



HANWERK
SPLITTERMOND



MONDMAGIE

Vorwort

Alle hier gesammelten Zauber, Systemanpassungen, Meisterschaften, etc. wurden von der Spielergemeinschaft entworfen.

Manches mag dir zu stark, zu schwach, zu albern oder gar unpassend für das allgemeine Setting erscheinen. Diesbezüglich bitte ich zu beachten, dass dieses Buch lediglich eine Sammlung darstellt. Niemand muss irgendetwas hieraus anerkennen oder gar nutzen. Sprecht daher bitte zuvor mit eurer Rollenspielgruppe was ihr verwenden möchtet und passt es ggf. euren Vorstellungen an. Habt einfach Spaß.

Sennewood

Für jeglichen Kontakt, seien es nun Ideen oder Kritiken, nutzt bitte den Thread im Splittermond-Forum:

<http://forum.splittermond.de/index.php?topic=2320.0>

Version 0.1 - 07.03.2015



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz
Namensnennung - Nicht-kommerziell

Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International.

Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Danksagungen

Ohne ihre Ideen und die Bereitschaft sie zu teilen gäbe es diese Sammlung nicht:

The Envoy, SeldomFound, Khalayn, Belfionn, Grimrokh, Fenra, Tigerle, Dunbald, JohnLackland.

Großen Dank an **Feyamius** für sein Fan-Layout.

Quelle: <https://meisterperson.wordpress.com/2015/02/24/splittermond-fanpaket/>

Lizenz: Creative Commons, CC-BY 4.0

Vielen Dank an die beiden Künstler deren Werke wir für das Cover verwenden dürfen:

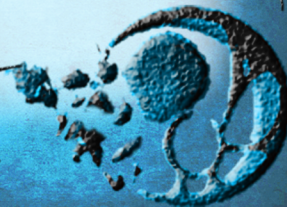
„Oracle“ von **Nathan Park**

<http://nathanparkart.deviantart.com>

„Fire Caster“ von **Chibi-Oneechan**

<http://chibi-oneechan.deviantart.com>

Bitte verwendet ihre Werke nicht ohne ihr Einverständnis.





Inhalt

Zauber

A - E

F - J

K - N

O - S

T - Z

Meisterschaften

Systemanpassungen

Archetypen

Gegenstände



Zaubersprüche
und Rituale



Alpträume

Der Schlaf des Ziels wird von furchtbaren Alpträumen gestört. Seine Regeneration für Lebenspunkte und Fokuspunkte während Ruhephasen ist halbiert.

(Die Grundwirkungsdauer beträgt ein Tag und wirkt sich auf alle Ruhephasen innerhalb diesem Zeitraum aus. Wann der Zauber gewirkt wird ist unerheblich, obwohl, wenn man clever ist, wirkt man ihn um Mitternacht um möglichst 2 Ruhephasen zu erwischen.)

Schulen:	Beherrschung 3
Typus:	Fluch, Schwächung
Schwierigkeit:	Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten:	12V3
Zauberdauer:	10 Ticks
Reichweite:	15m
Wirkungsdauer:	1 Tag

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite
Verzehrter Fokus, Verstärken (s.u.),
Wirkungsdauer

1 €G (Kosten + 3V3): Der Zauber trifft noch ein weiteres Ziel, dessen Geistiger Widerstand kleiner ist als der vom ursprünglichen Opfer.

Arie der Schmerzen

Das Ziel windet sich in Schmerzen und Alpträumen, erleidet 2w6 Betäubungsschaden und gilt sofort als liegend. Es kann nur versuchen, nach normalen Regeln aufzustehen und sich von dem Zauber zu befreien, wofür eine Entschlossenheitsprobe gegen

15 + [Fertigkeitspunkte in der Magieschule des Zauberers] nötig ist. Bei Misserfolg bleibt das Ziel liegen und erleidet 1w6 Betäubungsschaden. Sobald das Ziel bewusstlos wird oder erfolgreich aufgestanden ist, gilt der Zauber als aufgehoben.

Schulen:	Beherrschung 3, Tod 4
Typus:	Schaden, Kontrolle
Schwierigkeit:	Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten:	16V4
Zauberdauer:	5 Ticks
Reichweite:	10m
Wirkungsdauer:	- / -

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verzehrter Fokus, Verstärken (s.u.)

2 €G (Kosten + 4V2): Die Entschlossenheitsproben sind für das Ziel um weitere 6 Punkte erschwert.

Arm der Vergeltung

Wann immer der Zauberer mindestens 1 Lebenspunkt durch einen Nahkampfangriff verliert, kann er umgehend einen Gelegenheitsangriff mit seiner Waffe (min. 3 Ticks) gegen den Angreifer durchführen. Allerdings ist die Nahkampfprobe um 4 erschwert. Der Gelegenheitsangriff erfolgt 2 Ticks schneller als üblich (min. 3 Ticks)

Schulen:	Kampf 3, Schutz 3, Stärkung 3
Typus:	Schutzfeld
Schwierigkeit:	24
Kosten:	K8V2
Zauberdauer:	3 Ticks
Reichweite:	Zauberer
Wirkungsdauer:	kanalisiert

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verzehrter Fokus, Verstärken (s.u.)

1 EG (Kosten + KiVi): Die Erschwernis für einen solchen Gelegenheitsangriff beträgt nur noch 2 Punkte.

Auferstehung des Phönix

Sobald das Ziel die Wundschwelle "Todgeweiht" erreicht, heilt es 5 Ticks später 3W6+4 Lebenspunkte. Dadurch kann das Ziel sogar wiederbelebt werden, sofern die geheilten Lebenspunkte ausreichend sind. Der Zauber gilt danach als aufgelöst.

Schulen: Heilung 4, Feuer 4

Typus: Segen, Heilung

Schwierigkeit: 27

Kosten: K16V6

Zauberdauer: 10 Ticks

Reichweite: Berührung


Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken, Verzehrter Fokus,


2 €G (Kosten + K4V2): Zusätzlich werden zum Auslösezeitpunkt alle Zustände aufgehoben, die nicht aus kanalisier-ten Zaubern rühren.

Aura des Unglaubens

Göttliche Magie ist im Wirkungsbereich um den Zauberer um 2 Punkte erschwert.




Schulen:	Bann 4
Typus:	Konter, Aura
Schwierigkeit:	27
Kosten:	K16V4
Zauberdauer:	10 Ticks
Reichweite:	Zauberer
Wirkungsdauer:	kanalisiert
Wirkungsbereich:	5m



Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken, Verzehrter Fokus, Wirkungsbereich

2 EG (Kosten + K4V4): Göttliche Magie ist um 4 Punkte erschwert.



Blitzschild

Blitze zucken um den Zauberer herum, die jeden alle 15 Ticks treffen, der sich ihm auf 2m mit einem Gegenstand aus Metall nähern. Getroffene Gegner erleiden 2W6 Blitzschaden und Benommen 1.

Schulen:	Wind 3, Schutz 3
Typus:	Herbeirufung, Schutzfeld
Schwierigkeit:	24
Kosten:	K12V3
Zauberdauer:	9 Ticks
Reichweite:	Zauberer
Wirkungsdauer:	kanalisiert

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verzehrter Fokus, Verstärken (s.u.)

1 EG (Kosten + K4V4): Die Abstände zwischen den Blitzen verringert sich auf 10 Ticks.

Dornenrüstung

Die Haut des Zauberers wird borkig und Dornen wachsen auf ihr. Er erhält eine Bonus von jeweils 1 Punkt auf seine Verteidigung und seine Schadensreduktion. Zusätzlich erleidet bei einem erfolgreichen Nahkampfangriff gegen den Zauberer der Angreifer 2W6 Punkte Schaden. Dieser Zauber ist nicht mit anderen Zaubern kombinierbar, die ebenfalls den Typus Haut besitzen.

Schulen: Natur 3, Schutz 3, Verwandlung 3

Typus: Haut, Pflanzen, Rüstung

Schwierigkeit: 21

Kosten: K12V3

Zauberdauer: 4 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken, Verzehrter Fokus.

2 EG (Kosten + KiVi): Der Bonus auf die Schadensreduktion erhöht sich auf 2 Punkte.

Dschinn rufen

Ein Dschinn des entsprechenden Elements taucht vor dem Zauberer auf und erfüllt ihm drei Dienste. Um einen einzelnen Dienst in Anspruch zu nehmen, ist es erforderlich, dem Dschinn Dinge im Wert von mindestens 3 Lunaren zu schenken. Mögliche Dienste sind beispielsweise: Persönlicher Schutz für 1 Stunde, Körperlicher Dienst für 1 Stunde, Das Wirken eines Zaubers (sowie Aufrechterhaltung desselben für 1 Stunde) usw. Der Dschinn verschwindet, nachdem alle Dienste verbraucht wurden, spätestens jedoch nach 7 Stunden.


Schulen:	[Element] 4
Typus:	Herbeirufung
Schwierigkeit:	21
Kosten:	10V4
Zauberdauer:	5 Ticks
Reichweite:	Zauberer
Wirkungsdauer:	- / -

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verzehrer Fokus, Verstärken (s.u.)


2 €G (Kosten + 2V2): Der Dschinn erfüllt nach den drei regulären Diensten einen zusätzlichen Dienst, ohne dabei eine Gegenleistung zu fordern.

Eiselementar rufen II

Der Zauberer beschwört ein Wesen des Typen Eiswesen und Magisches Wesen II, das all seinen Anweisungen folgt.




Schulen:	Wasser 3
Typus:	Beschwörung
Schwierigkeit:	24
Kosten:	K12V3
Zauberdauer:	10 Ticks
Reichweite:	Zauberer
Wirkungsdauer:	kanalisiert



Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verzehrter Fokus, Verstärken (s.u.)

2 EG (Kosten + K4V2): Alle Proben des Wesens sind um die halben Fertigkeitpunkte des Beschwörers in der verwendeten Magieschule erleichtert. Außerdem entfällt das Merkmal "Schwächlich".



Eisige Berührung

Der Zauberer erschafft eine Hülle aus Eis um das Ziel, die dessen Gesamtgewicht verdoppelt. Es kann maximal ein Objekt bis Last 8 oder ein Wesen bis Größenklasse 7 in dem Eis eingeschlossen werden. Eingeschlossene Wesen leiden unmittelbar unter dem Zustand Sterbend 3 (Ersticken), außerdem herrscht unter dem Eis Kältestufe 4 vor. Andere können den Eispanzer zerstören, da dieser eine Härte von 5 und eine Haltbarkeit von 15 aufweist.

Schulen: Wasser 5, Verwandlung 5

Typus: Eis, Wand

Schwierigkeit: Körperl. Widerstand des Ziels

Kosten: K20V5

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verzehrter Fokus, Verstärken (s.u.)

2 €G (Kosten + K5V5): Die Härte erhöht sich auf 8 und die Haltbarkeit auf 20. Ein eingeschlossenes Wesen kann wahlweise am Leben gehalten werden und die Kältestufe kann auf 2 reduziert werden.

Eispanzer

Der Zauberer erhält 15 zusätzliche Lebenspunkte, die im Falle erlittener Schadenspunkte zuerst verbraucht werden. Es ist möglich, dadurch temporär über einen Vorrat an Lebenspunkten zu verfügen, der über das natürliche Maximum hinausgeht (und auch die maximalen Boni auf abgeleitete Werte gelten hier nicht). Sollte der Zauberer bereits verwundet sein, gelten seine aktuellen Wundabzüge. Alle 5 Ticks regeneriert der Eispanzer 1 temporären Lebenspunkt. Der Zauber endet automatisch, wenn die temporären Lebenspunkte verbraucht sind.

Schulen: Wasser 4, Schutz 4

Typus: Haut, Rüstung, Eis

Schwierigkeit: 27

Kosten: K16V4

Zauberdauer: 10 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verzehrter Fokus, Verstärken (s.u.), Reichweite

2 €G (Kosten + K4V4): Der Eispanzer erhöht die Schadensreduktion des Zauberers um 3

Elementarschlag

Weit hinten, hinter den Wortbergen, fern der Länder Vokalien und Konsonantien leben die Blindtexte. Abgeschieden wohnen Sie in Buchstabenhäusern an der Küste des Semantik, eines großen Sprachozeans. Ein kleines Bächlein namens Duden fließt durch ihren Ort und versorgt sie mit den nötigen Regelialien. Es ist ein paradiesmatisches Land, in dem einem gebratene Satzteilchen in den Mund fliegen. Nicht einmal von der allmächtigen Interpunktoren werden die Blindtexte beherrscht - ein geradezu unorthographisches Leben.


Schulen:	[Element] 1
Typus:	Schaden
Schwierigkeit:	Verteidigung des Ziels
Kosten:	7V2
Zauberdauer:	4 Ticks
Reichweite:	8m
Wirkungsdauer:	X Zeit

Erfolgsgrade: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut a sapien. Aliquam aliquet purus molestie dolor.


X €G (Kosten + YVZ): Quisque in libero nec mi laoreet volutpat. Aliquam eros pede, scelerisque quis, tristique cursus, placerat convallis, velit.

Elementarwesen beschwören III (Ritus)

Der Zauberer beschwört ein Wesen der Typen (passenden Elementes) und Magisches Wesen III herbei, dass all seinen Anweisungen folgt.

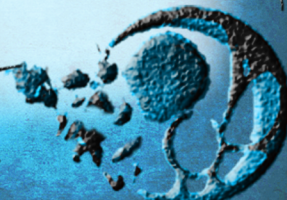


Schulen:	[Element] 5
Typus:	Beschwörung, [Element]
Schwierigkeit:	30
Kosten:	K20V5
Zauberdauer:	5 Minuten
Reichweite:	Zauberer
Wirkungsdauer:	- / -




Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verzehrter Fokus, Verstärken (s.u.)

2 €G (Kosten + K5V5): Es wird ein zweites Wesen der gleichen Art beschworen.




Erschöpfung lindern

Der Zauber eliminiert 1 Stufe des Zustands „Erschöpft“.

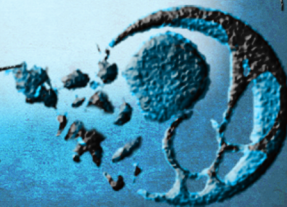


Schulen:	Heilung 1
Typus:	Körper, Stärkung
Schwierigkeit:	18
Kosten:	4V2
Zauberdauer:	10 Ticks
Reichweite:	Berührung
Wirkungsdauer:	- / -




Erfolgsgrade: Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus.

1 EG (Kosten + 1VI): Eine weitere Stufe des Zustands „Erschöpft“ kann aufgehoben werden.




Ertränken

Die Lungen des Ziels füllen sich mit Wasser. Es erhält für 30 Ticks die Zustände Erschöpft 3 und Sterbend 3 (Ersticken).




Schulen:	Wasser 5
Typus:	Herbeirufung, Schwächung
Schwierigkeit:	Körperl. Widerstand des Ziels
Kosten:	12V4
Zauberdauer:	11 Ticks
Reichweite:	5m
Wirkungsdauer:	- / -




Erfolgsgrade: Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus

2 GG (Kosten + 3V3): Das Ziel erhält den Zustand Sterbend 3 (Ersticken) für 45 Ticks (anstatt 30).




Kleine Feuereinstimmung

Die notwendigen Ticks zur Vorbereitung von Feuerzaubern verringern sich um 2, solange der Zauber aktiv ist. Die Vorbereitungszeit von Zaubern kann dadurch nie kleiner als 1 sein.




Schulen:	Feuer 3
Typus:	Elementarkontrolle
Schwierigkeit:	27
Kosten:	K8V2
Zauberdauer:	12 Ticks
Reichweite:	Zauberer
Wirkungsdauer:	kanalisiert




Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verzehrter Fokus, Verstärken (s.u.)

2 €G (Kosten + K2V2): Es kann ein bestimmter Feuerzauber ausgewählt werden, dessen Vorbereitungszeit um weitere 2 Ticks verkürzt wird.




Flammenpeitsche

In der Waffenhand des Zauberers entsteht eine flammende Waffe mit den Werten einer Peitsche, allerdings ohne das Merkmal "Improvisiert". Darüber hinaus beträgt der Schaden dieser Waffe $1w10 + 4$ Flammenschaden und die WGS 13. Der Träger der Flammenpeitsche kann entweder seine Fertigungspunkte in Feuermagie oder Kettenwaffen zur Führung der Waffe nutzen.

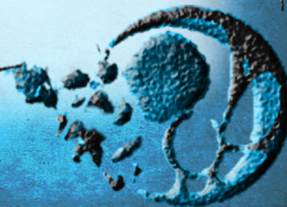


Schulen:	Feuer 3
Typus:	Herbeirufung, Waffee
Schwierigkeit:	27
Kosten:	K12V4
Zauberdauer:	5 Ticks
Reichweite:	Zauberer
Wirkungsdauer:	kanalisiert




Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verzehrter Fokus, Verstärken (s.u.)

2 €G (Kosten + K4V2): Die Waffe verliert das Merkmal "Unhandlich" und sie erhält dafür die Merkmale "Scharf 4" und "Wichtig".




Genesung unterstützen

Das Ziel darf auf der Stelle eine Zähigkeit-Probe zum Auskurieren ablegen, unabhängig davon, ob bereits das Intervall verstrichen ist. Für diese Probe erhält es einen Bonus in Höhe von 3 Punkten. Durch diese Probe außer der Reihe kann sich die Phase der Krankheit nie verschlimmern.




Schulen:	Heilung 1, Stärkung 1
Typus:	Leben, Körper, Stärkung
Schwierigkeit:	18
Kosten:	K4V1
Zauberdauer:	1 Ticks
Reichweite:	Berührung
Wirkungsdauer:	- / -



Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus

1 €G (Kosten + KiVi): Der Bonus erhöht sich auf 5 Punkte.



Gesegnete Waffe

Die Waffe wird von einem milderen Leuchten umgeben. Der Schaden der Waffe gegen Feinde des Typus "Magisches Wesen" erhöht sich um 1. Dieser Zauber ist nicht mit anderen Zaubern kombinierbar, die ebenfalls die Typen Schaden und Waffe aufweisen.

Schulen: Kampf 0, Licht 0

Typus: Waffe, Schaden

Schwierigkeit: 15

Kosten: K3V1

Zauberdauer: 1 Ticks

Reichweite: Zauberer


Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verzehrter Fokus, Verstärken (s.u.)


1 EG (Kosten + K1V1): Die Erhöhung des Schadens beträgt 2 Punkte.

Geysir

Das Ziel wird von einer Wasserfontäne 3m hoch in die Luft geschleudert und gilt anschließend als Liegend.

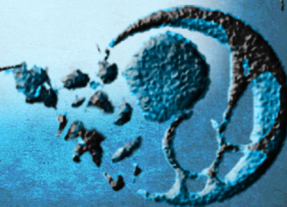


Schulen:	Wasser 2
Typus:	Elementarkontrolle
Schwierigkeit:	Körperl. Widerstand des Ziels
Kosten:	7V2
Zauberdauer:	9 Ticks
Reichweite:	5m
Wirkungsdauer:	- / -



Erfolgsgrade: Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus

1 EG (Kosten + 2V2): Ein weiteres Ziel mit maximal genauso hohem Körperlichen Widerstand und höchstens 1m Abstand zum ersten Ziel wird getroffen



Gifttotem

Es entsteht ein Totem von ca. 1m Höhe, das regelmäßig mit Säure auf die Feinde des Zauberers spuckt und dabei 1W6 Schaden anrichtet. Die Reichweite beträgt 8m, die WGS 7 Ticks, der Fertigkeitswert für diesen Fernkampfangriff liegt bei 6 + Fertigkeitspunkte in der Magieschule. Nach max. 10 Angriffen verschwindet das Totem automatisch. Das Totem kann zerstört werden, da es 3 LP besitzt, eine VTD von 20, eine SR von 2 und das Merkmal "Schwächlich". Das Totem erscheint auf der Tickleiste auf der Position, auf der der Zauber beendet wurde.

Schulen: Natur 2, Wasser 2, Kampf 3

Typus: Herbeirufung, Schaden

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 6 Ticks

Reichweite: 5m


Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verzehrter Fokus, Verstärken (s.u.), Reichweite


2 €G (Kosten + K2V2): Der angerichtete Schaden des Totems wird um 2 erhöht..

Göttliche Verbindung stören

Das Verbindung des Ziels zu seinem Gott wird gestört.
Er erleidet den Zustand Glaubenskrise 2.




Schulen:	Bann 2
Typus:	Konter
Schwierigkeit:	Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten:	8V2
Zauberdauer:	5 Ticks
Reichweite:	10m
Wirkungsdauer:	- / -



Erfolgsgrade: Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken,
Verzehrter Fokus, Reichweite

2 €G (Kosten + 2V2): Ruft Glaubenskrise 4 hervor.



Göttliche Verbindung trennen

Für die Dauer des Zaubers verliert das Ziel seine Verbindung zu seinem Gott und kann keine Magie mehr wirken. Kanalisierte Zauber werden sofort beendet.

Schulen:	Bann 5
Typus:	Konter
Schwierigkeit:	Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten:	K20V5
Zauberdauer:	15 Ticks
Reichweite:	10m
Wirkungsdauer:	kanalisiert

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken, Verzehrter Fokus, Reichweite

2 €G (Kosten + K5V5): Ein weiteres Ziel mit einem niedrigeren geistigen Widerstand als das Hauptziel kann ausgesucht werden

Illusorisches Instrument

In der Hand des Zauberers entsteht die Illusion eines ihm bekannten Instruments. Er kann darauf wie gewohnt spielen, doch jede Person in der Umgebung entscheidet für sich selbst, ob sie die Klänge hören können möchte oder nicht.

Schulen:	Illusion 2
Typus:	Gedanken, Herbeirufung
Schwierigkeit:	24
Kosten:	K6V1
Zauberdauer:	10 Ticks
Reichweite:	Zauberer
Wirkungsdauer:	kanalisiert

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verzehrter Fokus, Verstärken (s.u.)

1 €G (Kosten + K2V1): Es handelt sich um ein hochwertiges Instrument, das einen leicht positiven Umstand auf Darbietungsproben bringt (+2).

Illusorischer Schutz

Die Form des Magiers schwimmt, sein Gegner kann nicht mehr mit Sicherheit sagen, wo er sich genau befindet. Jeder erfolgreicher Angriff hat ein Chance von 30 Prozent, den Zauberer zu verfehlen. Der Schutz kann mit "Wahrer Sicht" nach den üblichen Regeln durchschaut werden.

Schulen: Illusion 3, Schutz 3

Typus: Täuschung, Schutzfeld

Schwierigkeit: 24

Kosten: 12V3

Zauberdauer: 9 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkungsdauer: 60 Ticks

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verzehrter Fokus, Verstärken (s.u.), Wirkungsdauer.

2 €G (Kosten + K4V4): Die Chance zu verfehlen, erhöht sich auf 50 Prozent.

Kampffreflexe

Das Ziel des Zaubers nimmt das Geschehen um sich herum langsamer wahr und kann daher besser reagieren. Bei der aktiven Abwehr zur Steigerung der VTD erhält es 1 EG zusätzlich. Es benötigt bei sofortigen Aktionen 1 Tick weniger (min. 1 Tick bzw. 3 bei Nahkampfangriffen). Außerdem verbessert sich die Initiative um 1 und es erhält einen Bonus von +3 beim Entdecken von Hinterhalten und Überraschungen.

Schulen:	Stärk. 3, Kampf 3, Bew. 3, Schicksal 3
Typus:	Segen, Bewegung, Stärkung
Schwierigkeit:	24
Kosten:	K12V4
Zauberdauer:	10 Ticks
Reichweite:	Berührung
Wirkungsdauer:	kanalisiert

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verzehrter Fokus, Verstärken (s.u.)

2 EG (Kosten + K3V1): Aktive Abwehr zur Steigerung der VTD ist um 1 Tick schneller (min. 1 Tick).

Lichtnahrung

Der Zauberer kann Licht in Energie umwandeln und sich damit direkt selbst ernähren. Solange er ausreichend Tageslicht zu Verfügung hat, kann er nicht mehr verhungern, aber sehr wohl noch verdursten (Regeln auf S.175 GRW).


Schulen:	Licht 2, Stärkung 3, Natur 3
Typus:	Leben
Schwierigkeit:	21
Kosten:	K8V2
Zauberdauer:	7 Ticks
Reichweite:	Zauberer
Wirkungsdauer:	kanalisiert

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verzehrer Fokus, Verstärken (s.u.)


2 €G (Kosten + K2V2): Der Zauberer kann auch nicht mehr verdursten, solange er ausreichend Sonnenlicht zur Verfügung hat.

Magische Faust

Unbewaffnete Angriffe des Zauberers gegen die Verteidigung können stattdessen gegen den Körperlichen Widerstand ausgeführt werden.




Schulen:	Kampf 1
Typus:	Hand
Schwierigkeit:	18
Kosten:	K4V1
Zauberdauer:	1 Ticks
Reichweite:	Zauberer
Wirkungsdauer:	kanalisiert




Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verzehrter Fokus, Verstärken (s.u.)

2 €G (Kosten + KiV1): Der Zauber kann mit einer einzigen weiteren Handverzauberung kombiniert werden.




Meisterschaften verwehren

Das Ziel kann in einer vom Zauberer bestimmten Fertigkeit keine Meisterschaften verwenden.

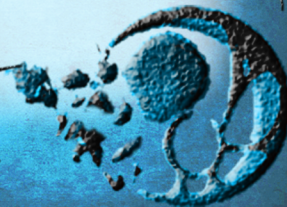


Schulen:	Beherrschung 4
Typus:	Schwächung, Gedächtnis
Schwierigkeit:	Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten:	K16V4
Zauberdauer:	12 Ticks
Reichweite:	10m
Wirkungsdauer:	kanalisiert




Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verzehrter Fokus, Verstärken (s.u.)

2 EG (Kosten + K4V4): Der Zauberer kann die Meisterschaften einer weiteren Fertigkeit blockieren




Rasend machen

Das Ziel erhält den Zustand "Rasend".

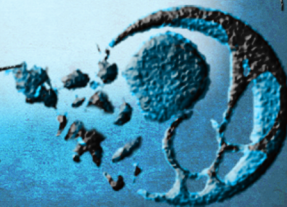


Schulen:	Beherrschung 1
Typus:	Moral, Gefühle
Schwierigkeit:	Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten:	4V1
Zauberdauer:	4 Ticks
Reichweite:	5m
Wirkungsdauer:	60 Ticks



Erfolgsgrade: Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verzehrter Fokus, Verstärken (s.u.). Reichweite

2 €G (Kosten + IV1): Der Zauberer kann bestimmen, auf welchen Gegner das Ziel seinen Zorn richtet. Dies gilt aber nur solange, wie es nicht von einem anderem Gegner verletzt wird.



Realität ablehnen

Das Ergebnis einer beliebigen einzelnen Probe oder anderweitigem Würfelwurf wird ignoriert und hat keinen Effekt. Die für den Wurf benötigte Zeit ist aber normal verstrichen, zum Beispiel wird bei einem vereitelten Angriff der Angreifer ganz normal nach seiner WGS auf der Tick-Leiste weiter versetzt. Im Anschluss endet der Zauber. Der Wurf muss ein Ereignis betreffen, dass innerhalb der Reichweite stattfinden hätte sollen.

Schulen:	Illusion 5
Typus:	Konter
Schwierigkeit:	30
Kosten:	K20V5
Zauberdauer:	15 Ticks
Reichweite:	10m
Wirkungsdauer:	kanalisiert

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verzehrter Fokus, Verstärken (s.u.), Reichweite.

2 €G (Kosten + K5V5): Ein zweiter Würfelwurf kann ignoriert werden, bevor der Zauber endet.

Reittier

Der Zauberer ruft ein Pferd oder ein anderes vergleichbares Reittier herbei. Sobald es gerufen ist, braucht es etwa 40 Ticks, um den Zauberer zu erreichen.

Schulen: Natur 2, Bewegung 2

Typus: Herbeirufung

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite: - / -

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade: Kanalisierter Fokus, Verzehrter Fokus, Verstärken (s.u.)

1 EG (Kosten + K1V1): GSW des Reittiers +1.

1 EG (Kosten + V2): Das Tier ist in 5 Ticks eher angekommen.

Riesenwachstum

Der Zauberer lässt eine Pflanze innerhalb von 1 Minute bis hin zu ihrer natürlichen Größe (maximal 40 Meter) wachsen und reifen. Dadurch kann etwa ein Durchgang verborgen, Nahrung zur Reife gebracht oder eine Kletterhilfe geschaffen werden.

Schulen: Natur 3, Heilung 3

Typus: Pflanzen

Schwierigkeit: 24

Kosten: 12V3

Zauberdauer: 9 Ticks

Reichweite: 5m

Wirkungsdauer: - / -

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verzehrter Fokus, Verstärken (s.u.), Reichweite.

2 GG (Kosten + 3V3): Die Pflanze kann auf das anderthalbfache ihrer normalen Größe wachsen.

Schicksalshafte Perfektion

Der nächste Risikowurf innerhalb der nächsten halben Stunde erzeugt nur dann einen Patzer, wenn mindestens 2 Würfel eine 1 zeigen.

Schulen: Schicksal 3

Typus: Segen

Schwierigkeit: 24

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 2 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkungsdauer: - / -


Erfolgsgrade: Auslösezeit, Verzehrter Fokus, Verstärken (s.u.)

2 EG (Kosten + iVI): Ein Patzer ist nicht mehr möglich.


Schlechter Tag

Das Ziel erhält die Zustände Erschöpft 1 und Benommen 1 bis zum Ende der Wirkungsdauer oder durch Heilung der Zustände mittels Magie oder Alchemie. Dieser Zauber benötigt keine Geste.

Der Zauber äußert sich in Form eines starken Unwohlseins oder einer Migräne.




Schulen:	Beherrschung 1, Stärkung 1, Schicksal 1
Typus:	Fluch
Schwierigkeit:	Geistiger Widerstand des Ziels
Kosten:	2V1
Zauberdauer:	10 Ticks
Reichweite:	10m
Wirkungsdauer:	Bis zur nächsten Ruhephase.



Erfolgsgrade: Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verzehrter Fokus, Verstärken.

2 €G (Kosten + 4V2): Die Stufen beider Zustände werden um 1 erhöht.



Schutz vor Krankheit

+3 Bonus auf Körperlichen Widerstand beim Infektionswurf einer Krankheit.

Schulen: Heilung 0, Schutz 1

Typus: Leben

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 1 Ticks

Reichweite: Berührung


Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s. u.), Verzehrter Fokus


1 EG (Kosten + KiVi): Der Bonus erhöht sich auf 5 Punkte.

Schwarzer Strahl

Der Zauberer schleudert einen Strahl konzentrierter, schwarzer Energie und verursacht so 4W10 Schattenschaden am Ziel mit dem Waffenmerkmal Scharf 3.

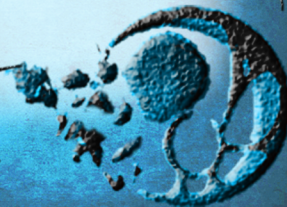


Schulen:	Tod 4, Schatten 4
Typus:	Schaden, Schatten
Schwierigkeit:	Verteidigung des Ziels
Kosten:	12V4
Zauberdauer:	12 Ticks
Reichweite:	15m
Wirkungsdauer:	- / -



Erfolgsgrade: Auslösezeit, Schaden, Erschöpfter Fokus, Verzehrter Fokus, Reichweite, Verstärken (s.u.)

2 €G (Kosten + 2V2): Das Ziel erleidet zusätzlich für 60 Ticks den Zustand Angsterfüllt.



Siedener Strahl

Das Ziel wird von einem Strahl kochenden Wassers getroffen und erleidet $1w6+3$ Punkte Feuerschaden. Schadensreduzierung wirkt gegen diesen Zauber nicht.

Schulen:	Wasser 1, Feuer 2
Typus:	Schaden
Schwierigkeit:	Verteidigung des Ziels
Kosten:	4V1
Zauberdauer:	7 Ticks
Reichweite:	10m
Wirkungsdauer:	- / -

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Reichweite, Schaden, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus.

2 EG (Kosten + IV1): Das Ziel erhält für 30 Ticks den Zustand Verwundet 1.

Steinfesseln

Der Zauber kann nur auf Ziele mit dem Zustand Ringend gewirkt werden. Dieser bleibt auch dann auf dem Ziel, wenn die Handlung Umklammerung lösen benutzt wurde. Das Ziel kann sich aus der Umklammerung mit Akrobatik, Athletik oder Fingerfertigkeit gegen eine Schwierigkeit von 12+ Fertigkeitsspunkte in Felsmagie befreien. Der Zauber endet dann.

Schulen:	Fels 2
Typus:	Elementarkontrolle
Schwierigkeit:	Körperl. Widerstand des Ziels
Kosten:	K8V2
Zauberdauer:	7 Ticks
Reichweite:	Berührung
Wirkungsdauer:	- / -

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verzehrter Fokus, Verstärken (s.u.)

1 €G (Kosten + K2V2): Die Schwierigkeit zum befreien ist 15 + Fertigkeitsspunkte in Felsmagie.

Unfruchtbarkeit

Der Zauberer ist unfruchtbar.

Der Zauber ist bei vielen Bewohnern in Lorakis bekannt, so manche ungewollte Schwangerschaft wurde so verhindert.

Schulen: Tod 0, Natur 1, Heilung 1

Typus: Nekromantie

Schwierigkeit: 15

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 4 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkungsdauer: 3 Stunden

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Wirkungsdauer.

Vampirische Waffe

Wann immer der Angreifer mit seiner verzauberten Waffe Schaden gegen ein Wesen anrichtet, stiehlt er dem Feind 1 LP pro Schadenswürfel der verwendeten Waffe.

Schulen:	Kampf 4, Tod 3
Typus:	Waffe, Schaden, Leben
Schwierigkeit:	24
Kosten:	K8V2
Zauberdauer:	8 Ticks
Reichweite:	Berührung
Wirkungsdauer:	kanalisiert

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verzehrter Fokus, Verstärken (s.u.)

2 €G (Kosten + K2V1): Es werden insgesamt 2 LP pro erfolgreichem Treffer pro Schadenswürfel der Waffe übertragen (also 4 LP bei beispielsweise einem Andert-halbhänder).

Vergrößern

Die Größenklasse des Ziels und der Schaden durch Handgemenge erhöht sich um 2. Alle abgeleiteten Werte werden entsprechend geändert. Die Stärke des Ziels wird an seine neue Größe angepasst, so dass es bei entsprechender Größe auch als Reittier verwendet werden kann. Kleidung und andere Ausrüstungsgegenstände werden nicht mit vergrößert.


Schulen:	Verwandlung 4
Typus:	Gestalt
Schwierigkeit:	Körperl. Widerstand des Ziels
Kosten:	16V4
Zauberdauer:	14 Ticks
Reichweite:	Berührung
Wirkungsdauer:	kanalisiert

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verzehrter Fokus, Verstärken (s.u.)


2 €G (Kosten + 4V4): Die Größenklasse und der Schaden durch Handgemenge erhöht sich um 3.

Verunstalten

Das Aussehen und die Stimme des Gegenübers wird verunstaltet. Das Ziel erhält einen Malus in Höhe von 1 Punkt auf alle Proben, in die seine Ausstrahlung einfließt. Außerdem ist die Einstellung ihm gegenüber immer um 2 Stufen verschlechtert.

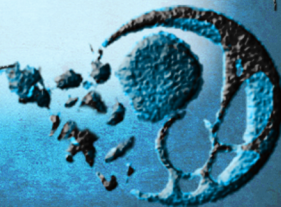


Schulen:	Verwandlung 3
Typus:	Schwächung
Schwierigkeit:	Körperl. Widerstand des Ziels
Kosten:	12V3
Zauberdauer:	6 Ticks
Reichweite:	5m
Wirkungsdauer:	1 Monat



Erfolgsgrade: Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verzehrter Fokus, Verstärken (s.u.), Wirkungsdauer, Reichweite.

2 EG (Kosten + 3V3): Der Malus erhöht sich auf 2 Punkte, die Einstellung verschlechtert sich um 3 Stufen.



Vorahnung

Der Zauberer kann die Attacken seiner Gegner voraus ahnen und intuitive Ausweichbewegungen machen. Er erhält einen Bonus von 2 auf seine Verteidigung.

* Der Zauberer wählt eine Schwierigkeit, z.B. 20. Er kann die Angriffe aller Gegner, die einen GW bis zu dieser Höhe haben, vorausahnen. Für Gegner mit höherem GW wirkt der Zauber nicht, es sei denn der Zauberer nutzt EG zum Verstärken.

Schulen:	Erkenntnis 2, Schutz 2
Typus:	Sinne, Hellsicht, Gedanken
Schwierigkeit:	s.o. *
Kosten:	K6V2
Zauberdauer:	2 Ticks
Reichweite:	Zauberer
Wirkungsdauer:	kanalisiert

Erfolgsgrade: Kanalisierter Fokus, Verzehrter Fokus, Verstärken (s.u.)

1 EG (Kosten + IVI): Je 1 EG kann der GW der Gegner 1 höher sein.

Waffe aus Eis

Der Zauberer erschafft eine Waffe aus magisch gefestigtem Eis nach seiner Wahl. Komplexe Formen wie Armbrüste, Morgensterne und so weiter sind nicht möglich und es kann höchstens eine Waffe bis Last 4 erschaffen werden. Von der Waffe geht keine unangenehme Kälte für den Träger aus, allerdings ist die Hälfte des angerichteten Schadens Kälteschaden. Pro Hitzestufe wird die Wirkungsdauer halbiert, während jede Kältestufe die Wirkungsdauer verdoppelt.

Schulen:	Wasser 2
Typus:	Herbeirufung, Waffe, Eis
Schwierigkeit:	21
Kosten:	4V1
Zauberdauer:	1 Tick
Reichweite:	Zauberer
Wirkungsdauer:	1 Stunde

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verzehrer Fokus, Wirkungsdauer, Verstärken (s.u.)

2 EG (Kosten + 2V1): Die Qualität der Waffe steigt auf 2. Diese Stufen können wie bei der Herstellung einer normalen Waffe zur Verbesserung vergeben werden.

Weitreichender Angriff

Der nächste Nahkampfangriff des Abenteurers trifft bis zu drei Ziele in seiner Sicht, die maximal 10 m entfernt sind. Diese Nahkampfangriff zählt als Fernkampfangriff für mögliche Modifikatoren wie Position oder Deckung. Er kann nur mit Manövern verstärkt werden, die gegen den Verteidigungswert gehen. Der höchste Verteidigungswert der Ziele ist die Schwierigkeit des Angriffes. Gegen den Angriff ist eine aktive Abwehr möglich, wenn der Zauber richtig identifiziert wurde.

Schulen: Kampf 3, Bewegung 4

Typus: Waffe, Telekinese

Schwierigkeit: 24

Kosten: 9V3

Zauberdauer: 7 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkungsdauer: 15 Ticks

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verzehrer Fokus, Verstärken (s.u.), Wirkungsdauer.

2 6G (Kosten + 3V3): Die Reichweite des Zaubers verdoppelt sich, es können bis zu fünf Ziele gleichzeitig getroffen werden.

Wiederbelebung (Ritus)

Ein Lebewesen bis maximal Größenklasse 6 wird wiederbelebt, sofern es nicht länger als 24 Stunden tot und die Leiche noch intakt ist. Nach der Wiederauferstehung behält das Ziel alle Zustände, an denen es zuvor gelitten hat, doch es verfügt über 1 Lebenspunkt auf der Schwelle "Todgeweiht". Der Anwender dieses Zaubers verliert permanent 1 maximalen Fokuspunkt (diese Kosten fallen zuzüglich der üblichen Zauberkosten an).

Schulen: Heilung 5, Tod 5

Typus: Leben, Segen

Schwierigkeit: 30

Kosten: 20V5

Zauberdauer: 30 Minuten

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: - / -

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verzehrtter Fokus, Verstärken (s.u.)

2 GG (Kosten + 5V5): Es werden zusätzlich alle Stufen des Zustands Sterbend vom Ziel entfernt.

Windrüstung

Angriffe werden wie von Geisterhand vom Zaubernden weggelenkt. Bevor der Schaden eines erfolgreichen Angriffs gewürfelt wird, der gegen die VTD des Zaubernden gerichtet war, wird ein W10 gewürfelt. Zeigt dieser eine 7 oder höher, konnte der Angriff vollständig verhindert werden. Dieser Zauber ist nicht kombinierbar mit anderen Zaubern des Typus "Rüstung".

Schulen:	Wind 3, Schutz 3
Typus:	Herbeirufung, Rüstung
Schwierigkeit:	27
Kosten:	K12V4
Zauberdauer:	20 Ticks
Reichweite:	Zauberer
Wirkungsdauer:	kanalisiert

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verzehrter Fokus, Verstärken (s.u.)

2 €G (Kosten + K4V4): Zusätzlich verleiht die Windrüstung eine Schadensreduktion von 2 Punkten.


Zauber verhüllen (Ritus)

Der Zauber wird über einen anderen nicht kanalisierten Zauber gelegt. Die Magie ist schwer zu erkennen. Um die Magie zu erkennen ist eine Probe gegen 24 erforderlich.

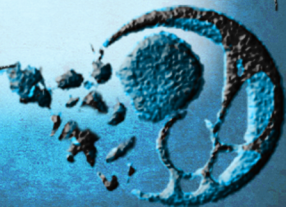

Schulen:	Erkenntnis 3
Typus:	Verzauberung
Schwierigkeit:	24
Kosten:	12V9
Zauberdauer:	8 Ticks
Reichweite:	Zauberer
Wirkungsdauer:	Dauer d. original Zaubers

Erfolgsgrade: Verzehrter Fokus, Verstärken(s.u.)

2 €G (Kosten + 5V): Die Probe um Magie zu erkennen steigt auf 29.



Magische
Meisterschaften



Systemanpassungen

