

Konstruktion neuer Zaubersprüche

Zauberart

- Gedankenzauber
- Wortzauber
- Gestenzauber (ggf. Zaubermaterial mit Kosten)

※ = nicht von Spruchrollen erlernbar
 R = Runenstabzauber der Th
 Z = Zaubersiegel der Th

Grad, FP-Kosten & AP-Verbrauch

Grad	FP-Kosten	AP	Billige Zauber	Teure Zauber
1.	60 – 120	1 – 3 (~1)	Macht über das Selbst / Reinigen	Angst / Schlaf
2.	150 – 400	1 – 5 (~2)	Macht über Unbelebtes / Zauberstimme	Böser Blick / Heilen von Krankheit
3.	500 – 1200	1 – 9 (~3)	Macht über Menschen	Blitze schleudern / Zauberauge
4.	1200 – 2000	4 – 9 (~4 o.6)	Freundesauge / kl. Magischer Kreis	Macht über Leben / Namenloses Grauen
5.	2000 – 5000	6 – 10 (~6)	Macht über den Tod / Tiergestalt	Wiederkehr
6.	5000 – 10000	6 – 18 (~9)	Eismeisterschaft / Geas	Auflösung / Erheben der Toten
GM	12000 – 20000	9 – 18 (~9)	Baumwächter / Hagel	Bannen des Todes, Binden

Zauberdauer (Zd)

- Sekunden meist 10sec (1sec, 5sec, 15sec, 20sec, 30sec)
- Minuten meist 10min (1min, 5min, 30min, 60min)
- Stunden meist 6h (1h, 12h, 24h)

Reichweite (R)

- Selbstzauber = –
- Berührungszauber = B
- Umkreiszauber = 0m
- Entfernungszauber meist 30 o. 50m (1m, 3m, 5m, 6m, 15m, 100m, 200m, 500m / 1km, 5km, 15km, 500km)

Besonderheiten:
 Dinge wieder finden (unendlich)
 Lauschen (30cm)

Wirkungsziel (Wz)

- Geist (Illusionen)
- Körper
- Umgebung (Räumliche Wirkungen / alle Strahlenzauber)

Wirkungsbereich (Wb)

- Wesen (Ws) oder Objekte (Ob) (1, 2, bis 3, bis 6, bis 7, bis 10, 1:Gr)
- Zauberer (Z)
- Umkreis (UK) meist 3m (1m, 5m, 6m, 9m, 10m, 12m, 18m, 50m, 100m, 200m, 500m / 1km, 2km)
- Flächen & Räume (1m², 10m², 25m² & 3m³)
- Kegel (Ke) meist 30m (15m, 2km)
- Strahl (Str)

Wirkungsdauer (Wd)

- Sekunden meist 10sec
- Minuten meist 2 o. 10min (1min, 30min, 90min)
- Stunden meist 1h (2h, 6h, 8h, 12h, 24h)
- Monate meist 1 Monat

Besonderheiten:
0 = augenblicklich (kein Bannen von Zauberwerk möglich)
oo = unbegrenzt (Bannen von Zauberwerk möglich)

Ursprung

- **Dämonisch** (dä) *Austreibung des Guten, Binden des Vertrauten, Blitze schleudern, Erkennen von Leben, Goldener Panzer*
 - Ursprung bei Arracht & anderen Bewohner der Nahen Chausebenen
 - Wissenschaftliche Zauberei & Thaumaturgie
 - Meister der arkanen Kunst (Ma, Th, Hx, DBe, EBe, TBe)
 - Kampfzauberer (z.B. Km, Sw, To)
- **Druidisch** (dr) *Angst, Bannenvon Gift, Elfenfeuer, Handauflegen, Liniensicht, Reise der Seele*
 - Ursprung bei Alfar (meist Dweomer = Magie des Lebens = Agens Holz)
 - Bewahrer der Mittelwelten (z.B. Dr & Hl)
- **Elementar** (el) *Bannen von Kälte, Dschinni-Auge, Dschungelwand, Felsenfaust, Nebel wecken, Wetterzauber*
 - Zwerge verbunden mit Erde & Feuer
 - Seemeister verbunden mit Wasser & Luft
 - Macht des EISES (Elementarmeister aus den Urwelten)
 - Beschwörer (EBe[‡])
- **Göttlich** (gö) *Bannen von Dunkelheit, Erkennen der Aura, Lichtbrücke, Wagemut, Wahrsehen*
 - Magie der Götter & Naturgeister (Totems)
 - normale Magie & Dweomer
 - Diener der Götter & Naturgeister (z.B. Sc & PRI)
 - PF = **Fruchtbarkeit/Erde/Leben** => Ekstase, Leben, Liebe, Natur, Rausch
 - PHa = **Handel/Handwerk/Feuer** => Gewerbefleiß, Schaffenskraft, Schmiedekunst
 - PHe = **Herrschaft/Ordnung** => Gesetz, Organisation, Recht, Tradition
 - PK = **Krieg/Sturm** => Kampf, Sturm (Gewalt der Elemente)
 - PM = **Meer/Wasser** => Fischerei, Seefahrt, Wasserwesen
 - PT = **Tod/Eis** => Vergänglichkeit, Winter
 - PW = **Weisheit/Luft** => List, Magie, Schläue, Wissen
 - Regionale (De, Sa, Tt)
 - Glaubenskämpfer (z.B. Or, Tm)
 - Regionale (Fi, Ru, Sr)
- **Schwarzmagisch** (sm) *Bannen des Todes, Kraft entziehen, Pflanzenmann, Vergiften, Versteinern*
 - Ursprung bei Dämonenfürsten der Ebenen der Finsternis
 - PC = **Chaos/Eis** => Finsternis, Furcht, Schrecken
 - DDr = Com-Cruach/Holz => dunkle, chaotische Lebenskraft (Dweomer)
- **Finstere Magie** (fm)
 - Grundzauber der Fm (in Ausnahmefällen Standardzauber für PC, SHx)
 - Nicht durch Spruchrollen erlernbar

Beschreibung

- Räumliche Wirkungen bleiben grds. statisch
- Spezielle Gegenzauber müssen angesprochen werden
- Beendigung durch Willensakt des ZAU muss angemerkt werden.
- Anmerkungen für
 - DWEOMER der Dr & Hl
 - THAUMATURGIE der Th
 - WUNDERTATEN der PRI, Sc & Glaubenskämpfern

Zauberaufbau

- **Prozess** (Art der Wirkung) = Wie wirkt sich der Spruch aus?
 - **Beherrschen** (z.B. Angst, Blendwerk, Freundesauge, Funkenregen, Macht über das Selbst)
 - **Bewegen** (z.B. Austreibung des Bösen, Befestigen, Eismeisterschaft, Erdbeben, Geisterlauf)
 - **Erkennen** (z.B. Dschinni-Auge, Göttliche Eingebung, Göttliche Strafe, Magischer Kreis des Bewachens)
 - **Erschaffen** (z.B. Allheilung, Bannen von Dunkelheit, Blitze schleudern, Erheben der Toten, Handauflegen)
 - **Verändern** (z.B. Bärenwut, Baumkämpfer, Beschleunigen, Göttlicher Schutz vor Magie, Heiliger Zorn)
 - **Verwandeln** (z.B. Baum, Erdwandlung, Felsenfaust, Feuerlauf, Schlangenbiss, Thursenstein)
 - **Zerstören** (z.B. Auflösung, Bannen von Gift, Dinge verbergen, Geistesschild, Heimstein, Pestklau)
- **Agens** (Kraftquelle) = Woher bezieht der Spruch seine Kraft?
- **Reagens** (Ziel) = Worauf wirkt die Kraft des Spruches? (es gilt niedrigste Materieform)

Eis

- Tod, Kälte & Winter (Absterben & Erstarren der Natur)
- Beispiele
 - **Agens** = *Böser Blick, Graue Hand, Hauch der Verwesung, Hauch des Winters, Hexenritt*
 - **Reagens** = *Entgiften, Erkennen von Krankheit, Hort der Natur, Reinigen, Wort der Trauer*

Erde

- **Körper** (Stoffliche Hülle / praktisch das „Gefäß“)
- **Sinne** = Schmecken & Riechen
- Beispiele (Reagens von **Tieren & Menschen**)
 - **Agens** = *Felsenfaust, Marmorhaut, Staubkämpfer, Versteinern, Wiederkehr, Zauberhand*
 - **Reagens** = *Allheilung, Bärenwut, Baum, Feuerlauf, Fliegen, Geisterlauf, Graue Hand, Sumpfboden*

Feuer

- Wärme, Licht & Ausdauer
- **Astralleib** (Enge Beziehung zum Empyreum = Äther)
- **Sinne** = Sehen & Sechster Sinn (verantwortlich für Träume)
- Beispiele (Reagens von **Illusionen**)
 - **Agens** = *Bannen von Dunkelheit, Feuerlauf, Geisterschild, Macht über Unbelebtes, Zwiesprache*
 - **Reagens** = *Austreibung des Bösen, Bannen von Dunkelheit, Blendwerk, Blitze schleudern*

Luft

- Weisheit (Sitz der Identität) & Wissen (Willenskraft)
- **Seele** (Pflanzen & Tiere besitzen keine Seele)
- Beispiele (meist Agens für **Wundertaten**)
 - **Agens** = *Blitze schleudern, Erkennen der Aura, Fliegen, Geisterlauf, Heiliger Zorn*
 - **Reagens** = *Erkennen der Aura, Hauch des Winters, Macht über Menschen, Hörnerklang*

Wasser

- Flüssigkeiten (Regen, Tau & Gewässer der Welt)
- **Anima** (tierische Seele) & Sitz des **Zt** (Resistenz gegen Magie)
- **Sinne** = Hören & Fühlen (niederen Instinkte & Begierden)
- Beispiele
 - **Agens** = *Anziehen, Sumpfboden, Tiergestalt, Vertieren, Vision, Wasserlauf, Zähmen*
 - **Reagens** = *Angst, Anziehen, Erkennen von Leben, Göttlicher Schutz vor Magie, Schlaf, Tiere rufen*

Holz / Leben

- Pflanzenwelt (Kraft der Natur) sowie Lebens- & Wachstumskraft (Sa = Göttliche Energie)
- Beispiele (Reagens von **Pflanzen**)
 - **Agens** = *Allheilung, Bärenwut, Baum, Elfenfeuer, Heilen von Krankheit, Hort der Natur*
 - **Reagens** = *Böser Blick, Elfenfeuer, Felsenfaust, Staubkämpfer, Wort des Todes, Zauberschloss*

Metall / Ordnung

- Reine Materie ohne Lebenskraft & fester Zusammenhalt der Materie (Unbelebte Welt als Ganzes)
- Beharrung, Standfestigkeit, Stillstand & Bewahrung
- Beispiele (Reagens von **Objekten**)
 - **Agens** = *Göttlicher Schutz vor Magie, Goldener Panzer, Himmelsleiter, Macht über das Selbst*
 - **Reagens** = *Auflösung, Goldener Panzer, Lauschen, Sturmhand, Unsichtbarkeit, Zauberschmiede*

Magie / Chaos

- Magische Energie & Schöpferkraft (flüchtige, kreative Kraft des Chaos)
- Charisma, Ausstrahlung & Bewegung, Überraschungen, Veränderungen
- Beispiele
 - **Agens** = *Auflösung, Austreibung des Bösen, Blendwerk, Entgiften, Erkennen von Krankheit, Schlaf*
 - **Reagens** = *Erkennen der Zauberei, Geisterschild, Macht über magische Wesen, Spruch intensivieren*