



*Buch der
Magie*

Gesammelt von mica.

Buch der Magie

Gesammelt von mica.

Dank an: Alex

Basierend auf dem Rollenspiel Spherechild.

Version: 1.1

Version 1.1 (07/2013) – Überarbeitet & Erweitert
Version 1.0 (04/2013)

Überblick

Kapitel 1 – Sturm des Korvuc	4
Kapitel 2 – Feuer-Magie des Bereckas	6
Kapitel 3 – Schamanenmagie des Wartog	8
Kapitel 4 – Verteidigung, Rüstung & Co.	9
Kapitel 5 – Transfer-Magie	12
Kapitel 6 – Verwandlung	14
Kapitel 7 – Geheimtüren	16
Kapitel 8 – Fallen	18
Kapitel 9 – Nützliches	20
Kapitel 10 – Fliegender Teppich	30
Kapitel 11 – Wesen	32
Kapitel 12 – magische Gegenstände	35
Kapitel 13 – Neue Zauberfertigkeiten	38
Inhaltsverzeichnis	41

Anzahl der Zauber: 45

Anzahl der Artefakte: 4

Anzahl der Zauberfertigkeiten: 4

Kapitel 1 – Sturm des Korvuc

Korvuc ist ein mächtiger Luft-Magier. Der Sturm des Korvuc ist eine Kombination aus vier verschiedenen Zaubersprüchen. Diese Zauber können in unterschiedlichster Kombination angewendet werden, um guten Schutz und gleichzeitig gute Angriffsmöglichkeiten zu haben.

Zaubersprüche:

Schutzwirbel
Luftschlag
Umwerfen
Aufrechterhaltung

Korvuc beherrschte diese Zauber so gut, dass er so schnell wie kaum ein anderer zaubern konnte (mehrere Zauber pro Runde.)

Schutzwirbel

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Luft

Zusammensetzung:

- Elementkontrolle (+4)
 - Umkreis 2m (+1)
 - Geschwindigkeit +25 km/h (+8)
 - Dauer 3 Runden (+1)
- Wert: 14 (MP: 1)

Um den Anwender entsteht für 3 Runden ein Wirbelnder Sturm, der jeden und alles wegreißen kann.

Fernkampfverteidigung +5

Nahkampfverteidigung +3

Alle im Umkreis von 2m = 1Feld müssen eine ST oder KO Probe gegen 18 (verstärkt: 20) schaffen, sonst werden sie umgeworfen und fallen ins nächste angrenzende freie Feld.

Luftschlag

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Luft

Zusammensetzung:

- Elementschadenzauber (+9)
 - Schaden 3W6+2 (+9)
 - Umkreis 2m (+1)
- Wert: 19 (MP: 2)

Aus dem Wirbel löst sich eine Kugel, welche auf einen Gegner fliegt.
3W6+2 auf Primärziel
2W6+2 auf Ziele im 1m Umkreis (Benachbartes Feld)
1W6+2 auf Ziele im 2m Umkreis (Feld danach)

Umwerfen

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Luft

Zusammensetzung:

- Elementkontrolle (+4)
 - Geschwindigkeit +30 km/h (+9)
- Wert: 13 (MP: 1)

Aus dem Wirbel löst sich eine „Priese“, die einem Gegner die Füße wegreißen kann.
Ziel muss eine ST oder KO Probe gegen 20 schaffen, sonst wird es umgeworfen und fällt ins nächste angrenzende freie Feld.

Aufrechterhaltung

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Zauberwandlung

Zusammensetzung:

- Zauberverlängerung (+8)
 - Dauer 3 Runden (+1)
- Wert: 9 (MP: 1)

Der Schutzwirbel wird weiter aufrecht erhalten.

Kapitel 2 – Feuer-Magie des Bereckas

Feuer-Langschwert

Mit diesem Zauber entsteht in der Hand des Anwenders ein 1.20 m langes Langschwert. Abgesehen vom Schaden ändern sich keine Werte im Gegensatz zu einem normalen Langschwert. Da das Feuer real ist, nützt die Zauberresistenz des Opfers nichts. Der Anwender führt damit einen normalen Angriff mit der Waffenfertigkeit durch.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Feuer

Weitere Fertigkeiten:

- Langschwert

Zusammensetzung:

- Elementerschaffung (+7)
 - Maß 120 cm (+2)
 - Elementschadenzauber (+9)
 - Schaden 3W6 (+7)
 - Wirkungsdauer 15 Minuten (+4)
- Wert: 29 (MP: 3)

Feuer-Schutz-Ring

Um den Anwender entsteht ein Brennender Ring mit einem Durchmesser von 2m und einer Breite von 20cm. In der Mitte des Ringes ist kein Feuer (Innenkreis hat einen Durchmesser von 1,6m), deswegen kann der Anwender relativ sicher darin stehen.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Feuer

Zusammensetzung:

- Elementerschaffung (+7)
 - Maß 2m (+2)
 - Wirkungsdauer 15 Minuten (+4)
- Wert: 13 (MP: 1)

Inferno

Im Umkreis von 5m um den Anwender entsteht eine Feuerbrunst, die alles verbrennt, was sich in dieser befindet.

Umkreis 1m (Nachbarfeld) → 5W6

Umkreis 2m (1 Feld dazwischen) → 4W6

Umkreis 3m (2 Felder dazwischen) → 3W6

Umkreis 4m (3 Felder dazwischen) → 2W6

Umkreis 5m (4 Felder dazwischen) → 1W6

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Feuer

Zusammensetzung:

- Elementschadenzauber (+9)
 - Umkreis 5m (+2)
 - Schaden 5W6 (+13)
- Wert: 24 (MP: 2)

Feuerhaut

Auf der Haut des Anwenders entsteht eine dünne schimmernde Feuerschicht. Es entstehen dadurch zwei Effekte. Als Erstes bekommt jeder, der den Anwender berührt, Schaden. Dann, als zweiter Effekt, leuchtet der Anwender, da er aussieht, wie eine lebende Fackel.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Feuer

Zusammensetzung:

- Elementerschaffung (+7)
 - Maß 2,5x1,0 Meter (+3)
 - Schaden 2W6 (+4)
 - Wirkungsdauer 5 Minuten (+3)
- Wert: 17 (MP: 2)

Kapitel 3 – Schamanenmagie des Wartog

Wahrsagen & Visionen

Mit diesem Zauber bekommt der Anwender eine Vision, die ihm zeigen was geschah oder geschehen wird.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Wissen

Zusammensetzung:

- Wissensgebiet aufrufen (+8)
 - Erweiterte Wirkungsdauer (variabel (1+))
 - Wirkungsdauer (variabel (1+))
- Wert: 10+ (MP: 1+)

Anmerkungen:

- Die erweiterte Wirkungsdauer bestimmt die Zeitspanne, die vom Moment aus an vor- oder rückwärts durch die Zeit geht.
- Die Wirkungsdauer bestimmt die Länge der Vision.

Kapitel 4 – Verteidigung, Rüstung & Co.

Geschoss Abwehr (Luft)

Dieser Zauber wehrt einzelne Geschosse (Pfeile, Bolzen, Wurfmesser, ...) vom Anwender ab. Bedingung dafür ist, dass der Anwender eine höhere Initiative als der Angreifer hat.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Luft

Zusammensetzung:

- Elementkontrolle (+4)
 - Wertveränderung 10 (+5)
- Wert: 9 (MP: 1)

Geschoss Abwehr (Schild)

Dieser Zauber wehrt einzelne Geschosse (Pfeile, Bolzen, Wurfmesser, ...) vom Anwender ab. Bedingung dafür ist, dass der Anwender eine höhere Initiative als der Angreifer hat.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Verteidigung

Zusammensetzung:

- Schild erschaffen – unbewegt (+1)
 - Maß 1m (+1)
 - Schutzzauber für Schild – einfacher Schutz (+1)
 - Wertveränderung 10 (+5)
- Wert: 8 (MP: 1)

Magischer Spiegel

Mit diesem Schutzzauber kann der Anwender Magie zum Angreifer zurückwerfen.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Verteidigung
- Zauberwandlung

Zusammensetzung:

- Schild – mitbewegend (+3)
 - Maß Körpergröße (+3)
 - Schutzzauber – Magie (+2)
 - Wertveränderung 40 → Verteidigungswert: 20 (+10)
 - Zauberverlängerung „des ankommenden Zaubers“ (+8)
 - „Zurückwerfen“ (+1)
- Wert: 27 (MP: 3)

Rüstungsausgleich

Dieser Zauber kann die für einen gewissen Zeitrahmen die Behinderung, die eine Rüstung hervorruft, vermindern. Dabei muss der Zauber aber für GE und SC einzeln angewendet werden. (Das natürliche Maximum kann nicht überschritten werden!)

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Lebensmagie

Zusammensetzung:

- Eigenschaftserhöhung (+12)
 - Wertveränderung GE oder SC (variabel (1+))
 - Wirkungsdauer (variabel (1+))
- Wert: 14+ (MP: 1+)

Stein-Haut

Der Anwender kann eine dichte Erdschicht am Körper entstehen lassen. Die Person, um die die Stein-Haut erschaffen wird muss still stehen bleiben (für die Zeit des zaubern). Danach hat die Person eine Stein-Haut für 15 Minuten (RS:5 / GE:-5 / SC:-5)

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Erde

Schritt	Zusammensetzung	Wert / MP
1	Elementarkontrolle (+4) Maß 2x2x2m (+2) Wirkungsdauer 15 Minuten (+4)	10-11 / 1
2	Elementverstärkung (+4) Wertveränderung 10 (+5) Wirkungsdauer 15 Minuten (+4)	13-14 / 1

Anmerkungen:

- Wenn auf der Anwender auf sich selbst zaubert, dann erhöht sich der Wert um +1, denn der Anwender darf sich nicht bewegen und führt damit einen Sprachzauber (+1) durch.

Kapitel 5 – Transfer-Magie

Kraftraub

Der Kraftraub ist ein Zauber, der einem Opfer Energie entzieht. Entweder Lebensenergie (LP) oder magische Energie (MP). Die Entzogene Energie kann der Anwender sich selber dann zuführen (das Maximum kann nicht überschritten werden, überschüssige Energie verfällt).

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Geistkampf
- Lebensmagie oder Todesmagie (je nach Anwender)

Zusammensetzung:

- Mentaler Schlag (+9)
 - Schaden 2W6 (+4) LP oder MP
 - Heilzauber (+7)
 - Heilung „LP / MP vom Opfer“ (+4)
- Wert: 24 (MP: 2)

Anmerkungen:

- Werden LP abgezogen, dann werden auch LP zugeführt. MP ähnlich. Es kann LP nicht in MP und MP nicht in LP umgewandelt werden.
- Gewürfelt wird zwar auf Geistkampf, aber Lebensmagie beziehungsweise Todesmagie muss dem Anwender auch bekannt sein.

Vampir-Zauber

Dies ist ein Zauber, bei dem das Opfer mit einem Haltegriff gehalten werden muss. Erst dann kann der Zauber stattfinden.

Es werden dem Opfer LP abgezogen, die dann dem Anwender gutgeschrieben werden (Maximum kann nicht überschritten werden → überschüssiges verfällt).

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Todesmagie

Weitere Fertigkeiten:

- Waffenloser Kampf
- Ausprägung: Haltegriff

Zusammensetzung:

- „Heilzauber“ (+7) → beim Opfer
 - Schaden 2W6 (+4) → Abzug
 - Heilzauber (+7) → beim Anwender
 - Heilung „LP vom Opfer“ (+4)
- Wert: 22 (MP: 2)

Kapitel 6 – Verwandlung

Berserkergestalt

Mit diesem Zauber wird der Anwender für 15 Minuten zu einem 3 Meter großem Berserker mit erhöhter Stärke und Konstitution. Aber Achtung, denn die Kleidung wird zerrissen. (Wenn dann die Haut noch grün wird, dann gibt es zusätzlich noch ein Lächeln bei den anderen Leuten.)

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Verwandlung
- Lebensmagie

Schritt	Zusammensetzung	Wert / MP
1	Gewichts- und Größenzauber (+7) Maß 3m (+3) Wirkungsdauer 15 Minuten (+4)	14 / 1
2	Eigenschaftserhöhung (+12) Werteveränderung ST +4 (+3) Wirkungsdauer 15 Minuten (+4)	19 / 2
3	Eigenschaftserhöhung (+12) Werteveränderung KO +4 (+3) Wirkungsdauer 15 Minuten (+4)	19 / 2

Anmerkungen:

- neue Werte für: LP, Krit. Treffer, Ohnmacht, Tod, Fertigkeiten (Waffenfertigkeiten und Normale Fertigkeiten)

Steinfaust

Mit diesem Zauber bekommt der Anwender für 15 Minuten eine Steinfaust. Es gibt zwei Variationen des Zaubers. Bei der ersten Variante muss der Anwender seine Hände auf den Boden legen (wobei der Anwender dann Kontakt zur Erde benötigt). Die zweite Variante erschafft das Element Erde.

Wenn der Anwender dann im Waffenlosen Kampf den Gegner Trifft, so macht er 1W6 Schaden zusätzlich.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Erde

Weitere Fertigkeiten:

- Waffenloser Kampf

Zusammensetzung: (Variante 1)

- Elementkontrolle (+4)
 - Maß 1m^3 (+1)
 - Elementverstärkung (+4)
 - Wertetabelle (+1)
 - Wirkungsdauer 5 Minuten (+3)
- Wert: 13 (MP: 1)

Zusammensetzung: (Variante 2)

- Elementerschaffung (+7)
 - Maß 1m^3 (+1)
 - Elementverstärkung (+4)
 - Wertetabelle (+1)
 - Wirkungsdauer 5 Minuten (+3)
- Wert: 16 (MP: 2)

Kapitel 7 – Geheimtüren

Es handelt sich immer um einen circa 1,5m x 2m Durchgang. Alle Zauber lassen sich auch in Runen binden.

Erde

Hiermit kann in einer Höhle eine Wand erschaffen werden, die einen Durchgang verbergen kann.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Erde

Zusammensetzung:

- Elementkontrolle (+4)
 - Maß 2m (+2)
 - Elementverstärkung (+4)
 - Wertveränderung 10 (+5)
- Wert: 15 (MP: 2)

Illusion

Ein Durchgang wird mit einer Wand (Illusion) getarnt.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Illusion

Zusammensetzung:

- Illusion erschaffen – unbewegt – Sehen (+4)
 - Illusion erschaffen – unbewegt – Tasten (+4)
 - Maß 2m (+2)
 - Wirkungsdauer (variabel (1+))
- Wert: 11+ (MP: 1+)

Natur

Bei diesem Zauber kann (zum Beispiel in einem Garten) eine Hecke oder andere Pflanzen einen Durchgang innerhalb von wenigen Sekunden öffnen oder schließen.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Natur

Zusammensetzung:

- Befehlen von Pflanzen (+9)
 - Wirkungsdauer 3 Runden (+1)
- Wert: 10 (MP: 1)

Veränderung

Bei diesem Zauber öffnet sich eine reguläre Wand und gibt den Durchgang frei. Aber auch um diesen Durchgang wieder zu schließen ist dieser Zauberspruch zu gebrauchen.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Veränderung

Zusammensetzung:

- Verwandlung (+6)
 - Gewichts- und Größenzauber (+7)
 - Maß 2m (+2)
- Wert: 15 (MP: 2)

Kapitel 8 – Fallen

Bissige Truhe

Eine Truhe, an deren Öffnung scharfe Klingen sind und mit einem Schutz versehen, der wenn nicht innerhalb von 5 Sekunden nach dem Öffnen ein bestimmtes Wort gesagt wird, die Truhe schnell zu klappt und alles durchtrennt, was in der Öffnung ist. Insgesamt schnappt die Truhe 3mal zu.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Zauberwandlung
- Luft

Zusammensetzung:

- Erschaffung von Runen (+4)
 - Aktivierungsbedingungen für Runen (+2)
 - Erweiterte Wirkungsdauer 1 Monat (+7)
 - Verzögerungsdauer 5 Sekunden (+1)
 - Mehrfachwirkung bei Runen 2-mal (+2x2)
 - Elementkontrolle (+4)
 - Wertveränderung 15km/h (+6)
- Wert: 28 (MP: 3)

Explodierendes Buch

Sollte das Buch auf Seite 79 aufgeschlagen werden, dann wird der Feuerzauber freigesetzt.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Zauberwandlung
- Feuer

Zusammensetzung:

- Erschaffung von Runen (+4)
 - Aktivierungsbedingungen für Runen (+2)
 - Erweiterte Wirkungsdauer 1 Monat (+7)
 - Elementschadenszauber (+9)
 - Umkreis 2m (+1)
 - Schaden 2W6 (+4)
- Wert: 27 (MP: 3)

Kapitel 9 – Nützliches

Auf einem Floß surfen

Mit diesem Zauber kann der Anwender unter einem Floß eine Strömung erzeugen, sodass das Floß sich fortbewegt. Nun muss nur noch jemand das Floß stabil halten (Wasserfahrzeuge). Geschwindigkeit ist: Wert von Zauberfertigkeit Wasser im Meter pro Runde, solange der Anwender sich darauf Konzentriert.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Wasser

Weitere Fertigkeiten:

- Wasserfahrzeuge

Zusammensetzung:

- Elementkontrolle (+4)
 - Maß 10 Kubikmeter (+5)
- Wert: 9 (MP: 1)

Blick durch die Wand

Mit diesem Zauberspruch kann der Anwender durch feste Materie sehen, zum Beispiel durch eine Wand, eine Tür oder eine Truhe. Während der Anwender durch die Wand schaut, sieht er nicht mehr, was um ihn herum passiert. (äquivalent kann es auch mit hören geschehen)

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Reise

Weitere Fertigkeiten:

- Wahrnehmung

Zusammensetzung:

- Fernwahrnehmung – sehen (+8)
 - Wirkungsdauer (variabel (1+))
 - Reichweite (variabel (1+))
 - „Teleportation“ durch feste Materie (+1 je 5cm)
- Wert: 11+ (MP: 1+)

Buchleser-Zauber

Dieser Zauber ermöglicht es dem Anwender ein Buch in die Hand zu nehmen und sofort den Inhalt des Buches sich anzueignen. Es gibt zwei Varianten dieses Zaubers.

Variante 1

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Geist

Zusammensetzung:

- Eigenschaften und Fertigkeiten erkennen (+6)
- Geistzauber auf Nicht-Lebewesen (+4)
- pro 10 Seiten (+1)
- Wert: 11+ (MP: 1+)
- + Intelligenzprobe gegen 20 (um das erkannte zu erlernen)

Variante 2

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Geistkampf

Zusammensetzung:

- Gedankenlesen (+8)
- Geistkampfzauber auf Nicht-Lebewesen (+4)
- pro 10 Seiten (+1)
- Wert: 13+ (MP: 1+)
- + Intelligenzprobe gegen 20 (um das erkannte zu erlernen)

Fall wie eine Feder

Der Anwender erzeugt im Fall eine Art von Luftstrudel, der den Fall des Anwenders etwas bremsen. Dennoch muss der Anwender geschickt sein (Artistik-Probe), damit er ohne Schaden auf den Beinen landet. Mit dem Zauber wird der Anwender sich aber nicht das Genick brechen.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Luft

Weitere Fertigkeiten:

- Artistik

Zusammensetzung:

- Elementkontrolle (+4)
 - Maß 2x2x2m (+2)
 - Elementverstärkung (+4)
 - Wertveränderung 4 (+3)
- Wert: 13 (MP: 1)

Gegenstand rufen

Dieser Zauber gestattet dem Anwender einen seiner persönlichen Gegenstände herbei zu rufen.

Vorbereitung

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Geist

Zusammensetzung:

- Kontaktpunkt setzen (+6)
 - Geistzauber auf Nicht-Lebewesen (+4)
- Wert: 10 (MP: 1)

Eigentlicher Zauber

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Reise

Zusammensetzung:

- Teleportation (+8)
 - Reichweite (min. +1)
 - Gewicht (min. +1)
 - Teleportation durch feste Materie, je 5cm (eventuell min. +1)
- Wert: 10+ (MP: 1+)

Gift in Speisen / Getränken neutralisieren

Mit diesem Zauber kann der Anwender das Gift neutralisieren. Der Giftwert muss mit der Wertveränderung neutralisiert werden.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Lebensmagie

Zusammensetzung:

- Heilzauber – Mittel (+14)
 - Wertveränderung (variabel (1+))
- Wert: 15+ (MP: 2+)

Gift in Speisen / Getränken spüren

Mit diesem Zauber kann der Anwender spüren, ob in einem Getränk oder in einer Speise ein Gift ist. Auch die Stärke des Gifts wird erkannt.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Lebensmagie

Zusammensetzung:

- Erkennungszauber (+7)
- Wert: 7 (MP:1)

Heißes Metall

Dieser Zauber lässt das Opfer glauben, dass jedes Metall, was dieses am Körper hat extrem heiß wird.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Geist

Zusammensetzung:

- Sinnestäuschung – Fühlen (+8)
 - Wirkungsdauer 5 Minuten (+3)
- Wert: 11 (MP: 1)

Kleidung reinigen

Mit diesem Zauber wird zuerst die Kleidung mit Wasser durchtränkt und dann wird das Wasser der Kleidung wieder entzogen. Funktioniert im Prinzip mit jeder Reinigung, nur muss die Wassermenge dann verändert werden.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Wasser

Zusammensetzung:

- Elementerschaffung (+7)
 - Maß 1 (+1)
 - Elementkontrolle (+4)
- Wert: 12 (MP: 1)

Magische Schrift & Zeichen

Mit diesem Zauber kann der Anwender Zeichen auf jeder Oberfläche erschaffen. Er kann zum Beispiel eine Wand beschreiben.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Veränderung

Zusammensetzung:

- Farbzauber (+7)
 - Maß (variabel (1+))
- Wert: 8+ (MP: 1+)

Neues Gesicht

Der Anwender bekommt mit diesem Zauber ein neues Gesicht oder eine Maske.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Illusion

Zusammensetzung:

- Illusion erschaffen – Sehen – unbeweglich (+4)
 - Maß 1 (+1)
 - Wirkungsdauer 60 Minuten (+5)
- Wert: 10 (MP: 1)

Neues Stimme

Der Anwender bekommt mit diesem Zauber eine neue Stimme.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Illusion

Zusammensetzung:

- Illusion erschaffen – Hören – unbeweglich (+4)
 - Maß 1 (+1)
 - Wirkungsdauer 60 Minuten (+5)
- Wert: 10 (MP: 1)

Schlösser öffnen / versiegeln

Dieser Zauber kann eine Tür, eine Truhe oder ähnliches öffnen. Der Zauber verändert das innere des Schlosses so, dass das Schloss nicht mehr funktioniert und die Tür offen ist. Das Schloss kann auch so verändert werden, das das Schloss nicht wieder geöffnet werden kann und somit dauerhaft geschlossen ist.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Veränderung

Zusammensetzung:

- Gewichts- und Größenzauber (+7)
 - Maß 1 (+1)
 - Verwandlung (+6)
- Wert: 14 (MP: 1)

Selbst-schreibender-Brief

Dieser Zauber verzaubert ein Stück Papier (Maß), welches „sich selber schreibt“ und zwar alles, was der Anwender diktiert.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Veränderung

Zusammensetzung:

- Farbzauber (+7)
 - Maß (+1)
 - Wirkungsdauer 5 Minuten (+3) → Zeit zum diktieren
- Wert: 11 (MP: 1)

Tattoo-Zauber

Durch den „Gewichts- und Größenzauber“ wird das Objekt kleiner gemacht und durch die „Verwandlung“ wird es dann zu einem Flicker (auf der Kleidung), zu einem Tattoo (auf der Haut) oder eine Skizze (in einem Buch).

Bei der Rückverwandlung wird der selbe Spruch nochmal angewendet, nur wir der Flicker, das Tattoo oder die Skizze dann wieder zu dem Objekt

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Veränderung

Zusammensetzung:

- Verwandlung (+6)
 - Gewichts- und Größenzauber (+7)
 - Maß (variabel (1+))
- Wert: 14+ (MP: 1+)

Tauch-Zauber

Mit diesem Zauber entsteht eine Luftblase um den Kopf des Anwenders, die für die Wirkungsdauer bestehen bleibt.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Luft

Weitere Fertigkeiten:

- Athletik (Schwimmen / Tauchen)

Zusammensetzung:

- Elementerschaffung (+7)
 - Maß 1 (+1)
 - Wirkungsdauer 15 Minuten (+4)
- Wert: 12 (MP: 1)

Verjüngen

Mit diesem Zauber kann der Anwender ein Lebewesen verjüngen. Pro Stufe der Variabilität wird das Lebewesen um einen Monat jünger.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Lebensmagie

Zusammensetzung:

- Heilzauber – schwer (+21)
 - + variabel (1+)
- Wert: 22+ (MP: 2+)

Zelt aus Erde

Mit diesem Zauber entsteht für 16 Stunden ein Zelt (2m breit, 4m lang, 2m hoch).

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Erde

Zusammensetzung:

- Elementkontrolle (+4)
 - Maß 4 (+3)
 - Elementverstärkung (+4)
 - Wertveränderung 2 (+2)
 - Erweiterte Wirkungsdauer 16h (+1)
- Wert: 14 (MP: 1)

Kapitel 10 – Fliegender Teppich

Jetzt wird erklärt, wie man sich einen Fliegenden Teppich erschaffen kann. Es ist ein Zauber in 10 Schritten.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Erschaffung
- Luft
- Zauberwandlung

Weitere Fertigkeiten:

- Luftfahrzeuge (zum fliegen)

Es wird ein 2x4m großer Teppich zum leben erweckt, auf dem dann der Anwender fliegen kann. Nur sollte der Anwender aufpassen, denn Feuer verursacht doppelten Schaden beim fliegenden Teppich. Stoff zählt als instabile Materie (somit sind die Eigenschaften des hier angeführten Teppichs schon auf dem Höchstwert). Die Luftmagie, die in dem Teppich mit eingearbeitet wird, bringt den Teppich dann zum fliegen.

Noch ein Tipp: Wenn alle 4 Tage der Schritt 10 wiederholt wird, eventuell sogar mit einer erhöhten Wirkungsdauer, dann hat mal länger was von dem fliegenden Teppich.

Werte des Teppichs:

ST	KO	GE	SC	CH	IN	GK
15	15	21	21	4	4	4
+3	+3	+6	+6	-3	-3	-3

LP	MP
31	--

Krit. Treffer	Ohnm./Tod	Ausweichen	Zauberres.
--	-- / -10	1W20 + 7	1W20 + 4

Normale Fertigkeit	
Wahrnehmung (--)	4
Artistik (GE)	14

Normale Fertigkeit	
Athletik (ST)	11

Waffenfertigkeit	Abh.	A	P	SP	A/P
Waffenloser Kampf	GE	7	7	1W6+2	6

Buch der Magie

Schritt	Zusammensetzung	Wert / MP
1 Beleben	Belebung von Materie (+6) Fert. f. Bel. W.: Wahrnehmung (+1) Fert. f. Bel. W.: Athletik (+1) Fert. f. Bel. W.: Artistik (+1) Fert. f. Bel. W.: Waffenn. K. GE (+1) Wirkungsdauer 15 Minuten (+4)	14 / 1
2 ST	Eigenschaftserhöhung (+5) Wertveränderung +11 (+6) Wirkungsdauer 15 M.(+4)	15 / 2
3 KO	Eigenschaftserhöhung (+5) Wertveränderung +11 (+6) Wirkungsdauer 15 M.(+4)	15 / 2
4 GE	Eigenschaftserhöhung (+5) Wertveränderung +17 (+7) Wirkungsdauer 15 M.(+4)	16 / 2
5 SC	Eigenschaftserhöhung (+5) Wertveränderung +17 (+7) Wirkungsdauer 15 M.(+4)	16 / 2
6 Artistik	Fertigkeitserhöhung (+5) Wertveränderung +4 (+3) Wirkungsdauer 15 M.(+4)	12 / 1
7 Athletik	Fertigkeitserhöhung (+5) Wertveränderung +4 (+3) Wirkungsdauer 15 M.(+4)	12 / 1
8 WL.K (GE)	Fertigkeitserhöhung (+5) Wertveränderung +10 (+5) Wirkungsdauer 15 M.(+4)	15 / 2
9 Fliegen lassen	Erschaffung von Runen (+4) Aktivierungsbedingungen f. R. (+2) Erweiterte Wirkungsdauer 16h (+1) Elementverstärkung (+4) Wertveränderung 10 (+5) Wirkungsdauer 15 Minute (+4)	20 / 2
10	Zauberverlängerung (+8) Wirkungsdauer 4 Tage (+12)	20 / 2

Kapitel 11 – Wesen

Schreckens-Illusion

Mit diesem Zauber wird eine schreckliche Illusion erschaffen, welche Angst, Schrecken und Schmerzen verbreitet. Ihr einziges Ziel ist es jeden, der sich einem bestimmten Ort nähern will, zu verjagen. Dieser Zauber kann auch in einer Rune gespeichert werden.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Illusion
- Geist
- Geistkampf

Wirkungen der Illusion im Umkreis von:

- 50m → Angst (1W20+14 vs. 1W20+Zauberres.)
- 20m → Schmerz (1W20+13 vs. 1W20+Zauberres.)

Schritt	Zusammensetzung	Wert / MP
1	Illusion erschaffen – eigenbeweglich – Sehen (+6) – Hören (+6) Befehle – Verjage alle (+1) Wirkungsdauer 8h (+8)	21 / 2
2	Gefühlsregung – Angst (+7) Umkreis 50m (+7)	14 / 1
3	Schmerz (+8) Umkreis 20m (+5)	13 / 1

Wächter-Steingolem

Mit diesem Zauber entsteht ein 2 Meter großer Steingolem, der gut geeignet ist um ein Tor oder ähnliches zu bewachen.

Benötigte Zauberfertigkeiten:

- Erschaffung
- Zauberwandlung

Schritt	Zusammensetzung	Wert / MP
1	Belebung von Materie (+6) Fert. f. Bel. W.: Wahrnehmung (+1) Fert. f. Bel. W.: Waffenl. K. ST (+1) Fert. f. Bel. W.: Harter Schl. I (+1) Fert. f. Bel. W.: Harter Schl. II (+1) Fert. f. Bel. W.: 2 ApR (+1) Fert. f. Bel. W.: Frontalangr. I (+1) Fert. f. Bel. W.: Frontalangr. II (+1) Wirkungsdauer 15 Minuten (+4)	17 / 2
2	Eigenschaftserhöhung – ST (+5) Wertveränderung +20 (+7) Wirkungsdauer 15 M.(+4)	16 / 2
3	Eigenschaftserhöhung – KO (+5) Wertveränderung +20 (+7) Wirkungsdauer 15 M.(+4)	16 / 2
4	(Waffenloser Kampf – ST) Fertigkeitserhöhung (+5) Wertveränderung +10 (+5) Wirkungsdauer 15 M.(+4)	14 / 1
5	(Längerer Zeitraum) Zauberverlängerung (+8) Wirkungsdauer 4 Tage (+12)	20 / 2

Werte des Golems:

ST	KO	GE	SC	CH	IN	GK
24	24	4	4	4	4	4
+7	+7	-3	-3	-3	-3	-3

LP	MP
54	--

Krit. Treffer	Ohnm./Tod	Ausweichen	Zauberres.
--	-- / -16	1W20 + 5	1W20 + 4

Normale Fertigkeit	
Wahrnehmung (--)	4

Besonderheiten	
Natürlicher RS	5

Waffenfertigkeit	Abh.	A	P	SP	A/P
Waffenloser Kampf	ST	9	5	1W6+4	7
*Harter Schlag II				+2 (immer)	
*2 ApR					
*Frontalangriff II		+4		+2	

Kapitel 12 – magische Gegenstände

In diesem Kapitel werden Artefakte und magische Gegenstände sowie deren Herstellung beschrieben. Die hier angegebenen Co'jem Mengen sind deswegen so hoch, da die Gegenstände Artefakte und magische Gegenstände sind, die für die Ewigkeit gedacht sind.

Alarmstein

Zauberfertigkeiten	Veränderung Wissen Zauberwandlung → Alle Fertigkeiten addiert
weitere Fertigkeiten	Alchemie
Wert (MP)	32 (3)
Co'jem	32g
Finden (+7) Reichweite 150m (+6) Erkennungsmuster speichern (+5) Erschaffung von Runen (+4) Aktivierungsbedingung – aktivieren (+2) Farbzauber (+7) Maß 1 (+1)	
Dieser Stein verfärbt sich und leuchtet, sobald eine bestimmte Art von Wesen in der Nähe ist (z.B. Untote).	

Chamäleon-Umhang

Zauberfertigkeiten	Veränderung Wissen Zauberwandlung → Alle Fertigkeiten addiert
weitere Fertigkeiten	Alchemie
Wert (MP)	21 (2)
Co'jem	21g
Erkennen (+6) Farbzauber (+7) Maß 2m (+2) Erschaffung von Runen (+4) Aktivierungsbedingung – aktivieren (+2)	
Dieser Umhang färbt sich immer so, dass er die Farbe der Oberfläche annimmt. Gut eingesetzt erhöht dieser Umhang das Verstecken um 10.	

Immer voller Wasserschlauch

Zauberfertigkeiten	Wasser Zauberwandlung → alle Fertigkeiten addiert
weitere Fertigkeiten	Alchemie
Wert (MP)	14 (1)
Co'jem	14g
Elementerschaffung (+7) 1 Liter (+1) Erschaffung von Runen (+4) Aktivierungsbedingung – aktivieren (+2)	
Dieser Wasserschlauch füllt sich immer wieder von selbst. Immer dann, wenn er geschlossen wird. In den Wasserschlauch passt 1 Liter hinein. Das Wasser was erschafft wird ist klares Trinkwasser.	

Schutzamulett

Zauberfertigkeiten	Lebensmagie Verteidigung Zauberwandlung → alle Fertigkeiten addiert
weitere Fertigkeiten	Alchemie
Wert (MP)	45 (5)
Co'jem	45g
<p>Schild – beweglich (+2) Maß 2m (+2) Schutzzauber für Schilde – einfacher Schutz (+1) Wertveränderung 20 → 10 Schutzpunkte (+7) „Heilzauber“ – schwer (+21) „Heilung“ 2W6 (+4) Erschaffung von Runen (+4) Aktivierungsbedingung – aktivieren (+2) Aktivierungsbedingung – deaktivieren (+2)</p> <p>Dieses Amulett erzeugt, bei der Aktivierung, um den Träger ein einfaches Schild mit 10 Punkten. Es gibt zwei Möglichkeiten, wie das Amulett deaktiviert wird. Zum Einen, wenn die Schutzpunkte auf 0 fallen, oder wenn der Träger es deaktiviert. Für alle 8 Stunden, die das Amulett deaktiviert ist, regeneriert es 2W6 Schutzpunkte. Theoretisch ist dieses Amulett für die Ewigkeit gedacht, es kann aber auf zwei Wege zerstört werden. Entweder mit Gewalt, die das Amulett zerschmettert, oder wenn eine magisch Begabte Person einen Zerstreuzauber auf das Amulett spricht.</p>	

Kapitel 13 – Neue Zauberfertigkeiten

Eis

Mit dieser Zauberfertigkeit kann der Anwender Eis und Schnee beeinflussen. Ansonsten funktioniert diese Zauberfertigkeit wie die Elementarmagie.

Energie

Mit dieser Zauberfertigkeit kann man zum Beispiel die Elektrizität beeinflussen, Blitze erschaffen oder ähnliche Statische Energie beherrschen. Ansonsten funktioniert diese Zauberfertigkeit wie Elementarmagie.

Fluch

Mit dieser Zauberfertigkeit kann der Anwender ein Opfer verfluchen. Es gibt grundsätzlich zwei Arten von Verfluchungen. Als Erstes ein Fluch auf Sichtweite, wobei es dann auch schon ausreicht das Opfer zu sehen. Bei der zweiten Art von Flüchen ist die Sicht nicht mehr von Bedeutung, aber der Anwender benötigt einen privaten Gegenstand des Opfers. Pro Eigenschaft beziehungsweise Fertigkeit muss ein extra Fluch gesprochen werden.

Die Wertveränderung beschreibt die Stärke des Fluchs. Mit jeder Stufe wird beim Opfer ein Punkt einer Eigenschaft oder Fertigkeit abgezogen. Die Wirkungsdauer beschreibt, wie lange der Fluch bei dem Opfer wirkt. Für das verfluchen ohne Sichtkontakt muss noch der Wert für die Entfernung zwischen Anwender und Opfer mit berücksichtigt werden.

Wenn ein Fluch aufgehoben werden soll gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder mit Zaubersteuerung oder mit Fluch aufheben. Sollte der Fluch einen Gesamtwert unter oder gleich 15 haben, dann hat der Gegenfluch einen Wert von 15, ansonsten hat das Aufheben eines Fluchs den Wert des Fluchs.

Festwert für...	Wert	Weitere Werte
Verfluchen auf Sichtweite	10	+Wertveränderung (1 Pkt./St.) +Wirkungsdauer
Verfluchen ohne Sicht	15	+Wertveränderung (1 Pkt./St.) +Wirkungsdauer +Reichweite
Fluch aufheben	15+	

Gegenstände erschaffen

Mit dieser Zauberfertigkeit kann der Anwender aus dem Nichts Materie erschaffen.

Erschaffen: einfache Gegenstände. Unter diese Kategorie fallen zum Beispiel ein Blatt Papier oder einfarbiger Stoff. Also Werkstoffe aus einem Material.

Erschaffen: bearbeitete Gegenstände. Unter diese Kategorie fallen um Beispiel Münzen. Also Objekte aus einem Werkstoff, der aber bearbeitet wurde. Der Anwender muss aber die Kenntnis haben, wie diese Bearbeitung des Werkstoffes funktioniert.

Erschaffen: komplexe Gegenstände. Unter diese Kategorie fallen zum Beispiel Bücher, Schwerter, Kleidung und sogar Schiffe. Also Objekte aus mehreren Werkstoffen und mit beweglichen Teilen, aber der Anwender muss das Theoretische Wissen haben, wie das zu erschaffene Objekt funktioniert und aus welchen Einzelteilen das Objekt besteht.

Einzelne Werkstoffe benötigen keine Wirkungsdauer. Komplexe Objekte haben eine Wirkungsdauer, nach dieser Wirkungsdauer zerfällt das Objekt dann in die Einzelteile.

Gegenstand analysieren hilft dem Anwender die Funktionsweise und Bestandteile eines Objekts zu erkennen. Diese Analyse kann dann entweder sofort verwendet werden oder sie kann gespeichert werden. Der Anwender kann so viele Analysen speichern, wie hoch der Wert der Zauberfertigkeit ist.

Festwert für...	Wert	Weitere Werte
Erschaffen: einfache Gegenstände	5	+Maß +Gewicht
Erschaffen: bearbeitete Gegenstände	10	+Maß +Gewicht
Erschaffen: komplexe Gegenstände	20	+Maß +Gewicht +Wirkungsdauer
Gegenstand analysieren	15	+Maß +Gewicht
Analyse speicher	5	+Maß +Gewicht

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1 – Sturm des Korvuc	4	Gegenstand rufen.....	23
Kapitel 2 – Feuer-Magie des Bereckas	6	Gift in Speisen / Getränken neutralisieren.....	23
Kapitel 3 – Schamanenmagie des Wartog	8	Gift in Speisen / Getränken spüren.....	24
Kapitel 4 – Verteidigung, Rüstung & Co.	9	Heißes Metall.....	24
Geschoss Abwehr (Luft).....	9	Kleidung reinigen.....	25
Geschoss Abwehr (Schild).....	9	Magische Schrift & Zeichen.....	25
Magischer Spiegel.....	10	Neues Gesicht.....	26
Rüstungsausgleich.....	10	Neues Stimme.....	26
Stein-Haut.....	11	Schlösser öffnen / versiegeln.....	27
Kapitel 5 – Transfer-Magie	12	Selbst-schreibender-Brief.....	27
Kraftraub.....	12	Tattoo-Zauber.....	28
Vampir-Zauber.....	13	Tauch-Zauber.....	28
Kapitel 6 – Verwandlung	14	Verjüngen.....	29
Berserkergestalt.....	14	Zelt aus Erde.....	29
Steinfaust.....	15	Kapitel 10 – Fliegender Teppich	30
Kapitel 7 – Geheimtüren	16	Kapitel 11 – Wesen	32
Erde.....	16	Schreckens-Illusion.....	32
Illusion.....	16	Wächter-Steingolem.....	33
Natur.....	17	Kapitel 12 – magische Gegenstände	35
Veränderung.....	17	Alarmstein.....	35
Kapitel 8 – Fallen	18	Chamäleon-Umhang.....	36
Bissige Truhe.....	18	Immer voller Wasserschlauch.....	36
Explodierendes Buch.....	19	Schutzamulett.....	37
Kapitel 9 – Nützlichliches	20	Kapitel 13 – Neue Zauberfertigkeiten	38
Auf einem Floß surfen.....	20	Eis.....	38
Blick durch die Wand.....	20	Energie.....	38
Buchleser-Zauber.....	21	Fluch.....	38
Fall wie eine Feder.....	22	Gegenstände erschaffen.....	39