



Die Zauber der Quellenbücher

- Alba, Rawindra und Waeland -

von Jürgen E. Franke

- copyright © 2001 by Verlag für F&SF-Spiele -

In lockerer Abfolge werden in dieser Rubrik die Zaubersprüche der MIDGARD-Quellenbücher auf das Format des *Arkanums* umgearbeitet. Von Bedeutung ist dabei vor allem die Formel für den Zauber, die für Immunitäten und Magierspezialgebiete wichtig ist. Dabei geben wir meist nur den Datenblock zum Zauber an, nicht die Beschreibung der Wirkung, wenn sich dabei nichts geändert hat. Manchmal ist es aber nötig, ein paar klärende Worte hinzuzufügen.

Alba

Leomies Birneneis



Gestenzauber der Stufe 2

[Erschaffen] \mathfrak{E} Eis \mathfrak{A} Eis

AP-Verbrauch: 2 je Wesen
Zauberdauer: 5 sec
Reichweite: 30m
Wirkungsziel: Umgebung
Wirkungsbereich: 50cm Umkreis
Wirkungsdauer: 1 min
Ursprung: elementar

250: Halblings-PRI - **500:** Halblings-HI - **2500:** Dr, EBe†, HI, Hx, Ma, PRI

Der Wirkungsbereich ist eine Kugel von 1m Durchmesser, in deren Zentrum sich der Kopf des Opfers befindet. *Leomies Birneneis* kann gleichzeitig auf mehrere Wesen angewandt werden; um jedes Opfer bildet sich dann eine eigene Wolke von Eiskristallen.

Rawindra

Binden von Srimara



Gestenzauber der Stufe 4

Srimaraschuppe der entsprechenden Rasse (5 GS)

Beherrschen \mathfrak{E} Luft \mathfrak{A} Wasser

AP-Verbrauch: alle
Zauberdauer: 6 h
Reichweite: B
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: göttlich

niemand - **2000:** Sr, Tm - **10000:** Sc

Feuerwandeln

entfällt zugunsten der überarbeiteten Form, die unter dem Namen *Feuerlauf* im Arkanum enthalten ist. Da sie im Zweifelsfall wie Schamanen behandelt werden, ist der Zauber weiterhin Grundfähigkeit der Saddhus.

Götterarme



Gestenzauber der Stufe 4

Verändern \mathfrak{E} Holz \mathfrak{A} Erde

AP-Verbrauch: 4
Zauberdauer: 10 sec
Reichweite: -



Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: Zauberer
Wirkungsdauer: 10 min
Ursprung: göttlich

750: Camunda- und Suryatha-PRI - **1500:** Sa - **7500:** HI

Reichweite: B
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 2 h
Ursprung: göttlich

900: Sa - **1800:** HI, Sc, PT - **9000:** PRI a. T

Körpermeisterschaft

ist unter dem neuen Namen *Blutmeisterschaft* unverändert im Arkanum enthalten. Saddhus können den Zauber natürlich weiterhin als Grundfähigkeit für nur **400 FP** lernen.

Levitation



Gedankenzauber der Stufe 4

Bewegen ⇄ Luft ⇄ Erde

AP-Verbrauch: 4
Zauberdauer: 20 sec
Reichweite: -
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: Zauberer
Wirkungsdauer: 30 min
Ursprung: göttlich

750: Sa - **1500:** andere ZAU - niemand

Paschuyana, der Weg des Tieres



Gestenzauber der Stufe 5

Bewegen ⇄ Luft ⇄ Luft

AP-Verbrauch: 6
Zauberdauer: 30 min
Reichweite: B
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: ∞
Ursprung: göttlich

2500: rawindische PW - **5000:** PW, Sc - **25000:** Dr, PRI a. W

Rückführung



Wortzauber der Stufe 4

Erkennen ⇄ Magan ⇄ Luft

AP-Verbrauch: 4
Zauberdauer: 10 min

Seele finden



Gestenzauber der Stufe 3
Haare des Toten (0 GS)

Erkennen ⇄ Luft ⇄ Luft

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 1 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: göttlich

300: HI, Sa, PT - **600:** PRI a. T, Sc - **3000:** Hx

Seiltrick, großer und kleiner

Der große Seiltrick und *der kleine Seiltrick* sind als Zauberberlieder für Barden im Arkanum zu finden. Die gleichnamigen Sprüche, die Saddhus, Hexer und Magier in Rawindra lernen können, haben dieselben Spieldaten und auch dieselbe Wirkung (bei einer Zauberdauer von 2 min). Als materielle Komponenten, die nicht verbraucht werden, benötigen alle Zauberer eine Flöte und ein Seil. Der Ursprung des Spruches ist göttlich.

Srimaramesterschaft

muß nach den Regeln des Arkanums in zwei Zauber (*Macht über unintelligente* und *Macht über menschlich intelligente Echsenwesen*) aufgespalten werden. Die Spieldaten entsprechen völlig den Zaubern *Macht über die belebte Natur* bzw. *Macht über Menschen*. Diese beiden Sprüche wirken auch auf Srimara der entsprechenden Intelligenz, so daß ein Zauberer, der sie beherrscht, sich *Srimaramesterschaft* sparen kann. Vor allem für Magier und Hexer ist es sinnvoller, die beiden normalen Machtzauber zu lernen; die Lernkosten für sie sind dennoch der Vollständigkeit halber angegeben. Der rawindische Spezialzauber kann aber von einigen Zauberertypen gelernt werden, denen die Machtzauber verwehrt sind. Daher folgen jetzt die Lernkosten des in zwei Teile aufgespaltenen Spruches:



Srimarameisterschaft I (auf tierische Srimara)

200: Sr - 400: Dr, Hl, Ma, PF - 2000: Hx

Srimarameisterschaft II (auf menschlich intelligente Srimara)

300: Sr - 600: Dr, Hl, Ma, PF - 3000: Hx

Wasserwandeln

ist unter dem neuen Namen *Wasserlauf* unverändert im Arkanum enthalten. Saddhus können den Zauber weiterhin als Grundfähigkeit für nur **400** FP lernen.

Wandlung



Gedankenzauber der Stufe 6

Verwandeln ⇄ Element ⇄ Erde

AP-Verbrauch: 18
Zauberdauer: 10 sec
Reichweite: -
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: Zauberer
Wirkungsdauer: 6 h
Ursprung: elementar

3000: Sa - 6000: Hl - niemand

Das Agens des Zaubers ist das Element, in das der Zauberer seinen Körper verwandelt.

Wetala binden

gehört zu den Fähigkeiten der Beschwörer, die im Arkanum noch nicht diskutiert worden sind. Bis zum Erscheinen des Magie-Quellenbuchs *Meister der Sphären* gelten hier die alten Regeln.

Mandala-Magie

gehört wie zum Beispiel das Schaffen von Weltentoren in den Bereich der Beschwörungen und Sphärenreisen, die im Quellenbuch *Meister der Sphären* eingehender behandelt wird.

Waeland

Bannen von Kälte

wurde unverändert ins *Arkanum* übernommen.

Fesselbann

wird in der starken Version (Wirkungsdauer 6 Stunden und Möglichkeit, das Opfer ganz erstarren zu lassen) nur von den übernatürlichen Schlachtenbegleiterinnen und evtl. einigen wenigen Nichtspieler-Zauberern beherrscht. Die schwächere Version, die auch Spielerzauberer lernen können, wurde leicht verändert ins *Arkanum* übernommen. Sie kann nicht mehr isoliert gegen Objekte eingesetzt werden!

Hexenschuß

Gestenzauber der Stufe 4

Schwarzdornpfeil mit Silberspitze (2 GS)

Zerstören ⇄ Magan ⇄ Feuer

AP-Verbrauch: 4
Zauberdauer: 20 sec
Reichweite: 30m
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: Strahl
Wirkungsdauer: 10 min
Ursprung: schwarzmagisch

1000: Hx - 2000: PC, Sc - niemand

Lösen

s

Gestenzauber der Stufe 3

Schwungfeder eines Singschwans (1 GS)

Zerstören ⇄ Luft ⇄ Magan

AP-Verbrauch: 3
Zauberdauer: 10 sec
Reichweite: Berührung
Wirkungsziel: Körper
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: göttlich

250: PW - 500: Dr, Hl, Hx, Ma, PRI a. W, Sc, Th - niemand

Der Zauber wirkt nicht mehr gegen Objekte, d.h. vor allem nicht mehr gegen *Zauberschloß*. Daher sind die Lernkosten gesenkt.



Oysteins großer Frostschutz

ist identisch mit *Bannen von Kälte*.

Oysteins kleine Prophezeiung

Gedankenzauber der Stufe 4

Erkennen ↔ Luft ↔ Luft

AP-Verbrauch: 8
Zauberdauer: 10 min
Reichweite: -
Wirkungsziel: Geist
Wirkungsbereich: Zauberer
Wirkungsdauer: 0
Ursprung: göttlich

750: PW - **1500:** andere PRI, Sc - niemand

Wurm rufen

ist eine Beschwörung. Bis zum Erscheinen des Magie-Quellenbuchs *Meister der Sphären* gelten hier die alten Regeln.