

NEUE ZAUBER für DSA 4

Dadurch, dass ich relativ häufig Universal- oder Midgardabenteuer in meiner Runde verwende, habe ich einige magische Effekte nach Aventurien importiert. Weiterhin gibt es in meinen Runden häufiger als sonst in Aventurien üblich Artefakte oder magische Bücher zu finden, wodurch die Helden Wissen über einige neue Effekte erringen können.

Die ersten Zauber habe ich in unserer Runde vornehmlich als NSC-Zauber eingeführt. Durch Bücher haben einige Helden Kenntnis von einem Teil dieser Zauber erhalten. Ich lasse meine Helden gerne magische Bücher finden.

Die weiteren Zauber ab CUBITARE habe ich noch nicht eingesetzt. Sie stammen aus der Sammlung von Peter Diehn und Anton Weste und wurden seinerzeit teilweise auch für DSA 3 im Thorwal Standard 9 veröffentlicht.

Ragnar Schwefel

BLITZE SCHLEUDERN

Technik:

Der Magier zielt mit den Fingern auf das gewünschte Opfer

Probe: MU/FF/KK (+1 Pro Finger bei gleichem Ziel und +3 pro Finger bei unterschiedlichen Zielen, da die Blitze durch Gedankensteuerung ihr Ziel erreichen, kann kein anderer Zauber parallel aufrecht erhalten werden. Bei mehreren Zielen, dürfen diese nicht mehr als 2 Schritt Abstand zu einander haben.)

Wirkung: Aus den Fingern schießt jeweils ein Blitz (ähnliche Energie wie beim KULMINATIO KUGELBLITZ) die pro Finger jeweils 1W -1 SP anrichten (bei Metallrüstungen RS/2 zusätzliche SP)

Zielobjekt: mehrere Einzelwesen

Reichweite: ZfW * 2 Schritt

Zauberdauer: 4 Aktionen und pro Finger 1 Aktion

Reversalis: keine Wirkung

Antimagie: Kann unter einem SCHADENSAUBER BANNEN nur erschwert gewirkt werden, GARDIANUM hält die Blitze auf und INVERCANO wirft sie ungezielt zurück (pro Blitz wird der Zaubernde bei einer 1-8 auf dem W20 getroffen)

Merkmal: Schaden

Komplexität: E

Kosten: 1 AsP pro Finger und Gesamt SP in AsP.

Repräsentation und Verbreitung: Mag 1, Ach 1

Dieser Zauber ist abgeleitet vom KULMINATIO KUGELBLITZ

HERR ÜBER DAS LEBEN

Technik:

Der Zaubernde zeigt mit dem ausgestreckten Arm auf das Opfer und ballt die Hand langsam zur Faust

Zauberdauer: 8 Aktionen

Probe: MU/CH/KK +4xMR

Wirkungsweise: Auf 7 Schritt reißt der Zauber seinem Opfer buchstäblich das Herz aus der Brust, das in die Hand des Zauberers fliegt.

Reichweite: 7 Schritt

Wirkungsdauer: permanent

Reversalis: keine Wirkung

Antimagie: Kann unter einem BESCHWÖRUNG VEREITELN, SCHADENSAUBER BANNEN und einem VERWANDLUNG BEENDEN nur erschwert gewirkt werden

Merkmale: Form, Schaden, Dämonisch (Lolgramoth)

Komplexität: F

Kosten: 31 AsP

Repräsentation und Verbreitung: Ach 1, Bor 1

ZAUBERAUGE

Technik:

Der Magier hält das Auge in einer Hand und spricht die Thesis. Anschließend muss die Konzentration auf das Auge erhalten bleiben.

Probe: MU/IN/FF

Wirkung: Aus dem Augen eines Toten (nicht älter als 48 Stunden, für jeden Tag darüber hinaus erschwert sich die Probe um 2 Punkte) kann der Zauberer ein Astralauge erstellen, das jede Materie mit Ausnahme von Metall durchdringt und durch das er sehen kann, auch im Dunkeln, da das Auge rot leuchtet und für zus. 2 AsP auch wie eine kleine Fackel leuchten kann - wodurch es natürlich leichter entdeckt werden kann - Der Zauberer kann zwischen normaler Sicht und der Sicht des Auges hin und her wechseln. Sollte das Auge zerstört werden (LeP 2) oder die Wirkung aufhören, während der Zauberer sich auf die Sicht konzentriert, ist er für W20 Stunden geblendet. Während er das Auge ausgesendet hat, kann er keinen anderen Zauber wirken.

Reichweite: Zum Verzaubern des Auges: B, ansonsten ZfP* x 10 Schritt

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* in SR

Reversalis: hebt die Wirkung des Spruches auf

Antimagie: Kann unter einem BESCHWÖRUNG VEREITELN nur erschwert gewirkt werden

Merkmal: Beschwörung, Dämonisch (Amazeroth)

Komplexität: D

Kosten: Aktivierung des Auges: 5 ASP +1AsP für die Bewegung pro 10 Schritt Entfernung vom Druiden

Repräsentation und Verbreitung: Bor 2, Mag 1, Ach 1, Hex 1

Es handelt sich um eine formalisierte Gotongi-Beschwörung, ähnlich wie beim NUNTIOVOLO BOTENVOGEL.

Anmerkung: Zauber findet Verwendung im Abenteuer [Myrkdag](#)

CUBITARE TAUBER TRAUM

Technik:

Der Magier hält beide Hände über die gewünschten Körperteile, die er betäuben will, berührt sie jedoch nicht.

Zauberdauer: 10 Aktionen

Probe: MU/CH/FF

Wirkungsweise: Nachdem der Magier eine Stelle des Körpers besprochen hat, wird diese bis zur absoluten Schmerzfreiheit der Zone betäubt. Der Patient hat an der Stelle keinerlei Schmerzgefühl mehr...

Kosten: 5 AsP

Reichweite: 1 Finger

Wirkungsdauer: ZfP* in Spielrunden

Reversalis: Die besprochene Körperstelle beginnt sich leicht zu erhitzen, eigentlich weniger praktisch und daher bestenfalls zum kostenintensiven und langsamen Auftauen brauchbar...

Antimagie: VERWANDLUNG BEENDEN hebt den Zauber auf

Merkmale: Heilung, Form

Komplexität: D

Repräsentation und Verbreitung: Ach 4, Mag 3

MAGIERBLUT UND ZAUBERHAAR

Technik:

Der Magier hält seine rechte Hand über die zu vernichtenden Haare oder Fingernägel.

Zauberdauer: 60 Aktionen

Probe: MU/KL/KK

Wirkungsweise: Unter Zuhilfenahme dieses Zaubers kann ein Magier abgetrennte Körperteile (z.B. Fingernägel und Haar, aber auch vergossenes Blut oder gar ein abgeschnittener Finger) für den magischen Gebrauch vollkommen unbrauchbar machen. Sie zerfallen nach Ablauf der Zauberdauer zu grauem Staub und verlieren dabei die gespeicherten astralen Muster des Magiers. Sie werden also nutzlos für jede Art von Zauberei, können aber auch für weltliche Belange nicht mehr gebraucht werden.

Kosten: 1 AsP je Unze bei Haut, Horn und Haar, bei Blut und "echten" Körperteilen 2 AsP je Unze (wie schwer der zu "entsorgende Abfall" ist, liegt im Ermessen des Meisters).

Reichweite: 1 Spann

Wirkungsdauer: permanent

Reversalis: keine Wirkung

Merkmale: Antimagie, Objekt

Komplexität: C

Repräsentation und Verbreitung: Dru 3, Mag 2, Hex 2

Meisterhinweis: Hinter der magischen Vernichtung abgeschnittener Körperteile steckt durchaus tieferer Sinn. Haare, Nägel und ganz besonders Blut gelten nämlich als machtvollste Bindeglieder bei den verschiedensten Formen ritueller Zauberei, seien es nun Verfluchungen, druidische Herrschaftsrituale oder Besessenheiten.

Zauberkundige sind damit natürlich darauf bedacht, dass kein Unbefugter Zugriff auf diese wertvollen Körperteile erhält. Zwar ist die einfachste Methode immer noch das Verbrennen, dennoch gibt es aber Magiekundige, die glauben, dass selbst die Asche noch gegen sie verwendet werden kann. Erst mittels verschiedener Gegenrituale (von denen der MAGIERBLUT eines ist) werden diese Körperteile absolut unbrauchbar.

Da magische Verbrechen bei Naturvölkern nur höchst selten vorkommen, ist es nicht weiter verwunderlich, dass es zumeist nur Druiden, Hexen und Gildenmagier für nötig erachten, diesen Spruch anzuwenden, allerdings ist er heutzutage nicht mehr allzu vielen Zaubernern bekannt. Die Theses findet sich im Großen Buch der Abschwörungen.

Angeblich soll es mit einer ähnlichen Formel möglich sein, Artefakte und gar Zauberkundige für einige Zeit ihrer magischen Kräfte zu berauben, jedoch ist noch kein solcher Fall bekannt geworden.

Eine Verwandtschaft mit dem DESTRUCTIBO ist nicht unwahrscheinlich, es konnte jedoch noch nicht herausgefunden werden, ob es sich um eine komplexe metaphorische Transition dieser Entzauberung handelt.