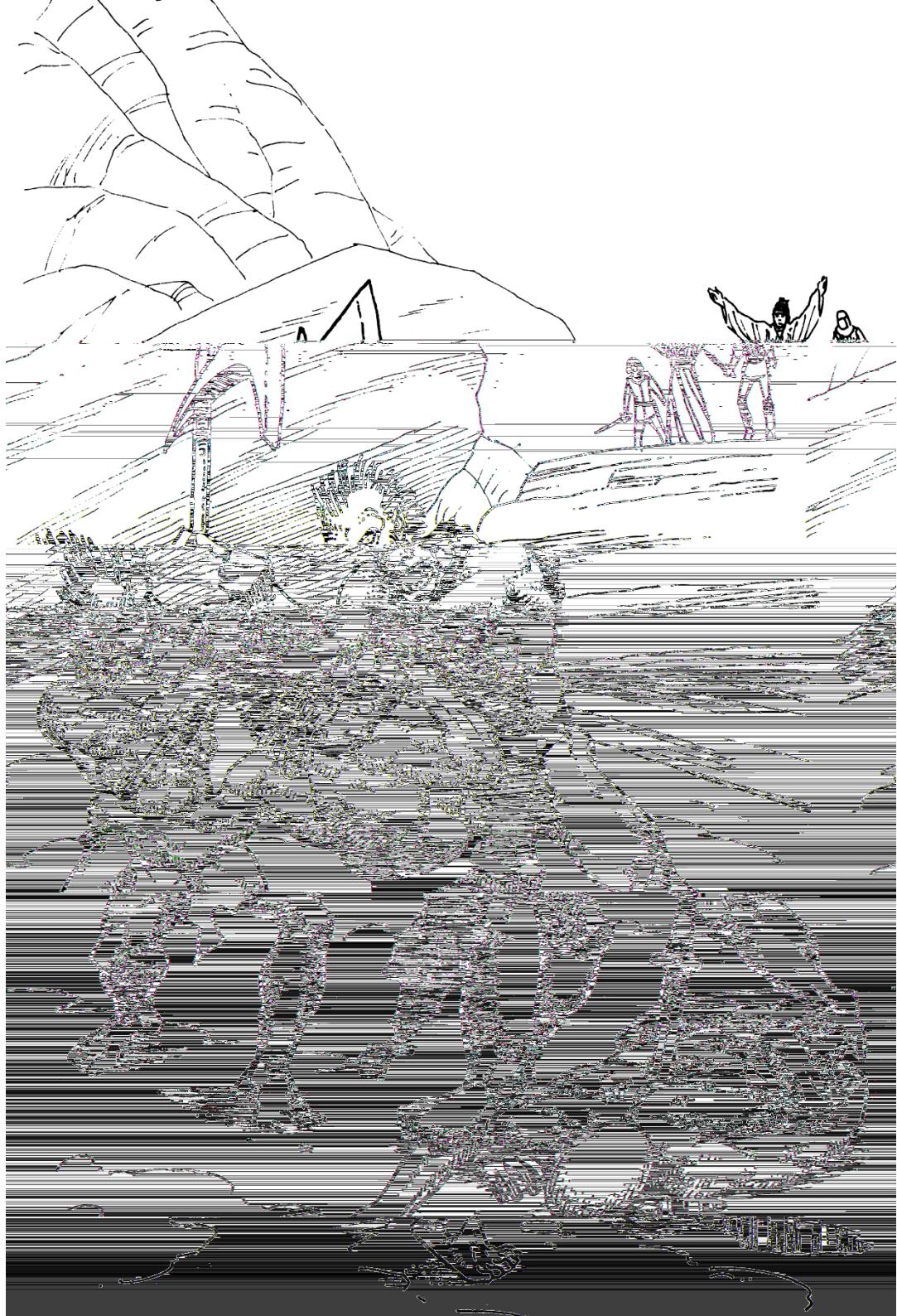




SBALATUS (Eiskugel): Wieder einmal ist die unschätzbare Schwarzperle der Schlüssel zum Sprechen des Geschoß-Zaubers, von denen der Isbalatus der zweitstärkste im Arsenale des Magiers ist. Anders als der zuvor besprochene Firbalatus erfordert der Isbalatus nur die Verwendung von Alraunenwurzel in Verbindung mit der Schwarzperle. Die nekromantische Alraune wird die Kälte des Grabes auf deinen Feind herab bringen und das Blut selbst wird dem Opfer gefrieren, als wenn es Mittwinter wäre. Eis ist schwer und der Tribut, welchen dieser Zauber fordert, ist gleichfalls gewichtig. Alle außer den kräftigsten unseres Berufes werden Ruhe benötigen, nachdem sie nur zwei dieser mächtigen Beschwörungen gesprochen haben. Denk daran, den Namen deines beabsichtigten Opfers zu sprechen, während du die Reagentia in die Höhe wirfst, damit deine Mühen nicht umsonst sind.

1x Schwarzperl

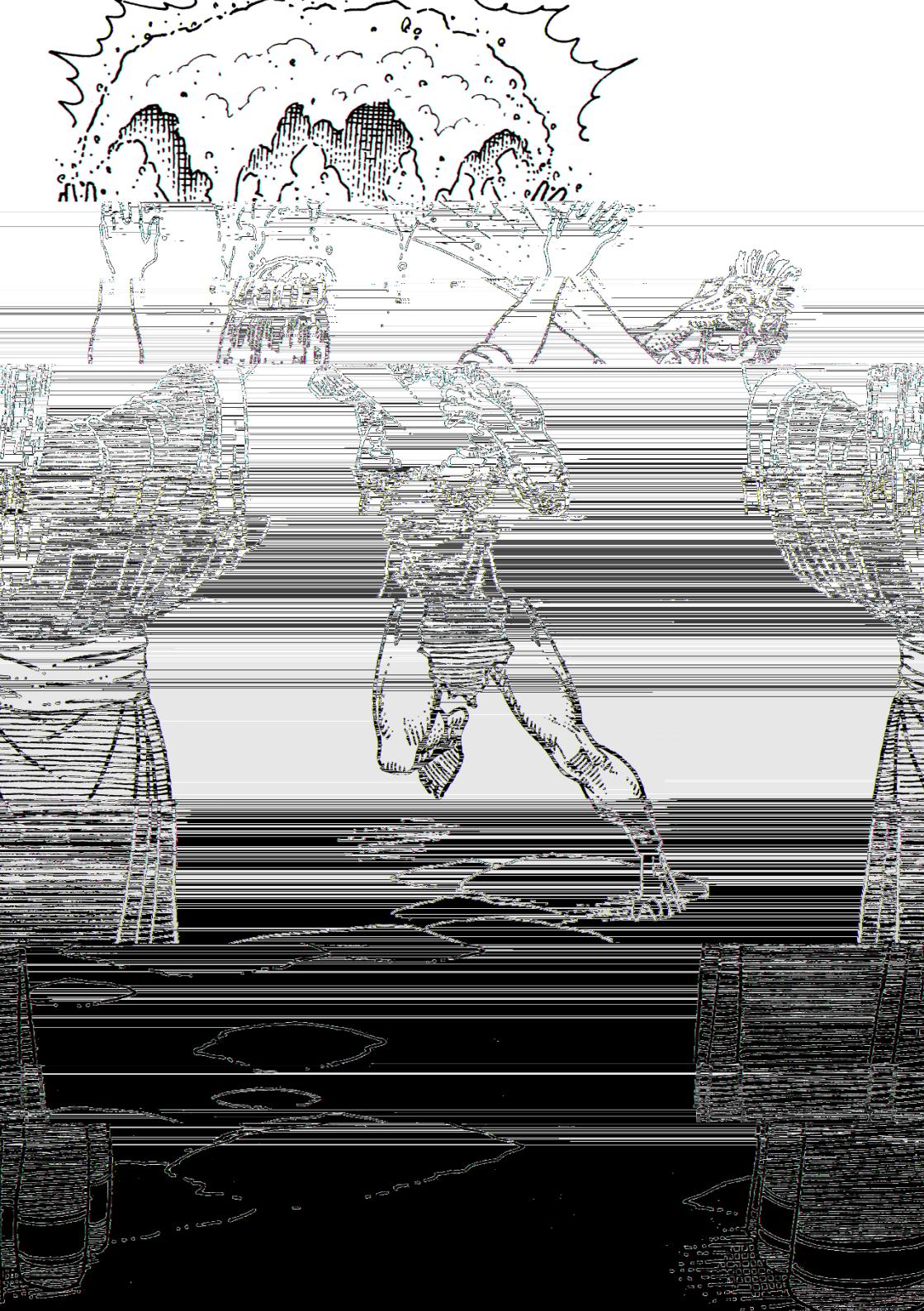
1x Alraune



J

JINXUS (Verhexung): Es giebt nur zwei Beschwörungen von höherer Macht und Schwierigkeit als den Jinxum, und nur eine von vergleichbarer Potenz. Wenn eine dichtgedrängte Horde von Feinden dir gegenübersteht, vermische gleiche Mengen an Schwarzperl, tödlichem Schatten und karmesinroter Alraunenwurzel, um sie auf deine Feinde zu werfen. Rufe ihnen die Verletzlichkeit ihrer Rücken in Erinnerung und webe die Magie. Sie werden sich umwenden und sich gegenseitig niederschlagen, als wenn jeder von ihnen allein in einer Masse von Todfeinden wäre. Die Schwarzperle wird deinen Zauber mitten unter sie tragen, während die halluzinatorische Macht des Schattens sie bis jenseits der Grenzen des gesunden Verstandes verwirren wird. Alraune bringt ihren falschen Vorstellungen die Macht der vollen Überzeugung. Die Wirkungsdauer dieser Beschwörung schwankt, aber während sie andauert, wird der Zauberer an ihre Potentia durch die Anwesenheit eines glühenden "J" erinnert. Sei jedoch gewarnt, das Wirken des Jinxi erfordert große Anstrengung.

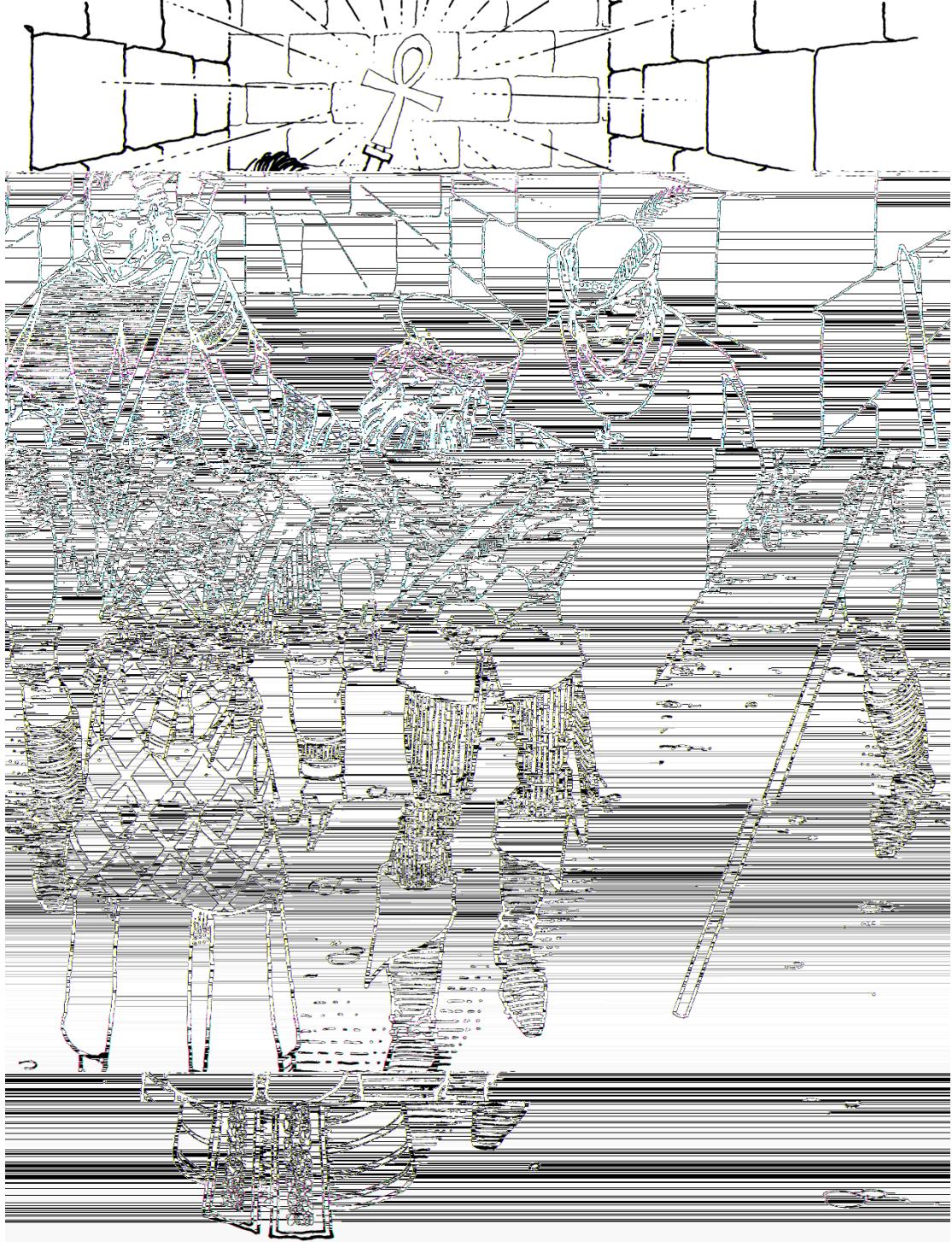
- 1x Schwarzperl
- 1x Schatten
- 1x Alraune



K

ILUTUS (Todesstoß): Der Kilutus ist der mächtigste der Geschosz-Zauber. Er ist ein Liebling böser Zauberer, und seine Verwendung wird von den meisten Lehrern der mystischen Künste untersagt. Dennoch, wenn er einem Feinde singulärer Stärke und wahrhaft bösartiger Natur gegenübersteht, wird der weise Magier eine Mischung aus dem hochtoxischen Schatten und der merkurischen Schwarzperle bereiten und den Wahrnamen des Feindes sprechen, während er die Reagentia in Richtung des Feindes wirft. Wenn die letzte Silbe des Gesanges verklängt, werden alle lebenswichtigen Organe des Ziels für den Zeitraum von sieben Herzschlägen ihre Funktion einstellen. Gewöhnlich ist dies tödlich, allerdings können einige Wesen von außergewöhnlich zäher Konstitution einen einzelnen Kilutum überleben. Der Zauber kann zwar mehrfach gewirkt werden, aber er fordert strengen Tribut von der Energie und Konzentration des Zaubernden. Es ist leichter, ein Feld vibrierender Energie aufzulösen, als das Funktionieren eines Lebewesens anzuhalten.

1x Schwarzperl
1x Schatten

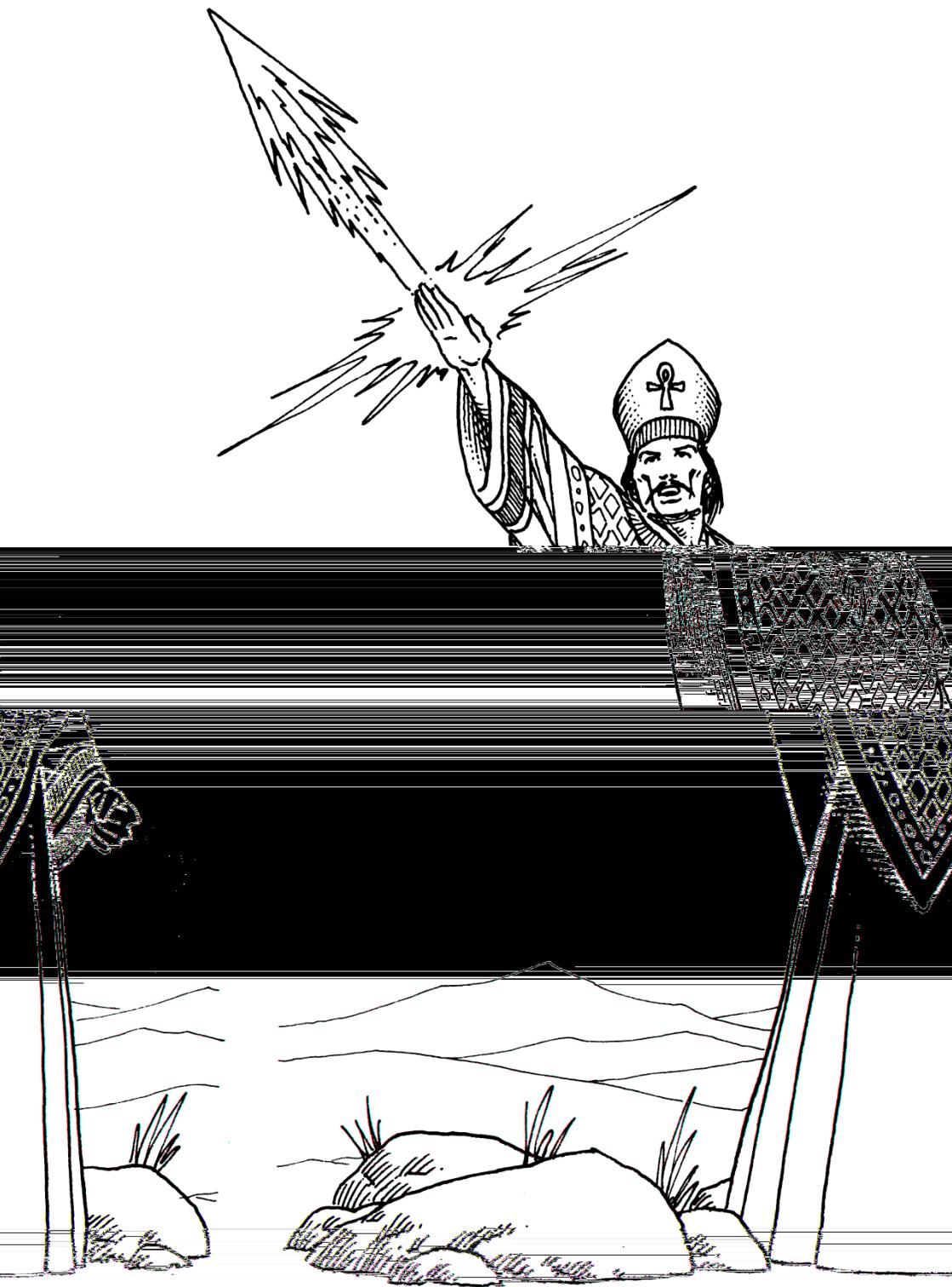


0

L

AITUS (Licht): Des Laiti Beschwörung ist trivial; es ist oft die allererste, deren Gebrauch ein angehender Hexenmeister erlangt. Sie benötigt nur eine Prise Schwelasche, welche auf das Ende eines Stabes getupft und dann sanft angeblasen wird, bis sie mit einem weichen, gelben Lichte aufglüht. Der Zaubernde muß sich kurz auf das Bild einer Kerze konzentrieren und eine geringe Menge Energie aufbieten, um das magische Glühen anzufachen. Von da an wird es sanft glühen, bis das Reagens verbraucht ist, und die unterirdischen Gänge, welche der Thaumaturgus durchschreitet, erleuchten. Es gibt zwei Hauptvorteile bei der Verwendung von Lichtzaubern anstatt gewöhnlicher Fackeln: Sie werden von Winden oder Brisen, außer solchen magischer Natur, nicht beeinflußt; und sie rauchen nicht und 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.

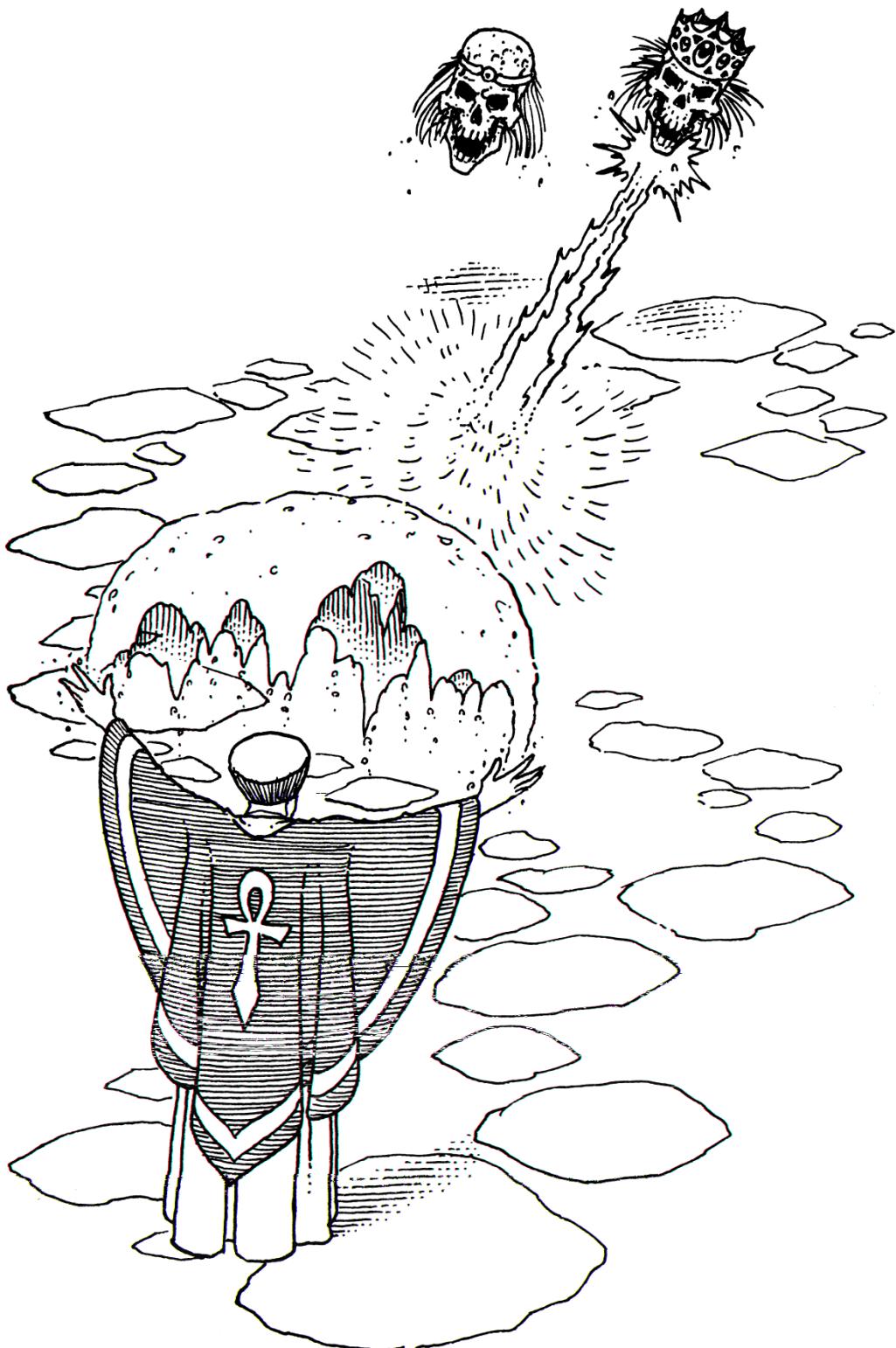
1x Schwelasche

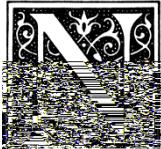




ISSAILUS (magische Rakete): Es giebt im allgemeinen wenige Sprüche, wenn überhaupt, welche früh in der Praxis des Zauberns gelernt werden, die sowohl nützlich sind, als auch von denen, welche sich in den mystischen Künsten versuchen, eifrig erstrebt werden. ~~Der an gehende Thaumaturgus~~ sehnt sich fast immer nach Speichen, welche niederschmettern oder beeindruckende Effekte erzeugen. Das Weben des Wetters oder das Meistern kurzer senkrechter Transportationen beeindrucken die Zuschauer nicht sehr. Der eine, einfache Spruch, welcher wirklich zum Staunen inspiriert und dabei den Zaubernden wenig kostet, ist der Missailus. Er verlangt den Gebrauch von zwei Teilen Schwelasche auf einen Teil Schwarzperl beim Zaubern, und er wird einen erschreckend hellen Blitz aus blauem Lichte den Feind treffen lassen. Während er nicht äußerlich verletzt sein wird, wird der Feind einen merklichen inneren Schaden erleiden, welcher nach Ansicht der Zyniker mehr durch den Schrecken als durch die Zaubermacht verursacht ist. Der Missailus ist im Kampfe eine nützliche Beschwörung, aber eher spektakulär als effektiv, und er wird die meisten Feinde, welche größer sind als der Zauberer, der ihn schwingt, nicht abhalten.

2x Schwelasche
1x Schwarzperl





NEGETIVUS (Anti-Magie): Wenn er mit einer grösseren oder eindrucksvolleren Magie als seiner eigenen konfrontiert ist, mag der Praktiker der mystischen Künste entscheiden, daß es für alle Beteiligten das Beste ist, jedermanns Gebrauch der Thaumaturgiæ für eine kurze Zeit aufzuheben. Zu jenem Zeitpunkte sollte man die Kräfte des Negativi beschwören, indem man Knoblauch mit seiner abwendenden Charakteristik vermischt mit exotischer Alraune, voll mystischer Potentia. Zu dieser Mixtur füge nur noch einen gleichen Teil Schwelasche hinzu, um den Zündfunken der Verschmelzung bereitzustellen, und sprich deinen eigenen Namen rückwärts. Alle Magie wird sofort vergehen, außer der Beschwörung des Negativi selbst, welche sich in einem glühenden "N" manifestiert, 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 klügliche Entfernung deiner Person von dem umkämpften Orte.

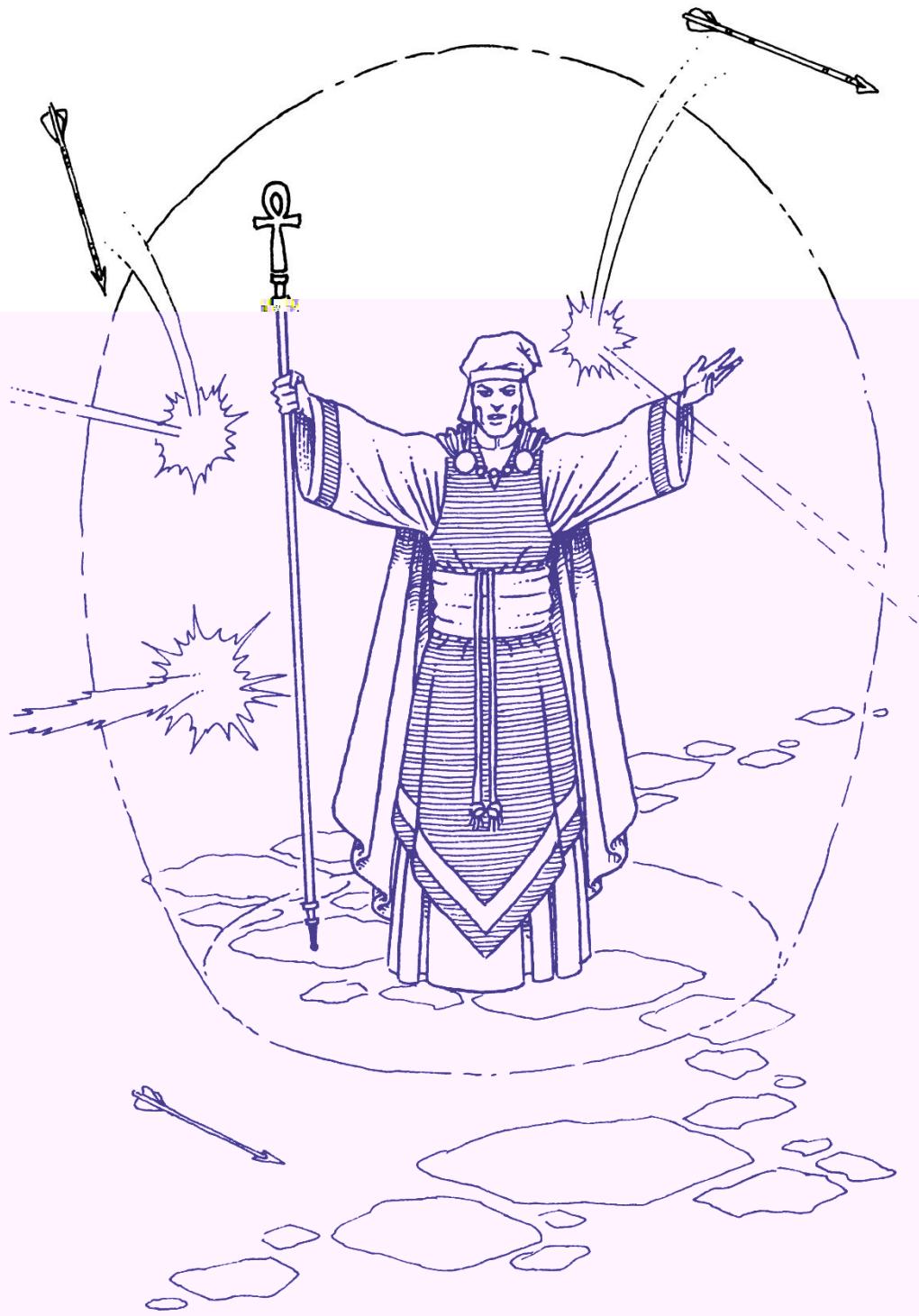
- 1x Schwelasche
- 1x Knoblauch
- 1x Alraune





OPERATUS (Öffnen): Einst gab es eine Zeit, als alle Wesen schön und gerecht waren. Das hauptsächliche Gefäß für den Transport weltlicher Besitztümer in jenen Zeiten war die hölzerne Truhe, welche immer noch das populärste Mittel ist. Aber seit der Ankunft der Bösen und ihrem bleibenden Einflusse auf die Bewohner unseres schönen Landes hat sich die Praxis, gemeine und manchmal tödliche Fallen in die Schlösser 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 Mechanismen zu umgehen, braucht der Thaumaturgus nur den Gesang "Appar Unem" zu intonieren und eine Mischung aus Schwelasche und Blutmoos auf das im Wege stehende Schloß zu streuen. Der Blitz der Schwelasche treibt das Bewegungspotential des Blutmooses an und das Schloß wird sich sicher öffnen; der Inhalt der Truhe steht somit dem Zaubernden zur Verfügung.

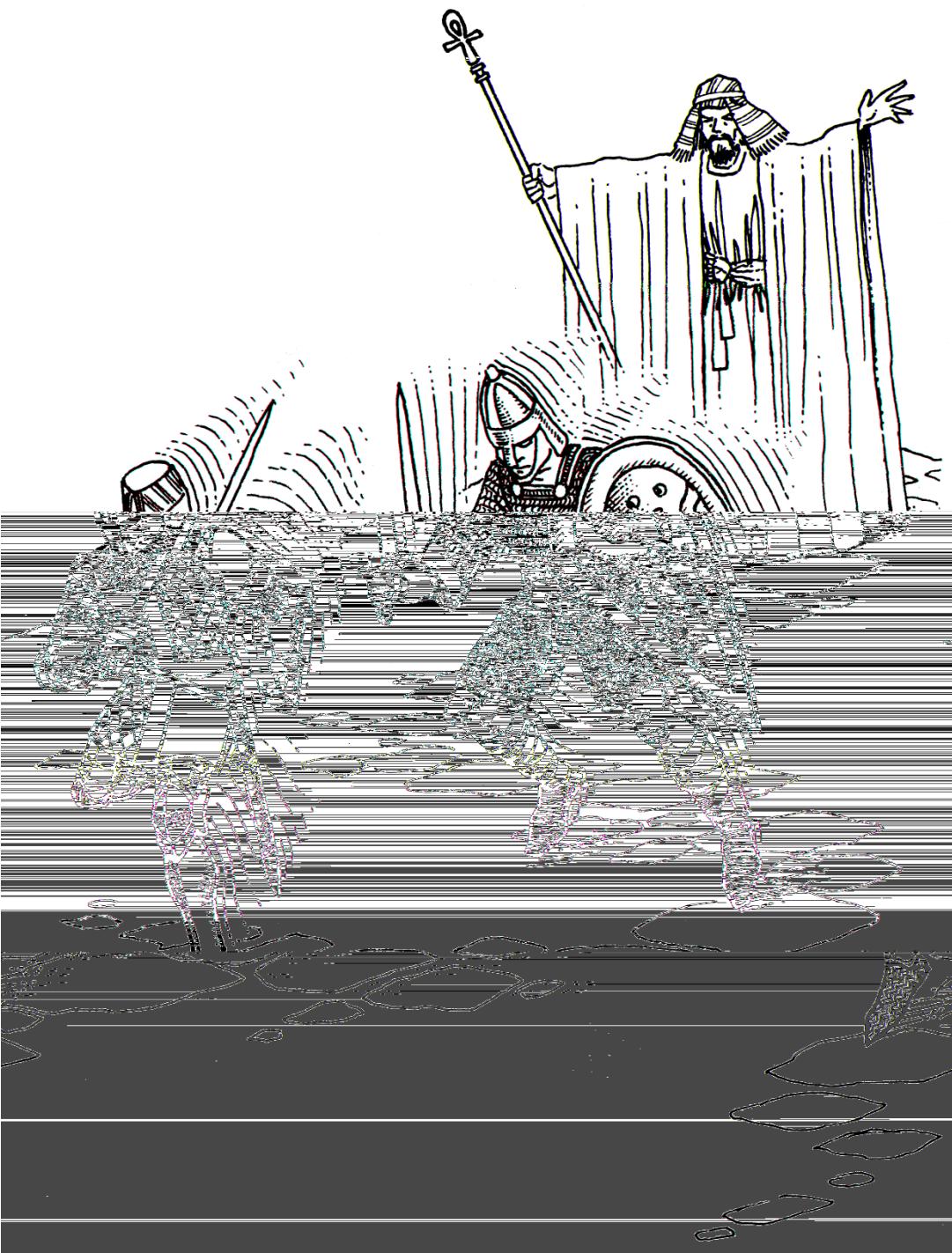
1x Schwelasche
1x Blutmoos





PROTECTUS (Schutz): Es gibt Zeiten, in der Hitze des Gefechtes, zu denen man den besten Angriff in nichts anderem findet als in einer guten Verteidigung. Wenn er von grimmigen Gegnern bedrängt wird, wird der weise Magier die Reagentia Schwelasche, Ginseng und Knoblauch vermischen und den Protectum beschwören. Die gesunden Eigenschaften des Ginsengs, zusammen mit der Abwehrkraft des Knoblauchs, dienen dazu, den Zauberer und alle Kameraden vor dem Ansturm ihrer Feinde zu beschirmen. Solcher Schutz ist nicht immer effektiv, kann aber von großem Nutzen sein. Schwelasche stellt das mystische Feuer bereit, welches den Zaubergesang antreibt, und dient auch dazu, seine Gegner mit einem anfänglichen Blitz zu erschrecken, während der Spruch zu wirken beginnt. Der Protectus ist kein einfacher Zauber, aber auch kein außergewöhnlich belastender. Seine Dauer ist kurz, und während des Bestandes der Abschirmung wird der Magier durch ein glühendes "P", welches vor seinen Augen schwebt, an seine Wirkung erinnert.

- 1x Schwelasche
- 1x Ginseng
- 1x Knoblauch



UICATUS (Schnelligkeit): Der Quicatus ist einer der unberechenbarsten, aber auch potentesten Sprüche in des Zauberers Sammlung, und einer der eindrucksvollsten. Wird er im Kampfe gesprochen, so erhöht der Quicatus die natürliche Geschicklichkeit des Zauberers und seiner Kameraden, so daß sie sich mit zweifach ihrer gewöhnlichen Agilität bewegen - zeitweise werden sie in der Lage sein, zwei Streiche gegen ihre Feinde zu führen anstatt des üblichen einzelnen Schlages je Kampfrunde. Der Preis ist das Alter, denn die Empfänger der zusätzlichen Geschwindigkeit, welche man durch den Quicatum erhält, altern ein wenig, während sie unter dem Einflusse des Spruches stehen; aber die meisten finden, daß ein gelegentliches graues Haar nur ein geringer Preis ist für



R

ESURRECTUS (Tote erwecken): Von vielerlei Art sind die Monster und Schrecken, welche unter der Erdoberfläche oder in den Wäldern und Sümpfen Britanniens hausen. Selbst Gruppen der tapfersten und grimmigsten Krieger erleiden Verluste, die unerträglich und tragisch sind. Wenn ein Kamerad von einem Feinde erschlagen wurde, ist nicht alles verloren, wenn die versiertesten unter den Magiern zugegen sind. Es giebt ein Mittel, einen Landsmann aus dem Lande der Toten zurück zu holen – nicht als ein unheiliges, ehemals-totes Wesen – sondern als ein lebendes, atmendes Geschöpf aus Fleisch und Blut, ins Leben zurückgestellt, wenn auch in äußerst geschwächtem Zustande. Jeder Zauberer muß notwendigerweise die Komponenten dieser Beschwörung herausfinden, welche am besten mit seiner eigenen Magie harmonieren, denn man sagt, daß die Kombination für jeden Zauberkundigen einzigartig ist. Was bekannt ist über das Weben dieser mächtigsten aller Beschwörungen ist, daß der Zaubernde die Reagentia so zerstreuen muß, daß sie den Leib des Opfers bedecken, während er mit Donnerstimme den Namen des gefallenen Kameraden ausruft. Der Resurrectus ist ganz außerordentlich kräftezehrend, und wahrhaft rar ist der Magier, welcher fortfahren kann, Sprüche zu weben, nachdem er diese Beschwörung erfolgreich vollbracht hat.

?



S

LIPITUS (Schlaf): Es giebt Momente im Leben jedes Praktikers der mystischen Künste, in denen Umsicht wahrlich der bessere Teil der Tapferkeit ist. Nicht alle Feinde sind wahrhaft böse und verdienen die Vernichtung - wahrlich, manche sind nur Tiere des Fel des auf der Suche nach Nahrung, und 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 zwei Dutzend tollwütige Orks. In solchen Situationen webt der weise Thaumaturgus einen Slipitum und hinterläßt seine Gegnerschaft in tiefem Schlaf, während 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 zurückläßt. Um deine Feinde ins Land des Schlummers zu schicken, vermische eine doppelte Portion Spinnweben mit etwas Ginseng und singe "Duerme", während du die Reagentia in die Luft streust. Fürchte nicht die Entfernung zwischen dir und den beabsichtigten Zielen, denn die Bindekraft der Spinnweben wird sie von Ferne umfangen, während der heilende Ginseng sie sanft in tiefen Schlaf wiegen wird.

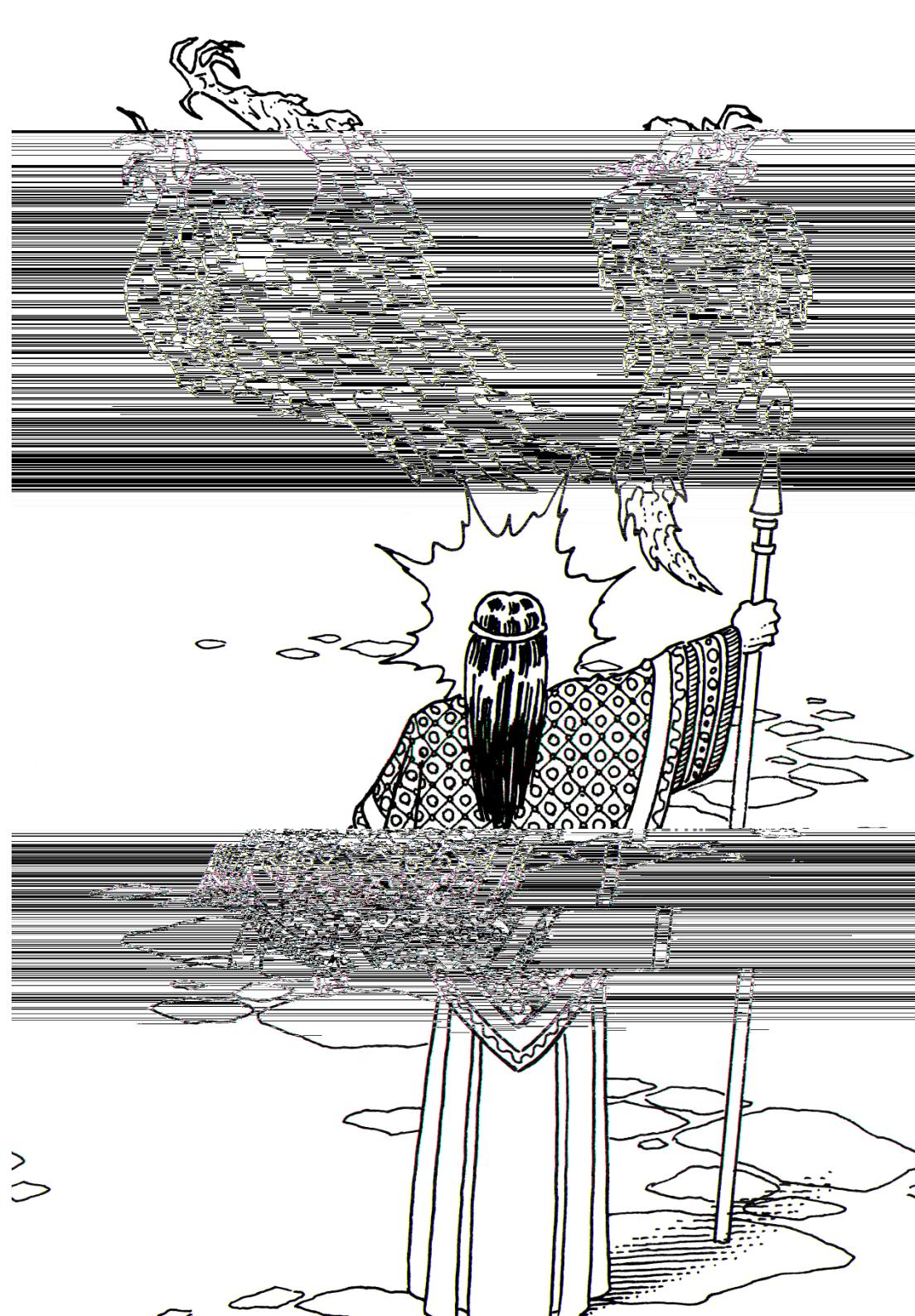
1x Ginseng
2x Spinnweben





REMENDUS (Erdbeben): Der Tremendus ist wahrhaft potente Magie. Wenige Sprüche sind so erschöpfend, und keiner, außer dem Resurrecto, hat eine einschlagendere oder dramatischere Wirkung. Vermische vorsichtig gleiche Mengen Schwelasche mit Blutmoos und Alraunenwurzel, und wirf es deinen Gegnern zu Füßen, während du so laut wie möglich schreist. Die flüchtige Schwelasche wird der Bewegungs-Potentia des Blutmooses den Kraftblitz bereitstellen, und die Alraune wird dem Spruche rohe nekromantische Macht verleihen. Die Erde selbst wird unter den Füßen deiner Feine zittern und bebken, und sie werden voll Schrecken fliehen, außer denen, welche vom Erdboden in einem Stücke verschluckt werden. Kein Zauber in der Kunde von den mystischen Künsten hat so viel Macht, Furcht in die Herzen und in den Verstand derer zu tragen, welche seinen mächtigen Einschlag erleiden. Aber verwende diese Beschwörung weise, denn sie wird dich so schwach zurücklassen wie ein neugeborenes Kindlein.

- 1x Schwelasche
- 1x Blutmoos
- 1x Alraune

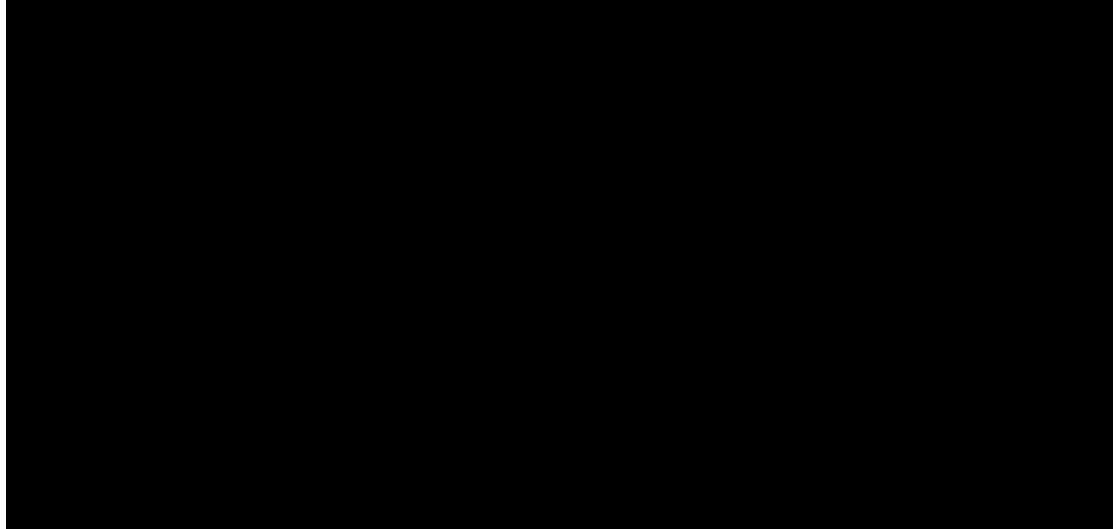
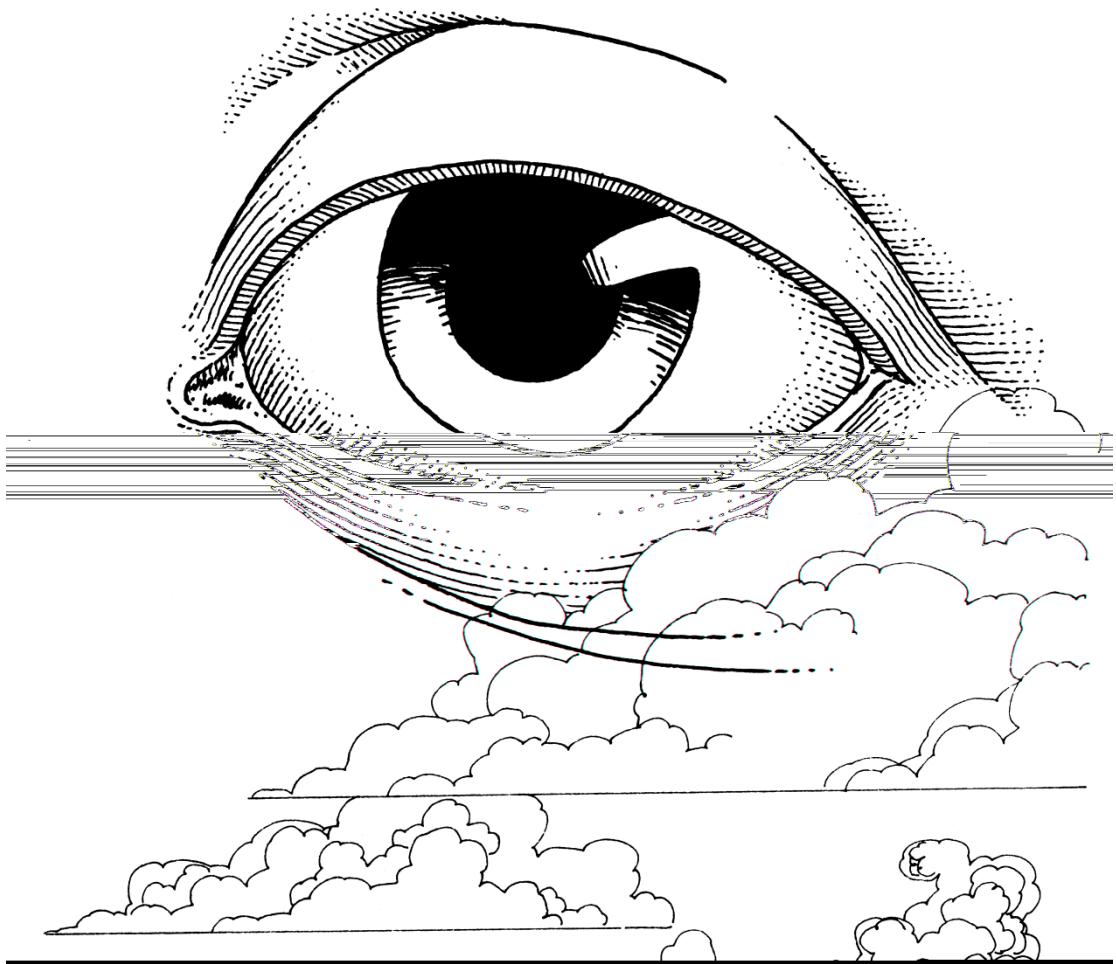




NDEDUS (Untote vertreiben): Schon seit der Ankunft des bösen Hexers Mondain und seiner Höllenbrut wird das Land Britannia von der Rückkehr bereits erschlagener Geschöpfe geplagt. Diese einstmals toten Wesen nehmen viele Gestalten an; am häufigsten sind die belebten Skelette von Orks und Kobolden, oder 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 und kämpfen wie Krieger in Trance. Dennoch sind sie schwer zu töten und ermüden niemals im Kampf; so können sie selbst eine bewährte Abenteurertruppe in Gefahr bringen. Jeder Magier kennt eine Methode, sie abzuwenden, wenn man ihnen begegnet, aber die Komponenten solcher Zaubereien sind persönlicher Art und hängen vom Zaubernden ab. Du musst dein Wissen von den Eigenschaften der magischen Reagentiorum nutzen, um festzustellen, welche zwei von ihnen deinem Undedo Kraft verleihen werden. Wenn du die rechte Mixtur gefunden hast, wirf sie auf deine Feinde, während du den Namen dessen singst, was die Kreaturen einst waren, als sie zu Lebzeiten auf der Erde umgingen.

1x _____

1x _____

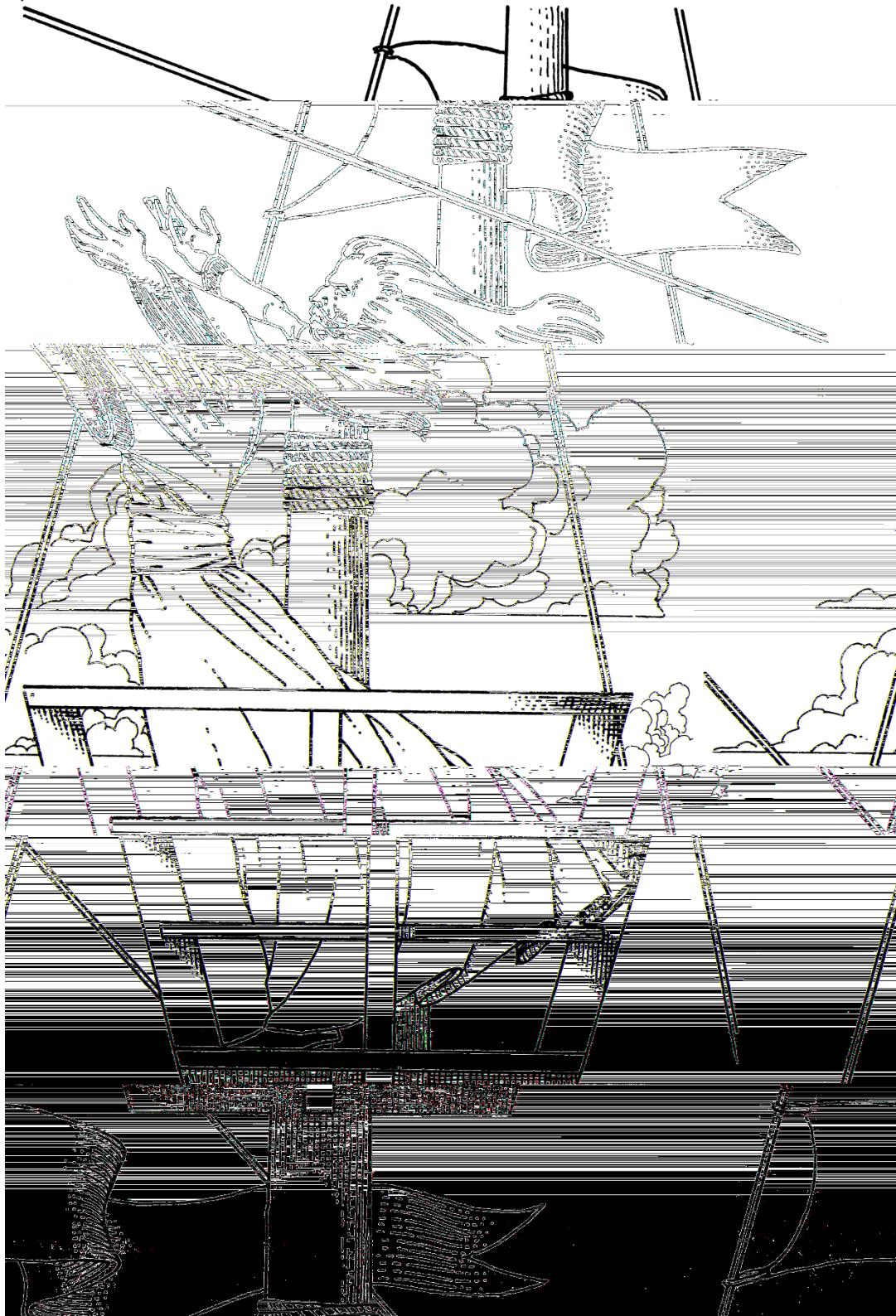


V

IETUS (Fernsicht): Die Lande, welche wir zu Ehren des weisen und gerechten Lord British nun Britannia nennen, sind von weiter Ausdehnung und umfassen viele nicht kartographierte Gegenden. Obwohl Kartographen die ganze Küstenlinie des Hauptkontinents bereist haben, harren viele innere Gebiete noch ihrer genauen Erfassung, und gerüchteweise giebt es viele Inseln in Richtung Südosten, mit kaum einer Seekarte, welche deren Lage zeigen würde. Hierin hat der Praktiker der mystischen Künste einen großen Vorteil über den Wanderer oder den Seefahrer, insofern als er den Vietum weben kann, wenn es notwendig wird. Des Vieti Beschwörung ist von mittlerer Schwierigkeit und umfasst die Verwendung halluzinatorischen Schattens und machtvoller Alraunenwurzel. Die Alraune verleiht der Beschwörung Macht, während der Schatten eine mystische Vogelschau aller Ländereien im Wirkungsbereiche eines einfachen Blincati liefert. Mische einfach die Reagentia und sprich den Namen der Gegend aus, in welcher du reisest.

1x Schatten

1x Alraune

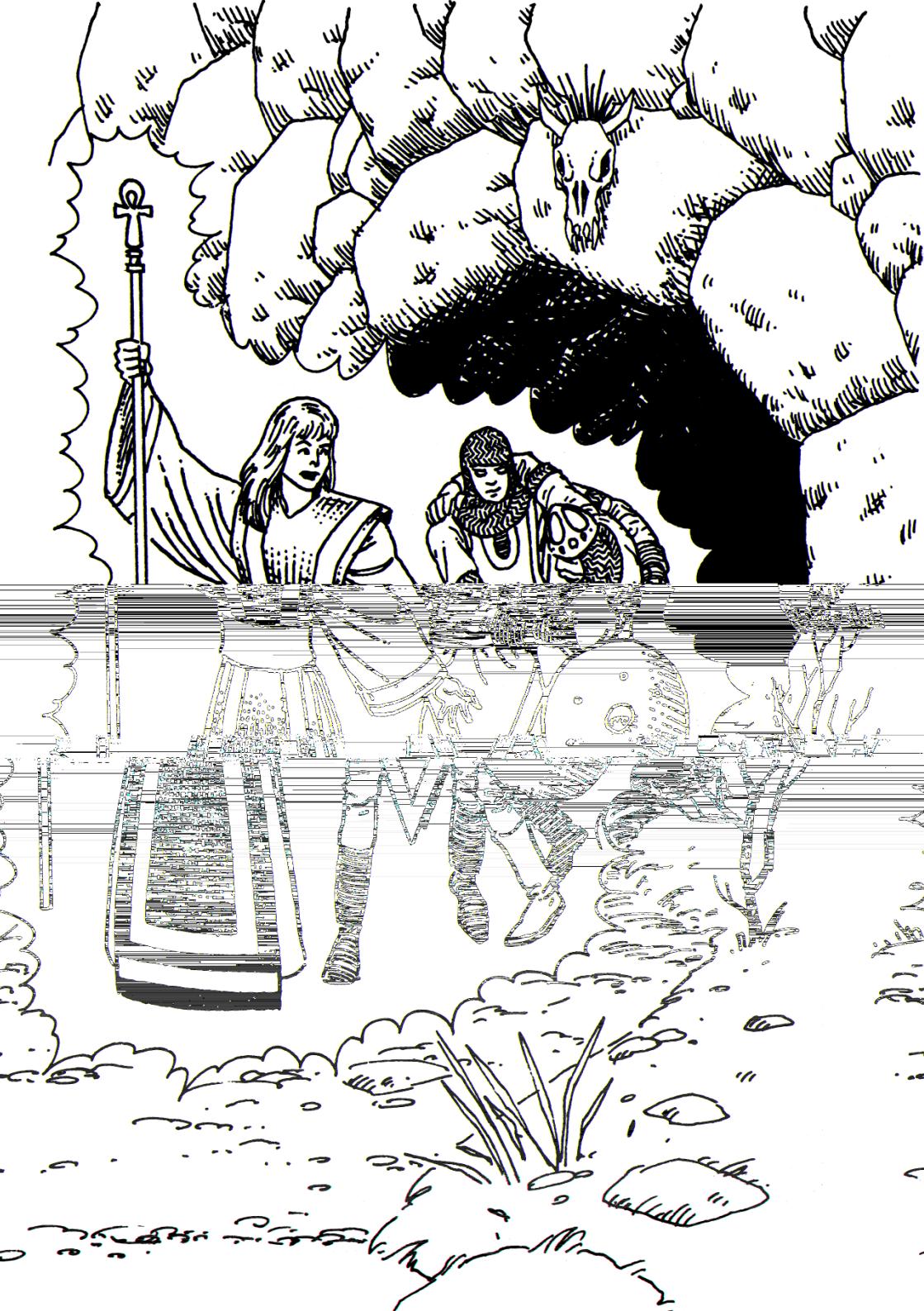


W

INDATUS (Windveränderung): Nicht ganz Britannia ist zu Fuß erreichbar, und häufig wird der Zauberer die Notwendigkeit verspüren, sich auf eine Seereise zu begeben, um auf der Suche nach Wahrheit bestimmte Zielorte zu erreichen. Einmal an Bord finden sich die meisten Reisenden der Gnade der kapriziösen Natur mit ihren ewig wechselnden Winden ausgeliefert. Dies gilt allerdings nicht für den Praktiker 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 bei nahe ununterbrochen sprechen, wenn er auch nicht so trivial ist wie das Öffnen fallenbewehrter Truhen oder das Wirken kleiner Teleportationen. Mische einfach Schweliasche für Kraft und Blutmoos für Bewegung, um den Wind in eine günstigere Richtung zu locken. Sprich den Namen des Schutzherrn der Winde und rufe die gewünschte Richtung aus, und der Wind wird sich auf deinen Befehl drehen.

1x Schweliasche

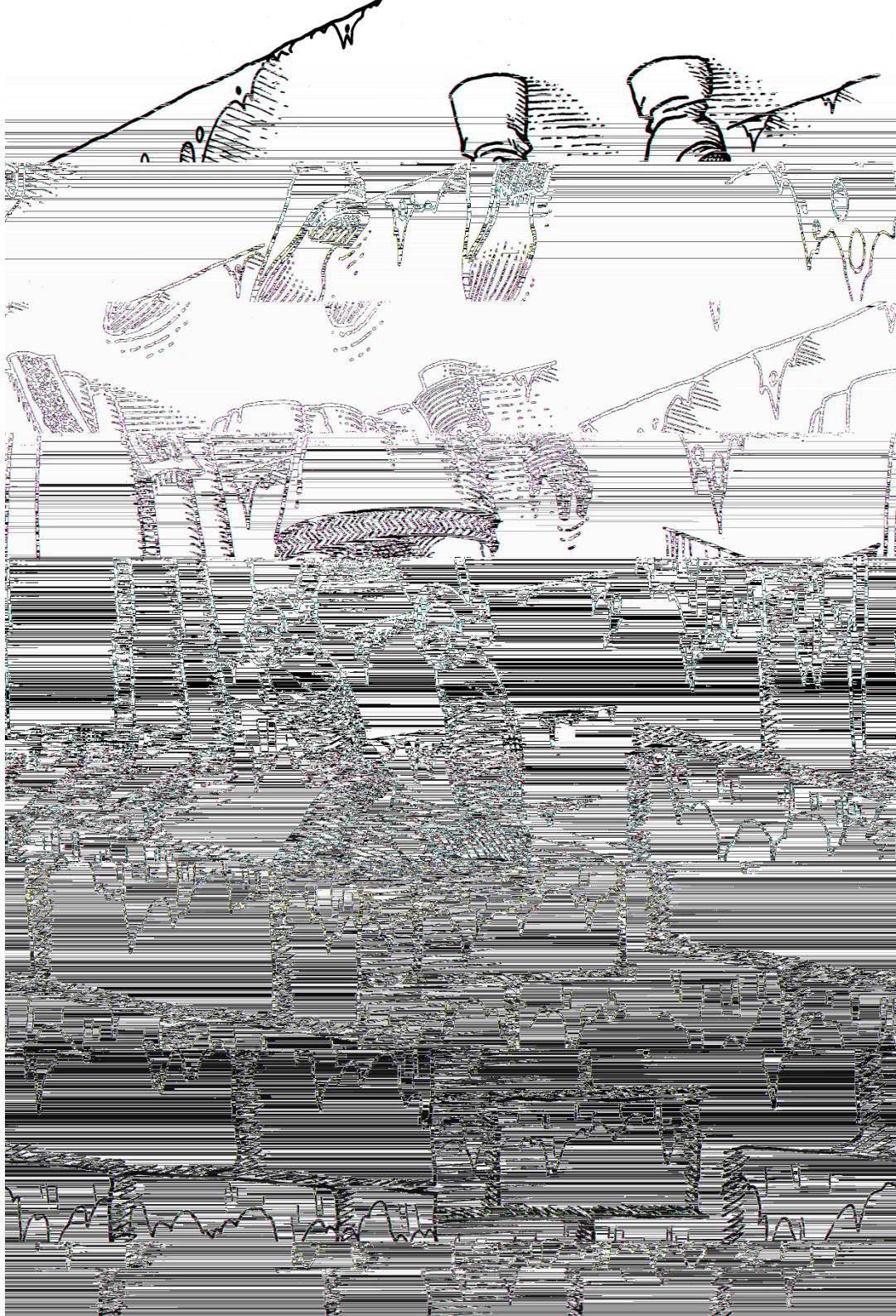
1x Blutmoos



X

XITATUS (Verlassen): Wenn du in den Ein- geweiden der Erde gefangen bist, müde und zerschlagen, mit einem langen Wege zurück zur Oberfläche, kann die Verwendung des Xitati ein Segen sein. Diese Beschwörung ist nur eine der mittleren Arten der Teleportation, sehr ähnlich in ihrem Preise und in ihrer Natur dem Blincato. Auch der Xitatus löst die Gruppe auf und setzt sie auf der Oberfläche Britanniens wieder zusammen, und er erfordert daher sehr ähnliche Komponenten wie der zuvor erwähnte Blincatus. Zusätzlich zum bewegenden Blutmoose und den bindenden Spinnweben, welche eine sichere Reise der entkörperlichten Gruppe erlauben, erfordert der Xitatus die Verwendung von Schwelasche, um das Aufflammen zu erzeugen, welche aus den Tiefen der Dunkelheit in die Welt des Lichtes führt. Wenn er den Xitatum beschwört, sollte der Thaumaturg versuchen, sich den tatsächlich verwendeten Eingang in die Unterwelt vorzustellen, durch den man zu Beginn der Expedition den unterirdischen Gang erreicht hat. Erfolgreiches Zaubern des Xitati wird sie sicher an genau diesen Ort zurück bringen.

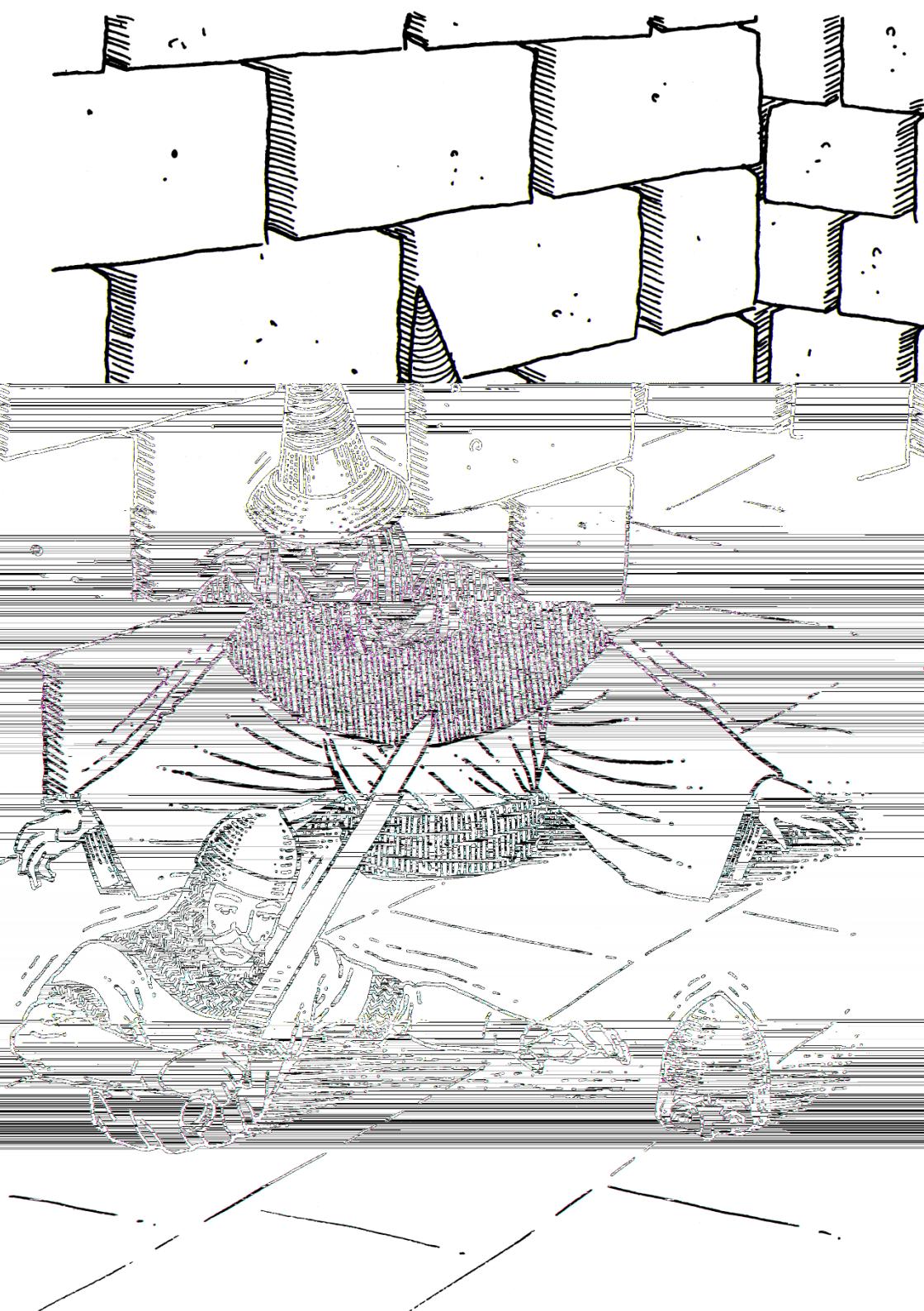
- 1x Schwelasche
- 1x Spinnweben
- 1x Blutmoos



Y

PSAPUS (Aufwärts): Die beiden elementar-
sten Formen der Teleportation haben beide seltsame Na-
men und sind nur unterirdisch verwendbar. Die schwieri-
gere der beiden trägt den Namen Ypsapus, welcher ihr zu
Ehren des Magiers Venthak Gnor, der sie entdeckt hat,
verliehen wurde. Venthak Gnor entdeckte, daß eine Mi-
schung aus Blutmoos und Spinnweben, in Verbindung
mit dem Aussprechen der Namen der beiden Monde, den-
jenigen, welcher sie spricht, aufwärts durch den Erdboden
in die nächsthöhere Ebene eines Höhlensystems trägt.
Die Spinnweben halten die Gruppe während ihres Über-
ganges zusammen, während das Blutmoos sie immer näh-
er an die Monde heran bringt.

1x Spinnweben
1x Blutmoos





IDAUNUS (Abwärts): Der Zidaunus ist vielleicht der einfachste aller Teleportations-Zauber. Er benötigt die gleichen Komponenten wie der Ypsapus, nämlich Blutmoos für die Bewegung und Spinnweben für ihre bindende Eigenschaft, aber erfordert nur halb so viel mentale Energie und Konzentration vom Zaubernden, wegen der natürlichen Tendenz aller Körper, sich abwärts zu bewegen. Der Ursprung des Namens ist unsicher, aber man glaubt, daß es sich um eine verballhornte Form des unaussprechlichen Wahrnamens des Herrn der Unterwelt handelt, eines Dämons von großer Macht. Um den Spruch zu bewirken, muß der Zaubernde die Reagentia verstreuen und "Baja" mit Sentonstimme singen. Je tiefer die Tonlage des Gesangs, um so höher die Wahrscheinlichkeit, daß sich der Zaubernd in einem Höhlensysteme eine Ebene nach unten bewegt.

1x Spinnweben

1x Blutmoos

