

Zauberzeichen (KL/FF/FF), 4

Zauberzeichen sind eine besondere Form der Magie, bei der ein Symbol astral aufgeladen wird und so eine magische Wirkung erzeugt. Das Zeichen muss vor der Verzauberung mit der Fähigkeit Handwerk oder einer passenden freien Fertigkeit erstellt werden. Danach kann man es verzaubern. Ersteller und Verzauberer müssen nicht die gleiche Person sein. Wurde das Zeichen aktiviert ist es nicht beweglich, ohne dass die Wirkung Vorzeitig endet. Zauberzeichen sind vor allem bei Gildenmagiern, Alchimisten, Kristallomanten und Schamanen bekannt, doch theoretisch können sämtliche Repräsentationen diese Art der Magie erlernen. Die Vorteile Reaktivierung und die Möglichkeit der Kraftlinienspeisung des Vorteils Thaumathurg sind auch für Zauberzeichen nutzbar, doch können Zauberzeichen nicht in klassischen Artefakten verwendet werden. Wird das Zeichen profan zerstört, endet die Magische Wirkung sofort.

Auge der ewigen Wacht

Entspricht weitgehend dem *Skelletarius*. Der Untote kann sich nicht weiter als 8 Schritt vom Ort seiner Erhebung bewegen. Die für Zauberzeichen übliche Einschränkung bezüglich Beweglichkeit gilt nicht.
Probenschwierigkeit: nach Untotem
Vorbereitungszeit: frei wählbar
Ziel: eine Leiche
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Woche
Kosten: nach Untotem

Fertigkeiten: Zauberzeichen, Dämonisch
Erlernen: 40 EP

Auge des Basilisken

Wer die Rune erblickt und keine Konterprobe (Magieresistenz, 12) schafft wird zu einer Statue, ähnlich dem Paralysis.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Woche
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Zauberzeichen, Erz, Verwandlung
Erlernen: 60 EP

Auge des Mondes

Die Keule zeigt dir die Gegenwart von Magie an in einem Umkreis von 1 Schritt an. Das entspricht einem Analysegrad von 1 für die Intensitätsanalyse
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Woche
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Zauberzeichen, Kraft
Erlernen: 20 EP

Bannkreis gegen Chimären und Golems/Elementare/Geister/Dämonen/Untote

Ein maximal 8 Schritt Radius großer Kreis. Nährt sich ein entsprechende Wesen desseß Beschwörungs-/ Erschaffungsschwierigkeit kleiner-gleich 20 ist, wird es in den Kreis gezogen und kann ihn nicht mehr selbstständig verlassen.
Mächtige Magie: Beschwörungs-

/ Erschaffungsschwierigkeit steigt um 4.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Zone
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Zauberzeichen, Anti
Erlernen: je 40 EP

Fallensiegel

Damit kann ein Gegenstand geschützt werden. Die erste Person, die den Gegenstand berührt erleidet 2W6 elementarer TP sowie den passenden Sekundäreffekt. Wird das Zeichen mit der Fähigkeit Zauberzeichen verzaubert muss das Element bei der Verzauberung gewählt werden.
Mächtige Magie: TP steigen um 4
Probenschwierigkeit: 12
Modifikation: Reaktivierung (-8, Eine Stunde nach Auslösen ist die Glyphe wieder einsatzbereit)
Raumwächter (-4, die Glyphe aktiviert sich, wenn jemand den Raum betritt, maximale Entfernung: 8 Schritt)
Schutzsiegel (-4 Zielobjekt: ein Zauberzeichen; Fallensiegel aktiviert sich nur, wenn versucht wird das andere Zeichen zu beschädigen)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone oder Einzelobjekt
Reichweite: 8 Schritt (geschützte Zone)
Wirkungsdauer: 1 Woche
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Zauberzeichen, Eis, Erz, Feuer, Humus, Luft, Wasser
Erlernen: 40 EP

Fanale der Herrschaft

Die Ausstrahlung einer bei der Erschaffung festzulegende Person wird im Wirkungsbereich

der Glyphe verstärkt. Sie +2 auf alle Proben CH-Proben, +1 auf alle Proben, in denen CH vorkommt.

Mächtige Magie: Bonus steigt um +2/+1

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Zauberzeichen, Eigenschaft

Erlernen: 20 EP

Fixierungszeichen

Fixiert einen Gegenstand von maximal 50 Stein, etwa eine Truhe oder eine Tür. Wem keine Konterprobe (Magiereistenz, 20) gelingt kann sie nur mit einer KK-Probe -4 bewegen. Bei der Erschaffung können einzelnen Personen von der Wirkung ausgenommen werden.

Mächtige Magie: KK-Malus steigen um 2

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Zauberzeichen, Erz, Verwandlung

Erlernen: 20 EP

Gezücht des Meisters

Diese Glyphe zwingt ein Wesen unter seine Herrschaft und lässt es den Ort der Glyphe bewachen. Das Wesen muss während der Aktivierung anwesend sein. Nach der Aktivierung fällt das Wesen in einen magischen Schlaf, in dem es weder Nahrung noch Sauerstoff braucht. Betritt jemand den Ort, so erwacht es und greift ihn an. Die Werte des

Wesens können dabei analog zu denen Regeln der Wesensbeschwörung verbessert werden.

Das Wesen kann sich gegen die Verzauberung mit einer Konterprobe (Magieresistenz, 20) wahren.

Bei der Erschaffung können einzelnen Personen bestimmt werden, die das Wesen nicht angreift.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Zone

Reichweite: 8 Schritt (geschützte Zone)

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 32 AsP

Fertigkeiten: Zauberzeichen, Einfluss, Temporal

Erlernen: 60 EP

Glyphe der elementaren Attraktion

Die Glyphe bindet einen elementaren Effekt in ein maximal truhengrosses Objekt. Der genaue Effekt bemisst sich nach dem gewählten Element.

Eis: Senkt die Temperatur um 1 Stufe.

Erz: Verdoppelt das Gewicht des Objekts oder erhöht seine Härte um 4.

Feuer: Erhöht die Temperatur um 1 Stufe.

Humus: Vervierfacht die Wachstumsgeschwindigkeit von Pflanzen.

Luft: Verringert das Gewicht des Objekts und seines Inhalts um ein Viertel.

Wasser: Macht einen faustgroßen Teil biegsam wie Wachs oder erhöht die Feuchtigkeit eines Feldes. Der genaue Effekt muss bei der Erschaffung festgelegt werden. Über Kosten und nötige „Mächtige Magie“ entscheidet

der Meister.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikation: Beweglich (-4, der Gegenstand ist beweglich, ohne dass die Wirkung endet) Zone (-4, betrifft eine ganze Zone mit 8 Schritt Radius)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: variabel, s.o.

Fertigkeiten: Zauberzeichen, Eis, Erz, Feuer, Humus, Luft, Wasser

Erlernen: 20 EP

Glyphe der elementaren Bannung

Der Gegenstand wird mit einem zusätzlichen RS von 4 vor Angriffen mit dem jeweiligen Element geschützt.

Mächtige Magie: Zusätzlich +2 RS gegen das Element

Probenschwierigkeit: 12

Modifikation: Zone (-4, alles im Umkreis von 8 Schritt erhält den RS)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Zauberzeichen, Eis, Erz, Feuer, Humus, Luft, Wasser

Erlernen: 20 EP

Glyphe des verfluchten Goldes

Werden aus dem verzauberten Behälter Gegenstände entfernt, so wird der Dieb von einer dem *Schwarz und Rot* entsprechenden Wirkung getroffen, wenn ihm keine Konterprobe (Magieresistenz, 12) gelingt. Die Wirkung endet, sobald die Gegenstände zurückgebracht werden.

Mächtige Magie: wie beim *Schwarz und Rot*.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikation: Beweglich (-4, der Gegenstand ist beweglich, ohne dass die Wirkung endet)
Zone (-4, alle Gegenstände im Umkreis von 8 Schritt werden geschützt)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Wirkungsdauer: 1 Woche
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Zauberzeichen, Eigenschaft, Dämonisch
Erlernen: 40 EP

Hermetisches Siegel

Der Inhalt eines Behälters wird vor Verfall geschützt. Entspricht weitgehend dem *Unberührt von Satinav*
Modifikation: Beweglich (-4, der Gegenstand ist beweglich, ohne dass die Wirkung endet)
Fertigkeiten: Zauberzeichen, Temporal, Verwandlung
Erlernen: 20 EP

Hypnotisches Zeichen

Jeder der das Zeichen erblickt wird von ihm hypnotisiert und kann nicht mehr wegsehen, es sei dem ihm gelingt eine Konterprobe (Magieresistenz, 20). Die Probe darf alle 5 Minuten wiederholt werden. Erleidet der Verzauberte SP oder wird der Sichtkontakt unterbrochen, so setzt die Wirkung kurzzeitig aus, in der Zeit kann man wegsehen.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Wirkungsdauer: 1 Tag
Reichweite: 8 Schritt
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Zauberzeichen, Einfluss
Erlernen: 40 EP

Leuchtendes Zeichen

Entspricht weitgehend dem *Flim Flam Funkel*. Modifikationen sind keine bekannt.
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Wirkungsdauer: 1 Tag
Fertigkeiten: Zauberzeichen, Umwelt
Erlernen: 20 EP

Markierung des Todes

Fernkampfangriffe gegen das markierte Ziel sind um +4 erleichtert.
Mächtige Magie: Zusätzliche Erleichterung von +2
Probenschwierigkeit: 12
Modifikation: Beweglich (-8, der Gegenstand ist beweglich, ohne dass die Wirkung endet)
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Zauberzeichen, Umwelt
Erlernen: 20 EP

Satinavs Siegel

Mit dieser Glyphe kann die Wirkungsdauer einer anderen Glyphe auf 1 Monat erhöht werden.
Mächtige Magie: Die Wirkungsdauer wird auf 1 Jahr/1 Jahrzehnt/ 1 Jahrhundert/permanent erhöht.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikation: Beweglich (-8, die Glyphe ist beweglich, ohne dass die Wirkung endet)
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: ein anderes Zauberzeichen
Wirkungsdauer: s.o.
Kosten: 32 AsP, davon 4 + ein Viertel der verzauberten Glyphe als pAsP
Fertigkeiten: Zauberzeichen,

Kraft

Erlernen: 60 EP

Schutzkreis gegen Chimären und Golems/Elementare/Geister/Dämonen/Untote

Ein maximal 8 Schritt Radius großer Kreis. Entsprechende Wesen deren Beschwörungs-/ Erschaffungsschwierigkeit kleiner-gleich 20 ist, können den Bereich nicht betreten. Muss für jede Art von Wesen einzeln erlernt werden.
Mächtige Magie: Beschwörungs-/ Erschaffungsschwierigkeit steigt um 4.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Zone
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Zauberzeichen, Anti
Erlernen: je 40 EP

Schutzkreis gegen Reptilien

Ein maximal 8 Schritt Radius großer Kreis. Reptilien bis zur Größenklasse klein können ihn nicht betreten.
Mächtige Magie: Erhöht die Größenklasse um eine Stufe
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Zone
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Zauberzeichen, Einfluss
Erlernen: 20 EP

Schutzkreis gegen Traumgänger

Ein maximal 8 Schritt Radius großer Kreis. Erhöht die MR gegen Zauber wie den Traumgestalt von jedem, der darin schläft.
Mächtige Magie: Erhöht den

Bonus zusätzlich um 4.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Zone

Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Zauberzeichen,
Anti, Verständigung

Erlernen: 20 EP

Schutzkreis gegen Ungeziefer

Ein maximal 8 Schritt Radius großer Kreis. Insekten, Spinnen, Würmer und ähnliche Kleinlebewesen bis zur Größenklasse winzig können ihn nicht betreten.

Mächtige Magie: Erhöht die Größenklasse um eine Stufe

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Zone

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 2 AsP

Fertigkeiten: Zauberzeichen,
Einfluss

Erlernen: 20 EP

Siegel der Seelenruhe

Wer den Wirkungsbereich der Glyphe betritt, der schläft innerhalb von 4 Minuten ein, wenn ihm keine Konterprobe (Selbstbeherrschung, 20) gelingt. Man kann normal geweckt werden. Wird man nicht geweckt, schläft man solange, wie man auch normal schlafen würde, meist 6 Stunden. Man kann dabei normal regenerieren.

Mächtige Magie: Man schläft bereits nach 2 Minuten/1 Minute/ sofort ein.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Zauberzeichen,
Einfluss

Erlernen: 20 EP

Siegel der Stille

Jegliches Geräusch in der Zone der Glyphe wird auf ein Flüstern reduziert.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Zauberzeichen,
Umwelt

Erlernen: 20 EP

Siegel der zweiten Haut

Um gibt den Gegenstand mit einer schützenden Magieschicht. Die Härte des Gegenstandes steigt so um 4.

Mächtige Magie: Die Härte steigt um 2 weitere Punkte.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikation: Beweglich (-8, der Gegenstand ist beweglich, ohne dass die Wirkung endet)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Zauberzeichen,
Verwandlung, Kraft

Erlernen: 20 EP

Sigille der Schatten

Entspricht dem *Leuchtenden Zeichen*, senkt aber die Helligkeit, statt sie zu steigern.

Erlernen: 20 EP

Sigille des unsichtbaren Weges

Vom Ort der Glyphe aus spannt sich einmalig eine Brücke aus

verdichteter Luft, die maximal 50 Stein tragen kann und maximal 8 Schritt lang ist und 1 Schritt breit.

Mächtige Magie: Getragenes Gewicht steigt um 50, Länge verdoppelt sich.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikation: Reaktivierung (-8, Eine Stunde nach Auslösen ist die Glyphe wieder einsatzbereit)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Zauberzeichen,
Luft, Umwelt

Erlernen: 40 EP

Singendes Zeichen

Berührt jemand den Gegenstand, so ertönt ein lautes, akustisches Signal.

Bei der Erschaffung können einzelnen Personen bestimmt werden, die die Glyphe nicht auslösen.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Modifikation: *Raumwächter* (-4, ein Raum wird geschützt, das Signal ertönt beim betreten.

Maximaler Radius: 8 Schritt)

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Zauberzeichen,
Illusion

Erlernen: 20 EP

Ungesehenes Zeichen

Entspricht dem *Widerwille Ungemach*. Die Modifikation Permanenz ist nicht verfügbar.

Erlernen: 40 EP

Verderben des Magiers

Die Glyphe saugt alle 5 Minuten jedem magischen Wesen in seiner Umgebung 1 AsP ab. Beim Betreten der Zone steht dem

Zauberer eine Konterprobe zu (Magieresistenz, 20) um sich davor zu schützen. Hat die Glyphe 60 AsP gesammelt entlädt sie die Energie in eine Magischen Entladung, die allen Wesen in ihrem Wirkungsbereich 3W6 SP zufügt.

Danach endet ihre Wirkung.

Mächtige Magie: SP steigen um 4

Probenschwierigkeit: 12

Modifikation: Reaktivierung (-8, Eine Stunde nach Auslösen ist die Glyphe wieder einsatzbereit)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 8 Schritt (betroffene Zone)

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Zauberzeichen, Kraft, Verständigung

Erlernen: 40 EP

Verständigungszeichen

Einmal während der Wirkungsdauer werden 5 Minuten lang alle akustischen Signale um die Glyphe herum an einen bei der Erschaffung bestimmten Ort oder Gegenstand projiziert. Kommunikation ist so nur in eine Richtung möglich.

Mächtige Magie: Die Dauer der Übertragung steigt um 5 Minuten.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Zauberzeichen, Illusion, Verständigung

Erlernen: 40 EP

Wimmelndes Zeichen

Entspricht dem *Arachnea Krabbeltier*.

Erlernen: 40 EP

Wunschglyphe

Der Inhalt des verzauberten Gegenstandes erscheint sehr wertvoll. Nimmt man ihn, hat man den Drang damit schnell zu flüchten, wenn einem keine Konterprobe (Magieresistenz, 20) gelingt. Die Illusion endet außerhalb der Zone der Glyphe.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Zauberzeichen, Einfluss, Illusion

Erlernen: 40 EP

Zähne des Feuers

Sobald sie aktiviert wurde brennt sich die Glyphe durch das Material auf das sie angebracht wurde. Das entstehende Loch hat 2 Spann Durchmesser und ist maximal 1 Schritt tief.

Mächtige Magie: Verdoppelt Tiefe und Durchmesser

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Wirkungsdauer: sofort

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Zauberzeichen, Feuer, Verwandlung

Erlernen: 40 EP

Zeichen der Zauberschmiede

Entspricht dem *Zauberklänge Geisterspeer* in der Variante *Namenssigille*.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Zauberzeichen,

Antimagie

Erlernen: 40 EP

Zeichen des Handwerks

Derart verzaubertes Werkzeug gilt als eine Stufe höher. Die Glyphe muss auf den wichtigsten Gegenstand der Herstellung angebracht werden. Die für Zauberzeichen übliche Einschränkung bezüglich Beweglichkeit gilt nicht.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Zauberzeichen, Verwandlung

Erlernen: 20 EP

Zeichen des Stillstands

Um die Glyphe herum entsteht eine Zone, die alle Bewegungen verlangsamt. Jeder in der Zone verleiert alle drei Kampfrunden eine Aktion, wenn es eine andere Aktion als Konzentration ist. Waffe richten in der Zone nur halben Schaden an.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Zauberzeichen, Eis

Erlernen: 60 EP

Zeichen des versperrten Blickes

Alles, das sich innerhalb der Zone der Glyphe befindet ist geschützt gegen Hellsichtmagie. Es wird eine Stufe Mächtige Magie ignoriert, Zauber ohne Mächtige Magie bleiben wirkungslos.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Zauberzeichen,
Anti, Hellsicht, Kraft

Erlernen: 40 EP

Zeichen des versperrten Blickes

Jede direkt gegen den
Gegenstand gerichtete Magie
wird um -4 erschwert.

Mächtige Magie: Die Erschwernis
steigt um weiter -2

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Zauberzeichen,
Anti, Kraft

Erlernen: 60 EP