

# Zauber

Hier findet sich eine Liste an Runenschriften. Die Magieart gilt immer als Voraussetzung für die Verwendung dieses Zaubers. Als Platzhalter für Fixwerte bei Ausrüstung ohne Level wird ein ? genutzt. Um einen Zauber zu nutzen, muss dieser in der Welt mit Alchemie entweder als Runenstein oder in einem Ritual erschaffen werden. Dabei wird die Effektivität bestimmt. Zauber mit einem Sternchen \* sind Work in Progress. Die Standardreichweite für Lux sind 2 Zonen, für Umbra 3 Zonen. Weicht diese für einen Zauber ab, wird dies im Zauber notiert.

## Lux

**Echo** | Erzeugt mit Wind eine Geräuschquelle in einem Bereich, welche alle Geräusche aus der Umgebung zurückgibt. | Lux + C+X F + Wind: Echoquelle für Geräusche innerhalb von  $(C+X)/5$  Z

**Eisenhaut\*** | Für die Dauer von 3 Runden kann das gewählte Ziel 75% Schaden absorbieren und erhält ??? Resistenzen auf Kosten von temporärer Belastung. | Erde: Lux + C+X F > C+X Rüstung

**Nebelschleier** | Erschafft mit Wasser einen undurchsichtigen Nebel, der Sicht erschwert und die Umgebung abkühlt. | Wasser: Lux + C+X F > C+X Umkreis in m mit Nebel

**Regenhaut\*** | Erzeugt einen Regenfilm auf der Haut, der bis zu ? Feuerschaden absorbiert, bevor er verpufft.

**Blitzfänger\*** | Erzeugt durch leitende Erdelementare einen Blitzableitende Verbindung zum Erdreich, der bis zu ? Blitzschaden absorbiert, bevor er verpufft.

**Stille** | Erschafft mit Windelementaren einen Bereich in der sich kein Schall ausbreitet. | Wind: Lux + C+X F > C+X Umkreis in m mit Stille

**Stimme verstärken** | Lässt mit Wind die Stimme des gewählten Ziels lauter erklingen. Kann auf sich selbst oder andere gewirkt werden. | Wind: Lux + C+X F > C+X Umkreis mit hörbarer Stimme für C Minuten

**Stumm** | Manipuliert ein Ziel mit Windelementaren, sodass es für eine bestimmte Zeit keine Laute mehr machen kann. | Wind: Lux + C+X F > C+X Stumm in Minuten

**Wärme** | Erlaubt mit Feuerelementaren einen Bereich um ein Ziel für eine bestimmte Zeit angenehm warm zu halten. | Feuer: Lux + C+X F > C+X auf Umkreis in Meter und Lumen frei verteilbar

**Windsprung\*** | Das Ziel kann bis zu ? Zonen in einem Sprung fliegend überwinden.

Luftikus\* | Das Ziel gleitet bis zu ? Zonen in einem 45° Winkel bevor es anfängt zu fallen.

# Beschwörung

**Verwandlung\*** | Der Anwender kann seinen Körper verändern, von kleinen Details bis zur ganzen Erscheinung. | Beschwörung +  $C+XF > C+X$  Verwandlung des Anwenders für 4 Lumen

**Tier beschwören\*** | Der Anwender kann ein Tier seiner Wahl beschwören und es gehorcht ihm für die Dauer von ? Lumen. | Beschwörung + ?  $F > C+X$  ???

# Illusion

**Doppelgänger** | Erschafft einen Doppelgänger von einer Person, der unabhängig bewegt werden kann. | Illusion + ?  $F > C+?$  Doppelgängerbild für 5 Runden, bewegbar mit Aktion,  $XC+X$  G, maximal 1 Doppelgänger

**Irrlicht\*** | Der Anwender erzeugt eine Lichterscheinung. Der Anwender kann Farbe, Form und Größe bestimmen. Die Erscheinung spendet kein echtes Licht, sondern gaukelt Licht und Schatten sowie alle damit verbundenen visuellen Elemente vor.

**Phantomgeräusch\*** | Der Anwender kann an einer beliebigen Stelle im Umkreis von 50m ein Geräusch verursachen.

**Traumwesen\*** | Ritual-Zauber: Der Anwender erzeugt die Illusion eines Lebewesens, die sich bewegen und Geräusche machen kann.

**Scheinverwandlung** | Der Anwender kann sein Aussehen verändern, von kleinen Details bis zur ganzen Erscheinung. | Illusion + ?  $F > C+?$  Verwandlung des Anwenders für 4 Lumen

**Scheinwelt\*** | Ritual-Zauber: Der Anwender erschafft eine scheinbare Umgebung aus vorgetäuschten Sinneseindrücken (Bilder, Geräusche, Gerüche, Temperatur, ...), die in einem Umkreis von ??? wirkt.

# Licht

**Lichtblitz\*** | Der Anwender erzeugt einen plötzlichen, grellen Lichtblitz an einer Stelle seiner Wahl innerhalb von 2 Zonen. Alle in der selben Zone befindlichen Lebewesen, die sehen können, müssen eine Probe auf Resistenz würfeln. Bei Erfolg verlieren sie 1 Basiswurf (Charisma) Fokus. Bei Misserfolg sind sie für eine Runde geblendet und können nichts sehen. (Ich weiß nicht, ob der zu kompliziert oder zu krass ist. Da müsste sicher einiges gemacht werden. Aber ich denke, der Grundgedanke kommt rüber.)

**Schutzkreis\*** | Ein bestimmter Bereich wird mit schützenden Runen durchwirkt. Welchen Effekt man dem Schutzkreis gibt, könnte man noch überlegen. Eine Variante wäre z.B. , dass er nicht betreten werden kann (z.B. von allen außer dem Anwender + Personen, die er bestimmt; von feindlich gesinnten Lebewesen; Schattenwesen only etc.). Man könnte auch eine Zauber-Barriere erschaffen (oder das ist ein extra Zauber), erlittenen Schaden für Leute im Schutzkreis senken oder oder oder ...

**Seelenband\*** | Erzeugt ein Band zu einem Ziel, von dem aus Zauber gewirkt werden können.

**Seelenreflektion\*** | Erzeugt ein Band zu einem Ziel, von dem gewirkte Zauber doppelt gewirkt werden.

# Pflanzen

**Eisengolem / Holzgolem / Lehmgolem / Golem erschaffen / Lebenshauch\*** | Erschafft einen Golem aus fruchtbarer Erde und haucht ihm Odem ein. | Pflanzen + C+XF > C+X ???

**Natürliche Verbindung\*** | Der Anwender taucht in das Bewusstsein der Pflanzen in seiner Umgebung ein und kann Informationen über ihre Wahrnehmung und das Netzwerk des Lebens erhalten. | Pflanzen + C+XF > C+X ???

**Weidenpeitsche\*** | Übernimmt die Kontrolle über eine Pflanze für einen Angriff. | Pflanzen + C+XF > C+X ???

**Pfadebnung\*** | Die Pflanzen erschaffen einen leicht verfolgbaren Weg zu einem Ziel innerhalb des Netzwerks dieser Pflanzen.

**Wachstum\*** | Ein pflanzliches Lebewesen wird mit Energie versorgt und zum Wachsen angeregt, wodurch sich seine Entwicklung beschleunigt. | Pflanzen + C+XF > C+X ???

# Umbra

**Feuerfee** | Viele kleine lebende Flammen werden innerhalb von 3 Zonen erschaffen, die sich für 5 Runden auf ein Ziel zubewegen und allem in der Zone Feuerschaden zufügen. | Feuer: UMB + ? F > I+? X G 1Z für 5 Runden Zielverfolgung

**Flammenwand\*** | Eine Wand aus Flammen wird zwischen ? Zonen für ? Runden erschaffen. Wird versucht diese zu durchdringen, kann dagegen passiv verteidigt werden. | Feuer: UMB + ? F > I+? X G

**Wasserflut\*** | Eine Flut aus Wasser trifft einen Gegner. Dieser wird dabei in Wasser getränkt, was für ? Runden die temporäre Belastung um ? erhöht. | Wasser: UMB + ? F

**Druckwelle\*** | Eine Druckwelle aus Wind schlägt eine Gruppe aus Gegnern 1 Zone zurück. | \*

**Erdbeben\*** | Ein Erdbeben erfasst eine Zone und wirft Gegner dabei zu Boden. | UMB + ? F > I+? G X 1Z > Gegner zu Boden

**Erdwand\***

**Steinwand\***

**Pilzsporen\***

# Absorption

Eislanze\* | Erzeugt einen Splitter aus Eis.

Energietausch\* | Absorbiert Energie eines Gegners.

# Blut

**Transfusion\*** | Fügt den Schaden am Gegner der eigenen Gesundheit hinzu.

**Blutsichel\*** | Trifft bis zu 3 Ziele in einer Zone mit einer scharfkantigen Sichel aus Blut.

# Finsternis

**Schwarznebel\*** | Erzeugt in einer Zone für 3 Runden einen Licht undurchlässigen schwarzen Nebel, der Halluzinationen verursacht und betäuben kann.

**Gifthagel\*** | Ein Hagelsturm erfasst die Zielzone und 2 weitere dahinter.

**Seelenpein\*** | Baut bei Erfolg einen Band zum Ziel auf, der ? Runden direkten Schaden zugefügt. Das Ziel darf nicht weiter als ? Zonen entfernt sein.

**Schwerkraft\*** | Erzeugt innerhalb einer Zone ein Schwerkraft-Feld, das allen Gegnern in dieser temporäre Belastung für ? Runden erzeugt.

# Zerstörung

**Meteorit\*** | Erzeugt einen Meteoriten, der ? Zone den Erdboden gleich macht. 5 Zonen Reichweite.

Blitz\* | Erzeugt einen Blitz der bis zu 3 Zielen Schaden zufügt.

---

Revision #18

Created 31 May 2021 10:10:09 by Tocos

Updated 8 January 2025 03:30:56 by Heideblum