

Arkan (KL/MU/FF)

Muru (Mauer) – magicus (magisch)

Zauberzeit: Kurz

Wirkung: Der Spruch erschafft eine 2 Schritt Hohe, und maximal TaB Schritt Breite, für jegliche Materie undurchdringliche und nahezu durchsichtige Wand. Zauber ohne materielle Komponente können die Barriere problemlos überwinden, magisch bewegte Objekte jedoch nicht. Die Barriere absorbiert PQ x2 Punkte Schaden und ist nicht von der Stelle zu bewegen.

Kraftaufwand: Mittel

Reichweite: TaB Schritt

Wirkungsdauer: TaB Minuten

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberdauer, Wirkungskdauer*

Varianten: *Verstärkung:* Leichte Anstrengung verstärkt eine Wand oder eine Schutzkuppel um weitere PQ x2 Punkte.

Schutzkuppel (TaB 2): Es entsteht ein kuppelförmiger Schutzschild (von maximal TaB Schritt Durchmesser) den nichts Physikalisches durchdringen kann. Erst mit Ende der Zauberzeit setzt die volle Wirkung ein, so dass Personen vorher noch heraus oder hinein schlüpfen können. Kraftaufwand: Schwer.

bewegliche Wand (TaB 3): Eine Wand von 2 Schritt Höhe und Breite bewegt sich mit dem Zaubernden und behält Position und Abstand zu ihm bei. Ihre Stärke um Hindernisse wegzudrücken oder ihre Position gegen Widerstand zu halten entspricht der doppelten PQ. Durch einen Moment der Konzentration (5 Sekunden) kann der Zaubernde die Position der Wand relativ zu sich selbst ändern. Reichweite: Selbst.

Schild (TaB 3): Vor dem Schildarm des Magiers erscheint ein nahezu durchsichtiger Schild (0/+TaB). Reichweite: Selbst.

schwebende Wand (TaB 4): Hierdurch wird eine frei bewegliche Blockade von 2 Schritt Höhe und Breite erzeugt. Ihre Stärke um Personen oder Hindernisse wegzudrücken oder ihre Position im Raum zu halten entspricht der doppelten PQ.

Varianten ent-DSAen irgendwie?

Aegis (Schild) – contra (gegen) – magica (Magie)

Zauberzeit: Kurz

Wirkung: Der Zauber schafft eine unsichtbare 2 Schritt Hohe und TaB Schritt Breite Wand. Diese absorbiert Zauber aus beiden Richtungen sollte deren PQ die PQ des Schutzschild nicht übersteigen. Nicht beeinflusst werden Zauber welche auf eine Zone wirken, welche das Schutzfeld mit einschließt, oder aber durch Berührung gewirkt werden. Gelingt es einem Zauber den Schutz zu durchdringen reduziert sich die Stärke des Schildes um 1, dies kann dazu führen das er vorzeitig zusammenbricht.

Kraftaufwand: Mittel

Reichweite: TaB Schritt

Wirkungsdauer: TaB Minuten

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Wirkungskdauer, Verlöschen*

Varianten: *Schutzkuppel (TaB 2):* Es entsteht ein kuppelförmiger Schutzschild (von maximal TaB Schritt Durchmesser) welcher Zauber absorbiert. Kraftaufwand: Schwer. Wirkungskdauer: TaB x3 Minuten.

Schildverwaltung (TaB 2): Diese Variante erfordert volle Konzentration vom Zaubernden so das er keine weiteren Handlungen durchführen kann. Die generelle Schildstärke spielt keine Rolle mehr, stattdessen würfelt der Zaubernde für jeden abzuwehrenden Spruch eine neue Zauberprobe deren PQ zur Abwehr des Spruches verwendet werden. Misslingt eine Probe oder ist ihre PQ zu gering so durchdringt der betreffende Zauber den Schild. Ein Patzer bei einer der Proben lässt den Schild zusammenbrechen. Kraftaufwand: Mittel pro TaB Minuten.

Deflektorschild (TaB 3): Zauber werden nicht absorbiert sondern unkontrolliert reflektiert wenn ihre PQ die Stärke des Schirmes nicht übersteigt. Andernfalls reduzieren sie die Stärke des Schirmes wie gehabt. Wohin ein Zauber geleitet wird, ist Meisterentscheid.

Einseitigkeit (TaB 4): Zauber werden vom Schutzschild nur noch in einer Richtung absorbiert. Für Sprüche aus der anderen Richtung ist sie ohne Widerstand und ohne Reduzierung der Schildstärke zu durchdringen.

Reflektorschild (TaB 4): Zauber werden, von der Kuppel oder Wand, auf ihren Urheber zurückgeschleudert wenn ihre PQ die PQ des Schutzzaubers nicht übersteigt. Ist der Urheber ebenfalls durch einen Reflektorschild geschützt wird der Zauber von diesem in eine zufällige Richtung gelenkt.

Protectio (Schutz) – penetrare (durchdringen)

Zauberzeit: Kurz

Wirkung: Der Zauberer schützt seinen nächsten Spruch gegen magische Schutzschilde und Gegenzauber. Der geschützte Zauber wird behandelt als wäre seine PQ um den TaB des Schutzzaubers erhöht.

Kraftaufwand: Leicht

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: Bis der geschützte Zauber verlischt.

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit*

Varianten: *Schildbrecher:* Ein spezieller Angriff gegen magische Schutzschilde. Wenn die PQ des Schildbrechers die des Schildes übersteigt wird dessen PQ nicht um 1 sondern um den TaB gesenkt. Zauberzeit: Mittel.

Lampas (Lampe/Leuchte) – magica (magisch)

Zauberzeit: Mittel

Wirkung: Der Zauber erschafft eine unbewegliche, kleine und weiß leuchtende Kugel deren maximale Intensität von der PQ abhängt. (Glühwürmchen – 1, Kerze – 2 bis 3, Fackel – 4 bis 6, Lagerfeuer 7 bis 10, Sonnenlicht 11+)

Kraftaufwand: leicht

Reichweite: TaB Schritt

Wirkungsdauer: TaB Minuten

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer, Verlöschen*

Varianten: *Lichterkerze (TaB 1):* Für jeden Zuschlag von 2 Punkten erhöht sich die Zahl der gleichzeitig erzeugten Leuchtkugeln um 1.

Farbveränderung (TaB 2): Das Leuchten erscheint in einer beliebigen anderen (sichtbaren) Farbe.

Objektverzauberung (ab TaB 2): Ein Gegenstand wird derart verzaubert das ein etwa handflächengroßer Bereich des Objektes selbst zur Lichtquelle wird. Reichweite: Berührung.

dauerhaftes Licht (TaB 2+): Für sehr schwere Erschöpfung wird ein dauerhafter Lichteffect erzeugt. Wirkungsdauer. TaB Stunden / Tage (TaB 2) / Wochen (TaB 3) / Monate (TaB 4) / Jahre (TaB 5).

pulsierendes Licht (TaB 3): Die Lichtkugel wird in regelmäßigen Abständen heller und dunkler (PQ-3 bis PQ+3)

variable Helligkeit (TaB 3): Das Leuchten lässt sich nach belieben verdunkeln um später erneut mit maximaler (PQ abhängiger) Helligkeit zu erstrahlen. Bei dauerhaften Lichtkugeln muss sich der Erzeuger, oder ein von ihm auf die Kugel eingestimmter Zauberkundiger, näher als TaB x20 Schritte an der Kugel befinden und sich kurz konzentrieren.

bewegliches Licht (TaB 3): Die Lichtkugel schwebt an einer festen Position in der Nähe des Zaubersenden und folgt ihm.

Irrwisch (TaB 4): Die Kugel kann ferngelenkt und bis zu TaB x5 Schritt weit fortgeschickt werden.

periodisches Leuchten (ab TaB 4): Erzeugt eine Leuchtkugel in deren Nähe immer eine Helligkeit entsprechend der PQ herrscht. Je heller also die Umgebung umso schwächer leuchtet das Licht. Bei einer plötzlichen Änderung der Lichtverhältnisse benötigt es W6 Runden um sich anzupassen.

Invertierung (TaB 4): Die tiefschwarze Kugel absorbiert Licht statt es auszustrahlen. Sie verdunkelt mit derselben Ausbreitung und Intensität wie eine Lichtquelle entsprechender Stärke erhellen würde. Kraftaufwand: Mittel für TaB Minuten.

Lichtblitz (TaB 3): Der Zaubersende lässt die Leuchtkugel für mittlere Anstrengung in einem grellen Lichtblitz verpuffen, welcher alle Lebewesen in 3 Schritt Umkreis blenden kann. Eine IN-Probe, zum rechtzeitigen schließen der Augen ist notwendig. Gelingt sie muss die betroffene Personen W6 Runden lang einen Abzug von 2 Punkten auf AT und PA hinnehmen. Misslingt die Probe so ist sie für W6 Runden vollkommen blind (AT/PA -10).

Fulmen (Blitz) – magica (magisch)

Zauberzeit: Kurz

Wirkung: Mit Hilfe dieser Formel jagt der Zaubersende einen kleinen unsichtbaren Blitz aus roher Astralenergie direkt in den Leib des Opfers. Dieser richtet 2 Punkt Schaden an und eignet sich daher vorerst nur als Machtdemonstration oder um kleineres Ungeziefer zu töten.

Kraftaufwand: Leicht

Reichweite: TaB x5 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer, mehrere Ziele*

Varianten: *Welle der Kraft (TaB 1):* Alle Lebewesen in TaB Schritt Umkreis erleiden 2 Punkt Schaden und verspüren einen leichten Schmerz am ganzen Körper. Erscheint auf den ersten Blick wenig nützlich, wirkt aber Wunder bei der Abwehr von Insektenschwärmen oder beim Entlausen eines ungepflegten Herbergszimmer. Kraftaufwand: Mittel
Arkanschlag (TaB 2): Ein verstärkter Blitz welcher W6+PQ Punkte Schaden anrichtet und nicht unerhebliche Schmerzen verursacht. Kraftaufwand: Mittel

Fokus (geleitet) – Cantio (Zauberspruch)

Zauberzeit: Sehr Lang

Wirkung: Der Spruch bindet die Matrix eines Zaubers in ein Objekt so das der Nutzer sie nur noch mit Energie füllen muss um den Zauber zu wirken. Als PQ des Zaubers gelten hierbei immer die PQ die bei der Erstellung des Fokus bestimmt wurden. Diese Stärke des eingebundenen Zaubers wird verdeckt ermittelt und lässt sich nur durch ausprobieren oder eine schwierige magische Analyse bestimmen. Die Stabilität der Matrix erschwert den Zauber: labil +0, stabil +2 (TaB 1), sehr stabil +6 (TaB 3), unempfindlich +10 (TaB 5). Diese Erschwernis wird ebenfalls auf die Probe zur Bestimmung der PQ des gespeicherten Zaubers angerechnet. Misslingt diese Probe entfaltet der Fokus keinerlei Wirkung. Es können keine Zauber gespeichert werden welche die Magieresistenz eines Zieles wirken überwinden müssen. Der gespeicherte Zauber kann in keiner Weise verändert oder modifiziert werden. Es ist jedoch möglich beliebige Variationen und Modifikationen vor dem einbinden der Matrix vorzunehmen. Erfordert der Zauber die Bestimmung einer Zielzone so erstreckt sich diese entweder um den Zaubenden oder entsteht dort wo der Auslösende mit dem Artefakt hindeutet. Je nach Stabilität der Matrix kann der Zauberfokus nach einer Anwendung entweder für W6 x15 Minuten unbrauchbar werden (1 Bereich) oder gar dauerhaft zusammenbrechen (2 Bereich). Labil (10-13 / 14+), stabil (12-14 / 15+), sehr stabil (13-15 / 16+), unempfindlich (14-16 / 17+) – würfeln mit 3W6.

Kraftaufwand: Schwer + Kosten des zu speichernden Spruches

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis die Zaubermatrix zusammenbricht

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: -

Varianten: *Vorbereitung (TaB 2):* Ein Zuschlag von 4 Punkten auf beide Zauber erlaubt es einem anderen Magier den einzubindenden Spruch zu wirken.

Cantio (Zauberspruch) – exspectare (warten)

Zauberzeit: Mittel + Zauberzeit des gebundenen Spruches

Wirkung: Der Magier speichert einen Zauberspruch in einem Objekt oder einer Zone von maximal TaB Schritt Durchmesser und verbindet ihn mit einem einfachen Auslöser (max. +3). Zu Beginn können nur Sprüche gebunden werden die eine leichte Anstrengung erfordern. Ab einem TaB von 3 können Sprüche mit mittlerer Erschöpfung gespeichert werden und mit TaB 5 dann solche mit schwerer.

Kraftaufwand: Mittel + Kosten des gebundenen Spruches

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: PQ Tage

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: -

Varianten: *Vorbereitung (TaB 2):* Ein Zuschlag von 4 Punkten auf beide Zauber erlaubt es einem anderen Magier den einzubindenden Spruch zu wirken.

Zaubersiegel (TaB 3): Der Zauber hält wesentlich länger. Er erschöpft aber auch schwer. Es müssen zu dem Spruch passende Zauberzeichen verwendet werden welche am Ort oder Gegenstand angebracht werden. Solche Zeichen sind groß genug um leicht bemerkt und identifiziert zu werden. Ist ein Gegenstand zu klein für ein Siegel kann kein Zauber an ihn gebunden werden. Wirkungsdauer: PQ Wochen (TaB 3) / Monate (TaB 4) / Jahre (TaB 5). *komplexer Auslöser (TaB 3):* Der Zauber kann wie ein Artefakt einen komplexeren Auslöser (max. +8) bekommen.

Personenverzauberung (TaB 5): Der Zauberer kann den Spruch auch an sich selbst verankern, jedoch kann immer nur eine solche Bindung gleichzeitig aktiv sein. Dies erschöpft eine Stufe stärker als die normale Bindung und der gespeicherte Spruch muss immer den Zaubenden zum Ziel haben. Er kann mit einem beliebig komplexen Auslöser versehen werden. So ist es zum Beispiel möglich eine magische Atemluftversorgung zu starten sobald der Verzauberte sich eine bestimmte Zeit unter Wasser befindet oder es wird eine Teleportation aktiviert sobald der Magier das Bewusstsein verliert.

Cantio (Zauberspruch) – captivum (gefangen)

Zauberzeit: Sehr Lang

Wirkung: Der Zauberer bindet einen oder mehrere Zauber in einem Gegenstand und schafft so ein magisches Artefakt. Ein Patzer macht das Objekt W6 Wochen lang für weitere Verzauberungen unempfindlich und ein Fehlversuch beschert ihm eine Nebenwirkung (siehe Tabelle).

Entladungshäufigkeit: einmalige Verwendung (+0), Wiederaufladbar (+2), Semipermanent (Artefakt lädt sich selbst wieder auf) Anwendung = Jährlich +2, Monatlich +4, Wöchentlich +6, Täglich +8. Wiederaufladbare Artefakte werden bei Auslösung und einer gewürfelten 18 so beschädigt das sie nicht mehr geladen werden können.

Auslöser: Berührung eines denkenden Wesen (+1), Gewaltanwendung gegen das Artefakt (+1), einfache Handlung mit dem Objekt (+2), Tod des Trägers (+2), Objekt wird verzaubert oder magisch untersucht (+2), verzögerte Auslösung (+2), Schlüsselwort oder -satz (+3), Kontakt mit Zauberkräftigem bestimmter Stärke (+3), definierter Zeitpunkt (+4), Ein Zauber wirkt gegen die MR des Trägers (+4), Eingrenzung der auslösefähigen Personen (+1 bis +4), andere komplexe Bedingungen (+1 bis +8). Bei verschiedenen Auslösern zählt die höchste Erschwerung + die doppelte Anzahl.

Anzahl der wirkenden Sprüche: +0 für den ersten +1 für den zweiten, +2 für den dritten, +3 für den vierten u.s.w.

Kraftaufwand: Schwer + Kosten der gespeicherten Sprüche

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent bis zur Auslösung

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: -

Varianten: *temporärer Speicher (TaB 2+):* Das Artefakt verliert nach einer bestimmten Zeit seine Wirkung, allerdings erschöpft die Zauberbindung auch nur Mittel. Nach Ablauf der Wirkungsdauer behält das Artefakt bei 1-4 auf W6 seine Wirkung für einen weiteren Zeitraum, bei einer 5 verliert er seine Kraft und eine 6 lässt die nächste Anwendung in einem Patzer enden. Wirkungsdauer: PQ Stunden (TaB 2) / Tage (TaB 3) / Wochen (TaB 4) / Monate (TaB 5).

Vorbereitung (TaB 2): Ein Zuschlag von 4 Punkten auf beide Zauber erlaubt es einem anderen Magier einen oder mehrere der einzubindenden Sprüche zu wirken.

Artefakt laden (TaB 3): Ein kann Artefakt durch Sprechen des gespeicherten Spruches neu geladen werden.

gezielte Nebenwirkung (TaB 3): Mit dem entsprechenden Zuschlag und einem ErP pro Punkt Erschwerung ist es möglich Nebenwirkungen gezielt zu verursachen.

Nebenwirkungstabelle (4W6)

4	Das Artefakt ist phasenverschoben. Zu einem bestimmten Zeitpunkt ist es nur bei 6 auf W6 verfügbar.	14	Das Artefakt wird immer wieder von jemanden gefunden, selbst wenn man es vergräbt oder versenkt
5	Der Besitz verursacht nächtliches Alpträumen und Schlaflosigkeit (keine Regeneration 6 auf W6)	15	Immerwährende schimmernde Aura um das Artefakt herum (+3)
6	Jeder der des Artefakts ansichtig wird, giert nach ihm und der Besitzer wird es paranoid schützen	16	Leuchten bei Auslösung des Zaubers (+1)
7	Das Artefakt ist für W6 SR nach einem Einsatz extrem heiß oder kalt. Es bildet sich Reif auf der Oberfläche oder es entzündet alles in der Umgebung (W3 Schaden)	17	Das Artefakt nutzt sich nicht mehr ab und schützt sich vor Dreck und Abnutzung. Es ist immer glänzend und sauber (+4)
8	Anwendung verursacht W6 Punkte Schaden (oder mehr, je nach Mächtigkeit)	18	Ein magischer Nebel erschwert jede Analyse des Artefakts um ? (+3)
9	Das Artefakt verlegt sich von selbst. Immer wenn man es dringend braucht, ist es gerade da wo man nicht sucht	19	Das Artefakt ist für alle außer dem Besitzer äußerst unscheinbar (+4)
10	Das Artefakt pulsiert und scheint von Leben durchströmt zu sein	20	Das Artefakt kann nur noch durch Magie oder Drachenfeuer zerstört werden (+3)
11	Das Objekt ist immer seltsam kalt oder heiß	21	Einmal täglich magischer Apport zum Besitzer (10m +2, 100m +3, 1km +4, 10km +6)
12	Selbstzerstörung wie Phönixflammen bei letzter Anwendung	22	Artefakt lässt sich nur von seinem Besitzer auslösen und wählt sich diesen selbst.
13	Anwendung nur tagsüber oder nur nachts möglich	23	Der Besitzer spürt stets in welcher Richtung sich das Artefakt befindet. (10m +1, 100m +2, 1km +3, 10km +4)

Vigor (Kraft) – Conservare (bewahren)

Zauberzeit: Sehr Lang

Wirkung: Der Zauber ermöglicht es einem Kraftstein W3 ErP permanent zu speichern. Jeder Zauberkundige der den Schlüssel kennt, oder ihn nach magischer Analyse herausgefunden hat, kann die Energie aus dem Stein ziehen und für eigene Zauber nutzen. Hierbei wird der Zauber jedoch bei jeder weiteren Anwendung, ob erfolgreich oder nicht, um drei Punkte schwerer. Ein Patzer zerstört den Stein und ein Fehlversuch beschert ihm eine Nebenwirkung (siehe Tabelle).

Kraftaufwand: sehr Schwer

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent (der Stein lädt sich mit 1 ErP pro Woche wieder auf)

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: -

Varianten: *Kraftspeicher laden (TaB 3):* Durch mittlere Anstrengung wird der Stein um einen Punkt geladen. Ein Patzer beim Aufladevorgang entlädt (**zerstört?**) den Stein für W6 Wochen.

Gressus (Schritt) – longus (weit)

Zauberzeit: Kurz

Wirkung: Der Zaubernde teleportiert sich (und maximal 10 Stein Last) an einen Ort seiner Wahl.

Die Qualität der Teleportation wird mit 3W6-PQ bestimmt. Hierbei spielt die Bekanntheit des Zielortes eine große Rolle, man unterscheidet dabei folgende Stufen: „gut bekannt“ – Dies bezeichnet einen Ort den der Zaubernde oft besucht hat und zu dem er eine besondere Beziehung hat, wie etwa sein Wohnhaus. Ein Ort ist „bekannt“ wenn der Zaubernde ihn entweder schon oft besucht oder bereits eingehend mit Hilfe von Hellsichtsaubern untersucht hat. „öfter gesehen“ bezeichnet einen Ort den er einige wenige Male gesehen hat. Als „einmal gesehen“ bezeichnet man einen Platz an dem der Zaubernde sich bisher erst ein einziges Mal befunden hat oder den er durch einen Hellsichtsauber gesehen hat. „beschrieben“ ist ein Ort hingegen wenn zum Zeitpunkt des Zaubers nur eine exakte Beschreibung seiner Lage oder aber eine genaue Karte vorliegt. „nicht erreichbar“ ist ein Ort der gar nicht real existiert.

Bekanntheit	Ziel erreicht	Ziel verfehlt	ähnlicher Ort	temporale Verschiebung
Leuchtfener vorhanden	bis 12	13 - 15	16 - 17	18
gut bekannt (TaB 1)	bis 7	8 - 12	13 - 16	17 – 18
bekannt (TaB 2)	bis 5	6 - 11	12 - 15	16 – 18
öfter gesehen (TaB 3)	bis 3	4 - 9	10 - 14	15 – 18
einmal gesehen (TaB 4)	bis 1	2 - 7	8 - 13	14 – 18
beschrieben (TaB 5)	bis 0	1 - 5	6 - 12	13 – 18
nicht erreichbar (TaB 5)	-	-	bis 5	6 – 18

Je nach Würfelwurf und Qualität des Zaubers können nun folgende Dinge passieren: Das Ziel wird erreicht und der Zaubernde erscheint am gewünschten Zielort. Wird das Ziel verfehlt materialisiert der Zaubernde an einem sicheren Ort, 3W6% der eigentlichen Strecke vom Zielpunkt entfernt, in einer zufälligen Richtung. Erscheint der Zaubernde an einem ähnlichen Ort so bezeichnet dies einem Platz der entweder optisch oder topographisch dem Zielort ähnlich ist, dieser kann sich jedoch, nach Ermessen des Spielleiters, überall auf der Welt befinden. Wurde ein astrales Leuchtfener angepeilt so kommen als ähnlicher Ort alle anderen Leuchtfener in Frage. Zeigt der Würfelwurf gar eine temporale Verschiebung an so bestimmt ein W6 Wurf den genauen Effekt. Entweder der Teleportierte altert bei einer geraden Zahl um die erwürfelte Zahl an Einheiten oder aber er wird das Portal bei einer ungeraden Zahl erst mit dieser Verspätung wieder verlassen die dieser Zahl an Einheiten entspricht. Ob es sich bei der Zeiteinheit um Minuten, Stunden, Tage, Wochen oder Monate handelt hängt von der zurückgelegten Distanz ab. Anschließend wird erneut der **W20** geworfen (nicht aber die PQ neu bestimmt) bis keine temporale Verschiebung mehr vorliegt. Derselbe Prozess wird auch bei Portalen angewandt, hierbei erwürfelte Zeitveränderungen betreffen jeden der das Portal durchschreitet. Die genauen Auswirkungen werden einmalig bei Erschaffung des Portals bestimmt und danach beibehalten.

(Zauber wirkt erst wenn Objekt komplett durch Portal ist. Vorher ragen Teile nur in die Zwischenwelt)

Distanz	Kraftaufwand	Erschwernis	temporale Einheit
bis 10m	1	+0	keine
bis 100m	3	+2 (TaB 1)	5 Sekunden
bis 1km	6	+4 (TaB 2)	Minuten
bis 10km	9	+6 (TaB 3)	Tage
bis 100km	18	+8 (TaB 4)	Wochen
bis 1000km	27	+10 (TaB 5)	Monate
Sphärenübergreifend	?	+?	Jahre

Reichweite: je nach Kraftaufwand

Wirkungsdauer: sofort

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit*

Varianten: *Erweiterte Tragkraft:* Für jeden Punkt Erschwerung können zusätzliche 10 Stein zu teleportiert werden.

unbekannte Schwingung (TaB 2): Der Zaubernde teleportiert sich an einen Ort den er lediglich sehen kann.

kurzer Schritt (TaB 2): Durch eine leichte Anstrengung teleportiert sich der Zaubernde spontan 2W6 Schritt nach vorne. Seine Ausrichtung wird hierbei nicht verändert. Der kurze Schritt kann keine stabilen Hindernisse durchdringen.

Personen mitnehmen (TaB 3): Man kann für je +6 bis zu 2 Personen an den Händen halten und mit sich Teleportieren.

Für jede zusätzliche Person steigen die Kosten um 30% (aufrunden).

Portal (TaB 3): Für dreifache Kosten entsteht, in maximal TaB Schritt Entfernung, ein türgroßes Portal zum Zielpunkt, welches nur in eine Richtungen passiert werden kann, und maximal PQ x5 Sekunden lang Bestand hat.

Lastenteleport (TaB 3): Es wird nur ein Gegenstand teleportiert, ist dieser irgendwo befestigt wird die Probe erschwert.

Gewicht Kosten (aufrunden)

< 4 Stein / 9

4 – 20 Stein / 3

20 – 100 Stein / 1

101 – 500 Stein /*3

dauerhaftes Portal (TaB 5): Für 9-fache Kosten entsteht ein Portal zum Zielpunkt, welches täglich ein mal für PQ x5 Sekunden aktiviert und nur in eine Richtung passiert werden kann. Bei der Erstellung des Portals kann eine komplexe Bedingung für seine Aktivierung festgelegt werden (Möglichkeiten siehe Artefaktherstellung). Mehrere Portalzauber können sich auch am selben Ort befinden doch kann immer nur jeweils einer davon zur selben Zeit aktiv sein.

+
freiwillige Ungenauigkeit für erleichterte Zauberprobe (+1/W6%, +2/2W6%, +3/3W6%) ?

Portal verkleinern (weniger als Türgroß = passen keine Menschen durch sondern nur kleinere Dinge)

/5 = Kosten /3 -> Beispiele mal durchrechnen + angeben *5 = Kosten *3

+ **Portale in beide Richtungen = Kosten * 3**

+
Tür (TaB 2): Durch mittlere Anstrengung entsteht für maximal PQ x5 Sekunden ein türgroßer Durchgang durch ein festes Hindernis. Der Spruch ist zusätzlich um 1 Punkt pro halbem Schritt Dicke des Hindernisses erschwert.

versteckte Tür (TaB 4): Die Wirkung entspricht der „Tür“ Variante, jedoch ist das Portal nicht mit dem bloßen Auge zu erkennen und kann nur vom Zaubernenden durchschritten werden. Dieser kann zusätzlich eine weitere Person mit sich durch die Tür ziehen.

Portalblick (TaB 2): Erlaubt das Sinneseindrücke das Portal passieren.

+
Zauberteleportation: Mit dieser Variante lassen sich die Effekte mancher Zauber an einen andere Ort transportieren. Im Falle einer temporalen Verschiebung ist der Zaubernende für W6 Minuten paralysiert sofern er nicht bereits vorher in seiner Konzentration gestört wird. Die Kosten betragen ein Fünftel (aufrunden) der oben angegebenen Werte. Findet eine Übertragung in beide Richtungen statt verdoppeln sich diese. Nähere Informationen sind bei den einzelnen Sprüchen angegeben. **(Besser als Variante der Zauber welche TaB 4 in der Teleportation erfordert)**

Zauberportal: Zauber können für eine bestimmte Zeit von beiden Seiten aus das Portal durchdringen

+
Abschwächen, Ergebniss bei Portalpatzern aber auch willentlich möglich zur Zaubervariante

Vertex (Strudel/Abgrund) – in (nach) – nihilum (Nichts)

Zauberzeit: 45 Sekunden

Wirkung: Der Zaubernende erzeugt mitten in der Luft einen unkontrollierten magischen Sog der alles in die Zwischenwelt reißt. Um nicht 1W6 Schritt in Richtung des Zentrum gezogen zu werden muss ein ST Probe gegen die eingesetzten ErP (erleichtert um je 2 Pkt. Abstand zum Zentrum) bestanden werden. Diese Probe wird jede Runde wiederholt.

Kraftaufwand: Schwer + leicht je Schritt Radius des Zentrum

Reichweite: Der Wirbel entsteht maximal TaB x3 Schritt vom Zaubernenden entfernt.

Wirkungsdauer: Der Wirbel bleibt TaB x2 Runden bestehen

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen:

Varianten: **Tor in die Fremde (TaB 5):** Für dreifache Kosten kann sich der Strudel auch in eine beliebige, dem Zaubernenden bekannte, Welt öffnen.

Porta (Tor) – immutare (verändern/umwandeln)

Zauberzeit: Spontan

Wirkung: Der Zauber kann ein aktives Portal, für die Dauer seiner Wirkung, verschließen. Auch ist es möglich ein Portal vor Eintritt seiner Öffnungsbedingungen zu aktivieren. Befinden sich mehrere Portale am selben Ort kann zwischen den aktiven Portalen gewechselt werden um so einen anderen Zielort zu erreichen. Ebenfalls kann mit diesem Zauber das Versenden eines magischen Abbildes unterbrochen werden.

Kraftaufwand: Mittel

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: TaB Minuten

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: Reichweite, Wirkungsdauer

Varianten: *Leuchtf Feuer (TaB 2):* Erschafft für PQ Stunden ein astrales Leuchtf Feuer welches das Teleportieren zu dessen Position erleichtert. Der Teleportierende muss jedoch die Signatur des Leuchtf Feuers kennen welches er anvisieren will. Zauberzeit: Lang. Kraftaufwand: Mittel

Teleportationschild (TaB 3): Der Zauber erschafft eine Zone mit TaB x5 Schritt Durchmesser welche ein- und ausgehende Teleportationen erschwert. Zauberzeit: Kurz. Kraftaufwand: Schwer pro TaB Punkte Störung. Wirkungsdauer: PQ Stunden.

Umleitung (TaB 4): Der Zaubernde kann den Zielort einer Teleportation oder eines gerade entstehenden Portals verändern. Die Zauberprobe hierzu wird wie ein Teleport zum neuen Zielort erschwert (siehe dort). Behält der Umleitende mehr PQ zurück als der Teleportierende ist die Veränderung des Zielortes geglückt. Der Kraftaufwand richtet sich nach der Differenz zwischen der ursprünglichen und der neuen Zieldistanz, ist aber mindestens Mittel. Mit dieser Variante ist es ebenfalls möglich eine Verbindung durch temporale Anomalien zu leiten. Dies führt zu einem der bei der Teleportation genannten Effekte pro Punkt den der Umleitende mehr PQ übrig behält als der Teleportierende.

Fähr tensucher (TaB 4): Diese Variante erlaubt es entweder einen ungefähren Eindruck vom Zielort einer Teleportation oder eines Portals zu erhalten. Der Zaubernde erhält auch einen Eindruck von der Erschwernis die zur Erzeugung des Portals notwendig war (zählt als „einmal gesehen“ für eine eigene Teleportation). Jede Minute die seit dem Teleport, oder schließen des Portals, vergangen ist erschwert die Probe für das Fähr tensuchen um 1. War der Zaubernde nicht Zeuge der Teleportation ist die Probe um weitere 5 Punkte schwerer. Zauberzeit: Kurz. Kraftaufwand: Schwer

Portal versiegeln (TaB 4): Der Zauber verschließt ein Portal permanent. Zauberzeit: Kurz. Kraftaufwand: sehr Schwer

Idolon (Trugbild)

Zauberzeit: Kurz

Wirkung: Diese Formel erzeugt eine bewegte optische Illusion von maximal TaB x5 Kubikmeter Größe. Wird die Illusion von einem Lebewesen berührt so verblasst sie sofort. Unlebte Materie durchdringt das Bild ohne Wirkung. Die PQ bestimmt die Kunstfertigkeit und Glaubwürdigkeit der Illusion.

Kraftaufwand: Mittel

Reichweite: TaB x5 Schritt

Wirkungsdauer: TaB Minuten

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer, Verlöschen*

Varianten: *Geräuschzauberei:* Durch diese Modifikation lassen sich, mit identischem Kraft- und Zeitaufwand, Geräusche erzeugen. Werden sie gleichzeitig mit einer optischen Illusion hervorgerufen ist die Probe um 2 erschwert.

Außer Sicht (TaB 2): Die Illusion entsteht außerhalb des Sichtfeldes des Zaubernden, er muss den Ort allerdings schon einmal gesehen haben und dieser muss weiterhin in der Reichweite des Zaubers liegen.

Illusionäre Wand (TaB 3): Für schwere Anstrengung kann eine sehr einfach gestaltete unbewegliche aber dauerhafte Illusion erzeugt werden. Diese kann zum Beispiel einen Durchgang oder ähnliches hinter einer Kopie der umgebenden Wand verstecken. Wirkungsdauer: TaB Wochen.

große Illusion (TaB 5): In dieser Variante werden, bis auf den Tastsinn, alle Sinne beeinflusst. Man würde also zum Beispiel die Hitze eines simulierten Feuers zu spüren glauben und seinen Rauch riechen und schmecken. Aber es könnte einen nicht verbrennen. Solch eine Illusion flackert bei Berührung einen Augenblick, wird aber nicht gebrochen. Kraftaufwand: Schwer

+

* Hier Zauberteleportation

Abbild(imago) – senden(mittlere)

Zauberzeit: 30 Sekunden

Wirkung: Der Zauber überträgt ein bewegtes Bild des Zaubernden sowie dessen Stimme an einen Ort im Sichtfeld.

Kraftaufwand: leicht für jeweils 30 angefangene Sekunden Projektion.

Reichweite: TaB x25 Schritt

Wirkungsdauer: je nach Kraftaufwand

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen:

Varianten: *ohne Bild (+3):* Es wird nur die Stimme des Zaubernden übertragen. Leicht pro Minute Übertragung.

Contra (Gegen) – Cantio (Zauberspruch)

Zauberzeit: Spontanzauber

Wirkung: Der Spruch stört einen gerade im Entstehen begriffenen, aber notwendigerweise bekannten, Zauber. Dessen PQ wird um die PQ des Gegenzaubers reduziert, sinkt sie dadurch unter 0 ist der Spruch wirkungslos. Gewürfelt wird auf den schlechteren TaB für diesen oder den zu brechenden Zauber.

Kraftaufwand: Leicht

Reichweite: TaB x5 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer*

Varianten: *Störung (TaB 2):* Diese Variante wird verwendet um das Wirken eines unbekannten Zaubers zu stören. Die Zauberprobe auf den Zielspruch wird um PQ/4 Punkte erschwert. Kraftaufwand: Mittel.

Zauberspiegel (TaB 3): Anstatt einen bekannten Zauber zu brechen wirft ihn diese Variante auf seinen Verursacher zurück, wenn die Probe des Reflektierenden besser gelingt.

Astralkörper stören (TaB 3): Gesprochen auf eine Person werden alle von ihr eingesetzten Zauber um PQ/4 Punkte erschwert. Zauberzeit: Kurz. Kraftaufwand: Mittel. Wirkungsdauer: TaB Minuten. Modifikationen: +*Verlöschen*.

Störzone (TaB 4): Für schwere Anstrengung sind alle Zauber in einer Zone von TaB Schritt Durchmesser für TaB Minuten um PQ/4 erschwert. Zauberzeit: Kurz. Modifikationen: +*Verlöschen*.

Cantio (Zauberspruch) – Interrumpere (Unterbrechen)

Zauberzeit: Mittel

Wirkung: Mit dieser Formel kann man die Wirkung eines dem Zaubernden bekannten Spruches aussetzen. Ist der Zaubernde nicht der Verursacher des zu unterbrechenden Spruches ist die Probe um die PQ des Zielzaubers erschwert. Wurde der unterbrochene Zauber von Jemandem aufrechterhalten so spürt derjenige die Veränderung. Läuft die Dauer der Unterbrechung aus nimmt der betroffene Zauber seine Wirkung augenblicklich wieder auf, als sei nichts gewesen.

Kraftaufwand: Mittel

Reichweite: TaB Schritt

Wirkungsdauer: TaB Minuten

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Reichweite, Wirkungsdauer*

Varianten: *antimagische Zone (TaB 3):* Diese Variante unterbricht durch eine sehr schwere Anstrengung alle aktiven Zauber im Umkreis von TaB Schritt, sofern ihre PQ unter der des Störzaubers liegt. Zauber die während der Wirkungsdauer in die Zone eindringen werden ebenfalls ausgesetzt. Betroffen sind allerdings nur Zauber mit länger dauernden Auswirkungen. Formeln ohne eine bestimmbarere Wirkungsdauer, wie etwa ein in die Zone geschleudertes Feuerball, werden nicht beeinflusst. Modifikationen: +*Verlöschen*.

persönlicher Zauber (TaB 4): Hiermit lässt sich der nächste länger währende Spruch den der Zauberer auf sich selbst anwendet während der nächsten TaB Tage, nach belieben mit einer spontanen Aktion an- und ausschalten. Es muss aber mindestens eine Minute zwischen dem aktivieren und deaktivieren vergehen. Ein magisches Licht das um den Zaubernden schwebt und eine Wirkungsdauer von 10 Minuten hat kann beispielsweise 10mal für jeweils eine Minute eingeschaltet werden. Mehr als einen persönlichen Zauber kann ein Magier nicht aufrechterhalten. Kraftaufwand: Schwer.

Circulus (Kreis) – Tutari (schützen vor) – Zauberwesen(?)

Zauberzeit: 30 Sekunden pro Quadratmeter Radius

Wirkung: Der Zauber erschafft eine magische Barriere welche nicht von magischen Wesen (Elementare, Dämonen, Geister, Feen) durchdrungen werden kann, sofern diese nicht mächtiger sind als die Schutzwirkung des Pentagramm. Angriffe und Zauber solcher Wesen werden ebenfalls absorbiert, doch können sie mit reiner Körperkraft sehr wohl Objekte durch die Schutzwand schleudern sofern sie auf ihrer Seite des Kreises welche finden. Ein aktiver Schutzkreis wird als magisches Objekt behandelt und ist daher kaum zu zerstören, ein deaktivierter Kreis ist jedoch lediglich so widerstandsfähig wie das Material aus dem er gefertigt ist. Auch kanalisiert der Zauber eine Beschwörung so dass das beschworene Wesen innerhalb des Pentagramms erscheint. Die Stärke des Kreises bestimmt sich durch $2W6 + PQ + \text{extra Energie}$.

Kraftaufwand: Mittel (oft mit zusätzlicher Energie verstärkt)

Reichweite: Ein Bannkreis von maximal TaB Schritt Radius

Wirkungsdauer: permanent, bis das Pentagramm durchbrochen wird.

Schutz-/Gegenzauber:

Modifikationen: *Zauberzeit, Wirkungsdauer, Verlöschen*

Varianten: *Spezialisierter Schutzschild:* Ist der wahre Name eines Wesens bekannt oder verfügt der Zaubernde über einen an dieses gebundenen Fokus so kann er den Schutzschirm speziell gegen dieses eine Wesen verstärken. Er wird dadurch für dieses Wesen absolut undurchdringlich. (?)

- Schutz gegen Dämonen entfernen? Oder doch einen Schutz gegen Sphärenwesen zulassen aber nicht gegen die Eigentlichen Dämonen (Diener des dunklen Gottes) – gegen diese schützen nur Priester

Schutzkreis (TaB 3): Der Zauber erschafft nach einer Minute Zauberzeit und durch eine mittlere Anstrengung aus einem gezeichneten Schutzkreis, mit maximal TaB Schritt Durchmesser, eine magische Barriere. Diese kann nicht von

Elementarwesen durchdrungen werden, sofern ihr Magiewiderstand unter der Stärke des Kreises liegt. Elementare Angriffe und Zauber solcher Wesen werden ebenfalls absorbiert, doch können sie sehr wohl Objekte durch die Schutzwand schleudern sofern sie auf ihrer Seite des Schirmes welche finden. Wird das Pentagramm unterbrochen verliert es seine Wirkung bis es nachgebessert wurde, gilt aber nicht als zerstört und kann wiederhergestellt werden. Die zurückgehaltenen Wesen können dem Pentagramm auch mit Zaubern nichts anhaben aber ein einfacher Tritt mit dem Stiefel verwischt die Linie. Es ist auch möglich das Pentagramm aus anderem Material zu fertigen, zum Beispiel es aus magisch behandeltem Metall zu gießen, einfaches Einmeißeln in Gestein reicht aber nicht aus. Eine kanalisierende Wirkung des Pentagramms tritt keine auf, da beschworene Elementarwesen sich aus dem Element selbst manifestieren mit dem sie verbunden sind (sei dies nun ein Lagerfeuer oder eine Bergkette). Wirkungsdauer: PQ Tage

(Kraft) – (verschieben/verlöschen/austrocknen)

Manabrand (TaB 1): Das Ziel verliert pro eingesetztem AsP einen eigenen Astralpunkt und erleidet für je 3AsP einen Punkt Schaden. Kraftaufwand: Beliebig, mindestens aber 6AsP. Es werden 3AsP alle 20 Sekunden verflüchtigt.

sanftes Entkräften (TaB 2): Das Ziel verliert AsP erleidet jedoch keinen Schaden dadurch.

dauerhaftes Entkräften I (TaB 3): Die verlorenen AsP regenerieren sich nur mit einem Punkt pro Tag. Sinken die AsP durch die Wirkung des Zaubers auf 0 ist das Ziel für PQ Wochen nicht in der Lage AsP zu regenerieren. Es werden 3AsP pro Minute verödet.

dauerhaftes Entkräften II (TaB 4): Die verlorenen AsP regenerieren sich nur mit einem Punkt pro Woche. Sinken die AsP hierdurch auf 0 ist das Opfer für PQ Monate nicht in der Lage AsP zu regenerieren. Es werden 3AsP alle 2 Minuten verödet.

permanentes Entkräften (TaB 5): Die verlorenen AsP regenerieren sich erst wenn der Zauber gebrochen wird. Es werden 3AsP alle 8 Minuten blockiert.

+

Energie übertragen zum Ziel (3:1) (TaB 2) + Energie übertragen vom Ziel (3:1) (TaB 5)

(Geist) – (Reise/Wanderung)

Zauberzeit: 30 Minuten

Wirkung: Der Geist des Zaubernenden verlässt seinen Körper, lässt diesen Scheintod zurück und kann sich frei bewegen, jedoch nicht fliegen. In diesem Zustand besitzt er eine schwache magische Wahrnehmung welche zur Orientierung ausreicht, nicht jedoch für die Analyse von Objekten. Er kann jedoch weder Gespräche belauschen noch irgendwie mit seiner Umwelt interagieren. Die maximale Geschwindigkeit mit der sich der Geist bewegen kann beträgt TaB x5 Meilen pro 5 Minuten. Das durchdringen von massiven Gebilden aus Fels erschöpft zusätzlich leicht pro zu durchquerendem Schritt, alle Arten von magische Schutzwänden können in der Geisterform jedoch nicht durchdrungen werden. Die Aura des Geistreisenden bleibt erkennbar und kann mit entsprechenden Zaubern wahrgenommen werden. Auch ist der Geist durch magische Waffen und Zauberei zu verletzen. Alle 5 Minuten ist eine erneute Zauberprobe notwendig welche sich von mal zu mal um 2 Punkte erschwert und bei deren Misslingen der Geist auf schnellstem Wege in den Körper zurückkehren muss. + was passiert wenn keine Rückkehr vor Kraftverlust? + Schaden bei Misslungener Probe + Auswirkung von Patzern

Kraftaufwand: Mittel pro 5 Minuten

Reichweite: theoretisch unbegrenzt

Wirkungsdauer: je nach Kraftaufwand

Schutz-/Gegenzauber: -

Modifikationen: -

Varianten: -

+ Kleines/Großes Sphärenwesen beschwören – relativ günstig, je nach Mächtigkeit

+ Sphärenwesen bannen – Kosten nach Mächtigkeit – eher teuer

+ Geister rufen / bannen

+ Andere Schutzkreise – alle in einem oder trennen oder Teil der Beschwörungen?