



präsentiert

CODEX HEROICUS



8 bisher unentdeckte Zaubersprüche

ZAUBERFORMELN UND IHRE WERTE

Formel	Urspr.	Kateg.	Probe	ASP	RW	ZD	WD	Seite
De Humus Ascendens	D	Bew.	KL/IN/CH +	9	5 / St.	2 Sek.	(St. x 2) SR	CH 5
Durch Nebelwand und ...	A	Hells.	KL/KL/IN	12	B	5 Sek.	30 Min.	CH 7
Fluch der Verwandlung	D	V. Leb.	KL/IN/FF (*)	speziell	1 Meile / St.	5 SR	1 Jahr / St.	CH 9
FüÙe macht euch sprungh.	W	Bew.	KL/IN/KK	8 ASP	Z/B	4 Sek.	1 Sprung	CH 6
Lebensenergie übertragen	D	Beherr.	speziell	2/3LP	B	10 Sek.	permanent	CH 3
Saturias Kleingetier	H	Beherr.	MU/KI/CH	7	21 Schritt	1 KR	(W6+St.) SR	CH 4
Toter Stock, des Kriegers ...	G	V. Unb.	KL/KI/IN	5 / Stein	B	6 Sek.	permanent	CH 10
Wenn du am Himmel ...	W	Hells.	KL/KI/CH	6 / SR	200 / St.	4 Sek.	mind. 1 SR	CH 8

Bemerkung:

Die Zauber funktionieren mit dem alten DSA-Magiesystem. Es sollte aber keinem schwer fallen, sie so umzuschreiben, dass sie auch in die neue Magie des Schwarzen Auges passt



Vorwort

„Jetzt, wo sich mein Leben dem Ende zuneigt, will ich all die Sprüche, die ich in all den Jahren zusammen getragen habe, an alle die weitergeben, die glauben, etwas damit anfangen zu können. Ich musste weit reisen und mit vielen Elfen, Druiden und Hexen sprechen, bevor ich die hier vorgestellten acht Formeln beherrschte, und fürwahr, sie sind sehr selten ...“

(Charlysia, Havena 27 Hal)

In all den Jahren, in denen der Letzte Held erschienen ist, haben wir uns verschiedene neue Zauber ausgedacht. Bevor die Magie des Schwarzen Auges auf den Markt kam, hatten wir sogar ein eigenes Zaubersystem mit über 80 Sprüchen, das bei den Lesern regen Anklang gefunden hatte.

Viele der so veröffentlichten Sprüche gibt es heute in des DSA Magie, aber einige sind immer noch verschollen. Wir wollen sie euch in diesem Heftchen vorstellen, damit sie euren Zauberern, Elfen, Hexen oder Druiden zugänglich werden.

Wir hoffen, ihr könnt sie gebrauchen.
Euer

Andreas Michaelis

Zum Ausdruck: Du musst die geraden Seiten auf die Rückseite der ungeraden drucken (2 auf 1, 4 auf 3, 6 auf 5), dann ergibt dieser Beitrag ein kleine Heftchen.



Erlernen der Zaubersprüche

Um diese acht neuen Zaubersprüche erlernen zu können, bedarf es eines Lehrmeisters, der ihn beherrscht. Dies wird eine vom Meister erschaffene zauberkundige Person sein, die die Formel an den Helden weitergeben kann.

Bei den Sprüchen der Druiden, Hexen oder Elfen wird dies recht schwierig werden, denn die Zauber sind auch ihnen meist unbekannt, und viele von ihnen wollen ihr Geheimnis nicht weitergeben.

Der Spielleiter sollte sich deshalb kleinere Abenteuer ausdenken, an dessen Ende die Freundschaft zu einem Zauberkundigen steht, der den Spruch aus dankbarkeit weitergibt.

Tabelle mit Startwerten

Zauber	Ursp.	Magier	Auelf	Waldelf	Firnelf	Hexe	Schelm	Druide
Beherrschung								
Lebensenergie übertragen	D	-18	-20	-20	-20	-12	-20	-8
Satuarias Kleingetier	H	-9	-14	-14	-20	3	-20	2
Bewegung								
De Humus Ascenderus	D	-10	-12	-9	-12	-7	-12	-3
Füße macht euch sprungbereit	W	-6	0	3	-1	-4	-4	-4
Hellsicht								
Durch Nebelwand und Dunsten.	A	-8	4	4	2	-2	-15	-2
Wenn du am Himmel Kreise ziehst	W	-3	1	2	0	-1	-8	-2
Verwandlung von Lebewesen								
Fluch der Verwandlung	D	-14	-15	-12	-15	-10	-20	-8
Verwandlung von Unbelebtem								
Toter Stock, des Kriegers Stahl	G	2	-8	-8	-10	-6	-14	-6



TOTER STOCK, DES KRIEGERES STAHL werde nun zu unserem Mahl

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zauberer nimmt den zu verzaubernden Gegenstand in die Hände, konzentriert sich auf ein bestimmtes Mahl und spricht die Formel.

Zauberdauer: 6 Sekunden

Probe: KL/KL/IN

Wirkungsweise: Mit Hilfe dieses Spruches ist es dem Zauberer möglich, aus einem leblosen Objekt eine Mahlzeit zu zaubern, deren Gewicht in etwa der des Objektes entspricht. So lässt sich ein Stück abgestorbenes Holz in einen leckeren Kaninchenbraten oder ein Dolch in ein Leib Brot verwandeln.

Kosten: 5 ASP pro Stein (Gewicht)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Meisterhinweis: Auch wenn Helden glauben, einen Hasenbraten oder ein Brot zu essen, so verzehren sie letztlich doch einen Stock oder ein Stück Metall. Der Zauber verändert die Struktur des Gegenstandes dahingehend, dass er ungiftig wird und genießbar ist. Wie hoch der Nährwert ist, bleibt dahingestellt. Auf jeden Fall verschwindet das elende Hungergefühl.



LEBENSENERGIE ÜBERTRAGEN

Eine Zauberei druidischer Überlieferung

Technik:

Der Druiden ritzt die an der Übertragung Beteiligten mit seinem Vulkanglasdolch in die Stirn und sich selbst in die Zeigefinger, mit denen er dann die Wunden berühren muss. Er konzentriert sich auf seine astralen Schwingungen.

Zauberdauer: 10 Sekunden

Probe: MU/KL/KK (+MR) / MU/KL/IN (+MR)

Wirkungsweise: Mit diesem Zauber kann der Druiden Lebensenergie von einem Lebewesen auf ein anderes übergehen lassen. Zunächst sorgt er dafür, dass er einem Lebewesen LP entzieht und macht die erste Probe, die um die MR des Lebewesens erschwert wird. Die zweite Probe übergibt diese Energie dem anderen Lebewesen. Sie wird um dessen MR erschwert.

Kosten: 2 ASP pro 3 übertragene LP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Meisterhinweis: Bei den Lebewesen kann es sich nicht um Pflanzen handeln. Die Lebewesen müssen nicht bei Bewusstsein sein, um am Zauber beteiligt zu werden. Mit einem Zauber können höchsten Stufe des Druiden mal 10 LP übertragen werden.

Auf das Lebewesen, das die LP bekommt wirkt der Zauber wie ein BALSAM. Bei dem anderen äußert sich der Verlust der LP, indem er auszutrocknen und zu altern scheint. Je nachdem, wieviele LP es verloren hat, fühlt es sich mehr oder weniger schwach. Wunden sind aber keine zu sehen.

Bei Lebewesen, denen LP entzogen werden, besteht pro 6 entzogen LP eine Chance von 10%, dass einer davon permanent verloren geht.



SATUARIAS KLEINGETIER ... werde jetzt zur Plage dir

Eine Zauberei der Hexen

Technik:

Die Hexe beschreibt mit der Hand einen Kreis, zeigt auf die Opfer und spricht dann die Formel.

Zauberdauer: 1 Kampfrunde

Probe: MU/KL/CH

Wirkungsweise: Wenn dieser Zauber gelingt, kommen plötzlich unzählige Insekten herbei, die für Gegend, in der der Zauber gesprochen wird, typisch sind, und bilden einen Schwarm. Dieser hüllt beliebig viele Opfer ein und wird sie so eine Weile lang aufhalten.

Kosten: 7 ASP

Reichweite: 21 Schritt

Wirkungsdauer: W6 + Stufe der Hexe Spielrunden

Meisterhinweis: Dieser Zauber ruft die meisten Insekten herbei, die sich in einem Umkreis von 10 bis 50 Schritt aufhalten. Das können sehr viele sein (Sumpf), aber auch sehr wenige (Wüste). Es muß sich nicht immer um fliegende Insekten handeln. Es können auch Spinnentiere oder ähnliches auftauchen. Einigen Hexen soll es bereits gelungen sein, mit diesem Spruch Borbarad-Moskitos zu rufen.



FLUCH DER VERWANDLUNG

Eine Zauberei druidischer Überlieferung

Technik:

Der Druiden muss den vollständigen Namen des Opfers mit dem Blut eines Drachentieres auf ein Pergament schreiben. Darin wird ein Bündel Haare des Opfers eingeschlagen und schließlich in einem Feuer verbrannt.

Zauberdauer: 5 Spielrunden

Probe: KL/IN/FF (+ doppelte MR)

Wirkungsweise: Mit Hilfe dieses Zaubers ist es einem Druiden möglich, einen Menschen, Zwergen oder Elfen derart zu verfluchen, dass er sich für eine gewisse Zeit in Vollmond- und Neumondnächten in eine schwarze Katze verwandelt. Die Verwandlung beginnt mit dem Aufgehen des Mondes und endet mit seinem Untergang.

Kosten: Die Hälfte der Lebensenergie des Opfers in ASP

Reichweite: 1 Meile pro Stufe des Druiden

Wirkungsdauer: 1 Jahr pro Stufe des Druiden

Meisterhinweis: Bei den Lebewesen kann es sich nicht um Pflanzen handeln. Die Lebewesen müssen nicht bei Bewusstsein sein, um am Zauber beteiligt zu werden. Mit einem Zauber können höchsten Stufe des Druiden mal 10 LP übertragen werden.

Auf das Lebewesen, das die LP bekommt wirkt der Zauber wie ein BALSAM. Bei dem anderen äußert sich der Verlust der LP, indem er auszutrocknen und zu altern scheint. Je nachdem, wieviele LP es verloren hat, fühlt es sich mehr oder weniger schwach. Wunden sind aber keine zu sehen.

Bei Lebewesen, denen LP entzogen werden, besteht pro 6 entzogen LP eine Chance von 10%, dass einer davon permanent verloren geht.



WENN DU AM HIMMEL KREISE ZIEHST, sehe ich, was du jetzt siehst

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

Technik:

Der Waldelf konzentriert sich auf seinen abgerichteten Vogel mit geschlossenen Augen und spricht die Formel.

Zauberdauer: 4 Sekunden

Probe: KL/KL/CH

Wirkungsweise: Dieser Zauber gestattet es dem Waldelf, durch die Augen eines Vogels zu sehen, solange sich dieser in Reichweite des Elfs befindet. Während der Zauber aufrecht erhalten wird, sieht der Zaubende alles, was der Vogel zu sehen vermag, allerdings auch nur das.

Kosten: 6 ASP pro Spielrunde

Reichweite: 200 Schritt pro Stufe

Wirkungsdauer: mindestens 1 Spielrunde

Meisterhinweis: Diese waldelfische Zauberei funktioniert nur mit einem abgerichteten oder verzauberten Tier (HERR ÜBER DAS TIERREICH).

Zwar bezieht sich der Zauber auf einen Vogel, er lässt sich aber auch auf andere Kleintiere sprechen (Füchse, Hunde, Katzen, etc.)

Sollte der Zaubende seine Augen öffnen oder das Tier den Wirkungsbereich verlassen, bricht der Zauber sofort zusammen.



DE HUMUS ASCENDERUS Über dem Boden schwebt der Fuß

Eine Zauberei druidischer Überlieferung

Technik:

Der Druiden konzentriert sich auf das Opfer, zeigt mit dem Finger auf ihn und spricht die Formel.

Zauberdauer: 2 Sekunden

Probe: KL/IN/CH (+MR)

Wirkungsweise: Das verzauberte Opfer erhebt sich und schwebt einige Spannen über dem Boden. Es kann sich zwar bewegen, kommt für die Dauer des Spruches aber nicht von der Stelle.

Kosten: 9 ASP

Reichweite: 5 Schritt pro Stufe des Druiden

Wirkungsdauer: Stufe x 2 SR

Meisterhinweis: Der Zauber kann auch gegen mehrere Opfer gleichzeitig gesprochen werden, wobei die höchste MR der Gruppe für die Zauberprobe herangezogen wird. Für jedes zusätzliche Opfer erschwert sich die Probe um +2. Die Kosten betragen 9 ASP pro Opfer.

Wer auf diese Weise verzaubert wird, ist weiterhin in der Lage, sich in einem Kampf zu verteidigen, wobei aber AT - 2 / PA -2 als Modifikation gelten. Stürzt das Opfer im Kampf, ist es ihm nicht möglich aufzustehen, es sei denn, ihm wird geholfen.



FÜSSE MACHT EUCH SPRUNGBEREIT ... tragt mich viele Schritte weit

Eine Zauberei waldelfischen Ursprungs

Technik:

Der Waldelf geht in die Hocke, streicht sich über beide Füße und spricht die Formel und springt ab.

Zauberdauer: 4 Sekunden

Probe: KL/IN/KK

Wirkungsweise: Mit diesem Zauber ist es dem Waldelf möglich bis zu 10 Schritt hoch oder 20 Schritt weit zu springen. Das mag reichen, um auf Mauern oder höher gelegene Äste zu kommen oder über kleiner Flüsse zu springen.

Kosten: 8 ASP

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: ein Sprung

Meisterhinweis: Dieser Zauber kann auch auf andere als den Waldelf selbst angewandt werden. Das Ziel des Zaubers geht dabei in die Hocke. Nun legt der Waldelf seine Hand auf den Kopf des zu bezaubernden und spricht die Formel (Zauberprobe +MR des Ziels). Danach streicht sich der Springer selbst über die Füße und springt ab. Die Kosten ändern sich nicht.

Mit diesem Spruch ist es nicht möglich, 10 Schritt in die Tiefe zu springen!



DURCH NEBELWAND UND DUNSTENSCHLEIER ... werde unser Blick jetzt freier

Eine Zauberei auelfischen Ursprungs

Technik:

Der Auelf hält sich die Augen des zu Bezaubernden zu und spricht die Formel. Schließlich öffnet dieser seine Augen wieder.

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: KL/KL/IN

Wirkungsweise: Mit diesem Zauber ist es dem Auelf möglich auch im Nebel, Dunst oder dichten Qualm bis zu 100 Schritt weit zu sehen. Er wirkt auch gegen einen durch WEHE, WALLE NEBULA entstandenen Nebel.

Kosten: 12 ASP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 30 Minuten

Meisterhinweis: Je nachdem wie dicht der Nebel ist, kann der Meister die Zauberprobe mit Zuschlägen belegen.