

ECLIPTIFACTUS SCHATTENKRAFT

Probe: MU / KL / KO

Technik: Der Magier fixiert seinen Schatten und hebt beide Arme in einer beschwörenden Geste.

Zauberdauer: 6 Aktionen

Wirkung: Dieser Zauber bewirkt, dass der Schatten des Magiers mit Eigenleben erfüllt wird und an dessen Seite kämpft. Dabei hat der Schatten so viel LeP wie der Magier zum Zeitpunkt der Erschaffung, die gleichen natürlichen Eigenschafts- und Kampfwerte (zeitweilige Veränderungen durch Zauber und Elixiere oder aber durch Wunden und Erschöpfung kommen nicht zum Tragen) und einen RS in Höhe von ZFP*/3.

Der Schatten muss keine **Selbstbeherrschungs**-Probe bei hohem Schaden ablegen und erleidet keine Wunden. Der Schatten handelt eigenständig, kann aber nicht zaubern. Er kann die Kampfmanöver einsetzen, die auch dem Magier bekannt sind.

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, FK und INI-Basis; fern des Anblicks Rückgewinn von 1 Punkt pro halber Stunde).

Der Schatten ist durch Zauberei nicht zu verletzen oder anderweitig zu beeinflussen. 'Stirbt' der Schatten, so verliert der Zauberer schlagartig seine gesamte Astralenergie, davon 2 AsP permanent. Es dauert sieben Wochen (in denen er keine AsP regenerieren kann), bis dem Magier ein neuer Schatten 'nachgewachsen' ist. Da der verlorene Schatten auch ein Zeichen der Geweihten des Namenlosen ist, muss ein Magier, dessen Schatten erschlagen wurde, damit rechnen, schärfster Befragung unterzogen, wenn nicht gar von einer wütenden Menge aufgeknüpft zu werden.

Stirbt der Magier, so erhält der Schatten die restliche, verbliebene Astralenergie des Magiers zu seinen LeP hinzu und wütet so lange als seelenlose Kampfmaschine weiter, bis auch er vernichtet ist.

Kosten: 5 AsP plus 1 AsP pro KR (borbaradianische Variante: 1W6+1 AsP plus 1 AsP/KR bzw. die Hälfte davon als LeP)

Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig

Reichweite: selbst; der Schatten kann sich maximal 3 Schritt vom Magier entfernen.

Wirkungsdauer: nach AsP-Einsatz (A)

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite (der Bewegungsradius des Schattens), Wirkungsdauer

◆ **Schattenarmee** (+3 pro zusätzlichem Schatten, ab ZfW 7 zwei Schatten, ab ZfW 10 drei Schatten usw.). Der Schatten des Magiers teilt sich in mehrere, entsprechend weniger dunkle Schattenkämpfer auf. 'Stirbt' ein Schatten, verliert der Magier schlagartig 7 AsP, davon 1 pAsP. Die Schatten können sich bis zu 7 Schritt vom Magier entfernen. Diese Variante kostet 3 AsP pro Schatten plus 1 AsP pro Kampfrunde und pro Schatten.

◆ **Teilschatten** (+2). Der Zaubernde belebt nur den Schatten eines seiner Gliedmaßen, der jedoch kaum kämpfen, sondern eher einfache Handreichungen ausführen kann. Die LeP des Teilschattens betragen nur 1/5 der Standardwirkung. Die Kosten belaufen sich auf 2 AsP plus 1 AsP pro Spielrunde.

◆ **Schattenkrähen** (+5, ab ZfW 11). Auf diese Weise ruft der Anwender ZFP*+2 Schattenkrähen herbei, die die Werte normaler Krähen (siehe S. 147) aufweisen. Dies kostet den Zauberer 11 AsP.

Reversalis: lässt einen beliebigen, auch magisch belebten, Schatten verschwinden. Der Raub eines Schattens mittels dieser Zauberkombination wird üblicherweise mit **divocatio** oder gravierender bestraft.

Antimagic: kann in Zonen des DÄMONENBANN und des VERWANDLUNG BEENDEN nur schwieriger gewirkt und mit diesen antimagischen Formeln auch beendet werden.

Merkmale: Dämonisch (allgemein), Form (Bor: dito)

Komplexität: D

Repräsentationen und Verbreitung: Mag 3,

Bor 2, Hex 1

Der ECLIPTIFACTUS gilt allgemein als 'Schwarze Kunst' (was Wunder bei dem eindeutigen Anrufungscharakter der Formel) und wird nur vom Kampfseminar Andergast regulär gelehrt. Die Meisterformel ist jedoch auch in Mirham, Brabak und Fasar (an beiden Akademien) zugänglich. In Magie in Kampf – Kämpfende Magie und auch im Arcanum finden sich nur vage Andeutungen, so dass die Rekonstruktion der Thesis aus diesen Werken unmöglich scheint. Dagegen beherrschen unabhängige Beschwörer diese Formel, wobei es unklar bleibt, aus welcher Quelle sie ihr Wissen schöpfen. Die Varianten sind auch in Galottas Heptagon-Akademie und bei einigen unabhängigen Borbaradianern bekannt.

KOMPLEXITÄT | MERKMALE

D

Dämonisch
Form

A

UMBRAPORTA SCHATTENTÜR

Probe: MU/IN/GE

Technik: Der Magier fixiert einen Schatten in seiner Umgebung, deutet beschwörend auf ihn und schreitet dann hindurch.

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkung: Der Zaubernde tritt in einen von der Größe her passenden Schatten hinein und aus einem anderen schlagartig wieder heraus. Dabei muss er den Zielschatten während des Zaubervorgangs im Blickfeld haben und kann eine Last von höchstens 25 Stein mit sich führen. Hierdurch können etwa Hindernisse überwunden, Verfolger abgeschüttelt oder Gegner verwirrt werden. Die genauen Auswirkungen sowie das Vorhandensein geeigneter Schatten in der Umgebung sind in Absprache mit dem Meister zu bestimmen.

Es gelten die Expertenregeln beim TRANSVERSALIS (S. 262) zum Reisen durch den Limbus.

Kosten: 7 AsP

Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig

Reichweite: selbst, der Zielschatten kann maximal ZfW Schritt entfernt sein

Wirkungsdauer: augenblicklich

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite (Entfernung des Zielschattens), Kosten

◆ **Schattenportal** (+5 pro zusätzlicher Person). Mit dieser Variante können weitere Personen mitgenommen werden. Die Kosten betragen 5 AsP pro Person.

◆ **Langer Schatten** (+7; ab ZfW 11). Diese Variante erlaubt es dem Magier, geistig für längere Zeit in den Schatten einzufahren und sich mit diesem vom Körper des Zaubers weg zu bewegen. Der Schatten kann sich (mit GS 15) nur durch existierende Schatten bewegen, also z.B. nicht über einen sonnenüberfluteten Platz. Er kann Dinge in seiner Umgebung optisch wahrnehmen; zusätzliches Gehör oder Tastsinn erschweren die Probe um je 2 Punkte und kosten je 1 AsP pro Spielrunde

mehr. Der Schatten ist in dieser Form nicht zu irgend einer körperlichen Interaktion in der Lage; der Leib bleibt derweil bewusstlos und ohne Schatten liegen. Diese Variante kostet 7 AsP plus 5 AsP pro Spielrunde.

◆ **Schattensprung** (+10; ab ZfW 14). Der Magier kann körperlich mit seinem Schatten und dieser mit einem existierenden Umgebungsschatten verschmelzen, so dass er zwar seine Umgebung noch wahrnehmen, aber nicht mehr mit ihr interagieren kann – und sie auch nicht mit ihm, was heißt, dass er gegen körperliche Angriffe immun ist (gegen magische oder geweihte Waffen hat er einen RS von ZfP*), aber selbst ebenfalls nicht attackieren kann. Er kann jedoch (mit einer Erschwernis von +7) aus den Schatten heraus zaubern, er kann astral wahrgenommen und Opfer eines Zaubers werden. Er kann sich außerdem mit GS 15 durch existierende Schatten bewegen und diese wieder verlassen, womit er wieder körperlich wird. Die am Leib getragene Ausrüstung wird von dem Zauber auch betroffen. Diese Variante kostet 7 AsP pro Spielrunde. Sobald ein Zauberer aus den Schatten heraustritt, endet die Wirkung.

◆ **Schattenwandern** (+15, ab ZfW 18). Wie Schattensprung, jedoch endet die Wirkung nicht bei zwischenzeitlichem Austritt aus den Schatten. Kosten: 7 AsP plus 7 AsP pro Spielrunde.
Reversalis: keine Wirkung bekannt.

Antimagie: kann in Zonen des DÄMONENBANN und des LIMBUS VERSIEGELN nur erschwert gewirkt werden, in solche Zonen hinein nur bei mehr ZfP*, als der Antimagiespruch aufweist.

Merkmale: Dämonisch (gesamt), Limbus

Komplexität: D

Repräsentation und Verbreitung: Mag 2

Von Obskuromanten wird dieser Zauber meist als der siebente Teil in einer ‚Heptalogie der Elementaren Leiber‘ verstanden.



KOMPLEXITÄT | MERKMALE

D

Dämonisch
Limbus

B