

# Änderungsliste des *Liber Cantiones Deluxe*

Änderungen zwischen dem Liber Cantiones Deluxe (LCD; roter Band, 2004) und dem Liber Cantiones Deluxe (LCD; brauner Band, 2008). Änderungen zwischen der Softcover-Ausgabe des Liber Cantiones (LC) aus der Box "Zauberei und Hexenwerk" und der LCD-Hardcover-Ausgabe von 2004 finden sich auf WikiAventurica.

Stand 01.07.2008

## Allgemein:

- Die Kosten der Zauber in schelmischer Repräsentation wurden extra aufgeführt (entsprechend den Angaben in **WdZ 328**, werden in der Liste nicht jedes Mal aufgeführt).
- Bei Zaubern in borbaradianischer Repräsentation wurde das dämonische Merkmal ergänzt (entsprechend den Angaben in **MGS 95**, werden in der Liste nicht jedes Mal aufgeführt).
- Verweise wurden aktualisiert (werden in der Liste nicht jedes Mal aufgeführt).
- Weiterhin wurden Tabellen u.ä. aktualisiert und ebenfalls nicht extra aufgeführt.
- Korrekturen durch die Fehlersammlung der Wiki-Aventurica wurden aufgelistet. Diese werden normalerweise kursiv dargestellt.
- **An WdZ angepasst** bedeutet, dass der Textblock an die neue Fassung der Hardcover-Bände angepasst wurde und eine völlig neue Regelung dort steht (üblicherweise bei den Beschwörungen/Herbeirufungen). Der alte Textblock wird nicht separat aufgeführt.
- **Neu** bedeutet, dass es einen grundlegend neuen Text gibt, der keinen alten ersetzt, sondern neu geschrieben und eingesetzt wurde.

## Neu (braun)

## Alt (rot)

---

### Seite 11: Abvenenum

Die Zauberprobe ist um die doppelte Stufe des Giftes oder der beim Verzehr zu befürchtenden Krankheit erschwert. Verdorbene Nahrung kann je nach Zustand einen Zuschlag von 2 bis 12 Punkten auf die Probe bedeuten

Die Zauberprobe ist um die Stufe des Giftes oder der beim Verzehr zu befürchtenden Krankheit erschwert. Verdorbene Nahrung kann je nach Zustand einen Zuschlag von 2 bis 10 Punkten auf die Probe bedeuten

---

### Seite 13: Adamantium

*RS wurde eingesetzt. Entsprechende Passage lautet nun: Er ist durch gewöhnliche Gewalteinwirkung praktisch unzerstörbar (Strukturpunkte und Härte werden verdreifacht; eine Härte von 0 bleibt demzufolge 0). Schadenszauberei wie ein IGNIFAXIUS kann dem Objekt nur Schaden zufügen, wenn die angerichteten SP mindestens ein Drittel der Strukturpunkte betragen.*

*Bei "Wirkung" sollte statt "RS" besser "Härte" dastehen:*

---

### Seite 15: Adlerauge

Dadurch können auch Dinge und Ereignisse wahrgenommen werden, die durch gewöhnliche Sinne (und seien diese noch so gut) unbemerkt geblieben wären.

Neu!

---

### Seite 19: Aerofugo

Alle dort befindlichen Lebewesen drohen zu ersticken. (Es gilt der Schaden eines Würgegriffs gemäß WdS 93: 1W6+2 TP(A) / KR.)

Alle dort befindlichen Lebewesen (eventuell also auch die Zaubernde) erleiden 3W SP(A) pro KR

*Der Elementarbann / Luftbann wirkt nun gegen den Aerofugo. Entsprechende Passage wurde entfernt.*

*Unter Antimagie steht, dass der Elementarbann/Luftbann nicht gegen diesen Zauber wirkt; begründet wird es mit der Abwesenheit des Elements Luft. Das ist für den Luftbann jedoch irrelevant, schließlich bannt der Zauber nicht das Element Luft, sondern einen Zauber mit dem Merkmal Elementar Luft.*

---

### Seite 20: Aerogelo

(AT/PA je um 6 erschwert, ebenso GE-Proben; Waffen-)

Durch diesen Spruch 'gerinnt' die Luft und verwandelt sich in

und Manöver-Einschränkungen wie beim Kampf unter Wasser, WdS 86), ...

ein zähes, quasi flüssiges Medium, das schnelle Bewegungen verhindert (AT-/PA-Basiswerte und GE je -2), große Feuer glosen lässt, während kleinere Flammen ersticken, und welches das Atmen erschwert.

Pro Spielrunde – bei großer Anstrengung wie in einem Kampf jede KR – muss eine KO-Probe abgelegt werden, bei deren Gelingen man 1 SP(A) erleidet, bei Misslingen 1W6 SP(A). Die Probe wird von Mal zu Mal (entweder pro SR oder pro KR) um 1 Punkt schwieriger.

Pro Spielrunde – bei großer Anstrengung wie in einem Kampf alle 5 KR – muss eine KO-Probe abgelegt werden, bei deren Misslingen man W6 SP(A) erleidet. Alle KO-Proben, die sich aufs Luftanhalten oder ähnliche Aktionen beziehen, sind um 4 Punkte erschwert, jede ausdauerintensive Aktion im Kampf (siehe Mit Blitzenden Klängen 32) kostet zwei zusätzliche AuP, und erleidet jeder, der sich längerfristig in einem solchen Raum aufhält, 1W6 Punkte Erschöpfung pro SR

Es gilt der TaW *Schwimmen*

Es gilt der halbierte TaW *Schwimmen*.

---

## Seite 21: Alpgestalt

Die normale Wirkungsdauer als auch die Wirkungsdauer, die bei Reversalis angegeben ist, beträgt nun ZfP\* x 5 KR.

Beim Reversalis stehen unter Wirkungsdauer ZfP\* Minuten.

---

## Seite 22: Analys Arcanstruktur

Die Stufen sind nun nicht mehr überlappend, sondern 0-3 / 4-6 / 7+

Bei den von den ZfP\* abhängigen Detailstufen überlappen sich die beiden ersten Stufen: 0-3 für die erste und 3-7 für die zweite (und 8+ für die dritte).

---

## Seite 23: Ängste lindern

Varianten

◆ *Gegenzauber* (+MR des Patienten).  
...fällt dadurch die Wirkungsdauer auf 0, ist der Furcht-Zauber sofort gebrochen.

◆ *Gegenzauber* (+MR des Patienten).  
...fällt dadurch die Wirkungsdauer unter 0, ist der Furcht-Zauber sofort gebrochen.

---

## Seite 26: Arachnea

Bei den Kosten für Dauerfliegenfalle wurden die Kosten (Hälfte davon in Le?) ergänzt.

Variante "Dauerfliegenfalle": Bei den Kosten der bor. Rep. muss es heißen "oder die Hälfte davon als LeP"

---

## Seite 28: Armatrutz

Die Zaubernde erhält eine (zusätzliche) stählerne Haut', die ihren natürlichen Rüstungsschutz erhöht.

Die Zaubernde erhält eine 'stählerne Haut', die ihren natürlichen Rüstungsschutz erhöht.

---

## Seite 32: Auge des Limbus

Am Anfang jeder Kampfrunde müssen alle Wesen innerhalb der betroffenen Umgebung eine *KK-Probe* erschwert um die Zugkraft des Wirbels ablegen, bei deren Misslingen sie 1W6 Schritt zum Zentrum hingezogen werden

Am Anfang jeder Kampfrunde müssen alle Wesen innerhalb der betroffenen Umgebung eine vergleichende *KK-Probe* gegen die Kraft des Wirbels ablegen, bei deren Misslingen sie 1W6 Schritt zum Zentrum hingezogen werden. Gegenstände werden je nach Halt und Gewicht zum Wirbel hingezogen.

---

## Seite 36: Axxeleratus

Der Parade-Basiswert erhöht sich um 2 Punkte, Ausweichen-Proben sind um weitere 2 Punkte erleichtert;...

Der Parade-Basiswert erhöht sich um 2 Punkte, der Ausweichen-Wert um weitere 2 Punkte;...

GS (nach Einrechnung der BE) und INI-Basiswert (der aus den Eigenschaften und eventuellen Vor-/Nachteilen berechnete Teil der INI) werden verdoppelt. Ebenfalls verdoppelt ist der *Athletik-TaW* zur Berechnung von Sprints und Sprüngen.

GS und INI-Basiswert werden verdoppelt. Ebenfalls verdoppelt ist der *Athletik-TaW* zur Berechnung von Sprints und Sprüngen.

Varianten:

◆ *Blitzgeschwindigkeit* (+7; ab ZfW 11).  
Zusätzlich zur o.g. Wirkung wird der *Athletik-Wert* für Sprints und Sprungweiten um die doppelten ZfP\* erhöht, die GS ebenso.

◆ *Blitzgeschwindigkeit* (+7; ab ZfW 11).  
Der *Athletik-Wert* wird für Sprints und Sprungweiten um die doppelten ZfP\* erhöht, die GS ebenso.

---

## Seite 37: Balsam

Der Zauberer kann sich mit diesem Spruch auch selbst heilen (wenn er nicht bewusstlos ist; es gelten die üblichen Zuschläge für Wunden und niedrige LE).

Der Zauberer kann sich mit diesem Spruch auch selbst heilen (solange er nicht bewusstlos ist)

◆ *Heilung von Wunden* (WdS 37, 161). Die Zauberprobe ist um die doppelte Anzahl der Wunden des Patienten erschwert. Je 7 zurückgegebene LeP heilen eine Wunde

◆ *Heilung von Wunden* (Basis 97 bzw. Mit Flinken Fingern 37). Die Zauberprobe ist um die doppelte Anzahl der Wunden des Patienten erschwert. Je 7

vollständig. Optional: Wenn Sie mit Trefferzonen spielen, gilt für die Probe der höchste Zuschlag (die schlimmste Wunde) der Tabelle aus WdS 37. Auch hier heilen je 7 zurückgegebene LeP eine Wunde vollständig Das Heilen von Wunden muss angesagt werden, ist also kein 'Nebeneffekt' jedes BALSAM-Zaubers.

◆ *Rettung von der Schwelle des Todes.*  
 .... außerdem muss der Patient hierdurch auf mindestens 1 LeP kommen; Probe erschwert um (LeP unter Null) x 2).

Ein Patient, dessen LeP unter den negativen Wert seiner Wundschwelle (üblicherweise also unter -KO/2) gefallen sind, hat so schwere Verletzungen erlitten, dass er permanent einen LeP verliert (Optionalregel aus WdS 56).

Jede KR regeneriert der Nutznießer W6 LeP, geschlagene Wunden schließen sich sofort wieder. Kosten: 35 AsP. Zauberdauer: 12 Aktionen. Wirkungsdauer: ZfP\* x 10 Kn.

### Seite 39: Bannbaladin

Dem Opfer wird nach Ablauf der Wirkungsdauer eventuell klar, dass es verzaubert worden ist (eine KL-Probe pro SR erlaubt, wobei es höchstens ZfP\* Versuche hat).

zurückgegebene LeP heilen eine Wunde vollständig

◆ *Rettung von der Schwelle des Todes.*  
 .... außerdem muss der Patient hierdurch auf mindestens 1 LeP kommen; Probe erschwert um die LeP unter Null) gesprochen wird.

Der Patient verliert auf jeden Fall für je 10 angefangene LeP unter 0 einen permanenten LeP

Fehlende Wirkungsdauer bei Variante "Sofortige Regeneration"

### Seite 45: Blick aufs Wesen

Aussagen über die Intelligenz...

Aussagen über die Klugheit...

### Seite 47: Blick in die Gedanken

◆ *Liebessinn* (+3; ab ZfW II; nicht in Achaz- und druidischer Repräsentation; Kosten 3 AsP/SR). Während der *Kampfsinn* den Zauberer mit den Aktionen des Gegners 'harmonisiert', tut die Variante *Liebessinn* desgleichen während des Liebesspiels. Nur auf freiwillige Ziele, dafür auch nur gegen halbe MR.

◆ *Liebessinn* (+3; ab ZfW II; nicht in Achaz- und druidischer Repräsentation). Während der *Kampfsinn* den Zauberer mit den Aktionen des Gegners 'harmonisiert', tut die Variante *Liebessinn* desgleichen während des Liebesspiels.

### Seite 51: Brenne, toter Stoff

Wird der Zauber gegen Rüstungen oder Kleidung eingesetzt, erleidet der Träger 3W6 SP (borbaradianisch: 1 SP pro Aktion) durch den Zauber und muss sich evtl. noch nach der Wirkungsdauer mit brennender Kleidung (1W3 SP/KR) auseinandersetzen.

Wird der Zauber gegen Rüstungen oder Kleidung eingesetzt, erleidet der Träger insgesamt ZfP\* Schadenspunkte (borbaradianisch: 1 SP pro Aktion).

Varianten:

◆ *Flammeninferno*  
 Wer in den Feuerbereich gerät, erleidet 2W6 TP pro KR

◆ *Flammeninferno*  
 Wer in den Feuerbereich gerät, erleidet W20 TP pro KR

Die Wirkungsdauer von ZfP\* KR ist richtig.

Unterschiedliche Angaben der Wirkungsdauer

Rechtschritt wurde durch Schritt ersetzt.

"Es entsteht ein Brand von einem Rechtschritt Durchmesser, der sich..."

### Seite 52: Caldofrigo

Die Vorteile *Hitze-* bzw. *Kälteresistenz* sowie die entsprechenden *Akklimatisierungen* senken den entsprechenden Schaden um 2 Punkte. Näheres zu Hitze- und Kälteschaden finden Sie in WdS 144ff.

Neu (und ergänzt)!

Korrigierte Tabelle:

Temperatur	in C	Wertigkeit	Schaden (B)	Schaden (Z)
Niederhollen	150	0	1W6	2W6 kTP(A) / 2 KR
Namenlose Kälte	100	10	1W3	2W6 kTP(A) / SR
Grimmfrost	50	20	1W3 (A)	2W6 kTP(A) / 2 SR
Firunskälte	25	25	—	2W6 kTP(A) / 2 Std
Eiseskälte	10	30	—	2W6 kTP(A) / Tag
Normal	10 bis +50	35	—	—

### Seite 54: Chamaelioni

Wer in ihre Richtung blickt, muss eine *Sinnenschärfe*-Probe

Wer in ihre Richtung blickt, muss eine *Sinnenschärfe*-Probe

ablegen, die um ZiP\*/2 +7 Punkte und zusätzlich pro angefangenen 3 Schritt Abstand um einen weiteren Punkt erschwert wird.

ablegen, die pro angefangenen 3 Schritt Abstand um die ZiP\* erschwert wird.

---

## Seite 55: Chimaerform

Mit dem Zauber können auch Daimoniden erschaffen werden, Mischwesen aus Lebewesen und Dämonen. Je nach Verwandtschaftsgrad der Wesen, ihrem Größenunterschied und weiteren speziellen Fähigkeiten und Umständen (wie der Besitz der *Konstruktionstheorie* und *Zurbarans Tinktur*), ist die Probe erschwert oder erleichtert.

An WdZ angepasst!

Die *Kontroll-Probe* geht auf einen Wert von  $(MU+MU+KL+CH+ZiW)/5$  beim Dienst Gefolgschaft, ansonsten ist es immer eine LO-Probe (Startloyalität bei Chimäre: 1W6+7, bei Daimoniden 1W6+1)

---

## Seite 60: Corpofrigo

...nach Meisterentscheid können auch Feuer- und Wasserelementare sind ebenfalls gegen diese Form anfällig sein

Auf kälteempfindliche Wesen oder Humuselementare wirkt der Spruch mit doppelter Stärke, auf kälteresistente Wesen nur zur Hälfte; Feuer- und Wasserelementare sind ebenfalls anfällig gegen diese Formel (Meisterentscheid).

---

## Seite 63: Dämonenbann

Auf Daimonide wirkt er jedoch einschüchternd: Er senkt die INI-Basis und den AT-Wert jeweils um ZiP\* Punkte.

Auf Daimonide wirkt er jedoch wie ein BÖSER BLICK mit einer Stärke von ZiP\*.

---

## Seite 65: Desintegratus

(30 + 3x ZiP\* Punkte Strukturschaden)

(20 + 2x ZiP\* Punkte Strukturschaden)

---

## Seite 67: Dichter und Denker

*Zusatztext:*

Eine Schelmenzauberei, die selbst unter den Koboldkindern nur wenig verbreitet ist. Bei anderen Zauberkundigen ist dieser Zauber überhaupt nicht verbreitet. Dies mag vor allem daran liegen, dass man den Zauber als solchen als "typische Schelmererei" abgetan hat und als nutzlos eingestuft hat, obwohl der Spruch schon so manchen hohen Herrn und manche edle Dame zur Verzweiflung getrieben hat.

Neu!

---

## Seite 68: Dschinnenruf

Dieser Zauber ruft einen Dschinn des gewünschten Elements herbei, der dem Beschwörer einen oder mehrere Dienste erfüllt, wenn diesem eine Kontroll-Probe auf  $(MU+IN+CH+CH+ZiW)/5$  gelingt. Sowohl die Anrufungs- als auch die Kontroll-Probe sind um bestimmte Modifikatoren erschwert oder erleichtert, von denen die Affinität des Beschwörers zum gerufenen Element die wichtigste ist. Ein Dschinn stellt dem Beschwörer Dienste im Wert von 30 Punkten zur Verfügung. Alles Wissenswerte zu Elementargeistern, Diensten und Affinitäten finden Sie im Kapitel Die Kunst der Invokation im Band Wege der Zauberei.

An WdZ angepasst!

Es ist nicht möglich, für die Beschwörung nötige Menge des Elements durch einen einzigen MANIFESTO herbeizurufen, dazu ist die erscheinende Menge zu gering. Eine ausreichende Menge erhält man durch die Ansammlung von 24 ZiP\* durch mehrere MANIFESTO-Zauber hintereinander.

---

## Seite 69: Dunkelheit

Mit dem Leib des Druiden im Mittelpunkt entsteht eine Kugel schwärzester Finsternis, in der alles nicht magische Licht verschluckt wird, so dass Personen innerhalb dieser Zone kaum noch etwas sehen.

Angepasst! Unklarheiten wegen Erschwernissen und Sicht.

Der DUNKELHEITZauber verdunkelt die Umgebung um einen Wert von ZiP\*/2+7; diese Punkte werden zu gleichen Teilen auf AT- und PA-Werte der Betroffenen angerechnet, wobei bei ungeraden Zahlen immer die Parade stärker betroffen ist. Diese druidische Verdunklung

wirkt *zusätzlich* zu natürlichen 'Dunkelheitsstufen'.  
(Natürliche nächtliche Dunkelheit liegt üblicherweise bei Werten von 6 (Mondlicht) über 10 (Sternenlicht) bis 16 (sternlose Finsternis), resultierend in AT/PA -3 bis AT/PA -8.)

Die Fernkampf-Probe in die Zone hinein oder in der Zone wird durch die DUNKELHEIT generell um ZfP\*/2+7 Punkte erschwert (zusätzlich zu allen Modifikatoren, also auch zusätzlich zu denen aus natürlicher Dunkelheit; WdS 96).

Für den Zaubernden selbst gelten die Abzüge nicht, von 'normaler' Dunkelheit bleibt er jedoch weiterhin betroffen. Wesen mit *Dämmerungssicht* erleiden nur die Hälfte der Gesamt-Abzüge; Wesen mit *Nachtsicht* erleiden Einbußen von einem Viertel der Gesamt-Abzüge; Kenner der SF *Blindkampf* sind im Nahkampf nur mit maximal -2/-2 behindert.

Magisches Licht (FLIM FLAM, Stabzauber ...), das innerhalb der DUNKELHEIT leuchtet, kann zwar selbst als Lichtquelle gesehen werden, beleuchtet aber nichts – das Licht wird von nichts wiedergespiegelt. Von außen eindringendes Licht kann bestenfalls die natürliche Dunkelheit erhellen. Magische Wahrnehmung (Zauberwirkungen mit dem Merkmal *Hellsicht* wie ODEM ARCANUM, OCVLUS ASTRALIS etc.) wird durch diesen Zauber nicht beeinträchtigt, wohl aber gesteigerte Wahrnehmungen wie z.B. ADLERAUGE. Die Zone der DUNKELHEIT verbleibt an Ort und Stelle, auch wenn der Druide sich entfernt.

---

## Seite 71: Ecliptifactus

Jedem Gegner des Schattens muss eine MU-Probe gelingen, sonst wirkt der Anblick wie *Schreckgestalt I* (Verlust von 1W6 Punkten auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, Fund INI-Basis; fern des Anblicks Rückgewinn von 1 Punkt pro halber Stunde)

Jedem Gegner des Schattens muss eine MU-Probe gelingen, damit er überhaupt mit dieser scheinbar direkt aus den Niederhöhlen entsprungene Kreatur freiwillig die Klängen kreuzt und nicht so schnell wie möglich die Flucht ergreift

---

## Seite 73: Eigenschaft wiederherstellen

Dies ist auch laut WdH so. Korrekt ist also Elf5.

Dieser Zauber hat in der elfischen Repräsentation eine Verbreitung von 5. Quelle: Aus Licht und Traum 134.

---

## Seite 80: Elementarer Diener

Dieser Zauber ruft einen Elementargeist des gewünschten Elements herbei, der dem Beschwörer einige Dienste erfüllt, wenn diesem eine (modifizierte) Kontroll-Probe auf einen Wert von  $(MU+IN+CH+CH+ZfW)/5$  gelingt. Sowohl die Anrufungs- als auch die Kontroll-Probe sind um bestimmte Modifikatoren erschwert/erleichtert, von denen die Affinität des Beschwörers zum gerufenen Element die wichtigste ist. Ein Elementargeist stellt dem Beschwörer Dienste im Wert von 15 Punkten zur Verfügung

An WdZ angepasst!

---

## Seite 86: Firnlauf

Der Text wurde entsprechend korrigiert. Angleichung an WIPFELLAUF und WELLENLAUF. Es gilt somit eine Erschwernis von 7 Punkten auf dämonisch pervertiertem Eis

Der Absatz "Der Zauber erlaubt das Mitführen..." steht doppelt da, wobei er einmal mit "...wirkt nicht auf dämonisch pervertiertem Eis." und das andere Mal mit "...ist bei der Bewegung auf dämonisch pervertiertem Eis um 7 Punkte erschwert." endet. Nach Vergleich mit WIPFELLAUF oder WELLENLAUF scheint zweites zu stimmen.

---

## Seite 87: Flim Flam

Dazu folgendes Ergänzung:  
Der Zaubernde kann die Kugel für einmalig 4 AsP in einem explodieren lassen, der weithin sichtbar ist und Beobachter in einer Distanz von weniger als 7 Schritt für ZfP\* Aktionen zu blenden vermag (AT/PA jeweils -ZfP\*/2; Fernkampf-, Talent- und Zauberproben jeweils um ZfP\* erschwert, INI -ZfP\*). Auslösen des Lichtblitzes erfordert eine Aktion.

Variante Lichtblitz  
Wie wirkt sich die Blendung regeltechnisch aus (Blendreichweite, hellen Blitz TaW-Abzüge, INI-Verlust?)

---

## Seite 91: Fulminictus

Die SP (A) werden von den LeP abgezogen. Der Text wurde nicht verändert, da (A)-Angaben immer automatisch bedeuten, dass die Hälfte der SP von den LeP abgezogen werden.

Variante Welle des Schmerzes  
Es ist unklar, ob die SP(A) zur Hälfte von der LE abgezogen werden.

---

## Seite 92: Gardianum

Varianten:

◆ **Schild gegen Dämonen** (+3; ab ZfW 7).  
Das Verhindern dämonischer Bewegung verbraucht keine AsP des Schildes, jeder gezielte dämonische Angriff gegen den Schild verbraucht einen Punkt Schildstärke pro 7 angerichteter TP.

◆ **Schild gegen Dämonen** (+3; ab ZfW 7).  
Das Verhindern dämonischer Bewegung verbraucht keine AsP des Schildes, jeder gezielte dämonische Angriff gegen den Schild verbraucht einen Punkt Schildstärke

---

## Seite 95: Gefäß der Jahre

Das Merkmal *Beschwörung* wurde gestrichen.

Der Zauber hat fälschlicherweise das Merkmal *Beschwörung*, obwohl er - wie alle anderen *Temporalzauber* auch - nichts mit jenseitigen Sphären zu tun hat.

---

## Seite 96: Gefunden

◆ **Entfernung**: +1 pro angefangener 250 Schritt  
◆ **Größe**: Schrank -3, Truhe -1, Rucksack +/-0, Buch +1, Ring, Amulett o.ä. +3, noch kleinere Objekte +7  
◆ **Vertrautheit**: Gegenstand aus dem persönlichen Besitz der Schelmin -1, Schelmin hat den gesuchten Gegenstand schon einmal näher gesehen/berührt +/-0, Schelmin kennt eine ähnliche Aura +3, Schelmin hat den Gegenstand nur von Besitzer beschrieben bekommen+7

◆ **Entfernung**: +1 pro 100 Schritt  
◆ **Größe**: Truhe oder größer -1, Rucksack +1, Buch +3, Ring, Amulett o.ä. +5, noch kleinere Objekte +7  
◆ **Vertrautheit**: Gegenstand aus dem persönlichen Besitz der Schelmin -1, Schelmin kennt eine ähnliche Aura +4, Schelmin hat den Gegenstand nur von Besitzer beschrieben bekommen +10

---

## Seite 98: Geisterruf

Ein beliebiges Wesen aus der Gruppe der Totengeister (gefesselte Seele, Spuk ...; siehe das Kapitel Die Kunst der Invokation im Band Wege der Zauberei), das sich vor Ort aufhält (also aus irgendeinem Grund noch durch die Dritte Sphäre streift und sich innerhalb der Reichweite befindet), wird herbeigerufen und dazu gebracht, sich zu manifestieren. Der Druide kann mit dem Geist reden, ihn um Hilfe oder Informationen bitten und Abmachungen mit ihm treffen, aber er kann ihn nicht gänzlich unter seinen Willen zwingen. Eine *Kontroll-Probe*, abgelegt auf  $((MU+IN+CH+CH+ZfW)/5)$ , entscheidet, ob der Totengeist die Bitte des Druiden erfüllt.

An WdZ angepasst!

---

## Seite 113: Hexengalle

Der Zauber garantiert nicht, dass die Spucke der Zaubernden ihr Ziel findet: Dazu ist ein um den RS erschwelter Fernkampfangriff (Probe mit einem W20 auf Fernkampf-Basiswert +10) nötig. Die Probe ist eventuell zusätzlich um Zonen-Zuschlag (dann aber nur um den jeweiligen Zonen-RS) erschwert, wenn die Hexe eine bestimmte Körperzone treffen will. Dem Opfer steht eine um ZfP\* erschwerte *Ausweichen*-Probe zu.

Der Zauber garantiert nicht, dass die Spucke der Zaubernden ihr Ziel findet: Dazu ist ein Fernkampfangriff (Probe mit einem W20 auf die Summe aus Fernkampf-Basiswert und ZfW HEXENGALLE) nötig, der um den doppelten RS des Opfers erschwert ist. Dem Opfer steht eine um ZfP\* erschwerte *Ausweichen*-Probe zu.

---

## Seite 117: Hexenspeichel

Auch vom Tode bedrohte Patienten (zwischen 0 LeP und -KO LeP) vom Rande des Todes zurückzuholen, gelingt, wenn der Zauber sofort und mit vollem Einsatz gesprochen wird (mindestens 10 AsP, außerdem muss der Patient hierdurch auf mindestens 1 LeP kommen; Probe erschwert um (LeP unter Null) x 2). Jeder zurückzubringende LeP unter 0 kostet die Zaubernde die doppelten der o.g. AsP. Dabei verliert die Zaubernde für je 10 angefangene LeP unter 0 einen permanenten AsP (jedoch nur, wenn der Zauber gelingt), der jedoch nach den Regeln von Wege des Schwerts 173 zurückgekauft werden kann. Ein Patient, dessen LeP unter den negativen Wert seiner Wundschwelle (üblicherweise also unter -KO/2) gefallen sind, hat so schwere Schäden erlitten, dass er permanent einen LeP verliert (Optionalregel aus WdS 56).

Neu!

## Seite 121: Horriphobus

4 - 6: Das Opfer fürchtet den Zaubernden und wird - wenn möglich - zurückweichen, d.h. im Kampf ein Rückzugsgefecht führen (MU, AT, INI-Basis je -1W6, wenn eine MU-Probe, erschwert um die ZiP\* misslingt: Opfer setzt keine Aktionsmanöver mit Zuschlägen von +4 oder höher ein).

7 - 9: Das Opfer sieht in dem Zaubernden einen Furcht erregenden, zu allem entschlossenen und übermächtigen Feind. Stark demoralisiert, wird es sich (nach Naturell und örtlichen Gegebenheiten) entweder angsterfüllt in einer Ecke zusammenkauern oder zumindest so weit fliehen, bis der Zaubernde außer Sichtweite ist. Es muss eine MU-Probe ablegen, die um die ZiP\* erschwert ist. Misslingt diese, erleidet das Opfer Abzüge von je 1W6 Punkten auf die Werte MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis. Dieser Malus baut sich fern der Gegenwart des Zaubernden mit einem Punkt pro Spielrunde wieder ab.

4 - 6: Das Opfer fürchtet den Zaubernden und wird - wenn möglich - zurückweichen, d.h. im Kampf ein Rückzugsgefecht führen

7 - 9: Das Opfer sieht in dem Zaubernden einen Furcht erregenden, zu allem entschlossenen und übermächtigen Feind. Stark demoralisiert, wird es sich (nach Naturell und örtlichen Gegebenheiten) entweder angsterfüllt in einer Ecke zusammenkauern oder zumindest so weit fliehen, bis der Zaubernde außer Sichtweite ist. Es muss eine MU-Probe ablegen, die um die ZiP\* erschwert ist. Misslingt diese, erleidet das Opfer Abzüge auf die Eigenschaften MU, KL, CH und FF in Höhe der zum Gelingen der Probe fehlenden Punkte. Dieser Malus baut sich fern der Gegenwart des Zaubernden mit einem Punkt pro Spielrunde wieder ab

---

## Seite 122: Ignifaxius

Varianten

Die Punkte, die bei allen folgenden Modifikationen und Varianten angewendet werden, verringern (als Ausnahme zu WdZ 19) die Anzahl der zur Verfügung stehenden Trefferwürfel.

◆ *Enger Strahl* (+3; ab ZiW 11). Es entsteht nur ein fingerdicker Flammenstrahl, der keinen Rüstungsschaden, dafür aber pro KO/2-2 SP eine Wunde anrichtet.

Die Punkte, die bei allen folgenden Modifikationen und Varianten angewendet werden, verringern natürlich die Anzahl der zur Verfügung stehenden Trefferwürfel.

◆ *Enger Strahl* (+3; ab ZiW 11). Es entsteht nur ein fingerdicker Flammenstrahl, der keinen Rüstungsschaden, dafür aber pro KO/2 SP eine Wunde anrichtet.

---

## Seite 124: Ignisphaero

*Verweis wurde auf Seite 123 korrigiert.*

*Unter Modifikationen "...orientieren Sie sich an den Sekundärschäden auf Seite 80." und später beim Reversalis "...Sekundärwirkungen elementaren Wassers (S.80)" anrichtet. Die Seitenzahl müste auf Seite 123 verweisen*

---

## Seite 128: Imperavi

Eine 'Kaskadierung' des Imperavi ("Folge allen meinen weiteren Befehlen!" oder "Du beantwortest mir nun alle Fragen wahrheitsgemäß.") ist nicht möglich.

*Nach WdH haben Mehrere der Macht nun keinen Imperavi Repräsentation*

Eine 'Kaskadierung' des Imperavi ("Folge allen meinen weiteren Befehlen!") ist übrigens nicht möglich.

*Nach AZ 26 lernen die Mehrere der Macht den Zauber in druidischer in eigener Repräsentation. Die Verbreitung müsste demnach Dru2 statt Dru(Mag)2 lauten.*

---

## Seite 132: Invocatio maior

Bei Gelingen dieses Zaubers erscheint im Zentrum des Heptagramms eine Kreatur aus der Gruppe der Gehörnten Dämonen. Der Magier muss nun eine Kontrollprobe auf (MU+MU+KL+CH+ZiW)/5, erschwert um die *Kontrollschwierigkeit*, feststellen, ob es ihm gelingt, den Dämon zu beherrschen. Ist dies der Fall, so kann er dem Gehörnten einen oder mehrere Aufträge erteilen, die sich nach Art und Wesen des Gerufenen natürlich unterscheiden können. Eine misslungene *Anrufungsprobe* kann zwei Auswirkungen haben: Entweder erscheint überhaupt kein Wesen oder aber es erscheint eine andere Entität - etwas, das man nicht gerufen hat und das vielleicht einen stärkeren Willen besitzt, den man nicht brechen kann. Gehen Sie der Einfachheit halber davon aus, dass ein Wurf mit 2W6 anzeigt, wie übel die Auswirkungen für den Beschwörer sind: je höher, desto schlimmer. Misslingt die *Kontrollprobe*, so rollen Sie wieder 2W6, und auch hier gilt, dass ein höheres Ergebnis unvorteilhaft für den Beschwörer ist. Auf jeden Fall muss der Beschwörer die vollen Kosten für die Beschwörung aufwenden, selbst wenn sich der Dämon verärgert zurückzieht oder ihn gar angreift. Details zu misslungenen Beschwörungen und Beherrschungen finden Sie im Kapitel Die Kunst der Invokation im Band Wege der

An WdZ angepasst!

Zauberei; detaillierte Informationen zu den einzelnen Dämonen wie auch Erläuterungen zu deren Beschwörung finden Sie im oben erwähnten Band im Kapitel Werte beschworener Wesen.

---

### Seite 133: *Invocatio minor*

Mit diesem Zauber kann der Magier eine Kreatur aus der Gruppe der Niederen Dämonen beschwören. Sobald der Dämon erscheint, muss der Magier eine Probe auf seinen *Kontrollwert* ( $((MU+MU+KL+CH+ZfW)/5)$ ) ablegen, die je nach Mächtigkeit des Sphärenwesens erschwert ist. Gelingt die Kontrolle, so kann er dem Dämonen nun einen oder mehrere Aufträge erteilen. Eine misslungene *Anrufungsprobe* kann zwei Auswirkungen haben: Entweder erscheint überhaupt kein Wesen oder aber es erscheint eine andere Entität – etwas, das man nicht gerufen hat und das vielleicht einen stärkeren Willen besitzt, den man nicht brechen kann. Gehen Sie der Einfachheit halber davon aus, dass ein Wurf mit 2W6 anzeigt, wie übel die Auswirkungen für den Beschwörer sind: je höher, desto schlimmer. Misslingt die *Kontrollprobe*, so rollen Sie wieder 2W6, und auch hier gilt, dass ein höheres Ergebnis unvorteilhaft für den Beschwörer ist. Auf jeden Fall muss der Beschwörer die vollen Kosten für die Beschwörung aufwenden, selbst wenn sich der Dämon verärgert zurückzieht oder ihn gar angreift. Details zu misslungenen Beschwörungen und Beherrschungen finden Sie im Kapitel **Die Kunst der Invokation** im Band **Wege der Zauberei**; detaillierte Informationen zu den einzelnen Dämonen wie auch Erläuterungen zu deren Beschwörung finden Sie im oben erwähnten Band im Kapitel **Werte beschworener Wesen**.

---

An WdZ angepasst!

### Seite 151: *Lach dich gesund*

Die heilende Wirkung tritt zwar ein und bringt dem Patient 1W3 LeP, und die Schelmin muss auch die vollen AsP-Kosten aufbringen.

Die heilende Wirkung tritt zwar ein und bringt dem Patient 2W6 LeP, und die Schelmin muss auch die vollen AsP-Kosten aufbringen.

---

### Seite 157ff.: *Leib der Wogen / ... des Eises / ... Erzes / ... Feuers / ... Windes*

*korrekte Elementarbezeichnung eingesetzt*

*Gegen eine eventuelle Schadenswirkung von dämonisch pervertiertem Humus können nur die ZfP\* als Schadenspolster (ähnlich der Wirkung des GARDIANUM) eingesetzt werden.*

---

### Seite 162: *Leib des Feuers*

*Erhöhung der Verbreitung auf Mag2.*

*Der Zauber ist im LCD mit Verbreitungsgrad Mag1 angegeben, obwohl sie zum Lehrplan der Feuerelementaristen in Drakonia gehören*

---

### Seite 171: *Magischer Raub*

Varianten

◆ *Freiwilliger Spender (+3)*. Ist das 'Opfer' mit dem MAGISCHEN RAUB einverstanden (etwa ein druidischer Schüler, der seinem Lehrmeister seine Kraft zur Verfügung stellt), so ergibt sich nur ein Zuschlag von MR/2 auf die Probe.

◆ *Freiwilliger Spender (+3)*. Ist das 'Opfer' mit dem MAGISCHEN RAUB einverstanden (etwa ein druidischer Schüler, der seinem Lehrmeister seine Kraft zur Verfügung stellt), so entfällt der MR-Zuschlag auf die Probe

---

### Seite 173: *Manifesto*

Die Probe ist je nach bevorzugtem Element modifiziert; siehe hierzu das Kapitel Die Kunst der Invokation im Band Wege der Zauberei (Tabelle S. 187). Ob sich das Element so manifestiert, wie vom Zaubernenden gewünscht, wird vom Spielleiter entschieden und ist abhängig von den ZfP\*. Hier einige Beispiele für mögliche Manifestationen:

An WdZ angepasst!

*12 bzw. 24 ZfP\* ist richtig. So wurde es einheitlich bei allen Zaubern ergänzt.*

*LCD 68/80/173, Dschinnenruf/Elementarer Diener/Manifesto  
Beim Manifesto ist angegeben, dass man 12 Manifesto-ZfP\* ansammeln muss, um mit dem manifestierten Material einen elementaren Diener herbeizurufen, und 24 ZfP\* für einen Dschinn. Bei den entsprechenden Zaubern sind diese Angaben jedoch verdreifacht. Welche Angabe ist richtig?*

---

### Seite 174: *Meister der Elemente*

Dieser Zauber ruft einen Elementaren Meister

An WdZ angepasst!

– die mächtigste bekannte Manifestation eines Elements  
– des gewünschten Elements herbei, der dem  
Beschwörer unter Umständen zu Diensten ist, wenn  
diesem eine (modifizierte) Kontroll-Probe auf den  
Wert (MU+IN+CH+CH+ZfW)/5 gelingt. Sowohl  
die Anrufungs- als auch die Kontroll-Probe sind um  
bestimmte Modifikatoren erschwert/erleichtert, von  
denen die Affinität des Beschwörers zum gerufenen  
Element die wichtigste ist. Ein Elementarer Meister stellt  
dem Beschwörer 50 Punkte für entsprechende Dienste zur  
Verfügung. Alles Wissenswerte zu Elementargeistern,  
Diensten und Affinitäten finden Sie im Kapitel Die Kunst  
der Invokation im Band Wege der Zauberei (Seite 176ff.  
und speziell für Elemente Seite 186f.).

---

### Seite 175: Meister minderer Geister

Verbreitung Dru (Geo)2 ergänzt. Die Wirkungsdauer  
Aktionen, nicht 7 Sekunden.

Die Wirkungsdauer ist in Sekunden angegeben, statt der üblichen entspricht 7  
Aktionen. Außerdem sollte bei der Verbreitung noch Dru(Geo)2  
ergänzt werden, da alle Konzilsdruiden diesen Zauber lernen.

---

### Seite 176, Memorabilia

+MR bei der Probe ergänzt, +7 für Tilgung einzelnen  
Fachwissens bei der Variante Mnemosynthese ergänzt.

Probe "+MR" fehlt; Variante "Mnemosynthese": Probe "für einzelnes  
Fachwissen" ist "+7" (siehe unter Wirkung: Tilgung von Wissen) und nicht "+5")

---

### Seite 180: Metamorpho Gletscherform

Folgende Passage wurde ergänzt:  
Die einzigen menschlichen Kenner der Formel, die im Lauf  
der letzten Jahrtausende auch die Möglichkeit hatten, eine  
eigene Formel daraus zu entwickeln, sind die Magierinnen  
und Magier der Olporter Runajasko und aus Drakonia; in  
der Akademie Festum ist die elfische Repräsentation  
bekannt.

Es fehlt der Hinweis, dass der Zauber auch in Drakonia gelehrt wird.

Ergänzt. Es existieren keine Varianten des Metamorpho  
Felsenform.

Gibt es Varianten für die Felsenform des Metamorpho?

---

### Seite 183: Movimento

Er kann sich während der gesamten Wirkungsdauer mit  
seiner höchstmöglichen Dauerlauf-Geschwindigkeit  
(entspricht der Hälfte der Sprintgeschwindigkeit GS  
oder 1,8 x GS Meilen pro Stunde) bewegen, ohne dass er auch  
nur einen Ausdauerpunkt verliert oder Erschöpfung  
erleidet (vergleiche auch WdS 138f.).

Die Angaben zur Geschwindigkeit des Dauerlaufs sind  
widersprüchlich. Einerseits kann der Elf mit voller GS laufen,  
andererseits soll der Lauf 1,8xGS Meilen pro Stunde  
und somit GS/2 schnell sein.

---

### Seite 185: Nackedei

+RS wurde in der Probe und der Variante ergänzt

Probe: +Mod "+RS" (letzteres fehlt); Analog Variante "Einsatz gegen mehrere  
Personen"

---

### Seite 187: Nebelwand

Verbreitung Mag(Dru)2 ergänzt.

Unter Verbreitung fehlt neben Mag2 noch ein Mag(Dru)2, denn in Drakonia wird  
der Zauber in druidischer Repräsentation gelehrt.

---

### Seite 194: Objekt entzaubern

Der Text ist nur noch einmal angegeben

Der Text zu Objektschutz und Gesteigertes Objektschutz ist doppelt angegeben.

---

### Seite 197: Odem Arcanum

+Mod ergänzt, 4 Aktionen unter Wirkung gestrichen.

Probe: "+Mod" fehlt; bei "Wirkung" bitte streichen: "...4 Aktionen lang..."; die  
Wirkungsdauer hat mit den 4 Aktionen nichts zu tun

---

### Seite 205: Pentagramma

Der PENTAGRAMMA gilt als eine der  
mächtigsten, universellen Formeln zur Vertreibung  
von Sphärenwesen aller Art. Dieser Exorzismus wirkt  
allgemein gegen alle beschworenen Wesen aus anderen  
Sphären – also in erster Linie gegen Geister und  
Dämonen. Wenn der Zauber gelingt, werden die  
Erscheinungendurch das Pentagramm in ihre  
'Heimatsphäre'gezogen und dadurch als derische Existenz  
ausgelöscht.(Der Verbleib von exorzierten Geistern ist  
umstritten: siehe hierzu die Anmerkungen zum

An WdZ angepasst!

GEISTERBANN auf Seite 97.) Der Spruch wird also Gezielt auf eine bestimmte Wesenheit gerichtet Die Probe ist um ebenso viele Punkte erschwert wie die entsprechende Anrufungsprobe (siehe die Werte der Dämonen und Geister im entsprechenden Kapitel im Band Wege der Zauberei). Ein Dämon mit der Eigenschaft *Existenz* oder einer, der *manifestiert* oder *gebunden* ist, erschwert die Probe um weitere 7 Punkte. (Zu *Bindung*, *Manifestation* und *Existenz* siehe Wege der Zauberei.)

In Artefakten gebundene, nicht aktive Dämonen können mit dieser Formel nicht gebannt werden. Kenntnis des Wahren Namens des Dämonen, Bannschwert und korrekte Bekleidung (Weißes Beschwörungsgewand) sowie passende Donarien (materielle Komponenten) können die Probe erleichtern, weitere Paraphernalia nicht. Misslingt die Probe, so hat der Exorzist auf jeden Fall die Aufmerksamkeit des Sphärenwesens auf sich gelenkt

*Verbreitung von Hex2 auf Hex3 erhöht*

*Laut LCD hat der Zauber nur eine Verbreitung Hex 2 ist also nur sehr wenigen Hexen bekannt. Laut WdH ist der Zauber aber Hauszauber der Schwesternschaft der Wissens und damit deutlich verbreiteter.*

---

## Seite 208: Pfeil des Elements

*Erhöhung der Verbreitung auf Mag2*

*Der Zauber "Pfeil des Feuers" ist im LC mit Verbreitungsgrad Mag1 angegeben, obwohl sie zum Lehrplan der Feurelementaristen in Drakonia gehören*

---

## Seite 211: Plumbumbarum

Probe: CH / GE / KK (+MR)

Probe: CH / GE / KK

---

## Seite 212: Projektimago

Die Realitätsdichte der Projektion (vgl. Seite 34) beträgt ZiP\*/2+7

Neu!

*Die Probe ist um die Anzahl der Meilen Entfernung zwischen dem Magier und dem projizierten Abbild erschwert.*

*Die Probe ist um die Anzahl der Meilen Entfernung zwischen dem Magier und dem projizierten Abbild entfernt.*

---

## Seite 213: Protectionis

Folgende Merkmale besitzt der Protectionis Antimagie, Kraft, Metamagie

Klarstellung der Merkmale

*(Bor: Antimagie, Metamagie, Dämonisch (Iribaar))*

---

## Seite 215: Radau

Der Besen schlägt wie eine Furie mit 2 Attacken pro KR um sich. Seine Werte sind INI 12+1W6, AT 12, DK N, GS 12

Der Besen schlägt wie eine Furie mit 2 Attacken pro KR um sich. Seine Werte sind INI 12+1W6, AT 12, DK N.

---

## Seite 218: Respondami

Probe: MU / IN / CH (+MR)

Probe: MU / IN / CH

---

## Seite 224: Satuaris Herrlichkeit

Alle Proben auf andere Gesellschaftliche Talente sind während der Wirkungsdauer um 1 Punkt erleichtert, ebenso eventuell andere anfallende CH-Proben, um auf Personen einzuwirken. (Entspricht der Wirkung des Vorteils *Gut Aussehend*. Sollte die Hexe diesen Vorteil bereits besitzen, steigert sich die Wirkung auf die *Herausragenden Aussehens*: 3 Punkte Erleichterung. Eine weitere Steigerung ist nicht möglich.) Für Personen mit einem deutlich anderen Schönheitsideal kann der Meister die Probenzuschläge modifizieren.

Alle Proben auf andere Gesellschaftliche Talente sind während der Wirkungsdauer um 1 Punkt erleichtert, ebenso eventuell andere anfallende CH-Proben, um auf Personen einzuwirken. Für Personen mit einem deutlich anderen Schönheitsideal kann der Meister die Probenzuschläge modifizieren.

---

## Seite 231: Schleier der Unwissenheit

Gelingt der Spruch, so müssen bei eine eventuellen ODEM- oder ANALYS-Proben, *Sinnenschärfe*-Proben unter der Wirkung des OCULUS oder *Magiegespür*-Proben mindestens so viele Punkte übrig behalten werden, um den Spruch zu durchschauen, wie für den SCHLEIER ZiP\* erwürfelt wurden plus die AsP, die in den Zauber investiert wurden.

Gelingt der Spruch, so wird diese Zahl plus die ZiP\* auf eine eventuelle ODEM- oder ANALYS-Probe oder auf die *Sinnenschärfe*-Probe unter der Wirkung des OCULUS ASTRALIS aufgeschlagen, ebenso auf eine *Magiegespür*-Probe

---

## Seite 243: Skelettarius

Mit diesem Zauber kann der Magier Leichname zu Untoten erwecken und sie seinem Willen unterwerfen. Untote besitzen nur geringe Intelligenz und bewegen sich meist sehr langsam; sie sind jedoch unerbittliche und Furcht einflößende Gegner. Die Loyalität des Untoten bestimmt sich aus dessen Grundwert (siehe Kasten auf Seite 244) und den ZiP\*; bei mehreren gleichzeitig gerufenen Untoten müssen die ZiP\* nach Belieben des Beschwörers verteilt werden. Für den Dienst *Gefolgschaft* muss eine Probe auf  $(MU+MU+KL+CH+ZfW)/5$  abgelegt werden. Mittels dieses Zaubers kann der Nekromant maximal ZiW Untote gleichzeitig erheben und kontrollieren. Will er noch mehr dieser Wesen erheben, muss er auf die Hilfe einer Besetzung der Leichen mittels Nephazzim (zu diesen Dämonen und ihrem Einsatz in der Nekromantie siehe Wege der Zauberei) zurückgreifen. Will der Beschwörer die Untoten längerfristig erheben und eventuell deren Kampfwerte modifizieren, muss er den Zauber TOTES HANDLE wählen.

An WdZ angepasst!

## Seite 244: Kosten für Untote

*Kosten sind nun pro SR fällig, nicht mehr pro KR.*

*Kosten für Mumie, Skelett, Untote Mähre sind SR (und nicht KR).*

## Seite 247: Spinnenlauf

Unter der Wirkung dieses Zaubers ist die Hexe in der Lage, wie eine Spinne zu klettern: Sie kann an glattesten Felswänden, ja sogar an Überhängen oder unter Decken Halt finden und läuft nicht Gefahr abzusürzen. *Klettern*-Proben sind nicht notwendig.

Unter der Wirkung dieses Zaubers ist die Hexe in der Lage, phänomenale akrobatische Leistungen zu vollbringen: Sie kann an glattesten Felswänden, ja sogar an Überhängen oder unter Decken klettern. Zudem steigen die Talente *Körperbeherrschung* und *Klettern* um je ZiP\* Punkte

## Seite 250: Staub wandle

Die Formel haucht einer Sandfigur ein künstliches Leben ein und macht sie zu einem Elementargolem. Sofort nach der Erschaffung muss der Zauberer eine Kontroll-Probe auf  $(MU+MU+KL+CH+ZfW)/5$  ablegen, um den Golem zu Gefolgschaft zu zwingen. Weitere Kontroll-Proben werden gegen den Wert der LO des Golems abgelegt. Offensichtlich lassen sich die Elementargolems, die mit dieser Formel belebt werden können, nur aus dem Sand der Gorischen Wüste und dem Wasser des dort entspringenden Chaluk herstellen, wobei der Zaubernde persönlich die Zutaten mischen und aus ihnen die Statuen formen muss. Es ist jedoch nicht möglich, filigrane Figuren zu erschaffen, die motorische Feinarbeit leisten können, da die Golems primär als Kampfund Wachkolosse entwickelt wurden. Ob sich die Formel nach entsprechender Modifikation auch auf andere Elemente ausweiten lässt (oder zumindest nicht mehr solch exotische Zutaten erfordert), wird sich wohl erst in einigen Jahren erweisen, wenn die Spionage der anderen Magierakademien die Formel in Mherwed, Khunchom und Punin so weit verbreitet hat, dass ausgedehnte Forschungen an der Thesis möglich sind. Die ZiP\* aus der Erschaffungsprobe können zur Verbesserung der Werte des Golems verwendet werden (Startwerte entsprechend WdZ 198).

An WdZ angepasst!

## Seite 251: Stein wandle

Diese Formel haucht einer (humanoiden) Figur aus unbelebtem Material Leben ein und verwandelt sie in einen Golem. Zur Erschaffung einer bestimmten Form von Golem ist jeweils eine Konstruktionsthese nötig, die angibt, welche Eigenschaften der Golem hat und wie die Zauberprobe modifiziert wird (sprich: welche Erschaffungsschwierigkeit der Golem aufweist). ZiP\* aus der Zauberprobe können verwendet werden, um die Werte des Golems über seine Startwerte (siehe die unten genannten Kapitel) hinaus anzuheben. Sofort nach der Erschaffung muss der Zauberer eine

An WdZ angepasst!

Kontroll-Probe auf (MU+MU+KL+CH+ZfW)/5 ablegen, um den Golem zu Gefolgschaft zu zwingen. Weitere Kontroll-Proben werden gegen den Wert der LO des Golems abgelegt. (Die Start-LO beträgt zwischen 1W6+7 und 1W6+10 Punkten.) Sowohl bei der Beschwörungs- als auch bei der Beherrschungsprobe können dem jeweiligen Erzdämon gefällige Paraphernalia, Pakte etc. eingesetzt werden. Die Werte exemplarischer Golems finden Sie im Band Wege der Zauberei auf den Seiten 230f.; eine detaillierte Betrachtung des Golembaus im gleichnamigen Kapitel in WdZ 197ff.

Passage gestrichen

"Der Golem kann durch einen ERZBANN exorziert [...] werden." - hier müsste DÄMONENBANN stehen, da der Zauber das Merkmal Dämonisch(allgemein) hat.

---

## Seite 255: Tempus Stasis

Probe: MU / KL / KK (+Mod. nach gewünschter Wirkungsdauer in KR)

Probe MU/KL/KK (+Mod.) Unklarheit über Modifikator.

---

## Seite 259: Totes handle

Die Formel erfüllt eine Leiche mit 'Lebenskraft' und verwandelt sie - je nach Verwesungszustand - in eine der bekannten Varianten eines Untoten (Leichnam, Zombie, Skelett oder Mumie; siehe die entsprechenden Abschnitte (S. 192ff., 226ff.) im Kapitel Die Kunst der Invokation im Band Wege der Zauberei).

An WdZ angepasst!

Der erhobene Untote hat dann die in den o.g. Kapiteln angegebenen Werte, auf die noch ZIP\* aus der Anrufungsprobe verteilt werden können. Sofort nach der Erschaffung (also nach der gelungenen Anrufungsprobe) muss der Zauberer eine Kontroll-Probe auf einen Wert von (MU+MU+KL+CH+ZfW)/5 ablegen, um den Untoten zur Gefolgschaft zu zwingen. (Spätere Kontroll-Proben erfolgen gegen die LO des Untoten. Mehr zu den Beschwörungswerten und der Loyalität von Untoten finden Sie im Kasten auf Seite 244.

---

## Seite 260: Transformatio Formgestalt

Der Transformatio besitzt nur noch das Merkmal Objekt.

Beim Zauber ist das Merkmal Form angegeben, obwohl das Ziel ein Einzelobjekt ist und sich das Merkmal Form laut MWW S. 32 nur auf Verwandlungen von Lebewesen bezieht.

---

## Seite 275: Wand aus Dornen

Es ist möglich, die Wand zu durchdringen, indem man an binnen fünf Kampfrunden ZfP\* x ZfP\* SP gegen einen RS von 3 anrichtet.

Es ist möglich, die Wand zu durchdringen, indem man an einer Stelle einer Stelle binnen fünf Kampfrunden ZfP\* x ZfP\* gegen einen RS von 3 anrichtet.

---

## Seite 286: Windhose

Ab ZfW 14 kann der Druide den Wirbel mit sich oder auch einer maximalen GS entsprechend der Windstärke bewegen, was 1 AsP pro 10 Schritt Strecke kostet (A).

Ab ZFW 14 kann die Windhose beliebig dirigiert werden. Unklar unabhängig mit bleibt dabei die GS, mit der sich der Wirbel bewegt.

---

## Seite 290: Zagibu

Folgende Änderung der Technik:  
Der Schelm spricht "Zagibu! Ubigaz! Nichts mehr wert sei dieser Schatz!" und spuckt auf den zu verwandelnden Schatz.

In der Beschreibung steht "Der Schelm spricht dir Formel...", obwohl in der Technik: schelmischen Repräsentation keine Formeln vorkommen.

---

## Seite 292: Zauberklinge

Entsprechende Passage gestrichen.

Fängt der GARDIANUM magTP auf? Das ist widersprüchlich zum GARDIANUM, der magisch erhöhte TP nicht abhält

---

## Seite 294: Zauberwesen der Natur

Der Meister kann eine Probe auf (MU + CH + CH + IN + ZiW)/5 zulassen (eine Kontroll- Probe gemäß der Beschwörungsregeln aus WdZ), um zu sehen, ob das Feenwesen die Bitte erfüllt.

Neu!

## Seite 295: Zauberzwang

Um willentlich gegen die Anweisungen verstoßen zu können, muss dem Opfer eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingen, die um die doppelten ZiP\* erschwert ist.

Um willentlich gegen die Anweisungen verstoßen zu können, muss dem Opfer eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingen, die um die ZiP\* erschwert ist.

## Seite 296: Zorn der Elemente

Die direkte Schadenswirkung kann wie ein Fernkampf- angriff abgewehrt werden (WdS 98f.), wobei die Ausweichen-Aktion oder die Schildparade jeweils um 12 Punkte erschwert sind.

Neu!

Varianten

◆Bei der Verteilung der Wirkung auf *mehrere* (einander benachbarte) *Zielobjekte* erhält jedes Opfer so viele TP, wie die erwürfelte Gesamt-TP-Zahl geteilt durch die Zahl der Opfer angibt.

◆Bei der Verteilung der Wirkung auf *mehrere Zielobjekte* erhält jedes Opfer so viele TP, wie die erwürfelte Gesamt-TP-Zahl geteilt durch die Zahl der Opfer angibt.

## Seite 297: Zunge lähmen

Bei einer 1 oder 2 (bei Hexen und Schelmen nur bei 1) ist die Zunge Ihres Helden so kurz, dass er die Zaubergeste nicht ausführen kann und einen Probenzuschlag von 7 Punkten für eine weggelassene Zaubergeste (WdZ 19) in Kauf nehmen muss.

Bei einer 1 oder 2 (bei Hexen und Schelmen nur bei 1) ist die Zunge Ihres Helden so kurz, dass er die Zaubergeste nicht ausführen kann und eine entsprechende Lern-Erschwerung um eine Spalte und einen Probenzuschlag von 3 Punkten in Kauf nehmen muss

## Seite 298: Zwingtanz

Jeder Fernkampfangriff gegen einen Zwingtänzer wird so gehandhabt, wie als wenn der Zwingtänzer *sehr schnelle Bewegungen* machen würde (Größe des Ziels um 2 Kategorien verringert, also um +4 erschwert). Der Zwingtänzer kann weder Angriffs- noch Abwehraktionen (also auch keine Manöver) während der Wirkungsdauer ausführen. Finten und Ausfälle sind gegen ein ZWINGTANZ-Opfer wirkungslos, andere Attacken sind gegen es um 2 Punkte erschwert.

Jede Attacke gegen einen Zwingtänzer ist um 12 Punkte erschwert, jeder Fernkampfangriff sogar um 15 Punkte. Finten und Ausfälle sind gegen einen 'Zwangstänzer' wirkungslos.

## Seite 299 ff.:

Die Rituale der verschiedenen Zaubertraditionen finden sich mittlerweile in **Wege der Zauberei**. Sie entfallen daher in der Neufassung des LCD.

Änderung!