

Borbaradianer und Kristallomanten

Eine kleine Erweiterung der Zaubertraditionen

DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Alle Rechte vorbehalten. Die Informationen auf den folgenden Seiten enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.

Tradition (Borbaradianer)

- Ein Zauber in der borbaradianischen Tradition benötigt Sicht auf das Ziel, eine magische Geste, eine deutlich ausgesprochene Formel und eine Berührung des Ziels, die erst am Schluss erfolgen muss.
- Borbaradianer können ihre Zauber mit ihrer eigenen Lebenskraft speisen. Dabei zählt ein 1 LeP als 2 AsP.
- Borbaradianische Zauber können in Zauberbücher und Schriftrollen niedergeschrieben und aus ihnen ohne Lehrmeister erlernt werden. Des Weiteren besitzen sie eine dämonische Komponente, wodurch die Kosten aller Zauber ausgewürfelt wird.
- Da die borbaradianische Tradition aus der gildenmagischen hervorging, können Borbaradianer die Traditionsartefakte Stab, Bannschwert und Zauberkugel mit wenigen Einschränkungen herstellen. Die Artefakte haben immer eine dämonische Komponente
- Borbaradianer erhalten beim Wirken von Fremdzaubern aus der gildenmagischen Tradition nur eine Erschwernis -1 (statt -2).
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Klugheit.

Vorraussetzungen: Keine (ja, prinzipiell kann auch Alrik von der Weide Borbaradianer werden)

AP-Wert: 140 AP

Kosten eines borbaradianischen Zaubers

Die Kosten eines borbaradianischen Zaubers unterliegen einem gewissen Chaos. Der Einfachheit würfelt der Spieler einen W20. Auf 1-5 werden die Kosten halbiert, auf 16-20 werden sie verdoppelt. Sonst bleiben die Kosten normal.

Folgende Zauber sind mit dem Merkmal Dämonisch sind in der borbaradianischen Tradition vorhanden:

Band und Fessel, Böser Blick, Brenne, Dämonisches Vergessen, Ecliptifactus, Eigene Ängste, Erinnerung verlasse dich, Hartes Schmelze, Heilungsbann, Herzschlag, Hexenblick, Horriphobus, Höllenpein, Incendio, Invocatio Maior, Invocatio Maxima, Invocatio Minima, Invocatio Minor, Karnifilo, Krabbelnder Schrecken, Last des Alters, Leidensbund, Magischer Raub, Nuntiovolo, Pandaemonium, Panik überkomme euch, Pestodem, Protectionis, Schwarzer Schrecken, Skelettarius, Stein Wandle, Totes Handle, Weiches Erstarre

Zusätzliche Regeln zur borbaradianischen Tradition:

- In den Zaubern ist eine versteckte Beherrschungs-, Hellsicht- und Verständigungs-komponente, die Borbarad die Führung seiner Scharen erleichtern sollte. Ob jemand diese Komponente kennt und benutzen kann, ist nicht bekannt. Denkbar wären jedoch folgende Meisterpersonen: Azaril Scharlachkraut, Balphemor von Punin
- Folgende Stab-, Kugel- und Bannschwertzauber sind für Borbaradianer nicht verfügbar oder verändert:
 - **Schutz gegen Untote** ist nicht verfügbar
 - **Lichtstrahl**: Ein Strahl aus Höllenfeuer schießt hervor
 - **Geschossschutz** ist nicht verfügbar
 - **Konservierung** ist nicht verfügbar
 - **Bannschwert des Schutzsegens** ist nicht verfügbar
 - **Heilschlaf**: Wirkt genau umgekehrt
 - Nur **Merkmalsfokus Dämonisch**

Prägunen:

Klassischer Borbaradianismus (Macht)

Die Ergreifung von Macht mittels des Geistes und das Abschütteln der Ketten der Götter gehören zum festen Bestand der borbaradianischen Philosophie.

Borbarads Thesen: Der klassische Borbaradianer ist im Umgang mit den 7 Formeln so geübt, dass er eine permanente Erleichterung von +1 auf BRENNE TOTER STOFF, EIGENE ÄNGSTE, ERINNERUNG VERLASSE DICH, HARTES SCHMELZE, HÖLLENPEIN, SCHWARZER SCHRECKEN, WEICHES ERSTARRE.

Überheblichkeit: In ihrem Machtrausch werden Borbaradianer oft unvorsichtig. 19er werden bei Zauberproben genauso wie 20 bei der Bestimmung auf Patzer gerechnet.

Voraussetzung: Borbaradianer gehört einem Zirkel der klassischen Philosophie an.

Neoborbaradianismus (Freiheit)

Die Neoborbaradianer sind ein von Azaril Scharlachkraut angeführter Zirkel. Ihr Fokus liegt vor allem auf der Bekehrung zu Borbarads Lehren und der Befreiung des Geistes von überirdischen Mächten.

Mission: Die Neoborbaradianer haben es sich zum Ziel gemacht den Geist der Schafe der Zwölfgöttlichen Kirchen zu befreien und auf Borbarads Pfade zu führen. Proben auf Bekehren und Überzeugen sind um +1 erleichtert, die Person in einem persönlichen Gespräch bekehrt wird.

Bekennung: Es ist für einen Borbaradianer schwer seine Überzeugungen zu verheimlichen. Bei Untersuchungen erhält der Borbaradianer eine Erschwernis von -1 auf alle Proben um sich herauszureden.

Voraussetzung: Borbaradianer gehört einem Zirkel an, der Azaril Scharlachkraut untersteht

Zauberstile:

Pfad des Schlächters

In den Tempeln zu Jergan und auch die letzten Überreste von Haffax' Armee haben ihre Schadensmagie besonders effektiv gemacht:

Regel: Zauber, die TP bzw SP an ihrem Ziel anrichten, erzeugen +2 TP bzw SP.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Eiserne Konzentrationsstärke, Kriegszauberer, Unaufhaltsam

Voraussetzung: Tradition(Borbaradianer)

AP-Wert: 20 AP

Pfad der Nekromantie

Die Macht Untote zu kontrollieren und leichter seinem Willen zu unterwerfen, macht borbaradianische Nekromanten zu einem großen Gefahrenpotential.

Regel: Vom Nekromanten erhobene Untote haben einen um 2 höheren LO-Wert bei der Erschaffung.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Machtvolle Verbotene Pforten, Übertragung der Lebenskraft, Untotenmeister

Voraussetzung: Tradition(Borbaradianer)

AP-Wert: 15 AP

Pfad des dunklen Gelüste

Im Moghulat Oron gedieh die dämonische Macht der Einen und Einzigen, sodass sich die Borbaradianer Orons auf Verführungskünste zur Manipulation ihrer Opfer verschrieben.

Regel: Ein Zauberer mit dieser Fähigkeit spart +1 AsP bei der Verwendung eines Zaubers mit dem Merkmal Einfluss.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Geistzauberer, Liebeszauberei, Vollkommener Beherrscher

Voraussetzung: Tradition(Borbaradianer)

AP-Wert: 15 AP

Pfad der schwarzen Kälte

Einige Zauberer aus dem ehemaligen Glorana haben ihre Zauber perfektioniert, um ihre Beute bis auf das Knochenmark zu gefrieren.

Regel: Zauber mit dem Merkmal Element in der Ausprägung Eis sind um +1 AsP günstiger und richten +1 TP bzw SP an.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Machtvolle Verbotene Pforten, Gegnerische Zauberpraxis (Element), Überragender Dämonologe

Voraussetzung: Tradition(Borbaradianer)

AP-Wert: 15 AP

Pfad der blutigen See

Die letzten Schiffsmagier von Darion Paligan sind eines der wenigen Übel, die noch von Paligans Schwimmender Heptarchie übrig geblieben ist. Entsprechend sind sie in der Kontrolle der Tiefsee und des Unwasser versiert.

Regel: Zauber mit dem Merkmal Elementar, die dem Element Wasser zugeordnet sind, erhalten eine Erleichterung von +1. Dämonen der Domäne Galkuzuul erfüllen einen zusätzlichen Dienst.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Gegnerische Zauberpraxis (Element), Überragender Dämonologe, Dämonenmeister

Voraussetzung: Tradition(Borbaradianer)

AP-Wert: 15 AP

Pfad der Schöpfers

Nicht zuletzt sind Borbaradianer für ihre dämonische Golemkonstrukte bekannt, die sie mit der Macht Agrimoths formen und Asfaloths beleben. So schnell wird der Schrecken der Panzerschreiter nicht vergessen werden.

Regel: Dämonen aus Agrimoths Gefolge erfüllen der Zauberin einen zusätzlichen Dienst und das Erschaffen von Golems ist um 1 erleichtert. Zudem sind Proben zur Herstellung von magischen Artefakten um 1 erleichtert.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Artefaktanalyse, Machtvolle verbotene Pforte, Golem-former

Voraussetzung: Tradition(Borbaradianer)

AP-Wert: 15 AP

Neue Sonderfertigkeiten

Blutmagie (Fremdopferung)

Regel: Die Heldin kann Blut eines fremden Wesens opfern, um AsP für ein Ritual dazu zuge-winnen. Bei der Opferung stirbt das Wesen. Mit dieser Sonderfertigkeit können von Kultur-schaffenden LeP im Verhältnis 2 zu 1 in AsP umgewandelt werden. Die LeP von Tieren und Ungeheuern lassen sich im Verhältnis 5 zu 1 in AsP umwandeln. Auf diese Art können bis zu 13 Opfer gleichzeitig gebracht werden.

Bei Ritualen des Mermals Dämonisch ist die Probe des Zaubers um die zusätzlich geopfert LeP/4 erleichtert.

Voraussetzung: Magiekunde 10

AP-Wert: 15 AP

Blutmagie (Große Fremdopferung)

Regel: Die Heldin kann Blut eines fremden Wesens opfern, um AsP für ein Ritual dazu zuge-winnen. Bei der Opferung stirbt das Wesen. Mit dieser Sonderfertigkeit können von Kultur-schaffenden LeP im Verhältnis 2 zu 1 in AsP umgewandelt werden. Die LeP von Tieren und Ungeheuern lassen sich im Verhältnis 5 zu 1 in AsP umwandeln. Auf diese Art können bis zu 39 Opfer gleichzeitig gebracht werden.

Bei Ritualen des Mermals Dämonisch ist die Probe des Zaubers um die zusätzlich geopfert LeP/4 erleichtert.

Voraussetzung: Blutmagie (Fremdopferung)

AP-Wert: 30 AP

Tradition (Kristallomant)

- Ein Zauber in der kristallomantischen Tradition benötigt Sicht auf das Ziel und eine magische Geste.
- Der Kristallomant muss den für das Merkmal des Zaubers passenden Kristall besitzen. Liegt der nicht vor, erhält der Kristallomant eine Erschwernis von -4.
- Pro 2 in Kristallen gebundenen AsP erhält der Kristallomant eine Erleichterung auf das Zaubern (keine Stapelung durch mehrere gleiche Kristalle).
- Wenn der Kristallomant mit passendem Kristall zaubert, muss er nur drei Viertel der Zauberkosten bezahlen, aber mindestens 1 AsP.
- Kristallomantische Zauber können aus Thesiskristallen gelernt werden.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Vorraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: 150 AP

Magische Handlungen

Den Kristallomanten stehen eine kleine Auswahl an magischen Handlungen zur Verfügung, die auf gut gehüteten Geheimnissen der Kristallomanten und ihren Kristallen fußen. Die Ersparnis aus der Tradition wird bei den magischen Handlungen nicht einberechnet.

Kristallformen

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Mittels dieser Technik ist es dem Kristallomanten ähnlich wie bei dem Zauber „Hartes Schmelze“ den Kristall zu formen, wobei jedoch die kristallinterne Struktur erhalten bleibt.

AsP-Kosten: 4 AsP pro 10 Karat (hochwertige Kristalle)/ 100 Karat (mindere Kristalle)

Zauberdauer: 1 SR pro 10 Karat / 100 Karat

Merkmal: Verwandlung

Steigerungsfaktor: B

Thesiskristall

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Die Thesis eines Zaubers des passenden Merkmals wird im Kristall gebunden. Der gebundene Zauber kann bis zu FW der Probe gelernt werden.

AsP-Kosten: A/B/C/D 2/4/6/8 AsP

Wirkungsdauer: permanent

Merkmal: Objekt

Steigerungsfaktor: C

Kristallkraft bündeln

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Mittels dieser Handlung kann der Kristallomant die in dem Kristall gebundene Astralenergie für einen einzelnen Zauber freisetzen. Durch diese Handlung wird der Kristall vernichtet.

AsP-Kosten: 10 AsP

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmal: Objekt

Steigerungsfaktor: D

Zauber umleiten

Probe: MU/IN/FF

Wirkung: Der Kristallomant leitet einen gegen ihn geworfenen Zauber mittels eines zum Merkmal des Zaubers passenden Kristalls um. Bei dem Zauber muss es sich um einen Zauber handeln, der dem Kristallomanten entgegen geschleudert wird. Wenn der umgeleitete Spruch mehr als 16 AsP kostete, zerspringt der Kristall.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 10 AsP

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmal: Antimagie

Steigerungsfaktor: C

Zauber absorbieren

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Kristallomant absorbiert einen Zauber mit maximal QS wie die der magischen Handlung. Bei dem Zauber muss es sich um einen Zauber wirken, der dem Kristallomanten entgegen geschleudert wird. Die absorbierte Astralenergie muss nach einer Runde bei einem Zauber verwendet werden oder sie entlädt sich. Bei einem zu mächtigen Zauber (mehr dazu später) kann der Kristall zerspringen.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmal: Antimagie

Steigerungsfaktor: D

Traditionsartefakte der Kristallomanten

Die Achaz-Kristallomanten verfügen über eine Auswahl an Traditionsartefakte, die hier etwas näher beleuchtet werden sollen. Angefangen mit den Zauberkristallen, die den Fokus der kristallomantischen Zauberei darstellen, werden die kristallomantische Zauberkugel und der Schuppenbeutel der Kristallomanten vorgestellt.

Der Zauberkristall

Der Zauberkristall ist das Herzstück der kristallomantischen Magie. Anders als in anderen magischen Traditionen verwenden die Kristallomanten mehrerer dieser Artefakte. Nach ihrem Verständnis lässt sich jedem Merkmal der Magie ein oder mehrere Kristalle zuordnen. Mehr zu den Zuordnungen der Kristalle erfährst du in den nachfolgenden Regeln. Ein Zauberkristall hat ein Volumen von 12 Punkten und alle Zauberkristallzauber wirken mit 1 QS.

Zauberkristall-Apport

Wirkung: Der Kristallomant kann seinen Zauberkristall zu sich rufen, ohne dabei Blickkontakt haben zu müssen. Der Kristall fliegt auf kürzestem Weg mit Geschwindigkeit 15 zum Kristallomanten und kann nur durch schwer zerbrechliche Gegenstände wie Holz und Stein aufgehalten werden.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 15 AP

manten verliert der Kristall nach 24 Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.

Voraussetzung: keine

Volumen: 0 Punkte

Bindungskosten: 2 permanenter AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 AP

Höhere Bindung I-X

Wirkung: Der Kristallomant kann seine Verbindung zum Zauberkristall verstärken. Dazu lässt er seine Kraft in den fließen, die die Magie im Kristall stärkt. Durch diesen Zauber werden weitere permanente AsP im Kristall gespeichert.

Voraussetzungen: Bindung des Zauberkristalls, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF, Kristall mit genug Karat

Volumen: 2 Punkt

AsP-Kosten: 2 permanente AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 AP pro Stufe

Bindung des Zauberkristalls

Wirkung: Mit der Bindung des Kristalls wird der Kristall an den Kristallomanten gebunden. Fortan kann der Kristallomant mit dem Kristall zaubern. Der Kristall ist nur durch elementares Feuer, dass heißer als ein Drachodem oder ein Ignifaxius ist, oder aber gezielte Antimagie zerstörbar. Der Kristall gilt von nun an als magische Waffe und kann nicht weiter mit Arcanovi mit Zaubern belegt werden. Nach dem Tod des Kristallo-

Madakristall

Wirkung: Solange der Kristallomant den Kristall berührt, erleidet er durch die Zaubermodifikation des Kristallschliff keine Erschwernis.

Voraussetzungen: Kraftfokus, Zauberkristall mit passendem Schilff

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 AP

Kraftfokus

Wirkung: Solange der Kristallomant den Zauberkristall in der Hand hält, spart er bei jedem Zauber 1 AsP ein. Dieser Abzug wird nach Berechnung aller anderen Modifikationen eingerechnet. Die Ersparnis kann nicht dazu führen, dass die Kosten unter 1 AsP fallen. Der Kristallomant muss den Zauberkristall in der Hand halten, um vom Kristallzauber zu profitieren.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 30 AP

Magisches Geschoss

Wirkung: Der Kristallomant lässt einen Teil seiner Kraft in den Zauberkristall fließen. Der Kristall schießt ein magisches Geschoss, das 1W6+2 TP Schaden verursacht. Der Art des Geschoss hängt vom Kristall und ist blockbar. TP werden wie gewohnt durch RS des Ziels vermindert. Je nach Art des Geschosse können sekundäre Effekte auftreten.

Kristallomantische Kristallkugel

Auch die Kristallomanten verfügen über die eine Zauberkugel als Traditionsartefakte wie die Gildenmagier und die Scharlatane. Es kann jedoch davon ausgegangen werden, dass dies die älteste bekannte Form der Zauberkugel ist, sodass sich viele nützliche Kugelzauber aus

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 8 AsP

Merkmal: je nach Kristall

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Zauberspeicher

Wirkung: Der Kristallomant kann einen Zauberspruch wirken und ihn in einen Kristall mit passendem Merkmal fließen lassen. Dazu ist eine gelungene Probe auf den jeweiligen Zauberspruch erforderlich, die Formel muss ausgesprochen und die nötigen AsP müssen ausgegeben werden. Gesten sind nicht notwendig. Bei aufrechterhaltenden Zaubern muss die genaue Wirkungsdauer vor dem Sprechen festgelegt werden. Zaubermodifikationen können ebenfalls festgelegt werden. Auch Zaubererweiterungen können hier verankert werden. einfahren lassen. Der Kristallomant kann den gespeicherten Zauberspruch dann mittels 1 Aktion aus dem Kristall heraus wirken, vorausgesetzt es ist ein gültiges Ziel vorhanden. Der Kristallomant muss weder Formel noch Geste des Zauberspruchs einsetzen und erleidet für deren Weglassen auch keine Erschwernisse. Der Zauberspeicher kann keine Rituale speichern und er kann immer nur einen einzigen Zauberspruch beinhalten.

Voraussetzungen: Kristall mit zugeordnetem Merkmal, Merkmal des Zauberspruchs

Volumen: 5

AsP-Kosten: keine (außer die des gespeicherten Zaubers)

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 20 AP

den anderen beiden Traditionen hier wiederfinden. Selbstverständlich verfügen die Kristallomanten auch über ein paar Zauber, die nur in ihrer Tradition bekannt sind. Eine Zauberku-
gel hat ein Volumen 15 Punkten und alle Kristallkugelzauber werden mit 1 QS gewirkt.

Kristallkugel-Apport

Wirkung: Der Kristallomant kann seine Kristallkugel zu sich rufen, ohne dabei Blickkontakt haben zu müssen. Die Kugel fliegt auf kürzestem Weg mit Geschwindigkeit 15 zum Kristallomanten und kann nur durch schwer zerbrechliche Gegenstände wie Holz und Stein aufgehalten werden.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 15 AP

Bindung der Kristallkugel

Wirkung: Mit der Bindung der Kristallkugel wird die Kristallkugel an den Kristallomanten gebunden. Fortan kann der Kristallomant mit dem Kristall zaubern. Der Kristall ist nur durch elementares Feuer, dass heißer als ein Drachodem oder ein Ignifaxius ist, oder aber gezielte Antimagie zerstörbar. Der Kristall gilt von nun an als magische Waffe und kann nicht weiter mit Arcanovi mit Zaubern belegt werden. Nach dem Tod des Kristallomanten verliert der Kristall nach 24 Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 0 Punkte

Bindungskosten: 2 permanente AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 AP

H'Szints Auge

Wirkung: Der Kristallomant lässt innerhalb einer Aktion einen Kristall mit maximal halber Kugelgröße mit der

Kugel verschmolzen werden. Innerhalb einer SR wandert der Kristall in ins Zentrum der Kugel und kann auch innerhalb der gleichen Zeitdauer wieder herausgelöst werden. Der Kristall in der Kristallkugel kann mittels der Lichtbrechung weiter auf seine magischen Eigenschaften untersucht werden, wobei die Kristallkugel dabei auch als Lupe benutzt werden kann und eine Erleichterung von +1 auf einen Analys gibt.

Voraussetzungen: Prisma, Aufbewahrung

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP zum Verschmelzen und Herauslösen

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 20 AP

Farbe des Geistes

Wirkung: Als Originalzauber ist es mit diesem Zauber möglich die Emotionen in der Umgebung durch die Kugel dazustellen. Die Farbe in der Kristallkugel hängt von den Gefühlen und deren Intesität in der Umgebung ab. Durch diesen Zauber werden Proben auf Menschenkenntnis um +1 erleichtert.

Voraussetzungen: Warnendes Leuchten

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP pro Stunde

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 8 AP

Volumenerweiterung der Kristallkugel I-IV

Wirkung: Das Volumen der Magierkugel steigt permanent um 1 Punkt. Dieser Kugelzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF

Volumen: 0 Punkte

AsP-Kosten: 1 permanenter AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 5 AP

Kleine Zauberabsorption

Wirkung: Ein gegen den Kristallomant gerichteter Zauber mit maximal 8 AsP wird vollständig absorbiert. Der Kristallomant benötigt 1 Aktion zum Auslösen des Zaubers.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 8 AsP

Merkmal: Antimagie

AP-Wert: 20 AP

Zauberabsorption

Wirkung: Ein gegen den Kristallomant gerichteter Zauber mit maximal 16 AsP wird vollständig absorbiert.

Der Kristallomant benötigt 1 Aktion zum Auslösen des Zaubers.

Voraussetzung: Kleine Zauberabsorption

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 16 AsP

Merkmal: Antimagie

AP-Wert: 20 AP

Große Zauberabsorption

Wirkung: Ein gegen den Kristallomant gerichteter Zauber mit maximal 32 AsP wird vollständig absorbiert. Der Kristallomant benötigt 1 Aktion zum Auslösen des Zaubers.

Voraussetzung: Zauberabsorption

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 32 AsP-Kosten

Merkmal: Antimagie

AP-Wert: 20 AP

Folgende Zauber sind aus den fremden Traditionen bekannt:

- **Aufbewahrung**
- **Brennglas**
- **Geschossschutz**
- **Großes Orbitarium**
- **Kleines Orbitarium**
- **Konservierungsgefäß**
- **Kugelbarriere**
- **Lichtstrahl**
- **Machtvolle Kugelzauber I-IV**
- **Prisma**
- **Vergrößerungsglas**

Der Schuppenbeutel

Ein wichtiges Hilfsmittel und drittes Traditionsartefakt ist der Schuppenbeutel, in dem ein Kristallomant seine Hab und Gut verstaut. Der Schuppenbeutel wird aus dem Schuppenkleid der sechsten und letzten Häutung hergestellt und hat ein Füllvolumen von 1 Liter. Der Schuppenbeutel hat ein Volumen von 9 Punkten und ist nur für Helden der Spezies „Achaz“ erwerbbar.

Bindung des Schuppenbeutels

Wirkung: Die Bindung des Schuppenbeutels ist der erste Beutelzauber, der auf den Schuppenbeutel während der „Weihe“ gewirkt wird. Mit ihm wird der Schuppenbeutel an den Kristallomanten

Voraussetzungen: keine

Volumen: 0 Punkte

Bindungskosten: 2 permanente AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 AP

Suchender Finger

Wirkung: Der Kristallomant greift in den Beutel und findet sofort den gesuchten Gegenstand in dem Schuppenbeutel. Der Zauber kann in 1 Aktion aktiviert werden.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 10 AP

Volumenerweiterung I-II

Wirkung: Mit diesem Zauber wird das Füllvolumen des Schuppenbeutels pro Stufe verdoppelt.

Voraussetzungen: keine, vorherige Stufe des Zaubers

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 permanenter AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 15 AP pro Stufe

Ewige Wegzehrung

Wirkung: Verderbliche Gegenstände werden innerhalb des Schuppenbeutels wie durch einen Unberührt von Satinav vor dem Verrotten für 1 Woche geschützt

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 2 permanent AsP

Merkmal: Temporal

AP-Wert: 20 AP

Regeln

Permanente Astralpunkt-Grenze bei Kristallen

Die Menge an gebunden AsP, die ein Kristall haben kann, sind begrenzt durch seine Größe. Hierbei wird zwischen höheren und minderen Kristallen unterschieden.

- Ein hoher Kristall kann maximal 1/10 seines Karatgehalts permanente AsP speichern.
- Ein minderer Kristalle kann maximal 1/100 seines Karatgehalts permanente AsP speichern.

Kristall-Merkmal-Zuordnung

Jedem Merkmal der Magie ist nach der Philosophie der Kristallomanten ein oder mehrere Kristall zugeordnet. Bei manchen Zurordnungen handelt es sich teilweise sogar um Unterkategorien des Merkmals, z.B. bei den Elementen. Einzig alleine dem dämonischen Merkmal wird kein Edelstein zu geordnet, gehören die dämonische Magie nicht zur natürlichen Magie. Es halten sich jedoch Gerüchte über wenige Skrupellose unter den Echsen, die einen solchen Edelstein haben erzeugen können, jedoch zu einem hohen Preis.

Hoher Kristall, *minderer Kristall*

Antimagie	<i>Magnetit</i>
Einfluss	<i>Amethyst, Chrysopras</i>
Elementar	Rubin/Almadin, <i>Baryt (Eis), Achat (Humus), Aquamarin (Wasser), Granat (Erz), Feueropal (Feuer), Coelestin (Luft), Aventurin</i>
Heilung	<i>Turmalin</i>
Hellsicht	<i>Bergkristall, Topas</i>
Illusion	Opal
Sphären	Saphir, <i>Rauchquarz, Mondstein, Karneol</i>
Objekt	Smaragd
Telekinese	<i>Türkis</i>
Verwandlung	Lapislazuli, Zirkon, <i>Obsidian</i>
Temporal/Zeit	Diamant

Schliffe und ihre Modifikationen

Auch die Modifikationen werden durch die Kristalle bzw ihre Schliffarten bestimmt. Besitzt der Kristall nicht den entsprechenden Schliff, wirken sich die Kosten für die spontane Modifikation doppelt auf die Zauberprobe aus. In der folgenden Tabelle sind die Schliffe mit den zugeordneten Modifikationen sowie der Erschwernis auf die Steinbearbeitungsprobe (Edelsteinbearbeitung).

Modifikation	Schliff
Erzwingen	Oval bzw runder glatter Schliff / Cabochon
Kosten senken	Tränenförmiger Facettenschliff / Pendeloque
Reichweite erhöhen	Flachschliff / Tafelschliff
Zauberdauer erhöhen	Rosenschliff

Zauberdauer senken	Achteckschliff / Smaragdschliff
Geste oder Formel weglassen	Brilliant Schliff

Zauberstile

Seher des Unwissbaren

Die Seher des Unwissbaren haben sich lange während ihrer Ausbildung mit der Erforschung der Kristalle beschäftigt. Während dieser Zeit haben sie eine Auge für die magische Analyse entwickelt.

Regel: Hellsichtzauber zur Untersuchung von magischen Objekten oder Erkennen von Spuren von Magie sind um 1 erleichtert und wirken mit einer 1 QS mehr (bis zu einem Maximum von 6).

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Artefakteanalytiker, Unverstellter Blick, Vortrefflicher Hellseher

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Kristallomant)

AP-Wert: 10 AP

Kämpfer der Elemente

Der goldene Drache Pyr brachte den Geschuppten die Macht über die Elemente. Als Erbe der alten Kultur sind die Kämpfer der Elemente die fähigsten Elementaristen unter den Achaz.

Regel: Das Beschwören von elementaren Essenzen oder Wesen ist um 1 erleichtert. Elementare Wesen erfüllen immer einen zusätzlichen Dienst (bis zu einem Maximum von 6 Diensten).

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Vollendeter Elementarist, Elementarmeisterin, Gegnerische Zauberpraxis (Feuer, Wasser, Humus, Luft)

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Kristallomant)

AP-Wert: 20 AP

Rufer der Außenwelt

Sie leben meist als Ausgestoßene am Rand ihres eigenen Volks. Die Rufer der Außenwelt beschäftigen sich so sehr mit dem Wesen der Dämonen und Geister, dass sie als die fähigsten aber auch meist verrufensten Beschwörer gelten.

Regel: Dämonen erfüllen einen weiteren Dienst und Geister eine weitere Bitte jeweils bis zu einem Maximum von 6 QS nach erfolgreicher Beschwörung bzw. Herbeirufung.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Dämonenmeister, Geisterfreundin, Kundiger Sphärologe

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Kristallomant)

AP-Wert: 20 AP

Binder der Kristallmacht

Die Echsen sind Erben einer hochmagischen Zivilisation, die sich auch auf das Weben feinsten magischer Strukturen verstehen. Jene Kristallomanten, die sich am tiefsten mit der Artefaktkunst ihrer Lehrmeister auseinander setzten, wurden zu Erschaffern von mächtigem Zauberwerk.

Regel: Der Kristallomant spart beim Erschaffen von Artefakten 2 AsP. Zusätzlich wird die Wirkungsdauer eines einzigen Zauberspruches um 50% verlängert.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Freundliche Artefaktseele, Langwirkende Artefakte, Matrixzauberei

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Kristallomant)

AP-Wert: 12 AP

Folgende Zauber sind in der kristallomantischen Tradition vorhanden:

Abvenenum, Adamantium, Aeolitus, Attributo (Intuition), Arcanovi, Applicatus, Analys, Auge des Limbus, Axxeleratus, Balsam, Basaltleib, Böser Blick, Brandungsleib, Corpofrigo, Chronoklassis, Chrononautos, Destructibo, Drachenleib, Dschinnenruf, Eichenleib, Eisenrost, Elementarer Diener, Elementarbann, Exposami, Federleib, Flim Flam, Frostleib, Fortifex, Geisteressenz, Geisterruf, Hartes Schmelze, Hellsichtbann, Ignifaxius, Ignisphaero, Immortalis, Incendio, Infinitum, Invocatio Minima, Invocatio Minor, Klarum Purum, Lunge des Leviatan, Manifesto, Meister der Elemente, Nebelwand, Plumbumbarum, Psychostabilis, Odem, Reptilea, Ruhe Körper, Serpentalis, Sphärenbann, Temporalbann, Tempus Stasis, Unitatio, Unberührt von Satinav, Verwandlungsbann, Warmes Blut, Weiches Erstarre, Zauberklänge, Zorn der Elemente

Kristallomantenprägungen

Mit den Prägungen wird der Unterschied zwischen den meist von wenigen Lehrmeistern und den in der legendären Stadt Akraabaal ausgebildeten Kristallomanten.

- Kristallomantenprägungen kosten keine Abenteuerpunkte. Ihre Vor- und Nachteile heben sich punktetekhnisch auf.
- Jeder Spieler kann für seinen Helden eine einzige passende Kristallomantenprägung wählen, wenn er die Voraussetzungen erfüllt.

Alte Schule

In den letzten Städten der Achaz wie H'Rabaal sind wenige Lehrmeister geblieben, sodass auf den Schüler der individuelle Geist seines Lehrmeisters übergeht.

Überliefertes Wissen: Der Zauberer kann sich 6 Zauber aussuchen, für die er bei Gelingen +1 FP erhält.

Eingeschränkte Sichtweise: Fremdzauber sind um 3 erschwert.

Voraussetzung: Der Kristallomant muss einer archaischen Kultur der Achaz entstammen.

Neue Schule

Durch das Bereisen der Welt haben Kristallomanten neue Wege der Magie kennengelernt. Sie haben die Magie anderer Kulturen mit ihrer verwoben über die Macht der Kristalle.

Verwandte Magie: Wenn ein Achaz den passenden Kristall zum Merkmal besitzt, kann er einen Fremdzauber ohne die Erschwernis von -2 wirken.

Unkontrollierbare Magie: Bei Fertigungsproben auf Fremdzauber und -rituale werden 19er als 20 gewertet.

Voraussetzung: Der Kristallomant stammt aus einem menschlichen Siedlungsgebiet (z.B. Selem).

Kristallomant von Akraabaal

In der geheimen Stadt Akraabaal treffen Kristallomanten verschiedenen Geistes zusammen. Durch Vereinigung ihres Wissen eröffnen ihnen sich neue Möglichkeiten.

Wissen aus der geheimen Stadt: Der Kristallomant kann jeden Zauber und jedes Ritual

Kind einer anderen Welt: Außerhalb von Akraabaal erleiden die Kristallomanten eine Erschwernis von 1 auf alle gesellschaftlichen Talente, gegenüber Zwergen sogar eine von 2 bei Bekanntwerden ihrer Herkunft.

Voraussetzung: Kristallomant muss in der Stadt Akraaal ausgebildet worden sein.

Hinweise

Für die Verwendung werden teilweise die Werke AM1-3 bzw. das Regelwiki vorausgesetzt.

Es wurden Standardformulierungen für Sonderfertigkeiten (u.a. Bindung des Zauberkristalls), bereits existierende Zaubernamen, etc. aus folgenden Quellen benutzt:

- Alex Spohr, Jens Ullrich: DSA 5 – Regelwerk, 3. Auflage, Waldems, 2018
- Marie Mönkemeyer, Philipp Neitzel, Alex Spohr, Fabian Talkenberg, Jens Ullrich: Aventurische Magie, Waldems, 2016
- Alex Spohr, Fabian Talkenberg: Aventurische Magie 2, Waldems, 2017
- Zoe Adamietz, Johannes Kaub, Alex Spohr, Fabian Talkenberg, mit Beiträgen von Philipp Neitzel : Aventurische Magie 3, 1. Auflage, Waldems, 2018
- Das Ulisses Regelwiki
- Das Wiki Aventurica