

Handbuch der Magie

A. Der Umgang mit Zauberformeln

1. Wo Zauberformeln zu finden sind

(a) Die zauberkundigen Figuren werden zu Beginn des Spiels mit Zauberformeln versehen. Anzahl und Typen sind im Entwicklungsabschnitt der jeweiligen Personenbeschreibung zu finden.

(b) Zauberformeln befinden sich an folgenden Schatzfundstellen:

ALTAR:	1 Zauberformel vom Typ II 1 Zauberformel vom Typ III
SCHREIN:	1 Zauberformel vom Typ I 1 Zauberformel vom Typ V
STATUE:	2 Zauberformeln vom Typ VII 1 Zauberformeln vom Typ VIII

(c) Folgende Besucher bieten Zauberformeln zum Kauf an:

SCHAMANE: (Shaman)	1 Zauberformel vom Typ II 1 Zauberformel vom Typ III
ZAUBERER: (Warlock)	1 Zauberformel vom Typ IV 1 Zauberformel vom Typ VI
ALTES WEIB: (Crone)	1 Zauberformeln vom Typ V 1 Zauberformeln vom Typ VIII

(d) Zauberbücher enthalten jeweils 4 Zauberformeln:

SCHRIFTROLLE DER NATUR: (Scroll Of Nature)	2 Zauberformeln vom Typ II 2 Zauberformeln vom Typ III
SCHRIFTROLLE DER ALCHEMIE: (Scroll Of Alchemy)	4 Zauberformeln vom Typ VI
BUCH DES HEILS: (Good Book)	2 Zauberformeln vom Typ I 2 Zauberformeln vom Typ VII
SCHWARZES BUCH: (Black Book)	2 Zauberformeln vom Typ V 2 Zauberformeln vom Typ VIII
BUCH DER ÜBERLIEFERUNG: (Book Of Lore)	4 Zauberformeln vom Typ IV

(e) Zaubermittel beinhalten jeweils eine Zauberformel:

HEILIGE STATUE: (Sacred Statue)	1 Zauberformel vom Typ I
GÖTZENAUGE: (Eye Of The Idol)	1 Zauberformel vom Typ II
SCHIMMERNDER RING: (Glimmering Ring)	1 Zauberformel vom Typ III
SCHÄDEL DES ZAUBERERS: (Enchanter's Skull)	1 Zauberformel vom Typ IV
VERFLUCHTES JUWEL: (Blasted Jewel)	1 Zauberformel vom Typ V
VERBORGENER RING: (Hidden Ring)	1 Zauberformel vom Typ VI
GLÜHENDER EDELSTEIN: (Glowing Gem)	1 Zauberformel vom Typ VII
ZAUBERFLÖTE: (Beast Pipes)	1 Zauberformel vom Typ VIII

2. Wann man Zauberformeln anwenden kann

Zauberformeln kann man nur während des Begegnungsschritts einer Kampfrunde anwenden, und zwar eine pro Begegnungsschritt (anstelle der sonst möglichen Handlungen). Befindet sich eine Figur allein auf einem Aktionsfeld, kann sie verlangen, dass dort ebenfalls Kampfunden durchgeführt werden, obwohl kein Kampf stattfindet, damit sie Zauberformeln anwenden kann.

3. Wie man Zauberformeln anwendet

(a) Die Anwendung aufgezeichneter Zauberformeln:

<p>Der Anwender setzt einen Magiestein des richtigen Ritualtyps auf das Feld der betreffenden Zauberformel in seinem Zauberformel-Abschnitt. Der Ritualtyp der Zauberformeln ist in den Überschriften der jeweiligen Kapitel dieses Handbuchs angegeben.</p>
<p>Der Zauber der Zauberformel kann nur bewerkstelligt werden, wenn die richtigen magischen Kräfte auf dem Aktionsfeld des Anwenders anwesend sind. Sind sie nicht aufgrund des Ortes oder des Tages anwesend, können sie vom Anwender durch den passenden Farbstein präsentiert werden. Der Farbstein wird ebenfalls auf das Zauberformel-Feld gesetzt. Die erforderliche Magiefarbe für jede Zauberformel ist in die Spalte „Benötigte magische Kräfte (Magiefarbe)“ in den Kapiteln dieses Handbuchs angegeben.</p>
<p>Im Handgemengeschritt setzt der Anwender seinen Aufmerksamkeitsstein nach dem gleichen Verfahren auf das passende Objekt des Zauberers, nach dem sich auch die übrigen Figuren das Ziel ihres normalen Angriffs aussuchen. Der Anwender kann in diesem Handgemengeschritt keinen normalen Angriff durchführen, aber ein Verteidigungsmanöver.</p>
<p>Ist das Bestimmen von Angriffszielen und Zauberobjekten beendet, wird der Zauber wirksam, sofern das Ritual im Bewegungsschritt vollendet werden konnte (die Zeitnummer des verwendeten Magiesteins muss mindestens den Zeitnummern der Bewegungssteine, Pferde, Einheimische und Ungeheuer, die sich auf dem Blatt des Anwenders befinden, gleich sein oder niedriger).</p>
<p>Ist der Zauber wirksam geworden, wird der eventuell ausgespielte Farbstein als erschöpft aus dem Spiel genommen. Der verwendete Magiestein bleibt bis zum Ende der Kampfrunde auf seinem Zauberformel-Feld. Erlischt der Zauber vorher, wird der Magiestein auf dem Feld „In dieser Runde benutzt“ (USED THIS ROUND) abgelegt.</p>
<p>Erlischt der Zauber am Ende der Kampfrunde nicht, wird der verwendete Magiestein auf das Objekt des Zaubers gesetzt. Er bleibt dort, bis der Zauber erlischt oder gebrochen wird. Der Magiestein und die Zauberformel können bis dahin nicht wieder verwendet werden.</p>

(b) Die Anwendung der Zauberformeln, Zauberbücher und Zaubermittel

<p>Die Anwendung der Zauberformeln, Zauberbücher und Zaubermittel unterscheidet sich von dem unter (a) beschriebenen Verfahren im wesentlichen nur durch zwei Punkte:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Anstatt, dass ein Magiestein auf das Feld einer aufgezeichneten Zauberformel gesetzt wird, wird die Zauberbuch- oder Zaubermittelkarte mit der entsprechenden dazugehörigen Zauberformelkarte auf ein leeres Zauberformel-Feld.2. Ein auf diese Art bewirkter Zauber hat immer die Zeitnummer 0.
--

4. Gegen wen oder was man Zauberformeln anwenden kann

1. Waffen	Der Zauber muss auf den Waffenstein eines Anwenders gerichtet werden.
2. Magiesteine	Der Zauber muss auf den Magiastein des Anwenders gerichtet werden.
3. Zaubermittel	Der Zauber muss auf eine Zaubermittelkarte des Anwenders gerichtet werden.
4. Figur	Der Zauber muss auf eine Figur auf dem Aktionsfeld des Anwenders gerichtet werden (oder auch auf den Anwender selbst).
5. Aktionsfeld	Der Zauber muss auf das Aktionsfeld des Anwenders gerichtet werden.
6. Ungeheuer	Der Zauber muss auf ein beliebiges Ungeheuer auf dem Aktionsfeld des Anwenders gerichtet werden. Ist ein bestimmtes Ungeheuer angegeben, wirkt der Zauber nur auf dieses (oder diese).
7. Menschliche Gruppe	Der Zauber muss auf eine einheimische Gruppe (wobei die Anzahl ihrer Mitglieder auf dem Aktionsfeld keine Rolle spielt), die Riesen oder die Oger auf dem Aktionsfeld des Anwenders gerichtet werden.
8. Individuum	Der Zauber muss auf eine Figur oder einen Einheimischen und/oder Ungeheuer auf dem Aktionsfeld des Anwenders gerichtet werden.
9. Mehrfache Objekte	Der Zauber muss auf eine oder mehrere Figuren, Einheimische und/oder Ungeheuer auf dem Aktionsfeld des Anwenders gerichtet werden.
10. Sechseck	Der Zauber muss auf das gesamte Sechseck, auf dem sich der Anwender befindet, gerichtet werden.
11. Sechseck/ Menschen	Der Zauber muss auf das gesamte Sechseck, auf dem sich der Anwender befindet, oder auf eine Figur oder einen Einheimischen oder einen Riesen, oder einen Oger auf seinem Aktionsfeld gerichtet werden.
12. Geräusch	Der Zauber muss auf einen Geräuschstein auf dem Sechseck des Anwenders (bzw. auch auf einen Geräuschstein auf einem anderen Sechseck) gerichtet werden.
13. Zauber	Der Zauber muss gegen einen Zauber gerichtet werden, der auf dem Aktionsfeld oder dem gesamten Sechseck des Anwenders wirksam ist.

5. Die Wirkungsdauer eines Zaubers

1. Sofortige Zauber	Ein solcher Zauber wird wirksam und erlischt danach sofort (also noch vor Ende der Kampfrunde, in der er bewirkt wurde)
2. Bewegungs-Zauber	Ein solcher Zauber gilt als imaginärer Bewegungsstein und erlischt erst, nachdem er für eine Bewegung benutzt worden ist.
3. Angriffs-Zauber	Ein solcher Zauber erlischt am Ende der Kampfrunde, in der er bewirkt wurde.
4. Phasen-Zauber	Ein solcher Zauber bleibt wirksam, bis er benutzt wurde.
5. Kampf-Zauber	Ein solcher Zauber erlischt am Ende des Bewegungsteils des nächsten Tages.
6. Tag-Zauber	Ein solcher Zauber erlischt am Ende des Bewegungsteils des nächsten Tages.
7. Permanenter Zauber	Ein solcher Zauber wirkt bis zum Ende des Spiels und erlischt nie von selbst, er kann höchstens gebrochen werden. Er ist aber immer aktiv (s. Abschn. 51, S. 89 im Regelheft).

B. Ritualtypen

Ritualtyp I: Zauberformeln der segensreichen Magie

Wirkung der Zauberformel (Name)	Benötigte magische Kräfte (Magiefarbe)	Wirkungsbereich	Wirkungsdauer	Wirkung im Spiel
Austreibung (EXORCISE)	Göttliche Kräfte (WEISS)	Aktionsfeld	Sofort	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aller Zauber, der auf dem Aktionsfeld wirksam ist, oder gerade bewirkt werden soll (einschl. Zauber, der auf dem gesamten Sechseck wirksam ist), wird sofort gebrochen. 2. Alle Figuren auf dem Aktionsfeld müssen ihre nicht eingesetzten Magiesteine (einschl. Farbsteine) als erschöpft aus dem Spiel nehmen. 3. Dämonen und das Teufelchen werden sofort getötet, wenn sie sich auf dem Aktionsfeld befinden.
Wiederherstellung (MAKE WHOLE)	Göttliche Kräfte (WEISS)	Figur	Sofort	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alle Verwundeten und erschöpften Kampfsteine der Figur erholen sich und kehren ins Spiel zurück. 2. Alle beschädigten Armierungen, die die Figur trägt, wird wiederhergestellt und mit der intakten Seite nach oben gesetzt.
Frieden (PEACE)	Göttliche Kräfte (WEISS)	Individuum	Kampfzauber	Das verzauberte Individuum kann sich kein Angriffsziel aussuchen. Der Zauber wird sofort gebrochen, wenn das verzauberte Individuum selbst als Angriffsziel gewählt wird.
Kleine göttliche Gabe (SMALL BLESSING)	Göttliche Kräfte (WEISS)	Figur	Sofort	Die Figur würfelt nach der Tabelle „WÜNSCHE“ und handelt sofort dem Ergebnis entsprechend.

Ritualtyp II: Zauberformeln der Naturmagie

Wirkung der Zauberformel (Name)	Benötigte magische Kräfte (Magiefarbe)	Wirkungsbereich	Wirkungsdauer	Wirkung im Spiel
Verschmelzung mit dem Hintergrund (BLEND INTO BACKGROUND)	Gesetze der Natur (GRAU)	Individuum	Tag	Das Individuum darf am nächsten Tag zusätzlich zu seinen normalen Phasen eine Versteck-Phase planen und ausführen.
Nebel (FOG)	Gesetze der Natur (GRAU)	Sechseck	Tag	Die Tabelle „SPÄHEN“ kann in dem verzauberten Sechseck nicht benutzt werden; der Zauber unterbindet andere Zauber (Gespräch mit einem klugen Vogel), die Wirkung von Schätzen (Kristallkugel) und das normale Spähen.
Weissagung (PROPHECY)	Elementargeister (PURPUR)	Figur	Tag	Die Figur muss ihre Aktivitäten nicht im Voraus notieren; sie kann entscheiden, welche Aktivitäten sie in einer Phase tun will, wenn sie die Phase ausführt, und die Aktivität dann notieren.
Steinhagel (STONES FLY)	Gesetze der Natur (GRAU)	Mehrfache Objekte	Angriffszauber	Gegen jedes Angriffsziel wird nach der Geschosstabelle gewürfelt. Die Grundtrefferwirkung des Zaubers ist L★=Mittel (M) und wird dem Würfelergebnis entsprechend modifiziert.
Gespräch mit dem klugen Vogel (TALK TO WISE BIRD)	Waldgeister (GOLD)	Figur	Sofort	Die Figur kann sofort eine Bonus-Suchphase nach der Tabelle „SPÄHEN“ in einem beliebigen Sechseck ausführen, als ob sie sich in diesem Sechseck befände.
Hexengebräu (WITCH' BREW)	Gesetze der Natur (GRAU)	Magiesteine	Tag	Die Magiesteine werden vorübergehend in einen anderen Ritualtyp umgewandelt: <ul style="list-style-type: none"> • Steine vom Typ II werden zu Steinen vom Typ IV. • Steine vom Typ VIII zu III Andere Ritualtypen sind nicht betroffen. Die umgewandelten Steine können für die Anwendung von Zauberformeln benutzt werden, aber nicht für Beschwörungen (Umwandlung in Farbsteine) oder Verzauberungen (Umdrehen von Sechsecken). Der durch einen umgewandelten Stein bewirkte Zauber wird sofort gebrochen, wenn der Zauber des Hexengebräu's erlischt und die Steine ihren ursprünglichen Typ wiedererlangen.

Ritualtyp III: Zauberformeln der Elfenmagie

Wirkung der Zauberformel (Name)	Benötigte magische Kräfte (Magiefarbe)	Wirkungsbereich	Wirkungsdauer	Wirkung im Spiel
Elfengunst (ELVEN GRACE)	Waldgeister (GOLD)	Individuum	Kampfrunde	Die Zeitnummern auf den Bewegungssteinen einer Figur werden geändert. Statt der ursprünglichen Zeitnummern gelten solche, die durch die Stärke der Steine automatisch bestimmt werden. L = 1, M = 2, H = 3, T = 4 Entsprechend wird die Zeitnummer des Verteidigungswertes von Ungeheuern und Einheimischen nach ihrem Gewicht bestimmt.
Trugbilder (ILLUSION)	Waldgeister (GOLD)	Sechseck/Mensch	Permanent	Wird in dem verzauberten Sechseck oder von dem verzauberten Menschen nach der Tabelle „SUCHEN“, „SPÄHEN“, „ENTDECKEN“, „RUNEN DEUTEN“ oder „MAGISCHER BLICK“ gewürfelt, wird dem Würfelergebnis 1 Punkt hinzugezählt, wenn der Zauber aktiv ist.
Orientierungslosigkeit (LOST)	Waldgeister (GOLD)	Sechseck/Mensch	Permanent	In jeder Bewegungsphase, die von dem verzauberten Menschen oder in dem verzauberten Sechseck ausgeführt wird, wird das für die Bewegung notierte Aktionsfeld ignoriert und stattdessen ein Würfel geworfen, wenn der Zauber aktiv ist. Der Betroffene muss auf ein Aktionsfeld ziehen, dessen Nummer dem Würfelergebnis entspricht, wenn erkannt (Er muss dabei den normalen Bewegungsregeln gehorchen) Das Aktionsfeld kann auch auf einem benachbarten Sechseck liegen. Sind zwei oder mehr Aktionsfelder mit der erwürfelten Nummer erreichbar, kann der betroffene auf eins seiner Wahl ziehen. Kann er nicht legal auf das sich ergebene Feld ziehen (oder existiert kein entsprechendes Feld), so verliert er die Bewegungsphase und kann sich nicht bewegen. Dieser Zauber beeinträchtigt das Fliegen nicht!
Überzeugung (PERSUADE)	Waldgeister (GOLD)	Menschliche Gruppe	Tag	Die Figur, die den Zauber bewirkt, würfelt für die verzauberte einheimische Gruppe nach der Spalte „FREUNDLICH“ der Tabelle „BEGEGNUNGEN“, wenn sie mit der Gruppe zu tun hat.
Erkennen von Verborgenen (SEE HIDDEN SIGNS)	Waldgeister (GOLD)	Figur	Tag	Die Figur kann am nächsten Tag eine zusätzliche Suchphase planen und ausführen.
Feenfeuer (FAERIE LIGHTS)	Waldgeister (GOLD)	Magie- steine	Tag	Die Magiesteine wechseln vorübergehend ihren Ritualtyp: <ul style="list-style-type: none"> • Typ IV zu Typ VIII • Typ VI zu Typ V Andere Ritualtypen sind nicht betroffen. Die umgewandelten Steine können für die Anwendung von Zauberformeln benutzt werden, aber nicht für Beschwörungen (Umwandlung in Farbsteine) oder Verzauberungen (Umdrehen von Sechsecken). Der durch einen umgewandelten Stein bewirkte Zauber wird sofort gebrochen, wenn der Zauber des Feenfeuer's erlischt und die Steine ihren ursprünglichen Typ wiedererlangen.

Ritualtyp IV: Zauberformeln der Elementarmagie

Wirkung der Zauberformel (Name)	Benötigte magische Kräfte (Magiefarbe)	Wirkungsbereich	Wirkungsdauer	Wirkung im Spiel
Identitätswechsel (ABSORB ESSENCE)	Dämonische Kräfte (SCHWARZ)	Ungeheuer	Permanent	Der Anwender dieser Zauberformel wird zu dem Ungeheuer, gegen das er den Zauber gerichtet hat. Sein Figurenstein wird vom Spielbrett genommen und er kontrolliert das Ungeheuer wie einen Angeworbenen Anführer. Wenn der Zauber inaktiv ist, nimmt er den Ungeheuerstein vom Brett und ersetzt ihn durch seinen Figurenstein. Wird der Zauber wieder aktiv, ersetzt er ihn wieder durch den Ungeheuerstein. Ein Ungeheuer mit Flügeln muss fliegen, wenn es sich bewegt. Wird der Zauber gebrochen, werden sein Figurenstein und der Ungeheuerstein auf dasselbe Aktionsfeld gesetzt. Wird das Ungeheuer getötet, wenn der Zauber aktiv ist, stirbt der Anwender der Zauberformel ebenfalls.
Befragung eines Dämonen (ASK DEMON)	Dämonische Kräfte (SCHWARZ)	Dämon	Sofort	Der Anwender dieser Zauberformel kann einen beliebigen Spieler eine Frage stellen. Die Frage muss mit „JA“, „NEIN“ oder einer Zahl beantwortet werden können. Der Befragte <u>muss</u> Wahrheitsgemäß antworten. Frage und Antwort sollten vor den anderen Spielern geheim gehalten werden.
Hexenbesen (BROOM-STICK)	Dämonische Kräfte (SCHWARZ)	Individuum	Bewegung	Das betroffene Individuum hat durch den Zauber einen imaginären „Fliegen L1“-Stein, der während eines Kampfes ausgespielt oder zum fliegen während eines Zuges benutzt und auf seine Tragfähigkeit angerechnet werden kann. Allerdings bestimmt die Figur, die den Zauber bewirkt hat, wann und wie dieser „Fliegen“-Stein eingesetzt wird!
Fluch (CURSE)	Gesetze der Natur (GRAU)	Figur	Sofort	Die Figur, die den Zauber bewirkt hat würfelt nach der Tabelle FLÜCHE und wendet das Ergebnis auf die verfluchte Figur an.
Drudenfuß (PENTANGLE)	Dämonische Kräfte (SCHWARZ)	Individuum	Kampf	<ol style="list-style-type: none"> Dem betroffenen Individuum können die Dämonen und das Teufelchen nicht als Angreifer zugeordnet werden. Zauber und Flüche, die gegen das Individuum bereits wirksam sind, bleiben ungebrochen, aber ihre Wirkung wird ignoriert. <p>Wichtig: Das Individuum kann trotzdem noch durch Zauber betroffen werden, wenn es nicht selbst das Objekt ist. Es könnte z.B. durch „DECKENEINSTURZ“ (gegen sein Aktionsfeld gerichtet) getroffen werden und es kann von beherrschenden Ungeheuern (außer den Dämonen und dem Teufelchen) angegriffen werden.</p>
Entfesselung der Macht der Hölle (POWER OF THE PIT)	Dämonische Kräfte (SCHWARZ)	Individuum	Sofort	Die Figur, die den Zauber bewirkt, würfelt nach der Tabelle DIE MACHT DER HÖLLE und wendet das Ergebnis auf das Objekt des Zauber an.

Ritualtyp VI: Zauberformeln der Beschwörungsmagie

Wirkung der Zauberformel (Name)	Benötigte magische Kräfte (Magiefarbe)	Wirkungsbereich	Wirkungsdauer	Wirkung im Spiel
Verhexung eines Zaubermittels (ENCHANT ARTIFACT)	Elementargeister (PURPUR)	Zaubermittel	Permanent	Der Anwender bezeichnet und notiert eines seiner Zaubermittel, eine seiner aufgezeichneten Zauberformeln und einen seiner ungebundenen Magiesteine. Die Zauberformel wird dem Zaubermittel hinzugefügt (als ob sie eine zu dem Zaubermittel gehörige Zauberformel-Karte wäre) und der Ritualtyp des Magiesteins ebenfalls (als ob dieser Typ auf der Zaubermittel-Karte aufgedruckt wäre). Auf die Zauberformel und den Magiestein hat dies keine Auswirkung, sie bleiben im Spiel. Wann immer die Verhexung des Zaubermittels aktiv ist, kann sein Besitzer die neue Zauberformel und/oder den neuen Typ benutzen, um mit dem Zaubermittel eine Zauberformel anzuwenden (ohne Runen deuten zu müssen!); ein Zaubermittel mit mehr als einem Typ kann mehr als einmal am Tag eingesetzt werden, aber jeder Typ nur einmal.
Auflösung in Rauch (MELT INTO MIST)	Elementargeister (PURPUR)	Individuum	Permanent	Das betroffene Individuum hat einen imaginären „MOVE T4“-Bewegungsstein. Ist der Zauber aktiv, ist das der einzige Stein des es benutzen kann. Das Individuum kann weder angreifen noch in irgendeiner Weise angegriffen werden. Besonderheit: Das Individuum kann verborgene Pfade und Geheimgänge benutzen, ohne sie entdecken zu müssen, wenn es sich bewegt, während es nur den imaginären Bewegungsstein benutzen kann.
Brechen von Zauber (DISSOLVE SPELL)	Elementargeister (PURPUR)	Zauber	Sofort	Der Zauber, gegen den diese Zauberformel angewendet wird, ist sofort gebrochen. (Wirkt nicht auf Flüche!)
Geistererscheinung (PHANTASM)	Elementargeister (PURPUR)	Figur	Tag	Die betroffene Figur nimmt einen unbenutzten Figurenstein (oder irgendeinen anderen Stein) und setzt ihn auf das Aktionsfeld; dieser Stein stellt einen unsichtbaren Doppelgänger der Figur dar, den sie während ihres Zuges die Aktivitäten „Bewegen“, „Suchen“ (nach der Tabelle SPÄHEN) und „Zaubern“ ausführen lassen kann. Die Figur notiert die Aktivitäten für ihre Geistererscheinung wie für einen angeworbenen Führer. Die Figur findet alles, was die Geistererscheinung findet, als ob sie selbst gesucht hätte. Die Geistererscheinung kann weder blockieren noch blockiert werden.
Verwandlung (TRANSFORM)	Elementargeister (PURPUR)	Individuum	Permanent	Die Figur, die den Zauber bewirkt, würfelt nach der Tabelle VERWANDLUNGEN, wendet das Ergebnis auf das betroffene Individuum an und notiert sich das Ergebnis. Wann immer der Verwandlungsauber aktiv ist, wird das Individuum zu der angegebenen Kreatur und wird wie ein angeworbener Anführer mit den angegebenen Werten behandelt.

Entfesselte Kräfte (UNLEASH POWER)	Elementargeister (PURPUR)	Magiesteine	Tag	Die Magiesteine werden vorübergehend in Bewegungs-/Gefechtssteine umgewandelt. Jeder Stein kann einmal pro Kampfrunde entweder als Bewegungs- oder Gefechtsstein verwendet werden, wobei die für diese Steine geltenden normalen Regel beachtet werden müssen. Die Zeitnummern und Anstrengungssternchen der Steine ändern sich nicht. Die Zeitnummern bestimmen die Stärke der Steine: 2,3 = Leicht (L) 4 = Mittel (M) 5 = Schwer (H) 6 = Gewaltig (T)
Verblassen der Welt (WORLD FADES)	Dämonische Kräfte (SCHWARZ)	Figur	Permanent	1. Ist der Zauber aktiv, würfelt die betroffene Figur am Ende einer Kampfrunde normal nach der Tabelle VERSTECKEN, wenn sie nicht versteckt ist. Sie ist versteckt, wenn sie das entsprechende Würfelergebnis erzielt. Sie würfelt nicht, wenn sie bereits versteckt ist. 2. Außer der Tabelle MAGISCHER BLICK kann die Figur keine anderen Suchtabellen benutzen, wenn der Zauber aktiv ist.

Ritualtyp VII: Zauberformeln der glückbringenden Magie

Wirkung der Zauberformel (Name)	Benötigte magische Kräfte (Magiefarbe)	Wirkungsbereich	Wirkungsdauer	Wirkung im Spiel
Beherrschung von Riesenfledermäusen (CONTROL BATS)	Jede magische Kraft (JEDE)	Riesenfledermäuse	Tag	Die Figur, die diesen Zauber bewirkt, kontrolliert alle Riesenfledermäuse auf ihrem Aktionsfeld, also ob sie angeworbene Einheimische Nicht-Anführer wären. In ihrem Zug am nächsten Tag kann sie auf einer der Fledermäuse fliegend Reiten.
Einklang mit der Natur (PEACE WITH NATURE)	Waldgeister (GOLD)	Individuum	Permanent	Das Individuum sieht zwar am Ende seines Zuges die Warn- und Geräuschsteine auf seinem Sechseck an, deckt sie aber nicht auf. Diese Steine lassen daher keine Ungeheuer von der Erscheinungstabelle auftauchen. Ungeheuer, die sich bereits auf seinem Sechseck befinden, können sich auf sein Sechseck bewegen und Schatzfundstellen-Steine können Ungeheuer weiterhin normal erscheinen lassen.
Vorahnung (PREMONITION)	Gesetzt der Natur (GRAU)	Figur	Tag	Die Figur kann bestimmen, wann sie ihren geplanten Zug während des Bewegungsteils des Tages ausführen will; sie behält ihren Aufmerksamkeitsstein und mischt ihn nicht mit den anderen Figuren und Anführern. Wenn gerade irgendein Aufmerksamkeitsstein gezogen werden soll, kann sie ihren Zug anmelden und dann sofort ausführen.
Schutz vor Magie (PROTECTION FROM MAGIC)	Waldgeister (GOLD)	Figur	Phase	Zu Beginn irgendeiner Phase oder Kampfrunde kann die Figur verkünden, dass sie gegen Zauber und Flüche immun sei. In der betreffenden Phase oder Kampfrunde spielt die Figur, als ob es keine Magie im Spiel gäbe; kein Zauber oder Fluch kann ihr irgendwas anhaben. Am Ende der Phase oder Kampfrunde erlischt dieser Zauber.
Gespür für Gefahr (SENSE DANGER)	Elementargeister (PURPUR)	Figur	Permanent	Ist dieser Zauber zu Beginn eines Tages aktiv, kann die betreffende Figur an diesem Tag eine zusätzliche VORBEREITUNGS-Phase planen und ausführen.

Ritualtyp VIII: Zauberformeln der unheilbringenden Magie

Wirkung der Zauberformel (Name)	Benötigte magische Kräfte (Magiefarbe)	Wirkungsbereich	Wirkungsdauer	Wirkung im Spiel
Pech (BAD LUCK)	Jede magische Kraft (JEDE)	Figur	Permanent	Die betroffene Figur muss zu <u>jedem</u> Würfelergbnis 1 Punkt addieren, wenn dieser Zauber aktiv ist.
Abkommen mit Kobolden (DEAL WITH GOBLINS)	Dämonische Kräfte (SCHWARZ)	Kobolde	Tag	Die Figur, die diesen Zauber anwendet behandelt die Kobolde auf ihrem Aktionsfeld als neutrale Einheimische und kann versuchen, sie anzuwerben. Gelingt ihr das bleiben die Kobolde die normalen 14 Tage in ihrem Dienst.
Herrschaft über eine Spinne oder Riesenkrake (GUIDE SPIDER OR OCTOPUS)	Gesetze der Natur (GRAU)	Ungeheuer	Tag	Die Figur, die diese Zauberformel anwendet, kontrolliert die Spinne oder die Krake wie einen angeworbenen Einheimischen Anführer (Der Zauber beherrscht nur ein Ungeheuer zur Zeit)
Vergiftung (POISON)	Gesetze der Natur (GRAU)	Waffe	Kampf	Der Schärfebonus der betroffenen Waffe wird um einen Stern erhöht (gilt nicht für stumpfe Waffen, also solche ohne Schärfestern auf beiden Seiten ihres Steins)
Gegenmittel (REMEDY)	Gesetze der Natur (GRAU)	Zauber (oder Fluch)	Sofort	Der Zauber oder Fluch, gegen den diese Zauberformel angewendet wird, ist sofort gebrochen.
Herbeirufen von Ungeheuern (WHISTLE FOR MONSTERS)	Elementargeister (PURPUR)	Geräusch	Sofort	Die Figur, die diese Zauberformel anwendet, kann sofort einen roten Geräuschstein (nicht „LOST CITY“ oder „LOST CASTLE“) von ihrem Sechseck auf ein anderes, oder von einem anderen Sechseck auf ihres setzen.