

Zaubersammlung

Ansammlung von Zaubern und Rituale

DAS SCHWARZE AUGER, 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.

Inhaltsverzeichnis

Hinweise zur Nutzung der Zaubersammlung.....	3
Zauber des heutigen Aventuriens.....	4
Bann des [Elements].....	4
Elementare Umformung.....	5
Festes Verwehe.....	5
Warmes Gefriere.....	6
Elementare Säulenexplosion.....	7
Igniplano.....	7
Aquaplano.....	8
Archoplano.....	9
Frigiplano.....	10
Humoplano.....	11
Orcanoplano.....	12
Elementare Flächen.....	13
Glacoflumen.....	13
Igniflumen.....	14
Aquaflumen.....	15
Orcanoflumen.....	16
Archoflumen.....	17
Humoflumen.....	18
Elementare Wirbel.....	19
Feuersturm.....	19
Mahlstrom.....	20
Malmkreis.....	21
Windhose.....	22
Erdrutsch.....	23
Eiswirbel.....	24
Obskuromantie.....	25
Ecliptifactus Schattenarmee.....	25
Eclitifactus Schatten-(Tier).....	26
Umbravelare.....	27
Umbraporta - Schattensprung.....	28
Umbraporta – Schattenwanderung.....	29
Umbraporta - Schattenversteck.....	30
Protectionis.....	31
Staub wandle.....	32

Die Erschaffung von Golemiden.....	33
Vom Wesen der Golemiden.....	33
Transformatio Elementargestalt.....	38
Transformatio Masse.....	39
Transformatio Strukturform.....	40
Transformatio Edelheit.....	41
Tor in die Niederhöllen.....	43
Verdichtung des [Elements].....	44
Warmes Blut.....	45
Alternative Zauber zu Sonderfertigkeiten.....	46
Unitatio.....	46
Reversalis.....	47
Reversalis als Sonderfertigkeit.....	47
Zauber umkehren I-IV.....	47
Zauber umkehren (einzelner Zauber).....	48
Zauber aus den Dunklen Zeiten.....	49
Entfesselung des Getiers.....	50
Geschoss der Niederhöllen.....	51
Insektenleib.....	52
Sphaerovisio Schreckensbild.....	54
Unsichtbare Glut.....	55
Valetudo Lebenskraft.....	56
Neue Zauber.....	57
Pfeil von [Domäne].....	57
Aurum Argentor.....	58
Neue Sonderfertigkeiten.....	59

Hinweise zur Nutzung der Zaubersammlung

Die hier vorliegende Sammlung soll den möglichen Zaubersatz gewisser Archetypen mit starken Zaubern erweitern und stellt mit der Obskuroromantie bzw. der Kunst der Manipulation der Schatten eine neue Art der Magie vor, von der bisher nur die Kernformeln bekannt war. Um etwas Platz zu sparen, wurden ein paar Zauber zusammengefasst, die sich lediglich in ihrer dämonischen oder elementaren Ausprägung unterschieden hätten. Wenn ein Zauber ein [Element] oder [Domäne] im Namen enthält, muss der Zauber für die einzelnen Ausprägungen gekauft werden.

Zauber des heutigen Aventuriens

Bann des [Elements]

Eine spezialisierte Bannformel, die ein einzelnes Element verbannt.

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Innerhalb der verbannten Zone verschwinden alle Ausprägungen des Elements. 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: Gildenmagier, Kristallomanten

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.

Elementare Umformung

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 bis zur Größe einer Truhe 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 bis zur Größe einer Truhe 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/ 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 (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*.

Elementare Säulenexplosion

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 3 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. Leblose Objekte erleiden dabei 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: 4 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 4 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 6 AsP.
- *Großer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Säulenradius beträgt 5 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 6 AsP.

Anmerkung: Für das Erlernen des Zaubers ist die Beherrschung des Ignisphaeros mit einem FW von 12 nötig.

Aquaplano

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

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Wo der Zauberer hindeutet, schießt eine Wassersäule mit 3 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. Leblose Objekte erleiden dabei 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: 4 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 4 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 6 AsP.
- *Großer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Säulenradius beträgt 5 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 6 AsP.

Anmerkung: Für das Erlernen des Zaubers ist die Beherrschung des Aquasphaeros mit einem FW von 12 nötig.

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 3 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: 4 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 4 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 6 AsP.
- *Großer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Säulenradius beträgt 5 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 6 AsP.

Frigiplano

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

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Wo der Zauberer hindeutet, schießt eine Eissäule mit 3 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. Leblose Objekte erleiden dabei 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: 4 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 4 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 6 AsP.
- *Großer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Säulenradius beträgt 5 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 6 AsP.

Anmerkung: Für das Erlernen des Zaubers ist die Beherrschung des Frigisphaeros mit einem FW von 12 nötig.

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 3 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. Leblose Objekte erleiden dabei 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: 4 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 *Fixiert* erleiden. Sie erleiden die Stufe automatisch, wenn sie im Radius der Säule waren. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 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 6 AsP.
- *Großer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Säulenradius beträgt 5 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 6 AsP.

Anmerkung: Für das Erlernen des Zaubers ist die Beherrschung des Humosphaeros mit einem FW von 12 nötig.

Orcanoplano

Wo der Zauberer hinzeigt, wirbelt eine Orkansäule hoch.

Probe:

Wirkung: Wo der Zauberer hindeutet, schießt eine Orkansäule mit 3 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. Leblose Objekte erleiden dabei 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 4 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 6 AsP.
- *Großer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Säulenradius beträgt 5 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 6 AsP.
- Anmerkung: Für das Erlernen des Zaubers ist die Beherrschung des Orcanosphaeros mit einem FW von 12 nötig.

Elementare Flächen

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. Während sich der Held in der Zone aufhält, werden Proben auf Attacke, Parade sowie Ausweichen um $QS/2$ erschwert solange der Charakter nicht den Status *Liegend* hat.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP (nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: $QS \times 2$ KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Elfen, Schelme (als Schelmenstreich)

Steigerungsfaktor: C

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, für Attacke, Parade und Ausweichen um 1.

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: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP (nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: $QS \times 2$ KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

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 und erhält den Status Liegend. Während der Held im Morast liegt, erhält er 1W6 SP und muss eine Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)/Schwimmen (Wassertreten)* erschwert um QS ablegen, um nicht mehr zu ersticken.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: C

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 muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* ablegen. Bei Misslingen erhält der Held nicht nur den Status *Liegend* durch das Umgeworfen Werden, sondern lässt auch alle Gegenstände in seinen Händen fallen. Das Aufheben der Gegenstände sowie Aufstehen selbst erfordert eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* erschwert um QS.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP (nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden, Schelme (als Schelmenstreich)

Steigerungsfaktor: C

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 scharfkantigen Steinen und Felsbrocken.

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 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. Zum Aufstehen ist eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* erschwert um QS nötig. Bei Misslingen bleibt der Helden liegen und schneidet sich am Gestein, was zu weiteren 1W6 SP führt.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP (nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: $QS \times 2$ KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: C

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.
- *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. Aus dem Boden wachsen lebendige Dornenranken und Wurzeln. 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 wird von den Ranken automatisch in einen Haltegriff (RGW 248) genommen. Er erhält die Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Die um sich aus dem Haltegriff zu lösende Probe ist um QS erschwert.

Zauberdauer: 2 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.
- *Würgende Ranken* (FW 16, 12 AP): Kann sich der Held nicht innerhalb einer KR aus den Ranken befreien, wird er automatisch in einen Würgegriff (AKI 166) genommen.

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

Elementare Wirbel

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. 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 $2+GS/2$ Schritt vom Zentrum entfernt.

Zauberdauer: 8 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. Auch unbefestigte Objekte sind betroffen. Jede KR muss eine Probe auf *Schwimmen (Wassertreten)* gelingen, ansonsten wird man 2 Schritt näher zum Zentrum gesogen 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+GS/2 Schritt vom Zentrum entfernt. Im Zentrum erleidet der Held jede 2 KR eine Stufe *Betäubung*.

Zauberdauer: 8 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.

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 sind von der Wirkung des Zaubers. 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 $2+GS/2$ Schritt vom Zentrum entfernt.

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

Zauberdauer: 8 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. 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 weg bewegt und befindet sich $2+GS/2$ 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: 8 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.

Erdrutsch

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

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. Auch unbefestigte Objekte sind betroffen. Jede KR muss eine Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* gelingen, ansonsten erhält er den Status *Fixiert* und erhält 1W3-1 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 $2+GS/2$ Schritt vom Zentrum entfernt.

Zauberdauer: 8 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

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 $2+GS/2$ Schritt vom Zentrum entfernt.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 32 (nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: QS Kampfunden

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.

Obskuromantie

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 2 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
- *Mehr Schatten* (FW 16, 12 AP): Es können nun bis zu 3 Halbschatten erzeugt werden.

Eclitifactus Schatten-(Tier)

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

Probe: MU/MU/CH

Wirkung: Der Zauber funktioniert wie die Tierrufzauber (siehe Affenruf, Eulenruf, Fledermaus, Hornissenruf, Katzenruf, Krähenruf, Schlangenruf, 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 Eclitifactus Schattenkraft beschriebenen Auswirkungen, jedoch ist der Anblick der Tiere furchterregend. Beim Anblick muss eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohung standhalten)* abgelegt werden, sonst erhält das Opfer eine Stufe *Furcht*.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP (nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: bis zum Tod der Schatten, maximal 3 x QS KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Angriffslustig* (FW 8, 3 AP): Die Tiere erhalten +2 AT.
- *Angst einflößend* (FW 12, 6 AP): Die Probe auf Willenskraft ist zusätzlich um 1 erschwert und es werden zwei Stufen *Furcht* erzeugt.
- *Mehr Tiere* (FW 16, 9 AP): Es erscheinen QS x 3 Tiere.

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: Lebewesen

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.
- *Reichweite Berührung* (FW 12, 4 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Unsichtbarer Jäger* (FW 16, 6 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.

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 QS x 3 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 QS x 6 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. Das Portal bleibt QS KR offen und das Durchschreiten kostet eine freie Aktion. 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. Es können jedoch keine Zauber gesprochen werden, die eine materielle Manifestation verursachen (Manifesto, Ignifaxius, etc.). 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 5 Minuten (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: nach AsP-Einsatz, maximal QS x 15 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier, Borbaradianer

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Hören und Tasten* (FW 8, 3 AP): Für zusätzliche 2 AsP pro 5 Minuten 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 ohne Erschwernis aus den Schatten gezaubert werden.

Anmerkung: Wird der Umbraporta – Schattensprung gesprochen, vereint sich der Geist mit dem Körper wieder und der Zauberer befindet sich zu Gänze an der aktuellen Position seines Geistes. Der Zauber misslingt jedoch automatisch, wenn der Zauber außerhalb der Reichweite gesprochen wird.

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 auf profanem Wege 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: 4 AsP + 8 AsP pro 5 Minuten (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: nach AsP-Einsatz, maximal QS x 15 Minuten

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 QS/3 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.

Anmerkung zur Obskuromantie

Es sind noch wesentlich mehr Formeln bekannt, u.a. der Pantenebrum. Dieser ist lediglich eine kosmetische Version des Pandaemoniums, das unter Gildenmagier der Obskuromantie verbreitet ist. Ein anderer Zauber mit veränderter Wirkung wäre der Serpentalis, bei dem das Gift statt *Paralyse Verwirrung* auslöst.

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, Zauberkämpfer

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 15 AP

Protectionis

Mit diesem vom Reichverräter und Kaisermörder Galotta und Borbarad entwickelten Spruch lassen sich sowohl Zauber als auch magische Kreaturen vor magischen Bannzaubern schützen.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Zauberer schützt einen länger dauernden Zauberspruch oder ein Ritual mit einem Kontrabann, so dass Bannzauber des entsprechenden Merkmals nur um QS erschwert gewirkt werden können. Der Kontrabann muss vor einem Zauber gesprochen werden und danach muss direkt der Zauber oder das Ritual gesprochen werden.

Ritualdauer: 5 Minuten

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

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS Tage

Zielkategorie: einzelner Zauber bzw. Ritual

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: Borbaradianer, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen

- *Langer Protectionis* (FW 8, 4 AP): Die Wirkungsdauer wird auf QS Tage erhöht.
- *Extrem langer Protectionis* (FW 12, 8 AP): Die Wirkungsdauer wird auf QS Wochen erhöht. Voraussetzung: Langer Protectionis.
- *Mächtiger Protectionis* (FW 16, 12 AP): Die Erschwernis durch den Protectionis beträgt nun 2 x QS.

Staub wandle

Der Zaubersultan Hasrabal ben Yakuban entwickelte aus den Hinweisen des Ghantorana. Auch in den Hallen des elementaren Konzils soll diese Formel versteckt sein.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Zauber erweckt einen Golemiden. Die Ritualprobe ist um die Erschaffungsschwierigkeit des Golemiden erschwert. Details zur Erschaffung von Golemiden finden sich auf der folgenden Seite.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 2/4/8/16/32 AsP für die Größenkategorie winzig/klein/mittel/groß/riesig, 1/1/2/4/8 AsP permanent (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS Tage

Zielkategorie: Objekte

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Wochen.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Monate.
- *Mächtiges Wesen* (FW 16, 9 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Beschwören gegeben werden.

Die Erschaffung von Golemiden

Die Erschaffung von Golemiden folgt den in Aventurische Magie 3 vorgestellten Regeln zur Erschaffung von Monstrositäten. Golemiden haben jedoch ihre eigenen Wesenregeln.

Vom Wesen der Golemiden

- Golemiden können nur durch die Zustände *Verwirrung* und *Paralyse* beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Golemiden keine Zustandsstufen *Schmerz*.
- Golemiden sind körperlich auf Dere existent und dadurch entsprechend verletzlich.
- Golemiden haben keine festen Körper und können ihre Körper anpassen, um z.B. durch Türspalte oder Gitter sich bewegen zu können.
- Angriffe mit profanen, magischen und geweihten Waffen sowie Zauber und Liturgien verursachen regulären Schaden.
- Golemiden sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen *Verwandlung* und *Element* in der Ausprägung des Elements des Golemiden.
- Golemiden sind immun gegen das ihnen zugeordnete Element.
- Golemiden sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Golemiden sind immun gegen kritische Treffer.
- Golemiden können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Golemiden nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen und Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Golemiden sind immun gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen, Armbrüste und Bögen.
- Golemiden können keine LeP durch Regenerationsphasen regenerieren.

Primitiv: Sandgolem, Sandmännchen

Einfach: Meersandqualle, Lehmgolem, Frostquarz

Komplex: Fließsandgolem (4 AP, Voraussetzungen: Staub Wandle FW 8), Roter Sandriese (6 AP, Voraussetzungen: Staub Wandle FW 10), Spionage-Golem (6 AP, Voraussetzungen: Staub Wandle FW 12), Vulkansandgolem (8 AP, Voraussetzungen: Staub Wandle FW 14)

Golemidenbauer

Um mehr als nur einfache Golemiden bauen zu können, muss ein Zauberer seine Kenntnisse vertiefen, um Wissen über die Erschaffung von komplexeren Golemiden zu erlangen.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit ist der Zauberer in der Lage, Golemiden der Komplexität einfach zu erschaffen. Für Golemiden der Komplexität komplex benötigt er zudem ein entsprechendes Berufsgeheimnis.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Staub wandle

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Sandgolem (Erz) MU 15 KL 7 IN 8 CH 8 FF 14 GE 13 KO 11 KK 12	Größenkategorie: mittel Erschaffungsschwierigkeit: 0
--	---

<p>LeP 50 AsP – KaP – INI 13+1W6 VW 8 SK 3 ZK 2 GS 6</p> <p>Waffenlos: AT 13 TP 2W6 RW kurz</p> <p>RS/BE: 7/0</p> <p>Aktionen: 1</p> <p>Sonderfertigkeiten: keine</p> <p>Vorteile/Nachteile: keine</p> <p>Talente: Einschüchtern 6, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 8, Verbergen 7, Willenskraft 6</p>	<p>Kampfverhalten: versucht aus dem Hinterhalt anzugreifen und mit schmutzigen Tricks seine Gegner zu behindern</p> <p>Flucht: flieht nicht</p> <p>Schmerz +1 bei: empfindet keinen Schmerz</p> <p>Sonderregeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Immunität gegen Feuer:</i> Der Sandgolem ist gegen Feuer immun. • <i>Golemiden-Regeln:</i> Für Sandgolemiden gelten die allgemeinen Golemiden-Regeln • <i>Verwundbarkeit durch Schnittwaffen:</i> Sandgolemiden erhalten durch Waffen der Kampftechniken Schwert und Zweihandschwert doppelten Schaden.
--	---

<p>Sandmännchen (Erz)</p> <p>MU 15 KL 7 IN 8 CH 8 FF 15 GE 14 KO 9 KK 10</p> <p>LeP 30 AsP – KaP – INI 14+W6 VW 9 SK 3 ZK 1 GS 6</p> <p>Waffenlos: AT 13 TP 1W6 RW kurz</p> <p>RS/BE: 5/0</p> <p>Aktionen: 1</p> <p>Sonderfertigkeiten: keine</p> <p>Vorteile/Nachteile: keine</p> <p>Talente: Körperbeherrschung 5, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 8, Taschendiebstahl 9, Verbergen 9, Willenskraft 6</p> <p>Größenkategorie: klein</p>	<p>Erschaffungsschwierigkeit: +2</p> <p>Kampfverhalten: versucht aus dem Hinterhalt anzugreifen oder in die Kleidung seines Opfers zu gelangen, ab und zu auch Sand in die Augen seiner Opfer werfen</p> <p>Flucht: flieht nicht</p> <p>Schmerz +1 bei: empfindet keinen Schmerz</p> <p>Sonderregeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Immunität gegen Feuer:</i> Der Sandgolem ist gegen Feuer immun. • <i>Golemiden-Regeln:</i> Für Sandgolemiden gelten die allgemeinen Golemiden-Regeln
--	--

<p>Quarzgolem (Eis)</p> <p>MU 17 KL 10 IN 7 CH 6 FF 7 GE 9 KO 22 KK 20</p> <p>LeP 90 AsP - KaP - INI 8+W6 VW 5 SK 3 ZK 3 GS 3</p> <p>Waffenlos: AT 9 TP 2W6+6 RW kurz</p> <p>Frostodem*: AT 9 TP 2W6+4 RW mittel</p> <p>RS/BE: 9/0</p> <p>Aktionen: 1</p> <p>Sonderfertigkeiten: Haltegriff (Waffenlos), Niederwerfen (Waffenlos), Wuchtschlag I-III (Waffenlos)</p> <p>Vorteile/Nachteile: keine</p> <p>Talente: Einschüchtern 10, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 11, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 6, Willenskraft 8</p> <p>Größenkategorie: groß</p>	<p>Sonderregeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Begraben:</i> Der Golem kann ein Ziel unter sich begraben, wenn sein Ziel bereits im Haltegriff ist. Während das Ziel unter dem Golem begraben ist, erhält es jede zweite KR eine Stufe <i>Paralyse</i>. Während der Golem das Ziel unter sich begräbt, kann er sich nicht verteidigen. Das Ziel kann sich weiterhin versuchen aus dem Haltegriff zu winden. • <i>Frostodem:</i> Der Golem kann ein Ziel vor sich in einem Abstand von 8 Schritt angreifen. Der Angriff verursacht auf 1-3 bei einem W6 eine Stufe <i>Paralyse</i>. Der Angriff dauert 1 Aktion. Dem Angriff nur durch Ausweichen entgangen werden.
--	--

<p>Erschaffungsschwierigkeit: -4</p> <p>Kampfverhalten: im Zweikampf versucht der Frostquarz seinen Gegner unter sich zu begraben, auf Distanz versucht er seinem Ziel bereits mit dem Frostodem zuzusetzen.</p> <p>Flucht: flieht nicht</p> <p>Schmerz +1 bei: empfindet keinen Schmerz</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Fröstelnde Kälte:</i> Wird ein Ziel erfolgreich in den Haltegriff genommen, wird jede KR ein W6 geworfen. Auf 1-3 erhält das Ziel eine Stufe <i>Paralyse</i>. • <i>Golemiden-Regeln:</i> Für Quarzgolemiden gelten die allgemeinen Golemiden-Regeln.
--	--

<p>Lehmgolemid (Humus)</p> <p>MU 16 KL 5 IN 6 CH 5 FF 7 GE 9 KO 19 KK 16</p> <p>LeP 80 AsP – KaP – INI 9+W6 VW 5 SK ZK GS 5</p> <p>Waffenlos: AT 10 TP 1W6+6 RW kurz</p> <p>Lehmfaust*: AT 8 TP 2W6+6 RW kurz</p> <p>RS/BE: 7/0</p> <p>Aktionen: 1</p> <p>Sonderfertigkeiten: Haltegriff, Wuchtschlag I-III (waffenlos)</p> <p>Vorteile/Nachteile: keine</p> <p>Talente: Einschüchtern 6, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Willenskraft 8</p> <p>Größenkategorie: mittel</p> <p>Erschaffungsschwierigkeit: -3</p> <p>Kampfverhalten: Versucht nach und nach Gegner mit Lehmfäusten auszuschalten</p> <p>Flucht: flieht nicht</p> <p>Schmerz +1 bei: empfindet keinen Schmerz</p>	<p>Sonderregeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Durch Humus bewegen:</i> Der Lehmgolemid kann in Ausprägungen des Element Humus einfahren und durch sie hindurchgehen. • <i>Golemiden-Regeln:</i> Für Lehmgolemiden gelten die allgemeinen Golemiden-Regeln. • <i>Immunität gegen Feuer:</i> Der Lehmgolemid ist immun gegen Feuer. • <i>Lehmfaust:</i> Der Golemide kann seine eigene Faust auf einen Gegner in einer Reichweite von 4 Schritt schießen. Nach dem Schuss gilt die Faust in der nächsten KR als vom Golemide getrennt und benötigt 2 Aktionen, um zum Körper zurückzukehren. Die Faust kann jedoch aufgehoben werden. Hat der Golemide keine Fäuste mehr, kann er weder waffenlos angreifen noch Fäuste verschießen.
---	---

<p>Meersandgolemid (Wasser)</p> <p>MU 15 KL 11 IN 7 CH 6 FF 16 GE KO 13 KK 14</p> <p>LeP 20 AsP – KaP – INI 14+W6 VW 10 SK 3 ZK 1 GS 5/7</p> <p>Waffenlos: AT 15 TP 1W6+3 RW kurz</p> <p>Wasserstrahl: FK 19 LZ 0 TP 1W6+4 RW 2/4/6</p> <p>RS/BE: 3/0</p> <p>Aktionen: 1</p> <p>Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf</p> <p>Vorteile/Nachteile: keine</p> <p>Talente: Körperbeherrschung 8, Kraftakt 6, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 8, Verbergen 10, Willenskraft 8</p> <p>Größenkategorie: winzig</p> <p>Erschaffungsschwierigkeit: -2</p>	<p>Flucht: Flieht nicht</p> <p>Schmerz +1 bei: empfindet keinen Schmerz</p> <p>Sonderregeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Durch Wasser gehen:</i> Der Meersandgolemid kann in Ausprägungen des Element Wasser einfahren und durch sie hindurchgehen. • <i>Ersäufen:</i> Der Meersandgolemid kann ein Ziel unter Wasser ziehen, um es zu ertränken. Dem Golemide muss ein waffenloser Angriff gelingen. Unter Wasser erleidet das Ziel dann Erstickungsschaden. Um sich aus dem Griff zu befreien, muss eine vergleichende Probe auf eine <i>Kraftakt (Ziehen & Zerrren)</i> ablegen, die für das Ziel jede KR schwerer (-1) wird.
--	--

<p>Kampfverhalten: Der Meersandgolem versucht Angriffen auszuweichen und mit Wasserstrahlen seinen Gegnern die Stirn zu bieten oder zu ertränken.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Golemiden-Regeln</i>: Für Meersandgolemiden gelten die allgemeinen Golemiden-Regeln.
<p>Fließsandgolem (Erz) MU 16 KL 12 IN 7 CH 6 FF 15 GE 14 KO 13 KK 12 LeP 40 AsP – KaP – INI 14+W6 AW 8 SK 3 ZK 2 GS 6 Waffenlos: AT 14 TP 1W6 RW kurz Sandgeschoss: FK 16 LZ 0 TP 1W6+6 RW 2/4/6 RS/BE: 4/0 Aktionen: 1 Sonderfertigkeiten: keine Vorteile/Nachteile: keine Talente: Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 10, Verbergen 16, Willenskraft 8 Größenkategorie: klein Erschaffungsschwierigkeit: -3</p>	<p>Kampfverhalten: Versucht den Gegner aus dem Hinterhalt anzugreifen und sich anschließend wieder zu verstecken, um den Gegner wieder zu überraschen. Flucht: flieht nicht Schmerz +1 bei: empfindet keinen Schmerz Sonderregeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Golemiden-Regeln</i>: Für Fließsandgolemiden gelten die allgemeinen Golemiden-Regeln. • <i>Immunität gegen profane Waffen</i>: Der Fließsandgolem ist immun gegen Angriffe mit profanen Waffen.
<p>Gorischer Sandriese (Erz) MU 18 KL 10 IN 7 CH 6 FF 4 GE 5 KO 24 KK 19 LeP 100 AsP – KaP – INI 10+W6 AW 1 SK 3 ZK 3 GS 4 Waffenlos: AT 9 TP 3W6+7 RW kurz Sandgeschoss: FK 12 LZ 0 TP 2W6+6 RW 4/8/12 RS/BE: 8/0 Aktionen: 1 Sonderfertigkeiten: Trampeln (Waffenlos), Überrennen (Waffenlos), Wuchtschlag I-III (Waffenlos) Vorteile/Nachteile: keine Talente: Einschüchtern 9, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 16, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 7, Willenskraft 8</p>	<p>Größenkategorie: riesig Erschaffungsschwierigkeit: -4 Kampfverhalten: Der gorische Sandriese versucht mit roher Gewalt seine Ziele auszuschalten. Flucht: flieht nicht Schmerz +1 bei: empfindet keinen Schmerz Sonderregeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Golemiden-Regeln</i>: Für Gorische Sandriesen gelten die allgemeinen Golemiden-Regeln. • <i>Immunität gegen profane Waffen</i>: Gorische Sandriesen sind gegen profane Waffen immun.
<p>Khômscher Sandspion (Luft) MU 15 KL 13 IN 6 CH 6 FF 16 GE 17 KO 10 KK 4 LeP 50 AsP – KaP – INI 15+W6 AW 12 SK 2 ZK 1 GS 7 Waffenlos: AT 17 TP 1W3+(Gift)* RW kurz Sandkugel: FK 19 TP 1W6+3 RW 1/2/3 RS/BE: 5/0 Aktionen: 2 Sonderfertigkeiten: Präziser Schuss I-III, Scharfschütze I-II</p>	<p>Sonderregeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> •)* <i>Gift</i>: Das Gift des Sandspions vergiftet. Die Wirkung ist kumulativ. Ein Held, der mehrfach verletzt wird, baut also immer mehr Zustandsstufen auf. Stufe: 5 Widerstand: Seelenkraft Wirkung: 2 Stufen <i>Verwirrung</i> / 1 Stufe <i>Verwirrung</i>

<p>Vorteile/Nachteile: keine</p> <p>Talente: Körperbeherrschung 5, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 10, Taschendiebstahl 16, Verbergen 17</p> <p>Größenkategorie: winzig</p> <p>Erschaffungsschwierigkeit: -4</p> <p>Kampfverhalten: Versucht den Gegner zu verwirren durch Angriffe aus immer wechselnden Positionen</p> <p>Flucht: flieht nicht</p> <p>Schmerz +1 bei: empfindet keinen Schmerz</p>	<p>Beginn: sofort</p> <p>Dauer: augenblicklich; die Zustandsstufen bauen sich 1 Stunde um je 1 ab.</p> <p>Anmerkung: Das Gift kann nicht extrahiert werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Keine Form:</i> Die Form des Sandspions ist so formbar, dass er selbst durch kleinste Ritzen kommt. • <i>Golemiden-Regeln:</i> Für Khômsche Sandspione gelten die allgemeinen Golemiden-Regeln. • <i>Immunität gegen profane Waffen:</i> Khômsche Sandspione sind immun gegen profane Waffen. • <i>Verbindung zu Beschwörer:</i> Der Sandspion teilt alle seine Sinneseindrücke mit dem Beschwörer. Den Einsatz dieser Verbindung kann der Beschwörer oder Erschaffer jederzeit mit 1 freien Aktion willentlich herbeiführen und wieder beenden. Die Verbindung hat eine Reichweite von 40 Meilen.
--	---

<p>Vulkansandgolem (Feuer)</p> <p>MU 16 KL 9 IN 6 CH 6 FF 9 GE 14 KO 16 KK 16</p> <p>LeP 60 AsP – KaP – INI 13+W6 AW 5 SK 3 ZK 3 GS 5</p> <p>Waffenlos: AT 12 TP 1W6+5 RW kurz</p> <p>Feuerodem: FK 17 LZ 0 TP 2W6+4 3/6/9</p> <p>RS/BE: 7/0</p> <p>Aktionen: 1</p> <p>Sonderfertigkeiten:</p> <p>Vorteile/Nachteile: keine</p> <p>Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 5, Willenskraft 8</p> <p>Größenkategorie: mittel</p> <p>Erschaffungsschwierigkeit: -5</p> <p>Kampfverhalten: Versucht Gegner, die nicht direkt vor ihm stehen mit seinem Feuerodem einzuäschern und sonst dem Gegner nah zu sein, falls er stirbt und explodiert.</p> <p>Flucht: flieht nicht</p> <p>Schmerz +1 bei: empfindet keinen Schmerz</p>	<p>Sonderregeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Golemiden-Regeln:</i> Für Khômsche Sandspione gelten die allgemeinen Golemiden-Regeln. • <i>Immunität gegen profane Waffen:</i> Khômsche Sandspione sind immun gegen profane Waffen. • <i>Zerbersten:</i> Verliert der Vulkansandgolem alle seine Lebenspunkte, explodiert er. In einem Radius von 4 Schritt um das Wesen erleiden alle anderen Wesen 4W6+4 TP. An Objekten richtet die Explosion ebenso viele Strukturpunkte Schaden an. Jeder Schritt, den ein Wesen vom Zentrum der Explosion entfernt ist, verringert den Schaden um 1W6+1 TP (es wird der W6 mit der höchsten Augenzahl vom Schaden wieder abgezogen). Die Explosion trifft automatisch, wenn man nicht aktiv zu entgehen versucht. Dazu muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf <i>Körperbeherrschung (Kampfmanöver)</i> abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit vom Zentrum der Explosion entfernt.
---	--

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 des Materials wird durch den Zauber nicht verändert, genauso wird das Material nicht edler bzw. unedler. Folgende Erschwernisse 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

Ritualdauer: 5 Minuten

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 * Stunden

Zielkategorie: Objekt (profanes Objekte bis zur Größe eines Burgtors)

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Kristallomanten

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Neutrales Element* (FW 8, 3 AP): Das Material des Objekts kann nun in ein Material eines neutralen Elements verwandelt werden.
- *Gegensätzliches Element* (FW 16, 9 AP): Das Material des Objekts kann nun in ein Material des Gegenelements verwandelt werden.
- *Permanenz* (FW 16, 12 AP): Die Verwandlung wirkt permanent. Die Kosten werden verdoppelt, ein Viertel der Kosten fällt als permanente pAsP an, mindestens jedoch 1 pAsP.

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 und es wird nicht edler oder unedler.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 1/1/2/4 AsP für einen Gegenstand von der Größe einer Tasse/Truhe/Tür/Burgtor (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS * Stunden

Zielkategorie: Objekt (profanes Objekte bis zur Größe eines Burgtors)

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Kristallomanten

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Gewicht vervierfachen* (FW 8, 1 AP): Die Masse bzw. das Volumen kann vervierfacht werden, die Kosten des Zaubers werden verdoppelt.
- *Gewicht verachtfachen* (FW 12, 2 AP): Die Masse bzw. das Volumen kann verachtfach werden, die Kosten des Zaubers werden vervierfacht. Voraussetzung: Gewicht vervierfachen.
- *Permanenz* (FW 16, 3 AP): Die Verwandlung wirkt permanent. Die Kosten werden verdoppelt, ein Viertel der Kosten fällt als permanente pAsP an, mindestens jedoch 1 pAsP.

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: 5 Minuten

AsP-Kosten: 1/2/4/8 AsP für einen Gegenstand von der Größe einer Tasse/Truhe/Tür/Burgtor (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS * Stunden

Zielkategorie: Objekt (profanes Objekte bis zur Größe eines Burgtors)

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Kristallomanten

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Mehr Spielraum 1* (FW 8, 2 AP): Die Struktur des Objekts kann nun um zwei Stufen verändert werden. Die Zauberkosten werden verdoppelt.
- *Mehr Spielraum 2* (FW 12, 4 AP): Die Struktur des Objekts kann nun um drei Stufen verändert werden. Die Zauberkosten werden vervierfacht. Voraussetzung: Mehr Spielraum 1.
- *Permanenz* (FW 16, 6 AP): Die Verwandlung wirkt permanent. Die Kosten werden verdoppelt, ein Viertel der Kosten fällt als permanente pAsP an, mindestens jedoch 1 pAsP.

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

Wirkung: Die Reinheit des Objekts kann verändert werden. Der Zauber verändert nicht die Masse oder das Element, aus dem das Objekt besteht. Pro Stufe Reinheit-Differenz fällt eine Erschwernis um Stufe – 1 an.

Ritualdauer: 5 Minuten

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 * Stunden

Zielkategorie: Objekt (profanes Objekte bis zur Größe eines Burgtors)

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.
- *Mehr Spielraum 2* (FW 12, 8 AP): Die Reinheit des Objekts kann nun um drei Stufen verändert werden. Die Zauberkosten werden vervierfacht. Voraussetzung: Mehr Spielraum 1.
- *Permanenz* (FW 16, 12 AP): Die Verwandlung wirkt permanent. Die Kosten werden verdoppelt, ein Viertel der Kosten fällt als permanente pAsP an, mindestens jedoch 1 pAsP.

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	FrISchlufT	Heilende Luft	Wind	Sturm
Wasser	Luftfeuchtigkeit	Salzwasser	Bier	Trinkwasser, Wein	Quellwasser	Fließendes Wasser	Strom

Die Tabelle basiert auf der Tabelle aus Myranischer Magie.

Tor in die Niederhöllen

Mit diesem Zauber ist es möglich von Dere aus einen Tor in die Niederhöllen aufmachen. Es gibt keinen vernünftigen Grund für die Existenz des Zaubers außer zu alternativen Bannung von zu mächtigen Dämonen und der Gebrauch der Formel hat in so ziemlich allen Fällen zu einem schrecklichen Schicksal für den Zaubenden wie Umstehende geführt.

Probe: MU/IN/KK

Wirkung: Ein QS Schritt großes Portal erscheint innerhalb der Reichweite des Zaubers. 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. Wenn der Zauber erfolgreich gezaubert wird, wird ein W20 geworfen. Ist das Ergebnis größer als 6 wird ein weiterer W20 auf die Tabelle unten gewürfelt.

Zauberdauer: 16 Aktionen (nicht modifizierbar)

AsP-Kosten: 64 AsP (nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: QS KR

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.

1-7	Die eigentliche Zauberwirkung findet statt.
8-12	Zauber mit dem Merkmal Dämonisch wirken für QS Stunden mit einer QS mehr.
13-15	Der Zauber erzeugt eine schreckliche Nebenwirkungen. Alle innerhalb des Wirkungsbereich des Zaubers erhalten 7xQS/3 SP.
16-17	Der Zauber funktioniert genau umgekehrt. 1W3 niedere Dämon aus dem Sog ausgespien
18	Der Zauber funktioniert genau umgekehrt. 1W2 gehörnte Dämon mit 1-5 Hörnern aus dem Sog ausgespien.
19	Der Zauber funktioniert genau umgekehrt. Ein gehörnter Dämon mit mehr als 6 Hörner entsteigt dem Sog.
20	Der Zauber öffnet ein Portal in eine Domäne. Der Spielleiter entscheidet welche.

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.

Warmes Blut

Probe: IN/IN/KO

Wirkung: Der Sehsinn des Kristallomanten funktioniert für die Dauer des Zaubers als Wärmesicht. 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. Es wird Wärme durch maximal QS Schritt dicke Wände wahrgenommen.

Zauberdauer: 4 Aktionen (nicht modifizierbar)

AsP-Kosten: 4 AsP + 2 AsP pro 5 Minuten (nicht modifizierbar)

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend, maximal QS x 5 Minuten

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.

Alternative Zauber zu Sonderfertigkeiten

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!

Reversalis

Die vielseitig einsetzbare Meisterformel der Metamagie.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Zaubende kann die Wirkung eines Zaubers umkehren. Der Zauber wird im Kopf des Zaubers gewirkt und anschließend spricht er den Zauber rückwärts. Für den Zauber erhält der Zaubere 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 Zaubere hat $QS \cdot 10$ KR Zeit, um den umzukehenden Zauber zu sprechen.
- *Zwei Zauber* (FW 12, 10 AP): Der Zaubere kann bis zu zwei Zauber umkehren mit diesem Spruch, wenn sie innerhalb der Wirkungsdauer gesprochen werden.
- *Rituale reversieren* (FW 16, 15 AP): Der Zaubere kann nicht nur Zaubersprüche, sondern auch Rituale mit einer Dauer von maximal 8 Stunden umkehren.

Reversalis als Sonderfertigkeit

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

Voraussetzung: KL 15, Magiekunde 10

AP-Wert: 5/10/15/20 AP für A/B/C/D - Zauber

Anmerkung

Ja, mit diesen Sonderfertigkeiten 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

Zauber aus den Dunklen Zeiten

Innerhalb dieses Abschnittes finden sich Zauber, die entweder aus den dunklen Zeiten stammen und für Erben der alten Traditionen verfügbar gemacht werden oder lediglich Varianten der Zauber sind.

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: Der Schaden, den das Ziels erleidet wird übertragen als LeP auf den Zauberer. 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.

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.

Ritualdauer: 2 Stunden

AsP-Kosten: 32 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).

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 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 nur mittels Klarum Purum oder einer Liturgie 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.

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)

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 Niederhöllen 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 es ist 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.

Unsichtbare Glut

Mit dem Zauber haben die alten urtulamidischen Zaubertänzer namens Mudramulim ihre Gegenstände vor Diebeshand geschützt. So ist es auch nicht verwunderlich, dass dieser Zauber kürzlich in der Drachenei-Akademie wiederentdeckt wurde.

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.

Valetudo Lebenskraft

Mithilfe des Zaubers kann einem Lebewesen mit Lebenskraft versorgt werden. Der Zauber muss aus einer Zeit vieler Kämpfe in der Geschichte der Elfen stammen.

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.

Neue Zauber

Pfeil von [Domäne]

Der Zauberer verflucht ein Geschoss mit der Macht der Niederhöllen mit diesem Spruch. Eine Antithese zum elementare Pfeil, entwickelt in geheimen Stuben von Rashduler Dämonologen, die jedoch vor allem auf einer langzeitigen Verfluchung des Ziel baut.

Probe: MU/CH/FF

Wirkung: Ein Pfeil eines Bogens oder ein Bolzen einer Armbrust mit einem dämonischen Fluch aufgeladen, der von der Domäne abhängt. Die Flüche befinden sich unterhalb des Zaubers aufgelistet. Das Geschoss ist nach dem Zauber bis zum Ende der Wirkungsdauer mit dem Fluch aufgeladen und entlädt beim ersten Treffer. Der Fluch hält bis zum Ende der Wirkungsdauer an.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 2 Tage

Zielkategorie: Objekte

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: D

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.
- *Langer Fluch* (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer des Zaubers beträgt QSx3 Tage.

Flüche der Domänen

Fluch von Tyakraman: Das Ziel erhält QS/2 Stufen des Sichtmodifikators und den Nachteil *Angst vor Feuer* mit Stufe QS/2.

Fluch von Xarfai: Das Opfer erhält QS/2 Stufen des Zustands *Schmerz*.

Fluch von Galkzuul: Das Opfer erhält QS/2 Stufe des Zustands *Betäubung*.

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

Fluch von Tijakool: Das Opfer erhält den Nachteil *Lichtempfindlich, Hässlich I* und *Übler Geruch**.

Fluch von Iribaar: Das Opfer erhält QS/2 Stufe Verwirrung.

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

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

Fluch von Zholvar: 19er in Fertigungsproben gelten als 20. Mit anderen Nachteilen sogar 18er.

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

Fluch von Widharcas: Das Opfer erhält QS/2 Stufe des Zustands *Paralyse*.

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

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

Fluch von Avastada: Das Opfer erhält den Nachteil *Behäbig* und körperliche Talente sind um QS erschwert.

Fluch von Eskatet: Die INI und GS des Opfers sinken um QS, die PA nur um QS/2.

Fluch des Abgrunds:** Die Lebens- und Astralregeneration wird um QS/2 verringert. Fällt dadurch die Regeneration ins negative, verliert das Opfer sogar Lebenspunkte bzw. Astralpunkte. Karmale Regeneration wird während des Fluches lediglich ausgesetzt.

*Der Fluch von Tijakool verwandelt ein Opfer teilweise in einen Untoten. Die Verwandlung ist jedoch nicht permanent. Bei Personen mit Hässlich I wird lediglich die Stufe des Nachteils erhöht. Hässlich III gibt es nicht.

**Der Fluch des Abgrunds kann nur von Zauberern verwendet werden, die vom Namenlosen die Weihe empfangen haben.

Anmerkung zum Zauber: Auch wenn für die elementaren Pfeile gilt, dass die Zauberwirkung in diesem Fall addiert werden kann, wenn mehrere Pfeile treffen, gilt dies für diesen Zauber nicht. Es können mehrere Flüche auf das Opfer wirken, es wirkt jedoch nur die stärkste Form einer Ausprägung eines Fluches.

Aurum Argentor

Vor vielen Jahrhunderten verloren gegangen, begründete Enarch der Goldmacher den Reichtum Gareth und zog den Zorn der Bosparaner auf sich. Versteckt in Gedichten seiner Goldenen Allegorie soll der Zauber liegen, doch hat er auch die Prüfung der Zeit überstanden oder fiel er Satinav zum Fall.

Das Ritual erlaubt dem Zauberer ein Objekt in Gold zu verwandeln.

Probe: KL/CH/FF

Wirkung: Der vom Zauberer berührte Gegenstand wird vollständig zu Gold verwandelt. Der Gegenstand wird schwerer oder leichter, je nach dem Material aus dem er vorher bestand.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 16/32/64/128 für einen Gegenstand von der Größe einer Tasse/Truhe/Tür/Burgtor (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Jahre

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

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Größere Objekte 1* (FW 8, 4 AP): Objekte bis zur Größe einer Tür können verformt werden.
- *Größere Objekte 2* (FW 12, 8 AP): Objekte bis zur Größe eines Burgtors können verformt werden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Größere Objekte 1*.
- *Permanenz* (FW 16, 12 AP): Die Verwandlung in Gold ist permanent. Es fallen permanente AsP-Kosten in Höhe von 4/8/16/32 für einen Gegenstand von der Größe einer Tasse/Truhe/Tür/Burgtor an.

Anmerkung: Beim Aurum Argentor handelt es sich um einen legendären Zauber, dessen Existenz nicht geklärt ist wie die Goldene Allegorie, aus der er stammen soll. Der Zauber ist mehr als Schablone für Zauberwirkungen oder vielleicht einen Matrixgeber (in späterer Artefaktspielhilfe erklärt).

Neue Sonderfertigkeiten

Bindung (Elementare)

Es ist ein streng gehütetes Geheimnis wie man einen Dschinn oder gar einen Meister bindet, ist es doch eine mächtige Waffe.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann eine Zauberin einen Elementaren binden.

Voraussetzungen: passender elementarer Beschwörungszauber FW 12

AP-Wert: Elementargeister/Dschinne/Meister der Elemente 10/20/40 AP

Ewige Wache

Obwohl der Stein Wandle dem Golem nur zeitweilig leben einhaucht, gibt es immer wieder Erzählungen von Jahrtausend alten Golems, die immer noch die Kammern ihrer Herren bewachen.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann eine Zauberin einem Golem befehlen etwas zu bewachen bis er zerstört wird. Für diesen Dienst werden wie üblich bei Wache mindestens 2 QS benötigt und alle verfügbaren QS gezahlt.

Voraussetzung: Stein Wandle FW 14

AP-Wert: 20 AP