

ZAUBERKOMPENDIUM

Eine Spielhilfe für Dungeonslayers 4.0

Zauberkompendium © 2014 Friedemann Schneider



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.
Dungeonslayers © Christian Kennig
<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer *Creative Commons Lizenz*:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 - International

Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>
oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

ZAUBERSPRÜCHE DER HEILER

ZAUBERSPRÜCHE

Stufe	Zauber	ZB	Abkling (Rd.)	Dauer (Rd.)	Reichweite (m)	Preis	Effekt
STUFE 1							
1	Duftnote	0	5 Minuten	PE Minuten	Berühren	10	Soziale Interaktion +2 oder -2 mit angenehmem oder unangenehmem Geruch.
	Giftschutz	0	10	VE Stunden	Berühren	10	Giftabwehr +Stufe, auch falls keine Abwehr zulässig.
	Heilbeeren	0	Tag	Sofort	Berühren	20	Erschafft PE Heilbeeren mit je LK +1 (Druide PE x2), Haltbarkeit VE Tage.
	Heilende Aura	0	5 Minuten	PE x2	VE (R)	10	Heilt LK +1 pro Runde aller Gefährten im Umkreis von VE Metern.
	Heilende Hand	+1	0	Sofort	Berühren	10	Heilt LK eines Ziel mit +PE.
	Licht	65	10	PE Minuten	Berühren	10	Lässt einen Gegenstand fackelhell leuchten.
	Magie entdecken	0	10	PE	VE x2(R)	10	Magische Wesen und Gegenstände leuchten für den Wirker kurz auf.
	Magische Waffe	0	1	VE Minuten	Berühren	10	Macht eine Waffe magisch mit WB +1.
	Tiere besänftigen	-LK/5	Tag	VE Stunden	VE x5(R)	20	Besänftigt aggressive Tiere, aber keine magischen oder kontrollierte Wesen.
	Verteidigung	0	0	1	VE x2	10	Erhöht Abwehr des Ziels um +PE, bis Wirker wieder an der Reihe ist.
	Vertreiben	-(KÖR+AU)/2	5 Minuten	PE/2	VE x2(R)	10	Bis zu #Stufe/2 Untote fliehen um PE x5 Meter; zusätzlich Schaden bei Immersieg; Flucht endet bei Schaden.
	Wasser weihen	0	Tag	VE Stunden	Berühren	10	Weiht PE/2 Einheiten Wasser; Angriffswert W20 gegen Dämonen und Untote.
	Wolke der Reue	-2	5 Minuten	PE	VE x5	10	Wolke mit VE(R) Meter; Innerhalb Schuldgefühle/Verunsicherung mit PW -1 auf alle Proben; wird durch Wind verweht.
STUFE 2							
2	Balancieren	-2	10	Bis Ende	Berühren	45	Ziel kann absolut sicher balancieren für Laufen x2 Meter.
	Flackern	-2	5 Minuten	PE x2	Selbst	45	Abwehr +GEI/2, außer gegen Flächenschaden.
	Nahrung Zaubern	0	Tag	Sofort	VE	90	Erschafft bis zu #Stufe Grundzutaten; 3 Zutaten entsprechen 1 Tagesration.
	Öffnen	-SW	10	Sofort	Berühren	10	Öffnet ein Schloss, ohne es zu beschädigen.
	Segen	0	Tag	VE Stunden	VE x2(R)	90	Segnet Wirker und bis zu VE x2 Gefährten; PW +1 auf alle Proben.
STUFE 3							
3	Giftbann	0	10	Sofort	Berühren	80	Neutralisiert nichtmagisches Gift, welche noch nicht zur Anwendung kamen.
	Magisches Schloss	0	5	Bis Ende	Berühren	10	Verschließt ein Schloss magisch und erhöht dessen SW um +PE.
	Reinigen	0	0	Sofort	Berühren	80	Reinigt eine Mahlzeit von Gift oder eine Person/Gegenstand von Schmutz.
	Verlangsamung	-(KÖR+AU)/2	10	VE	VE x5(R)	80	Halbiert Laufen von bis zu #Stufe/2 Zielen.
STUFE 4							
4	Geben und Nehmen	0	5	PE	Berühren	115	Ziel erhält 50% des ausgeteilten Schadens als heilende Magie als LK zurück.
	Magische Rüstung	0	Tag	Sofort	Selbst	230	Erhöht LK temporär um +PE; temporäre LK sind nicht heilbar.
	Schutzfeld	0	5 Minuten	PE	Selbst	115	Schutzfeld, an dem nichtmagische Geschossen von außen abprallen.
	Schutzschild	0	5 Minuten	PE	Berühren	115	Erhöht Abwehr um +PE.
	Schutzschild dehnen	0	Tag	Sofort	Berühren	230	Verdoppelt die Wirkungsdauer eines vorhandenen Schutzschilds.
	Schutzschild stärken	0	Tag	Sofort	Berühren	230	Verdoppelt den Abwehrbonus eines vorhandenen Schutzschilds.
	Wächter	0	Tag	VE Stunden	Berühren	115	Magischer Wächter alarmiert Wirker, falls anderes Wesen sich VE x2 Meter dem Ziel nähert.
STUFE 5							
5	Federgleich	0	0	1 Minute	Berühren	110	Ziel kann PE x2 Meter tief mit 1 Meter pro Runde un gelenkt herabschweben.
	Magie identifizieren	0	1	Sofort	Berühren	10	Offenbart die Magie oder Wirkung eines magischen Objekts.
	Springen	0	10	Sofort	Selbst	60	Wirker springt PW x0,5 Meter und landet sicher.
	Stossgebet	-(KÖR+AU)/2	5 Minuten	Sofort	Selbst	150	Druckwelle mit Radius=2x Stufe bringt Gegner zu Fall.
	Wasserwandeln	0	0	PE	Berühren	150	Ziel kann über Wasser laufen.

ZAUBERSPRÜCHE DER HEILER

ZAUBERSPRÜCHE

Stufe	Zauber	ZB	Abkling (Rd.)	Dauer (Rd.)	Reichweite (m)	Preis	Effekt
STUFE 6							
6	Glühender Glaube Lauschen	-2	5 Minuten	PE	Berühren	185	Weiht eine Waffe und gibt WB +VE/2, GA -VE/2; Waffe gilt dann als magisch. Verlagert das Hörzentrum um bis zu VE x5 Metern; Sichtlinie muss bestehen.
		-1/10m	5 Minuten	VE x2	Selbst	75	
STUFE 7							
7	Durchsicht	-2	Tag	VE	Selbst	280	Zauberwirker kann durch nichtmagische, unbelebte Objekte VE/2 m sehen. Ziel kann Schweben anstatt zu Laufen; Dann kein Rennen möglich. Verdoppelt den Laufen-Wert des Ziels.
	Schweben	0	0	PE	Berühren	210	
	Spurt	-2	5 Minuten	PE	Berühren	220	
STUFE 8							
8	Bannen	-(KOR+AU)/2	5 Minuten	Sofort	VE x2(R)	255	Vernichtet bis zu Stufe/2 feindliche Dämonen, Elementare oder Untote. Hologramm des Zauberers kann VE x2 Wortsilben übermitteln. Unbewegliche Kuppel, die vollständig (auch mit Teleport) unpassierbar ist. Der Geist des Wirkers (hören & sehen) löst sich; Laufen VE Meter pro Runde. Versteckte nichtmagische Gegenstände leuchten für den Wirker kurz auf. Erschafft stabile, feststehende Leiter mit bis zu VE x Stufe Metern Länge.
	Botschaft	0	Tag	Bis Ende	VE x5000	510	
	Schutzkuppel	0	W20 Tage	Konzentr.	Selbst	765	
	Spionage	0	5 Minuten	VE x2	Selbst	205	
	Verborgenes sehen	0	Tag	PE	VE x2(R)	510	
	Zauberleiter	0	Tag	Konzentr.	VE	320	
STUFE 10							
10	Allheilung	0	Tag	Sofort	Berühren	650	Heilt alle Wunden und fugt abgetrennte Gliedmaßen wieder an. Öffnet Erdsplatt mit BLT: VE,VE/2,VE/2; AGI+BE aktionsfrei um nicht hineinzufallen; 2W20 nicht abwehrbarer Schaden, falls sich Spalt schließt. Fliegender Hammer mit Kampfwerten=Stufe+8 und Laufen=2x Laufen. Unsichtbare Objekte und Wesen werden für Ziel sichtbar; Magische Effekte außer Unsichtbarkeit bleiben unsichtbar. Freiwilliges Ziel wird bis zu PW/2 Meter in Sichtlinie teleportiert. Belebt einen Charakter wieder; permanent KÖR -1; Wunden müssen behandelt sein. Setzt Abklingzeit eines max. VE Runden zuvor gewirkten Spruchs auf 0; Nur ein Versuch möglich.
	Erdsplatt	-4	5 Minuten	VE	VE x2	325	
	Heiliger Hammer	0	5 Minuten	VE	VE x2(R)	1325	
	Unsichtbares sehen	0	5 Minuten	PE	Berühren	325	
	Versetzen	0	10	Sofort	Berühren	260	
	Wiederbelebung	0	Tag	Sofort	Berühren	650	
Zauberabklang	-Stufe	Tag	Sofort	Selbst	650		
STUFE 12							
12	Magie bannen	-Stufe od. -LK/2	Tag	Sofort	VE	620	Bannt magische Effekte oder Wesen. Wesen erhalten PE x2 nicht abwehrbaren Schaden; Bei Misserfolg kann Zauber auf den Wirker zurück schlagen (neue Probe)!
	Wechselzauber	0	Tag	Sofort	Selbst	790	
STUFE 14							
14	Magische Barriere	-2	Tag	VE Min. od. Konz.	VE x2	920	Würfel mit max. VE/2 m ³ , durch dessen Wände keine Magie dringen kann.
STUFE 18							
18	Heilendes Feld	+2	Tag	Sofort	VE x2(R)	1210	Heilt LK alle Gefährten mit +PE.
STUFE 20							
20	Fliegen	0	5 Minuten	PE x5	Berühren	460	Ziel kann fliegen mit 2x Laufen-Geschwindigkeit. Teleportiert Wirker und VE Gefährten an bekannten Ort; bei Patzer W20 nicht abwehrbarer Schaden; bei wenig bekanntem Ort sogar 2W20. Macht das Ziel unsichtbar; Endet bei Angriff, Zaubern oder Schaden.
	Teleport	-1/Begleiter	Tag	Sofort	Berühren	920	
	Unsichtbarkeit	0	Tag	PE Minuten	Berühren	1120	

Zauberprüche der Heiler

Geistesbeeinflussende Zauberprüche

Stufe	Zauber	ZB	Abkling (Rd.)	Dauer (Rd.)	Reichweite (m)	Preis	Effekt
STUFE 2							
2	Einschläfern	-(KÖR+VE)/2	10	Sofort	VE x2(R)	45	Bis zu #Stufe Ziele fallen in natürlichen Schlaf; Aus Schlaf normal erwachbar.
	Kleiner Terror	-(GEI+VE)/2	5 Minuten	VE	VE x2(R)	45	Bis zu #Stufe/2 Ziele fliehen bis Wirkungsende; Endet bei Schaden.
STUFE 5							
5	Terror	-(GEI+VE)/2	Tag	VE Minuten	VE x5(R)	300	Bis zu #Stufe Ziele fliehen bis Wirkungsende; Endet bei Schaden.
STUFE 6							
6	Freund	-(GEI+VE)/2	Tag	VE Stunden	VE x2	370	Ziel hält den Wirker (nur ihn!) für einen sehr guten Freund.
STUFE 8							
8	Verwirren	-(GEI+AU)/2	10	PE	VE x2(R)	210	Verwirrt ein Ziel; Ziel führt jede Runde zufällige Aktionen (Tabelle W20) aus.

Zielzauber

Stufe	Zauber	ZB	Abkling (Rd.)	Dauer (Rd.)	Reichweite (m)	Preis	Effekt
STUFE 1							
1	Blenden	-(AGI+AU)/2	5	PE	VE x5	10	Blendet nicht-blinde, d.h. auch magische/untote Wesen; PW -8 auf Sehen.
	Niesanfall	-(KÖR+AU)/2	0	1	VE x2	10	Ziel muss stark niesen: nur Laufen/2: keine weitere Aktion: Endet bei Schaden.
STUFE 2							
2	Halt	-(KÖR+AU)/2	10	VE	VE x5	45	Ziel erstarrt; Sehen, Denken und gestenlos Zaubern noch möglich; Endet bei Schaden.
	Lichtpfeil	+2	1	Sofort	VE x5	45	Lichtpfeil mit PE Schaden: GA -2 bei Wesen der Dunkelheit.
STUFE 4							
4	Heilendes Licht	+2	2	Sofort	VE x2	115	Heilt LK eines Ziels mit +PE.
	Netz	-(AGI+ST)/2	10	PE/2	VE x5	115	Klebriges Netz mit Radius VE/2 Meter; Ini/2, Laufen/2, Schlagen/2; nicht abwehrbar.
STUFE 5							
5	Rost	-WB / -PA	10	Sofort	VE x2	150	Zerstört sofort nichtmagische Metallwaffe oder -rüstung.
STUFE 7							
7	Waffe des Lichts	0	5 Minuten	PE	VE x2	2250	Erleuchtete Waffe gibt WB +1; Waffe gilt als magisch; Pro Schaden Abwehr +1, falls Träger Diener des Lichts.
STUFE 10							
10	Blitz	+3	1	Sofort	VE x10	310	Blitz mit PE Schaden; nicht abwehrbar in Metallrüstung.
	Lichtlanze	+5	1	Sofort	VE x5	325	Mächtigerer Lichtpfeil mit PE Schaden; GA -2 bei Wesen der Dunkelheit.
STUFE 12							
12	Heilende Strahlen	-1/10m	2	Sofort	VE x2	395	Heilt LK von bis zu #VE/2 Gefährten mit +PE - Distanzmalus.
	Schweig	-(GEI+AU)/2	5 Minuten	VE/2	VE x2	395	Ziel verstummt; Zaubern nur wortlos möglich.
	Wasser teilen	0	W20 Tage	Konzentr.	Berühren	1185	Schneise 1m breit, bodentief und beliebig lang (Distanzmalus!) in Gewässern; einmal PE nicht abwehrbarer Schaden gegen Wasserelementare.
STUFE 16							
16	Kettenblitz	+3	5	Sofort	VE x5	460	Überspringender Blitz (max. VE Sprünge 2m von Ziel zu Ziel) mit PE Schaden; nicht abwehrbar in Metallrüstung.
	Lichtsäule	+8	1	Sofort	VE x10	535	Mächtigere Lichtlanze mit PE Schaden; GA -2 bei Wesen der Dunkelheit; PW + Rang in Vergeltung.
	Schleudern	-(KÖR+AU)/2	10	Sofort	VE/2	535	Schleudert Ziel PE/3 Meter und zu Boden; erzeugt Sturzschaden (Distanz x4).

ZAUBERSPRÜCHE DER ZAUBERER

ZAUBERSPRÜCHE

Stufe	Zauber	ZB	Abkling (Rd.)	Dauer (Rd.)	Reichweite (m)	Preis	Effekt
STUFE 1							
1	Duftnote	0	5 Minuten	PE Minuten	Berühren	10	Soziale Interaktion +2 oder -2 mit angenehmem oder unangenehmem Geruch.
	Licht	+5	10	PE Minuten	Berühren	10	Lässt einen Gegenstand fackelhell leuchten.
	Magie entdecken	0	10	PE	VE x2(R)	10	Magische Wesen und Gegenstände leuchten für den Wirker kurz auf.
	Magie identifizieren	0	1	Sofort	Berühren	10	Offenbart die Magie oder Wirkung eines magischen Objekts.
	Magische Waffe	0	1	VE Minuten	Berühren	10	Macht eine Waffe magisch mit WB +1.
	Magisches Schloss	0	5	Bis Ende	Berühren	10	Verschließt ein Schloss magisch und erhöht dessen SW um +PE.
	Öffnen	-SW	10	Sofort	Berühren	10	Öffnet ein Schloss, ohne es zu beschädigen.
	Zaubertrick	0	10	PE	VE x2	10	Erzeugt eine kleine unschädliche Illusion.
STUFE 2							
2	Giftschutz	0	10	VE Stunden	Berühren	10	Giftabwehr +Stufe, auch falls keine Abwehr zulässig.
	Lauschen	-1/10m	5 Minuten	VE x2	Selbst	75	Verlagert das Hörzentrum um bis zu VE x5 Metern; Sichtlinie muss bestehen.
	Springen	0	10	Sofort	Selbst	60	Wirker springt PW x0,5 Meter und landet sicher.
	Versetzte Stimme	-1/10m	5 Minuten	VE x2	Selbst	60	Verlagert Stimme des Wirkers um bis zu VE x10 Meter in Sichtlinie.
STUFE 3							
3	Balancieren	-2	10	Bis Ende	Berühren	45	Ziel kann absolut sicher balancieren für Laufen x2 Meter.
	Durchsicht	-2	Tag	VE	Selbst	280	Zauberwirker kann durch nichtmagische, unbelebte Objekte VE/2 m sehen.
	Federgleich	0	0	1 Minute	Berühren	110	Ziel kann PE x2 Meter tief mit 1 Meter pro Runde un gelenkt herabschweben.
STUFE 4							
4	Flackern	-2	5 Minuten	PE x2	Selbst	45	Abwehr +GEI/2, außer gegen Flächenschaden.
	Tarnender Nebel	-2	10	VE x2	VE x5	140	Nebelwolke mit Radius bis VE Meter; Angriff -8 gegen Ziele im Nebel; PW -8 auf Sehen im Nebel; wird durch Wind verweht.
	Verteidigung	0	0	1	VE x2	10	Erhöht Abwehr des Ziels um +PE, bis Wirker wieder an der Reihe ist.
	Zauberleiter	0	Tag	Konzentr.	VE	320	Erschafft stabile, feststehende Leiter mit bis zu VE x Stufe Metern Länge.
STUFE 5							
5	Manabrot	0	Tag	Sofort	VE	420	Erschafft bis zu #Stufe/2 Manabrote; 3 Manabrote entsprechen 1 Tagesration.
	Putzteufel	0	Tag	VE/2 Stunden	VE x2	420	Erschafft einen Putzteufel, der beim Aufräumen hilft. Ansonsten unnütz.
	Schweben	0	0	PE	Berühren	210	Ziel kann Schweben anstatt zu Laufen; Dann kein Rennen möglich.
	Volksgestalt	-4	Tag	PE Stunden	VE	420	Verwandelt bis zu #VE humanoide Ziele in anderes Volk gleicher Größenkat.
	Zauberabklang	-Stufe	Tag	Sofort	Selbst	650	Setzt Abklingzeit eines max. VE Runden zuvor gewirkten Spruchs auf 0; Nur ein Versuch möglich.
STUFE 6							
6	Botschaft	0	Tag	Bis Ende	VE x5000	510	Hologramm des Zauberers kann VE x2 Wortsilben übermitteln.
	Fluch	-(GEI+AU)/2	Tag	PE Tage	Berühren	150	PW -2 auf alle Proben; kann vorzeitig mit Magie bannen gebannt werden.
	Giftbann	0	10	Sofort	Berühren	80	Neutralisiert nichtmagisches Gift, welche noch nicht zur Anwendung kamen.
	Spionage	0	5 Minuten	VE x2	Selbst	205	Der Geist des Wirkers (hören & sehen) löst sich; Laufen VE Meter pro Runde.
	Versetzen	0	10	Sofort	Berühren	260	Freiwilliges Ziel wird bis zu PW/2 Meter in Sichtlinie teleportiert.
	Wächter	0	Tag	VE Stunden	Berühren	115	Magischer Wächter alarmiert Wirker, falls anderes Wesen sich VE x2 Meter dem Ziel nähert.
	Wandöffnung	0	5 Minuten	PE/2	Berühren	260	Öffnet Loch mit 1m Durchm. in bis zu VE x10cm dicken nichtmagischen Wand.
	Wolke der Reue	-2	5 Minuten	PE	VE x5	10	Wolke mit VE(R) Meter; Innerhalb Schuldgefühle/Verunsicherung mit PW -1 auf alle Proben; wird durch Wind verweht.

ZAUBERSPRÜCHE DER ZAUBERER

ZAUBERSPRÜCHE

Stufe	Zauber	ZB	Abkling (Rd.)	Dauer (Rd.)	Reichweite (m)	Preis	Effekt
STUFE 7							
7	Magie bannen	-Stufe od. -LK/2	Tag	Sofort	VE	620	Bannt magische Effekte oder Wesen. Wesen erhalten PE x2 nicht abwehrbaren Schaden; Bei Misserfolg kann Zauber auf den Wirker zurück schlagen (neue Probe)!
	Nahrung Zaubern	0	Tag	Sofort	VE	90	Erschafft bis zu #Stufe Grundzutaten; 3 Zutaten entsprechen 1 Tagesration.
	Reinigen	0	0	Sofort	Berühren	80	Reinigt eine Mahlzeit von Gift oder eine Person/Gegenstand von Schmutz.
	Spurt	-2	5 Minuten	PE	Berühren	220	Verdoppelt den Laufen-Wert des Ziels.
	Tiere besänftigen	-LK/5	Tag	VE Stunden	VE x5(R)	20	Besänftigt aggressive Tiere, aber keine magischen oder kontrollierte Wesen.
STUFE 8							
8	Feuerwand	-2	5 Minuten	VE	VE x2	360	Feuerwand mit BLT: 1,VE,VE; 2W20 abwehrbarer Schaden.
	Kontrollieren	-(GEI+AU)/2	10	Bis Ende	VE x2	205	Bringt bis zu #Stufe Untote unter eigene Kontrolle.
	Magische Rüstung	0	Tag	Sofort	Selbst	230	Erhöht LK temporär um +PE; temporäre LK sind nicht heilbar.
	Schutzfeld	0	5 Minuten	PE	Selbst	115	Schutzfeld, an dem nichtmagische Geschossen von außen abprallen.
	Schutzschild	0	5 Minuten	PE	Berühren	115	Erhöht Abwehr um +PE.
	Verborgenes sehen	0	Tag	PE	VE x2(R)	510	Versteckte nichtmagische Gegenstände leuchten für den Wirker kurz auf.
	Verlangsamen	-(KÖR+AU)/2	10	VE	VE x5(R)	80	Halbiert Laufen von bis zu #Stufe/2 Zielen.
STUFE 9							
9	Wasserwandeln	0	0	PE	Berühren	150	Ziel kann über Wasser laufen.
STUFE 10							
10	Arkanes Schwert	0	Tag	VE x2	VE (R)	920	Fliegendes Schwert mit Kampfwert=Stufe+10 und Laufen=2x Laufen.
	Durchlässig	-4	Tag	VE/2	Selbst	920	Zauberwirker wird durchlässig und kann nichtmagische, unbelebte Objekte durchqueren.
	Elementar herbeirufen	-Stufe x5	Tag	VE Stunden	VE (R)	920	Beschwört ein Elementar für VE Stunden oder VE/2 Aufträge.
	Erdsplatt	-4	5 Minuten	VE	VE x2	325	Öffnet Erdsplatt mit BLT: VE,VE/2,VE/2; AGI+BE aktionsfrei um nicht hineinzufallen; 2W20 nicht abwehrbarer Schaden, falls sich Spalt schließt.
	Fliegen	0	5 Minuten	PE x5	Berühren	460	Ziel kann fliegen mit 2x Laufen-Geschwindigkeit.
	Heilbeeren	0	Tag	Sofort	Berühren	20	Erschafft PE Heilbeeren mit je LK +1 (Druide PE x2), Haltbarkeit VE Tage.
	Magische Barriere	-2	Tag	VE Min. od. Konz.	VE x2	920	Würfel mit max. VE/2 m ³ , durch dessen Wände keine Magie dringen kann.
	Steinwand	-2	Tag	Sofort	VE x2	920	Permanente Steinwand mit BLT: 1,VE,VE; Abwehr=3x Stufe; LK=Stufe pro m ³ .
	Teleport	-1/Begleiter	Tag	Sofort	Berühren	920	Teleportiert Wirker und VE Gefährten an bekannten Ort; bei Patzer W20 nicht abwehrbarer Schaden; bei wenig bekanntem Ort sogar 2W20.
	Vergrößern	-4	Tag	PE/2	Berühren	920	Vergrößert freiwilliges Ziel; KÖR x2, ST x2, HÄ x2, Laufen x2, Größe=gr.
	Verkleinern	-4	Tag	PE Minuten	Berühren	460	Verkleinert freiwilliges Ziel; KÖR x0,5, ST x0,5, HÄ x0,5, Laufen x0,1, Größe=wi.
	Wechselzauber	0	Tag	Sofort	Selbst	790	Präpariert einen Zauber zum einmaligen aktionsfreien Wechseln.
STUFE 12							
12	Schutzkuppel	0	W20 Tage	Konzentr.	Selbst	765	Unbewegliche Kuppel, die vollständig (auch mit Teleport) unpassierbar ist.
	Unsichtbares sehen	0	5 Minuten	PE	Berühren	325	Unsichtbare Objekte und Wesen werden für Ziel sichtbar; Magische Effekte außer Unsichtbarkeit bleiben unsichtbar.
	Unsichtbarkeit	0	Tag	PE Minuten	Berühren	1120	Macht das Ziel unsichtbar; Endet bei Angriff, Zaubern oder Schaden.
STUFE 15							
15	Gasgestalt	0	Tag	PE x5	Berühren	1420	Ziel wird gasförmig; Laufen x4, nur Wahrnehmung möglich.
	Zeitstop	-5	W20 Tage	PE	Selbst	2130	Alle Gegenstände und Wesen außer dem Wirker erstarren; Endet bei Schaden.

ZAUBERSPRÜCHE DER ZAUBERER

ZAUBERSPRÜCHE

Stufe	Zauber	ZB	Abkling (Rd.)	Dauer (Rd.)	Reichweite (m)	Preis	Effekt
STUFE 17							
17	Dämonen beschwören	-(KÖR+AU)+BB	Tag	VE x2 Stunden	VE (R)	1190	Beschwört einen Dämon für VE x2 Stunden oder VE Aufträge.
STUFE 18							
18	Bannen	-(KÖR+AU)/2	5 Minuten	Sofort	VE x2(R)	255	Vernichtet bis zu Stufe/2 feindliche Dämonen, Elementare oder Untote.
	Ebenentor	-8	W20 Tage	VE Minuten	VE	2580	Öffnet ein Tor für VE/2 Wesenheiten von und zu einer bekannten Ebene.

GEISTESBEEINFLUSSENDE ZAUBERSPRÜCHE

Stufe	Zauber	ZB	Abkling (Rd.)	Dauer (Rd.)	Reichweite (m)	Preis	Effekt
STUFE 5							
5	Einschläfern	-(KÖR+VE)/2	10	Sofort	VE x2(R)	45	Bis zu #Stufe Ziele fallen in natürlichen Schlaf; Aus Schlaf normal erwachbar.
	Trugbild	-2	5 Minuten	VE/2 Stunden	VE	210	Optische unbewegliche Illusion von VE/2 m ³ ; Erkennen mit Bemerken -PE/2.
	Verwandlung	-2	Tag	PE/2 Stunden	Selbst	420	Verwandlung in gleiches Volk und Geschlecht; Bei flüchtig bekannter Person erkennbar mit Bemerken-Probe; Untote/magische Wesen nicht täuschbar.
	Verwirren	-(GEI+AU)/2	10	PE	VE x2(R)	210	Verwirrt ein Ziel; Ziel führt jede Runde zufällige Aktionen (Tabelle W20) aus.
STUFE 6							
6	Kleiner Terror	-(GEI+VE)/2	5 Minuten	VE	VE x2(R)	45	Bis zu #Stufe/2 Ziele fliehen bis Wirkungsende; Endet bei Schaden.
STUFE 7							
7	Freund	-(GEI+VE)/2	Tag	VE Stunden	VE x2	370	Ziel hält den Wirker (nur ihn!) für einen sehr guten Freund.
STUFE 9							
9	Terror	-(GEI+VE)/2	Tag	VE Minuten	VE x5(R)	300	Bis zu #Stufe Ziele fliehen bis Wirkungsende; Endet bei Schaden.
	Tierbeherrschung	-LK/2	5 Minuten	VE Stunden	VE x2	410	Ein Tier befolgt willenlos alle Befehle des Wirkers; Bis max. #VE Tiere gleichzeitig beherrschbar.
STUFE 12							
12	Gehorche	-(GEI+VE)/2	Tag	VE/2	VE x2	1120	Ziel führt bedingungslos Befehle aus, außer Selbstmord oder Verstümmelung.

ZIELZAUBER

Stufe	Zauber	ZB	Abkling (Rd.)	Dauer (Rd.)	Reichweite (m)	Preis	Effekt
STUFE 1							
1	Feuerstrahl	+1	0	Sofort	VE x5	10	Feuerstrahl auf ein Ziel; PE Schaden.
STUFE 3							
3	Niesanfall	-(KÖR+AU)/2	0	1	VE x2	10	Ziel muss stark niesen; nur Laufen/2; keine weitere Aktion; Endet bei Schaden.
STUFE 4							
4	Flammenklinge	0	5 Minuten	PE	VE x2	160	Entzündet Waffe und gibt WB +1; Bei Angriffmiersieg kleine Explosion mit zusätzlich W20 Schaden; Waffe gilt als magisch.
	Frostwaffe	0	5 Minuten	PE	VE x2	160	Vereist Waffe und gibt WB +1; Bei Angriffmiersieg friert Ziel 1 Runde ein; Waffe gilt als magisch.
	Stolpern	-(AGI+AU)/2	5 Minuten	Sofort	VE x5	140	Ziel fällt hin; Falls AGI+GE misslingt, wird alles Getragene fallen gelassen.
STUFE 5							
5	Blenden	-(AGI+AU)/2	5	PE	VE x5	10	Blendet nicht-blinde, d.h. auch magische/untote Wesen; PW -8 auf Sehen.
	Feuerlanze	+2	0	Sofort	VE x10	210	Mächtigerer Feuerstrahl auf ein Ziel; PE Schaden.
	Lichtpfeil	+2	1	Sofort	VE x5	45	Lichtpfeil mit PE Schaden; GA -2 bei Wesen der Dunkelheit.

ZAUBERSPRÜCHE DER ZAUBERER

		ZIELZAUBER					
Stufe	Zauber	ZB	Abkling (Rd.)	Dauer (Rd.)	Reichweite (m)	Preis	Effekt
STUFE 6							
6	Halt	-(KÖR+AU)/2	10	VE	VE x5	45	Ziel erstarrt; Sehen, Denken und gestenlos Zaubern noch möglich; Endet bei Schaden.
	Schatten	-(AGI+AU)/2	5	PE/2	VE x5	75	PW -8 auf alle Handlungen, bei denen das Ziel sehen können muss.
	Schattenpfeil	+2	0	Sofort	VE x10	75	Schattenpfeil mit PE Schaden; GA -2 bei Wesen des Lichts.
	Telekinese	-1/Stufe x5 kg	0	Konzentr.	VE x5	260	Bewegt einen unbelebten Gegenstand mit 1m pro Runde.
STUFE 7							
7	Blitz	+3	1	Sofort	VE x10	310	Blitz mit PE Schaden; nicht abwehrbar in Metallrüstung.
	Rost	-WB / -PA	10	Sofort	VE x2	150	Zerstört sofort nichtmagische Metallwaffe oder -rüstung.
STUFE 8							
8	Schattenklinge	0	5 Minuten	PE	VE x2	360	Schattige Waffe gibt WB +1; Waffe gilt als magisch; Pro Schaden GA -1, falls Träger Diener der Dunkelheit.
	Tanz	-(GEI+AU)/2	10	VE x5	VE x5	360	Ziel muss tanzen; nur Laufen 1m; keine weitere Aktion; Endet bei Schaden.
	Waffe des Lichts	0	5 Minuten	PE	VE x2	2250	Erleuchtete Waffe gibt WB +1; Waffe gilt als magisch; Pro Schaden Abwehr +1, falls Träger Diener des Lichts.
STUFE 9							
9	Netz	-(AGI+ST)/2	10	PE/2	VE x5	115	Klebriges Netz mit Radius VE/2 Meter; Ini/2, Laufen/2, Schlagen/2; nicht abwehrbar.
STUFE 10							
10	Feueratem	+3	10	Sofort	VE	460	Feueratem mit 1m Breite; PE Schaden; nicht abwehrbar.
	Feuerball	+3	10	Sofort	VE x10	460	Feuerball mit Radius VE Meter; PE Schaden; nicht abwehrbar.
	Kettenblitz	+3	5	Sofort	VE x5	460	Überspringender Blitz (max. VE Sprünge 2m von Ziel zu Ziel) mit PE Schaden; nicht abwehrbar in Metallrüstung.
	Schweig	-(GEI+AU)/2	5 Minuten	VE/2	VE x2	395	Ziel verstummt; Zaubern nur wortlos möglich.
STUFE 12							
12	Frostchock	+3	10	Sofort	VE x10	560	Eisstrahl mit PE nicht abwehnbarem Schaden; Ziel friert VE Runden ein.
	Lichtlanze	+5	1	Sofort	VE x5	325	Mächtigerer Lichtpfeil mit PE Schaden; GA -2 bei Wesen der Dunkelheit.
	Schleudern	-(KÖR+AU)/2	10	Sofort	VE/2	535	Schleudert Ziel PE/3 Meter und zu Boden; erzeugt Sturzschaden (Distanz x4).
STUFE 15							
15	Flammeninferno	+5	Tag	VE	VE x10	1420	Flammeninferno mit Radius VE Meter; PE Schaden; nicht abwehrbar.
	Schattenlanze	+5	0	Sofort	VE x10	595	Mächtigerer Schattenpfeil mit PE Schaden; GA -2 bei Wesen des Lichts.
STUFE 17							
17	Blut kochen	-(KÖR+AU)/2	Tag	Sofort	VE	1580	Blut kocht innerlich mit PE x2 Schaden; nur natürliche Abwehr ohne PA.
STUFE 19							
19	Lichtsäule	+8	1	Sofort	VE x10	535	Mächtigerer Lichtlanze mit PE Schaden; GA -2 bei Wesen der Dunkelheit; PW + Rang in Vergeltung.
STUFE 20							
20	Schattensäule	+8	1	Sofort	VE x10	920	Mächtigerer Schattensäule mit PE Schaden; GA -2 bei Wesen des Lichts; PW + Rang in Vergeltung.
	Verdampfen	-(KÖR+AU)/2	Tag	Sofort	VE	2230	Innerliches Verdampfen mit PE x3 Schaden; nur natürliche Abwehr ohne PA; Unwirksam gegen wasserlose Wesen.

ZAUBERSPRÜCHE DER SCHWARZMAGIER

ZAUBERSPRÜCHE

Stufe	Zauber	ZB	Abkling (Rd.)	Dauer (Rd.)	Reichweite (m)	Preis	Effekt
STUFE 1							
1	Magie entdecken	0	10	PE	VE x2(R)	10	Magische Wesen und Gegenstände leuchten für den Wirker kurz auf.
	Magie identifizieren	0	1	Sofort	Berühren	10	Offenbart die Magie oder Wirkung eines magischen Objekts.
	Magische Waffe	0	1	VE Minuten	Berühren	10	Macht eine Waffe magisch mit WB +1.
	Magisches Schloss	0	5	Bis Ende	Berühren	10	Verschließt ein Schloss magisch und erhöht dessen SW um +PE.
	Öffnen	-SW	10	Sofort	Berühren	10	Öffnet ein Schloss, ohne es zu beschädigen.
	Zaubertrick	0	10	PE	VE x2	10	Erzeugt eine kleine unschädliche Illusion.
STUFE 2							
2	Duftnote	0	5 Minuten	PE Minuten	Berühren	10	Soziale Interaktion +2 oder -2 mit angenehmem oder unangenehmem Geruch.
	Fluch	-(GEI+AU)/2	Tag	PE Tage	Berühren	150	PW -2 auf alle Proben; kann vorzeitig mit Magie bannen gebannt werden.
	Lauschen	-1/10m	5 Minuten	VE x2	Selbst	75	Verlagert das Hörzentrum um bis zu VE x5 Metern; Sichtlinie muss bestehen.
STUFE 3							
3	Durchsicht	-2	Tag	VE	Selbst	280	Zauberwirker kann durch nichtmagische, unbelebte Objekte VE/2 m sehen.
	Federgleich	0	0	1 Minute	Berühren	110	Ziel kann PE x2 Meter tief mit 1 Meter pro Runde un gelenkt herabschweben.
	Springen	0	10	Sofort	Selbst	60	Wirker springt PW x0,5 Meter und landet sicher.
	Tarnender Nebel	-2	10	VE x2	VE x5	140	Nebelwolke mit Radius bis VE Meter; Angriff -8 gegen Ziele im Nebel; PW -8 auf Sehen im Nebel; wird durch Wind verweht.
	Versetzte Stimme	-1/10m	5 Minuten	VE x2	Selbst	60	Verlagert Stimme des Wirkers um bis zu VE x10 Meter in Sichtlinie.
STUFE 4							
4	Flackern	-2	5 Minuten	PE x2	Selbst	45	Abwehr +GEI/2, außer gegen Flächenschaden.
	Kontrollieren	-(GEI+AU)/2	10	Bis Ende	VE x2	205	Bringt bis zu #Stufe Untote unter eigene Kontrolle.
	Spionage	0	5 Minuten	VE x2	Selbst	205	Der Geist des Wirkers (hören & sehen) löst sich; Laufen VE Meter pro Runde.
	Verteidigung	0	0	1	VE x2	10	Erhöht Abwehr des Ziels um +PE, bis Wirker wieder an der Reihe ist.
	Zauberleiter	0	Tag	Konzentr.	VE	320	Erschafft stabile, feststehende Leiter mit bis zu VE x Stufe Metern Länge.
STUFE 5							
5	Licht	+5	10	PE Minuten	Berühren	10	Lässt einen Gegenstand fackelhell leuchten.
	Manabrot	0	Tag	Sofort	VE	420	Erschafft bis zu #Stufe/2 Manabrote; 3 Manabrote entsprechen 1 Tagesration.
	Putzteufel	0	Tag	VE/2 Stunden	VE x2	420	Erschafft einen Putzteufel, der beim Aufräumen hilft. Ansonsten unnütz.
	Schweben	0	0	PE	Berühren	210	Ziel kann Schweben anstatt zu Laufen; Dann kein Rennen möglich.
	Volksgestalt	-4	Tag	PE Stunden	VE	420	Verwandelt bis zu #VE humanoide Ziele in anderes Volk gleicher Größenkat.
	Wächter	0	Tag	VE Stunden	Berühren	115	Magischer Wächter alarmiert Wirker, falls anderes Wesen sich VE x2 Meter dem Ziel nähert.
STUFE 6							
6	Balancieren	-2	10	Bis Ende	Berühren	45	Ziel kann absolut sicher balancieren für Laufen x2 Meter.
	Skelette erwecken	0	Tag	Sofort	VE x5(R)	670	Erweckt bis zu #Stufe Skelette nach 3 Kampfunden; Kontrolle nötig!
	Versetzen	0	10	Sofort	Berühren	260	Freiwilliges Ziel wird bis zu PW/2 Meter in Sichtlinie teleportiert.
STUFE 7							
7	Spurt	-2	5 Minuten	PE	Berühren	220	Verdoppelt den Laufen-Wert des Ziels.

ZAUBERSPRÜCHE DER SCHWARZMAGIER

ZAUBERSPRÜCHE

Stufe	Zauber	ZB	Abkling (Rd.)	Dauer (Rd.)	Reichweite (m)	Preis	Effekt
STUFE 8							
8	Arkane Schwert	0	Tag	VE x2	VE (R)	920	Fliegendes Schwert mit Kampfwert=Stufe+10 und Laufen=2x Laufen.
	Botschaft	0	Tag	Bis Ende	VE x5000	510	Hologramm des Zauberers kann VE x2 Wortsilben übermitteln.
	Giftschutz	0	10	VE Stunden	Berühren	10	Giftabwehr +Stufe, auch falls keine Abwehr zulässig.
	Magische Rüstung	0	Tag	Sofort	Selbst	230	Erhöht LK temporär um +PE; temporäre LK sind nicht heilbar.
	Schutzfeld	0	5 Minuten	PE	Selbst	115	Schutzfeld, an dem nichtmagische Geschossen von außen abprallen.
	Schutzschild	0	5 Minuten	PE	Berühren	115	Erhöht Abwehr um +PE.
	Verborgenes sehen	0	Tag	PE	VE x2(R)	510	Versteckte nichtmagische Gegenstände leuchten für den Wirker kurz auf.
	Verkleinern	-4	Tag	PE Minuten	Berühren	460	Verkleinert freiwilliges Ziel; KÖR x0,5, ST x0,5, HÄ x0,5, Laufen x0,1, Größe=wi.
	Verlangsamten	-(KÖR+AU)/2	10	VE	VE x5(R)	80	Halbiert Laufen von bis zu #Stufe/2 Zielen.
	Zombies erwecken	0	Tag	Sofort	VE x5(R)	930	Erweckt bis zu #Stufe Zombies nach 3 Kampfrunden; Kontrolle nötig!
STUFE 9							
9	Totengespräch	0	W20 Tage	VE Minuten	Berühren	1590	VE Fragen an Geist eines Toten; nur beantworten mit Ja/Nein; kann lügen.
	Wasserwandeln	0	0	PE	Berühren	150	Ziel kann über Wasser laufen.
	Zauberabklang	-Stufe	Tag	Sofort	Selbst	650	Setzt Abklingzeit eines max. VE Runden zuvor gewirkten Spruchs auf 0; Nur ein Versuch möglich.
STUFE 10							
10	Dämonen beschwören-(KÖR+AU)+BB		Tag	VE x2 Stunden	VE (R)	1190	Beschwört einen Dämon für VE x2 Stunden oder VE Aufträge.
	Feuerwand	-2	5 Minuten	VE	VE x2	360	Feuerwand mit BLT: 1,VE,VE; 2W20 abwehrbarer Schaden.
	Fliegen	0	5 Minuten	PE x5	Berühren	460	Ziel kann fliegen mit 2x Laufen-Geschwindigkeit.
	Teleport	-1/Begleiter	Tag	Sofort	Berühren	920	Teleportiert Wirker und VE Gefährten an bekannten Ort; bei Patzer W20 nicht abwehrbarer Schaden; bei wenig bekanntem Ort sogar 2W20.
STUFE 12							
12	Durchlässig	-4	Tag	VE/2	Selbst	920	Zauberwirker wird durchlässig und kann nichtmagische, unbelebte Objekte durchqueren.
	Giftbann	0	10	Sofort	Berühren	80	Neutralisiert nichtmagisches Gift, welche noch nicht zur Anwendung kamen.
	Magie bannen	-Stufe od. -LK/2	Tag	Sofort	VE	620	Bannt magische Effekte oder Wesen. Wesen erhalten PE x2 nicht abwehrbaren Schaden; Bei Misserfolg kann Zauber auf den Wirker zurück schlagen (neue Probe)!
	Magische Barriere	-2	Tag	VE Min. od. Konz.	VE x2	920	Würfel mit max. VE/2 m ³ , durch dessen Wände keine Magie dringen kann.
	Schutzkuppel	0	W20 Tage	Konzentr.	Selbst	765	Unbewegliche Kuppel, die vollständig (auch mit Teleport) unpassierbar ist.
	Unsichtbares sehen	0	5 Minuten	PE	Berühren	325	Unsichtbare Objekte und Wesen werden für Ziel sichtbar; Magische Effekte außer Unsichtbarkeit bleiben unsichtbar.
	Unsichtbarkeit	0	Tag	PE Minuten	Berühren	1120	Macht das Ziel unsichtbar; Endet bei Angriff, Zaubern oder Schaden.
	Vergrößern	-4	Tag	PE/2	Berühren	920	Vergrößert freiwilliges Ziel; KÖR x2, ST x2, HÄ x2, Laufen x2, Größe=gr.
	Wechselzauber	0	Tag	Sofort	Selbst	790	Präpariert einen Zauber zum einmaligen aktionsfreien Wechseln.
STUFE 13							
13	Schatten Erwecken	0	Tag	Sofort	VE x5 (R)	1580	Erweckt bis zu #Stufe Schatten nach 3 Kampfrunden; Kontrolle nötig!
	Wolke des Todes	-4	5 Minuten	PE x2	VE x5	790	Wolke mit VE(R) Meter; Angriff -2 gegen Ziele in Wolke, PW -2 auf Sehen im Nebel; 1+(Diener der Dunkelheit) nichtabwehrbarer Schaden pro Runde.

ZAUBERSPRÜCHE DER SCHWARZMAGIER

ZAUBERSPRÜCHE

Stufe	Zauber	ZB	Abkling (Rd.)	Dauer (Rd.)	Reichweite (m)	Preis	Effekt
STUFE 14							
14	Bannen	-(KÖR+AU)/2	5 Minuten	Sofort	VE x2(R)	255	Vernichtet bis zu Stufe/2 feindliche Dämonen, Elementare oder Untote.
	Erdspalt	-4	5 Minuten	VE	VE x2	325	Öffnet Erdspalt mit BLT: VE,VE/2,VE/2; AGI+BE aktionsfrei um nicht hineinzufallen; 2W20 nicht abwehrbarer Schaden, falls sich Spalt schließt.
	Steinwand Wandöffnung	-2 0	Tag 5 Minuten	Sofort PE/2	VE x2 Berühren	920 260	Permanente Steinwand mit BLT: 1,VE,VE; Abwehr=3x Stufe; LK=Stufe pro m ³ . Öffnet Loch mit 1m Durchm. in bis zu VE x10cm dicken nichtmagischen Wand.
STUFE 15							
15	Wahnsinn	-(GEI+AU)/2	W20 Tage	Sofort	Berühren	2850	Ziel wird wahnsinnig mit GE=0; Nur Allheilung heilt je 1 Punkt GEI.
STUFE 16							
16	Ebentor	-8	W20 Tage	VE Minuten	VE	2580	Offnet ein Tor für VE/2 Wesenheiten von und zu einer bekannten Ebene.
	Elementar herbeirufen	-Stufe x5	Tag	VE Stunden	VE (R)	920	Beschwört ein Elementar für VE Stunden oder VE/2 Aufträge.
STUFE 18							
18	Gasgestalt	0	Tag	PE x5	Berühren	1420	Ziel wird gasförmig; Laufen x4, nur Wahrnehmung möglich.
STUFE 20							
20	Zeitstop	-5	W20 Tage	PE	Selbst	2130	Alle Gegenstände und Wesen außer dem Wirker erstarren; Endet bei Schaden.

ZIELZAUBER

Stufe	Zauber	ZB	Abkling (Rd.)	Dauer (Rd.)	Reichweite (m)	Preis	Effekt
STUFE 1							
1	Feuerstrahl	+1	0	Sofort	VE x5	10	Feuerstrahl auf ein Ziel; PE Schaden.
STUFE 2							
2	Schatten	-(AGI+AU)/2	5	PE/2	VE x5	75	PW -8 auf alle Handlungen, bei denen das Ziel sehen können muss.
	Schattenpfeil	+2	0	Sofort	VE x10	75	Schattenpfeil mit PE Schaden; GA -2 bei Wesen des Lichts.
STUFE 3							
3	Niesanfall	-(KÖR+AU)/2	0	1	VE x2	10	Ziel muss stark niesen; nur Laufen/2; keine weitere Aktion; Endet bei Schaden.
	Stolpern	-(AGI+AU)/2	5 Minuten	Sofort	VE x5	140	Ziel fällt hin; Falls AGI+GE misslingt, wird alles Getragene fallen gelassen.
STUFE 4							
4	Flammenklinge	0	5 Minuten	PE	VE x2	160	Entzündet Waffe und gibt WB +1; Bei Angriffmiersieg kleine Explosion mit zusätzlich W20 Schaden; Waffe gilt als magisch.
STUFE 5							
5	Feuerlanze	+2	0	Sofort	VE x10	210	Mächtigerer Feuerstrahl auf ein Ziel; PE Schaden.
STUFE 6							
6	Halt	-(KOR+AU)/2	10	VE	VE x5	45	Ziel erstarrt; Sehen, Denken und gestenlos Zaubern noch möglich; Endet bei Schaden.
STUFE 7							
7	Blitz	+3	1	Sofort	VE x10	310	Blitz mit PE Schaden; nicht abwehrbar in Metallrüstung.
	Schattenklinge	0	5 Minuten	PE	VE x2	360	Schattige Waffe gibt WB +1; Waffe gilt als magisch; Pro Schaden GA -1, falls Träger Diener der Dunkelheit.
STUFE 8							
8	Rost	-WB / -PA	10	Sofort	VE x2	150	Zerstört sofort nichtmagische Metallwaffe oder -rüstung.
	Schweig	-(GEI+AU)/2	5 Minuten	VE/2	VE x2	395	Ziel verstummt; Zaubern nur wortlos möglich.
	Telekinese	-1/Stufe x5 kg	0	Konzentr.	VE x5	260	Bewegt einen unbelebten Gegenstand mit 1m pro Runde.

ZAUBERSPRÜCHE DER SCHWARZMAGIER

ZIELZAUBER							
Stufe	Zauber	ZB	Abkling (Rd.)	Dauer (Rd.)	Reichweite (m)	Preis	Effekt
STUFE 9							
9	Netz	-(AGI+ST)/2	10	PE/2	VE x5	115	Klebriges Netz mit Radius VE/2 Meter; Ini/2, Laufen/2, Schlagen/2.
STUFE 10							
10	Feueratem	+3	10	Sofort	VE	460	Feueratem mit 1m Breite; PE Schaden; nicht abwehrbar.
	Feuerball	+3	10	Sofort	VE x10	460	Feuerball mit Radius VE Meter; PE Schaden; nicht abwehrbar.
	Kettenblitz	+3	5	Sofort	VE x5	460	Überspringender Blitz (max. VE Sprünge 2m von Ziel zu Ziel) mit PE Schaden; nicht abwehrbar in Metallrüstung.
	Schattenlanze	+5	0	Sofort	VE x10	595	Mächtigerer Schattenpfeil mit PE Schaden; GA -2 bei Wesen des Lichts.
	Schleudern	-(KÖR+AU)/2	10	Sofort	VE/2	535	Schleudert Ziel PE/3 Meter und zu Boden; erzeugt Sturzschaden (Distanz x4).
	Tanz	-(GEI+AU)/2	10	VE x5	VE x5	360	Ziel muss tanzen; nur Laufen 1m; keine weitere Aktion; Endet bei Schaden.
STUFE 13							
13	Blut kochen	-(KÖR+AU)/2	Tag	Sofort	VE	1580	Blut kocht innerlich mit PE x2 Schaden; nur natürliche Abwehr ohne PA.
STUFE 15							
15	Flammeninferno	+5	Tag	VE	VE x10	1420	Flammeninferno mit Radius VE Meter; PE Schaden; nicht abwehrbar.
	Schattensäule	+8	1	Sofort	VE x10	920	Mächtigere Schattensäule mit PE Schaden; GA -2 bei Wesen des Lichts; PW + Rang in Vergeltung.
STUFE 16							
16	Frostschock	+3	10	Sofort	VE x10	560	Eisstrahl mit PE nicht abwehnbarem Schaden; Ziel friert VE Runden ein.
STUFE 18							
18	Verdampfen	-(KÖR+AU)/2	Tag	Sofort	VE	2230	Innerliches Verdampfen mit PE x3 Schaden; nur natürliche Abwehr ohne PA; Unwirksam gegen wasserlose Wesen.
STUFE 20							
20	Körperexplosion	-(KÖR+AU)/2	W20 Tage	Sofort	VE	3735	Körper explodiert mit PE x4 Schaden; nur natürliche Abwehr ohne PA; Unwirksam gegen körperlose Wesen.
GEISTESBEEINFLUSSENDE ZAUBERSPRÜCHE							
Stufe	Zauber	ZB	Abkling (Rd.)	Dauer (Rd.)	Reichweite (m)	Preis	Effekt
STUFE 4							
4	Kleiner Terror	-(GEI+VE)/2	5 Minuten	VE	VE x2(R)	45	Bis zu #Stufe/2 Ziele fliehen bis Wirkungsende; Endet bei Schaden.
STUFE 5							
5	Einschläfern	-(KÖR+VE)/2	10	Sofort	VE x2(R)	45	Bis zu #Stufe Ziele fallen in natürlichen Schlaf; Aus Schlaf normal erwachbar.
	Verwirren	-(GEI+AU)/2	10	PE	VE x2(R)	210	Verwirrt ein Ziel; Ziel führt jede Runde zufällige Aktionen (Tabelle W20) aus.
STUFE 7							
7	Terror	-(GEI+VE)/2	Tag	VE Minuten	VE x5(R)	300	Bis zu #Stufe Ziele fliehen bis Wirkungsende; Endet bei Schaden.
	Trugbild	-2	5 Minuten	VE/2 Stunden	VE	210	Optische unbewegliche Illusion von VE/2 m ³ ; Erkennen mit Bemerken -PE/2.
STUFE 8							
8	Freund	-(GEI+VE)/2	Tag	VE Stunden	VE x2	370	Ziel hält den Wirker (nur ihn!) für einen sehr guten Freund.
	Tierbeherrschung	-LK/2	5 Minuten	VE Stunden	VE x2	410	Ein Tier befolgt willenlos alle Befehle des Wirkers; Bis max. #VE Tiere gleichzeitig beherrschbar.
STUFE 10							
10	Gehorche	-(GEI+VE)/2	Tag	VE/2	VE x2	1120	Ziel führt bedingungslos Befehle aus, außer Selbstmord oder Verstümmelung.
	Verwandlung	-2	Tag	PE/2 Stunden	Selbst	420	Verwandlung gleiches Volk und Geschlecht; Bei flüchtig bekannter Person erkennbar mit Bemerken-Probe; Untote/magische Wesen nicht täuschbar.