

Devastanda Elementharii (Echsenmagie):

Probe: KL/CH/KK (+20 für Erz und Eis)

Kosten: 17 ASP

Reichweite: Kegel von 7 Schritt Höhe, Öffnungswinkel 30° (etwa 2 Schritt Radius)

Technik: Der Magier deutet mit gespreizten Fingern der linken Hand in die Zielrichtung.

Zauberdauer: 7 s

Wirkungsdauer: 5 s, danach legt sich das elementare Inferno.

Wirkungsweise:

Aus der Hand des Magiers schießt ein Kegel elementarer Gewalten, der über die Wirkungsdauer anhält. Wesen im Wirkungsbereich sind währenddessen nur beschränkt handlungsfähig (Meisterentscheid). Die Wirkung dehnt sich auch schwach nach außerhalb des Wirkungsbereiches aus. Etwa 1 Schritt um den Wirkungskegel herum werden immerhin noch die halben TP (abgerundet) angerichtet. Möglich sind Feuersturm, Fontäne (Wasser), Wirbelsturm (Luft) und Staubwolke (Humus). Die Formeln für Eislawine und Felssplitter sind nicht direkt aus den LZS abzuleiten, daher ist die Probe für den Magier auf eines dieser Elemente um 20 erschwert. Auf magische Gegenstände hat der Zauber nicht den geringsten zerstörerischen Einfluss, diese bleiben unversehrt und werfen einen "Schatten" in die Bahn der kegelförmigen Zerstörung. Die Wirkungen im Einzelnen sind:

Feuersturm: 4W6 TP im gesamten Wirkungsbereich, Ignifaxiuswirkung auf Rüstungen. Wasserelementare erleiden 8W6 SP, Eiselementare 6W6 SP, alle anderen Elementare 4W6 SP, außer natürlich Feuerelementare, die immun sind. Drachen und Echsenwesen 3W6 TP wegen ihrer Feuerresistenz.

Fontäne: 3W6 TP durch peitschendes kaltes Wasser. Feuerelementare 8W6 SP, andere Elementare 4W6 SP außer Wasserelementare.

Wirbelsturm: 3W6 TP durch aufgewirbelte Gegenstände wie kleine Zweige, Sand etc. Auch größere Gegenstände können durch die Luft gewirbelt werden und evtl. weitere Verletzungen verursachen (Meisterentscheid). Erzelementare erleiden 8W6 SP, andere 4W6 SP bis auf Luftelementare.

Staubwolke: 3W6 TP durch feinen Staub in der Lunge und den Augen. Eiselementare 8W6 SP, andere 4W6 SP bis auf Erzelementare.

Eislawine: 6W6 TP durch Eissplitter, die die Haut aufreißen. Ein weiterer W6 TP Kälteschaden (geht auf KälteRS), Echsenwesen und Drachen (von Gletscher- und Frostwürmern abgesehen) jedoch 4W6 SP Kälteschaden. Erzelementare erleiden 10W6 SP, Feuer- und Wasserelementare 8W6 SP, Erz und Luft 6W6 SP. Die zerstörerische Kraft des Eises ist wesentlich stärker als die der meisten anderen Elemente.

Felssplitter: 8W6 TP durch Felssplitter, die die Haut aufreißen. Für je 10 TP sinkt der RS um 1, die Splitter bohren sich durch jede Rüstung. Luftelementare 8W6 SP, andere (Erz ausgenommen) 4W6 SP. Diese Version des Zaubers ist besonders effektiv gegen Wesen aus Fleisch und Blut.

Meisterhinweis:

Vielleicht mag dem Magier die Verwandtschaft zum DESINTEGRATUS auffallen, der die selbe Technik besitzt, jedoch doppelt so viel kostet und auf sämtliche tote Materie wirkt. Der DEVASTANDA besitzt ähnliche Komponenten, ist jedoch elementar ausgerichtet. Auch die Tatsache, dass magische Gegenstände einen Schatten in die Bahn werfen, könnte dem Magier Stoff für Spekulationen über die wahre Herkunft des DESINTEGRATUS liefern.

Der Zauber kann als eine Art Kernformel einer elementaren Hexalogie, die den elementaren Wirbeln ähnelt (Mahlstrom, Windhose etc., siehe MA: Die Macht der Elemente), interpretiert werden.

Die Erschwerung für Eis und Erz rührt daher, dass die Echsenmagier - wie Pyrdacor - nur über vier der sechs Elemente gebieten konnten. Von Pyrdacor stammt ein Großteil der Echsenmagie.

Ist der Magier Elementarist und hat sich einem Element verschrieben, so ist die Probe für dieses Element um 5 erleichtert, beim Gegenelement um 3 erschwert.

Der Magier besitzt einen Startwert von -11, jedoch bereits die aktive Kenntnis des Spruches. Außerdem steigt die ZF um 1 für je 3 vollständig übriggebliebene Talentpunkte einer durchgeführten Magiekundeprobe, sowie um einen weiteren Punkt, falls der Magier aktive Kenntnis im DESINTEGRATUS besitzt. Wegen einer gewissen Verwandtschaft zur gildenmagischen Magie sind 2 Steigerungsversuche pro Stufe erlaubt. Der Zauber gehört zum Gebiet der Convocatio Elementharii.

Aus dem LZS:

Das erste der in Yash'Hualay-Glyphen gehaltenen Kapitel befasst sich also mit dem Elementarismus. Dem Leser drängt sich bald die Vermutung auf, dass die Elementarmagie der Gildenmagier vielleicht gar nicht so verschieden von der der Echsen ist, wie man es bisher immer vermutet hatte. Auch von der berühmten Kristallmagie der Echsen ist in diesem Text (noch) keine Spur zu finden. Aber fünf weitere Kapitel harren ihrer Enthüllung durch den Magier und später wohl durch die Gelehrten der Puniner Akademie.

Der Name des Zaubers in bosparanischer Transkription stammt natürlich vom Finder des LZS, der wahrscheinlich die Übersetzungen der Yash'Hualay Glyphen durchführt.

Quattuorelementharii Transmutare (Echsenmagie):

Probe: KL/IN/KK (+evtl. Zuschläge)

Kosten: 2 ASP pro m³, bei Feuer 1 ASP pro m² brennender Fläche und 3 SP; min 7 ASP

Reichweite: B

Technik: Der Magier berührt das zu verwandelnde Element und hält in der anderen Hand den jeweiligen Edelstein.

Zauberdauer: 3 s

Wirkungsdauer: permanent

Wirkungsweise:

Der Magier kann eines der vier Elemente Feuer, Wasser, Humus oder Luft in ein beliebig anderes der vier verwandeln. Die Menge, die er verwandeln will, muss zusammenhängend sein. Die Verwandlung verläuft nach der Zauberdauer binnen weniger Sekunden durch die gesamte Ansammlung des zur Verwandlung bestimmten Elementes. So ist es z.B. möglich, einen Brunnen zu leeren (Wasser zu Luft), einen Tunnel zu graben (Erde zu Luft; der Tunnel sollte zumindest ½ m² Querschnittsfläche aufweisen, um passierbar zu sein), ein Feuer zu löschen (Feuer zu Element; das Element erstreckt sich über wenige Finger Dicke über die Zielfläche), Brand stiften, einen See erzeugen, eine Brücke errichten (eine dünne Humusschicht geht nicht, die Erde ist stets relativ locker. Ein Erdwall bis zum Grund wäre möglich) etc.

Die Verwandlung von Feuer in Wasser oder umgekehrt kostet die anderthalbfache (abgerundet) ASP-Zahl. Bei der Verwandlung von Feuer werden 3 LP wegen Verbrennung abgezogen, nicht bei der Verwandlung in Feuer.

Die Menge des Elementes, die verformt werden soll, sollte dem Magier bekannt sein (z.B. Tiefe des Wassers, Dicke eines Erdwalls etc.). Ist sie dies nicht, ist die Probe um 1 (gut schätzbar) bis 5 (keine Ahnung) erschwert. Außerdem sollte der Magier beachten, dass er in diesem Fall nicht genau sagen kann, wie viel der Zauber kosten wird. Sollte sich ein Hindernis im Weg der Verwandlung befinden (z.B. massiver Fels beim Erschaffen eines Tunnels durch Erde auf halber geplanter Länge), so merkt der Magier dies und kann den Zauber rechtzeitig abbrechen (selbstverständlich nur, wenn die Zauberprobe gelungen ist), wenn ihm zusätzlich eine Probe auf IN+3 gelingt. Der Zauber kostet dann ein Drittel der Kosten, die für die Verwandlung bis zum Hindernis nötig gewesen wären. Misslingt die IN-Probe, entsteht der Tunnel bis zum Hindernis mit den dafür anfallenden Kosten. Der Edelstein wird dabei verbraucht.

Für besondere Geometrien gilt ebenso eine Erschwerung von 1 (Torus, Hohlzylinder, Kugelschale) bis 5 (komplexe Geometrie). Einfache Geometrien (Kugel, Zylinder, Quader, Kegel, Pyramidenstumpf etc.) sind nicht erschwert. Die Erschwerungen für Geometrien gelten nicht für Verwandlungen bis zu einer Elementargrenze (physikalisch: Phasengrenze), sondern nur bei Formen innerhalb eines Elementes.

Des weiteren ist es der Natur der Echsischen Magie zu verdanken, dass bei jeder Anwendung des Zaubers ein einmal verwendbares Paraphernalium in Form eines Edelsteines, wie bereits erwähnt, benötigt wird. Für die Verwandlung nötig sind: in Feuer (Rubin), in Wasser (Saphir), in Humus (Bernstein), in Luft (Diamant). Für je 2 m³ (bzw. 4 m² bei Feuer) ist das nötige Mindestgewicht des Steins 1 Karat. Der Magier sollte daher immer verschiedene Edelsteine in verschiedenen Größen parat haben. Bei der Verwandlung zerfällt der Edelstein zu wertloser Asche. Ist die Zauberprobe misslungen, bleibt der Edelstein unversehrt, die ASP-Kosten betragen die Hälfte (abgerundet) der Kosten, die der gelungene Zauber benötigt hätte.

Meisterhinweis:

Die Muster des Edelsteins repräsentieren das Element, in das verwandelt werden soll. Die Analogien sind in der Natur der Echsenmagie verankert. Mögliche Erklärungen wären: Der Rubin ist rot wie Feuer, der Saphir blau wie Wasser, der Bernstein als versteinertes Harz ein Teil Sumus, der Diamant klar wie Luft.

Der Grund, weshalb dieser Zauber nur auf vier der sechs Elemente wirkt, besteht darin, dass die Echsen ihre Magie zu großen Teilen von Pyrdacor erlernten, der keine Herrschaft über die Elemente Erz und Eis besaß.

Ist der Magier Elementarist und hat sich einem Element verschrieben, so ist die Probe bei Verwandlung in dieses Element um 5 erleichtert, beim Gegenelement um 3 erschwert.

Der Magier besitzt einen Startwert von -12, jedoch bereits die aktive Kenntnis des Spruches (falls er ihn erlernen können wird, siehe "Aus dem LZS"). Wegen der intensiven Auseinandersetzung mit dem Zauber wird es möglich sein, ihn um 2 Punkte pro Stufe zu steigern, jede Steigerung darf aber nur durchgeführt werden, wenn zuvor eine IN-Probe (bei der zweiten Steigerung -1, dann -2 etc.) gelungen ist; wegen der Fremdartigkeit der Kristallmagie. Ist die Probe misslungen, gilt dies nicht als misslungener Steigerungsversuch, der Magier muss jedoch bis zur nächsten Stufe warten.

Der Zauber kann als kaschierte Kernformel einer Menge permutativ transmutativer elementarer Einzelumformungszauber angesehen werden, die von der prinzipiellen Funktionsweise sogar auf alle sechs Elemente ausgedehnt werden könnte, dies ist jedoch eher spekulativ zu verstehen und war nicht einmal den alten Echsenherrschern vergönnt.

Aus dem LZS:

Noch mehr zum echsischen Elementarismus. Hier jedoch in völlig anderer Form, als der Finder des LZS es bisher vermutete. Die vermutete Verwandtschaft zur Gildenmagie war ein simpler Irrtum. Ob der Magier die Funktionsweise der Kristallomantie wohl andeutungsweise verstehen wird, um den Zauber überhaupt einsetzen zu können? Dies erfordert, neben der Übersetzung durch die „Sprachen Kennen“-Probe, weitere drei Monate aufopferungsvolles Studium mit je einer Magiekundeprobe +24, bei Misslingen einer der Proben muss der Lernprozess neu begonnen werden. Hat der Magier nach gesamt 12 Monaten Studium es nicht geschafft, wird er die Natur dieses Zaubers wohl niemals begreifen können und ihn nicht erlernen können.