Das Buch der Satanischen Künste

Witchslayers 1799 – 2.0

DUNGEONSLAYERS FANWERK

WITCHSLAYERS

1799 - 2.0

Buch 4

DUNGEONSLAYERS FANWERK

WITCHSLAYERS

1799

ist ein Dark-Fantasy-Setting Fanwerk von „Hugin“ für Dungeonslayers 4.0
Dungeonslayers © Christian Kennig http://www.dungeonslayers.net

Dieses Werk ist lizensiert unter einer Creative Commons Lizenz:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International

Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie
http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/
oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA
[In diesem Fanwerk wurden nahezu ausschließlich gemeinfreie Bilddateien (Public Domain) verwendet, der entsprechende Bildnachweis findet sich am Schluss dieses Werks; Abweichungen sind im Bildnachweis ausdrücklich benannt und hervorgehoben]

VORWORT

Dieses Buch führt die zwei unterschiedlichen Wege auf, mit denen sich verkommene Charaktere und sonstige dunkle Geschöpfe der satanischen Künste bedienen.

Dies sind zum einen die

Zauber

und zum anderen die

Blutzauber.

Während ein Charakter zum Wirken von *Zaubern* zwingend über das Talent ***„Diener der Verdammnis“*** verfügen muss, bedarf es zum Wirken von *Blutzaubern* des Talents ***„Alchemie“***, des Zugriffs auf ein Labor eines Alchemisten oder Apothekers sowie des Besitzes der entsprechenden Ingredienzen. Folglich können sich auch „neutrale“ Charaktere mit der Herstellung von *Blutzaubern* versündigen.

Wie erlernte Zauber vom Charakter sodann eingesetzt werden, findet sich unter „Wunder“ und wie Blutzauber hergestellt und eingesetzt werden, findet sich unter dem Kapitel gleichen Namens, beides im

„Grundregelwerk / Buch 1“

nachzulesen.

Im Folgenden werden die einzelnen Zauber und Blutzauber beschrieben. Zu jedem (Blut-) Zauber ist aufgelistet, ab welcher Stufe er erlernt werden kann.

Darstellungsschema der Zauber:

Name des Zaubers

WuB: Der Zauberbonus auf die Probe

Dauer: Die Wirkungszeit des Zaubers

Distanz: Die max. Entfernung zum Ziel; „Selbst“ bedeutet, dass der Zauberwirker selbst das Ziel des Zaubers ist bzw. sein kann

Manakosten: Anzahl der Manapunkte, die für den Zauber eingesetzt werden müssen

Effekt: Die Beschreibung des Zaubereffektes

Wenn nicht anders erwähnt, gelten die VE-Werte des Zauberwirkers für aufgeführte Berechnungen.

Erinnernd sei angemerkt, dass es zur Wirkung eines Zaubers stets der Anrufung eines Dämons bedarf.

Darstellungsschema der Blutzauber:

Zunächst wird in einer vorangestellten Tabelle aufgeführt, welcher Grundingredienzen es zum Brauen bedarf. Sodann sind die Blutzauber in **Kategorien** von **I** bis **IV** unterteilt, welche den Verlust bzw. Erwerb von Moralpunkten (MP) angeben.

Die daran anschließenden Einzeldarstellungen geben an:

Name des Blutzaubers

WuB: Der Zauberbonus auf die Probe

Dauer: Die Wirkungszeit des Blutzaubers

Distanz: Die max. Entfernung zum Ziel; „Selbst“ bedeutet, dass der Zauberwirker selbst das Ziel des Blutzaaubers ist bzw. sein kann

Ingredienzen: Wobei die individuellen Ingredienzen kursiv gehalten sind.

Manakosten: Anzahl der Manapunkte, die für den Blutzauber eingesetzt werden müssen

Effekt: Die Beschreibung des Blutzaubereffektes

Wenn nicht anders erwähnt, gelten die VE-Werte des Zauberwirkers für aufgeführte Berechnungen.

ZAUBER

STUFE 1
Niesanfall
STUFE 2
Samielssicht, Einfühlen, Säurefluch
STUFE 3
Botschaft, Vergiss! Einschläfern, Vision
STUFE 4
Fegefeuer, Geistesschild,
STUFE 5
Geben und Nehmen, Geisterreise, Thema Finden
STUFE 6
Fluch, Freund
STUFE 7
Azhi-Dahaka-Speer
STUFE 8
Geister Rufen, Zunge Andras
STUFE 9
Anblick des Dämons, Berührung des Alters,
STUFE 10
Kettenblitz, Totengespräch

STUFE 11
Besessenheit, Kleiner Terror
STUFE 12
Gehorche, Mit Blindheit Schlagen
STUFE 13
Schweig,
STUFE 14
Kugelblitz, Terror
STUFE 15
Verborgenes Sehen
STUFE 16
~
STUFE 17
Wetterumschwung
STUFE 18
Zeitstopp
STUFE 19
Tiergestalt
STUFE 20
~

ANBLICK DES DÄMONS

Stufe: 9
WuB: +0
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Berühren oder Sicht (VE x Meter)
Mana: 10

Bild 4

Effekt: Der Zauber gewährt unter Anrufung des Beleth dem Opfer einen Blick auf einen der mächtigen Dämonenfürsten. Dies führt beim Opfer zu einer Lähmung bzw. Erstarrung für die Dauer von Kampfrunden entsprechend dem Probenergebnis. Pro Kampfrunde kann das Opfer durch eine GEI+HÄ-Probe versuchen, sich aus der Erstarrung zu lösen (GEI+HÄ-Probenergebnis – verbleibende Dauer der Erstarrung). Hinsichtlich der GEI-HÄ-Probe liegt es im Ermessen des Spielleiters dem Opfer einen Bonus zu gewähren, wenn dieses in der Vergangenheit bereits schwere Herausforderungen bestanden haben sollte.

Jeder Rang in Diener der Verdammnis gewährt einen Bonus von +8 auf die GEI+HÄ-Probe.

Während der Erstarrung nimmt das Opfer seine Umgebung nicht wahr, es ist gänzlich im Bann des Anblicks des Dämons. Die Erstarrung wird daher nur durch erlittenen Schaden von einmalig ≥ 5 LK vorzeitig aufgehoben.

Nach Beendigung der Zauberwirkung verbleibt dem Opfer aufgrund des erlebten Traumas für 1W20 Stunden ein Malus von -1 auf jedwede Proben. Daneben leidet das Opfer für 1W20 Wochen an Alpträumen.

Erfolgt der Zauber unter Berührung des Opfers erhält der Zauberwirker einen Bonus von +2.

AZHI-DAHAKA-SPEER

Stufe: 7
WuB: +3
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 10 Meter
Manakosten: 5

Effekt: Der Zauberer lenkt durch Anrufung des Azhi-Dahaka einen Blitz auf einen Feind. Der Schaden entspricht dem Probenergebnis, dagegen darf Abwehr gewürfelt werden.

Gelangt ein vormaliger Diener der Verdammnis zum Heil, so wird er – so er denn über das Talent *„Heiliger Streiter“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Zauber *„Azhi-Dahaka-Speer“* sodann die Beherrschung des Wunders *„Eurosiablitz“* wird ableiten können.

BERÜHRUNG DES ALTERS

Stufe: 9
WuB: +0
Dauer: Probenergebnis in Monaten
Distanz: Berühren oder Sicht (VE x Meter)
Mana: 7

Effekt: Der Zauberer saugt dem Opfer unter Anrufung des Abbadon unverzüglich Lebensjahre in Höhe Probeergebnis in Monaten aus und verleibt sich diese als LK ein (1 LK pro Monat). Das Opfer spürt keinerlei unmittelbare Auswirkungen auf seine Werte bzw. seine LK, fühlt sich jedoch schlapp und angeschlagen und glaubt, Anzeichen einer zunehmenden Alterung an sich zu erkennen. Auch spürt das Opfer eine diesem unerklärliche Abneigung und Furcht gegen den Zauberwirker.

Erfolgt der Zauber unter Berührung des Opfers erhält der Zauberwirker einen Bonus von +2.

BESESSENHEIT

Stufe: 10
WuB: -(GEI+ST)/2 des Opfers
Dauer: Probenergebnis / 2 in Kampfrunden
Distanz: Radius von VE x 2 Meter
Mana: 8

Effekt: Unter Anrufung des Ose schlägt der Zauberwirker sein Opfer für die Dauer von Probeergebnis / 2 in Kampfrunden mit Besessenheit. Das Opfer greift unverzüglich unschuldige Geschöpfe an und sucht diese zu töten; sind diese nicht innerhalb einer Laufen-Aktion zu erreichen, wendet es sich gegen die eigene Gruppe.

BOTSCHAFT

Stufe: 3
WuB: +0
Dauer: Bis die Botschaft überbracht wurde
Distanz: VE x 5 Kilometer
Manakosten: 3

Effekt: Beauftragt unter Anrufung des Druj ein geisterhaftes Abbild des Zauberwirkers im Traume eines ihm bekannten Wesens zu erscheinen und bis zu VE x 3 Wortsilben zu zitieren. Dieser Zauber kann nur gewirkt werden, wenn der Zauberwirker zusätzlich über das Talent ***„Meditation“*** verfügt.

Unabhängig davon, wann bzw. zu welcher Tageszeit der Zauber gewirkt wird, erreicht die Botschaft das Ziel immer erst dann, wenn das Ziel eingeschlafen ist. In der Zwischenzeit ist die Botschaft im Astralraum gespeichert.

Zum Wirken dieses Zaubers muss der Charakter zwingend neben dem Talent ***„Diener der Verdammnis“*** auch das Talent ***„Meditation“*** besitzen.

Gelangt ein vormaliger Diener der Verdammnis zum Heil, so wird er – so er denn über das Talent *„Heiliger Streiter“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Zauber *„Botschaft“* sodann die Beherrschung des Wunders gleichen Namens wird ableiten können.

EINFÜHLEN

Stufe: 2
WuB: +0
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 2 Meter
Manakosten: 2

Effekt: Der Charakter kann unter Anrufung des Tezcatlipoca die Gefühle einer Person (Furcht, Zorn, Hass, Liebe, Sorge, Freude, Übermut etc.) und deren psychologische Verfasstheit erfühlen.

Gelangt ein vormaliger Diener der Verdammnis zum Heil, so wird er – so er denn über das Talent *„Heiliger Streiter“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Zauber *„Einfühlen“* sodann die Beherrschung des Wunders gleichen Namens wird ableiten können.

EINSCHLÄFERN

Bild 5

Stufe: 3

WuB: -(KÖR+VE)/2 des jeweiligen Ziel

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Manakosten: 3

Effekt: Durch Anrufung der Lilith schläfert dar Zauber eine maximale Anzahl von Zielen gleich der Stufe des Zauberwirkers ein. Es handelt sich dabei um einen natürlichen Schlaf mit düsteren Träumen.

Gelangt ein vormaliger Diener der Verdammnis zum Heil, so wird er – so er denn über das Talent *„Heiliger Streiter“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Zauber *„Einschläfern“* sodann die Beherrschung des Wunders gleichen Namens wird ableiten können.

FEGEFEUER

Stufe: 4

WuB: -(KÖR+VE)/2 des jeweiligen Ziel

Dauer: Individuell pro Opfer

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Manakosten: 5

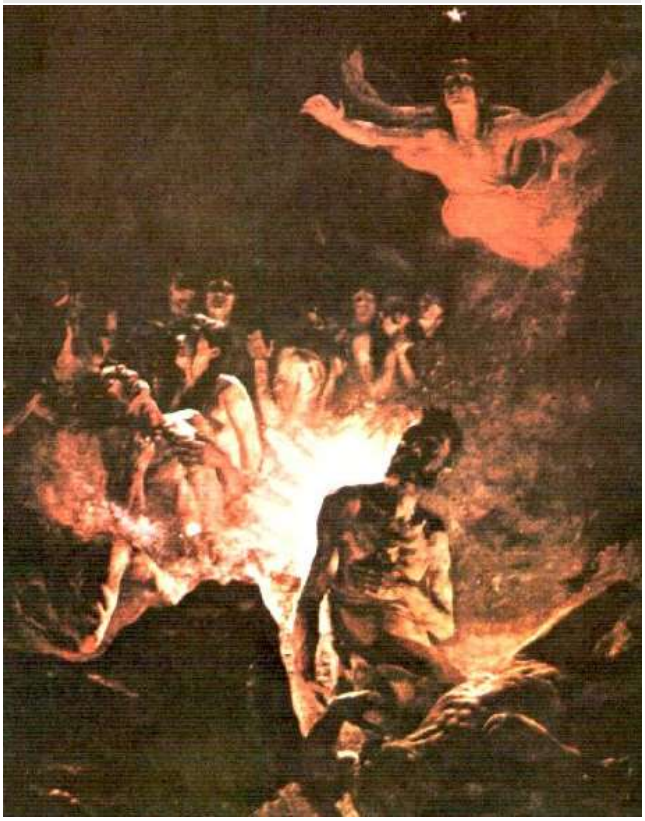

Bild 6

Effekt: Der Zauber konfrontiert bis zu ST/2 Opfer mit deren Sünden. Jede größere Verfehlung (Böse Tat, Verlust von Moral, Blutzauber, Totschlagsdelikte, etc. [nach Ermessen des Spielleiters]) beschäftigt das Ziel für je eine Kampfrunde, bestimmt mithin für jedes Ziel individuell die Dauer des Zaubers. Pro Runde, in welcher der Zauber anhält, „fehlen“ dem Opfer 20 % von dessen LK.

Ab 5 Verfehlungen verfällt das Opfer zusätzlich in eine Ohnmacht und geht bewusstlos zu Boden. Schaden an LK bringen das Opfer jedoch wieder zu Bewusstsein.

Ründlich kann das Opfer mit einer GEI+AU-Probe versuchen, der schädlichen Wirkung des Zaubers für jeweils eine Runde zu widerstehen.

Pro Talentrang in Heiliger Streiter erhält das Opfer einen Bonus von +2. Diener der Verdammnis sind gegen den Zauber gänzlich immun.

Jede mit einer erfolgreichen GEI+AU-Probe überstandene Kampfrunde unter dem Zauber „Fegefeuer“ verleiht dem Opfer einen dauerhaften Bonus von +1 für zukünftige Attacken mit demselben Zauber.

Verfehlungen, welche ein Charakter in einer Beichte bekannt hat bzw. hinsichtlich derer der Charakter eine auferlegte Buße geleistet hat, können nicht für den Zauber „Fegefeuer“ herangezogen werden.

FLUCH

Stufe: 6

WuB: -(GEI+AU)/2 des Ziels

Dauer: Probenergebnis x 4 in Tagen

Distanz: Berühren

Manakosten: 4

Effekt: Der Zauberwirker benötigt etwas vom Ziel, wie beispielsweise ein Haar, ein Kleidungsstück o.ä., das beim Wirken des Zaubers (ob erfolgreich oder nicht) zerstört wird. Das Ziel wird unter Anrufung passender Dämonen verflucht und erhält auf alle Proben -2, bei einem gewürfelten Immersieg -4, bis die Dauer des Zaubers verstrichen ist oder der Fluch mittels

Austreibung schon vorher entfernt wird. Ein Ziel kann mehrmals verflucht werden. Alle Flüche müssen einzeln gebannt werden, stammen sie nicht vom selben Zauberwirker.

Gelangt ein vormaliger Diener der Verdammnis zum Heil, so wird er – so er denn über das Talent *„Heiliger Streiter“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Zauber *„Fluch“* sodann die Beherrschung des Wunders gleichen Namens wird ableiten können.

FREUND

Stufe: 6

WuB: -(GEI+VE)/2 des Ziels

Dauer: VE Minuten

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 8

Effekt: Bei erfolgreicher Anrufung des Dantalion hält das Ziel den Zauberwirker (und nur ihn!) für einen sehr guten Freund. Das Ziel wird ihm alles anvertrauen, was er auch einem sehr guten Freund verraten würde und alles für ihn machen, was er auch für einen guten Freund täte.

Gelangt ein vormaliger Diener der Verdammnis zum Heil, so wird er – so er denn über das Talent *„Heiliger Streiter“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Zauber *„Freund“* sodann die Beherrschung des Wunders gleichen Namens wird ableiten können.

GEBEN & NEHMEN

Stufe: 5

WuB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Berühren

Manakosten: 5

Effekt: Das Ziel des Zaubers erhält unter Anrufung des Namtar 50 % des Schadens, den es per Schlagen im Nahkampf verursacht (also abzüglich des Abwehrwurfs des Gegners), in Form von heilender Kraft auf die eigene Lebenskraft gutgeschrieben.

Gelangt ein vormaliger Diener der Verdammnis zum Heil, so wird er – so er denn über das Talent *„Heiliger Streiter“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Zauber *„Geben & Nehmen“* sodann die Beherrschung des Wunders gleichen Namens wird ableiten können.

GEHORCHE

Stufe: 12

WuB: -(GEI+VE)/2 des Ziels

Dauer: VE/2 Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 12

Effekt: Bei Erfolg wird das Ziel unter Anrufung des Koki-Teno dem Zauberwirker hörig und führt bedingungslos jeden seiner Befehle aus (außer Selbstmord oder -verstümmelung). Es würde sogar seine eigenen Kameraden angreifen.

Zum Wirken dieses Zaubers muss der Charakter zwingend neben dem Talent ***„Diener der Verdammnis“*** auch das Talent ***„Bändiger“*** besitzen.

Gelangt ein vormaliger Diener der Verdammnis zum Heil, so wird er – so er denn über das Talent *„Heiliger Streiter“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Zauber *„Gehorche“* sodann die Beherrschung des Wunders gleichen Namens wird ableiten können.

GEISTERREISE

Stufe: 5

WuB: +0

Dauer: VE x 10 Minuten

Distanz: Selbst

Manakosten: 6

Bild 7

Effekt: Der Zauberwirker begibt sich unter Anrufung des Nybbas in einen tranceähnlichen Zustand, in dem seine optischen und akustischen Sinne sich von seinem Körper lösen können. Sein unsichtbarer, hörender Blick bewegt sich mit einer konstanten Geschwindigkeit von VE Meter pro Kampfrunde und kann durch die kleinsten Öffnungen dringen. Der Zauberwirker sieht und hört dabei alles, als wäre er selbst vor Ort.

Zum Wirken dieses Zaubers muss der Charakter zwingend neben dem Talent ***„Diener der Verdammnis“*** auch das Talent ***„Meditation“*** besitzen.

Gelangt ein vormaliger Diener der Verdammnis zum Heil, so wird er – so er denn über das Talent *„Heiliger Streiter“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Zauber *„Geisterreise“* sodann die Beherrschung des Wunders gleichen Namens wird ableiten können.

GEISTER RUFEN

Stufe: 8

WuB: -(KÖR+AU) des Geistes

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Radius von VE x 5 Meter

Manakosten: 8+(KÖR+AU)/2 des Geistes

Effekt: Der Zauberwirker kann unter Anrufung des Arita Wesen aus der Geisterwelt (siehe Buch der Natürlichen & Widernatürlichen Geschöpfe / Buch 6 sowie Grundregelwerk / Buch 1, Seite 139) herbeirufen, deren Anzahl maximal seiner halben Stufe entspricht.

Die Geisterwesen benötigen drei Kampfrunden, um sich zu bilden. Danach wollen diese ihren Erwecker vernichten, um wieder Ruhe bzw. ihre Freiheit zurückzuerlangen, jedoch nur, wenn der Zauberwirker es nicht vermag, sie mit einer GEI+AU-Probe unter Kontrolle zu bringen.

Bild 8

Hat der Zauberwirker die herbeigerufenen Geisterwesen durch eine erfolgreiche GEI+AU-Probe jedoch unter seine Kontrolle gebracht, werden sie diesen als ihren Kameraden betrachten, ihm jedenfalls umfassend seine Fragen beantworten, ihm möglicherweise auch sonst behilflich sein und diesen im Kampf unterstützen. Da Geisterwesen jedoch in der Regel an einen festen Ort gebunden sind, werden sie den Geisterrufer kaum woanders hin begleiten.

Sobald der Geisterrufer schläft oder das Bewusstsein verliert, verlassen ihn die

Geisterwesen, wenn er diese nicht bereits zuvor aus seiner Kontrolle entlassen hat.

Zum Wirken dieses Zaubers muss der Charakter zwingend neben dem Talent ***„Diener der Verdammnis“*** auch das Talent ***„Meditation“*** besitzen.

Gelangt ein vormaliger Diener der Verdammnis zum Heil, so wird er – so er denn über das Talent *„Heiliger Streiter“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Zauber *„Geister Rufen“* sodann die Beherrschung des Wunders gleichen Namens wird ableiten können.

GEISTESSCHILD

Bild 9

Stufe: 4

WuB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Selbst

Manakosten: 3

Effekt: Der Charakter schirmt unter Anrufung des Andhaka seinen Geist gegen Manipulationen ab.

Alle geistesbeeinflussenden Wunder bzw. Zauber gegen den Charakter werden für die Zauberdauer um seinen VE/2 erschwert.

Wenn das geistesbeeinflussende Wunder bzw. der geistesbeeinflusende Zauber hingegen Schaden verursacht, wird auch die Abwehr des Charakters um VE/2 erhöht.

Gelangt ein vormaliger Diener der Verdammnis zum Heil, so wird er – so er denn über das Talent *„Heiliger Streiter“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Zauber *„Geistesschild“* sodann die Beherrschung des Wunders gleichen Namens wird ableiten können.

KETTENBLITZ

Stufe: 10

WuB: +3

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 5 Meter

Manakosten: 8

Effekt: Der Zauberwirker schießt unter Anrufung des Nemere einen Blitz auf einen Feind, der auf bis zu VE weitere Gegner in seiner Nähe überspringt.

Nur Gegner, die 3 oder mehr Meter von einem ihrer getroffenen Mitstreiter entfernt stehen, kann der Kettenblitz nicht erreichen.

KLEINER TERROR

Stufe: 11

WuB: -(GEI+VE)/2 des Ziels

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Manakosten: 9

Effekt: Bei Erfolg fliehen durch die Anrufung des Chumur Deli die betroffenen Ziele – maximal eine Anzahl gleich der halbierten Stufe des Zauberwirkers – so schnell wie möglich in panischer Angst und können erst nach Ablauf der Dauer des Zaubers wieder umkehren. Der Effekt endet vorzeitig bei jedem Fliehenden, der Schaden erleidet.

Gelangt ein vormaliger Diener der Verdammnis zum Heil, so wird er – so er denn über das Talent *„Heiliger Streiter“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Zauber *„Kleiner Terror“* sodann die Beherrschung des Wunders *„Heiliger Schrecken“* wird ableiten können.

KUGELBLITZ

Stufe: 14
WuB: +4
Dauer: VE/2 Kampfrunden
Distanz: VE x 10 Meter
Manakosten: 12

Bild 10

Effekt: Der Zauberwirker erschafft unter Anrufung des Nergal einen Kugelblitz mit einem Radius von VE/4 Meter, der auf einen Gegner geschleudert werden kann, welcher sich innerhalb der angegebenen Distanz aufhält (VE x 10 Meter). Trifft der Kugelblitz auf einen solchen Gegner (Mensch, Tier, Tür, Kiste, Geist etc.), verursacht er nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Probenergebnisses.

Der Kugelblitz bleibt während der Dauer des Zaubers (VE/2 Kampfrunden) bestehen und kann in jeder neuen Kampfrunde erneut versuchen, einen Gegner zu treffen. Der Kugelblitz bewegt sich dabei mit einer Geschwindigkeit von 3 Metern (Laufen: 3) in jede vom Zauberwirker gewünschte Richtung; der Kugelblitz kann folglich bei einem Laufenwert von 3 in jeder Kampfrunde maximal 2 x seine Richtung wechseln.

Gelangt ein vormaliger Diener der Verdammnis zum Heil, so wird er – so er denn über das Talent *„Heiliger Streiter“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Zauber *„Kugelblitz“* sodann die Beherrschung des Wunders gleichen Namens wird ableiten können.

MIT BLINDHEIT SCHLAGEN

Stufe: 12
WuB: -(AGI+AU)/2 des Ziels
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: VE x 5 Meter
Manakosten: 12

Effekt: Bei Erfolg wird das Ziel (welches dagegen keine Abwehr würfeln darf) unter Anrufung des Babi geblendet. Ein geblendetes Ziel hat -8 auf alle Handlungen, bei denen es sehen können sollte (Durch die Blindheit vermindert sich nicht der Abwehrwert). Selbst augenlose Untote, wie beispielsweise Skelette, werden durch das Wunder geblendet. Blinde Lebewesen sind dagegen nicht betroffen.

Der Blutzauber *Schatten* ist hiergegen wirkungslos.

Gelangt ein vormaliger Diener der Verdammnis zum Heil, so wird er – so er denn über das Talent *„Heiliger Streiter“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Zauber *„Mit Blindheit Schlagen“* sodann die Beherrschung des Wunders gleichen Namens wird ableiten können.

NIESANFALL

Stufe: 1
WuB: -(AGI+AU)/2 des Ziels
Dauer: 1 Kampfrunde
Distanz: VE x 2 Meter
Manakosten: 2

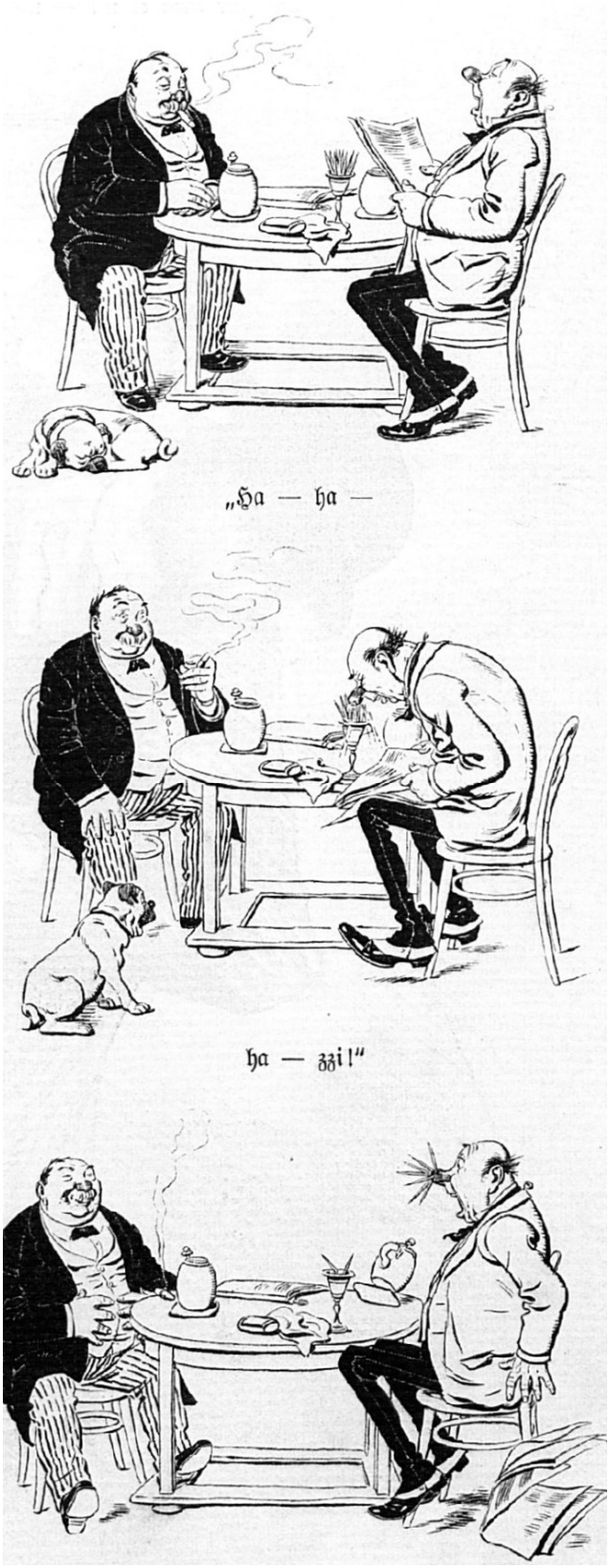

Bild 11

Effekt: Bei Erfolg des unter Anrufung des Keteb zu wirkenden Zaubers kann das Ziel, welches keine Abwehr gegen den Zauber würfeln darf, sich vor lauter Niesen nur mit halbiertem Laufen-Wert bewegen, bis der Zauberwirker wieder an der Reihe ist. Der Niesanfall endet vorzeitig, sollte das Ziel Schaden erleiden.

SAMIELSSICHT

Stufe: 2
WuB: +0
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Berühren
Manakosten: 2

Effekt: Das Ziel erhält durch Anrufung des Samiel für die Dauer des Wunders einen Bonus von +2 auf Schießen.

Gelangt ein vormaliger Diener der Verdammnis zum Heil, so wird er – so er denn über das Talent *„Heiliger Streiter"* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Zauber *„samielssicht"* sodann die Beherrschung des Wunders *„Eustachiussicht"* wird ableiten können.

SÄUREFLUCH

Stufe: 2
WuB: +0
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: VE x Meter
Manakosten: 4

Effekt: Gegen den unter Anrufung des Aeshma zu wirkenden Zauber kann das Opfer zunächst eine mit dem Probewert vergleichende Abwehr über eine GEI+HÄ-Probe würfeln.

Obsiegt das Opfer in der vergleichenden Probe, so erhält es keinen Schaden.

Unterliegt das Opfer hingegen in der Vergleichenden Probe (Probewert des Zaubers gegen GEI+HÄ-Probe), so beginnt es sich wie von Säure übergossen zu zersetzen. Das Opfer erleidet für die Dauer des Zaubers

pro Kampfrunde nicht abwehrbaren Schaden von Stufe des Zauberers / 5.

Statt den Schaden auf die eigenen LK anzurechnen, kann das Opfer jede Kampfrunde einen metallischen Gegenstand opfern, den es an sich trägt (Waffe, Uhr, Kompass, Laterne etc.). Dieser ist sodann irreparabel zerstört.

SCHWEIG

Stufe: 13
WuB: -(GEI+AU)/2 des Ziels
Dauer: VE/2 Kampfrunden
Distanz: VE x 2 Meter
Manakosten: 10

Effekt: Das Ziel, welches keine Abwehr gegen den unter Anrufung des Nanghaithya gewirkten Zauber würfeln darf, verstummt für die Dauer des Zaubers.

Verstummte Zauberwirker können während dessen lediglich wortlos Zauber wirken (siehe Grundregelwerk / Buch 1, Seite 45).

Gelangt ein vormaliger Diener der Verdammnis zum Heil, so wird er – so er denn über das Talent *„Heiliger Streiter“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Zauber *„Schweig“* sodann die Beherrschung des Wunders gleichen Namens wird ableiten können.

TERROR

Stufe: 14
WuB: -(GEI+VE)/2 des stärksten Ziels
Dauer: VE Minuten
Distanz: Radius von VE x 5 Meter
Manakosten: 14

Effekt: Der Zauber erfolgt unter Anrufung der schar der Phut. Bei Erfolg fliehen betroffene Ziele – maximal eine Anzahl gleich der Stufe des Zauberwirkers – so schnell wie möglich in panischer Angst und können erst nach Ablauf der Zauberdauer wieder umkehren. Der Effekt endet vorzeitig bei jedem Fliehenden, der Schaden erleidet.

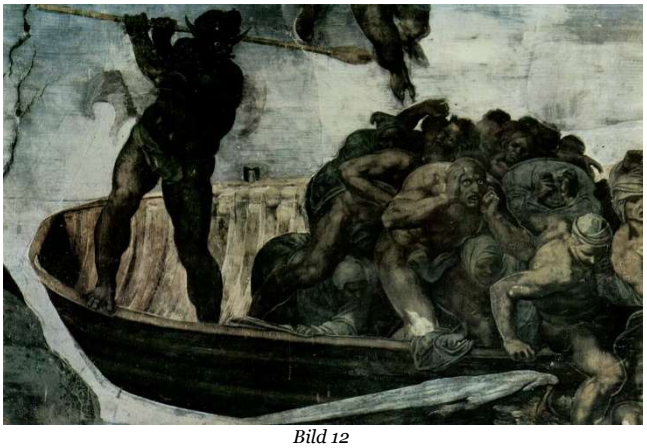

Bild 12

Gelangt ein vormaliger Diener der Verdammnis zum Heil, so wird er – so er denn über das Talent *„Heiliger Streiter“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Zauber *„Terror“* sodann die Beherrschung des Wunders *„Göttlicher Schrecken“* wird ableiten können.

THEMA FINDEN

Stufe: 5
WuB: +0
Dauer: Konzentrationsprobe
Distanz: VE x 2 Meter Radius
Manakosten: 5

Bild 13

Effekt: Der Zauberwirker findet unter Anrufung des Asmodäus im Wirkungsbereich alle Bücher und Schriftstücke zu einem Thema oder einer Fragestellung, auf die sich der Zauberwirker konzentriert und gibt dem Charakter für jedes Schriftstück einen Eindruck, wie relevant es für das Thema ist.

Außerdem hilft der Zauber auch dabei, die richtige Seite in einem Buch zu finden sowie überhaupt erstmal das richtige Thema bzw. die richtige Frage zu finden.

Während sich der Charakter konzentriert, kann er die fraglichen Schriftstücke zusammentragen und die entsprechenden Seiten aufschlagen. Beginnt der Charakter jedoch zu lesen, endet die für den Zauber benötigte Konzentration.

Während der Wirkungsdauer des Zaubers kann der Charakter das Thema nicht wechseln. Sollte er es dennoch versuchen, erlischt augenblicklich die Wirkung des Zaubers.

Der Zauber verursacht ein angenehmes, nachdenklich klingendes, leises Gemurmel im Kopf des Zauberwirkers.

Gelangt ein vormaliger Diener der Verdammnis zum Heil, so wird er – so er denn über das Talent *„Heiliger Streiter“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Zauber *„Thema Finden“* sodann die Beherrschung des Wunders gleichen Namens wird ableiten können.

TIERGESTALT

Stufe: 19

WuB: +0

Dauer: Probeergebnis in Stunden

Distanz: Berühren

Manakosten: 15

Effekt: Der Zauberwirker kann sich unter Anrufung der Phuka samt seiner Ausrüstung (magische Boni von Gegenständen wirken dadurch weiterhin fort) in ein Tier seiner Wahl verwandeln.

GEI, VE und AU des Charakters verändern sich nicht, jedoch nehmen alle anderen Attribute, Eigenschaften und Kampfwerte die Werte des Tieres an.

In verwandelter Gestalt ist es dem Charakter nicht möglich zu sprechen oder Zauber zu wirken, wohl aber Gesprochenes zu verstehen und die Sinne des Tieres einzusetzen. Zauber bzw. Talente, die beispielsweise Tiere kontrollieren, haben auf den verwandelten Charakter keinen Einfluss.

Gelangt ein vormaliger Diener der Verdammnis zum Heil, so wird er – so er denn über das Talent *„Heiliger Streiter“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Zauber *„Tiergestalt“* sodann die Beherrschung des Wunders gleichen Namens wird ableiten können.

TOTENGESPRÄCH

Bild 14

Stufe: 10

WuB: +0

Dauer: VE Fragen bzw. VE Minuten

Distanz: Berühren

Manakosten: 10

Effekt: Der Zauberwirker kann unter Anrufung des Calu den Geist eines Toten befragen. Der Tote muss Antwort geben, allerdings nicht zwingend wahrheitsgemäß. Maximal wirkt der Zauber VE Minuten oder bis dem Geist des Toten VE Fragen gestellt wurden, die dieser oftmals nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet. Der Geist versteht die

Sprache des Zauberwirkers und antwortet in dieser.

Gelangt ein vormaliger Diener der Verdammnis zum Heil, so wird er – so er denn über das Talent *„Heiliger Streiter“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Zauber *„Totengespräch“* sodann die Beherrschung des Wunders gleichen Namens wird ableiten können.

VERBORGENES SEHEN

Stufe: 15

WuB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Manakosten: 10

Effekt: Der Zauberwirker kann unter Anrufung des Kimaris unbelebte Dinge, die verborgen oder absichtlich versteckt sind (Fallen, Geheimtüren, u.ä.), mit Hilfe dieses Zaubers aufspüren, selbst wenn diese durch etwas verdeckt sind, wie ein Vorhang oder ein Behältnis. Der Zauber funktioniert nicht bei übernatürlichen oder unsichtbaren Objekten.

Gelangt ein vormaliger Diener der Verdammnis zum Heil, so wird er – so er denn über das Talent *„Heiliger Streiter“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Zauber *„Verborgenes Sehen“* sodann die Beherrschung des Wunders gleichen Namens wird ableiten können.

VERGISS!

Stufe: 3

WuB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Selbst

Manakosten: 8

Effekt: Das Ziel des Zauberwirkers vergisst unter Anrufung der dunklen Kimkiri die Ereignisse der letzten VE x 2 Stunden oder einer beliebeigen Zeitspanne innerhalb dieser. Mit einer erfolgreichen GEI+AU-Probe kann der Zauberwirker außerdem stattdessen eine andere Erinnerung einpflanzen. Schwarze Kleidung zu tragen gibt einen +2 Bonus auf diesen Wurf.

Gelangt ein vormaliger Diener der Verdammnis zum Heil, so wird er – so er denn über das Talent *„Heiliger Streiter“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Zauber *„Vergiss!“* sodann die Beherrschung des Wunders gleichen Namens wird ableiten können.

VISION

Bild 15

Stufe: 3
WuB: +0
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Selbst
Manakosten: 8

Effekt: Der Charakter begibt sich unter Anrufung des Belial in einen Trancezustand, in dem er eine Vision erhält, die sich auf wichtige Ereignisse bezieht. Die Vision kann sich dabei auf vergangene, gegenwärtige oder zukünftige Ereignisse beziehen. Der Spielleiter beschreibt die Vision als einen Traum wahlweise symbolhaften und/oder realistischen Charakters.

Zum Wirken dieses Zaubers muss der Charakter zwingend neben dem Talent ***„Diener der Verdammnis“*** auch das Talent ***„Meditation“*** besitzen.

Gelangt ein vormaliger Diener der Verdammnis zum Heil, so wird er – so er denn über das Talent *„Heiliger Streiter“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Zauber *„Vision“* sodann die Beherrschung des Wunders gleichen Namens wird ableiten können.

WETTERUMSCHWUNG

Stufe: 17
WuB: -(Differenz der Wetterstufe) x 2
Dauer: VE Stunden
Distanz: VE x 2 Kilometer
Manakosten: 17

Effekt: Durch Anrufung des Meremuth wird durch den Zauber das Wetter eines Gebietes im Radius von VE x 2 Kilometer verändert. Die Zauberprobe wird durch die Differenz der bestehenden Wetterstufe zur gewünschten Wetterstufe mal 2 erschwert.

Beispiel:
Hans Glück möchte es in der Wüste (Wetterstufe 1: Heißes Wetter) regnen lassen (Wetterstufe 4). Seine Probe ist dafür um -6 erschwert ((4 – 1) x 2).

WETTER-STUFE	WETTER	BESCHREI-BUNG
1	Heißes Wetter	Große Hitze, Dürre
2	Warmes Wetter	Warm und Mild
3	Durch-schnittlich	Leichte Bewölkung aber trocken
4	Niederschläge	Regenwetter / Schneefall
5	Starke Niederschläge	Regen / Schnee und starker Wind
6	Unwetter	Gewitter und Sturm
7	Naturgewalten	Schwere Gewitter mit Hagelschauern / Orkan

Bild 16

Gelangt ein vormaliger Diener der Verdammnis zum Heil, so wird er – so er denn über das Talent *„Heiliger Streiter“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Zauber *„Wetterumschwung“* sodann die Beherrschung des Wunders gleichen Namens wird ableiten können.

ZEITSTOPP

Stufe: 18

WuB: -5

Dauer: Probenergebnis in Stunden

Distanz: Selbst

Manakosten: 20

Effekt: Der Zauberwirker dreht unter Anrufung des Astaroth die Zeit um Probenergebnis in Stunden für sich und VE Gefährten, die sich an ihm festhalten zurück. Der Zauberwirker startet samt den mit ihm in die Vergangenheit reisenden Gefährten an dem Ort in der Vergangenheit, an welchem der Zauberwirker den Zauber gewirkt hat.

Gelangt ein vormaliger Diener der Verdammnis zum Heil, so wird er – so er denn über das Talent *„Heiliger Streiter“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Zauber *„Zeitstopp“* sodann die Beherrschung des Wunders gleichen Namens wird ableiten können.

ZUNGE ANDRAS

Stufe: 8

WuB: +1

Dauer: Probeergebnis in Minuten

Distanz: Selbst

Manakosten: 8

Effekt: Der Zauberwirker kann während der Zauberdauer durch Anrufung des Andras alle Sprachen verstehen und sprechen. Auch erhält er für die Dauer des Zaubers einen Bonus von +3 auf AU auf alle Proben sozialer Interaktion.

Gelangt ein vormaliger Diener der Verdammnis zum Heil, so wird er – so er denn über das Talent *„Heiliger Streiter“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Zauber *„Zunge Andras“* sodann die Beherrschung des Wunders *„Pfingstwunder“* wird ableiten können.

Bild 17

BLUTZAUBER

GRUNDINGREDIENZEN:		
Kategorie	**Stufe**	**Grundingredienzen**
I	1	Alraune (III), Hexenkraut
	2	Alraune (III), Hexenkraut,
	3	Alraune (III), Hexenkraut,
	4	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut
	5	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut
II	6	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut
	7	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut,
	8	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut,
	9	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut,
	10	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen,
III	11	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen,
	12	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen,
	13	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III),
	14	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III),
	15	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III),
IV	16	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Tintenbeere (II),
	17	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Tintenbeere (II),
	18	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Tintenbeere (II),
	19	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Tintenbeere (II), Eisenhut (III),
	20	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Tintenbeere (II), Eisenhut (III),

Bild 18

Kategorie I:

Erwerb der Ingredienzen verursacht zusätzlich...

- ⇨ **Kein** Verlust von **MP** des **Lichts**

bzw.

- ⇨ **Kein** Hinzugewinn von **MP** der **Finsternis**

STUFE 1 Blutzauber verursacht **-1 MP** des Lichts *bzw.* **+0 MP** der Finsternis
Balance, Jahiduft, Schmerz
STUFE 2 Blutzauber verursacht **-1 MP** des Lichts *bzw.* **+0 MP** der Finsternis
Gomorys Ohr, Öffnen, Versetzte Stimme, Spuren verwischen
STUFE 3 Blutzauber verursacht **-2 MP** des Lichts *bzw.* **+0 MP** der Finsternis
Durchsicht, Federgleich, Verlangsamen
STUFE 4 Blutzauber verursacht **-2 MP** des Lichts *bzw.* **+0 MP** der Finsternis
Flackern, Teufelstanz, Telekinese, Freikugeln
STUFE 5 Blutzauber verursacht **-3 MP** des Lichts *bzw.* **+1 MP** der Finsternis
Pfeil der Rache, Canaimasprung, Trugbild

Kategorie II:

Erwerb der Ingredienzen verursacht zusätzlich...

- ⇨ **Verlust** von **1 MP** des **Lichts**

bzw.

- ⇨ **Hinzugewinn** von **1 MP** der **Finsternis**

STUFE 6 Blutzauber verursacht **-3 MP** des Lichts *bzw.* **+1 MP** der Finsternis
Kleine Windhose, Schatten, Verwirrung
STUFE 7 Blutzauber verursacht **-4 MP** des Lichts *bzw.* **+1 MP** der Finsternis
Rost, Ymirsschritt
STUFE 8 Blutzauber verursacht **-4 MP** des Lichts *bzw.* **+1 MP** der Finsternis
Feuerwand, Morast, Tarnender Nebel, Arkane Explosion
STUFE 9 Blutzauber verursacht **-5 MP** des Lichts *bzw.* **+2 MP** der Finsternis
Erstarren, Springflut, Tierbeherrschung
STUFE 10 Blutzauber verursacht **-5 MP** des Lichts *bzw.* **+2 MP** der Finsternis
Durchlässig, Elementargeist herbeirufen, Verwandlung

Kategorie III:

Erwerb der Ingredienzen verursacht zusätzlich...

- ⇨ **Verlust** von **2 MP** des **Lichts**

bzw.

- ⇨ **Hinzugewinn** von **1 MP** der **Finsternis**

STUFE 11 Blutzauber verursacht **-6 MP** des Lichts *bzw.* **+2 MP** der Finsternis	Erdspalt, Steinwand, Wandöffnung
STUFE 12 Blutzauber verursacht **-6 MP** des Lichts *bzw.* **+2 MP** der Finsternis	Frostschoc, Tornado, Hast
STUFE 13 Blutzauber verursacht **-7 MP** des Lichts *bzw.* **+3 MP** der Finsternis	Schleudern, Versetzen, Blutbrecher
STUFE 14 Blutzauber verursacht **-7 MP** des Lichts *bzw.* **+3 MP** der Finsternis	Gasgestalt, Lanze der Rache
STUFE 15 Blutzauber verursacht **-8 MP** des Lichts *bzw.* **+3 MP** der Finsternis	Schweben, Unsichtbarkeit

Kategorie IV:

Erwerb der Ingredienzen verursacht zusätzlich...

- ⇨ **Verlust** von **3 MP** des **Lichts**

bzw.

- ⇨ **Hinzugewinn** von **2 MP** der **Finsternis**

STUFE 16 **Blutzauber verursacht** **-8 MP** des Lichts *bzw.* **+3 MP** der Finsternis	Dämonen beschwören, Flammeninferno
STUFE 17 **Blutzauber verursacht** **-9 MP** des Lichts *bzw.* **+4 MP** der Finsternis	Satanischer Wahnsinn
STUFE 18 Blutzauber verursacht **-9 MP** des Lichts *bzw.* **+4 MP** der Finsternis	Blut Kochen
STUFE 19 Blutzauber verursacht **-10 MP** des Lichts *bzw.* **+4 MP** der Finsternis	Wolke des Todes
STUFE 20 Blutzauber verursacht **-10 MP** des Lichts *bzw.* **+4 MP** der Finsternis	Verdampfen, Zombies Erwecken

Bild 19

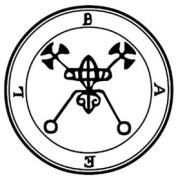

Bild 20

ARKANE EXPLOSION

Stufe: 8

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Stufe/2 Meter

Manakosten: 12

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut,

Krötenbein, Schneckenschleim, Beute einer Mordtat (IV), Federbusch von Krähen, Federbusch vom Sturmtaucher, Je eine Flasche voll Sturmwind aus den 4 Himmelsrichtungen, Drachenschuppe (evtl. II-III)

Effekt: Der Charakter kann einmal alle 24 Stunden (zusätzlich 1 x / Talentrang in Diener der Verdammnis) eine kugelförmige, arkane Explosion herbeirufen, deren Mittelpunkt er sebst bildet.

Die Kugel hat einen festen Durchmesser von Stufe/2 Meter und verursacht nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Probeergebnisses; das Probenergebnis erhöht sich jeweils um 5 pro Talentrang in Diener der Verdammnis.

Pro Gefährten, der im Explosionsradius steht, kann der Charakter GEI+VE würfeln, um ihn vor dem Schaden zu bewahren.

Bild 21

BALANCE

Stufe: 1

WuB: -2

Dauer: Bis Strecke zurückgelegt

Distanz: Berühren

Manakosten: 2

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut,

Schlangenzunge, Fell einer Ratte, Menschenspeichel (freiwillig gegeben)

Effekt: Das Ziel kann absolut sicher mit seinem reinen Laufen-Wert über dünne Seile u.ä. blancieren. Sobald der Blutzauber angewendet wird, gilt der Balancieren-Effekt und endet, nachdem der Charakter eine Strecke in Höhe des eigenen, doppelten Laufen-Wertes in Metern zurückgelegt hat.

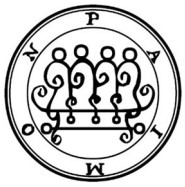

Bild 22

BLUTBRECHER

Stufe: 13

WuB: -2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 10

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III),

Menschenblut (willentlich genommen) (II), Krähenflügel, Handvoll Maden, Flunderniere, Forellenleich, Einhornhorn (evtl. II-III)

Effekt: Dieser Blutzauber verhindert ein sowohl mittelbar als auch unmittelbar gegen den Blutzauberwirker gerichtetes Wunder bzw. einen gegen ihn sowohl mittelbar als auch unmittelbar gerichteten Zauber / Blutzauber.

Hierunter fällt insbesondere auch das Wunder *„Balthasars Barriere“*.

Das Wirken dieses Blutzaubers muss spätestens nach dem Probewurf des Wunders angesagt werden.

Es kann folglich noch abgewartet werden, ob dem Kontrahenten sein Wunder / Zauber / Blutzauber gelingt oder nicht.

War der Blutzauberwirker in dieser Kampfrunde noch nicht an der Reihe, stellt das Wirken dieses Blutzaubers seine Aktion dar.

Hatte er in dieser Kampfrunde jedoch bereits gehandelt, stellt das Wirken des Blutzaubers eine vorgezogene Handlung dar; in der darauf folgenden Kampfrunde kann der Blutzauberwirker folglich keinerlei Handlungen mehr vornehmen.

Bild 23

BLUT KOCHEN

Stufe: 18

WuB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter

Manakosten: 16

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Tintenbeere (II),

Leber eines Toten (II), Brutal geraubtes Kinderspielzeug (III), Beute einer Mordtat (IV), Spinnenbein, Krötenleich, Augen eines Salamanders, Urin (frewillig gegeben), Einhornblut (evtl. II-III), Medusenhaar (Schlange) (evtl. II)

Effekt: Das Blut des Ziels beginnt auf mysteriöse Weise zu kochen, ohne dass es gerinnt. Der innerlich wirkende Schaden entspricht dem doppelten Probenergebnis, das Ziel würfelt seine Abwehr ohne die PA-Boni seiner Amulette und sonstigen Schutzgegenstände.

Der Blutzauber ist gegen Wesen ohne Blut – wie beispielsweise viele Untote – nicht einsetzbar.

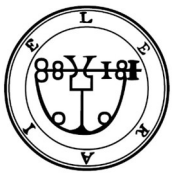

Bild 24

CANAIMASPRUNG

Stufe: 5

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Selbst

Manakosten: 3

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut,

Menschenblut (freiwillig gegeben), Federbusch vom Falken, Rabenschädel, Handvoll Wespenflügel, Koboldherz (evtl. II-III)

Effekt: Der Zauberwirker springt augenblicklich bis zu 1 ½ x Probenergebnis in Springen Meter weit und landet dabei wieder sicher auf den Beinen. Alternativ kann der Charakter auch hoch oder runter springen, beispielsweise um einen hohen Ast zu erreichen.

Bild 25

DÄMONEN BESCHWÖREN

Stufe: 16

WuB: -(GEI+AU) des Dämonen und +BB (siehe Text / Effekt)

Dauer: VE x 2 Stunden

Distanz: Radius von VE Meter

Manakosten: 20+(GEI+AU/2) des Dämons

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Tintenbeere (II),

Diebesgut (II), Hand eines Getöteten (III), Federbusch von Krähen, Fell einer Ratte, Spinnennetz, Kralle einer Eule, Leichentuch, Speichel eines zum Tode Verurteilten, Augen eines Gehängten (II), Einhornblut (evtl. II-III), Medusenhaar (Schlange) (evtl. II), Goblinherz (evtl. II), Basiliskenzahn (evtl. II-III)

Bild 26

Effekt: Mit diesem Blutzauber beschwört der Charakter einen Dämon herbei. Der Charakter kann dabei frei wählen, welche Art von Dämon (siehe im *„Buch der Natürlichen & Widernatürlichen Geschöpfe“* / Buch 6) er beschwören möchte. Der Beschwörer muss einen Körper bestimmen, in den der herbeigerufene Dämon fahren kann. Dies kann auch der Körper des Beschwörers selbst sein.

Alle Dämonen hassen die niederen Wesen, die es wagen, sie zu rufen, können ihnen bei einer erfolgreichen Beschwörung jedoch nichts anhaben. Beschworene Dämonen können nur jemanden angreifen, wenn ihr Beschwörer es ihnen befiehlt oder der Dämon selbst angegriffen wird.

Aufträge:

Der Dämon kehrt erst in seine Existenzebene zurück, wenn er für seinen Beschwörer eine Anzahl von Aufträgen gleich dessen VE/2 ausgeführt hat. Dabei kann es sich um das simple Beantworten von Fragen handeln, aber auch um komplexe Anweisungen wie etwa:

„Folge dem Bachlauf bis zum Mühlenweiher und töte alle Soldaten, die Du dort vorfindest.“

Wird der Dämon von seinem Beschwörer vor Ablauf der Wunderdauer (VE x 2 Stunden) entlassen oder hat er alle seine Aufträge erfüllt, verschwindet er augenblicklich.

Beschwörungsritual:

Um einen Dämon herbeirufen zu können, wird immer ein Beschwörungskreis benötigt. Dieser kann hastig auf den Boden gekritzelt oder in langen Stunden aufwendig gezeichnet werden. Danach stimmt der Beschwörer einen düsteren Beschwörungssingsang an.

Je mehr Arbeit in das Beschwörungsritual gesteckt wird, desto eher gelingt die Herbeirufung. Jeder Beschwörungskreis verfügt über einen **Beschwörungsbonus** (**BB**), der die Zauber-Probe beim Beschwören erleichtert.

BESCHWÖRUNGSKREIS ZEICHNEN	BB
Innerhalb 1 Kampfrunde gekritzelt	-2
Innerhalb von Minuten gefertigt	+0
Pro Zeichenstunde (max. VE Stunden)	+1
Mit Blut gezeichnet	+2
Nachts gezeichnet	+2
13 brennende Kerzen auf Kreis stellen	+1
WEITERE MODIFIKATIONEN (KREIS ERFORDERLICH)	**BB**
Bestimmter Dämon (Name)	+2
Dämon soll fliegen können	-KÖR/2*
Singsang zum Ende (max. VE72 Rd.)	+1/Rd.
Todesopfer (intelligentes Wesen)	+KÖR**

*KÖR des Dämons **KÖR des Opfers

Misslungene Herbeirufung:
Ein Dämon erscheint auch dann, wenn die Probe für das Wunder misslingt, steht dann jedoch nicht unter der Kontrolle des Beschwörers und kann frei handeln und selbst wählen, in welchen Körper er fahren will. Dazu muss ihm eine vergleichende Probe GEI+VE gelingen.

Ein fehlerhaft beschworener Dämon hat nur ein Ziel vor Augen: Augenblicklich seinen Beschwörer zu vernichten!

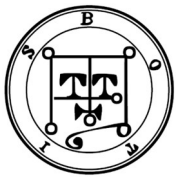

Bild 27

DURCHLÄSSIG

Stufe: 10
WuB: -4
Dauer: VE/2 Kampfrunden
Distanz: Selbst
Manakosten: 10

Ingredienzen:
Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen,
Fangarme eines Tintenfischs, Forellenleich, Flunderniere, Katzenfell, Federbusch vom Zaunkönig, Koboldhaar (evtl. II-III)

Effekt: Der Zauberwirker wird mit samt seiner getragenen Ausrüstung durchlässig und kann für VE/2 Kampfrunden durch nichtmagische, unbelebte Objekte schreiten.

Bild 28

DURCHSICHT

Stufe: 3
WuB: +2
Dauer: VE x Kampfrunden
Distanz: Selbst
Manakosten: 5

Ingredienzen:
Alraune (III), Hexenkraut,
Augen eines Luchses, Fledermausgehirn, Spinnenbein, Schneckenschleim

Effekt: Der Zauberwirker kann durch unbelebte Objekte VE/2 Meter weit sehen.

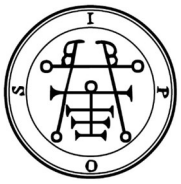

Bild 29

ELEMENTARGEIST HERBEIRUFEN

Stufe: 10
WuB: -Elementarstufe x 5
Dauer: VE Stunden
Distanz: Radius von VE Meter
Manakosten: 10 + Elementarstufe x 5

Ingredienzen:
Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen,
Je eine Flasche voll Sturmwind aus den 4 Himmelsrichtungen, Friedhofserde, Feuer dem ewigen Licht einer Kirche entnommen (II), Phiole frischen Tauwassers, Lunge einer Nachtigall, Beine eines Mistkäfers, Leuchtorgan eines Glühwürmchens, getrocknete Qualle, Basiliskenzahn (evtl. II-III)

Effekt: Dieser Blutzauber ruft einen Elementar von seiner Ebene herbei und existiert in vier unterschiedlichen Varianten (Erde, Feuer, Wasser, Luft – jeweils ein einzelner Spruch). Alle Elementare (siehe im *„Buch der Natürlichen & Widernatürlichen Geschöpfe“* / Buch 6) existieren in drei verschiedenen Elementarstufen (I-III), zwischen denen man frei wählen kann. Elementare verachten die niederen Wesen, die es wagen, sie herbeizurufen, können ihnen bei erfolgreicher Herbeirufung aber nichts anhaben und kämpfen nur, wenn man sie angreift oder ihr Herbeirufer es befiehlt.

Aufträge:
Ein Elementar kann erst auf seine Existenzebene zurückkehren, wenn es für seinen Beschwörer eine Anzahl von Aufträgen gleich dem halbierten VE des Herbeirufers ausgeführt hat.

Dabei kann es sich um das simple Beantworten von Fragen handeln, aber auch komplexere Anweisungen erhalten, wie:

„Begebe Dich zu der Mühle dort vorne (Auftrag 1) *und brenne sie nieder* (Auftrag 2).“

Wird das Elementar vor Ablauf der Zauberdauer entlassen oder hat es alle Aufträge ausgeführt, kehrt es augenblicklich zurück auf seine Ebene. Nach jeder Stunde besteht zudem eine Chance von 1-5 auf 1W20, dass es sich sofort befreit und verschwindet.

Elementarportale:
Um ein Elementar zu beschwören, bedarf es immer eines entsprechenden vorhandenen Elements, welches als Portal dient, um das Elementar von seiner Ebene zu rufen. So kann man unter Wasser keine Feuer- oder Luftelementare beschwören, wohl aber Wasserelementare. Die Größe des Protals regelt, wieviele Elementarstufen herbeigerufen werden können. Dabei ist die Stufe senk- und aufsplittbar: Beispeilsweise kann man mit einem Lagerfeuer ein Feuerelementar der Stufe II herbeirufen. Alternativ kann man aber auch zwei Elementare der Stufe I herbeirufen oder gar nur eins. Die Stufensumme, die am Ende insgesamt herbeigerufen wird (I – III), wird mit 5 multipliziert und ergibt den Malus auf den WuB. Die Größe des Elementarportals gibt wiederum einen **Herbeirufungsbonus** (**HB**) auf die Wunder-Wirken-Probe.

ELEMENTARPROTAL	STUFE
Feuer: Kerzenflamme bis Fackel	I
Feuer: Lagerfeuer	II
Feuer: Brand/Lava	III
Erde: Erdboden/Kiesel/Sand	I
Erde: Felsen/Findling	II
Erde: Steinhügel oder größer	III
Wasser: Pfütze/Regen/Wassertonne	I
Wasser: Brunnen/Teich/Weiher	II
Wasser: Fluss/Meer/See	III
Luft: Leichte Brise/Windiges Wetter	I
Luft: Stürmisch	II
Luft: Gewittersturm	III
GRÖSSE DES ELEMENTARPORTALS	**HB**
Pro m² Feuer- / Lava- / Wasserfläche	+1*
Pro m³ Erde / Gestein / Luft	+1*

**Maximal erreichbarer Bonus entspricht VE*

Misslungene Herbeirufung:
Ein Elementar wird auch herbeigerufen, wenn die Zauberprobe misslingt, steht dann jedoch nicht unter der Kontrolle seines Herbeirufers. Ein fehlerhaft herbeigerufenes Elementar hat nur ein Ziel im Sinn: Seinen Herbeirufer zu vernichten, damit es bereits vor Ablauf der Zauberdauer wieder auf seine eigene Existenzebene zurückkehren kann.

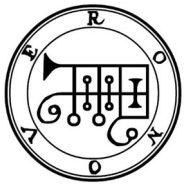

Bild 30

ERDSPALT

Stufe: 11
WuB: -4
Dauer: VE Kampfrunden
Distanz: VE x 2 Meter
Manakosten: 12

Ingredienzen:
Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen,
Hasenkot, Diebesgut (II), Trüffelpilz, Buchenwurzel, Ameisenkönigin, Friedhofserde, Steinmehl vom Grabstein, Baumherrrinde (evtl. II-III)

Effekt: Auf festem Boden öffnet der Blutzauber einen Erdspalt. Der Erdspalt ist bis zu VE in Metern breit und VE/2 in Metern lang und tief. Stehen Wesen an der Stelle, unter welcher sich der Erdspalt auftut, können sie mit AGI+BE augenblicklich versuchen, noch in Sicherheit zu springen (zählt als freie Aktion). Gelingt diesen der Rettungssprung nicht, erleiden sie entsprechenden Sturzschaden.

Wesen, die sich in der Erspalte befinden, wenn diese sich wieder schließt, erhalten augenblicklich 2W20 nicht abwehrbaren Schaden und sind – ohne noch richtig atmen zu können – eingeschlossen.

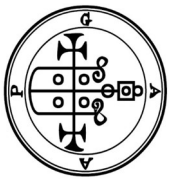

Bild 31

ERSTARREN

Stufe: 9

WuB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: VE x 5 Meter

Manakosten: 9

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut,

Schlangenaugen, Spinnenleib, Menschenblut (willentlich genommen) (II), Augen eines Gehängten (II), Medusenhaar (Schlange) (evtl. II)

Effekt: Bei Erfolg kann sich das Ziel, welches keine Abwehr gegen den Blutzauber würfeln darf, bis auf seine Augen nicht mehr bewegen.

Zwar kann das Ziel während der Starre keinen wie auch immer gearteten Schaden von außen erleiden, folglich kann auch die Erstarrung nicht vorzeitig enden.

Das Ziel ist jedoch durchdrungen von qualvollsten Schmerzen und erleidet während der Erstarrung durch den Blutzauber selbst einen nicht abwehrbaren Schaden von 3 pro Kampfrunde.

Ein erstarrter Wunderwirker könnte jedoch immer noch versuchen ohne Worte und Gesten (siehe Grundregelwerk / Buch 1) Wunder zu wirken, erhält jedoch neben dem Malus auf wort- und gestenloses Wunderwirken einen zusätzlichen Malus von -2 aufgrund der entsetzlichen Qualen.

Bild 32

FEDERGLEICH

Stufe: 3

WuB: +0

Dauer: 1 Minute und bis Distanz gefallen

Distanz: Berühren

Manakosten: 4

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut,

Handvoll Schmetterlingsflügel, Handvoll getrocknete Libellen, Federbusch von Spatzen

Effekt: Das Ziel – samt seiner getragenen Ausrüstung – kann aus einer Höhe gleich dem doppelten Probenergebnis in Metern sanft wie eine Feder ungelenkt zu Boden gleiten (1m pro Kampfrunde). Der federgleiche Fall beginnt augenblicklich mit Wirken des Wunders.

Bild 33

FEUERWAND

Stufe: 8

WuB: -2

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: Berühren

Manakosten: 12

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut,

Schädel eines Feuersalamanders, Handvoll getrocknete Hornissen, Galle eines Toten (II), Drachenzahn (evtl. II-III), Drachenschuppe (evtl. II-III)

Effekt: Der Zauberwirker lässt eine Feuerwand erscheinen, welche die Ausmaße von maximal 1m x VE m x VE m annehmen kann. Wesen, die an der Stelle stehen, wo die Feuerwand erscheint, oder durch sie hindurchspringen, erhalten 2W20 abwehrbaren Schaden.

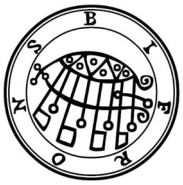

Bild 34

FLACKERN

Stufe: 4
WuB: -2
Dauer: Probenergebnis x 2 Kampfrunden
Distanz: Selbst
Manakosten: 3
Ingredienzen:
Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, *Fliegenpilz (II), Fledermausflügel, Wespeneier*

Effekt: Der Zauberwirker scheint zu flackern und ist dadurch schwerer zu treffen.

Seine Abwehr wird für die Dauer des Blutzaubers um seinen halbierten Wert in GEI erhöht (nur nicht gegen alles einhüllenden Flächen-schaden).

Bild 36

FLAMMENINFERNO

Stufe: 16
WuB: +5
Dauer: VE Kampfrunden
Distanz: VE x 10 Meter
Manakosten: 15
Ingredienzen:
Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Tintenbeere (II),

Bild 35

Schädel eines Feuersalamanders, Handvoll getrocknete Hornissen, Galle eines Toten (II), brutal geraubtes Kinderspielzeug (III), Drachenzahn (evtl. II-III), Drachenschuppe (evtl. II-III), Trollurin (evtl. II)

Effekt: Eine kreisrunde Fläche mit einem Radius von VE in Metern geht in Flammen auf. Jeder in dem Inferno erhält pro Kampfrunde nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Probenergebnisses.

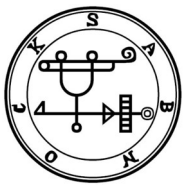

Bild 37

FREIKUGELN

Stufe: 4

WuB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Keine

Manakosten: 6

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut,

Herz eines Getöteten (III), Fliegenpilz (II), Falkenaugen, Luchsaugen, Salamanderzunge, Adlerschwingen, Federbusch von Raben, Wolfszähne, Rostiger Galgennagel, Phiole frischen Tauwassers, Goblinnägel (evtl. II)

Bild 38

Effekt: Dieser Blutzauber kann nur in der Zeit von Mitternacht bis 1:00 Uhr morgens bei Vollmond oder Neumond im Freien an einem düsteren Ort gewirkt werden.

Durch Wirken dieses Blutzaubers erschafft der Zauberwirker 20 silberne Freikugeln wahlweise für Pistole, Gewehr oder als Pfeilspitzen für Armbrust.

Jede dieser Kugeln hat neben den Besonderheiten von Silberkugeln zusätzlich einen WB von +10, wobei stets – unabhängig vom Probenergebnis – ein Mindestschaden von 10 Punkten nicht abwehrbarem Schaden verursacht wird.

Der Blutzauber lastet für eine unbeschränkte Zeitdauer auf diesen Kugeln.

Ist der Blutzauber gewirkt, würfelt der Spielleiter verdeckt mit 1W20 aus, welche der 20 Kugeln dem Satan gehört. Feuert der Charakter zu einem späteren Zeitpunkt diese eine Kugel Luzifers ab, so trifft die Kugel ein Lebewesen, welches dem schießenden Charakter emotional am nächsten steht und welches von edelstem Gemüte bzw. am unschuldigsten ist innerhalb eines Radius von r = 500 Meter.

Weist der Schütze keine erwähnenswerten emotionalen Bindungen zu irgend einem im Radius sich befindenden Lebewesen auf, so trifft es dasjenige Lebewesen, welches von edelstem Gemüte bzw. am unschuldigsten ist.

Befindet sich auch ein solches nicht im entsprechenden Umkreis, hat der Spielleiter ein entsprechendes Lebewesen im Wege einer Zufallsbegegnung in das Spielgeschehen einzufügen.

Das Opfer erhält den vollen Probewert (mindestens 10 Schadenspunkte) als nicht abwehrbaren Schaden.

Der Schütze erhält durch diese Verursachung des Opfers einen entsprechenden zusätzlichen Abzug an Moralpunkten (Schaden/5) bzw. Zugewinn, falls es sich um einen Diener der Verdammnis handelt.

Bild 39

FROSTSCHOCK

Stufe: 12

WuB: +3

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Manakosten: 8

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen,

Leichenteile eines im Winter Verstorbenen (II), einem Kinde geraubtes Weihnachtsgeschenk (III), getrocknete Schneeglöckchen, Winterfell eines Hasen

Effekt: Der Zauberwirker sendet einen eisigen Kälteschock gegen das Opfer, der Schaden in Höhe der Zauber-Probe verursacht. Gegen den Schaden ist keine Abwehr möglich. Zudem ist das Ziel durch den Kälteschock erstarrt, bis VE Kampfrunden verstrichen sind oder das Ziel anderweitig Schaden erhält.

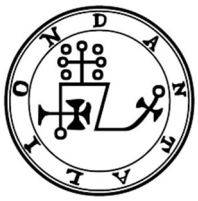

Bild 40

GASGESTALT

Stufe: 14

WuB: +0

Dauer: Probenergebnis x 5 Kampfrunden

Distanz: Berühren

Manakosten: 12

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III),

Phiole mit dem Flatus einer Jungfrau (freiwillig gegeben), Wachs einer Osterkerze (willentlich genommen) (II), Mäusefell, Handvoll getrockneter Schaben,

Effekt: Das Ziel samt seiner getragenen Ausrüstung wird gasförmig und kann durch jede noch so kleine Öffnung gleiten. Das Ziel kann jederzeit die Wirkung des Zaubers als freie Aktion beenden. In Gasform wird der Laufen-Wert vervierfacht und der Charakter kann seine Umgebung weiterhin wahrnehmen. In Gasgestalt ist es allerdings nict möglich, Wunder/Zauber zu wirken, zu sprechen, anzugreifen oder in andere Wesen einzudringen.

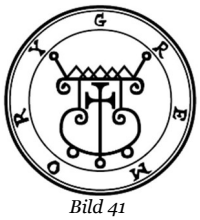

Bild 41

GREMORYS OHR

Stufe: 2

WuB: -1 pro 10m Entfernung

Dauer: VE x 2 Kampfrunden

Distanz: Berühren

Manakosten: 2

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut,

Luchsohren, Katzenschädel, Goblinherz (evtl. II)

Effekt: Das Ziel des Blutzaubers kann sein Hörzentrum an einen bis zu VE x 5 Meter entfernten Punkt verlagern (eine klare Sichtlinie vorausgesetzt) und vernimmt dadurch alles, was dort zu hören ist, als würde es sich dort befinden. Dieser Punkt kann eine freie Stelle im Raum sein oder auch ein Kleidungsstück des Belauschten.

Bild 42

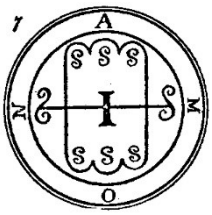

Bild 43

HAST

Stufe: 12

WuB: -2

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: Berühren

Manakosten: 10

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen,

Hasenläufe, Handvoll getrockneter Bienen, Schießpulver, Fliegenpilz (II), Goblinhaut (evtl. II), Koboldherz (evtl. II-III)

Effekt: Das Ziel erhält während der Wirkungsdauer in jeder Runde eine Extraaktion; nicht kumulativ anwendbar.

Bild 44

JAHIDUFT

Stufe: 1

WuB: +0

Dauer: Probenergebnis in Minuten

Distanz: Berühren

Manakosten: 1

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut,

Moschus, getrocknete Veilchen, Feenstaub (evtl. II-III)

Effekt: Das Ziel (üblicherweise der Zauberwirker selbst) wird vom Zauberwirker mit einem Duft versehen.

Dieser angenehme, sinnlich betörende Geruch schwächt die Sinne. Der mit dem Duft Behaftete erhält für die Dauer des Zaubers +6 auf alle vergleichenden GEI+VE-Proben und alle vergleichenden GEI+AU-Proben.

Bild 45

KLEINE WINDHOSE

Stufe: 14

WuB: +5

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Manakosten: 8

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III),

Herz eines Gehängten (II), Eibenwurzel, Hundefell, Friedhofserde, Fledermausschädel, Orkschädel (evtl. II)

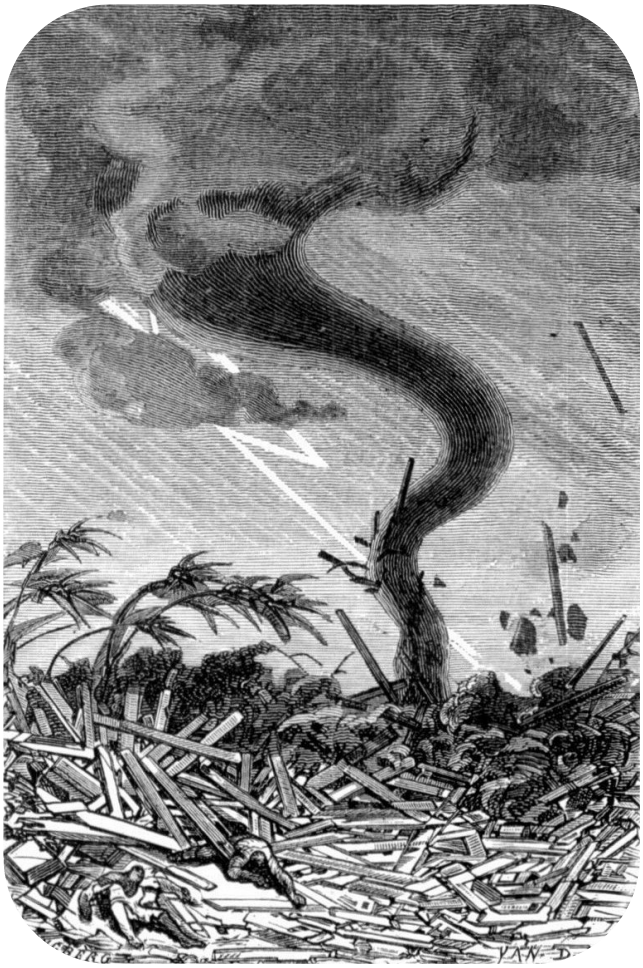
Bild 46

Effekt: Der Zauberwirker erschafft eine Windhose, die auf einen Gegner gelenkt werden kann. Während der Dauer des Blutzaubers muss das Ziel jede Kampfrunde eine KÖR+HÄ Probe bestehen, ansonsten erhält es -2 auf alle Proben und zusätzlich 2 Punkte nicht abwendbaren Schaden pro Kampfrunde.

Bild 47

LANZE DER RACHE

Stufe: 14

WuB: +5

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Manakosten: 8

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III),

Herz eines Gehängten (II), Eibenwurzel, Hundefell, Friedhofserde, Fledermausschädel, Orkschädel (evtl. II)

Effekt: Dies ist eine mächtigere Variante des Blutzaubers ***„Pfeil der Rache“***, gegen dessen Schaden „Heilige Streiter“ einen Malus von -2 auf Ihre Abwehr erhalten.

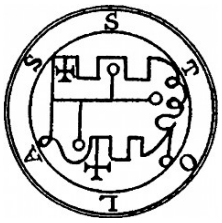

Bild 48

MORAST

Stufe: 8

WuB: +1

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 5 Meter

Manakosten: 10

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut,

Friedhofserde, Krötenschleim, Froschbein, Spinnenleib, Schlangenhaut, Trollurin (evtl. II)

Effekt: Der Zauberwirker kann Erde oder Sand in einem Bereich von VE x VE Meter in Morast bzw. Treibsand verwandeln. Personen in diesem Bereich versinken bis zur Hüfte und müssen eine Probe auf KÖR+HÄ ablegen, um sich zu befreien, was eine ganze Aktion kostet.

Charaktere, die festsitzen, erhalten denselben Malus, wie am Boden liegende Personen (siehe Grundregelwerk / Buch 1).

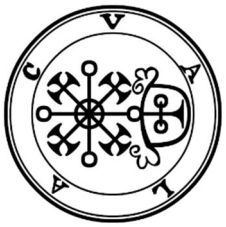

Bild 49

ÖFFNEN

Stufe: 2

WuB: -SW

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Manakosten: 5

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut,

Fledermausschädel, Koboldhaar (evtl. II-III)

Effekt: Dieser Blutzauber öffnet ein Schloss, ohne es zu beschädigen; der SW ist hierbei immer = GEI+VE des Öffnenden. Misslingt der Blutzauber (ist also der beim Brauen des Blutzaubers sich ergebende Blutzauber-PW ≤ dem GEI+GE-Probewert des Verwenders), kann der Zauberwirker es mit einer weiteren Blutzaubereinheit erneut versuchen.

Bild 50

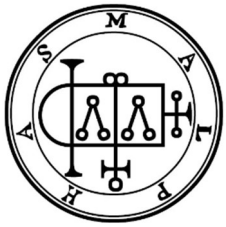

Bild 51

PFEIL DER RACHE

Stufe: 5

WuB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Manakosten: 3

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut,

Eibenwurzel, Hundefell, Friedhofserde, Fledermausschädel, Orkschädel (evtl. II)

Effekt: Der Zauberwirker schießt einen schattenhaften Pfeil auf seinen Gegner. Gegen den Schaden dieses Blutzaubers erhalten „Heilige Streiter“ einen Malus von -2 auf deren Abwehr.

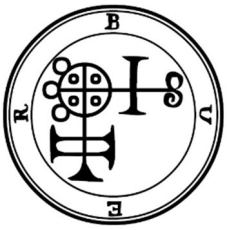

Bild 52

ROST

Stufe: 7

WuB: -WB der Waffe bzw. -PA des Amuletts

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 8

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut,

Rostiger Galgennnagel, Rattenschmalz, Handvoll getrocknete Schnecken, Trollurin (evtl. II)

Effekt: Dieser Blutzauber lässt bei Erfolg eine Waffe oder einen sonstigen Gegenstand aus Metall augenblicklich zu rostigem Staub zerfallen.

Bild 53

SATANISCHER WAHNSINN

Stufe: 17

WuB: -(GEI+AU)/2 des Ziels

Dauer: Probenergebnis in Tagen

Distanz: Berühren

Manakosten: 18

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Tintenbeere (II),

Rattenkrallen, Jünglingshaar (freiwillig gegeben), Weihwasser (willentlich genommen) (II), Einhornhorn (evtl. II-III), Goblinherz (evtl. II)

Effekt: Das Ziel des Blutzaubers wird auf der Stelle für die Dauer von Probenergebnis in Tagen wahnsinnig und zu einem sabbernden Schwachsinnigen, dessen GEI-Wert fortan auf 0 gesenkt ist.

In diesem Zustand ist das Opfer wehrlos, kann keine eigenen Handlungen mehr ausführen, muss gefüttert werden und, soll es sich fortbewegen, an der Hand geführt werden.

Nur eine Wunderheilung, also jedes Wunder, welches die Wiederherstellung von LK zur Folge hat (z. B. Handauflegen, Heilende Aura etc.; NICHT jedoch Heilbeeren), kann diesen Effekt bannen.

Für jeden wiederherzustellenden Punkt in GEI bedarf es 1x/24h der Anwendung einer Wunderheilung. Die Höhe des erfolgreichen Probenergebnisses der Wunderheilung ist in diesem speziellen Fall folglich ohne Belang, da nur 1 Punkt in GEI pro 24h wiederhergstellt werden kann.

Bild 54

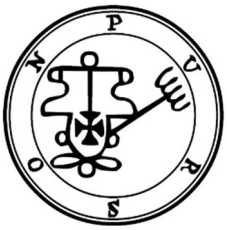

Bild 55

SCHATTEN

Stufe: 6

WuB: -(AGI+AU)/2 des Ziels

Dauer: Probenergebnis/2 in Kampfrunden

Distanz: VE x 5 Meter

Manakosten: 5

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut,

Augen eines Getöteten (III), Schießpulver, Leichentuch, Phiole mit Wasser von Nachtfrost, Goblinhaut (evtl. II)

Effekt: Dunkle Schatten umhüllen das Ziel (welches keine Abwehr dagegen würfeln darf), wodurch es -8 auf alle Handlungen hat, bei denen es besser sehen können sollte (die Abwehr ist nicht betroffen).

Augenlosen Untoten, wie beispielsweise Skeletten, aber auch blinden Lebewesen, kann dieser Blutzauber nichts anhaben.

Wird hingegen in derselben Kampfrunde sowohl das Wunder *„**Lucialicht**“* von einem Charakter als auch der Blutzauber „*Schatten*“ von einem Gegenspieler gezaubert, heben sich beide gegeneinander auf und zeigen keine Effekte.

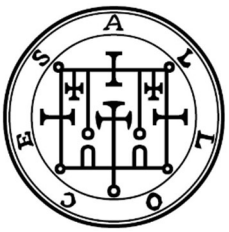

Bild 56

SCHMERZ

Stufe: 1

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 2

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut,

Eibenwurzeln, Goblinnägel (evtl. II)

Effekt: Dem avisierten Ziel wird Schaden in Höhe des Probenergebnisses durch Schmerzen veruracht.

Bild 57

SCHLEUDERN

Stufe: 13

WuB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE/2 Meter

Manakosten: 10

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III),

Bärentatzen, Federbusch vom Bartgeier, Krähenschnabel, Menschenspeichel (freiwillig gegeben), Harpyenflügel (evtl. II-III)

Effekt: Dieser Blutzauber, gegen den das Ziel keine Abwehr würfeln kann, schleudert das Ziel Probenergebnis/2 Meter weit fort. Das Ziel erhält für die Distanz, die es geschleudert wird (auch wenn eine Wand den Flug bremst) Sturzschaden (siehe Grundregelwerk / Buch 1), gegen den es ganz normal Abwehr würfelt. Nach dem Fortschleudern liegt das Ziel immer am Boden.

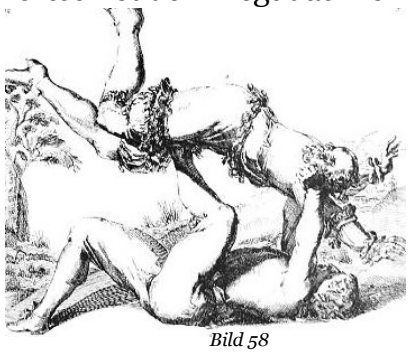

Bild 58

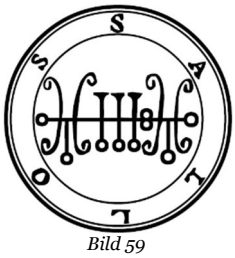

Bild 59

SCHWEBEN

Stufe: 15

WuB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Berühren

Manakosten: 6

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III),

Beute einer Mordtat (IV), Fliegenpilz (II), Handvoll getrocknete Libellen, Handvoll Schmetterlingsflügel, Krötenbein, Phiole mit dem Flatus einer Jungfrau (freiwillig gegeben), Harpyenflügel (evtl. II-III), Feenstaub (evtl. II-III)

Effekt: Das Ziel kann statt zu laufen auch in sämtliche Richtungen im Raum umher schweben. Der Laufen-Wert im Schweben entspricht dem Laufen-Wert des schwebenden Charakters am Boden (man kann im Schweben nicht rennen).

Bild 60

SPRINGFLUT

Stufe: 9

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 10

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut,

Zähne vom Delphin, Weihwasser (willentlich genommen) (II), Urin (freiwillig gegeben), Spinnenbein, Phiole mit Frühlingssturm, Einhornblut (evtl. II-III)

Effekt: Der Zauberwirker kann von einer Wasserquelle (See, Fluss, Brunnen, Wasserkessel, etc.) aus eine Wasserfontäne auf einen Gegner spritzen. Wird das Ziel getroffen, muss es eine Probe auf AGI+BE ablegen, um nicht zu Fall zu kommen. Auf jeden Fall ist das Ziel und seine Ausrüstung durchnässt (Nasses Pulver!).

Bild 61

SPUREN VERWISCHEN

Stufe: 2

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 20 Meter oder VE Meter Radius

Manakosten: 3

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut,

Ameisenkönigin, Handvoll Maden, Federbusch von Elstern, Koboldherz (evtl. II-III)

Effekt: Der Blutzauber verwischt alle Spuren des Zauberwirkers und seiner Gefährten bis zu einer Wegdistanz von VE x 20m hinter dem Wirker des Blutzaubers oder wahlweise in einem Radius von r = VE m vom Wirker des Blutzaubers.

Alle Proben, diese Spuren zu lesen und ihnen zu folgen, werden um –GEI des Zauberwirkers erschwert. Nicht kumulativ anwendbar!

Bild 62

STEINWAND

Stufe: 11

WuB: -2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 11

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen,

Friedhofserde, Krötenschleim, Froschbein, Spinnenleib, Schlangenhaut, Steinmehl vom Grabstein, Medusenhaar (Schlange) (evtl. II)

Effekt: Der Zauberwirker erschafft eine Steinwand, die Ausmaße von bis zu VE m x VE m x 1 m (Länge x Höhe x Breite) annehmen kann und nicht wieder verschwindet. Die Steinwand muss auf festem Boden stehen (ist fest mit diesem verwachsen) und kann nicht auf einem Ort erscheinen bzw. entstehen, wo sich bereits etwas befindet.

Die Steinwand hat eine Abwehr gleich der dreifachen Stufe des Zauberwirkers, für den Fall, dass jemand die Wand mit Gewalt durchbrechen will. Jeder einzelne Kubikmeter der Steinwand verfügt über LK in Höhe der Stufe des Zaubererwirkers.

Bild 63

TEUFELSTANZ

Stufe: 4

WuB: -(GEI+AU)/2 des Ziels

Dauer: Unbegrenzt

Distanz: VE x 5 Meter

Manakosten: 6

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut,

Rattenkrallen, Jünglingshaar (freiwillig gegeben), Jungfrauhaar (freiwillig gegeben), Forellenleich, Orkschädel (evtl. II)

Effekt: Der Zauberwirker zwingt das Ziel, welches keine Abwehr gegen diesen Blutzauber wirken darf, in einen Zustand wahnhafter Tanzwut. Während des Tanzes kann sich das Opfer höchstens 1 Meter pro Kampfrunde in eine willentlich gesteuerte Richtung bewegen. Das Opfer verliert vor Erschöpfung pro Tanzrunde -1 LK. Bereits zu Beginn der 2. Kampfrunde darf das Opfer eine GEI+HÄ-Probe würfeln, ob es seine Tanzwut bezwungen kriegt. Gelingt die Probe, endet der Zauber augenblicklich. Die Probe dauert eine volle Kampfrunde; selbst bei gelungener Probe erhält das Opfer für diese Kampfrunde nocheinmal -1 LK Schaden.

Solange dem Opfer eine GEI+HÄ-Probe nicht gelingt, dauert der Blutzauber unbegrenzt an.

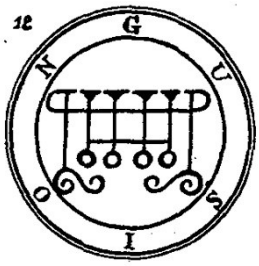

Bild 64

TARNENDER NEBEL

Stufe: 8

WuB: -2

Dauer: VE x 2 Kampfrunden

Distanz: VE x 5 Meter

Manakosten: 7

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut,

Augen eines Getöteten (III), Schießpulver,

Leichentuch, Phiole mit Wasser von Nachtfrost, Fledermausgehirn, Goblinherz (evtl. II)

Effekt: Eine Nebelwolke mit einem Radius von maximal VE in Metern entsteht. Angriffe gegen Ziele in der Nebelwolke werden um 8 erschwert, gleichsam erhalten alle innerhalb des Nebels -8 auf alle Proben, bei denen man besser sehen können sollte (die Abwehr ist nicht davon betroffen).

Eine Nebelwolke kann durch Wind bewegt oder gar auseinander geweht werden.

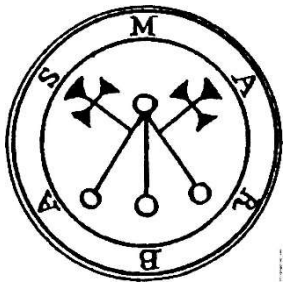

Bild 65

TELEKINESE

Stufe: 4

WuB: -1 pro (Stufe x 5) kg Gewicht

Dauer: Konzentration

Distanz: VE x 5 Meter

Manakosten: 4

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut,

Rattenzunge, Fledermausflügel, getrocknete Qualle, Koboldhaar (evtl. II-III)

Effekt: Mit diesem Blutzauber lässt der Zauberwirker einen unbelebten Gegenstand mit einer Geschwindigkeit von 1 Meter pro Kampfrunde schweben, solange er sich ununterbrochen konzentriert (zählt als ganze Aktion).

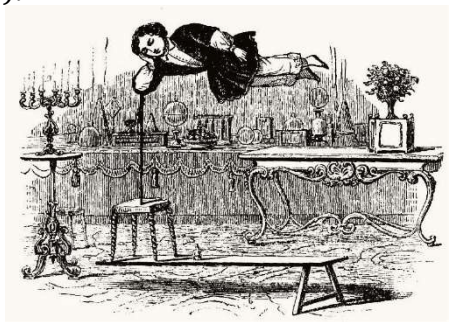

Bild 66

Bild 67

TIERBEHERRSCHUNG

Stufe: 9

WuB: -LK/2 des Ziels

Dauer: VE Stunden

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 8

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut,

Augen eines Salamanders, Beine eines Mistkäfers, Eichhörnchenfell, Federbusch vom Raben, Handvoll getrocknete Schaben, Einhornhorn (evtl. II-III)

Effekt: Bei Erfolg wird das Tier zu einem willenlosen Sklaven des Zauberwirkers. Es befolgt alle seine einfachen Befehle, auch wenn diese den eigenen Tod des Tieres bedeuten können. Ein Zauberwirker kann niemals mehr als VE Tiere gleichzeitig beherrschen. Endet die Wirkungsdauer, nimmt das Tier wieder sein ursprüngliches Verhalten ein.

Bild 68

TORNADO

Stufe: 12

WuB: -4

Dauer: Probeergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 20 Meter

Manakosten: 13

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen,

Federbusch vom Sturmtaucher, Handvoll Schmetterlingsflügel, Phiole mit Herbstwind, Phiole mit Frühlingssturm, Haar eines Getöteten (III), Menschenblut (willentlich genommen) (II), Harpyenflügel (evtl. II-III)

Effekt: Der Zauberwirker erschafft einen Wirbelsturm mit einem Durchmesser von VE/2 Meter. Alle Personen, die sich im Bereich des Tornados befinden, müssen eine Probe auf KÖR+HÄ bestehen, um sich aus dem Wirbel zu befreien, ansonsten erhalten sie 1 LK Schaden pro Kampfrunde und haben einen Abzug von -8 auf alle Aktionen.

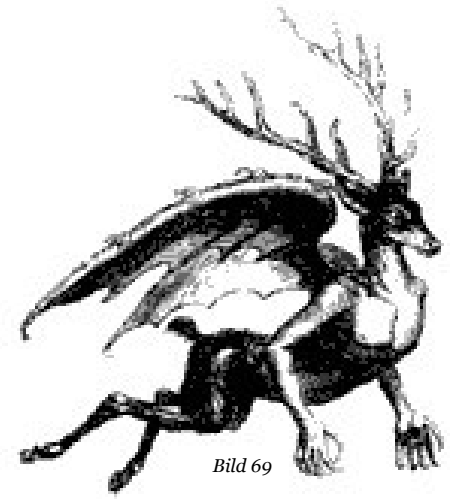

Bild 69

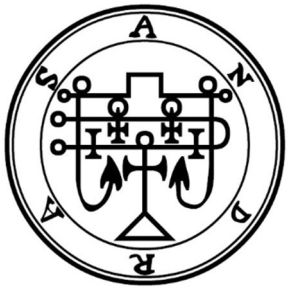

Bild 70

TRUGBILD

Stufe: 5

WuB: -2

Dauer: VE/2 Stunden

Distanz: VE Meter

Manakosten: 5

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut,

Buchenwurzel, Federbusch von Krähen, Flunderniere, Handvoll getrocknete Hornissen, Goblinnägel (evtl. II)

Effekt: Dieser Blutzauber erschafft eine rein optische, unbewegliche Illusion, deren Ausmaße maximal VE/2 Kubikmeter betragen können. Die Illusion ist mit einer erfolgreichen Bemerken-Probe – abzüglich des halbierten Probenergebnisses des Trugbild-Blutzauber-Probenergebnisses – durchschaubar.

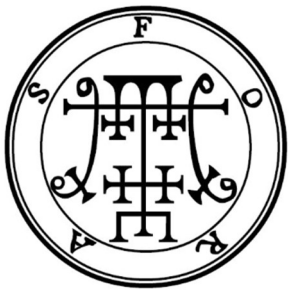

Bild 71

UNSICHTBARKEIT

Stufe: 15

WuB: +0

Dauer: Probenergebnis x 2 in Minuten

Distanz: Berühren

Manakosten: 13

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III),

Tintenfischhaut, Feuer dem ewigen Licht einer Kirche entnommen (II), getrocknete Schneeglöckchen, Hasenkot, Katzenfell, Krötenleich, Basiliskenzahn (evtl. II-III)

Effekt: Macht ein Lebewesen (samt seiner getragenen Ausrüstung) oder ein Objekt für die Dauer des Blutzaubers unsichtbar.

Der Blutzauber endet vorzeitig, wenn das Ziel jemanden angreift, zaubert oder selbst Schaden erhält.

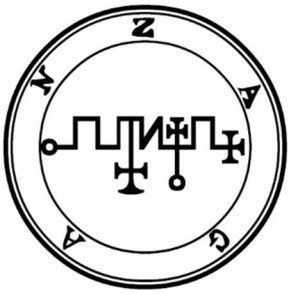

Bild 72

VERDAMPFEN

Stufe: 20

WuB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter

Manakosten: 20

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Tintenbeere (II), Eisenhut (III),

Schädel eines Gehängten (II), Brutal geraubtes Kinderspielzeug (III), Katzenschädel, Kralle einer Eule, Wachs einer Osterkerze (willentlich genommen) (II), Wespeneier, Wolfszähne, Rattenschmalz, Drachenzahn (evtl. II-III)

Effekt: Das Ziel beginnt vor Hitze regelrecht zu verdampfen. Der innerlich wirkende Schaden entspricht dem dreifachen Probenergebnis. Das Ziel würfelt seine Abwehr ohne jedwede Boni. Der Blutzauber ist gegen wasserlose Wesen – wie beispielsweise Feuerelementare – nicht einsetzbar.

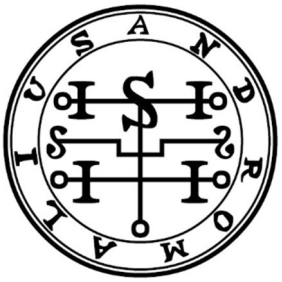

Bild 73

VERLANGSAMEN

Stufe: 3

WuB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: Radius von VE x 5 Meter

Manakosten: 4

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut,

Schneckenschleim, Schlangenzunge, Spinnennetz, Baumherrrinde (evtl. II-III)

Effekt: Dieser Blutzauber halbiert sowohl den Laufen-Wert als auch den INI-Wert von einer maximalen Anzahl von Zielen gleich der halbierten Stufe des Zauberwirkers.

Bild 74

VERSETZEN

Stufe: 13

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Manakosten: 10

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III),

Bärentatze, Federbusch vom Spatzen, Krötenleich, Salamanderzunge, Zähne vom Delphin, Feenstaub (evtl. II-III)

Effekt: Das Ziel wird unfreiwillig bis zu Probenergebnis/2 Meter weit teleportiert, eine klare Sichtlinie vorausgesetzt. Reicht die ermittelte Entfernung nicht aus, um den Zielpunkt zu erreichen, wird der Charakter dennoch so weit wie möglich in diese Richtung versetzt. Auch eine Selbstteleportation ist möglich.

Bild 75

Bild 76

VERSETZTE STIMME

Stufe: 2

WuB: -1 pro 10 Meter Entfernung

Dauer: VE x 2 Kampfrunden

Distanz: VE x 10 Meter

Manakosten: 2

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut,

Federbusch vom Zaunkönig, Lunge einer Nachtigall, Rattenzunge, Goblinhaut (evtl. II)

Bild 77

Effekt: Der Zauberwirker kann Wörter und Sätze für die Dauer des Blutzaubers an einen bis zu VE x 10 Meter entfernten Punkt verlagern (eine klare Sichtlinie vorausgesetzt). Dieser Punkt kann eine freie Stelle im Raum sein oder auch ein Kleidungsstück einer Person. Jeder in Hörweite dieses Punktes kann unter den allgemeinen Gesichtspunkten der Kommunikation (Lautstärke, Umgebungsgeräusche etc.) den Zauberwirker hören.

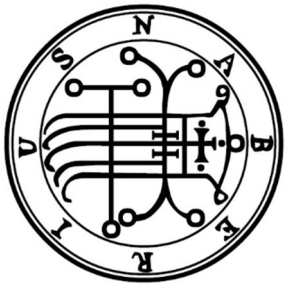

Bild 78

VERWANDLUNG

Stufe: 10

WuB: -2

Dauer bei
a.) **Effekt 1:** Probenergebnis/2 in Stunden
b.) **Effekt 2:** Probenergebnis in Tagen

Distanz: Selbst

Manakosten: 12

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen,

Leichentuch, Federbusch vom Bartgeier, Je eine Flasche Sturmwind aus den 4 Himmelsrichtungen, Krähenschnabel, Fliegenpilz (II), Rostiger Galgennagel, Luchsaugen, Beute einer Mordtat (IV), Koboldhaar (evtl. II-III)

Effekt 1: Der Zauberwirker nimmt das Aussehen einer anderen Person an, die gleichen Geschlechts sein muss.

Handelt es sich um eine bestimmte Person, die der Charakter jedoch nur flüchtig oder aus der Ferne kennt, können ihm Fehler unterlaufen, wodurch Bekannte der Zielperson mit einer Bemerken-Probe den Zaubereffekt durchschauen können.

Effekt 2: Alternativ kann der Zauberwirker aber auch durch berühren eine andere Person in ein Tier verwandeln (jedoch nicht kleiner als eine Maus und nicht größer als ein Pferd).

Doch auch hier gilt: Je weniger der Zauberwirker über das Tier weiß, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass sich bei der Verwandlung Fehler einschleichen,

die erkennen lassen, dass es sich bei dem Geschöpf ursprünglich nicht um das Tier handelt, welches man vor sich sieht.

Bild 79

VERWIRRUNG

Stufe: 6

WuB: -(GEI+AU)/2

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Manakosten: 6

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut,

Falkenaugen, Luchsohren, Leuchtorgan eines Glühwürmchens, Krötenleich, Koboldherz (evtl. II-III)

Effekt: Dieser Blutzauber verwirrt bei Erfolg das Ziel, dessen Handeln für die gesamte Dauer des Wunders auf folgender Tabelle je Kampfrunde neu ermittelt wird:

W20	DER VERWIRRTE ...
1-5	...greift wahllos Nichtspieler-Charaktere an
6-10	...läuft verwirrt in eine zufällige Richtung
11-15	...steht verwirrt herum
16-20	...greift die eigenen Verbündeten an

Bild 80

Bild 81

WANDÖFFNUNG

Stufe: 11

WuB: +0

Dauer: Probenergebnis/2 Kampfrunden

Distanz: Berühren

Manakosten: 11

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen,

Menschenblut (willentlich genommen) (II), Otterkrallen, Steinmehl vom Grabstein, Drachenschuppe (evtl. II-III)

Effekt: Der Zauberwirker öffnet ein kreisrundes Loch von 1m Durchmesser in einer bis zu VE x 10 cm dicken Steinwand. Nach Ablauf des Wunders verschwindet das Loch ohne Spuren zu hinterlassen.

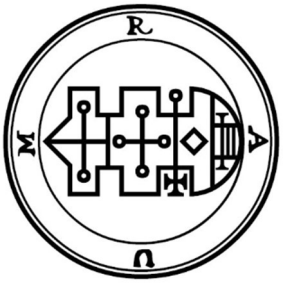

Bild 82

WOLKE DES TODES

Stufe: 19

WuB: -4

Dauer: Probenergebnis x 2 Kampfrunden

Distanz: VE x 5 Meter

Manakosten: 16

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Tintenbeere (II), Eisenhut (III),

Adlerschwingen, Gehirn eines Getöteten (III), Beute einer Mordtat (IV), Handvoll Wespenflügel, Krähenflügel, Schlangenaugen, Schädel eines Feuersalamanders, Speichel eines zum Tode Verurteilten, Menschenblut (freiwillig gegeben), Einhornblut (evtl. II-III), Drachenzahn (evtl. II-III), Harpyenflügel (evtl. II-III)

Effekt: Eine schwarze, qualmende Wolke des Todes mit einem Radius von maximal VE in Metern entsteht. Zwar ist die Wolke nicht undurchsichtig, dennoch werden Angriffe gegen Ziele darin um 2 erschwert, gleichsam erhalten alle innerhalb der Wolke -2 auf alle Proben, bei denen man besser sehen können sollte.

Jeder Charakter innerhalb der Wolke erleidet pro Runde automatisch einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt.

Sollte der Zauberwirker über das Talent ***„Diener der Verdammnis“*** verfügen, erhöht sich der nicht abwehrbare Schaden, den jedes Opfer pro Kampfrunde erleidet, um je 2 Schadenspunkte pro Talentrang.

Eine Wolke kann durch Wind bewegt werden oder gar auseinander geweht werden.

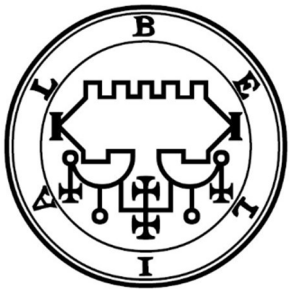

Bild 83

YMIRSSCHRITT

Stufe: 7

WuB: -2

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Berühren

Manakosten: 5

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut,

Fell eines Luchses, Federbusch vom Falken, Handvoll getrockneter Bienen, Hasenläufe, Feenstaub (evtl. II-III)

Effekt: Der Laufen-Wert des Ziels wird für die Dauer des Blutzaubers verdoppelt.

Bild 84

ZOMBIES ERWECKEN

Stufe: 20

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Radius von VE x 5 Meter

Manakosten: 24

Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Tintenbeere (II), Eisenhut (III),

Nieren eines Gehängten (II), Beute einer Mordtat (IV), Brutal geraubtes Kinderspielzeug (III), Diebesgut (II), Herz eines Getöteten (III), Moschus, Mäusefell, Felle einer Ratte, Fledermausgehirn, Handvoll Maden, Hasenkot, Krähenschnabel, Krötenschleim, Rabenschädel, Basiliskenzahn (evtl. II-III), Einhornhorn (evtl. II-III), Orkschädel (evtl. II), Trollurin (evtl. II)

Effekt: Der Zauberwirker kann eine maximale Anzahl Leichen gleich seiner eigenen Stufe im Wirkungsradius zu untotem Leben erwecken.

Die Zombies (siehe *„Buch der Natürlichen & Widernatürlichen Geschöpfe“* / Buch 6) benötigen drei Kampfrunden, um sich zu erheben.

Danach wollen sie nur noch ihren Erwecker vernichten, um wieder Erlösung zu finden. Dem Erwecker muss eine Probe auf GEI+AU gelingen, um die Zombies kontrollieren zu können.

EXKURS: FLIEGENDE BESEN UND ANDERES FLUGGERÄT

Respektable Hexen bzw. angesehene Zauberer bewegen sich des Nachts in der Regel auf ihren fliegenden Besen oder auf sonstigen fliegenden Gegenständen (fliegender Teppich, Schuh, Schirm etc.).

Bild 85

Um einen Gegenstand dauerhaft – und seinem Willen gehorchend – zum Fliegen zu bringen, bedarf es

1. des Einbettens von **4** *Blutzaubern* in den Gegenstand, welche da sind:

   - *BALANCE,*
   - *FEDERGLEICH,*
   - *TEUFELSTANZ,*
   - *CANAIMASPRUNG,*

2. und der anschließenden Zähmung des verhexten Gegenstandes.

1. DAS EINBETTEN DER BLUTZAUBER

Nachdem der Charakter die vier vorgenannten Blutzauber erfolgreich zusammengebraut hat, muss er diese in einen von ihm frei gewählten Gegenstand einbetten (GEI+VE+Einbetten). Dies tut er durch 4 (!) hinter einander erfolgreich zu bestehende Probewürfe während derer er den jeweiligen Zauber unter Anrufung der entsprechenden Dämonen

Balance = *Agares*;

Federgleich = *Marchosias*;

Teufelstanz = *Andrealphus*;

Canaimasprung = *Eligos*

über dem Gegenstand aus der Phiole entleert.

Mali:
Charaktere die NICHT Geschöpfe bzw. Diener der Verdammnis sind, erhalten auf jeden Probewurf einen **Malus von -3** sowie **zusätzlich** einen **Malus von je -1 pro Talentrang** in ***„Heiliger Streiter“***.

Boni:
Handelt es sich bei dem Gegenstand um einen **Besen** aus dem Holz der **Süntelbuche** oder um einen echten **Perserteppich**, so ist auf jeden Probewurf ein **Bonus von +2** anzurechnen.

2. DIE ZÄHMUNG

Hat der Charakter erfolgreich alle 4 Probewürfe bestanden, sind die 4 Blutzauber in den Gegenstand gefahren und haben diesen zum Leben erweckt. Der Charakter hat nun sofort einen Probewurf in Springen (AGI+BE+Akrobat (+2/TR)) zu bestehen, um auf den sich zur Flucht wendenden Gegenstand aufzuspringen.

Nun geht es „im Galopp“ davon (Laufen x 4 sowohl hoch als auch weit) und der Charakter muss über 4 (!) Proben auf Reiten (AGI+BE* bzw. AU* [*Höheren Wert verwenden] + Reiten (+2/TR)), dem Gegenstand seinen Willen aufzwingen und diesen zähmen.

Ist dem Charakter auch dies gelungen, hat er nun einen fliegenden Gegenstand, der ihn als Herrn und Meister anerkennt und ihm treu ist bis in den Tod. Der Gegenstand kann (r = Hörweite) herbeigerufen bzw. -gepfiffen werden, fliegt mit einer Geschwindigkeit von Laufen x 4 und wird – sofern sein Gebieter abgesessen ist – diesen gegen jeden Angreifer verteidigen.

Wird ein Gebieter von seinem fliegenden Gegenstand gegen seinen Willen getrennt, und wird dieser nicht von einem neuen Herren gezähmt, so wird sich der Gegenstand auf die Suche nach seinem Gebieter begeben.

Stirbt ein Gebieter, so sucht sich der fliegende Gegenstand seinen Weg zur nächsten Oberhexe bzw. zum nächsten Oberhexer. Diese verleihen herrenlose fliegende Gegenstände als Zeichen der Wertschätzung an andere verruchte Gestalten. Hierdurch erfährt die Gemeinschaft stets von dem Ableben eines der ihren.

Fliegender Gegenstand

KÖR:	**8**	**AGI:**	**11**	**GEI:**	**0**
ST:	3	BE:	7	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0

32 | 13 | 18 | 7 | 11 | -

Bewaffnung

- 1 Schlag pro KR mit einem Ende bzw. einer Ecke

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

GH:	1	GK:	no	EP:	57

Bild 86

Bild 87

INDEX

Zauber:

Anblick des Dämons.....S. 6
Azhi-Dahaka-Speer.....S. 6
Berührung des Alters.....S. 6
Besessenheit.....S. 7
Botschaft.....S. 7
Einfühlen.....S. 7
Einschläfern.....S. 7
Fegefeuer.....S. 8
Fluch.....S. 8
Freund.....S. 9
Geben & Nehmen.....S. 9
Gehorche.....S. 9
Geisterreise.....S. 9
Geister rufen.....S. 10
Geistesschild.....S. 11
Kettenblitz.....S. 11
Kleiner Terror.....S. 11
Kugelblitz.....S. 12
Mit Blindheit schlagen.....S. 12
Niesanfall.....S. 13
Samielssicht.....S. 13
Säurefluch.....S. 13
Schweig.....S. 14
Terror.....S. 14
Thema finden.....S. 14
Tiergestalt.....S. 15
Totengespräch.....S. 15
Verborgenes sehen.....S. 16
Vergiss!.....S. 16
Vision.....S. 16
Wetterumschwung.....S. 17
Zeitstopp.....S. 18
Zunge Andras.....S. 18

Blutzauber

Arkane Explosion.....S. 22
Balance.....S. 22
Blutbrecher.....S. 22
Blut kochen.....S. 23
Canaimasprung.....S. 23
Dämonen beschwören.....S. 23
Durchlässig.....S. 25
Durchsicht.....S. 25
Elementargeist herbeirufen...S. 25
Erdspalt.....S. 26
Erstarren.....S. 27
Federgleich.....S. 27
Feuerwand.....S. 27
Flackern.....S. 28
Flammeninferno.....S. 28
Freikugeln.....S. 29
Frostschock.....S. 30
Gasgestalt.....S. 30
Gremorys Ohr.....S. 30
Hast.....S. 31
Jahiduft.....S. 31
Kleine Windhose.....S. 31
Lanze der Rache.....S. 32
Morast.....S. 32
Öffnen.....S. 32
Pfeil der Rache.....S. 33
Rost.....S. 33
Arkane Explosion.....S. 22
Balance.....S. 22
Satanischer Wahnsinn.....S. 33
Schatten.....S. 34
Schmerz.....S. 34
Schleudern.....S. 34
Schweben.....S. 35
Springflut.....S. 35
Spuren verwischen.....S. 35
Steinwand.....S. 36
Teufelstanz.....S. 36
Tarnender Nebel.....S. 36
Telekinese.....S. 37
Tierbeherrschung.....S. 37
Tornado.....S. 37
Trugbild.....S. 38
Unsichtbarkeit.....S. 38
Verdampfen.....S. 39
Verlangsamen.....S. 39
Versetzen.....S. 39
Versetzte Stimme.....S. 40
Verwandlung.....S. 40
Verwirrung.....S. 41
Wandöffnung.....S. 41
Wolke des Todes.....S. 41
Ymirsschritt.....S. 42
Zombies erwecken.....S. 42

Exkurs:
Fliegende Besen und anderes Fluggerät

Das Einbetten
der Blutzauber.....S. 43
Die Zähmung.....S. 43
Werte für
fliegende Gegenstände.....S. 44

BILDNACHWEIS

[Sämtliche nachfolgenden Bilder sind gemeinfrei (public domain bzw. CCO) sofern nachfolgend nicht ausdrücklich unter „Titel“ anderweitig und in Fettdruck vermerkt.]

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
1 (Buch-cover)	Vita Zenobi Juliani da Girolamis, Florence 1499	Attavante degli Attavanti (1452-???), Naldo Naldi (1436-1513)	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Leather_book_covers#/media/File:Attavante_Attavanti_-_Vita_Zenobii_Juliani_da_Girolamis_-_Walters_W406_-_Closed_Front.jpg
2 (Titel-bild)	Young Woman Overtaken by a Storm	Chevalier Féréol de Bonnemaison	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1799_paintings_from_France#/media/File:Brooklyn_Museum_-_Young_Woman_Overtaken_by_a_Storm_-_Chevalier_F%C3%A9r%C3%A9ol_de_Bonnemaison.jpg
3	Détail de "La Nuit Verte"	Louis-Émile Dardoize	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Louis-%C3%89mile_Dardoize_-_La_Nuit_Verte_01.jpg
4	The Great Red Dragon and the Beast from the Sea	William Blake	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:William_Blake%27s_illustrations_of_the_Book_of_Revelation#/media/File:Blakebeast1bg.jpg
5	Der schlafende Postkutschenfahrer	E. Maier	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_sleeping_men#/media/File:E_Maier_Der_schlafende_Postkutschenfahrer.jpg
6	El Purgatorio	Cristóbal Rojas	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_Purgatory#/media/File:Cristobal_Rojas_46a.JPG
7	Der Alb. Blatt 9 der Ausgabe B der Mappe "Der tote Tag"	Ernst Barlach	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Nightmares_in_art#/media/File:Ernst_Barlach_Der_Alb.jpg
8	"L'Évocation du Diable"	Oswald Wirth	https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/57/Evocation_du_Diable_%28Wirth%29.jpg
9	Ausschnitt: Shiva kills the demon Andhaka	Unbekannt	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Andhakasuravadha#/media/File:Shiva_kills_the_demon_Andhaka.jpg
10	Le globe de feu dans la salle	Louis Poyet	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Ball_lightning#/media/File:Ball_lightning.png
11	Unverhoffte Wirkung	Emil Reinicke	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sneezing#/media/File:Fliegende_Bl%C3%A4tter_1903_00250455_(cropped,_Emil).jpg
12	Das Jüngste Gericht	Michelangelo	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Fear_in_art#/media/File:Michelangelo_Buonarroti_003.jpg
13	Pater Prior in der Klosterbibliothek	Franz Reichardt	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Interiors_of_libraries_in_art#/media/File:Franz_Reichardt_Pater_Prior_in_der_Klosterbibliothek.jpg
14	Death Comes to the Banquet Table (Memento Mori)	Giovanni Martinelli	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Skeletons_acting_as_living_humans_in_art#/media/File:Death_Comes_to_the_Banquet_Table_-_Memento_Mori_-_Martinelli_NOMA.jpg
15	Priestess of Delphi	John Collier	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sibyl_of_Delphi_paintings#/media/File:Collier-priestess_of_Delphi.jpg
16	Thunder-storm	Bertalan Székely	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_storms#/media/File:Zivatar.jpg
17	Der Alchemist	Joseph Leopold Ratinckx	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_hourglasses#/media/File:Joseph_Leopold_Ratinckx_Der_Alchemist.jpg
18	The Spell	William Fettes Douglas	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Incantations#/media/File:William_Fettes_Douglas_(1822-1891)_-_The_Spell_-_NG_779_-_National_Galleries_of_Scotland.jpg
19	aus: "Historia de gentibus septentrionalibus"	Olaus Magnus	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Witches#/media/File:Olaus_Magnus_-_On_the_Punishment_of_Witches.jpg
20	Seal of Bael	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:01-Bael_seal.png
21	Seal of Agares	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:02-Agares_seal.png
22	Seal of Paimon	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:09-Paimon_seal01.png
23	Seal of Eligos	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:15-Eligos_seal.png
24	Seal of Leraie	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:14-Leraie_seal.png
25	Seal of Asmoday	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Asmodeus#/media/File:32-Asmoday_seal.png
26	The Magic Circle	John William Waterhouse	https://en.wikipedia.org/wiki/Magic_circle#/media/File:John_William_Waterhouse_-_Magic_Circle.JPG
27	Seal of Botis	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:17-Botis_seal.png
28	Seal of Bathin	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:18-Bathin_seal01.png
29	Seal of Ipos	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:22-Ipos_seal.png

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
30	Seal of Ronove	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:27-Ronove_seal.png
31	Seal of Gaap	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:33-Gaap_seal.png
32	Seal of Marchosias	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:35-Marchosias_seal.png
33	Seal of Halphas	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:38-Halphus_seal.png
34	Seal of Bifron	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:46-Bifrons_seal.png
35	Schilderij van de grote Brand van 1654 in het Nederlandse dorp De Rijp	Egbert van der Poel	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Fire_in_paintings#/media/File:Brand_De_Rijp1_WEB.jpg
36	Seal of Aim	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:23-Aim_seal.png
37	Seal of Sabnock	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:43-Sabnock_seal.png
38	Szenenbild „Wolfsschlucht“ aus „Der Freischütz“	Carl Lieber Carl August Schwerdegeburth	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Der_Freisch%C3%BCtz#/media/File:Design_for_Act2_(Wolf%27s_Glen)_of_%27Der_Freisch%C3%BCtz%27_1822_Weimar_-_NGO4p1115.jpg
39	Seal of Orias	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:59-Orias_seal.png
40	Seal of Dantalion	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:71-Dantalion_seal.png
41	Seal of Gremory	The Book of Goetia of Solomon the King	https://en.wikipedia.org/wiki/Gemory#/media/File:56-Gremory_seal.png
42	Illustration du Dictionnaire infernal de Jacques Auguste Simon Collin de Plancy par Louis Le Breton	Louis Le Breton	https://en.wikipedia.org/wiki/Gemory#/media/File:Ill_dict_infernal_p0323-307_gomory_demon.jpg
43	Seal of Aamon	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:Amon.jpg
44	Seal of Astaroth	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:Astaroth_Seal.png
45	Seal of Vine	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:45-Vine_seal.png
46	Trombe sur terre. Illustration de "Histoires des météores"	Jean-Édouard Dargent	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Tornadoes_in_art#/media/File:HistoireDesM%C3%A9t%C3%A9ores_-_p244.jpg
47	Seal of Vepar	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:42-Vepar_seal02.png
48	Seal of Stolas	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:036-Seal-of-Stolas-q100-500x500.jpg
49	Seal of Valac	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:62-Valac_seal.png
50	Une illustration pour l'article Volac dans le Dictionnaire infernal par Collin de Plancy	Louis Le Breton	https://fr.wikipedia.org/wiki/Volac#/media/Fichier:Volac.png
51	Seal of Malphas	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:39-Malphas.png
52	Seal of Buer	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:10-Buer_seal.png
53	Seal of Sitri	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:12-Sitri_seal.png
54	Illustration from Doubt and Other Things	Elihu Vedder	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Allegories_of_madness#/media/File:Madness_by_Elihu_Vedder.png
55	Seal of Purson	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:20-Purson_seal.png
56	Seal of Alloces	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:52-Alloces_seal.png
57	Seal of Ose	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:57-Ose_seal.png
58	Illustration number 15 by Romeyn de Hooghe (1645-1708) from the book "Klare onderrichtinge der voortreffelijke worstel-konst"	Illustration by Romeyn de Hooghe (1645-1708) in a book from Nicolaes Petter (17th Century)	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Tomoe_nage#/media/File:Nicolaes_Petter_-_Illustration_15.jpg

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
59	Seal of Sallos	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:19-Sallos_seal.png
60	Seal of Focalor	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:41-Focalor_seal.png
61	Seal of Valefor	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:Valefor_Seal.jpg
62	Seal of Vapula	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:60-Vapula_seal.png
63	Seal of Andrealphus	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:65-Andrealphus_seal.png
64	Seal of Gusion	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:Gusion_seal_1134x1134.jpg
65	Seal of Marbas	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:Marbas_Seal.jpg
66	Robert-Houdin's ethereal suspension illusion, which he first performed in 1849. From the Harry Houdini collection, and from a book by M. Robin	Unbekannt	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Aerial_suspension_illusion#/media/File:Robert_Houdin_Ethereal_Suspension.jpg
67	Seal of Decarabia	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:Decarabia_seal.png
58	Seal of Furfur	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:34-Furfur_seal.png
69	Furfur (Collin de Plancy's Dictionnaire Infernal)	Louis de Breton	https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_demons_in_the_Ars_Goetia#/media/File:Furfur.jpg
70	Seal of Andras	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:63-Andras_seal.png
71	Seal of Foras	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:31-Foras_seal.png
72	Seal of Zagan	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:61-Zagan_seal.png
73	Seal of Andromalius	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:72-Andromalius_seal.png
74	Seal of Seere	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:70-Seere_seal01.png
75	Flying Demon	Mikhail Vrubel	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mikhail_Vrubel_-_Flying_Demon_-_Google_Art_Project.jpg
76	Seal of Amdusias	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:67-Amdusias_seal.png
77	Amdusias (Collin de Plancy's Dictionnaire Infernal)	Collin de Plancy	https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_demons_in_the_Ars_Goetia#/media/File:Amduscias.jpg
78	Seal of Naberius	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:24-Naberius_seal.png
79	Seal of Haures	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:64-Haures_seal.png
80	Haures (Collin de Plancy's Dictionnaire Infernal)	Louis Le Breton	https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%95%E3%83%A9%E3%82%A6%E3%83%AD%E3%82%B9#/media/File:Ill_dict_infernal_p0294-278_flauros_demon.jpg
81	Seal of Samigina	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:04-Samigina_seal.png
82	Seal of Raum	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:40-Raum_seal.png
83	Seal of Belial	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Belial#/media/File:68-Belial_seal.png
84	Seal of Glasya-Labolas	The Book of Goetia of Solomon the King	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:25-Glasya-Labolas_seal.png
85	Départ pour le Sabbat	Albert Joseph Pénot	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Witches%27_Sabbath#/media/File:Albert_Joseph_P%C3%A9not_-_D%C3%A9part_pour_le_Sabbat_(1910).jpg
86	Ковёр-самолёт	Viktor Mikhailovich Vasnetsov	https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=flying%20carpet&title=Special%3ASearch&fulltext=1&ns0=1&ns6=1&ns12=1&ns14=1&ns100=1&ns106=1#/media/File:Vasnetsov_samolet.jpg
87	Fleuron from book: An answer to the pamphlet of G. T. Wloeman, L.L.D.	Christopher Frederic	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1799_Fleurons#/media/File:An_answer_to_the_pamphlet_of_G_Fleuron_T013533-2.png