

Zaubersammlung

Ansammlung von Zaubern und Rituale

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.

Ecliptifactus Schattenarmee

Eine spezielle Variante des Ecliptifactus Schattenkraft für Magier in Unterzahl.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Es tritt die gleiche Wirkung wie beim Ecliptifactus Schattenkraft, jedoch teilt sich der Schatten in QS+1 viele Halbschatten. Jeder der Schatten hat zwar die Grundwerte eines normalen Schattens, jedoch nur die Hälfte der Lebenspunkte. Die Boni aus hoher QS werden erst auf den Grundwert addiert und anschließend wird halbiert.

QS 1: keine Änderungen

QS 2: +1 AT, +5 LeP, +1 SK

QS 3: +1 AT, +1 PA, +1 AW, +1 TP, +5 LeP, +1 SK, Finte I

QS 4: +2 AT, +1 PA, +1 AW, +1 TP, +1 RS, +10 LeP, +1 SK, Finte I

QS 5: +2 AT, +2 PA, +2 AW, +1 TP, +1 RS, +10 LeP, +2 SK, Finte I

QS 6: +3 AT, +2 PA, +2 AW, +2 TP, +1 RS, +15 LeP, +2 SK, Finte I+II

Es gelten die gleichen beim Ecliptifactus Schattenkraft beschriebenen Auswirkungen für das Verlieren des Schattens, wenn alle Halbschatten getötet werden.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro Halbschatten pro Kampfrunde (nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Weite Entfernung* (FW 8 , 4 AP): Der Schatten kann sich bis zu 20 Schritt weit entfernen.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 12, 8 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Sprechen des Zaubers festgelegt
- *Verbessertes Schatten* (FW 16, 12 AP): Alle Eigenschaften des Schattens steigen um 1.

Anmerkung: Der Ecliptifactus Schattenkraft muss für diesen Spruch mit ZfW 12 beherrscht werden.

Ecliptifactus Schatten-(Tier)

Eine obskuromantische Variante des Tierrufs. Der Zauber wurde wahrscheinlich einer Hexen auf Wegen entlockt, über die sich Obskuromanten ausschweigen.

Probe: MU/MU/CH

Wirkung: Der Zauber funktioniert wie die Tierrufzauber (siehe Affenruf, Eulenzruf, Fledermaus, Hornissenruf, Katzenruf, Krähenruf, Schlangenzruf, Spinnenruf). Die Schatten werden jedoch durch den Schatten des Zauberers erzeugt, d.h. wenn alle Schatten getötet werden, verliert der Zauberer seinen Schatten. Es gelten die gleichen beim Ecliptifactus Schattenkraft beschriebenen Auswirkungen.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: bis zum Tod der Schatten, maximal 20 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Angriffslustig* (FW 8, 3 AP): Die Tiere erhalten +2 AT.
- *Mehr Tiere* (FW 16, 9 AP): Es erscheinen QS x 3 Tiere.
- *Stärkere Ablenkung* (FW 12, 6 AP): Bis zu zwei Affen können einen Gegner attackieren und somit auch ablenken, sodass die Erschwernis für die Ablenkung verdoppelt wird.

Anmerkung: Der Ecliptifactus Schattenkraft muss für diesen Spruch mit ZfW 10 beherrscht werden.

Umbravelare

Durch diesen von den Scharlatanen geraubte und veränderte Spruch kann sich der Zauberer in dunklen, schattenhaften Bereichen tarnen. Er wird nicht nur von magischen Einbrechern sondern auch Attentätern verwendet.

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Steht der Zauberer still, verschmelzen Körper und Kleidung optisch mit der Umgebung (jedoch nicht Rüstungen, Waffen oder andere Ausrüstung), wenn die Umgebung in einem Schatten liegt oder kein Licht in die Umgebung fällt. Eine Entdeckung ist nur dann möglich, wenn eine Vergleichsprobe zwischen *Sinnesschärfe* (*Hinterhalte entdecken*, *Suchen* oder *Wahrnehmen*) erschwert um QS gegen *Verbergen* gelingt. Sobald er sich bewegt, verfällt die Tarnung. Details zum Thema Illusionen finden sich im **Regelwerk** auf Seite **259**.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Minuten

Zielkategorie: Dämonisch

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Ausrüstung tarnen* (FW 8, 2 AP): Auch Waffen bis zur Reichweite mittel, Rüstungen und Ausrüstungsstücke, die am Körper getragen werden, sind von der Tarnwirkung eingeschlossen.
- *Unsichtbarer Jäger* (FW 12, 4 AP): Selbst bei Bewegung, also auch im Kampf, wirkt die Tarnung noch. Im Kampf sorgt dies für Erschwernisse von 2 auf AT gegen das Ziel.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Pantenebrum

Mittels der Macht der Schatten kann der Zauberer ein Feld mit Albtraumwesen aus Schatten erschaffen. Der Zauber ähnelt in vielen Punkten dem hexischen Zauber Pandaemonium.

Probe: MU/CH/KK

Wirkung: Um einen Punkt innerhalb der Reichweite breitet sich eine Zone mit einem Radius von QS x 2 Schritt aus. In dieser schießen schattenhafte Klauen, Mäuler oder Tentakel aus dem Boden hervor, die alles innerhalb des Wirkungsbereichs angreifen. Jedes Wesen innerhalb dieser Zone sieht sich potenziellen Angriffen der dämonischen Erscheinungen ausgesetzt und erleidet einen Abzug von 2 auf seine GS, wobei diese nicht unter 1 fallen kann. Abhängig von der Menge seiner Bewegungen muss jedes Wesen innerhalb der Pantenebrum-Zone auf die unten aufgeführte Angriffstabelle würfeln. Nutzt ein Wesen in einer KR keine Aktion für eine Bewegung, muss es zu Beginn der KR einmal würfeln. Für jede Aktion oder freie Aktion zur Bewegung des Wesens muss sofort ein Mal auf der Tabelle gewürfelt werden.

Angriffstabelle:

1: kein Angriff

2-3: Eine Krallen greift an (AT 16, 1W6+4 TP).

4-5: Ein Tentakel greift an (AT 14, 1W6+2 TP, wenn nicht verteidigt, dann Status *Fixiert*, bis zum Ende der nächsten KR; weitere Angriffe können erfolgen).

6: Ein Maul greift an (AT 12, 2W6+2 TP).

Den Status *Fixiert* durch die Tentakel erleidet das Wesen immer bei der Hälfte der Distanz, die es zurücklegen wollte.

Die Auswüchse abzuschlagen ist zwecklos, da sie auf der Stelle nachwachsen.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Magier verschonen* (FW 8, 4 AP): Die Zauberin kann sich durch die Zone bewegen, ohne dass sie von den dämonischen Erscheinungen angegriffen wird.
- *Dichter Pantenebrum* (FW 12, 8 AP): Die GS von Wesen innerhalb der Pantenebrum-Zone sinkt um 1 weiteren Punkt. Bei jeder Bewegung ist eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* notwendig, bei Mislingen erleidet das Wesen den Status *Liegend*. Den Status *Liegend* erleidet das Wesen immer bei der Hälfte der Distanz, die es zurücklegen wollte.
- *Größerer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Radius des Zaubers beträgt QS x 3 Schritt.

Umbraporta - Schattensprung

Probe: MU/GE/KO

Wirkung: Mit diesem Zauber ist es dem Zaubernden möglich in einem Schatten ausreichender Größe (der Zaubernde muss den Schatten betreten können) zu verschwinden und aus einem anderen Schatten wieder herauszutreten. Beim Schattensprung kann der Zauberer maximal 5*QS Stein Gegenstände mit sich nehmen, die er am Körper trägt. Die Gegenstände reisen entweder mit am ganzen Stück oder bleiben am Ursprungsort. Der Zielschatten muss vom Ursprungsort anvisiert werden und darf nur FW Schritt entfernt sein.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: augenblicklich

Zielkategorie: Objekt, Wesen

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier, Borbaradianer

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen

- *Weiter Sprung* (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 2*FW Schritt.
- *Schattentür* (FW 12, 4 AP): Der Zauberer kann einen zweiten Kulturschaffenden seiner Größenkategorie oder einer kleineren mitnehmen. Das zulässige Maximalgewicht für Ausrüstung gilt jedoch unverändert – und zwar für beide Teilnehmer zusammen. Die Grundkosten betragen 8 AsP.
- *Schattenportal* (FW 16, 6 AP): Der Schatten funktioniert wie ein Portal, dass der Zauberer auch nur partiell durchschreiten kann bzw. willentlich den Zauber abbrechen. Dabei bleibt jedoch der Zauberer am Ursprungsort. Die Variante kostet zusätzliche 8 AsP.

Umbraporta – Schattenwanderung

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Geist des Zauberer fährt in den Schatten seiner Umgebung ein und kann sich ausschließlich innerhalb der Schatten mit einer GS von 10+QS bewegen. Während des Zaubers bleibt der Körper des Zauberers ungeschützt und bewusstlos zurück. Seine Umgebung kann der Zauberer nur durch einen schattenhaften Schleier sehen. Im Schatten kann der Zauberer nur mit einer Erschwernis von -4 Zaubern. Der Zauber endet, wenn der Zauberer körperlichen Schaden erhält oder der Schatten in der Umgebung verschwindet.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP + 4 AsP pro angefangene SR (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: nach AsP-Einsatz, maximal FW SR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier, Borbaradianer

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Hören und Tasten* (FW 8, 3 AP): Für zusätzliche 2 AsP pro SR kann der Zauberer die Umgebung hören und auch abtasten.
- *Rückzug in die Ritze!* (FW 12, 6 AP): Sollte die Schatten verschwinden, kann der Zauberer entscheiden sich in eine kleine dunkle Ritze zurückzuziehen. Da das jedoch anstrengend ist, muss der Zauberer alle 10 KR eine Willenskraft (Bedrohung standhalten)-Probe ablegen. Jede weitere Probe wird zusätzlich um -1 erschwert.
- *Zaubern aus dem Dunkeln* (FW 16, 9 AP): Es kann unerschwert aus den Schatten gezaubert werden. Es können jedoch keine Zauber gesprochen werden, die eine materielle Manifestation verursachen (Manifesto, Ignifaxius, etc.).

Voraussetzung: **Umbraporta – Schattensprung** wird auf FW 12 beherrscht

Umbraporta - Schattenversteck

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Der Zauberer verschmilzt mit dem Schatten seiner Umgebung. Innerhalb des Schattens kann er sich mit einer GS von 10+QS bewegen. Während des Zaubers kann der Zauberer seine Umgebung noch wahrnehmen, kann jedoch nicht mit ihr interagieren und ist immun gegen Angriffe mit profanen Waffen. Für Zauber muss der Zauberer erst lokalisiert werden. Beim Zaubern erhält der Zauberer automatisch eine Erschwernis von -4 (Formel und Geste). Der Zauber endet, sobald der Zauberer aus dem Schatten tritt.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP + 4 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: nach AsP-Einsatz, maximal FW SR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier, Borbaradianer

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Grundkosten modifizierbar* (FW 8, 4 AP): Die Grundkosten sind modifizierbar.
- *Schutz der Schatten* (FW 12, 6 AP): Der Zauberer erhält einen Schutz von SK+QS gegen magisch und geweihte Waffen.
- *Zwischen den Schatten wandeln* (FW 16, 8 AP): Der Zauber endet nicht mehr, wenn der Zauberer aus den Schatten tritt. Der Zauberer kann nach Belieben aus den Schatten treten und in ihnen wieder verschwinden.

Vorraussetzung: **Umbraporta – Schattenwanderung** wird auf FW 14 beherrscht.

Neue Zauberstilsonderfertigkeit:

Schüler des Deveron Elgarstyn

Regel: Beschließt ein Schüler des Deveron Elgarstyn beim Zaubern Formel und/oder Geste wegzulassen, erhält er wenn der Zauber gelingt jeweils einen zusätzlichen FP.

Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten: Bewegungszauberei, Meisterliches Auraverbergen, Zauber-kämpfer

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 15 AP

Reversalis

Die vielseitig einsetzbare Meisterformel der Metamagie.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Zaubernde kann die Wirkung eines Zaubers umkehren. Der Zauber wird im Kopf des Zauberers gewirkt und anschließend spricht er den Zauber rückwärts. Für den Zauber erhält der Zauberer eine Erschwernis von -1 und der Zauber dauert zwei Aktionen länger.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: maximal $QS \cdot 5$ KR bis der umzukehende Zauber zu sprechen begonnen wurde

Zielkategorie: einzelner Zauber

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Kristallomanten, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 5 AP): Der Zauberer hat $QS \cdot 10$ KR Zeit, um den umzukehenden Zauber zu sprechen.
- *Zwei Zauber* (FW 12, 10 AP): Der Zauberer kann bis zu zwei Zauber umkehren mit diesem Spruch, wenn sie innerhalb der Wirkungsdauer gesprochen werden.
- *Rituale reversieren* (FW 16, 15 AP): Der Zauberer kann nicht nur Zaubersprüche, sondern auch Rituale mit einer Dauer von maximal 8 Stunden umkehren.

Zauber umkehren I-IV

Eine große Kunst der Zauberei ist es einen Zauber umkehren zu können. Auf diese Art haben gildenmagische Forscher bereits viele neue Zauber mithilfe von bekannten entdeckt.

Regel: Der Zauberer kann zusätzlich zu den Standardmodifikationen nun den Zauber modifizieren. Die Erschwernis beträgt dabei -2, zusätzlich kostet der Zauber 8 AsP und eine zusätzliche Aktion. Ab Stufe II beträgt die Erschwernis nur noch -1, ab Stufe III fällt die zusätzliche Aktion weg und ab Stufe IV werden die Kosten auf 4 AsP verringert.

Voraussetzung: Stufe I: KL 13, Magiekunde 10; Tradition (Gildenmagie/Hexen/Druiden/Kristallomanten); Stufe II: Magiekunde 12, Stufe I; Stufe III: KL 15, Magiekunde 14, Stufe II; Stufe IV: Magiekunde 16, Stufe III

AP-Wert: 15/20/20/25 AP

alternativ

Zauber umkehren (einzelner Zauber)

Eine große Kunst der Zauberei ist es einen Zauber umkehren zu können. Auf diese Art haben gildenmagische Forscher bereits viele neue Zauber mithilfe von bekannten entdeckt.

Regel: Der Zauberer kann zusätzlich zu den Standardmodifikationen nun den Zauber modifizieren. Die Erschwernis beträgt dabei -2 und zusätzlich kostet der Zauber 8 AsP.

Voraussetzung: KL 15, Magiekunde 10

AP-Wert: 20 AP

Anmerkung

Ja, mit dieser Fähigkeit kann ein Zauber mit umgekehrter Wirkung in ein Artefakt gespeichert werden.

Zusätzliche Regeln zum Reversalis/Zauber umkehren

- Bei einem Zauberspeicher mit Arcanovi werden die Kosten des Reversalis und des anderen Zauberspruchs addiert und entsprechend die permanenten AsP berechnet.
- Elementare Zauber werden in ihr Gegenelement umgewandelt.
- Der Zauber im Zauberspeicher wird mit den QS des Zaubers gewirkt.
- Nicht alle Zauber lassen sich umkehren aus logischen Gründen (z.B. ein Nihilogravo, der die Schwerkraft außer Kraft setzt), letztes Wort obliegt dem Spielleiter

Protectionis

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Zauberer schützt einen länger dauernden Zauberspruch oder ein Ritual mit einem Kontrabann, sodass Bannzauber des entsprechenden Merkmals nur um -QS erschwert gewirkt werden können. Der Kontrabann muss vor einem Zauber gesprochen werden.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 20 KR

Zielkategorie: einzelner Zauber

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: Borbaradianer, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen

- *Zauberdauer senken* (FW 8, 4 AP): Die Zaubermodifikation Zauberdauer senken ist nicht erschwert.
- *Kosten senken* (FW 12, 8 AP): Die Zaubermodifikation Kosten senken ist nicht erschwert.
- *Anti-Antimagische Zone* (FW 16, 12 AP): Der Protectionis kann nun auch als eine Zone gesprochen werden, in der jegliches antimagisches Wirken um QS erschwert ist.

Warmes Blut

Probe: IN/IN/KO

Wirkung: Der Sehsinn des Kristallomanten funktioniert für als Wärmesicht für die Dauer des Zaubers. Die Farben der Umgebung entsprechen deren Temperaturen, ein Stück Eis ist blau, ein Lagerfeuer orange, ein warmblütiger Kulturschaffender ist gelb, usw. Für die Dauer des Zaubers erhält der Kristallomant das Anwendungsgebiet *Temperatur wahrnehmen* für die Sinnesschärfe Probe.

Zauberdauer: 4 Aktionen (nicht modifizierbar)

AsP-Kosten: 4 AsP pro Spielrunde (nicht modifizierbar)

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: maximal QS*SR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: Kristallomanten

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen

- *Zauberdauer modifizieren* (FW 8, 3 AP): Die Zauberdauer des Zaubers ist modifizierbar.
- *Kosten modifizieren* (FW 12, 6 AP): Die Kosten des Zaubers sind modifizierbar.
- *Wärmesinn geben* (FW 16, 9 AP): Der Zauber kann auf einen anderen Kulturschaffenden gesprochen werden. Als Reichweite gilt bei dem Zauber als Berührung. Wenn der Kulturschaffende nicht vorher eingewilligt hat, ist der Zauber um die SK des Kulturschaffenden erschwert.

Unitatio

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Mittels des Zauberspruchs können mehrere Zauberer einer Tradition einen Zauberbund schließen, in denen sie ihre Astralenergie auf gemeinsame Zauber wirken kann. Vor Ausführung des Zaubers wird ein Bundführer bestimmt. Die Kosten für Zauber werden vom Bund getragen, d.h. die Kosten sie auf die einzelnen Bundmitglieder aufteilbar. Der Bund besteht solange der alle sich an den Händen halten.

Zauberdauer: 4 Aktion (nicht modifizierbar)

AsP-Kosten: 1 AsP (nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis zur Bundauflösung

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Zauberdauer modifizieren* (FW 8, 3 AP): Die Zauberdauer ist modifizierbar.
- *Größere Zauberauswahl* (FW 12, 6 AP): Der Bundführer kann auf die Zauber seiner Bündnispartner zugreifen. Verfügt er selbst über den Zauber nicht, so kann er ihn mit FW/2 des Bündnispartners wirken.
- *Traditionsübergreifender Unitatio* (FW 16, 9 AP): Der Bund kann nun auch mit Zauberern der fremden Tradition geschlossen werden. Zauber der Bündnispartner mit fremder Tradition werden als Fremdzauber der jeweiligen Tradition gewirkt.

Würde die Sonderfertigkeit Zauber bündeln I-II ersetzen!

Brenne, toter Stoff!

Eine der sieben Grundformeln des Borbaradianimus. Dank der aufopferungsvollen Arbeit des Magister Silberbraue existiert auch eine elementare Variante des Zaubers. Mithilfe des Zaubers kann der Zauberer einen nicht brennbaren Gegenstand in Brand setzen.

Probe: MU/KL/FF

Wirkung: Der Gegenstand, egal ob brennbar, wird in Brand gesetzt und erhält automatisch den Status *Brennend*. Zusätzlich erleidet der Gegenstand und im Fall von Rüstungen auch der Träger $1W6+2*QS$ SP. SP aus dem Status *Brennend* werden permanent von den Strukturpunkten des Gegenstands abgezogen.

Zauberdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS*KR

Zielkategorie: Einzelobjekt

Merkmal: Dämonisch/Elementar

Verbreitung: Borbaradianer, Gildenmagier, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Intensive Flammen* (FW 8, 3 AP): Die Flammen erzeugen $2W6+2*QS$ SP, die Kosten steigen um 4 AsP.
- *Inferno* (FW 12, 6 AP): Es wird eine Fläche von einem Schritt Durchmesser erzeugt. Während der Wirkungsdauer breiten sich die Flammen mit 3 GS in alle Richtungen aus. Nicht brennbare Gegenstände behindern sie nicht, sie können jedoch keine solide Wand durchdringen. Die Kosten werden verdoppelt.
- *Drachennodem* (FW 16, 9 AP): Für die vierfachen Kosten erzeugt das Feuer beim Träger $2W6+3*QS$ TP. Der Brand dehnt sich über den gesamten Gegenstand aus (Ganzer Körper betroffen)

Festes Verwehe

Der verzauberte Gegenstand wird durch die Macht des Windes während des Zaubers zu feinem Staub.

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Durch das Ritual wird ein nichtmagisches Objekt zu feinem Staub und wird vom Wind abgetragen. Der Staub bleibt dabei in der Luft und fällt nicht zu Boden bzw. trennt sich vom Gegenstand. Zum Ende der Ritualwirkung wird der Gegenstand wieder fest und abgetragene Masse verfestigt sich.

Zauberdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 2/4/8/16 AsP für einen Gegenstand von der Größe einer Tasse/Truhe/Tür/Burgtor (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 Minuten

Zielkategorie: Objekt (profanes Objekte bis zur Größe einer Truhe)

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Elfen, Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Größere Objekte 1* (FW 8, 2 AP): Objekte bis zur Größe einer Tür können verformt werden.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Minuten.
- *Größere Objekte 2* (FW 16, 6 AP): Objekte bis zur Größe eines Burgtors können verformt werden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Größere Objekte 1*.

Warmes Gefriere

Ein Zauber, der sich im Süden Aventuriens großer Beliebtheit erfreut. Häufig wird er von Leibmagiern von Granden benutzt, um die Getränke zu kühlen.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Ein profaner Gegenstand kann durch dieses Ritual abgekühlt werden. Die mögliche Kühlung wird durch QS des Zaubers bestimmt:

QS 1: Kältestufe 1

QS 2: Kältestufe 1, Gegenstand und Träger erhalten 1W6 SP

QS 3: Kältestufe 2, Gegenstand und Träger erhalten 1W6 SP

QS 4: Kältestufe 2, Gegenstand erhält den Status *Brennend*, Gegenstand und Träger erhalten 1W6 SP

QS 5: Kältestufe 3, Gegenstand erhält den Status *Brennend*, Gegenstand und Träger erhalten 1W6 SP

QS 6: Kältestufe 4, Gegenstand erhält den Status *Brennend*, Gegenstand und Träger erhalten 1W6 SP

SP aus dem Status *Brennend* werden permanent von den Strukturpunkten des Gegenstands abgezogen.

Zauberdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 2/4 AsP für einen Gegenstand von der Größe einer Tasse/Truhe (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 Minuten

Zielkategorie: Objekt (profane Objekte bis zur Größe einer Truhe)

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Größere Objekte 1* (FW 8, 2 AP): Objekte bis zur Größe einer Tür können verformt werden.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Minuten.
- *Größere Objekte 2* (FW 16, 6 AP): Objekte bis zur Größe eines Burgtors können verformt werden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Größere Objekte 1*.

Igniplano

Der Zauberer beschwört eine große Flammensäule, die seine Feinde in Feuer taucht.

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Wo der Zauberer hindeutet, schießt eine Flammensäule mit 5 Schritt Radius empor. Die Flammensäule trifft automatisch und um ihr zu entgehen muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* abgelegt werden. Pro QS hat sich der Held um 1 Schritt vom Zentrum entfernt. Wer von der Flammensäule getroffen wird, erleidet $2W6 + (QS \times 3)$ TP und leblose Objekte erleiden Strukturschaden.

Trifft die Flammensäule sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Entflammbare Ziele werden bei 1-3 auf 1W6 angezündet. Handelt es sich dabei um Kleidung, erhält der Träger den Status *Brennend* auf kleiner Fläche.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Gildenmagier, Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Intensive Säule* (FW 8, 4 AP): Es muss nicht gewürfelt werden, ob die Ziele den Status *Brennend* erleiden. Sie erleiden den Status automatisch, wenn sie im Radius der Säule waren. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.
- *Emporschnellende Säule* (FW 12, 8 AP): Die Ziele können schlechter ausweichen. Das Ausweichen ist um zusätzlich 1 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.
- *Großer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Säulenradius beträgt 7 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.

Anmerkung: Zum Erlernen muss der Ignisphaero mit ZfW 14 beherrscht werden.

Aquaplano

Der Zauberer beschwört eine große Wassersäule, die seine Feinde wegpült.

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Wo der Zauberer hindeutet, schießt eine Wassersäule mit 5 Schritt Radius empor. Die Wassersäule trifft automatisch und um ihr zu entgehen muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* abgelegt werden. Pro QS hat sich der Held um 1 Schritt vom Zentrum entfernt. Wer von der Wassersäule getroffen wird, erleidet $2W6 + (QS \times 2)$ TP und leblose Objekte erleiden Strukturschaden.

Trifft die Wassersäule sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Alle getroffenen Ziele erhalten außerdem bei 1-3 auf $1W6$ 1 Stufe des Zustands *Betäubung*.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Intensive Säule* (FW 8, 4 AP): Es muss nicht gewürfelt werden, ob die Ziele 1 Stufe *Betäubung* erleiden. Sie erleiden die Stufe automatisch, wenn sie im Radius der Säule waren. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.
- *Emporschnellende Säule* (FW 12, 8 AP): Die Ziele können schlechter ausweichen. Das Ausweichen ist um zusätzlich 1 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.
- *Großer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Säulenradius beträgt 7 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.

Anmerkung: Zum Erlernen muss der Aquasphaero mit ZfW 14 beherrscht werden.

Archoplano

Auf Fingerzeig des Zauberers wird eine Gruppe von einer emporschnellenden Erzsäule zertrümmert.

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Wo der Zauberer hindeutet, schießt eine Erzsäule mit 5 Schritt Radius empor. Die Erzsäule trifft automatisch und um ihr zu entgehen muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* abgelegt werden. Pro QS hat sich der Held um 1 Schritt vom Zentrum entfernt. Wer von der Erzsäule getroffen wird, erleidet $2W6 + (QS \times 3)$ TP und leblose Objekte erleiden Strukturschaden.

Trifft die Erzsäule sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Alle getroffenen Ziele erhalten außerdem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe des Zustands *Belastung*, der erst nach 5 Minuten wieder endet.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Intensive Säule* (FW 8, 4 AP): Es muss nicht gewürfelt werden, ob die Ziele 1 Stufe *Belastung* erleiden. Sie erleiden die Stufe automatisch, wenn sie im Radius der Säule waren. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.
- *Emporschnellende Säule* (FW 12, 8 AP): Die Ziele können schlechter ausweichen. Das Ausweichen ist um zusätzlich 1 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.
- *Großer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Säulenradius beträgt 7 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.

Anmerkung: Zum Erlernen muss der Archosphaero mit ZfW 14 beherrscht werden.

Frigiplano

Wo der Zauberer hindeutet, entsteht eine tödliche Säule aus Eis.

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Wo der Zauberer hindeutet, schießt eine Eissäule mit 5 Schritt Radius empor. Die Eissäule trifft automatisch und um ihr zu entgehen muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* abgelegt werden. Pro QS hat sich der Held um 1 Schritt vom Zentrum entfernt. Wer von der Eissäule getroffen wird, erleidet $2W6 + (QS \times 2)$ TP und leblose Objekte erleiden Strukturschaden.

Trifft die Eissäule sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Alle getroffenen Ziele erhalten außerdem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe des Zustands *Paralyse*.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Intensive Säule* (FW 8, 4 AP): Es muss nicht gewürfelt werden, ob die Ziele 1 Stufe *Paralyse* erleiden. Sie erleiden die Stufe automatisch, wenn sie im Radius der Säule waren. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.
- *Emporschnellende Säule* (FW 12, 8 AP): Die Ziele können schlechter ausweichen. Das Ausweichen ist um zusätzlich 1 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.
- *Großer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Säulenradius beträgt 7 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.

Anmerkung: Zum Erlernen muss der Frigisphaero mit ZfW 14 beherrscht werden.

Humoplano

Wo der Zaubernde hindeutet, schießt eine Säule aus Geäst und Dornen in die Lüfte.

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Wo der Zauberer hindeutet, schießt eine Humussäule mit 5 Schritt Radius empor. Die Humussäule trifft automatisch und um ihr zu entgehen muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* abgelegt werden. Pro QS hat sich der Held um 1 Schritt vom Zentrum entfernt. Wer von der Flammensäule getroffen wird, erleidet $2W6 + (QS \times 2)$ TP und leblose Objekte erleiden Strukturschaden.

Trifft die Humussäule sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Alle getroffenen Ziele werden zudem bei 1-3 auf 1W6 von Ranken umschlungen und erhalten den Status *Fixiert*. Eine Zerstörung der Ranken ist nicht möglich, da sie sofort nachwachsen. Das Ziel vermag sich jedoch unter Aufwendung 1 Aktion und mittels einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* zu befreien. Die Ranken verbleiben 5 KR, danach lösen sie sich komplett auf.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

Anmerkung: Zum Erlernen muss der Humosphaero mit ZfW 14 beherrscht werden.

Orcanoplano

Wo der Zauberer hinzeigt, wirbelt eine Orkansäule hoch.

Probe:

Wirkung: Wo der Zauberer hindeutet, schießt eine Orkansäule mit 5 Schritt Radius empor. Die Orkansäule trifft automatisch und um ihr zu entgehen muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* abgelegt werden. Pro QS hat sich der Held um 1 Schritt vom Zentrum entfernt. Wer von der Orkansäule getroffen wird, erleidet $2W6 + (QS \times 3)$ TP und leblose Objekte erleiden Strukturschaden.

Trifft der Feuerball sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Alle getroffenen Ziele werden außerdem bei 1-3 auf 1W6 umgestoßen und erhalten den Status *Liegend*.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Intensive Säule* (FW 8, 4 AP): Es muss nicht gewürfelt werden, ob die Ziele den Status *Liegend* erleiden. Sie erleiden den Status automatisch, wenn sie im Radius der Säule waren. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.
- *Emporschnellende Säule* (FW 12, 8 AP): Die Ziele können schlechter ausweichen. Das Ausweichen ist um zusätzlich 1 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.
- *Großer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Säulenradius beträgt 7 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.

Anmerkung: Zum Erlernen muss der Orcanosphaero mit ZfW 14 beherrscht werden.

Glacoflumen

Eine Fläche wird mit dem kalten Element überzogen und zu einer Rutschpartie.

Probe: IN/GE/FF

Wirkung: Um einen Punkt innerhalb der Reichweite breitet sich eine Zone mit einem Radius von $QS \times 2$ Schritt aus. Der Boden wird mit Eis überzogen und spiegelglatt. Jede KR wenn sich ein Held durch die Zone bewegt, muss er eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* erschwert um QS ablegen. Misslingt die Probe, rutscht der Held aus und erhält den Status Liegend. Bei Misslingen wird nur die Hälfte des Wegs zurückgelegt.

Sämtliche Proben, die Bewegungen erfordern, sind auf der Eisfläche um QS erschwert.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP (nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: $QS \times 2$ KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Großer Radius* (FW 8, 4 AP): Der Radius des Zaubers beträgt $QS \times 3$ Schritt
- *Kosten modifizierbar* (FW 12, 8 AP): Die Kosten des Zaubers sind nun modifizierbar.
- *Spiegelglatter* (FW 16, 12 AP): Die Fläche wird noch rutschiger, Probenerschwernisse steigen um 2.

Anmerkung: Die Fläche ist übernatürlich und wird daher nicht durch äußere Umstände gestört.

Igniflumen

Eine Fläche wird mit brennenden Flammen überzogen, die jeden verbrennen, der sich ihnen nähert. Er wurde erst vor kurzem in die gildenmagische Tradition übertragen.

Probe: IN/GE/FF

Wirkung: Um einen Punkt innerhalb der Reichweite breitet sich eine Zone mit einem Radius von $QS \times 2$ Schritt aus. Der Boden wird mit Feuer überzogen. Solange sich der Held durch die Zone bewegt, erhält er den Status *Brennend* und erleidet Schaden auf großer Fläche. Jede KR wenn der Held sich durch die Zone bewegen möchte, muss er eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohung standhalten)* erschwert um QS ablegen. Misslingt diese, hat der Held nur die Hälfte des Wegs zurückgelegt.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP (nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: $QS \times 2$ KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Großer Radius* (FW 8, 4 AP): Der Radius des Zaubers beträgt $QS \times 3$ Schritt
- *Kosten modifizierbar* (FW 12, 8 AP): Die Kosten des Zaubers sind nun modifizierbar.
- *Große Flammen* (FW 16, 12 AP): Die Flammen werden noch größer und brennen am ganzen Körper.

Anmerkung: Die Fläche ist übernatürlich und wird daher nicht durch äußere Umstände gestört.

Aquaflumen

Mithilfe dieses Zaubers kann einfacher Boden zeitweise in sumpfigen Morast verwandelt werden.

Probe: IN/GE/FF

Wirkung: Um einen Punkt innerhalb der Reichweite breitet sich eine Zone mit einem Radius von QS x 2 Schritt aus. Der Boden wird mit schlammigen Wasser überzogen. Solange sich der Held durch die Zone bewegt, sinkt seine GS um 2. Jede KR wenn der Held sich durch die Zone bewegen möchte, muss er eine Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* erschwert um QS ablegen. Misslingt diese, hat der Held nur die Hälfte des Wegs zurückgelegt.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP (nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Großer Radius* (FW 8, 4 AP): Der Radius des Zaubers beträgt QS x 3 Schritt
- *Kosten modifizierbar* (FW 12, 8 AP): Die Kosten des Zaubers sind nun modifizierbar.
- *Dicker Morast* (FW 16, 12 AP): Das Wasser ist noch dicker und die GS sinken zusätzlich um 1.

Anmerkung: Die Fläche ist übernatürlich und wird daher nicht durch äußere Umstände gestört.

Orcanoflumen

Der Zauberer deutet auf einen Bereich und Winde beginnen über die Fläche zu toben.

Probe: IN/GE/FF

Wirkung: Um einen Punkt innerhalb der Reichweite breitet sich eine Zone mit einem Radius von QS x 2 Schritt aus. Der Boden wird von blasenden Winden überzogen. Solange sich der Held durch die Zone bewegt, sinkt seine GS um 1, zusätzlich sind alle Proben innerhalb der Zone um -1 erschwert. Jede KR wenn der Held sich durch die Zone bewegen möchte, muss er eine Probe auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)* erschwert um QS ablegen. Misslingt diese, hat der Held nur die Hälfte des Wegs zurückgelegt, wird von dem Winden umgeworfen und erhält den Status *Liegend*.

Zaubererweiterungen: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP (nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Schelme

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Großer Radius* (FW 8, 4 AP): Der Radius des Zaubers beträgt QS x 3 Schritt
- *Kosten modifizierbar* (FW 12, 8 AP): Die Kosten des Zaubers sind nun modifizierbar.
- *Orkan* (FW 16, 12 AP): Es tobt nun ein Orkan über die Fläche. Die GS sinken zusätzlich um 1 und die Probenschwernis steigt um 1.

Anmerkung: Die Fläche ist übernatürlich und wird daher nicht durch äußere Umstände gestört.

Archoflumen

Der Zauberer überzieht eine Fläche mit Erz mit .

Probe: IN/GE/FF

Wirkung: Um einen Punkt innerhalb der Reichweite breitet sich eine Zone mit einem Radius von QS x 2 Schritt aus. Der Boden wird von rauen Gestein überzogen. Jede KR wenn der Held sich durch die Zone mit mehr als GS 1 bewegen möchte, muss er eine Probe auf *Körperbeherrschung (Laufen)* erschwert um QS ablegen. Misslingt diese, hat der Held nur die Hälfte des Wegs zurückgelegt, stolpert und erhält den Status *Liegend*. Zusätzlich erhält er 1W6 SP Fallschaden.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP (nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Großer Radius* (FW 8, 4 AP): Der Radius des Zaubers beträgt QS x 3 Schritt
- *Kosten modifizierbar* (FW 12, 8 AP): Die Kosten des Zaubers sind nun modifizierbar.
- *Scharfkantige Steine* (FW 16, 12 AP): Die Fläche wird mit scharfkantigen Steinen überzogen. Der Fallschaden beträgt nun 2W6 SP.

Anmerkung: Die Fläche ist übernatürlich und wird daher nicht durch äußere Umstände gestört.

Humoflumen

Der Zauberer überzieht eine Fläche mit lebendigen Ranken und Wurzeln.

Probe: IN/GE/FF

Wirkung: Um einen Punkt innerhalb der Reichweite breitet sich eine Zone mit einem Radius von QS x 2 Schritt aus. Der Boden wird mit Dornenranken und Wurzeln überzogen. Jede KR wenn der Held sich durch die Zone bewegen möchte, muss er eine Probe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* erschwert um QS ablegen. Misslingt diese, hat der Held nur die Hälfte des Wegs zurückgelegt und verfängt sich in den Ranken. Er erhält den Status *fixiert*.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP (nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Großer Radius* (FW 8, 4 AP): Der Radius des Zaubers beträgt QS x 3 Schritt
- *Kosten modifizierbar* (FW 12, 8 AP): Die Kosten des Zaubers sind nun modifizierbar.
- *Widerspenstige Ranken* (FW 16, 12 AP): Man kann sich nun noch schwerer aus den Ranken befreien. Die Probe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* ist um zusätzlich 1 erschwert.

Anmerkung: Die Fläche ist übernatürlich und wird daher nicht durch äußere Umstände gestört.

Feuersturm

Der Zauberer beginnt seine Arme zu kreisen während er auf eine brennende Fläche deutet. Wo er hinschaut entsteht ein Sturm aus Feuer.

Probe: MU/IN/KK

Wirkung: Der Spruch erschafft einen Wirbel aus versengenden Feuer. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs benennen, um den herum sich die Zone mit einem Radius von QS Schritt ausbreitet. Alle darin befindlichen Wesen werden vom Feuer verbrannt und erhalten den Zustand *Brennend* am ganzen Körper, und auch Objekte sind betroffen. Wer bei der Öffnung des Strudels direkt im Zentrum steht, kann eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* erschwert um 3 ablegen. Bei Gelingen hat man sich intuitiv vom Zentrum wegbewegt und befindet sich 2 Schritt vom Zentrum entfernt.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 32 (nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: QS Kampfrunden

Zielkategorie: Zonen

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Bewegender Sturm* (FW 8, 4 AP): Der Zauberer kann bestimmen, dass sich der Wirbel in einer vorher angesagte Richtung mit GS 3 bewegt.
- *Reißender Sturm* (FW 12, 8 AP): Der Wirbel wird reißender und der Schaden erhöht sich um 3 SP. Die Kosten des Zaubers steigen um 4 AsP.
- *Großer Sturm* (FW 16, 12 AP): Der Radius des Zaubers wird verdoppelt.

Mahlstrom

Der Zauberer beginnt seine Arme zu kreisen während er auf eine Wasserfläche sieht. Wo er hinsieht entsteht ein Strudel aus Wasser

Probe: MU/IN/KK

Wirkung: Der Spruch erschafft einen Strudel auf einer Wasserfläche. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs benennen, um den herum sich die Zone mit einem Radius von QS Schritt ausbreitet. Alle darin befindlichen Wesen sind von den Wirkungen des Zaubers betroffen, und auch unbefestigte Objekte sind betroffen. Jede KR muss eine Probe auf *Schwimmen (Wassertreten)* gelingen, ansonsten wird man 2 Schritt näher zum Zentrum gezogen und erhält 1W6 SP. Wer bei der Öffnung des Strudels direkt im Zentrum steht, kann eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* erschwert um 3 ablegen. Bei Gelingen hat man sich intuitiv vom Zentrum wegbewegt und befindet sich 2 Schritt vom Zentrum entfernt. Im Zentrum erleidet der Held jede 2 KR eine Stufe *Betäubung*.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 32 (nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: QS Kampfunden

Zielkategorie: Zonen

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Bewegender Strudel* (FW 8, 4 AP): Der Zauberer kann bestimmen, dass sich der Wirbel in einer vorher angesagte Richtung mit GS 3 bewegt.
- *Reißender Strudel* (FW 12, 8 AP): Der Wirbel wird reißender und der Schaden erhöht sich um 3 SP. Die Kosten des Zaubers steigen um 4 AsP.
- *Großer Strudel* (FW 16, 12 AP): Der Radius des Zaubers wird verdoppelt.

Malkreis

Der Zauberer beginnt seine Arme zu kreisen während er auf eine steinerne Fläche sieht. Wo er hinschaut entsteht ein zermalmender Strudel.

Probe: MU/IN/KK

Wirkung: Der Spruch erschafft einen Strudel aus zermalmenden Gestein. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs benennen, um den herum sich die Zone mit einem Radius von QS Schritt ausbreitet. Alle darin befindlichen Wesen werden von der Wirkung des Zaubers und auch unbefestigte Objekte sind betroffen. Jede KR muss eine Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* gelingen, ansonsten erhält man 2W6 SP. Wer bei der Öffnung des Strudels direkt im Zentrum steht, kann eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* erschwert um 3 ablegen. Bei Gelingen hat man sich intuitiv vom Zentrum wegbewegt und befindet sich 2 Schritt vom Zentrum entfernt.

Im Auge des Malkreises erhält man jede Runde (2W6 + 3 x QS) SP.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 32 (nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: QS Kampfrunden

Zielkategorie: Zonen

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Bewegender Strudel* (FW 8, 4 AP): Der Zauberer kann bestimmen, dass sich der Wirbel in einer vorher angesagte Richtung mit GS 3 bewegt.
- *Reißender Strudel* (FW 12, 8 AP): Der Wirbel wird reißender und der Schaden erhöht sich um 3 SP. Die Kosten des Zaubers steigen um 4 AsP.
- *Großer Strudel* (FW 16, 12 AP): Der Radius des Zaubers wird verdoppelt.

Windhose

Der Zauberer beginnt seine Arme zu kreisen. Wo er hinschaut entsteht ein Wirbelsturm.

Probe: MU/IN/KK

Wirkung: Der Spruch erschafft einen Wirbelsturm. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs benennen, um den herum sich die Zone mit einem Radius von QS Schritt ausbreitet. Alle darin befindlichen Wesen werden von den Beinen gehoben, und auch unbefestigte Objekte sind betroffen. Jede KR muss eine Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* gelingen, ansonsten wird man umgeworfen und erhält den Status *Liegend*. Sucht man Halt an einem befestigten Gegenstand, ist die *Kraftakt*-Probe um 1 erleichtert. Wer bei der Öffnung des Strudels direkt im Zentrum steht, kann eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* erschwert um 3 ablegen. Bei Gelingen hat man sich intuitiv vom Sog wegbewegt und befindet sich 2 Schritt vom Zentrum entfernt.

Innerhalb des Wirbels kann ein Held Schaden durch umherfliegende Gegenstände erhalten. Truhengroße Gegenstände verursachen 1W6 SP, türengroßer Gegenstand 1W6 + 2 SP und ein burgtorgroßer Gegenstand 2W6 SP.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 32 (nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: QS Kampfrunden

Zielkategorie: Zonen

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Bewegender Sturm* (FW 8, 4 AP): Der Zauberer kann bestimmen, dass sich der Wirbel in einer vorher angesagte Richtung mit GS 3 bewegt.
- *Reißender Sturm* (FW 12, 8 AP): Der Wirbel wird reißender und der Schaden erhöht sich um 3 SP. Die Kosten des Zaubers steigen um 4 AsP.
- *Großer Sturm* (FW 16, 12 AP): Der Radius des Zaubers wird verdoppelt.

Sumpfstrudel

Der Zauberer beginnt seine Arme zu kreisen während er auf erdigen Boden deutet. Wo er hinschaut entsteht ein Sumpfstrudel.

Probe: MU/IN/KK

Wirkung: Der Spruch erschafft einen Strudel. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs benennen, um den herum sich die Zone mit einem Radius von QS Schritt ausbreitet. Alle darin befindlichen Wesen versinken langsam im Morast, und auch unbefestigte Objekte sind betroffen. Jede KR muss eine Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* gelingen, ansonsten erhält er den Status *Fixiert* und erhält 1W6 SP. Wer bei der Öffnung des Strudels direkt im Zentrum steht, kann eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* erschwert um 3 ablegen. Bei Gelingen hat man sich intuitiv vom Sog wegbewegt und befindet sich 2 Schritt vom Zentrum entfernt.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 32 (nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: QS Kampfrunden

Zielkategorie: Zonen

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Bewegender Strudel* (FW 8, 4 AP): Der Zauberer kann bestimmen, dass sich der Wirbel in einer vorher angesagte Richtung mit GS 3 bewegt.
- *Reißender Strudel* (FW 12, 8 AP): Der Wirbel wird reißender und der Schaden erhöht sich um 3 SP. Die Kosten des Zaubers steigen um 4 AsP
- *Großer Strudel* (FW 16, 12 AP): Der Radius des Zaubers wird verdoppelt.

Eiswirbel oder Blizzard

Der Zauberer beginnt seine Arme zu kreisen während er auf eine Fläche mit Schnee oder Eis. Wo er hinschaut entsteht ein Wirbel aus Eis.

Probe: MU/IN/KK

Wirkung: Der Spruch erschafft einen Wirbel aus unterkühlenden Eissplintern. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs benennen, um den herum sich die Zone mit einem Radius von QS Schritt ausbreitet. Alle darin befindlichen Wesen werden von Eissplintern zerrissen und erhalten 1W6 SP pro KR und jede zweite KR eine Stufe *Paralyse*, und auch Objekte sind betroffen. Wer bei der Öffnung des Strudels direkt im Zentrum steht, kann eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* erschwert um 3 ablegen. Bei Gelingen hat man sich intuitiv vom Zentrum wegbewegt und befindet sich 2 Schritt vom Zentrum entfernt.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 32 (nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: QS Kampfrunden

Zielkategorie: Zonen

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Bewegender Sturm* (FW 8, 4 AP): Der Zauberer kann bestimmen, dass sich der Wirbel in einer vorher angesagte Richtung mit GS 3 bewegt.
- *Reißender Sturm* (FW 12, 8 AP): Der Wirbel wird reißender und der Schaden erhöht sich um 3 SP. Die Kosten des Zaubers steigen um 4 AsP.
- *Großer Sturm* (FW 16, 12 AP): Der Radius des Zaubers wird verdoppelt.

Sphaerovisio Schreckensbild

Durch den Spruch wird vor dem Zaubernden eine Projektion der Domäne oder des Dämons beschworen. Der Zauber wurde in den dunklen Zeiten oft genutzt um Kontakt zu den Niederhöhlen herzustellen ohne eine aufwendige und vielleicht auch gefährliche Beschwörung durchführen zu müssen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Vor dem Zaubernden erscheint ein nicht durchdringbares Portal mit 3 Schritt Radius, das einen Blick in die vorher genannte Domäne ermöglicht. Inwiefern ein Blick in die Domäne möglich ist, bleibt dem Meister überlassen. Wird bei dem Zauber gepatzt, erscheint das Portal und ist es einem nächstgelegenen Dämon möglich durch das Portal in die Welt einzudringen. Um die Kategorie des Dämons zu bestimmen, wird ein 1W6 geworfen. Bei 1-3 ist es ein niederer, bei 4-5 ein bis zu fünfgehörnter und bei 6 ein mehr als fünfgehörnter Dämon.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS Minuten

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Großes Portal* (FW 8, 3 AP): Der Radius des Portals beträgt nun 9 Schritt.
- *Dämon kontaktieren* (FW 16, 9 AP): Es ist nun möglich auch gezielt einen bestimmten Dämonen zu kontaktieren. Im Fall eines Patzers entfällt der Zufallswurf.
- *Kein Portal* (FW 16, 9 AP): Bei einem Patzer erscheint nun kein Portal mehr.

Tor in die Niederhöllen

Mit diesem Ritual ist es möglich von Dere aus einen Tor in die Niederhöllen aufmachen. Es gibt keinen vernünftigen Grund für die Existenz des Ritual und der Gebrauch der Formel hat in so ziemlich allen Fällen zu einem schrecklichen Schicksal für den Zaubernden geführt.

Probe: MU/IN/KK

Wirkung: Ein QS Schritt großes Portal erscheint innerhalb der Reichweite des Zauberers. Das Portal ist eine Einbahnstraße in die Niederhölle und erscheint in der Form eines chaotischen Strudels, der alles innerhalb von 7 Schritt automatisch ein-saugt. Alles was das Portal durchschreitet, ist für immer verloren und kann höchstens durch einen Dämonen zurückgeholt werden.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 128 AsP (nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: QS Minuten

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Größeres Portal* (FW 8, 4 AP): Das Portal ist nun QS x 2 Schritt groß.
- *Tor in die Domäne* (FW 12, 8 AP): Das Portal führt nun in eine gewählte Domäne innerhalb der Niederhöllen.
- *Kosten modifizierbar* (FW 16, 12 AP): Die Kosten des Portals sind modifizierbar.

Anmerkung: Der Auge des Limbus muss mindestens mit einem FW von 16 beherrscht werden.

Pfeil von [Domäne]

Der Zauberer verflucht ein Geschoss mit der Macht der Niederhöllen mit diesem Spruch.

Probe: MU/CH/FF

Wirkung: Ein Pfeil eines Bogens oder ein Bolzen einer Armbrust mit einem dämonischen Fluch aufgeladen.

Fluch von Tyakraman: Für das Opfer gilt, dass es QS/2 Stufen des Sichtmodifikators erhält.

Fluch von Xarfai: Das Opfer erhält 1 Stufen des Zustands *Schmerz*.

Fluch von Galkzuul: Das Opfer erhält 1 Stufe des Zustands *Betäubung*.

Fluch von Thezzphai: Proben und Teilproben auf FF sowie Fernkampfangriffe des Opfers sind um QS/2 erschwert.

Fluch von Tijakool: Das Opfer erhält den Nachteil *Lichtempfindlich*.

Fluch von Iribaar: Das Opfer erhält eine Stufe Verwirrung.

Fluch von Nagrach: Fernkampfangriffe auf das Opfer sind um QS/2 einfacher.

Fluch von Calijnaar: Proben und Teilproben auf GE sowie das Ausweichen des Opfers sind um QS/2 erschwert.

Fluch von Zholvar: Eine gewürfelte 19 gilt nun für das Opfer wie eine 20. Gilt bereits eine 19 durch Nachteile wie eine gewürfelte 20, gilt nun auch eine 18 als gewürfelte 20.

Fluch von Mishkara: Das Opfer wird mit einem zufälligen Gift der Giftstufe QS/2 vergiftet.

Fluch von Widharcail: Das Opfer erhält 1 Stufe des Zustands Paralyse.

Fluch von Dar-Klajid: Proben und Teilproben auf CH sind um QS/2 erschwert.

Fluch von Ghorgumor: Das Opfer erhält den Status *Hörigkeit* gegenüber dem Zauberer.

Fluch von Avastada: Das Opfer erhält den Nachteil *Behäbig*.

Fluch von Eskatet: Die INI des Opfers sinkt um QS/2.

Das Geschoss entlädt sich direkt nach einem Treffer. Der Fluch hält bis zum Ende der Wirkungsdauer an.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 2 Tage

Zielkategorie: Objekte

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier, Borbaradianer

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Andere Geschosse* (FW 8, 3 AP): Auch andere Geschosse, etwa Wurfsterne, Wurfdolche, Kugeln einer Balestrina oder ein Wurfspeer, können verzaubert werden.
- *Mehr Geschosse* (FW 12, 6 AP): Bis zu QS Geschosse können verzaubert werden.
- *Dämonischer Schaden* (FW 16, 9 AP): Die Pfeile verursachen beim Opfer zusätzlich 7 TP. Das verursacht zusätzliche Kosten von 4 AsP.

Insektenleib

Ein alter kophtanischer Zauber, der dem Zauberer in brenzligen Situationen die Flucht in Gestalt eines Fliegenschwarms erlaubt.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Zauberer verwandelt sich auf der Stelle in einen Schwarm Fliegen. Die Anzahl der Fliegen entspricht der Höhe seiner maximalen Lebensenergie. Während der Wirkungsdauer besitzt der Zauberer die Kontrolle über jedes einzelne Tier. Die Fliegen müssen am Ende der Wirkungsdauer zusammenkommen, damit der Zauberer wieder er selbst werden kann. Solange dann noch genug Tiere am Leben sind und sich berühren, kann der Körper des Zauberer neu gebildet werden. Je nach QS ist dafür eine Mindestmenge an Ratten notwendig QS 1 und 2 50 %, QS 3 und 4 25 %, QS 5 und 6 10 %. Ratten, die sich am Ende der Wirkungsdauer nicht bei der Mehrheit der übrigen Tiere befinden, sterben sofort. Der neue Körper des Zauberer weist den Schaden auf, den er vor der Verwandlung erlitten hatte. Getötete Fliegen kosten ihn zudem weitere Anteile seiner LeP. Dies muss mit seinem aktuellen LeP-Stand prozentual verrechnet werden. Dies gilt auch für Zustände, Status und andere Energien. Der Zauberer kann weder Liturgien oder Zauber in Fliegengestalt wirken noch sprechen.

Zauberdauer: 2 Aktion(en)

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: 12 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende (nur der Zauberer selbst)

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Kosten modifizierbar* (FW 8, 3 AP): Die AsP-Kosten sind modifizierbar.
- *Mehr Fliegen* (FW 12, 6 AP): Die Anzahl der Fliegen erhöht sich um 10.
- *Nur eine letzte Fliege* (FW 16, 9 AP): Solange mindestens eine Fliege überlebt, kann der Zauberer seinen Körper wiederherstellen.

Fliege (Schmeißfliege)

Größe: 1 Halbfinger

Gewicht: Nahezu 0 Stein

MU 9 KL 11 (t) IN 15 CH 8 FF 10 GE 15 KO 8 KK 2 (k)

LeP 1 AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 12 SK 0 ZK 0 GS 5

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: -/-

Talente: Fliegen 14, Klettern (keine Probe nötig), Sinnesschärfe 10, Willenkraft 2

Anzahl: 1 oder 1W3+1 oder 1W6+2 (Schwarm) oder 1W20+5 (Großer Schwarm)

Größenkategorie: Winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: -

Kampfverhalten: Werden Schmeißfliegen angegriffen, ergreifen sie sofort die Flucht

Flucht: Sobald sie angegriffen wird

Tierkunde (Wildtiere):

- QS 1: Schmeißfliegen werden von faulem Obst und Ass angezogen.
- QS 2+: Schmeißfliegen sind sehr wendige Tiere.

Sonderregeln:

Schwarm: Schmeißfliegen sind kleine Schwarmwesen (Grundgröße 10)

Entfesselung des Getiers

Mit diesem Zauberspruch kann ein winziges Tier buchstäblich über sich hinauswachsen.

Probe: KL/IN/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Mit diesem Zauberspruch wächst ein Tier der Größenkategorie *Winzig* auf Größenkategorie *Klein* an. Dabei werden LE, aktuelle LeP und KO verdoppelt. Sollte bei der KK des Tieres ein (k) stehen, entfällt dieses nun. Am Ende der Wirkungsdauer fallen alle Werte auf ihren ursprünglich Wert zurück. Wurde das Tier während der Wirkungsdauer verletzt, entsprechen die LeP nach Ablauf der Wirkungsdauer der Hälfte des aktuellen Werts.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Tiere

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Mittelgroßes Getier* (FW 8, 4 AP): LE, LeP und KO werden verdreifacht und die KK steigt zusätzlich zu den üblichen Wirkungen um die Hälfte. Dadurch wird der Zauber um 1 erschwert und die Kosten steigen um 4 AsP.
- *Großes Getier* (FW 12, 8 AP): LE, LeP und KO werden vervierfacht und die KK wird zusätzlich zu den üblichen Wirkungen verdoppelt. Dadurch wird der Zauber um 2 erschwert und die Kosten steigen um 8 AsP. Voraussetzung: Zaubererweiterung Mittelgroßes Getier.
- *Permanente Verwandlung* (FW 16, 12 AP): Die Verwandlung hält nun permanent an, dafür verdoppeln sich die Kosten und es werden 4 AsP permanent gezahlt (nicht zusätzlich).

Transformatio Elementargestalt

Mit dem Zauber kann das Material, aus dem ein Objekt besteht, umgewandelt werden.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Das Material des vom Zauberer berührten Gegenstand wird verwandelt. Dabei bleibt das Element des Materials das Gleiche (Granit zu Obsidian). Die Masse sowie die Edelheit des Materials bleibt dabei die Gleiche. Folgende Erschwer-nisse kommen beim Zaubern zum Tragen:

- Verwandlung in ein Material des gleichen Elements (Granit zu Obsidian): 0
- Verwandlung in ein Material eines neutralen Elements (Granit zu Holz): -2
- Verwandlung in ein Material des gegensätzlichen Elements (Granit zu Luft): -4

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 2/4/8/16 AsP für einen Gegenstand von der Größe einer Tasse/Truhe/Tür/Burgtor (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS * SR

Zielkategorie: Objekt (profanes Objekte bis zur Größe einer Tür)

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Kristallomanten

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Neutrales Element* (FW 8, 4 AP): Das Material des Objekts kann nun in ein Material eines neutralen Elements ver-wandelt werden.
- *Große Objekte* (FW 12, 8 AP): Objekte bis zur Größe einer Burgtor können verformt werden.
- *Gegensätzliches Element* (FW 16, 12 AP): Das Material des Objekts kann nun in ein Material des Gegenelments verwandelt werden.

Transformatio Masse

Mit dem Zauber kann ein Objekt schwerer oder leichter bzw. sein Volumen verändert werden.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Die Masse oder das Volumen des vom Zaubernden berührten Gegenstands kann verdoppelt oder halbiert werden.

Dabei wird das Material des Objekts nicht verändert.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 2/4/8/16 AsP für einen Gegenstand von der Größe einer Tasse/Truhe/Tür/Burgtor (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS * SR

Zielkategorie: Objekt (profanes Objekte bis zur Größe einer Tür)

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Kristallomanten

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Gewicht vervierfachen* (FW 8, 4 AP): Die Masse bzw. das Volumen kann vervierfacht werden, die Kosten des Zaubers werden verdoppelt.
- *Große Objekte* (FW 12, 8 AP): Es können nun auch Objekte von der Größe eines Burgtors verzaubert werden.
- *Gewicht verachtfachen* (FW 16, 12 AP): Die Masse bzw. das Volumen kann verachtfach werden, die Kosten des Zaubers werden vervierfacht. Voraussetzung: Gewicht vervierfachen.

Transformatio Strukturform

Der Zauberer kann die Form von Gegenstand mit dem Zauberspruch beliebig verändern.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Der vom Zauberer berührter Gegenstand kann in seiner Form beeinflusst werden. Der Zauberer kann entscheiden, ob er den Gegenstand. Folgende Erschwernisse fallen beim Zauber an:

- Vergrößerung pro Stufe: 0/-1/-2
- Verfeinerung pro Stufe: -2/-3/-4

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 2/4/8/16 AsP für einen Gegenstand von der Größe einer Tasse/Truhe/Tür/Burgtor (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS * SR

Zielkategorie: Objekt (profanes Objekte bis zur Größe einer Tür)

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Kristallomanten

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Mehr Spielraum 1* (FW 8, 4 AP): Die Struktur des Objekts kann nun um zwei Stufen verändert werden. Die Zauberkosten werden verdoppelt.
- *Große Objekte* (FW 12, 8 AP): Es können nun auch Objekte von der Größe eines Burgtors verzaubert werden.
- *Mehr Spielraum 2* (FW 16, 12 AP): Die Struktur des Objekts kann nun um drei Stufen verändert werden. Die Zauberkosten werden vervierfacht. Voraussetzung: Mehr Spielraum 1.

Unverarbeitet	Grobe Verarbeitung	Durchschnittliche Verarbeitung	Gute Verarbeitung	Kunstwerk
Faden, Garn, Unverarbeitete Steine	Gestricktes, behauener Stein, Einfache Knoten	Teppich, Geschliffener Stein	Stein (Spezielle Formen), Seemannsknoten	Statuen, feiner Teppich

Transformatio Edelheit

Die Reinheit eines Objektes kann mit dem Zauber verändert werden.

Probe: KL/FF/KK (-1/-2/-3)

Wirkung: Die Reinheit des Objekts kann verändert werden. Der Zauber wird zusätzlich erschwert, wenn eine Veränderung um mehr als eine Stufe erreicht werden soll. Der Zauber verändert nicht die Masse oder das Element, aus dem das Objekt besteht.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 2/4/8/16 AsP für einen Gegenstand von der Größe einer Tasse/Truhe/Tür/Burgtor (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS * SR

Zielkategorie: Objekt (profanes Objekte bis zur Größe einer Tür)

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Kristallomanten

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Mehr Spielraum 1* (FW 8, 4 AP): Die Reinheit des Objekts kann nun um zwei Stufen verändert werden. Die Zauberkosten werden verdoppelt.
- *Große Objekte* (FW 12, 8 AP): Es können nun auch Objekte von der Größe eines Burgtors verzaubert werden.
- *Mehr Spielraum 2* (FW 16, 12 AP): Die Reinheit des Objekts kann nun um drei Stufen verändert werden. Die Zauberkosten werden vervierfacht. Voraussetzung: Mehr Spielraum 1.

Elementare Reinheit

Jedes der sechs Elemente hat unterschiedliche Ausprägungen von Reinheit. Je reiner ein Material ist, desto *edler* ist es. Am einfachsten ist dies am Element Erz zu verdeutlichen. Sowohl Sand als auch Diamanten sind Ausprägungen des Element Erzes, jedoch ist Sand eine unedle Form des Erzes und ein Diamant eine edle Form. Zur Vereinfachung werden die Reinheitsstufen in 7 unterteilt.

	Sehr Unedel	Unedel	Gemindert	Rein	Konzentriert	Edel	Sehr Edel
Eis (Temperatur)	Leichte Kühle	Kalt	Frostig	Firunsfrostig	Grimmfrost	Namenlose Kälte	Niederhöllische Kälte
Erz	Staub	Sand	Kies	Erz	Einfache Metalle, unedle Kristalle	Edelmetalle, edle Gesteine	Reine Edelsteine
Feuer (Temperatur)	Funken	Brennender Holzspan	Kerzenhitze	Lagerfeuer	Kohlenhell	Vulkansglut	Eisenschmelze
Humus	Verrottendes	Kompost	Altes Holz	FrISChe Pflanzen	Schwache Heil- und Giftpflanzen	Heil- und Giftpflanzen	Potente Heil- und Giftpflanzen
Luft	Giftgas	Schwarzer Atem (CO)	Verbrauchte Luft	FrISchluff	Heilende Luft	Wind	Sturm
Wasser	Luftfeuchtigkeit	Salzwasser	Bier	Trinkwasser, Wein	Quellwasser	Fließendes Wasser	Strom

Die Tabelle basiert auf der Tabelle aus Myranischer Magie.

Valetudo Lebenskraft

Mithilfe des Zaubers kann einem Lebewesen mit Lebenskraft versorgt werden.

Probe: KL/IN/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der Verzauberte erhält $2W6+(QS \times 2)$ LeP. Die Heilung wirkt sich auf die Aura des Wesen aus und heilt innere kleine Verletzungen.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Verteilte Heilung 1* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer wählt 2 Ziele in Reichweite. Die LeP können beliebig auf beide Ziele verteilt werden.
- *Verteilte Heilung 2* (FW 12, 6 AP): Der Zauberer wählt 3 Ziele in Reichweite. Die LeP können beliebig zwischen den Zielen verteilt werden. Voraussetzung: Verteilte Heilung 1.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 9 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Die AsP-Kosten des Zaubers verdoppeln sich.

Unsichtbare Glut

Mit dem Zauber haben die alten urtulamidischen Zaubertänzer ihre Gegenstände vor Diebeshand geschützt.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Der verzauberte Gegenstand wird glühend heiß. Eine Berührung mit dem Gegenstand zieht eine Verbrennung nach sich. Der Schaden hängt von der Kontaktfläche ab und wird entsprechend **RGW 341** berechnet.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 4/8/16/32 AsP für einen Gegenstand von der Größe einer Tasse/Truhe/Tür/Burgtor (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x Tage

Zielkategorie: Objekt

Merkmal: Gildenmagier

Verbreitung: Elementar

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Große Objekte 1* (FW 8, 3 AP): Es können nun auch Objekte von der Größe einer Tür verzaubert werden.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 6 AP): Der Wirkungsdauer beträgt nun QS x Monate.
- *Große Objekte 2* (FW 16, 9 AP): Es können nun auch Objekte von der Größe eines Burgtors verzaubert werden.

Cryptographo

Wichtige Schriftdokumente werden durch dem Ritual verschlüsselt und wichtig Informationen unleserlich gemacht.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der verzauberte Text verwandelt sich zu einem obskuren Bild aus Strichen zu Zeichen, die für einen normalen Betrachter keinen Sinn ergibt. Lediglich mittels der Kenntnis des vom Zauberer festgelegten Lösungswortes kann der Text entziffert werden. Mittels einer magischen Analyse kann das Lösungswort ermittelt werden, der Analys ist um die QS es Zaubers erschwert. Einem profanen Helden steht alternativ der Weg über die Kryptographie-Regeln aus AKOII zur Verfügung. Hierbei gilt, dass es sich um eine komplexe Verschlüsselung handelt, es ist jedoch eine Sammelprobe auf Rechnen (Verschlüsselungen) notwendig (10 Versuche, Probendauer 1 Tag). Die Sammelprobe ist um die QS des Zaubers erschwert.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 4/8/16/32 AsP für ein Blatt Papier/Tagebuch/Octavo/Quarto (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 6 Monate

Zielkategorie: Objekt (Schriftstück bis zur Größe eines Tagebuchs)

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Große Bücher 1* (FW 8, 4 AP): Es können nun auch Schriftstücke in Größe eines Octavos verschlüsselt werden.
- *Große Bücher 2* (FW 12, 8 AP): Es sind können nun auch Schriftstücke in Größe eines Quartos verschlüsselt werden.
- *Magischer Schutz* (FW 16, 12 AP): Die magische Analyse sowie die Sammelprobe sind nun um QS x 2 erschwert.

Berufsgeheimnis (Magische Verschlüsselungen)

Die Kenntnis über die magische Verschlüsselung des Cryptographos und wie man sie auf profanen Wege entschlüsseln kann.

Voraussetzungen: Magiekunde 10, Rechnen 14, Sonderfertigkeit Kryptographie

AP-Wert: 10

Bann des (Elements)

Eine spezialisierte Bannformel, die ein Element verbannt.

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Innerhalb der verbannten Zone, verschwinden alle Ausprägungen des Elements innerhalb einer Zone. Bei der Zone handelt es sich um eine Kugel mit einem Radius von $QS \times 2$ Schritt. Neben dem Zauber wirken Naturgesetze, verbannte Luft führt zu einem temporären Vakuum, etc. Auf elementare Wesen wirkt sich der Zauber wie ein Schadenszauber mit $2W6+(QS \times 2)$ TP aus.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite erhöhen* (FW 8, 2 AP): Die Zaubermodifikation Reichweite erhöhen ist nicht erschwert.
- *Großer Bereich* (FW 12, 4 AP): Der Radius der Kugel steigt auf $QS \times 3$ Schritt an. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Kosten senken* (FW 16, 6 AP): Die Zaubermodifikation Kosten senken ist nicht erschwert.

Verdichtung des (Elements)

Durch den Zauber sammelt sich das Element in einem Bereich an.

Probe: IN/CH/KK

Wirkung: Alle Objekte der Ausprägung des Elements innerhalb der Zone werden zum Mittelpunkt hingezogen. Die Zone ist eine Kugel mit einem Radius von $QS \times 2$ Schritt. Werden Objekte zur Zone gezogen, die in der Hand gehalten oder am Körper getragen werden, muss jede KR eine Kraftaktprobe abgelegt werden, die um die QS des Zaubers erschwert ist. Bei Misslingen der Probe werden die Gegenstände zur Zone hingezogen, durchaus auch mit dem Träger. Die Objekte bewegen sich mit $GS 6+QS$ zum Mittelpunkt.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: $QS \times SR$

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Gildenmagier, Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- Große Zone (FW 8, 4 AP): Der Radius der Zone steigt auf $QS \times 3$ Schritt an. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- Stärkere Anziehung (FW 12, 8 AP): Die Erschwernis der Kraftaktproben steigt auf $QS \times 2$ an. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- Kosten modifizierbar (FW 16, 12 AP): Die Kosten können nun modifiziert werden.

Elementarer Folterkragen (Igniqueris,...)

Um mithilfe der Macht ein Opfer langsam zu foltern, haben sich die bosparanischen Magier und Kophtanim dieser Zauber bedient.

Probe: KL/CH/KO

Wirkung: Am Hals des Ziels bildet ein Kragen aus [Element]. Der Kragen würgt und richtet pro KR 1 SP an. Zusätzlich zum Schaden kommt es durch das Element zu sekundären Auswirkungen:

- Feuer: Das Ziel erhält zusätzlich QS/3 SP. Nachher sind Brandmale am Hals sichtbar.
- Wasser: Das Ziel erhält QS/3 Stufen *Betäubung*.
- Erz: Das Ziel erhält QS/3 Stufen *Belastung*. Der Hals fühlt sich schwer wie Blei an.
- Luft: Das Ziel erhält QS/3 Stufen *Verwirrung*. Die Luft wird abgeschnürt.
- Humus: Das Ziel erhält zusätzlich QS/3 SP. Dornen ranken sich um den Hals.
- Eis: Das Ziel erhält QS/3 Stufen *Paralyse*. Die eingeatmete Luft wird immer kälter.

Direkt hervorgerufene Zustände enden, sobald der Zauber endet.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro Kampfrunde (nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer kann festgelegt werden. Die AsP-Kosten sind zu Beginn des Zaubers zu bezahlen.
- *Starke Wirkung* (FW 12, 4 AP): Der Zauber wirkt nun mit QS/2.
- *Kosten modifizierbar* (FW 16, 6 AP): Die Kosten des Zaubers sind modifizierbar.

Geschoss der Niederhöllen

Ein weiterer kophtanischer Zauber, mit dem ein Pfeil mit dämonischen Gift verzaubert wird.

Probe: CH/FF/KK

Wirkung: Der Pfeil wird mit einem dämonischen Gift verstärkt. Das magische Gift entlädt sich, sobald der Pfeil ein Ziel trifft. Das Gift hat eine Giftstufe von 7+QS und lähmt und verwandelt das Opfer langsam aber sich in einen Daimoniden. Ein vergiftetes Opfer verliert jede Woche eine 1 KO, misslingt der Giftwurf jede zweite Woche. Das Gift lässt sich profan am besten zu Beginn behandeln, eine Heilkunde Gift Probe ist um die halbe Giftstufe erschwert. Ist seit dem Treffer bereits Zeit vergangen, ist eine Heilung mittels Klarum Purum möglich.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS/3 x SR

Zielkategorie: Objekt (Pfeil)

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Weitere Geschosse* (FW 8, 4 AP): Auch andere Geschosse, etwa Wurfsterne, Wurfdolche, Kugeln einer Balestrina oder ein Wurfspeer, können verzaubert werden.
- *Mehr Geschosse* (FW 12, 8 AP): Bis zu QS Geschosse können verzaubert werden.
- *Starkes Gift* (FW 16, 12 AP): Die Giftstufe wird um 2 erhöht. Die Kosten erhöhen sich um 4 AsP.

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