

FOLLANT DES HEILERS





DIESE ZUSAMMENSTELLUNG IST EIN INOFFIZIELLES FANWERK FÜR DAS ROLLENSPIEL DUNGEONSLAYERS VON CHRISTIAN KENNIG.

WEITER WERDEN EBENFALLS DIE WERKE VON MATTHIAS „BRUDER GRIMM“ REINKE VERWENDET.

DER AKTUELLE STAND BEHANDELT DAS GRUNDREGELWERK UND DIE GRIMMOIRES BIS EINSCHLISSLICH BAND VI.

ZUSAMMENGEFASST VON FILZ



STUFE 1

<u>Zauberspruch</u>	<u>Quelle</u>	<u>MP</u>	<u>Preis</u>	<u>ZB</u>	<u>Dauer</u>	<u>Distanz</u>	<u>(Abklingzeit)</u>	<u>Effekt</u>
Blenden	GRW	2	10	$-(AGI+AU)/2$	PE in KR	VE x 5 m	5 KR	Blendet Gegner = Sichtrelevante PW -8
Duftnote	GRW	3	10	+0	PE in min.	B	100 KR	Erleichtert oder erschwert soziale Proben durch angenehmen oder unangenehmen Geruch
Eigensch. Verb.	GR I	2	10	+0	PE in KR	B	10 KR	Ziel erhält +1 auf eine Eigenschaft
Giftschutz	GRW	2	10	+0	VE Std	B	10 KR	Ziel erhält Bonus auf Abwehr gegen Gift
Heilbeeren	GRW	4	20	+0	AB	B	24 h	Verzauberte Beeren (o.ä) heilen 1 LK pro Stück
Heilende Aura	GRW	3	10	+0	PE x 2 KR	S	100 KR	Aura des Heilers heilt 1 LK/KR an Verbündeten in VE m Radius
Heilende Hand	GRW	1	10	+1	AB	B	0 KR	Ziel erhält LK in Höhe des PE
Licht	GRW	2	10	+5	PE in min.	B	10 KR	Ziel leuchtet wie Fackel
Magie entdecken	GRW	2	10	+0	PE in KR	VE x 2 m	10 KR	Enthüllt Anwesenheit magischer Auren
Magische Faust	GR I	2	10	+0	PE x 2 KR	S	1 KR	Fäuste des Zauberwyrkers werden magische Waffen
Magische Waffe	GRW	2	10	+0	VE min.	B	1 KR	Waffe erhält magischen WB +1
Minderer Schutz	GR I	1	10	+0	PE in KR	B	1 KR	Ziel erhält +1 Abwehr
Niesanfall	GRW	1	10	$-(KÖR+AU)/2$	1 KR	VE x 2 m	0 KR	Gegner kann sich vor lauter Niesen nur bewegen
Rüstung verzaubern	GR VI	2	20	+0	VE Std	B	24 h	Verzaubertes Rüstungsteil erhält +1 magischen Bonus und behindert nicht beim Zaubern
Schutzkreis geg. Tiere	GR IV	2	20	+0	VE x 2 Std	VE m	24 h	Erschafft Schutzfeld, das Tiere abschreckt
Selbstheilung	GR I	1	10	+3	AB	S	0 KR	Zauberwyrker heilt sich selbst um das PE
Tier/Pflanze herbeirufen	GR II	2	20	$-(KÖR+VE)$ des Ziels/2	PE in Std	VE m	24 h	Lässt Kreatur des Typs Tier oder Pflanze erscheinen, die dem Zauberwyrker gehorcht
Tiere besänftigen	GRW	4	20	-LK/5 d. Ziels	VE Std	VE x 5 m	24 h	Besänftigt Tiere in Reichweite
Tiersprache	GR V	3	10	-1/2 GH v. Ziel	VE min.	VE/2 m	100 KR	Zauberwyrker kann mit einem Tier kommunizieren
Verteidigung	GRW	1	10	+0	1 KR	VE x 2 m	0 KR	Ziel erhält PE als Abwehrbonus
Vertreiben	GRW	3	10	$-(KÖR+AU)/2$	PE/2 in min.	VE x 2 m	100 KR	Untote ziehen sich schnellstmöglich vom Zaubewyrker zurück
Vision	GR I	4	20	+0	nächste Probe	S	24 h	Zauberwyrker erhält PE als Bonus auf nächsten Nicht-Kampf-Würfelwurf
Wasser weihen	GRW	4	10	+0	VE Std	B	24 h	Stellt Weihwasser her
Wolke der Reue	GRW	3	10	-2	PE in KR	VE x 5 m	100 KR	Wolke verursacht Schuldgefühle, gibt allen in ihr -1 auf Proben

STUFE 2

<u>Zauberspruch</u>	<u>Quelle</u>	<u>MP</u>	<u>Preis</u>	<u>ZB</u>	<u>Dauer</u>	<u>Distanz</u>	<u>(Abklingzeit)</u>	<u>Effekt</u>
Balancieren	GRW	2	45	-2	Spez.	B	10 KR	Ziel kann für 2 x Laufen-Wert sicher Balancieren
Einschläfern	GRW	2	45	-(KÖR+VE)/2	AB	VE x 2 m	10 KR	Versetzt eine Anzahl von Zielen in Schlaf
Flackern	GRW	3	45	-2	PE x 2 KR	S	100 KR	Zauberwirker beginnt zu flackern und erhält Abwehrbonus
Furcht bannen	GR II	2	45	+0	AB	B	0 KR	Löscht alle Furchteffekte auf Ziel
Halt!	GRW	2	45	-(KÖR+AU)/2	VE KR	VE x 5 m	10 KR	Ziel kann sich nicht mehr bewegen
Kauderwelsch	GR II	4	90	+0	VE min.	S	24 h	Zauberwirker und Verbündete reden in für Außenstehende unverständlicher Sprache
Kleiner Terror	GRW	3	45	-(GEI+VE)/2	VE KR	VE x 2 m	100 KR	Ziele gleich der halben Stufe des Zauberwirkers fliehen in panischer Angst
Lebensfeuer	GR I	2	45	+Rang in DdL	PE in KR	S	100 KR	Heilzauber des Zauberwirkers verursachen Schaden an Untoten
Lichtpfeil	GRW	2	45	+2	AB	VE x 5 m	1 KR	Erzeugt gleißendes Geschoss
Nahrung zaubern	GRW	4	90	+0	AB	VE m	24 h	Erschafft Zutaten für eine einfache Mahlzeit
Öffnen	GRW	2	10	-SW	AB	B	10 KR	Öffnet ein Schloss auf magische Weise
Schutz vor Dunkelheit	GR III	2	45	+0	PE in KR	B	10 KR	Ziel erhält Bonus auf Abwehr gegen Diener und Wesen der Dunkelheit; kann in Finsternis ein wenig sehen
Segen	GRW	4	90	+0	VE Stdn	S	24 h	Zauberwirker und bis zu VE x 2 Verbündete erhalten +1 auf alle Würfe
Sinne schärfen	GR II	3	45	+0	PE in KR	B	100 KR	Gibt Stufe/2 auf Wahrnehmungswürfe des Ziels; reduziert Distanzabzüge im Fernkampf
Slayerwaffe	GR IV	2	45	+0	PE in KR	VE x 2 m	10 KR	Waffe leuchtet in grünlichem Licht, zählt als magisch und gibt einen zusätzlichen Slayerpunkt bei Immersieg
Sprache verstehen	GR II	4	10	+0	VE/2 Stdn	B	0 KR	Ziel erhält Fähigkeit, eine bestimmte Sprache zu sprechen
Spur verwischen	GR IV	4	45	+0	AB	VE x 20 m oder VE x 1 m	100 KR	Löscht alle Spuren von Zauberwirker und Gefährten auf Weg hinter sich oder im Umkreis
Talente erkennen	GR V	3	10	-(GEI+AU)/2	AB	VE m	0 KR	Zauberwirker erkennt einige Talente des Ziels und deren Ränge
Tiere fernhalten	GR IV	3	45	-Gesamt-LK/5 d. Ziele	Konz.	VE m	100 KR	Betroffene Tiere müssen Abstand zum Zauberwirker einhalten
Totenwache	GR III	4	90	+0	PE Tage	B	24 h	Verlängert die Zeit, in der ein Verstorbener wiedererweckt werden kann

STUFE 3

<u>Zauberspruch</u>	<u>Quelle</u>	<u>MP</u>	<u>Preis</u>	<u>ZB</u>	<u>Dauer</u>	<u>Distanz</u>	<u>(Abklingzeit)</u>	<u>Effekt</u>
Fähigk. erkennen	GR V	3	60	-(GEI+AU)/2	AB	VE m	0 KR	Erkennt exakten Wert eines Kampfwerts des Ziels
Feuerschutz	GR V	3	80	-2	PE x 2 KR	B	0 KR	Mindert Schaden, den das Ziel durch Feuer nimmt
Gestrüpp	GR II	2	80	+0	AB	VE x 2 m	10 KR	Überwacht Bereich mit Gestrüpp, das Bewegung behindert
Giftbann	GRW	3	80	+0	AB	B	10 KR	Neutralisiert Gift
Heranziehen	GR V	2	10	+0	AB	VE x 2 m	1 KR	Zieht einen kleinen Gegenstand in die Hand des Zauberswirkers
Holzfäule	GR V	3	80	-1 pro WB, PA oder Kg Gewicht eines sons. Objekts	AB	VE x 2 m	10 KR	Lässt nichtmagischen Holzgegenstand zu Spänen zerfallen
Lebensblick	GR III	3	80	+0	PE in KR	VE x 2 m	10 KR	Gibt einen Eindruck vom Gesundheitszustand von Lebewesen in Reichweite
Letzter Stand	GR IV	4	160	+0	PE x 2 KR	VE x 2 m	24 h	Verbündete im Bereich erhalten +1 auf alle Proben; +GEI/2 bei Aufstellen eines Banners
Lügen spüren	GR II	3	80	+0	VE min.	VE m	100 KR	Zauberschwärzer spürt Lügen im Wirkungsbereich
Magisches Schloss	GRW	3	10	+0	Bis geöffnet	B	5 KR	Klappe, Tür, Truhe, etc. wird schwerer zu öffnen
Reinigen	GRW	2	80	+0	AB	B	0 KR	Reinigt ein Ziel von Verschmutzungen, Fäulnis und Gift
Rune des Lebens	GR V	4	160	+0	Spez.	B	24 h	Hinterlässt Rune, die bei Berührung durch Verbündete Heilende Aura abstrahlt
Schutz	GR I	2	80	+0	PE in KR	B	1 KR	Ziel erhält +2 Abwehr
Stinkbombe	GR I	2	80	-(KÖR+AU)/2	1 KR	VE x 5 m	0 KR	Gegner können vor lauter Würgen und Keuchen nicht stun außer sich mit Laufen/2 zu bewegen
Thema finden	GR IV	3	10	+0	Konz.	VE x 2 m	10 KR	Findet Bücher und Schriftstücke im Umkreis zu vorgegebenem Thema oder Fragestellung
Verlangsamern	GRW	2	80	-(KÖR+AU)/2	VE KR	VE x 5 m	10 KR	Laufen-Wert von Zielen bis max, Stufe/2 wird halbiert
Zauberzeichen	GR II	3	10	+0	Permanent	B	100 KR	Hinterlässt Nachricht aus magischen Zeichen, die nur mit Magie gelesen werden können.
Zauberzelt	GR II	4	160	+0	VE Std	VE m	24 h	Erschafft magische Kuppel, die Schutz vor Wetter und Sicht bietet
Zorn des Lichts	GR VI	2	80	+0	PE in KR	B	10 KR	Ziel erhält Kampfboni und Extra-Boni gegen Wesen und Diener der Dunkelheit

STUFE 4

<u>Zauberspruch</u>	<u>Quelle</u>	<u>MP</u>	<u>Preis</u>	<u>ZB</u>	<u>Dauer</u>	<u>Distanz</u>	<u>(Abklingzeit)</u>	<u>Effekt</u>
Aura der Vergeltung	GR I	3	115	+0	PE in KR	B	5 KR	Lichtaura des Ziels attackiert Nahkampfangreifer
Eigenschaft erhöhen	GR I	3	115	+0	PE in KR	B	10 KR	Ziel erhält +2 auf eine Eigenschaft
Geben und Nehmen	GRW	3	115	+0	PE in KR	B	5 KR	Ziel erhält 50% des von ihm verursachten Nahkampfschadens als Heilung
Heilendes Licht	GRW	3	115	+2	AB	VE x 2 m	2 KR	Ziel erhält LK in Höhe des PE
Klebefaden	GR V	3	115	-(AGI+ST)/2 d. Ziels o. +0	PE/2 KR	VE x 10 m	0 KR	Schießt Faden aus Astralmasse auf Ziel, welcher an diesem kleben bleibt
Leibwächter	GR I	3	115	+0	PE in KR	VE m	10 KR	Freiwilliger übernimmt 50% des Schadens, den Ziel erleidet
Magische Rüstung	GRW	5	230	+0	AB	S	24 h	LK erhöht sich um PE, auch über Maximum
Netz	GRW	3	115	-(AGI+ST)/2	PE/2 KR	VE x 5 m	10 KR	Fängt Gegner in magischem Netz
Schutzfeld	GRW	4	115	+0	PE in KR	s	100 KR	Erschafft Barriere gegen nichtmagische Geschosse
Schutzschild	GRW	4	115	+0	PE in KR	B	100 KR	Ziel erhält PE als Abwehrbonus
Schutzschild dehnen	GRW	5	230	+0	AB	B	24 h	Verdoppelt Dauer eines Schutzschild-Zaubers
Schutzschild stärken	GRW	5	230	+0	AB	B	24 h	Verdoppelt Abwehr-Bonus eines Schutzschild-Zaubers
Sichtverbindung	GR III	4	115	+0	PE in KR	B	100 KR	Zauberwirker kann durch die Augen eines freiwilligen Ziels sehen
Steinwaffe	GR I	4	115	+0	PE in KR	VE x 2 m	100 KR	Verwandelt Waffe in Stein; wirft Gegner bei Immersieg zu Boden
Suggestion	GR III	3	115	-(GEI+VE)/2	1 KR	VE m	1 KR	Sendet dem Ziel ein subtiles mentales Kommando
Tarnung	GR II	4	60	-2	PE in min.	B	100 KR	Bemerken-Würfe gegen Ziel werden erschwert
Wächter	GRW	5	115	+0	VE Std	B	24 h	Alarmiert Zauberwirker, wenn sich Wesen dem Zielpunkt nähern

STUFE 5

<u>Zauberspruch</u>	<u>Quelle</u>	<u>MP</u>	<u>Preis</u>	<u>ZB</u>	<u>Dauer</u>	<u>Distanz</u>	<u>(Abklingzeit)</u>	<u>Effekt</u>
Dornenwuchs	GR IV	4	150	+0	AB	VE x 10 m	10 KR	Lässt dorniges Gestrüpp sprießen; mindert Bewegung und verursacht Schaden
Eigenschaften erkennen	GR V	5	110	-(GEI+AU)/2	AB	VE m	0 KR	Erkennt exakten Wert einer Eigenschaft des Ziels
Falsche Magie	GR III	4	60	+0	VE Tage	B	100 KR	Ändert magische Aura eines Objekts
Federgleich	GRW	4	110	+0	1 Min.	B	0 KR	Ziel fällt langsam wie eine Feder zu Boden
Heilende Sphäre	GR IV	5	150	+0	PE in min.	VE x 2 m	100 KR	Erschafft eine schwebende Sphäre, die bei Berührung LK gibt
Holz formen	GR V	5	300	-1 pro Kg	Permanent	B	24 h	Bringt Holz in beliebige Form
Magie identifizieren	GRW	4	10	+0	AB	B	1 KR	Offenbart Funktion von Magie
Magnetischer Schild	GR V	4	150	+0	PE in KR	VE x 2 m	100 KR	Verzauberter Schild wird magisch verbessert und entwaffnet Gegner bei Abwehr-Immersion
Objekt lesen	GR V	4	110	+0	AB	B	10 KR	Zauberwirker erkennt die Personen, die Gegenstand zuletzt berührt haben
Rost	GRW	4	150	WB bzw. -PA	AB	VE x 2 m	10 KR	Nichtmagischer Metallgegenstand zerfällt zu Rost
Schimmerross rufen	GR VI	6	300	-4	VE x 2 Stdn	VE m	24 h	Ruft Schimmerrösser herbei, die dem Zauberwirker dienen
Schockwaffe	GR I	4	150	+0	PE in KR	VE x 2 m	100 KR	Hüllt Waffe in zuckende Blitze; Immersion lässt Schaden auf weiteren Gegner überspringen
Schwarm herbeirufen	GR VI	4	150	+0 (-4 flieg. -2 schwimm.)	PE in KR	VE x 2 m	100 KR	Ruft Kleintier- oder Insektenschwarm unter Kontrolle des Zauberwirkers herbei
Springen	GRW	4	60	+0	AB	S	10 KR	Zauberwirker springt PE/2 m weit und landet sicher
Stoßgebet	GRW	6	150	-(KÖR+AU)/2	AB	S	100 KR	Bringt Gegner in Radius von Stufe x 2 m zu Fall
Terror	GRW	7	300	-(GEI+VE)/2	VE min.	VE x 5 m	24 h	Ziele gleich der Stufe des Zauberwirkers fliehen in panischer Angst
Verbesserte Magische Faust	GR I	5	150	+0	PE x 2 KR	S	1 KR	Zauberwirker erhält WB + VE/2 auf waffenlose Angriffe
Verbesserte Selbstheilung	GR I	5	150	+5	AB	S	0 KR	Zauberwirker heilt sich selbst um das PE und entfernt Vergiftungen, negative Effekte etc.
Verstärkter Schutz	GR I	4	150	+0	PE in KR	B	1 KR	Ziel erhält +3 Abwehr
Wasserwandeln	GRW	4	150	+0	VE Stdn	B	0 KR	Ziel kann auf Wasser laufen wie auf festem Boden
Wissen der Welt	GR IV	7	120	+0	1 KR	S	24 h	Zauberwirker erhält PE als Bonus auf nächsten Wissenswurf
Zauber erkennen	GR V	6	60	-(GEI+VE)/2	AB	VE m	0 KR	Erkennt einige Zauber, über die das Ziel verfügt

STUFE 6

<u>Zauberspruch</u>	<u>Quelle</u>	<u>MP</u>	<u>Preis</u>	<u>ZB</u>	<u>Dauer</u>	<u>Distanz</u>	<u>(Abklingzeit)</u>	<u>Effekt</u>
Arkane Aufladung	GR II	6	160	+0	GEI/2 KR	Selbst	100 KR	Addiert PE auf PW des nächsten Zaubers
Freund!	GRW	7	370	-(GEI+VE)/2	VE min.	VE x 2 m	24 h	Ziel hält Zaubersprüche für sehr guten Freund
Gegenstand entdecken	GR III	7	320	+0	PE in KR	VE x 5 m	24 h	Sucht nach allen Gegenständen oder Substanzen bestimmter Kategorie
Gegner fernhalten	GR IV	6	185	-(KÖR+AU)/2	VE KR	VE x 2 m	10 KR	Unsichtbare Kraft hindert Gegner am Näherkommen
Geist leeren	GR II	5	160	-St. d. Zaubers	AB	B	1 KR	Befreit Ziel von geistesbeeinflussenden Effekten
Geteiltes Leben	GR V	7	370	+2	AB	VE x 2 m	24 h	Gibt Verbündeten zusätzliche LK über Maximum
Glühender Glaube	GRW	6	185	-2	PE in KR	B	100 KR	Verstärkt Waffe durch heilige Kraft
Klettern	GR I	5	160	+0	PE in KR	B	10 KR	Ziel kann automatisch an jeder Oberfläche klettern
Lauschen	GRW	6	75	-1 pro 10 m	VE x 2 KR	S	100 KR	Versetzt Hörzentrum des Wirkers an VE x 5 m entfernten Punkt in Sichtlinie
Vor Tieren verstecken	GR III	7	370	+0	PE in min.	S	24 h	Zaubersprüche und Gefährten können von Tieren nicht wahrgenommen werden
Vor Untoten verstecken	GR III	7	370	+0	PE in min.	S	24 h	Zaubersprüche und Gefährten können von Untoten nicht wahrgenommen werden
Zauberglyphe	GR I	6	185	+0	Perman.	B	100 KR	Speichert Zielzauber in fixierte Glyphe; wird bei Berührung ausgelöst
Zwergensicht	GR II	5	140	+0	PE in KR	B	10 KR	Ziel kann im Dunkeln sehen

STUFE 7

<u>Zauberspruch</u>	<u>Quelle</u>	<u>MP</u>	<u>Preis</u>	<u>ZB</u>	<u>Dauer</u>	<u>Distanz</u>	<u>(Abklingzeit)</u>	<u>Effekt</u>
Blitzschild	GR II	7	220	+0	VE x 2 KR	S	24 h	Umgibt Zauberwirker mit elektrischem Feld, das automatisch alle Ziele in VE/2 m mit Blitzen angreift
Bodenstacheln	GR I	7	220	+0	VE KR	VE x 2 m	100 KR	Lässt scharfe Dornen aus festem Erdboden wachsen
Durchsicht	GRW	8	280	-2	VE KR	S	24 h	Zauberwirker kann durch Objekte hindurchsehen
Entsteinern	GR II	8	440	+0	AB	B	24 h	Entsteinert versteinerte Kreatur oder macht Gestein brüchig
Heilende Rune	GR V	7	220	+4	Permanent	B	100 KR	Hinterlässt Rune mit LK in Höhe des PE, die Verbündete auf sich übertragen können
Schmierfleck	GR III	6	210	+0	VE KR	VE x 5 m	100 KR	Erzeugt Bereich mit rutschigem Boden, auf dem Kreaturen hinfallen können
Schweben	GRW	5	210	+0	PE in KR	B	0 KR	Ziel kann mit Laufen-Wert senkrecht hoch und runter schweben
Spurt	GRW	6	220	-2	PE in KR	B	100 KR	Laufen-Wert des Ziels wird verdoppelt
Verbesserte Magische Waffe	GR I	5	210	+0	PE in KR	B	1 KR	Waffe erhält magischen WB +VE/2
Verbot	GR III	7	220	-(GEI+AU)/2	VE Stdn	VE m	100 KR	Verbietet dem Ziel eine bestimmte Handlung auszuführen
Verswinde!	GR III	7	220	-(GEI+AU)/2	AB	VE x 2 m	100 KR	Teleportiert Ziel zufällig irgendwo hin
Waffe des Lichts	GRW	6	220	+0	PE in KR	VE x 2 m	100 KR	Hüllt Klinge in heiliges Licht; erhöht Abwehr des Trägers mit jedem Treffer
Weihen	GR II	8	440	-2	VE x 2 Stdn	B	24 h	Gebiet gibt Abzüge für Diener und Wesen der Dunkelheit

STUFE 8

<u>Zauberspruch</u>	<u>Quelle</u>	<u>MP</u>	<u>Preis</u>	<u>ZB</u>	<u>Dauer</u>	<u>Distanz</u>	<u>(Abklingzeit)</u>	<u>Effekt</u>
Bannen	GRW	7	255	-(KÖR+AU)/2	AB	VE x 2 m	100 KR	Vernichtet feindliche Dämonen, Untote und Elementare
Botschaft	GRW	8	510	+0	Bis übertrag.	VE x 5 Kilometer	24 h	Sendet geisterhaftes Abbild zur Überbringung einer Nachricht
Dunkelheit spüren	GR III	7	255	+0	Konz.	VE x 2 m	10 KR	Spürt Anwesenheit von Wesen und Dienern der Dunkelheit
Heilendes Gift	GR VI	7	255	+0	Perman.	B	100 KR	Verwandelt Gift in heilsame Substanz mit umgekehrter Wirkung
Hiergeblieben!	GR III	7	255	-(GEI+AU)/2	VE KR	VE x 5 m	10 KR	Ziel kann nicht teleportiert werden o.ä.
Klauenhände	GR II	7	255	-2	PE in KR	B	100 KR	Hände des Ziels verwandeln sich in Klauen
Magieresistenz	GR IV	7	255	+0	PE in KR	VE m	10 KR	Zauber auf Ziel sind um GEI des Zauberwirkers erschwert, Magieschaden um GEI reduziert
Schutzkuppel	GRW	9	765	+0	Konz.	S	W20 Tage	Erschafft unbewegliche absolut undurchdringliche Kuppel
Spionage	GRW	7	205	+0	VE x 2 KR	S	100 KR	Zauberwirker versetzt sich in Trance, um seine Sinne umherwandern zu lassen
Stein- verschmelzung	GR IV	7	255	+0	Konz.	S	10 KR	Zauberwirker versinkt in Erdboden oder steinernem Objekt oder Wesen
Unverwundbarkeit	GR II	7	255	+0	PE in KR	B	100 KR	Reduziert sämtlichen Schaden, den Ziel erhält, um GEI/2
Verborgenes sehen	GRW	8	510	+0	PE in KR	VE x 2 m	24 h	Zauberwirker sieht verborgene und versteckte Objekte aufleuchten
Verwirren	GRW	6	210	-(GEI+AU)/2	PE in KR	VE x 2 m	10 KR	Zwingt Ziel jede Runde eine zufällige Handlung auf
Wand aus Licht	GR III	8	930	+0	VE x 2 Stdn	VE x 2 m	24 h	Erschafft undurchsichtige Barriere aus Finsternis; Wesen/Diener des Lichts können nicht passieren, Wesen/Diener der Dunkelheit können normal hindurchsehen
Zauberimmunität	GR V	7	160	+0	VE min.	B	100 KR	Ziel wird immun gegen einen bestimmten Zauber
Zauberkäfig	GR I	8	510	-(AGI+BE)/2 - 1 für jede Gk über normal	Konz.	VE m	24 h	Fängt Zielkreatur in kuppelförmigen Kraftfeld
Zauberleiter	GRW	8	320	+0	Konz.	VE m	24 h	Erschafft magisches Kraftfeld in Form einer Leiter

STUFE 9

<u>Zauberspruch</u>	<u>Quelle</u>	<u>MP</u>	<u>Preis</u>	<u>ZB</u>	<u>Dauer</u>	<u>Distanz</u>	<u>(Abklingzeit)</u>	<u>Effekt</u>
Eigenschaft stärken	GR I	8	290	+0	PE in KR	B	10 KR	Ziel erhält +3 auf eine Eigenschaft
Feuer löschen	GR IV	8	290	+0 oder -Wirkerstufe oder -(KÖR+AU)/2	AB	VE x 10 m	10 KR	Löscht Feuer (magisch und natürlich), kontert Feuerzauber und schädigt Feuerkreaturen
Inquisition	GR II	9	580	-(GEI+AU)/2	VE min.	B	24 h	Ziel erhält Schaden, wenn es Fragen nicht wahrheitsgemäß beantwortet
Märtyrer	GR I	9	290	+0	PE in KR	VE m	10 KR	Freiwilliger übernimmt den vollen Schaden, den Ziel erleiden würde
Rüstung des Lichts	GR II	8	290	+0	PE in KR	VE x 2 m	100 KR	Hüllt Rüstungsteil in heiliges Licht; +1 AB bei erfolgreichem AB-Wurf; vollständige Heilung bei AB-Immersion
Stein formen	GR V	9	650	-1 pro kg	Perman.	B	24 h	Bringt Stein in beliebige Form
Talentzauber	GR VI	8	210	+0	PE in KR	B	100 KR	Verleiht Ziel zusätzlichen Talentrang nach Wahl des Zauberwirkers
Todesschutz	GR III	8	290	+0	VE KR	S	100 KR	Schützt Zauberwirker und Gefährten vor Alterung und Werteverlust
Wildwuchs	GR IV	9	580	+0	AB	VE x 2 m	24 h	Lässt dichten Pflanzenwuchs im Bereich sprießen; behindert Sicht und Bewegung

STUFE 10

<u>Zauberspruch</u>	<u>Quelle</u>	<u>MP</u>	<u>Preis</u>	<u>ZB</u>	<u>Dauer</u>	<u>Distanz</u>	<u>(Abklingzeit)</u>	<u>Effekt</u>
Allheilung	GRW	10	650	+0	AB	B	24 h	Heilt alle Verletzungen
Anpassung	GR IV	10	650	+0	VE x 2 StdN	S	24 h	Passt Zauberwirker und Gefährten an feindliche Umweltbedingungen an
Blitz	GRW	8	310	+3	AB	VE x 10 m	1 KR	Schießt einen Blitz auf Gegner
Erdspalt	GRW	9	325	-4	VE KR	VE x 2 m	100 KR	Öffnet einen VE/2 m tiefen Riss im Boden
Golem erwecken	GR II	10	920	-(KÖR+HÄ)/2 des Golems	AB	B	24 h	Erweckt vorbereitete Figur als Golem zum Leben
Hast	GR I	9	325	-2	VE KR	B	100 KR	Ziel erhält Extra-Aktion pro Runde
Heiliger Hammer	GRW	9	1325	+0	VE KR	VE x 2 m	100 KR	Beschwört selbstständig kämpfenden Hammer aus heiliger Energie
Heiligtum	GR V	9	325	+0	PE in KR	S	100 KR	Zauberwirker ist unangreifbar, solange er selbst nicht angreift
Heldentum	GR I	10	650	+0	VE StdN	S	24 h	Zauberwirker und bis zu VE x 2 Verbündete erhalten +3 auf alle Würfe
Lichtlanze	GRW	8	325	+5	AB	VE x 5 m	1 KR	Erzeugt verbessertes gleißendes Geschoss
Lockruf	GR V	8	325	-(GEI+AU)/2	Konz.	VE x 10 m	10 KR	Ziel hat unwiderstehliches Verlangen, zum Zauberwirker zu eilen
Magische Barriere	GRW	10	920	-2	VE min.	VE x 2 m	24 h	Erzeugt für Magie undurchdringliches Kraftfeld
Prophezeiung	GR III	10	650	-4	VE min.	S	W20 Tage	Kontakt zu außerweltlicher Entität, die Ja/Nein-Fragen wahrheitsgemäß beantwortet
Trägheit	GR I	9	325	-(KÖR+AU)/2	VE KR	B	100 KR	Ziel muss Aktion aufwenden, um sich zu bewegen.
Unsichtbares sehen	GRW	9	325	+0	PE in KR	B	100 KR	Ziel kann unsichtbare Objekte und Kreaturen normal sehen
Versetzen	GRW	8	260	+0	AB	B	10 KR	Ziel wird PE/2 m weit teleportiert
Waffe beleben	GR II	10	650	-WB	VE x 2 KR	B	24 h	Belebt Nahkampfwaffe zu Fliegendem Schwert
Wiederbelebung	GRW	10	650	+0	AB	B	24 h	Erweckt getötete Kreatur wieder zum Leben
Zauberabklang	GRW	10	650	-eig. Zugangsst.	AB	S	24h	Setzt Abklingzeit eines zuvor gewirkten Zaubers auf 0
Zeitinterferenz	GR III	9	210	-(GEI+VE)/2	AB	VE x 10 m	100 KR	Verlängert laufende Abklingzeiten des Ziels um PE in KR

STUFE 11

<u>Zauberspruch</u>	<u>Quelle</u>	<u>MP</u>	<u>Preis</u>	<u>ZB</u>	<u>Dauer</u>	<u>Distanz</u>	<u>(Abklingzeit)</u>	<u>Effekt</u>
Gedankenleere	GR III	10	360	+0	VE KR	S	100 KR	Zauberwirker und Gefährten werden geistesimmun
Geysir	GR III	10	360	-4	VE KR	VE x 2 m	100 KR	Lässt eine kochende Wasserfontäne aus dem Boden schießen
Klingenwand	GR II	10	360	-2	VE KR	VE x 2 m	100 KR	Erzeugt eine Barriere aus schwebenden Klingen
Lebensschild	GR IV	10	360	+0	PE in KR	S	100 KR	LK des Heilers kann nicht unter 1 fallen
Magischer Blick	GR V	10	360	+0 oder -(GEI+VE)/2 des Ziels	Konz.	S	100 KR	Späht Ort oder Person mit Blick von oben aus
Pfadfinder	GR III	11	720	+0	VE Stdn	S	24 h	Erspürt den kürzesten Fußweg zu einem bestimmten Ziel
Verdorren	GR II	9	335	+3	AB	VE m	5 KR	Lässt Pflanzen in 1 m breiter Schneise verdorren; nicht abwehrbarer Schaden gegen Pflanzenkreaturen
Zauber aufheben	GR II	9	260	-Wirkstufe	AB	VE x 2 m	10 KR	Bannt mächtigsten magischen Effekt auf Ziel

STUFE 12

<u>Zauberspruch</u>	<u>Quelle</u>	<u>MP</u>	<u>Preis</u>	<u>ZB</u>	<u>Dauer</u>	<u>Distanz</u>	<u>(Abklingzeit)</u>	<u>Effekt</u>
Feldsegen	GR IV	12	1185	-4	1 Jahr	VE x 100 m	W20 Tage	Macht Felder fruchtbar oder erzeugt großflächigen Wildwuchs
Gedächtnislöschung	GR IV	12	1185	- Stufe des zu löschenden Zaubers	AB	B	W20 Tage	Löscht bestimmte Erinnerungen eines freiwilligen Ziels, z.B. traumatische Erlebnisse oder Zauberkennnisse, um Zauberstufen freizusetzen
Gift verstärken	GR IV	10	395	+0	VE x 2 min.	VE m	100 KR	Verzaubertes Gift macht mehr Schaden; Betäubungs- oder Lähmungsgift wirkt länger
Granaten erschaffen	GR III	11	790	+0	AB	B	24 h	Wandelt natürliche Früchte in explosive Ladungen um
Heilende Strahlen	GRW	9	395	+0	AB	VE x 2 m	2 KR	Heilt VE/2 Ziele in Reichweite in Höhe des PE
Lichtodem	GR VI	9	395	+5	AB	VE m	10 KR	Schießt gleißende Lichtsäule aus Mund des Zauberwirkers, die Schaden in 1 m breiter Schneise verursacht
Magie bannen	GRW	11	620	-Stufe o. -LK/2	AB	VE m	24 h	Bannt Magie und schädigt Zauberwirker
Schweig	GRW	10	395	-(GEI+AU)/2	VE/2 KR	VE x 2 m	100 KR	Ziel kann nicht mehr reden
Spähposten	GR V	11	720	+0	VE in Tagen	VE m	24 h	Zauberwirker platziert einen festen magischen Sensor, durch den er nach Belieben sehen kann
Totemtier	GR II	10		-GH des Tiers	PE in KR	VE m	100 KR	Tier wird heroisch
Vor Konstrukten verstecken	GR III	11	520	+0	PE in min.	S	24 h	Zauberwirker und Gefährten können von Konstrukten nicht wahrgenommen werden
Wasser teilen	GRW	12	1185	-1 pro 10 m	Konz.	B	W20 Tage	Öffnet 1 m breite Schneise in Gewässer
Wechselzauber	GRW	-	790	+0	AB	S	24 h	Erlaubt aktionsfreien Wechsel zu präpariertem Zauberspruch
Zauberauge	GR II	11	790	-1 pro Meter anf. Distanz z. Zaubern den (x2, wenn an Ort, den der Zauberwirker nicht sehen kann)	PE/2 KR	VE x 100 m	24 h	Erschafft magisches Auge, durch das der Zauberwirker sehen kann
Zone des Friedens	GR VI	10	395	+0	PE in min.	Selbst	100 KR	Zone erleichtert soziale Würfe und bestraft aggressive Handlungen mit Schaden und Schmerz

STUFE 13

<u>Zauberspruch</u>	<u>Quelle</u>	<u>MP</u>	<u>Preis</u>	<u>ZB</u>	<u>Dauer</u>	<u>Distanz</u>	<u>(Abklingzeit)</u>	<u>Effekt</u>
Alle Zauber aufheben	GR II	12	360	-Wirkstufe	AB	VE x 2 m	100 KR	Hebt alle Magie auf einem Ziel auf
Ballistischer Flug	GR IV	13	620	+0	VE Std	B	24 h	Zauberwirker und Gefährten fliegen große Distanz in gerader Linie
Bannsphäre	GR II	12	360	-Wirkstufe	AB	VE x 5 m	100 KR	Bannt je den höchststufigen Zauber auf jedem Ziel im Bereich
Enthüllende Aura	GR IV	12	430	+0	PE in KR	S	100 KR	Unterdrückt Unsichtbarkeit um Zauberwirker herum
Ruf des Lichts	GR II	13	860	-(GEI+AU)/2 +(Rang in DdL) x2	AB	VE m	24 h	Heilige Worte fügen Wesen/Dienern der Dunkelheit PE x 2 Schaden zu und zwingt sie zur Flucht
Tentakelranken	GR II	12	430	+0	VE x 2 KR	VE x 2 m	24 h	Ranken wachsen im Bereich aus dem Boden, die alles angreifen

STUFE 14

<u>Zauberspruch</u>	<u>Quelle</u>	<u>MP</u>	<u>Preis</u>	<u>ZB</u>	<u>Dauer</u>	<u>Distanz</u>	<u>(Abklingzeit)</u>	<u>Effekt</u>
Erzwungenes Versetzen	GR III	12	465	-(GEI+AU)/2	AB	VE m	100 KR	Teleportiert eine beliebige Kreatur um PE/2 m
Magische Wand	GR III	13	920	+0	VE x 2 KR	VE x 2 m	24 h	Erschafft eine durchsichtige, aber ansonsten undurchdringliche Barriere
Zauberspiegel	GR I	12	465	+0	VE KR	S	100 KR	Reflektiert feindliche Zauber auf deren Wirker zurück
Zweites Leben	GR IV	13	930	+0	PE in KR	S	24 h	Erweckt Zauberwirker im Todesfalle automatisch wieder zum Leben

STUFE 15

<u>Zauberspruch</u>	<u>Quelle</u>	<u>MP</u>	<u>Preis</u>	<u>ZB</u>	<u>Dauer</u>	<u>Distanz</u>	<u>(Abklingzeit)</u>	<u>Effekt</u>
Gestaltwandel	GR II	13	1000	-4	PE/2 KR	B	24 h	Verwandelt freiwilliges Ziel in beliebige Kreatur mit GH von max. Stufe des Zauberwirkers
Lichtexplosion	GR III	11	500	+5	AB	VE x 10 m	10 KR	Erzeugt gleißende Explosion, die PE nicht abwehrbaren Schaden verursacht, außer an Dienern und Wesen des Lichts
Metall formen	GR V	13	1000	-1 pro kg	Permanent	B	24 h	Bringt Metall in beliebige Form
Regeneration	GR IV	12	500	+0	VE KR	B	100 KR	Ziel regeneriert jede Runde LK und evtl. verlorene Attributspunkte; verlorene Gliedmaßen wachsen nach
Traumzauber	GR III	13	1000	-(GEI+AU)/2	VE min.	unbegrenzt	24 h	Zauberwirker übernimmt Kontrolle über die Träume eines ihm bekannten Ziels
Verjüngen	GR III	14	1500	+0	AB	B	W20 Tage	Verjüngt Ziel um bis zu PE Jahre

STUFE 16

<u>Zauberspruch</u>	<u>Quelle</u>	<u>MP</u>	<u>Preis</u>	<u>ZB</u>	<u>Dauer</u>	<u>Distanz</u>	<u>(Abklingzeit)</u>	<u>Effekt</u>
Antimagie	GR II	13	510	-2	PE in Stdn	VE m	24 h	Erzeugt Bereich, in dem alle Magie unterdrückt wird
Edelsteinbombe	GR VI	12	535	+1 pro 10 GM	AB	VE x 10 m	100 KR	Schleudert Edelstein als explosive Ladung auf Ziel mit Spezialeffekt entsprechend der Farbe um
Kettenblitz	GRW	12	460	+3	AB	VE x 5 m	5 KR	Schießt einen Blitz auf Gegner, der auf weitere Gegner überspringt
Lichtsäule	GRW	12	535	+8	AB	VE x 10 m	1 KR	Erzeugt mächtiges gleißendes Geschoss
Schleudern	GRW	12	535	-(KÖR+AU)/2	AB	VE/2 m	10 KR	Schleudert Gegner PE/3 m weit fort
Treibsand	GR V	13	1070	-2	VE Stdn	VE x 2 m	24 h	Erschafft ein Treibsandfeld auf natürlichem Untergrund, in dem Kreaturen versinken können
Wand der Enthüllung	GR V	13	1070	-2	VE Stdn	VE x 2 m	24 h	Schwach schillernde Barriere bannt Unsichtbarkeit beim Durchschreiten

STUFE 17

<u>Zauberspruch</u>	<u>Quelle</u>	<u>MP</u>	<u>Preis</u>	<u>ZB</u>	<u>Dauer</u>	<u>Distanz</u>	<u>(Abklingzeit)</u>	<u>Effekt</u>
Edelsteinfalle	GR VI	14	1140	+1 pro 10 GM	AB	B	24 h	Wandelt Edelstein in Sprengfalle um die bei Berührung mit Spezialeffekt entsprechend der Farbe explodiert.
Lokalisieren	GR III	14	1140	-2	AB	S	24 h	Enthüllt aktuellen Aufenthaltsort von bestimmter Kreatur oder Objekt
Wirbelwind	GR III	14	1140	+5	VE KR	VE x 10 m	24 h	Erzeugt zerstörerischen Luftwirbel, den der Zauberwirker bewegen kann
Wolkenreise	GR V	14	1140	+0	VE StdN	B	24 h	Wie Gasgestalt, aber auf mehrere Ziele, länger wirkend und mit Schweben-Effekt

STUFE 18

<u>Zauberspruch</u>	<u>Quelle</u>	<u>MP</u>	<u>Preis</u>	<u>ZB</u>	<u>Dauer</u>	<u>Distanz</u>	<u>(Abklingzeit)</u>	<u>Effekt</u>
Doppelgänger	GR V	16	1815	- Stufe o. GH der Zielkreatur	Bis zum Tod	VE m	W20 Tage	Erschafft eine Kopie des Ziels, die jenes umbringen möchte
Ebenensprung	GR IV	16	1210	-2 pro Begleiter	AB	B	24 h	Teleportiert Zauberwirker und bis zu VE Begleiter auf andere Ebene
Heilendes Feld	GRW	16	1210	+2	AB	VE x 2 m	24 h	Heilt alle Verbündeten im Radius um das PE
Zauber einfangen	GR VI	15	920	-Zugangsstufe des Zaubers	VE in Tagen	VE x 2 m	24 h	Zauberwirker fängt gewirkten Zauber ein, verhindert dessen Wirkung und kann ihn selber nutzen

STUFE 19

<u>Zauberspruch</u>	<u>Quelle</u>	<u>MP</u>	<u>Preis</u>	<u>ZB</u>	<u>Dauer</u>	<u>Distanz</u>	<u>(Abklingzeit)</u>	<u>Effekt</u>
Freizauber	GR IV	16	1280	-4	PE in KR	S	24 h	Simuliert Kenntnis eines dem ZAW unbekanntem Zaubers
Kugelblitz	GR VI	15	640	+5	VE min.	VE x 5 m	100 KR	Erzeugt elektr. geladene Kugel, die sich aktionsfrei auf Gegner entladen kann
Stasis	GR V	17	1920	-1 pro 5 KG Gewicht des Ziels	Permanent	B	W20 Tage	Ziel wird in der Zeit eingefroren und wird unberührbar von Verfall und Beschädigung

STUFE 20

<u>Zauberspruch</u>	<u>Quelle</u>	<u>MP</u>	<u>Preis</u>	<u>ZB</u>	<u>Dauer</u>	<u>Distanz</u>	<u>(Abklingzeit)</u>	<u>Effekt</u>
Auferstehung	GR III	18	2025	-4	AB	B	W20 Tage	Erweckt einen Verstorbenen zu neuem Leben
Ebene erschaffen	GR III	18	2025	+0	P	S	W20 Tage	Erschafft eine neue Ebene, die der Zauberwirker beliebig betreten kann
Entzaubern	GR IV	18	2025	- Wirkerstufe d. Erschaffers	AB	B	W20 Tage	Löscht jegliche Magie in einem Gegenstand permanent
Fliegen	GRW	16	460	+0	PE x 5 KR	B	100 KR	Ziel fliegt mit doppeltem Laufen
Lavaspalt	GR VI	16	675	-4	VE KR	VE x 2 m	100 KR	Öffnet mit Lava gefüllten Erdsplatt
Schwebende Schutzsphäre	GR V	18	2025	-4	Konz.	S	W20 Tage	Hüllt Zauberwirker in undurchdringliche Sphäre, die er mit Gedankenkraft bewegen kann
Teleport	GRW	17	920	-1 pro Begl.	AB	B	24 h	Teleportiert Zauberwirker und bis zu VE Begleiter zu vertrautem Ort
Unsichtbarkeit	GRW	17	1120	+0	PE in min.	B	24 h	Ziel wird unsichtbar
Woge der Zerstörung	GR V	16	675	+8	AB	VE x 2 m	100 KR	Erschafft eine Wasserwelle, die in GEI/2 m breiter Schneise Schaden und Verwüstung anrichtet

BLENDEN

Preis: 10 GM

ZB: -(AGI+AU)/2 des Ziels

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 5 Kampfunden

Manakosten: 2 MP

Effekt: Ein gleißender Lichtstrahl schießt aus der Hand des Zauberwirkers und blendet bei Erfolg das Ziel (welches dagegen keine Abwehr würfeln darf). Ein geblendetes Ziel hat -8 auf alle Handlungen, bei denen es sehen können sollte. Selbst augenlose Untote, wie beispielsweise Skelette, werden durch das magische Licht geblindet. Blinde Lebewesen sind dagegen nicht betroffen.

DUFTNOTE

Preis: 10 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Minuten

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Manakosten: 3 MP

Effekt Das Ziel wird vom Zauberwinker mit einem Duft versehen. Dieser Geruch kann angenehm oder unangenehm sein und erleichtert bzw. erschwert sämtliche sozialen Proben des Ziels für die Wirkungsdauer um 2.

EIGENSCHAFTEN VERBESSERN

Preis: 10 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfunden

Manakosten: 2 MP

Effekt: Das Ziel erhält +1 auf eine Eigenschaft nach Wahl des Zauberwirkers. Weitere Anwendungen von *Eigenschaft Verbessern* können weitere Eigenschaften erhöhen, sind aber auf die gleiche Eigenschaft angewandt nicht kumulativ. Auch wirkt *Eigenschaft Verbessern* nicht mit *Eigenschaft Erhöhen* oder *Eigenschaft Stärken* zusammen – der höhere Bonus zählt.

GIFTSCHUTZ

Preis: 10 GM

ZB: +0

Dauer: VE Stunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfunden

Manakosten: 2 MP

Effekt: Das Ziel erhält einen Bonus auf Abwehr-Proben gegen Gifte in Höhe der Stufe des Zauberwirkers. Der alleinige Bonus (ohne den normalen Abwehr-Wert) wirkt auch gegen Gifte, bei denen normalerweise keine Abwehr

erlaubt ist.

HEILBEEREN

Preis: 20 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 4 MP

Effekt: Der Heiler benötigt frische Beeren, kleine Nüsse, schmackhafte Blätter o.ä. für diesen Zauber. Insgesamt wird von ihnen eine Anzahl gleich dem Probenergebnis (bei Druiden x 2) mit einem Heileffekt versehen: Jede Heilbeere heilt augenblicklich 1LK (pro Aktion können bis zu 10 Heilbeeren verzehrt werden). Die Heilbeeren verlieren nach VE Tagen ihre Wirkung, oder wenn der Heiler den Zauber erneut anwendet.

HEILENDE AURA

Preis: 10 GM

ZB: +1

Dauer: Probenergebnis x 2 Kampfunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Der Heiler und alle seine Gefährten in einem Radius von VE in Metern heilen 1LK jede Kampfunde.

HEILENDE HAND

Preis: 10 GM

ZB: +1

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 0 Kampfunden

Manakosten: 1 MP

Effekt: Durch Hand auflegen wird bei dem Ziel Lebenskraft in Höhe des Probenergebnisses geheilt.

LICHT

Preis: 10 GM

ZB: +5

Dauer: Probenergebnis in Minuten

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfunden

Manakosten: 2 MP

Effekt: Das berührte, leblose Ziel - beispielsweise ein Stab oder eine kleine, abdeckbare Münze - leuchtet fackelhell auf.

MAGIE ENTDECKEN

Preis: 10 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfunden

Manakosten: 2 MP

Effekt: Scheitert ein Zauberwirker, die Magie einer Örtlichkeit, eines Objektes oder eines Wesen zu erspüren (siehe Seite 47), kann er sämtliche Magie im Wirkungsbereich - nur für ihn sichtbar - mit Hilfe dieses Zaubers für kurze Zeit aufleuchten sehen, sofern sie nicht verborgen ist (unter einem Umhang, in einer Truhe usw.). Betrachtet man Zauberwirker, leuchten diese ebenfalls kurz auf, je heller, desto mächtiger ist die Magie in ihnen.

MAGISCHE FAUST

Preis: 10 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis x 2 Kampfunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 1 Kampfunde

Manakosten: 2 MP

Effekt: Der Zauberwirker erhält +1 WB, wenn er waffenlos angreift, und der Gegnerabwehrbonus gegen ihn entfällt. Der verursachte Schaden gilt als magisch und verletzt auch körperlose Wesen wie z.B. Geister. *Magische Faust* ist nicht kumulativ mit *Verbesserte Magische Faust*.

MAGISCHE WAFFE

Preis: 10 GM

ZB: +0

Dauer: VE Minuten

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 1 Kampfunde

Manakosten: 2 MP

Effekt: Dieser Zauber verleiht einer Waffe magische Kräfte. Ihr WB erhöht sich für die Dauer des Zaubers um +1 und der mit ihr verursachte Schaden gilt als magisch, verletzt beispielsweise also auch körperlose Wesen wie Geister.

MINDERER SCHUTZ

Preis: 10 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: Berührung

Abklingzeit: 1 Kampfunde

Manakosten: 1 MP

Effekt: Das Ziel erhält +1 auf seine Abwehr. Weitere Anwendungen von *Minderer Schutz* sind nicht kumulativ. Ebenso wirkt *Minderer Schutz* nicht mit *Schutz* oder *Verstärkter Schutz* zusammen – der höhere Bonus zählt.

NIESANFALL

Preis: 10 GM

ZB: -(KÖR+AU)/2 d. Ziels

Dauer: 1 Kampfunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 0 Kampfunden

Manakosten: 1 MP

Effekt: Bei Erfolg kann das Ziel, welches keine Abwehr gegen den Zauber würfeln darf, sich vor lauter Niesen nur (mit halbierten Laufenwert) bewegen, bis der Spruchwirker wieder an der Reihe ist. Der Niesanfall endet vorzeitig, sollte das Ziel Schaden erhalten.

RÜSTUNG VERZAUBERN

Preis: 20 GM

ZB: +0

Dauer: VE Stunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 2 MP

Effekt: Das verzauberte Rüstungsteil wird magisch, erhält PA +1 und behindert nicht beim Wirken von Zaubern.

SCHUTZKREIS GEGEN TIERE

Preis: 20 GM

ZB: +0

Dauer: VE x 2 Stunden

Distanz: VE Meter Radius

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 2 MP

Effekt: Erschafft ein unsichtbares stationäres kuppelförmiges Schutzfeld, das normale Tiere davon abschreckt, es zu betreten. Tiere, die sich beim Wirken im Radius befinden, sind davon nicht betroffen, werden es aber, sobald sie den Kreis verlassen.

SELBSTTHEILUNG

Preis: 10 GM

ZB: +3

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 0 Kampfunden

Manakosten: 1 MP

Effekt: Als Bewegungsaktion heilt sich der Zauberwirker selbst Lebenskraft in Höhe des Probenergebnisses

TIER / PFLANZE HERBEIRUFEN

Preis: 10 GM

ZB: -(KÖR+VE) des Ziels/2

Dauer: Probenergebnis in Stunden

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 2 MP

Effekt: An einem beliebigen Punkt innerhalb der Reichweite erscheint eine Kreatur des Typs Tier oder Pflanze deiner Wahl, deren GH deine doppelte

Stufe nicht überschreiten darf. Die Kreatur steht unter deiner Kontrolle und kann von dir mit telepathischen Befehlen kontrolliert werden. Wenn du die Kreatur in einen Kampf schickst, sinkt die verbleibende Wirkungsdauer pro Runde, in der sie kämpft, um eine Stunde.

TIERE BESÄNFTIGEN

Preis: 20 GM

ZB: -LK/5 des Ziels

Dauer: VE Stunden

Distanz: VE x 5 Meter Radius

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 4 MP

Effekt: Aggressive Tiere im Wirkungsradius können mit diesem Zauber besänftigt werden. Magische Wesen (wie beispielsweise Einhörner oder Unwölfe) sind gegen den Zauber immun, ebenso Tiere, die unter einem Kontrollzauber wie Tierbeherrschung o.ä. stehen.

TIERSPRACHE

Preis: 10 GM

ZB: -1/2 GH des Ziels

Dauer: VE in Minuten

Distanz: VE/2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Der Zauberwirker kann

während der Dauer des Zaubers mit einem Tier sprechen. Das Tier versteht seine Worte, und der Zauberwirker hört seine Muttersprache, wenn das Tier mit ihm kommuniziert, selbst wenn es überhaupt keine Laute von sich gibt.

Die meisten Tiere sind allerdings nicht besonders helle, drücken sich einfach aus und haben keinen Begriff von abstrakten Konzepten. Daher sind die Informationen, die sie geben können, eher beschränkt. Außerdem wird kein Tier in der Lage sein, Worte des Zauberwirkers wiederzugeben, solange es nicht unter Einfluss dieses Zaubers steht – auch nicht an Artgenossen. Der Zauber übt keinerlei Kontrolle über das Ziel des Zaubers aus und hat keinen Einfluss auf Kampf- und Fluchtreflexe eines Tiers.

VERTEIDIGUNG

Preis: 10 GM

ZB: +0

Dauer: 1 Kampfrunde

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 0 Kampfunden

Manakosten: 1 MP

Effekt: Das Ziel erhält das Probenergebnis als Bonus auf seine Abwehr, bis der Zauberwirker in der nächsten Kampfunde wieder an der Reihe ist.

VERTREIBEN

Preis: 10 GM

ZB: $-(\text{KÖR}+\text{AU})/2$ des Ziels

Dauer: Probenergebnis/2 Minuten

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Vertreibt eine Anzahl von Untoten im Wirkungsbereich gleich der halbierten Stufe des Zauberwirkers.

Für die Dauer der Vertreibung ziehen sich die Untoten so schnell wie möglich von dem Zauberwirker zurück bis auf eine Distanz von Probenergebnis x 5m. Bis zum Ablauf des Zaubers können die Untoten niemanden in seinem Wirkungsbereich angreifen. Der Effekt endet bei jedem Untoten, der Schaden erleidet. Bei zu vielen Untoten entscheidet der Zufall, welche betroffen sind. Alternativ kann auch ein bestimmter Untoter als Ziel der Vertreibung bestimmt werden.

VISION

Preis: 20 GM

ZB: +0

Dauer: Bis zur nächsten Probe, maximal

Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 4 MP

Effekt: Der Zauberwirker erhält einen kurzen Einblick in die Zukunft, der ihm ermöglicht, seine Entscheidungen und Reaktionen zu optimieren. Er erhält das Probenergebnis des Zaubers zum Probenwert seines nächsten Würfelwurfs dazu.

WASSER WEIHEN

Preis: 10 GM

ZB: +0

Dauer: VE Stunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 4 MP

Effekt: Berührtes, reines Wasser wird zu heiligem Weihwasser (siehe Kasten). Bei jeder Anwendung des Zaubers stellt der Heiler eine Anzahl an Weihwassereinheiten (etwa 1/2 Liter) gleich dem halbierten Probenergebnis her, genügend "normales" Wasser als Rohstoff vorausgesetzt.

WEIHWASSER

Weihwasser verursacht gegen Dämonen und Untote nicht abwehrbaren Schaden. Jede Einheit Weihwasser hat einen anderen Angriffswert, der mit W20 ermittelt wird. Dieser Wert wird erst ausgewürfelt, wenn das Weihwasser

den Dämonen bzw. Untoten trifft, es sei denn, es wird vorher in Bezug auf seinen Schadenswert von einem Zauberwirker mit GEI+AU, gefolgt von GEI+VE, erfolgreich analysiert. Eine Weihwassereinheit kann man auf eine Waffe/ein Geschoss auftragen (benötigt 1 Aktion) und dann einen normalen Angriff mit Schlagen bzw. Schießen würfeln. Ist dieser erfolgreich, wird bei Dämonen und Untoten neben dem normalen Schaden auch noch ein Angriff für das Weihwasser gewürfelt, der nicht abwehrbaren Schaden verursacht. Nach dem ersten Treffer ist die Einheit Weihwasser aufgebraucht. Alternativ kann man Weihwassereinheiten in zerbrechliche Phiole (WB+0; 2GM) füllen und diese im Nah- oder Fernkampf gegen Dämonen und Untote einsetzen, wobei die zerbrechlichen Gefäße zerspringen. In solchen Fällen verursacht nur das Weihwasser Schaden, nicht die Schießen-Probe. Weihwasser kann außerdem dazu benutzt werden, in schützenden Linien oder Kreisen (1m pro Einheit) auf den Boden geschüttet zu werden, um für eine gewisse Zeit Dämonen bzw. Untote aufzuhalten, die das Weihwasser nicht passieren können.

WOLKE DER REUE

Preis: 10 GM

ZB: -2

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Eine unsichtbare Wolke der Reue mit einem Radius von maximal VE in Metern entsteht. Jeder Charakter innerhalb der Wolke empfindet ein unterschwelliges Schuldgefühl, wirkt leicht verunsichert und erhält dadurch -1 auf alle Proben. Eine Wolke kann durch Wind bewegt oder gar auseinander geweht werden.

BALANCIEREN

Preis: 45 GM

ZB: -2

Dauer: Spez.

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Manakosten: 2 MP

Effekt: Das Ziel kann absolut sicher mit seinem reinen Laufen-Wert über dünne Seile u.ä. balancieren.

Sobald der Zauber gewirkt wurde, gilt der Balancieren-Effekt und endet, nachdem der Charakter eine Strecke in Höhe des eigenen, doppelten Laufen-Wertes in Metern zurückgelegt hat.

EINSCHLÄFERN

Preis: 45 GM

ZB: $-(KÖR+VE)/2$

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Manakosten: 2 MP

Effekt: Dieser Zauber schläfert eine maximale Anzahl von Zielen gleich der Stufe des Zauberwirkers ein. Es handelt sich dabei um einen natürlichen Schlaf, aus dem man durch Kampfärm u.ä. erwachen kann.

FLACKERN

Preis: 45 GM

ZB: -2

Dauer: Probenergebnis x2
Kampfrunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Der Zauberwirker beginnt zu flackern und ist dadurch schwieriger zu treffen. Seine Abwehr wird für die Dauer des Zaubers um seinen halbierten Wert in GEI erhöht (nur nicht gegen alles einhüllenden Flächenschaden).

FURCHT BANNEN

Preis: 45 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 2 MP

Effekt: Jegliche Furcht- oder Angsteffekte, die auf dem Ziel liegen, werden Augenblicklich gebannt.

HALT!

Preis: 45 GM

ZB: $-(KÖR+AU)/2$

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Manakosten: 2 MP

Effekt: Bei Erfolg kann sich das Ziel, welches keine Abwehr gegen den Zauber werfen darf, nicht mehr bewegen.

Die Starre endet vorzeitig, sollte das Ziel Schaden erhalten. Während der Starre ist es dem Ziel möglich, die Augen zu bewegen, zu atmen und klar zu denken. Ein erstarrter Zauberwirker könnte also immer noch seine Zauber wechseln oder gar versuchen, ohne Worte und Gesten (siehe Seite 47) einen Zauber zu wagen.

KAUDERWELSCH

Preis: 90 GM

ZB: +0

Dauer: VE Minuten

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 4 MP

Effekt: Der Zauberwirker und eine Anzahl Verbündete gleich seines VE in VE x 2 Meter Radius geben für Außenstehende nur noch unverständliches Geplapper von sich, untereinander verstehen sie sich aber ganz normal.

KLEINER TERROR

Preis: 45 GM

ZB: -(GEI+VE)/2

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Bei Erfolg fliehen betroffene Ziele - maximal eine Anzahl gleich der halbierten Stufe des Zauberwirkers - so schnell wie möglich in panischer Angst und können erst nach Ablauf der Zauberdauer wieder umkehren. Der Effekt endet bei jedem Fliehenden, der Schaden erleidet.

LEBENSFEUER

Preis: 45 GM

ZB: +Rang in DdL

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 2 MP

Effekt: Der Zauberwirker wird in eine Aura goldener Flammen gehüllt, die Licht abgeben wie ein Lagerfeuer, aber keinerlei Hitze. Während der Wirkungsdauer dieses Zaubers verursachen alle Heilzauber des Zauberwirkers Schaden an Untoten. Der Schaden ist abwehrbar, es sei denn der Schaden pro Runde wird durch das

Probenergebnis des Zaubers nicht beeinflusst.

LICHTPFEIL

Preis: 45 GM

ZB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 1 Kampfrunde

Manakosten: 2 MP

Effekt: Gegen den Schaden dieses Zielzaubers erhalten Wesen der Dunkelheit einen Malus von 2 auf ihre Abwehr.

Charaktere mit dem Talent **Diener der Dunkelheit** können diesen Zauber nicht anwenden.

NAHRUNG ZAUBERN

Preis: 90 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 4 MP

Effekt: Der Zauberwirker bündelt die magische Energien um sich herum und erschafft daraus die Grundzutat einer einfachen Mahlzeit, wie etwa Linsen, Reis oder Rüben.

Maximal kann der Zauberwirker genügend Zutaten für eine Anzahl von Mahlzeiten (von denen ein

Erwachsener 3 pro Tag benötigt) gleich seiner Stufe erschaffen.

ÖFFNEN

Preis: 10 GM

ZB: -SW

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Manakosten: 2 MP

Effekt: Öffnet ein Schloss, ohne es zu beschädigen. Der normalerweise immer +0

betragende Schlosswert (SW) kann durch bessere Qualität oder den Zauberspruch *Magisches Schloss* erhöht werden.

Misslingt der Zauber, kann der Zauberwirker es erneut versuchen.

Jeder Folgewurf senkt den PW der Zaubern-Proben bei diesem speziellen Schloss jedoch um jeweils 2.

Dieser kumulative Malus gegen dieses eine Schloss erlöschen erst, wenn der Zauberwirker eine neue Stufe erreicht.

SCHUTZ VOR DUNKELHEIT

Preis: 45 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Manakosten: 2 MP

Effekt: Das Ziel erhält die VE des Zauberwirkers auf seine Abwehr gegen alle Angriffe durch Wesen und Diener der Dunkelheit sowie gegen schädigende Schattenzauber und –effekte. Außerdem kann das Ziel selbst in völliger Dunkelheit 5 Meter weit sehen.

SEGEN

Preis: 90 GM

ZB: +0

Dauer: VE Stunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 4 MP

Effekt: Der Zauberwirker und bis zu VE x 2 Kameraden in VE x 2 Meter Umkreis werden gesegnet. Für die Dauer des Zauberspruchs erhalten sie auf alle Proben einen Bonus von +1.

SINNE SCHÄRFEN

Preis: 45 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Das Ziel erhält während der Wirkungsdauer die halbe Stufe des

Zauberwirkers auf alle Wahrnehmungswürfe. Außerdem wird die Distanz, ab der sich Fernkampfabzüge durch große Entfernung ergeben, um die halbe Stufe des Zauberwirkers erhöht (also meistens 10 + Stufe des Zauberwirkers in Metern statt 10 Meter).

SLAYERWAFFE

Preis: 45 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Manakosten: 2 MP

Effekt: Die verzauberte Waffe beginnt in grünlichem Licht zu leuchten, erhält +1 auf den WB und zählt als magisch. Zusätzlich erhält ihr Träger durch jeden Immersieg bei einem Angriff mit der *Slayerwaffe* einen zusätzlichen Slayerpunkt.

Offensichtlich ist der Einsatz dieses Zaubers nur beim Spiel mit Slayerpunkten sinnvoll, es sei denn, der SL lässt den Zauber als einzige Möglichkeit zu, Slayerpunkte zu erhalten.

SPRACHE VERSTEHEN

Preis: 10 GM

ZB: +0

Dauer: VE/2 Stunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 0 Kampfrunden

Manakosten: 4 MP

Effekt: Das Ziel kann eine bestimmte Sprache nach Wahl des Zauberwirkers sprechen und verstehen (der Zauberwirker muss die Sprache selbst nicht beherrschen). Dieser Zauber kann nicht zweimal gleichzeitig auf demselben Ziel liegen.

SPUR VERWISCHEN

Preis: 45 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 20 m oder VE x 1 m

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 4 MP

Effekt: Der Zauber verwischt alle Spuren des Zauberwirkers und seiner Gefährten bis zu einer Wegdistanz von VE des Zauberwirkers x 20 Meter hinter ihnen.

Alle Proben, ihre Spuren zu lesen und ihnen zu folgen, werden um -GEI des Zauberwirkers erschwert.

Alternativ kann der Zauber auch alle Spuren der Anwesenheit des Zauberwirkers (und nur seiner) in

einem Umkreis von VE Metern Radius verwischen und alle Versuche, solche aufzufinden, um -GEI des Zauberwirkers erschweren. Mehrere Anwendungen dieses Zaubers, auf das gleiche Gebiet oder die gleiche Wegstrecke gewirkt, sind nicht kumulativ, es sei denn, dort wurden neue Spuren hinterlassen.

TALENTE ERKENNEN

Preis: 10 GM

ZB: -(GEI+AU)/2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 0 Kampfrunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Der Zauberwirker erkennt VE/2 Talente des Ziels, angefangen mit jenen, in denen das Ziel die meisten Ränge besitzt.

Bei einem Gleichstand entscheidet der Spielleiter, welches der Zauberwirker sieht. Alternativ kann der Zauberwirker auch gezielt bis zu VE/2 Talente abfragen und so erkennen, ob das Ziel über diese Talente verfügt, und wenn ja, mit welchem Rang.

TIERE FERNHALTEN

Preis: 45 GM

ZB: -Gesamt-LK/5 d. Ziele

Dauer: Konzentration

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Bis zu VE x 2 Tiere können sich dem Zauberwirker auf nicht mehr als VE Meter nähern. Sind sie bereits näher, weichen sie auf diese Distanz zurück. Der Zauber wirkt auch auf Tiere, die unter *Tierbeherrschung* stehen, und endet für ein Tier, welches Schaden erleidet.

TOTENWACHE

Preis: 90 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Tagen

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 4 MP

Effekt: Die Wirkungsdauer des Zaubers zählt nicht mit zu der Zeit, die der berührte Leichnam tot sein darf, dass er noch wiedererweckt werden kann.

FÄHIGKEITEN ERKENNEN

Preis: 60 GM

ZB: -(GEI+AU)/2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 0 Kampfunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Der Zauberwirker erkennt den exakten Wert eines der Kampfwerte des Ziels, mit allen Boni durch Ausrüstung, Talente etc. eingerechnet.

FEUERSCHUTZ

Preis: 80 GM

ZB: -2

Dauer: Probenergebnis x2 Kampfunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 0 Kampfunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Sämtlicher Feuerschaden, den das Ziel während der Zauberdauer erleidet, wird pro Angriff oder Ereignis um VE des Zauberwirkers vermindert. Heiler oder Schwarzmagier können ein Ziel statt vor Feuer auch vor Schaden durch Licht- oder Schatten-Effekten schützen, dann aber nur um VE/2 pro Angriff. Zauberer können ein Ziel in vollem Umfang auch vor anderen Elementarschäden schützen, wie Blitz, Eis oder Säure.

Der Zauber schützt nicht vor sekundären Elementareffekten wie Verlangsamung, Abwehrverlust oder ähnlichem, abgesehen von solchen, die direkten LK-Schaden verursachen. Waffen verlieren gegen ein vor entsprechendem Schaden geschütztes Ziel jeglichen Waffenbonus, der aus einer Elementarverzauberung stammt (wie z.B. durch *Flammenklinge*, *Waffe des Lichts* etc.). Sie zählen dennoch als magisch, und sekundäre Effekte bleiben unbeeinflusst, es sei denn, sie verursachen direkten LK-Schaden.

GESTRÜPP

Preis: 80 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 0 1Kampfunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: In einem Radius von VE x 2m (Druide: VE x 5m) sprießt niedriger, aber dichter, Pflanzenbewuchs. Alle Laufen- Reichweiten in diesem Gestrüpp sind halbiert. In Gebiet mit natürlichem Bewuchs, der ohnehin Bewegung einschränkt, hat der Zauber keinen weiteren Effekt. Auf Untergrund, der keinen Pflanzenbewuchs tragen kann (Dungeon-Fußboden zum Beispiel),

stirbt das Gestrüpp ziemlich schnell ab, so dass es nach VE Runden (Druide: x2) seine Wirkung verliert.

GIFTBANN

Preis: 80 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Neutralisiert augenblicklich ein nichtmagisches Gift, sofern es noch nicht zu spät ist.

HERANZIEHEN

Preis: 10 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 1 Kampfunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Der Zauber zieht einen kleinen Gegenstand von maximal VE x 100 Gramm in die Hand des Zauberwirkers. Der Effekt ist wirkungslos gegen Objekte, die von einem Charakter festgehalten werden oder besser befestigt sind als durch beispielsweise eine dünne Schnur. Wird der Zauber auf einen Gegenstand angewandt, der

unbefestigt an einem Charakter getragen wird, darf dieser Charakter einen Wahrnehmungs-Wurf gegen den PE der Zauberprobe machen, um den Diebstahl zu bemerken.

HOLZFÄULE

Preis: 80 GM

ZB: -1 pro WB, PA oder Kg Gewicht eines sons. Objekts

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Dieser Zauber lässt bei Erfolg einen nichtmagischen unbelebten hölzernen Gegenstand augenblicklich zu morschen Spänen zerfallen.

LEBENSBLICK

Preis: 80 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Der Zauberwirker kann die Lebensaura von Kreaturen in Reichweite wahrnehmen, die er sehen kann, und so einen Eindruck von deren Gesundheitszustand erhalten. Allerdings erhält er nur einen relativen

Eindruck von deren Lebenskraft-situation, also technisch einen anteiligen oder prozentualen Wert. Auch ob Kreaturen in Reichweite krank, von einer Krankheit infiziert oder vergiftet sind, kann der Zauberwirker erkennen, jedoch nicht die Art der Infektion oder Vergiftung. Bei Untoten und Konstrukten kann der Zauber keine Aura erkennen. Ebenso kann der Zauber keine unsichtbaren oder versteckten Lebewesen entdecken.

LETZTER STAND

Preis: 160 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis x2 Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 24 Kampfrunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Alle Verbündeten des Zauberwirkers erhalten +1 auf alle Proben, solange sie sich im unbeweglichen Wirkungsbereich des Zaubers aufhalten.

Das heißt, sie können den Radius verlassen und verlieren den Bonus, erhalten ihn aber zurück, wenn sie in den Radius zurückkehren. Nur wenn der Zauberwirker selbst den Radius verlässt, endet der Zauber vorzeitig. Wenn der Heiler beim Wirken des

Zaubers ein speziell dafür vorbereitetes Banner einpflanzt, steigt der Bonus sogar auf +GEI/2 des Heilers auf alle Proben, und alle Feinde im Radius erhalten -1 auf alle Proben.

LÜGEN SPÜREN

Preis: 80 GM

ZB: +0

Dauer: VE Minuten

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Der Zauber spürt automatisch, wenn jemand im Wirkungsbereich bewusst die Unwahrheit spricht. Kreaturen, die sich des Effekts bewusst sind, dürfen GEI+VE würfeln, um eine Lüge vor dem Zauber zu verbergen.

MAGISCHES SCHLOSS

Preis: 10 GM

ZB: +0

Dauer: Bis geöffnet

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 5 Kampfrunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Dieser Zauber verschließt auf magische Weise eine Klappe, Truhe, Tür oder ähnliche Öffnung. Das Probenergebnis stellt die Erschwernis dar, um dieses Schloss zu öffnen (ob nun mit einem Dietrich,

roher Gewalt oder Magie), nur der Zauberwirker selbst kann es ohne Probleme öffnen. Der Zauber kann auch auf ein mechanisches Schloss gesprochen werden, um dessen Schlosswert (SW) zu verstärken.

REINIGEN

Preis: 80 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 0 Kampfrunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Dieser Zauber reinigt eine ungewaschene Person, einen Gegenstand (wie einen Schlamm-besudelten Umhang) oder auch eine Mahlzeit (von Bakterien, Fäulnis und Gift).

RUNE DES LEBENS

Preis: 160 GM

ZB: +0

Dauer: Speziell

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Der Heiler hinterlässt an einer festen Oberfläche eine deutlich sichtbare glühende persönliche Rune, und er kann beim Wirken bis zu VE/2 Verbündete benennen, die die Rune

auslösen können und von ihrem Effekt betroffen werden.

Wird die Rune ausgelöst, strahlt sie eine *Heilende Aura* aus mit einem Radius von VE des Heilers in Metern um die Rune herum, welche allen vom Heiler bestimmten Zielen 1 LK pro Runde heilen, solange sie sich in ihr befinden, solange bis der Zauber abgelaufen ist.

Zum Auslösen muss die Rune berührt werden.

SCHUTZ

Preis: 80 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 1 Kampfrunde

Manakosten: 3 MP

Effekt: Das Ziel erhält +2 auf seine Abwehr. Weitere Anwendungen von *Schutz* sind nicht kumulativ. Ebenso wirkt *Schutz* nicht mit *Minderer Schutz* oder *Verstärkter Schutz* zusammen – der höhere Bonus zählt.

STINKBOMBE

Preis: 80 GM

ZB: -(KÖR+AU)/2

Dauer: 1 Kampfrunde

Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 0 Kampfrunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Erfüllt einen Bereich von VE Metern Radius mit kurzzeitig einem solchen Gestank, dass alle Ziele darin, sich vor Würgen und Keuchen nur bewegen können (mit halbem Laufen-Wert), bis der Spruchwirker wieder an der Reihe ist.

Ein Ziel dieses Spruchs, das Schaden erleidet, kann vorzeitig wieder normal handeln.

THEMA FINDEN

Preis: 10 GM

ZB: +0

Dauer: Konzentration

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Der Zauber findet im Wirkungsbereich alle Bücher und Schriftstücke zu einem Thema oder einer Fragestellung, auf die sich der Zauberwirker konzentriert, und gibt ihm sogar für jedes Schriftstück einen Eindruck, wie relevant es für das Thema ist. Außerdem hilft der Zauber auch dabei, die richtige Seite in einem Buch zu finden.

Während er sich konzentriert kann der Zauberwirker die fraglichen Schriftstücke zusammentragen und die

entsprechenden Seiten aufschlagen. Beginnt er jedoch zu lesen, endet die für den Zauber benötigte Konzentration. Während der Wirkungsdauer des Zaubers kann der Zauberwirker das Thema nicht wechseln. Sollte er es dennoch versuchen, endet der Zauber. Bei älteren Versionen des Zaubers war im Moment des Wirkens ein deutliches „Bing“-Geräusch zu hören. Für jüngere Zauberer gilt dieses Geräusch als deutliches Zeichen für eine unzuverlässige Version des Zaubers. Bei manchen neueren Versionen hört man eher eine Art Gurgeln.

VERLANGSAMEN

Preis: 80 GM

ZB: -(KÖR+AU)/2

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Dieser Zauber halbiert den Laufen-Wert von einer maximalen Anzahl von Zielen gleich der halbierten Stufe des Zauberwirkers.

ZAUBERZEICHEN

Preis: 10 GM

ZB: +0

Dauer: Permanent

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Der Zauberwirker kann auf einer beliebigen Oberfläche eine Nachricht erscheinen lassen, die bis zu VE x 10 Schriftzeichen umfassen kann (max. 140). Diese erscheint augenblicklich aus seinem Kopf auf die Oberfläche übertragen und verblasst direkt nach Wirken des Spruchs optisch. Sie bleibt jedoch magisch und kann von Zauberwirkern mit GEI+AU erspürt und mit GEI+VE als *Zauberzeichen*-Botschaft erkannt werden.

Um die Botschaft zu lesen, wird jedoch *Magie entdecken*, *Unsichtbares sehen* oder *Verborgenes sehen* benötigt. Wer einen dieser Zauber wirkt, kann *Zauberzeichen*-Botschaften automatisch sehen und entsprechend lesen, sofern er die verwendete Sprache beherrscht.

ZAUBERZEIT

Preis: 160 GM

ZB: +0

Dauer: VE Stunden

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Der Zauberwirker erschafft ein schwaches kuppelförmiges Kraftfeld

mit einem Radius von GEI/2 Metern. Das Kraftfeld kann von Lebewesen, Objekten und Zaubersprüchen ungehindert durchdrungen werden, allerdings ist es Undurchsichtig lichtdurchlässig, ähnlich wie Milchglas, und gibt allen Wesen in seinem Innern vollen Sichtschutz nach außen (sie können jedoch auch nicht nach draußen sehen).

Ebenso hält es Regen, Schnee und andere Niederschläge ab, und der Zauberwirker kann die Temperatur in seinem Innern um bis zu VE x 1°C gegenüber der Außentemperatur verändern.

Auch Rauch kann das Kraftfeld passieren, so dass in seinem Innern gefahrlos ein Feuer gemacht werden kann, und die Insassen eventuelle Brände außerhalb bemerken können.

ZORN DES LICHTS

Preis: 80 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Eine flammende Helligkeit umgibt das Ziel des Zaubers, welches einen Bonus von +2 pro Rang in **DIENER DES LICHTS** auf seine

Abwehr erhält. Außerdem gelten alle seine natürlichen Waffen und alle Nahkampfwaffen, die es führt, als magisch und erhalten WB +1.
Gegen Wesen und **DIENER DER DUNKELHEIT** erhält das Ziel außerdem einen Bonus von VE/2 des Heilers auf alle seine Schlag-Angriffe, und entsprechende Wesen erleiden einen Abzug in gleicher Höhe auf Abwehr gegen das Ziel des Zaubers.

AURA DER VERGELTUNG

Preis: 115 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 5 Kampfunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Das Ziel wird in eine Aura aus goldenen Flammen gehüllt, die ihm selbst aber keinen Schaden machen. Jedes Mal, wenn ihm ein Gegner im Nahkampf Schaden verursacht, flackert die Aura auf und attackiert den Angreifer aktionsfrei und unmittelbar mit dem Zaubern-Wert des Heilers. Der entsprechende Gegner darf gegen diesen Angriff ganz normal Abwehr würfeln.

EIGENSCHAFT ERHÖHEN

Preis: 115 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Das Ziel erhält +2 auf eine Eigenschaft nach Wahl des Zauberwirkers.

Weitere Anwendungen von *Eigenschaft Erhöhen* können weitere Eigenschaften

erhöhen, sind aber auf die gleiche Eigenschaft angewandt nicht kumulativ.

Ebenso wirkt Eigenschaft Erhöhen nicht mit Eigenschaft Verbessern oder *Eigenschaft Stärken* zusammen – der höhere Bonus zählt.

GEBEN UND NEHMEN

Preis: 115 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 5 Kampfunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Das Ziel des Zaubers erhält 50% des Schadens, den es per Schlagen im Nahkampf verursacht (also abzüglich des Abwehrwurfs des Gegners), in Form von heilender Magie auf die eigene Lebenskraft gutgeschrieben.

HEILENDES LICHT

Preis: 115 GM

ZB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x2 Meter

Abklingzeit: 2 Kampfunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Ein vom Heiler ausgehender Lichtstrahl heilt die Lebenskraft des

Ziels in Höhe des Probenergebnisses.

KLEBEFADEN

Preis: 115 GM

ZB: $-(AGI+ST)/2$ d. Ziels oder +0

Dauer: Probenergebnis/2 Kampfunden

Distanz: VE x10 Meter

Abklingzeit: 0 Kampfunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Aus der Hand des Zauberwirkers schießt ein Faden klebriger Astralmasse auf das Ziel, welches keine Abwehr dagegen würfeln darf. Bei einem Treffer kann der Zauberwiker das Ziel entweder in dem Faden verstricken, wodurch es für die Dauer des Zaubers Initiative, Laufen und Schlagen halbiert hat, oder den Faden einfach an dem Ziel verankern.

Dadurch kann der Zauberwiker kann anstatt einer Bewegung versuchen, das Ziel näher zu sich zu ziehen. Dazu muss ihm KÖR+ST gegen KÖR+ST des Ziels gelingen. Die Differenz gibt die Anzahl an Metern an, die der Zauberwiker das Ziel näher ziehen konnte.

In ähnlicher Weise muss ein getroffener Gegner KÖR+ST gegen KÖR+ST des Zauberwirkers würfeln, um sich von diesem wegzubewegen (was als seine Bewegung zählt). Die

Differenz gibt seine Bewegungsfreiheit an, begrenzt von seinem Laufen-Wert. Wenn der Zauberwirker den Faden nicht loslässt, wird er entsprechend mitgezogen.

Außerdem kann auch ein Gegner statt einer Bewegung versuchen, den Zauberwirker zu sich zu ziehen wie oben beschrieben. Jedoch kann der Zauberwirker den Faden einfach loslassen.

Auf ein unbelebtes Ziel abgefeuert, klebt der Faden bei erfolgreicher Zauberprobe automatisch daran fest. An einem unbelebten Ziel verankert verdoppelt sich die Dauer des Zaubers.

LEIBWÄCHTER

Preis: 115 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Der Zauberwirker wählt ein freiwilliges Ziel als Leibwächter aus und dann ein weiteres freiwilliges Ziel als Schutzbefohlenen. Wann immer der Schutzbefohlene Schaden erleidet, wird dieser um 50% (abgerundet) reduziert, und der Leibwächter erleidet den Rest als nicht-abwehrbaren Schaden. Natürlich darf der Schutzbefohlene

Abwehr würfeln, sofern gegen den Angriff erlaubt. Der Zauberwirker kann selbst Leibwächter oder Schutzbefohlene sein, aber der Zauber kann kein weiteres Mal auf einen Leibwächter oder Schutzbefohlenen gewirkt werden.

MAGISCHE RÜSTUNG

Preis: 230 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 5 MP

Effekt: Die Lebenskraft des Charakters erhöht sich um das Wurfergebnis. Erhält der Zauberwirker Schaden, kostet ihn das zuerst immer die (nicht heilbare) Lebenskraft der magischen Rüstung, bevor es an die eigene Lebenskraft geht. Die LK der magischen Rüstung bleiben erhalten, bis sie durch Schaden verloren sind, oder wenn der Charakter den Zauber abermals anwendet.

NETZ

Preis: 115 GM

ZB: $-(AGI+ST)/2$

Dauer: Probenergebnis/2 Kampfrunden

Distanz: VE x5 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Manakosten: 3 MP

Effekt: Ein Netz aus klebriger Astralmasse mit einem Radius von VE/2 in Metern erscheint.

Vom Netz getroffene Wesen, welche keine Abwehr dagegen würfeln dürfen, halbieren für die Dauer des Zaubers Initiative, Laufen und Schlagen. Der Zauber wirkt nicht gegen Wesen, die 2+ Größenkategorien (siehe Seite 104) größer sind.

SCHUTZFELD

Preis: 115 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 4 MP

Effekt: Ein Schutzfeld mit einem Radius von VE in Metern erscheint um den Zauberwirker herum, an dem nichtmagische Geschosse von außen her wirkungslos abprallen.

SCHUTZSCHILD

Preis: 115 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 4 MP
Effekt: Das Ziel erhält das Probenergebnis als Bonus auf seine Abwehr, bis die Dauer des Zaubers abgelaufen ist.

SCHUTZSCHILD DEHNEN

Preis: 230 GM
ZB: +0
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 24 Stunden
Manakosten: 5 MP
Effekt: Verdoppelt die erwürfelte Dauer eines *Schutzschild*-Zaubers, der bereits auf das Ziel wirkt.

SCHUTZSCHILD STÄRKEN

Preis: 230 GM
ZB: +0
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 24 Stunden
Manakosten: 5 MP
Effekt: Verdoppelt den Bonus auf die Abwehr eines *Schutzschild*-Zaubers, der bereits auf das Ziel wirkt.

SICHTVERBINDUNG

Preis: 115 GM
ZB: +0
Dauer: Probenergebnis in

Kampfrunden
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Manakosten: 4 MP
Effekt: Der Zauberwirker geht eine mentale Verbindung mit einem freiwilligen Ziel ein, die ihm erlaubt, durch dessen Augen zu sehen. Die Reichweite der Verbindung ist praktisch unbegrenzt, aber entfernt sich das Ziel weiter als VE x 2 Meter von ihm, ist er effektiv blind. Ein Vertrauter ist ein legitimes Ziel für diesen Zauber.

STEINWAFFE

Preis: 90 GM
ZB: +0
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: VE x2 Meter
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Manakosten: 4 MP
Effekt: Der Zauberwirker kann eine Waffe in massiven schweren Stein verwandeln. Für die Dauer des Zauberspruchs wird der WB der Waffe um +1 erhöht, und ihr Schaden gilt als magisch. Bei einem Immersieg mit der *Steinwaffe* stürzt der getroffene Gegner zu Boden wie durch den Zauber *Stolpern*. *Steinwaffe* ist mit allen Zaubern, die eine Waffe verbessern, kombinierbar.

SUGGESTION

Preis: 115 GM
ZB: -(GEI+VE)/2
Dauer: 1 Kampfrunden
Distanz: VE Meter
Abklingzeit: 1 Kampfrunden
Manakosten: 3 MP
Effekt: Dem Ziel des Zaubers wird ein subtiles geistiges Kommando eingepflanzt, dass es ausführen muss. Das Kommando darf keine Aktion fordern, die länger als eine Runde dauern, und wenn es selbstzerstörerisch ist oder sich gegen die Prinzipien oder Gefährten des Ziels richtet, darf das Ziel GEI+VE würfeln, um das Kommando zu verweigern. Grundsätzlich bemerkt das Ziel des Zaubers in den meisten Fällen nicht, dass es beeinflusst wurde, insbesondere wenn die *Suggestion* eine durchaus vernünftige und nachvollziehbare Handlung forderte. Selbst verweigerter *Suggestionen* werden vom Ziel üblicherweise „wegrationalisiert“. Lediglich wenn es erfolgreich zu einer Handlung getrieben wurde, die in grober Weise gegen seine sonstigen Prinzipien verstieß, wird dem Ziel klar, dass es magisch manipuliert wurde.

TARNUNG

Preis: 60 GM

ZB: -2

Dauer: Probenergebnis in Minuten

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 4 MP

Effekt: Die Farbe des Ziels und seiner Ausrüstung passt sich konstant der Umgebung an, wodurch es schwerer zu entdecken wird. Wenn das Ziel aktiv versucht, sich zu verstecken, erhalten alle Proben, es zu entdecken, einen Abzug entsprechend dem halben GEI-Wert des Zauberwirkers. Dies ist keine Unsichtbarkeit, wird also nicht beendet, wenn das Ziel des Zaubers eine Aktion ausführt, die *Unsichtbarkeit* beenden würde. Allerdings bekommen Gegner dann das Recht auf einen Entdecken-Wurf. Befindet sich das Ziel im Nahkampf, gelingen alle Entdecken-Würfe gegen es automatisch. Wird dieser Zauber von einem Druiden gewirkt, entspricht der Abzug auf Entdecken-Würfe dem vollen GEI-Wert des Druiden, wenn sich das Ziel des Zaubers in natürlicher Umgebung befindet.

WÄCHTER

Preis: 115 GM

ZB: +0

Dauer: VE Stunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 5 MP

Effekt: Ein magischer Wächter alarmiert bzw. weckt den Zauberwirker, sobald ein Wesen sich bis auf VE x 2 Meter oder weniger dem Zielpunkt nähert. Dies gilt nicht für Wesen, die sich während des Zaubervorgangs bereits in diesem Bereich aufhielten.

DORNENWUCHS

Preis: 150 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Manakosten: 4 MP

Effekt: In einem Radius von VE x 2m (Druide: VE x 5m) sprießt niedriger, aber

dichter, Pflanzenbewuchs, der zudem mit bössartigen Dornen besetzt ist. Alle Laufen-Reichweiten in diesem Gestrüpp sind

halbiert. In Gebiet mit natürlichem Bewuchs, der ohnehin Bewegung einschränkt, hat der Zauber keinen Effekt auf die Bewegungsweite.

Allerdings erleidet jeder, der sich in diesem Gebiet am Boden fortbewegt, bei seiner Bewegung W20 abwehrbaren Schaden (2W20, wenn der Zauber von einem Druiden gewirkt wurde).

Auf Untergrund, der keinen Pflanzenbewuchs tragen kann (Dungeon-Fußboden zum Beispiel), stirbt das Gestrüpp ziemlich schnell ab, so dass es nach VE Runden (Druide: x2) seine Wirkung verliert.

EIGENSCHAFTEN ERKENNEN

Preis: 110 GM

ZB: -(GEI+AU)/2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 0 Kampfrunden

Manakosten: 5 MP

Effekt: Der Zauberwirker erkennt den exakten Wert einer der Eigenschaften des Ziels nach seiner Wahl (ST, HÄ, GE, BE, VE oder AU).

FALSCHES MAGIE

Preis: 60 GM

ZB: +0

Dauer: VE Tage

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 4 MP

Effekt: Der Zauberwirker legt eine Illusion auf einen Gegenstand von maximal 1 Kubikmeter Größe, die mit normalen Sinnen nicht wahrnehmbar ist, aber magische Sinne täuschen kann. Somit kann er festlegen, zu welchem Ergebnis eine erfolgreiche magische Analyse kommt, selbst unter Einsatz der Zauber *Magie entdecken/identifizieren*.

Beispielsweise kann er einen magischen Gegenstand als nichtmagisch tarnen, einen normalen Bihänder als *Feindfeger* ausgeben oder

eine Mauer als Illusion erscheinen lassen. Das Probenergebnis des Zaubers sollte allerdings für den Gegenstand notiert werden, erzielt ein Zauberwirker bei der Analyse nämlich ein besseres Ergebnis, durchschaut dieser die Täuschung.

FEDERGLEICH

Preis: 110 GM

ZB: +0

Dauer: 1 Minute

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 0 Kampfrunden

Manakosten: 4 MP

Effekt: Das Ziel - samt seiner getragenen Ausrüstung - kann aus einer Höhe gleich dem doppelten Probenergebnis in Metern sanft wie ein Feder ungelentkt zu Boden gleiten (1m pro Kampfrunde).

Der federgleiche Fall muss spätestens 1 Minute, nachdem der Zauber gewirkt wurde, begonnen werden, sonst verfällt sein Effekt.

HEILENDE SPHÄRE

Preis: 150 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Minuten

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 5 MP

Effekt: Der Heiler erschafft eine etwa 50 cm durchmessende (also GK „wi“) schwebende Sphäre aus reiner Lebenskraft mit einer LK gleich dem doppelten Probenergebnis und einem Laufen-Wert gleich dem doppelten Laufen-Wert des Heilers. Alle übrigen Kampfwerte betragen 0. Die Sphäre sendet Licht entsprechend einer Fackel aus. Der Heiler und alle seine Gefährten können der Sphäre mit einer bloßen Berührung aktionsfrei eine beliebige Menge LK entziehen. Die LK der Sphäre sinkt dabei um den entsprechenden Wert.

Auch Angriffe gegen die Sphäre senken ihre LK entsprechend dem verursachten Schaden. Sinkt die LK der Sphäre auf 0, verschwindet diese. Der Heiler muss sich konzentrieren, um die Sphäre zu bewegen. Dies zählt als Aktion. Allerdings kann er in diesem Zuge auch ein Ziel mit der Sphäre berühren und LK aus der Sphäre auf dieses übertragen. Bei einem unwilligen Ziel ist dazu eine Zielzaubern-Probe notwendig. Diese muss jedoch nur gelingen; ihr Erfolg hat keinen Einfluss auf den Effekt.

HOLZ FORMEN

Preis: 300 GM

ZB: -1 pro Kg

Dauer: Permanent

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 5 MP

Effekt: Der Zauber bringt die berührte Menge Holz in eine beliebige, generell jedoch eher grobe Form. Komplexe oder fein ausgearbeitete Proben erfordern eine passende und eventuell erschwerte Handwerks-Probe. Mit diesem Zauber gefertigte Rüstungsteile zählen als Leder, um zu ermitteln, ob ein Charakter sie tragen kann und haben Werte entsprechend der folgenden Tabelle:

RÜSTUNG	PA	BESONDERES
Holzpanzer	+2	Laufen -1 m
Holzhelm*	+1	Initiative -1
Holzarmschienen*	+1	Laufen -0,5
Holzbeinschienen*	+1	Laufen -0,5

*Zerbricht bei Abwehr-Patzer; bei mehreren Rüstungsteilen, die bei Abwehrpatzer zerbrechen, wird eines zufällig ermittelt.

MAGIE IDENTIFIZIEREN

Preis: 10 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 1 Kampfrunde

Manakosten: 4 MP

Effekt: Offenbart dem Zauberwirker die Quelle und/oder Funktion der

Magie eines Objektes oder einer Örtlichkeit.

MAGNETISCHER SCHILD

Preis: 150 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 4 MP

Effekt: Der verzauberte Schild nimmt einen stumpfgrau metallischen Glanz an (selbst wenn es sich um einen Holzschild handelt), erhält PA +1 und zählt als magisch (wodurch ein Holzschild während der Zauberdauer bei einem Patzer nicht zerbricht). Bei einem Abwehr-Immersion gegen eine metallene Nahkampfwaffe wird diese dem Angreifer aufgrund der starken magnetischen Eigenschaften des Schilds aus der Hand gerissen und fällt zu Boden.

OBJEKT LESEN

Preis: 110 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Manakosten: 4 MP

Effekt: Der Zauberwirker sieht Bilder

der VE/2 Personen vor seinem geistigen Auge, die den berührten Gegenstand vor ihm als letztes berührt haben und erhält außerdem einen ungefähren Eindruck, wie lang das jeweils her ist.

Ist der Zauber nicht erfolgreich und will es nochmal probieren, zählt er natürlich selbst als die Person, die Gegenstand als letztes berührt hat.

ROST

Preis: 150 GM

ZB: -WB/-PA

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Manakosten: 4 MP

Effekt: Dieser Zauber lässt bei Erfolg eine nichtmagische Waffe oder ein nichtmagisches Rüstungsteil aus Metall augenblicklich zu rostigen Staub zerfallen.

SCHIMMERROSS RUFEN

Preis: 300 GM

ZB: -4

Dauer: VE x 2 Stunden

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 6 MP

Effekt: Mit diesem Zauber beschwört der Zauberwirker bis zu GEI/2

Schimmerrösser (GRW, S. 121) aus den Anderwelten der Feenreiche herbei. Die Schimmerrösser sind dem Herbeirufener automatisch wohlgesonnen, verstehen seine Sprache (auch wenn sie selbst nicht sprechen können) und sind bereit, ihn und seine Gefährten innerhalb der Zauberdauer überall hin zu tragen. Andere Aufträge – zum Beispiel zu einer nahegelegenen Stadt zu eilen und jemanden von dort zu holen – können mit einer erfolgreichen GEI+AU-Probe erteilt werden, allerdings sind Aufträge, die der Natur des Schimmerrosses widersprechen (wie z.B. Angriffsbefehle) um -4 erschwert.

SCHOCKWAFFE

Preis: 150 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 4 MP

Effekt: Der Zauberwirker kann eine Waffe in zuckende Blitze hüllen. Für die Dauer des Zauberspruchs wird der WB der Waffe um +1 erhöht, und ihr Schaden gilt als magisch. Außerdem sinkt die Abwehr von Gegnern in Metallrüstung und von Metallwesen gegen die so verzauberte Waffe um 5.

Schockwaffe ist nicht mit *Frostwaffe* oder *Flammenklinge* kombinierbar.

SCHWARM HERBEIRUFEN

Preis: 150 GM

ZB: +0 (-4 flieg.
-2 schwimm.)

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 4 MP

Effekt: Der Zauber ruft einen Schwarm aus beliebigen Kleintieren oder Insekten herbei, der unter der Kontrolle des Beschwörers steht wie unter dem Zauber *Tierbeherrschung*. Der Schwarm hat einen Schwarmwert entsprechend dem Probenergebnis der Zaubersprobe. Übersteigt dieser Wert 20, kann der Beschwörer mehrere Schwärme gleichzeitig herbeirufen und die Schwarmwerte unter ihnen aufteilen. Nach Ablauf der Zauberdauer verliert ein beschworener Schwarm den Zusammenhalt und verstreut sich.

SPRINGEN

Preis: 60 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Manakosten: 4 MP

Effekt: Der Zauberwirker springt augenblicklich bis zu Probenergebnis/2 Meter weit und landet wieder sicher auf den Beinen. Alternativ kann man auch hoch oder runter springen, beispielsweise um einen Balkon zu erreichen.

STOSSGEBET

Preis: 150 GM

ZB: -(KÖR+AU)/2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Selbst (Stufe x2 Meter)

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 6 MP

Effekt: Eine Druckwelle heiliger Macht schießt aus dem Heiler und bringt Gegner in einem Radius gleich seiner doppelten Stufe in Metern zu Fall.

TERROR

Preis: 300 GM

ZB: -(GEI+VE)/2

Dauer: VE Minuten

Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 7 MP

Effekt: Bei Erfolg fliehen betroffene Ziele – maximal Anzahl gleich Stufe des Zauberwirkers – so schnell wie

möglich in panischer Angst und können erst nach Ablauf der Zauberdauer wieder zurück. Der Effekt endet bei Fliehenden, die Schaden erleiden.

VERBESSERTE MAGISCHE FAUST

Preis: 150 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis x 2
Kampfrunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 1 Kampfrunde

Manakosten: 5 MP

Effekt: Der Zauberwirker erhält WB +VE/2, wenn er waffenlos angreift, und der Gegnerabwehrbonus gegen ihn entfällt.

Der verursachte Schaden gilt als magisch und verletzt auch körperlose Wesen wie z.B. Geister.

Verbesserte Magische Faust ist nicht kumulativ mit *Magische Faust*.

VERBESSERTE SELBSTTHEILUNG

Preis: 150 GM

ZB: +5

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 0 Kampfrunden

Manakosten: 5 MP

Effekt: Dieser Zauber ist eine

mächtigere Version von *Selbstheilung*, die den Zauberwirker außerdem automatisch von Gift und Krankheit befreit sowie von anderen temporären negativen Effekten und Zaubern, die auf ihm liegen. Der Zauber benötigt ebenfalls nur eine Bewegung.

VERSTÄRKTER SCHUTZ

Preis: 150 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in
Kampfrunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 1 Kampfrunde

Manakosten: 4 MP

Effekt: Das Ziel erhält +3 auf seine Abwehr. Weitere Anwendungen von *Verstärkter Schutz* sind nicht kumulativ. Ebenso wirkt *Verstärkter Schutz* nicht mit *Minderer Schutz* oder *Schutz* zusammen – der höhere Bonus zählt.

WASSERWANDELN

Preis: 150 GM

ZB: +0

Dauer: VE Stunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 0 Kampfrunden

Manakosten: 4 MP

Effekt: Das Ziel des Zaubers kann eine Anzahl von Runden gleich dem

Probenergebnis auf Wasser laufen, als befände es sich an Land.

WISSEN DER WELT

Preis: 120 GM

ZB: +0

Dauer: 1 Kampfrunde

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 7 MP

Effekt: Der Zauber zapft übernatürliche Quellen an, um den Zauberwirker mit Wissen zu versorgen, über das er eigentlich nicht verfügt, ein kollektives Überbewusstsein vielleicht, das Wissen der Götter oder auch das eigene Unterbewusstsein des Zauberwirkers.

Woher auch immer, der Zauberwirker erhält das Probenergebnis als Bonus auf den Probenwert des nächsten Wissenswurfs, den er ablegt, sofern dieser sich innerhalb der nächsten Runde ereignet.

ZAUBER ERKENNEN

Preis: 60 GM

ZB: $-(\text{GEI}+\text{VE})/2$

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 0 Kampfrunden

Manakosten: 6 MP

Effekt: Der Zauberwirker erkennt VE/2 Zauber, die das Ziel beherrscht, angefangen mit jenen der höchsten Zugangsstufe. Bei einem Gleichstand entscheidet der Spielleiter, welchen der Zauberwirker sieht.

Alternativ kann der Zauberwirker auch gezielt bis zu VE/2 Zauber abfragen und so erkennen, ob das Ziel über diese Zauber verfügt.

ARKANE AUFLADUNG

Preis: 160 GM

ZB: +0

Dauer: GEI/2 Kampfrunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 6 MP

Effekt: Du ziehst arkane Kraft aus der Umgebung, um deinen Zaubern mehr Macht zu verleihen. Auf deinen nächsten Zauber, sofern dieser innerhalb der nächsten Runde gewirkt wird, erhältst du das Probenenergebnis aus *Arkane Aufladung* auf den Probenwert dazu.

FREUND

Preis: 370 GM

ZB: -(GEI+VE)/2

Dauer: VE Minuten

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 7 MP

Effekt: Bei Erfolg hält das Ziel den Zauberwirker (und nur ihn!) für einen sehr guten Freund. Das Ziel wird ihm alles anvertrauen, was er auch einem sehr guten Freund verraten würde und alles für ihn machen, was er auch für einen guten Freund tun würde.

GEGENSTAND ENTDECKEN

Preis: 320 GM

ZB: +0

Dauer: Probenenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 7 MP

Effekt: Der Zauberwirker nennt zu Beginn des Zaubers eine bestimmte Art von leblosem Objekt oder Substanz (Edelsteine, Schlüssel, Goldmünzen, Wasser...). Für die Wirkungsdauer des Zaubers kann er nun spüren, wo innerhalb des Wirkungsbereiches sich derartige Objekte oder Substanzen befinden, selbst wenn diese verborgen sind (z. B. in einem Behältnis oder in Gestein). Individuelle Gegenstände (z.B. der Schlüssel zur Schatzkammer, das Necronomicon) können mit diesem Zauber nicht entdeckt werden – zumindest nicht gezielt.

GEGNER FERNHALTEN

Preis: 185 GM

ZB: -(KÖR+AU)/2

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Manakosten: 6 MP

Effekt: Das Ziel des Zaubers wird für die Wirkungsdauer von einer

unsichtbaren unüberwindlichen Kraft daran gehindert, sich dem Zauberwirker auf mehr als VE Meter zu nähern. Geschosse oder Zauber werden von dieser Kraft allerdings nicht beeinflusst.

GEIST LEEREN

Preis: 160 GM

ZB: Stufe des Zaubers

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 1 Kampfrunde

Manakosten: 5 MP

Effekt: Das Ziel wird von allen geistesbeeinflussenden Effekten, die es betreffen, befreit.

GETEILTES LEBEN

Preis: 370 GM

ZB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 7 MP

Effekt: Der Zauber wirkt effektiv wie *Magische Rüstung*, nur dass der Zauberwirker Probenenergebnis x 2 LK auf bis zu VE Verbündete im Umkreis des Zaubers verteilen darf.

GLÜHENDER GLAUBE

Preis: 185 GM

ZB: -2

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Manakosten: 6 MP

Effekt: Die berührte Waffe - das Ziel des Zaubers - erglüht vor heiliger Kraft. Für die Wirkungsdauer des Zaubers gilt der mit der Waffe verursachte Schaden als magisch und der WB wird um VE/2 erhöht, während die Abwehr getroffener Gegner gegen Angriffe mit dieser Waffe um VE/2 gesenkt wird.

KLETTERN

Preis: 160 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfunden

Manakosten: 5 MP

Effekt: Das Ziel des Zaubers kann mit seinem normalen Laufen-Wert wie eine Spinne klettern, selbst kopfüber an der Decke.

LAUSCHEN

Preis: 75 GM

ZB: -1 pro 10 Meter

Dauer: VE x 2 Kampfunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Manakosten: 6 MP

Effekt: Der Zaubermagier kann sein Hörzentrum an einen bis zu VE x 5 Meter entfernten Punkt verlagern (eine klare Sichtlinie vorausgesetzt) und vernimmt dadurch alles, was dort zu hören ist, als würde er sich dort befinden.

Dieser Punkt kann eine freie Stelle im Raum sein oder auch ein Kleidungsstück des Belauschten.

VOR TIEREN VERSTECKEN

Preis: 370 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Minuten

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 7 MP

Effekt: Der Zaubermagier und VE x 2 Gefährten im Umkreis von VE x 2 Metern werden für die Zauberdauer nicht mehr wahrnehmbar für alle Kreaturen des Typs Tier (also auch durch andere Sinne als Sicht). Nach Wirken des Zaubers können sich alle Empfänger des Zaubers beliebig weit

entfernen, allerdings endet der Effekt für jeden vorzeitig, der jemanden angreift, zaubert oder selbst Schaden erhält. Auf andere Empfänger des Zaubers hat dies keinen Einfluss.

VOR UNTOTEN VERSTECKEN

Preis: 370 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Minuten

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 7 MP

Effekt: Der Zaubermagier und VE x 2 Gefährten im Umkreis von VE x 2 Metern werden für die Zauberdauer nicht mehr wahrnehmbar für alle Kreaturen des Typs Untoter (also auch durch andere Sinne als Sicht). Nach Wirken des Zaubers können sich alle Empfänger des Zaubers beliebig weit entfernen, allerdings endet der Effekt für jeden vorzeitig, der jemanden angreift, zaubert oder selbst Schaden erhält. Auf andere Empfänger des Zaubers hat dies keinen Einfluss.

ZAUBERGLYPHE

Preis: 185 GM

ZB: +0

Dauer: Permanent

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Manakosten: 6 MP

Effekt: Der Zauberwirker bringt eine etwa handflächengroße Glyphe auf einer Oberfläche an, in die er einen Zielzauber von maximal seiner Stufe -5 einbinden kann. Er muss diesen Zauber nicht sprechen, aber erfolgreich zu diesem wechseln (die Mana dafür aufbringen), während er die Glyphe berührt.

Der so eingebundene Zielzauber wird auf die nächste Kreatur ausgelöst, die sich in seine Reichweite begibt.

Kreaturen, die sich während dem Wirken der *Zauberglyphe* im Bereich des Zielzaubers aufhielten, lösen die Glyphe nicht aus.

ZWERGENSICHT

Preis: 140 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Manakosten: 5 MP

Effekt: Das Ziel des Zaubers erhält die Fähigkeit Dunkelsicht entsprechend der zwergischen Volksfähigkeit, allerdings unter stockfinsternen Bedingungen nur VE des Zauberwirkers x 5 Meter weit.

BLITZSCHILD

Preis: 220 GM

ZB: +0

Dauer: VE x 2 Kampfrunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 7 MP

Effekt: Der Zauberwirker wird von einem summenden, funkensprühenden Statikfeld umgeben, das ihn völlig immun gegen Blitzangriffe macht. Außerdem greift das Feld jede Kreatur innerhalb von VE/2 Metern zum Zauberwirker mit einem Blitzschlag an, dessen Probenwert für diesen Angriff der Stufe des Zauberwirkers +8 entspricht. Dabei kann der Schild alle Ziele in Reichweite gleichzeitig angreifen, doch jedes nur einmal pro Runde. Mit einem erfolgreichen GEI+VE-Wurf pro Ziel oder mit Explosionskontrolle kann der Zauberwirker jede Runde Ziele von den Blitzschlägen ausnehmen. Metallene Rüstungsteile zählen zur Abwehr gegen den Schaden der Blitzschläge nicht dazu.

BODENSTACHELN

Preis: 220 GM

ZB: +0

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 7 MP

Effekt: Auf festem Boden schießen steinerne Dornen aus der Erde über eine Fläche von maximal VE Meter x VE Meter.

Wer sich auf dieser Fläche bewegt, erleidet pro Kampfrunde Schaden in Höhe der Anzahl der durchquerten Felder mal W20.

Der Schaden ist abwehrbar.

DURCHSICHT

Preis: 280 GM

ZB: -2

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 8 MP

Effekt: Der Zauberwirker kann durch nichtmagische, unbelebte Objekte VE/2 Meter weit sehen.

ENTSTEINERN

Preis: 440 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 8 MP

Effekt: Mit diesem Zauber können zum einen versteinerte Charaktere wieder entsteinert werden, zum

anderen kann der Zauber auch auf Steinwesen gewirkt werden, die dadurch ihren PA-Bonus verlieren. Gestein wird durch Einwirkung dieses Zaubers bröselig und lässt sich leicht beseitigen. Eine Anwendung dieses Zaubers kann 1 Kubikmeter Gestein auf diese Weise betreffen. Hat die entsprechende Steinstruktur einen gegebenen LK-Wert, macht der Zauber an ihr Schaden in Höhe des Probenergebnisses, wobei eine eventuelle Abwehr nicht zum Tragen kommt.

Ansonsten kann das brüchige Gestein mit geeignetem Werkzeug innerhalb einer Minute beiseite geräumt werden.

HEILENDE RUNE

Preis: 220 GM

ZB: +4

Dauer: Permanent

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 7 MP

Effekt: Der Heiler hinterlässt an einer festen Oberfläche eine deutlich sichtbare glühende persönliche Rune, und er kann beim Wirken bis zu VE/2 Verbündete benennen, die die Rune auslösen können.

Alternativ kann er auch ein Befehlswort festlegen, so dass jeder, der dieses

ausspricht, die Rune auslöst.
In der Rune ist LK gespeichert in Höhe des Probenergebnisses. Löst ein Charakter die Rune aus, wozu er sie berühren muss, wird diese LK auf ihn übertragen, bis er volle LK hat oder die Rune leer ist. Leert ein Charakter die Rune nicht vollständig, können andere Verbündete die verbleibende LK nutzen.

SCHMIERFLECK

Preis: 210 GM

ZB: +0

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 6 MP

Effekt: Der Untergrund in einem VE Meter durchmessenden Bereich wird von schmieriger Astralmasse überzogen. Jede Kreatur, die in diesem Bereich steht oder läuft, muss jede Runde AGI+BE – halbe Stufe des Zauberwirkers würfeln (zählt nicht als Aktion). Bei Misslingen des Wurfs liegt die Kreatur auf dem Boden.

SCHWEBEN

Preis: 210 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 0 Kampfrunden

Manakosten: 5 MP

Effekt: Das Ziel kann statt zu laufen auch lotrecht hoch und runter schweben.

Der Laufen-Wert beim Schweben ist dabei genau so hoch, wie am Boden (man kann im Schweben nicht rennen).

SPURT

Preis: 220 GM

ZB: -2

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 6 MP

Effekt: Der Laufen-Wert des Ziels wird für die Dauer des Zaubers verdoppelt.

VERBESSERTE

MAGISCHE WAFFE

Preis: 210 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 1 Kampfrunde

Manakosten: 5 MP

Effekt: Der Zauber verleiht einer

Waffe einen magischen WB von +VE/2 (min. 1).

Der mit ihr verursachte Schaden gilt als magisch und verletzt auch körperlose Wesen wie z.B. Geister.

Verbesserte Magische Waffe und *Magische Waffe* wirken nicht kumulativ.

VERBOT

Preis: 220 GM

ZB: -(GEI+AU)/2

Dauer: VE Stunden

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 7 MP

Effekt: Das Ziel kann eine bestimmte Handlung, die vom Zauberwirker bestimmt wird, für den Zeitraum des Zaubers nicht ausführen, es sei denn, die verbotene Handlung nicht auszuführen würde das Leben des Ziels gefährden. In diesem Fall endet der Zauber automatisch.

VERSCHWINDE!

Preis: 220 GM

ZB: -(GEI+AU)/2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 7 MP

Effekt: Das Ziel des Zaubers wird

augenblicklich wegteleportiert, und zwar VE des Zauberwirkers in Kilometern in eine zufällige Richtung, die mit folgender Tabelle bestimmt werden kann:

ZW20	RICHTUNG
2-10	Nordosten
11-15	Osten
16-18	Südosten
19-21	Süden
22-24	Südwesten
25-27	Westen
28-31	Nordwesten
32-40	Norden

Das Ziel des Zaubers landet immer an einer freien Stelle auf festem Boden. Solltesich in der ermittelten Richtung und Entfernung keine entsprechende Stelle befindet, landet es an der nächsten passenden Stelle. Das Ziel des Zaubers erleidet niemals unmittelbar Schaden durch diesen Zauber.

WAFFE DES LICHTS

Preis: 220 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 6 MP

Effekt: Die anvisierte Waffe erstrahlt mit der heiligen Kraft des Lichts. Die folgenden Effekte gelten nur, wenn ein Charakter mit dem Talent **Diener des Lichts** die Waffe benutzt: Für die Dauer des Zauberspruchs wird der WB der Waffe um +1 erhöht und ihr Schaden gilt als magisch. Jedesmal, wenn mit der Waffe Schaden verursacht wird, erhöht sich die Abwehr des Waffenträgers um 1. Dieser Effekt endet, wenn die Zauberdauer abgelaufen ist oder der Charakter die Waffe fallen lässt. *Waffe des Lichts* kann man nicht mit *Flammenklinge*, *Frostwaffe* oder *Schattenklinge* kombinieren. Charaktere mit dem Talent **Diener der Dunkelheit** können diesen Zauber nicht anwenden.

WEIHEN

Preis: 440 GM

ZB: -2

Dauer: VE x 2 Stunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 8 MP

Effekt: Ein Gebiet von maximal VE Metern x VE Metern wird geweiht. Wesen und Dienern der Finsternis muss GEI+AU gelingen, um dieses Gebiet betreten zu können. Selbst wenn dies gelingt, erhalten sie -2 auf alle

Proben, solange sie sich darin aufhalten.

BANNEN

Preis: 255 GM

ZB: -(KÖR+AU)/2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 7 MP

Effekt: Dieser Zauber vernichtet feindliche Dämonen, Elementare und Untote im Wirkungsradius. Maximal wird eine Anzahl von Wesenheiten vernichtet, die der halbierten Stufe des Zauberwirkers entspricht. Bei zu vielen Wesenheiten entscheidet der Zufall, welche betroffen sind.

Alternativ können auch bestimmte, einzelne Wesenheiten als Ziel des Bannes bestimmt werden. Pro misslungenen Bannversuch steigt die Schwierigkeit um 2.

BOTSCHAFT

Preis: 510 GM

ZB: +0

Dauer: Bis übertragen

Distanz: VE x 5 Kilometer

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 8 MP

Effekt: Beauftragt ein geisterhaftes Abbild des Zaubernden bei einem ihm bekannten Wesen in Reichweite zu erscheinen und bis zu VE x 2 Wortsilben zu zitieren.

DUNKELHEIT SPÜREN

Preis: 255 GM

ZB: +0

Dauer: Konzentration

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Manakosten: 7 MP

Effekt: Der Zauberwirker kann die Anwesenheit von Wesen und Dienern der Dunkelheit in Reichweite des Zaubers spüren, und auch ihre Position ermitteln, selbst wenn die Wesen unsichtbar sind.

Allerdings kann der Zauberwirker sie nur spüren und nicht wirklich sehen, so dass er auf Angriffe gegen sie immer noch -8 erhält. Feste Hindernisse kann der Zauber nicht durchdringen. Versteckte Wesen findet er also nur, wenn diese hinter eher weicher Deckung verborgen sind (Gestrüpp, Vorhänge etc.).

HEILENDES GIFT

Preis: 255 GM

ZB: +0

Dauer: Permanent

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 7 MP

Effekt: Der Zauber verwandelt eine Dosis Gift in eine heilsame Substanz

(es genügt, das Gefäß zu berühren, das es enthält), die bei Einnahme in genau der gleichen Weise und Menge heilt, wie das Gift Schaden gemacht hätte (wobei eventuelle Abwehrwürfe natürlich unnötig sind).

Handelt es sich bei dem Gift um ein Lähmungsgift, wirkt es nach Behandlung mit dem Zauber für die Wirkungsdauer des Giftes wie ein Schnelligkeitstrank (GRW, S. 91). Ein Schlafgift wirkt statt dessen wie ein Wachsamkeitstrank (GRW, S. 91). Der Zauber wirkt nicht auf Gifte, die sich in einer Kreatur befinden – auch nicht in deren Giftdrüsen.

NIERGEBLIEBEN!

Preis: 255 GM

ZB: -(GEI+AU)/2

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Manakosten: 7 MP

Effekt: Das Ziel des Zaubers kann während der Wirkungsdauer nicht von Teleportations-Zaubern oder – Fähigkeiten betroffen werden. Alle Fähigkeiten, die das Ziel unmittelbar von einem Ort an einen anderen versetzen würden, schlagen automatisch fehl. Dazu gehören zum Beispiel *Teleport*, *Versetzen* oder auch das sofortige Überwechseln auf eine

andere Ebene. (*Ebenenator* wäre nicht betroffen, da dieses durchschritten werden muss.)

KLAUENHÄNDE

Preis: 255 GM

ZB: -2

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Manakosten: 7 MP

Effekt: Dem Ziel wachsen scharfe Klauen aus den Händen, die auf diese Weise zu Natürlichen Waffen mit einem WB gleich GEI/2 des Zauberwirkers werden, und gegen die die Abwehr getroffener Gegner um den gleichen Wert gesenkt wird.

Wird *Klauenhände* von einem Druiden gewirkt, erhält das Ziel die Fähigkeit Mehrfachangriff und kann nach einem Klauenangriff aktionsfrei mit der zweiten Klaue angreifen. Wird der Zauber von einem Dämonologen gewirkt, kann das Ziel nach einem Sturmangriff auf einen Gegner seinen KÖRauf den Angriff hinzuaddieren. Wird der Zauber von einem Blutmagier gewirkt, erhält das Ziel nach jedem Angriff, der Schaden verursacht, 1 LK magische Heilung.

MAGIERESISTENZ

Preis: 255 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 10 Kampfunden

Manakosten: 7 MP

Effekt: Alle Zauber, die direkt auf das Ziel gerichtet sind, erleiden einen Abzug von GEI des Zauberwirkers der *Magieresistenz* auf die Probe (das schließt nützliche Zauber ein!). Steht das Ziel der *Magieresistenz* im Schadensbereich eines Flächenzaubers (einschließlich einer Arkanen Explosion), wird dessen Schaden um GEI des Zauberwirkers der *Magieresistenz* gesenkt.

SCHUTZKUPPEL

Preis: 765 GM

ZB: +0

Dauer: Konzentration

Distanz: Selbst

Abklingzeit: W20 Tage

Manakosten: 9 MP

Effekt: Eine Schutzkuppel mit einem Radius von VE in Metern erscheint um den Zauberwirker herum, solange er sich konzentriert (zählt als ganze Aktion).

Die unbewegliche Kuppel ist von

beiden Seiten unpassierbar – weder Angriffe, Personen noch Zauber wie *Teleport* gelangen hindurch.

SPIONAGE

Preis: 205 GM

ZB: +0

Dauer: VE x 2 Kampfunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Manakosten: 7 MP

Effekt: Der Zauberwirker begibt sich in einen tranceähnlichen Zustand, in dem seine optischen und akustischen Sinne sich von seinem Körper lösen können.

Sein unsichtbarer, hörender Blick bewegt sich mit einer konstanten Geschwindigkeit von VE Meter pro Kampfrunde und kann durch die kleinsten Öffnungen dringen. Der Zauberwirker sieht und hört dabei alles, als wäre er selbst vor Ort.

STEINVERSCHMELZUNG

Preis: 255 GM

ZB: +0

Dauer: Konzentration

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 10 Kampfunden

Manakosten: 7 MP

Effekt: Der Zauberwirker kann in natürlichem Erdboden versinken oder

mit einem steinernen Objekt oder Wesen von mindestens seiner Größe verschmelzen. In diesem Versteck kann er nichts sehen, aber alles wahrnehmen, was sich innerhalb von VE Metern in Kontakt mit dem Erdboden befindet (Elementaristen: VE x 2 Meter). Hören kann er normal. Riechen kann er ebenfalls nichts, er muss unter Wirkung der *Steinverschmelzung* aber auch nicht atmen.

Der Zauberwirker ist perfekt versteckt und kann nur über die Magie des Zaubers erspürt werden, mit *Verborgenes sehen* oder durch ähnliche Magie oder spezielle Wahrnehmungen.

In seinem Versteck ist der Zauberwirker zwar angreifbar, aber hervorragend geschützt, denn Angreifer müssen den Boden oder das Gestein selbst angreifen. Da sie den Zauberwirker nicht sehen können, erhalten alle Angriffe, die den Zauberwirker treffen sollen, einen Abzug von -8.

Der Zauberwirker selbst erhält einen Bonus auf seine Abwehr entsprechend dem Stein, mit dem er verschmolzen ist:

GESTEIN

Lockerer Erdboden
(Sand, Schlamm)

+2

Fester Erdboden
(Lehm)

+3

Weiches Gestein
(Kalk, Sandstein, Marmor, Schiefer)

+5

Festes Gestein
(Quarzit, Gneiss)

+8

Hartes Gestein
(Granit, Diorit, Basalt)

+13

Bei Verschmelzung mit einem Steinwesen allerdings ist es nicht möglich, den Zauberwirker gezielt anzugreifen. Er erhält automatisch die Hälfte jeden Schadens, den das Steinwesen erleidet und darf diesen rein mit KÖR+HÄ abwehren.

Der Zauberwirker kann sein Versteck an jedem Punkt wieder verlassen, der innerhalb von VE Metern zu seinem Versteck liegt und zur gleichen Stein- oder Bodenformation gehört (Elementaristen:

VE x 2 Meter). Ein Druide heilt jede Runde in *Steinverschmelzung* 1 LK, und die Zeit unter der Wirkung des Zaubers zählt doppelt für alle Abklingzeiten.

ABWEHR-BONUS

UNVERWUNDBARKEIT

Preis: 255 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 7 MP

Effekt: Das Ziel darf von jedem Schaden, den es erhält, GEI/2 des Zauberwirkers abziehen. Der Schaden wird reduziert, nachdem Abwehr gewürfelt wird, aber auch dann, wenn gegen den Schaden gar keine Abwehr möglich ist.

Lediglich gegen innerlich wirkenden Schaden, wie z.B. durch Gift oder *Blut kochen*, ist die *Unverwundbarkeit* unwirksam.

VERBORGENES SEHEN

Preis: 510 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 24 Sstunden

Manakosten: 8 MP

Effekt: Der Zauberwirker kann unbelebte Dinge - die verborgen oder absichtlich versteckt sind (Fallen, Geheimtüren u.ä.)

-mit Hilfe dieses Zaubers für kurze Zeit

aufleuchten sehen, selbst wenn sie durch etwas verdeckt sind, wie ein Vorhang oder ein Behältnis. Der Zauber funktioniert nicht bei magischen oder unsichtbaren Objekten.

VERWIRREN

Preis: 210 GM

ZB: -(GEI+AU)/2

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfunden

Manakosten: 6 MP

Effekt: Dieser Zauberspruch verwirrt bei Erfolg das Ziel, dessen Handeln für die gesamte Zauberdauer auf folgender Tabelle jede Kampfunde neu ermittelt wird:

W20

DER VERWIRRTE...

1-5	...greift die Charaktere an
6-10	...läuft verwirrt in eine zuf. Richtung
11-15	...steht verwirrt herum
16+	...greift die eigenen Verbündeten an

WAND AUS LICHT

Preis: 930 GM

ZB: +0

Dauer: VE x 2 Stunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 8 MP

Effekt: Der Zauberwirker erschafft eine senkrechte Fläche aus Licht von maximal VE Meter x VE Meter Größe. Wesen und Diener des Lichts können durch diese frei hindurchsehen und sie problemlos passieren. Wesen und Diener der Dunkelheit können durch die Wand weder hindurchsehen noch sie passieren. Alle übrigen Wesen können die Wand zwar passieren, aber nicht hindurchsehen. Die Wand strahlt nach beiden Seiten Licht ab wie ein Lagerfeuer (siehe GRW, S. 83)

ZAUBERIMMUNITÄT

Preis: 160 GM

ZB: +0

Dauer: VE Minuten

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Manakosten: 7 MP

Effekt: Das berührte Ziel ist während der Wirkungsdauer völlig immun gegen einen vom Zauberwirker bestimmten Zauber mit einer

Mindestspruchzugangsstufe bis zur Stufe des Zauberwirkers +3. Ein Zauber entsprechender Art, auf das Ziel gewirkt, schlägt automatisch fehl. Handelt es sich um einen Zauber mit Flächeneffekt oder mehreren Zielen, können andere Ziele ganz normal betroffen werden, das geschützte Ziel wird jedoch von dem Effekt ausgenommen.

ZAUBERKÄFIG

Preis: 510 GM

ZB: -(AGI+BE)/2 -1 für jede Gk über normal

Dauer: Konzentration

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 8 MP

Effekt: Das Ziel wird in einem magischen Feld gefangen von gerade ausreichender Größe, dass es bequem hineinpasst. In allen weiteren Belangen entspricht dieses Feld dem Zauber *Schutzkuppel*. Eventuelle kleinere Kreaturen, die sich nah an dem Ziel befinden (z.B. im Ringkampf oder als Reiter), werden mit eingesperrt. Befindet sich das Ziel jedoch in entsprechendem Kontakt mit größeren Kreaturen, schlägt der Zauber fehl.

ZAUBERLEITER

Preis: 320 GM

ZB: +0

Dauer: Konzentration

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 8 MP

Effekt: Eine magische Leiter entsteht, die bis zu VE x Zauberwirkerstufe Meter hoch sein kann.

Die Leiter steht fest im Raum und benötigt keinen Halt. Sie bleibt, solange der Zauberwirker sich ununterbrochen konzentriert (zählt als ganze Aktion).

EIGENSCHAFT STÄRKEN

Preis: 290 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfunden

Manakosten: 8 MP

Effekt: Das Ziel erhält +3 auf eine Eigenschaft nach Wahl des Zauberwirkers.

Weitere Anwendungen von *Eigenschaft Stärken* können weitere Eigenschaften erhöhen, sind aber auf die gleiche Eigenschaft angewandt nicht kumulativ. Ebenso wirkt *Eigenschaft Stärken* nicht mit *Eigenschaft Verbessern* oder *Eigenschaft Erhöhen* zusammen – der höhere Bonus zählt.

FEUER LÖSCHEN

Preis: 290 GM

ZB: +0 oder

-Wirkerstufe oder

-(KÖR+AU)/2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfunden

Manakosten: 8 MP

Effekt: Aus der Hand des Zauberwirkers schießt ein Strom schaumartiger astraler Energie, die effektiv Hitze absorbiert. Für diesen

Zauber gibt es vier Einsatzmöglichkeiten: zum Löschen normaler Feuer; als spontane Verteidigung gegen direkte Feuerangriffe wie feuerbasierende Zielzauber oder Odemwaffen; zum Bannen anhaltender Feuerzauber (wie z.B. *Feuerwand*); oder als direkter Angriff gegen Feuerwesen wie z.B. Feuerelementare. Zum Löschen normaler Feuer hat der Zauber einen Zauberbonus von +0 und löscht automatisch alle Flammen im Radius von VE Metern um das Ziel herum (vor Neuentzündung schützt der Zauber allerdings nicht). Auch gegen direkte Feuerangriffe ist der Zauberbonus +0. Der Schaden des entgegengewirkten Feuereffekts wird für alle betroffenen Ziele um das Probenergebnis von *Feuer löschen* gesenkt. Der Zauberwirker muss eine höhere Initiative haben als der Urheber des Feuereffekts, oder in der Runde zuvor abgewartet haben. Um einen anhaltenden Feuereffekt zu beenden, ist die Zauberprobe um die Stufe des Urhebers des Feuereffekts erschwert. Gelingt die Zauberprobe, ist der Feuereffekt gebannt.

Um ein Feuerwesen zu schädigen, wird die Zauberprobe um (KÖR+AU)/2 der Kreatur gesenkt. Das Probenergebnis ist die Menge an nicht abwehrbarem Schaden, den das Wesen erleidet.

INQUISITION

Preis: 580 GM

ZB: -(GEI+AU)/2

Dauer: VE Minuten

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 9 MP

Effekt: Das Ziel erhält 1 LK nicht abwehrbaren Schaden, wenn es während der Wirkungsdauer nicht innerhalb einer Runde wahrheitsgemäß auf eine an es gerichtete Frage antwortet. Die Wahrheit stellt sich dabei aus Sicht und Kenntnisstand des Ziels dar.

Der Schaden entsteht üblicherweise in Form kreisrunder Wundmale im Leib des Ziels.

Fragen, die das Ziel nicht versteht – gleich ob aufgrund mangelnder Intelligenz oder Sprachfertigkeiten – muss es nicht beantworten.

MÄRTYRER

Preis: 290 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 10 Kampfunden

Manakosten: 9 MP

Effekt: Der Zauberwirker wählt ein freiwilliges Ziel als Märtyrer aus und

dann ein weiteres freiwilliges Ziel als Schutzbefohlenen. Wann immer der Schutzbefohlene LK abgezogen bekommen würde, erleidet statt dessen der Märtyrer die entsprechende Summe als nichtabwehrbaren Schaden. Natürlich darf der Schutzbefohlene Abwehr würfeln, sofern gegen den Angriff erlaubt. Der Zauberwirker kann selbst Leibwächter oder Schutzbefohleener sein, aber der Zauber kann kein weiteres Mal auf einen Leibwächter oder Schutzbefohlenen gewirkt werden.

RÜSTUNG DES LICHTS

Preis: 290 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Manakosten: 8 MP

Effekt: Das anvisierte Rüstungsteil erstrahlt mit der heiligen Kraft des Lichts.

Die folgenden Effekte gelten nur, wenn ein Charakter mit dem Talent **Diener des Lichts** die Rüstung trägt:

Für die Dauer des Zauberspruchs wird die PA der Rüstung um +1 erhöht. Dies ist ein magischer Bonus. Jedesmal, wenn der Träger erfolgreich Abwehr würfelt, erhält er +1 auf seinen

nächsten Angriff (+1 für jedes weitere Rüstungsteil, das separat mit *Rüstung des Lichts* verzaubert wurde). Würfelt der Träger gar einen Immersieg bei seiner Abwehr, wird er vollständig geheilt. Charaktere mit dem Talent **Diener der Dunkelheit** können diesen Zauber nicht anwenden.

STEIN FORMEN

Preis: 650 GM

ZB: -1 pro Kilogramm

Dauer: Permanent

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 9 MP

Effekt: Der Zauber bringt die berührte Menge Gestein in eine beliebige, generell jedoch eher grobe Form. Komplexe oder fein ausgearbeitete Proben erfordern eine passende und eventuell erschwerte Handwerksprobe. Mit diesem Zauber lassen sich keine effektiven Rüstungsteile anfertigen, und bestenfalls stumpfe Schlagwaffen erschaffen. Diese gelten als normale nicht-magische Ausrüstung

TALENTZAUBER

Preis: 210 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in

Kampfunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Manakosten: 8 MP

Effekt: Der Zauberwirker verleiht dem berührten Charakter einen zusätzlichen Talentrang. Handelt es sich dabei um ein Talent, das dieser beherrscht (und von dem der Zauberwirker weiß, dass er es beherrscht), bleibt die Zauberprobe unmodifiziert.

Möchte der Zauberwirker ein Talent verleihen, das die Zielperson noch nicht beherrscht, aber von ihrer Klasse und Stufe her lernen könnte, ist die Zauberprobe um -2 erschwert. Ebenso ist es möglich, der Zielperson einen Rang in einem Talent zu verleihen, auf das sie von ihrer Klasse her (noch) keinen Zugriff hätte, sofern ein Charakter anderer Klasse von vier Stufen niedriger Zugriff darauf haben würde. In diesem Fall ist die Zauberprobe um -4 erschwert.

Sollte das gewünschte Talent, sofern die Zielperson es nicht bereits besitzt, für die Charakterklasse des Zauberwirkers nicht an irgendeinem Punkt verfügbar sein, muss dieser vor dem Wirken des Zaubers GEI+VE (+Bildung oder ein passendes Wissensgebiet) würfeln. Bei einem Misserfolg sind die Kenntnisse des Zauberwirkers nicht ausreichend, um

das Talent zu verleihen, und der Zauber wird für dieses Talent automatisch fehlschlagen. Der Wurf ist auch erforderlich, wenn das Talent einer Heldenklasse zugänglich ist, der der Zauberwirker (noch) nicht angehört (es sei denn er hat das Talent ADEPT für diese Heldenklasse).

Soll der Zauber auf einen NSC oder eine Kreatur mit nicht eindeutig angegebener Klasse oder Stufe gewirkt werden, ist seine Stufe als Gesamtsumme seiner Eigenschaftspunkte -9 (Min. 1) anzunehmen. Seine Charakterklasse ermittelt sich aus dem höchsten Attributswert (KÖR = Krieger; AGI = Späher; GEI = Zauberwirker (beliebig); bei Gleichstand entscheidet der Spielleiter.)

TODESSCHUTZ

Preis: 290 GM

ZB: +0

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 8 MP

Effekt: Der Zauberwirker und VE x 2 Gefährten im Umkreis von VE x 2 Metern sind für die Dauer des Zaubers komplett geschützt gegen Alterung und Werteverlust.

WILDWUCHS

Preis: 580 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 9 MP

Effekt: In einem Radius von VE x 2 Meter (Druide: VE x 5 Meter) um den Zauberwirker herum sprießt dichter Pflanzenbewuchs aus schlanken Bäumen, Hecken und Schlingpflanzen bis in VE/2 Meter Höhe. Kreaturen in diesem Gebiet können sich maximal 1 Meter pro Runde bewegen, Fliegen ist in dem Bereich unmöglich. Alle Schießen-Proben auf Ziele jenseits von 1 Meter Entfernung sowie alle Entdecken-Proben, um Ziele jenseits von 1 Meter Entfernung auszumachen, sind um -8 erschwert.

In natürlichem Gebiet stirbt der Wildwuchs nach VE Tagen ab (weil der Boden diese Pflanzendichte trotz allem einfach nicht versorgen kann), in unfruchtbarem Gebiet, in dem Pflanzen normaler-weise nicht wachsen können, stirbt der Wildwuchs nach VE Kampfrunden ab.

Für Druiden sind diese Zeitspannen verdoppelt.

Abgestorbener Wildwuchs ist nicht wirkungslos. Das zurückbleibende Gewirr aus Totholz und vertrockneten

Ranken gibt immer noch einen Abzug von -4 auf die oben genannten Proben, bis es beseitigt wird.

ALLHEILUNG

Preis: 650 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 10 MP

Effekt: Dieser Zauber heilt sämtliche Verletzungen und schließt jede noch so große Wunde, ohne Narben zu hinterlassen. Selbst abgetrennte Gliedmaßen (sofern nicht mehr als W20 Stunden abgetrennt) lassen sich mit diesem Spruch wieder anfügen.

ANPASSUNG

Preis: 650 GM

ZB: +0

Dauer: VE x 2 Stunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Kampfrunden

Manakosten: 10 MP

Effekt: Der Zauberwirker und VE x 2 Gefährten in VE x 2 Meter Radius werden immun gegen ungünstige Umweltbedingungen wie zum Beispiel extreme Hitze oder Kälte (siehe Dungeonslayers, S. 85), aber auch gegen andere Umweltbedingungen wie extremer Druck, fehlende oder giftige Atmosphäre, aquatische Umgebung, Strahlung, extreme Helligkeit, Lavahitze etc.

In Umweltbedingungen, die unmittelbar tödlich wären, sinkt die Wirkungsdauer der *Anpassung* alle 10 Minuten um eine Stunde.

Anpassung schützt nicht vor direktem Schaden durch Angriffe aller Art, auch nicht durch Zauber, die Elementarkräfte verwenden oder simulieren. Ebenso schützt er nicht vor Verhungern, Verdursten oder Krankheit. Er schützt vor eingeatmeten Giften, aber vor keinerlei anderweitig verabreichten Toxinen.

BLITZ

Preis: 310 GM

ZB: +3

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 10 m

Abklingzeit: 1 Kampfrunde

Manakosten: 8 MP

Effekt: Der Zauberwirker schießt einen Blitz auf einen Feind. Gegner in Metallrüstung dürfen keine Abwehr gegen Blitze würfeln.

ERDSPALT

Preis: 325 GM

ZB: -4

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: VE x 2 m

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 9 MP

Effekt: Auf festem Boden öffnet der Zauber einen Erdspalt. Der Erdspalt ist bis zu VE in Meter breit und VE/2 in Metern lang und tief. Stehen Wesen an der Stelle, unter der der Erdspalt erscheint, können sie mit AGI+BE augenblicklich versuchen, noch in Sicherheit zu springen (zählt als freie Aktion).

Wesen, die sich in der Erdspalte befinden, wenn diese sich wieder schließt, erhalten augenblicklich 2W20 nicht abwehrbaren Schaden und sind - ohne noch richtig atmen zu können - eingeschlossen.

GOLEM ERWECKEN

Preis: 920 GM

ZB: -(KÖR+HÄ)/2 des Golems

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 10 MP

Effekt: Der Zauber erweckt eine ausreichende Menge lebloser Materie zu einem Golem unter der Kontrolle des Zauberers. Der Golem muss nicht vorgeformt sein, sondern kann durch die Magie des Zaubers gebildet werden. Dies erschwert aber den Zauber um den halben KÖR des Golems und setzt voraus, dass der Zauber auf eine ausreichende Menge der Substanz

gewirkt wird.

Ein mit diesem Zauber erweckter Golem ist instabil und zerfällt nach und nach, wodurch er jede Runde 1 LK verliert.

Dieser LK-Verlust kann zwar magisch geheilt werden, ist aber unaufhaltsam. Im Prinzip kann aus jedem Material ein Golem erweckt werden. Welche Werte für den Golem benutzt werden, hängt von den Eigenschaften des Materials ab:

Lehmgolem – weiches nachgiebiges Material (z.B. Lehm, Schlamm, Sand, Schnee, Stroh, Stoff, Wachs, Papier)

Kristallgolem – festes brüchiges Material (z.B. Kristall, Glas, Eis)

Knochengolem – festes nachgiebiges Material (z.B. Knochen, Holz, Chitin, Kohle)

Steingolem – hartes sprödes Material (z.B. Stein, Juwelen)

Eisengolem – Metall (z.B. Eisen, Goldmünzen, Nägel, Ketten)

Nach Entscheid des Spielleiters kann der Golem aufgrund seines Materials *anfällig* für einen bestimmten Typ von Schaden sein, z.B. gegen Feuer. Hat der Golem eine solche Anfälligkeit, erhält die Zaubern-Probe, um ihn zu erwecken, einen +2 Bonus.

Misslungenes Erwecken: Der Golem wird auch erweckt, wenn die Zaubern-Probe misslingt, steht dann

jedoch nicht unter der Kontrolle seines Erweckers, sondern wird zum rasenden Monstrum, dessen einziges Ziel ist, so viel Zerstörung und Verwüstung wie möglich anzurichten, bevor es wieder in seine Bestandteile zerfällt.

HAST

Preis: 325 GM

ZB: -2

Dauer: VE Kampfunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Manakosten: 9 MP

Effekt: Das Ziel erhält während der Wirkungsdauer in jeder Runde eine Extra-Aktion.

Auf jedes Ziel kann nur von einer Hast gleichzeitig profitieren.

Hast, auf ein Ziel gesprochen, dass unter dem Einfluss von *Trägheit* steht, hebt den Zauber *Trägheit* sofort auf.

HEILIGER HAMMER

Preis: 1325 GM

ZB: +0

Dauer: VE Kampfunden

Distanz: VE x 2 m

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Manakosten: 9 MP

Effekt: Ein Hammer aus hellem Licht erscheint innerhalb eines Radius von VE in Metern um den Heiler herum.

Innerhalb dieses Wirkungsbereiches kämpft er völlig selbstständig, hört jedoch auf gedankliche Kampfkommandos des Zauberwirkers wie „Halte den Dämon auf“ oder „Helfe dem Paladin“. Bewegt sich der Charakter, wandert der Wirkungsbereich des Hammers mit ihm mit, so dass die heilige Waffe niemals mehr als VE x 2 in Metern von ihm entfernt sein kann. Der heilige Hammer verschwindet, sobald seine (nicht heilbaren) LK auf Null oder niedriger sinken bzw. die Zauberdauer abgelaufen ist. Sämtliche Kampfwerte des heiligen Hammers entsprechen der Stufe des Heilers +8. Die einzige Ausnahme bildet der Laufen-Wert, der dem doppelten Laufen-Wert des Heilers entspricht.

HEILIGTUM

Preis: 325 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Manakosten: 9 MP

Effekt: Eine Aura der Heiligkeit umgibt den Heiler, die es allen Kreaturen unmöglich macht, ihn anzugreifen, es sei denn ihnen gelingt

ein Wurf auf GEI+VE.
Dieser Wurf muss einem Gegner in jeder Runde neu gelingen, ansonsten muss er auf seine Aktion verzichten oder sich einem anderen Gegner zuwenden.
Der Zauber endet sofort, wenn der Zauberwirker selbst einen Gegner angreift oder Magie gegen einen Gegner richtet.

HELDENTUM

Preis: 650 GM
ZB: +0
Dauer: VE Stunden
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 24 Stunden
Manakosten: 10 MP
Effekt: Der Zauberwirker und bis zu VEx2 Kameraden in VE x 2 Meter Umkreis werden von Heldenmut erfüllt.
Für die Dauer des Zauberspruchs erhalten sie auf alle Proben einen PW-Bonus von +3.
Heldentum wirkt nicht zusammen mit *Segen*.

LICHTLANZE

Preis: 325 GM
ZB: +5
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 5 m

Abklingzeit: 1 Kampfrunde
Manakosten: 8 MP
Effekt: Dies ist eine mächtigere Variante des Zaubers *Lichtpfeil*, gegen dessen Schaden Wesen der Dunkelheit einen Malus von 2 auf ihre Abwehr erhalten.
Charaktere mit dem Talent **Diener der Dunkelheit** können diesen Zauber nicht anwenden.

LOCKRUF

Preis: 325 GM
ZB: -GEI+AU)/2
Dauer: Konzentration
Distanz: VE x 10 m
Abklingzeit: 10 Kampfunden
Manakosten: 8 MP
Effekt: Das betroffene Ziel ist von dem Verlangen erfüllt, in der Nähe des Zauberwirkers zu sein und eilt schnellstmöglich zu ihm, wobei es jegliche Gefahren ignoriert, Hindernisse nach Möglichkeit umgeht, aber wenn nötig rücksichtslos zerstört. Hat es den Zauberwirker erreicht, tut es nichts außer untätig bei ihm herumzustehen, es sei denn der Zauberwirker bewegt sich. Dann folgt ihm das Ziel nach bestem Vermögen. Der Zauber endet vorzeitig, wenn das Ziel Schaden erleidet.

MAGISCHE BARRIERE

Preis: 920 GM
ZB: -2
Dauer: VE Minuten
Distanz: VE x 2 m
Abklingzeit: 24 Stunden
Manakosten: 10 MP
Effekt: Der Zauberwirker erschafft ein unbewegliches, würfelförmiges Kraftfeld mit einer Größe von maximal VE/2 m³, welches sämtliche Magie- und Zaubersprucheffekte nach innen und außen hin komplett abblockt. Weder Feuerbälle, noch Lauschen- oder Teleport-Zauber können diese magische Barriere durchbrechen. Die magische Barriere verschwindet, sofern der Zauerwirker sie nicht - nach Ablauf der Spruchdauer - durch ununterbrochene Konzentration (zählt als ganze Aktion) aufrecht erhält.

PROPHEZEIUNG

Preis: 650 GM
ZB: -4
Dauer: VE Minuten
Distanz: Berühren
Abklingzeit: W20 Tage
Manakosten: 10 MP
Effekt: Der Zauberwirker tritt in Kontakt mit einer außerweltlichen Kraft (z. B. einem Diener seines Gottes

oder einer dämonischen Entität) und kann dieser eine Anzahl von Ja/Nein-Fragen stellen, die seinem VE entspricht. Die Entität beantwortet seine Fragen wahrheitsgemäß, jedoch kann es sein, dass sie nicht alle Antworten kennt. Der Spielleiter hat die letzte Entscheidung darüber, was die kontaktierte Macht weiß und was nicht. Weiß die Entität eine Antwort nicht, gibt sie dem Zauberwirker eine allgemeine Vision, die sich, je nach Wahl des Spielleiters, entweder als konkrete nützliche Information darstellt, oder als kurze Einsicht in die Zukunft, die wie ein Slayerpunkt eingesetzt werden kann (**Dungeonslayers**, Seite 45), abgesehen davon, dass sie sich erst verbraucht, wenn sie eingesetzt wird bzw. wenn der Zauberwirker den Zauber erneut wirkt. Der Zauberwirker muss alle seine Fragen innerhalb der Wirkungsdauer des Zaubers stellen. Nicht gestellte Fragen verfallen ersatzlos, ebenso wie mehrfach gestellte Fragen.

TRÄGHEIT

Preis: 325 GM
ZB: -(KÖR+AU)/2
Dauer: VE Kampfrunden
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Manakosten: 9 MP

Effekt: Das Ziel muss während der Wirkungsdauer auf jeden Fall eine Aktion aufwenden, falls es sich bewegen möchte.
Trägheit, auf ein Ziel gesprochen, dass unter dem Einfluss von *Hast* steht, hebt den Zauber *Hast* sofort auf.

UNSICHTBARES SEHEN

Preis: 325 GM
ZB: +0
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Manakosten: 9 MP
Effekt: Das Ziel erhält für die Dauer des Zauberspruchs die Fähigkeit, unsichtbare Objekte und Lebewesen ganz normal erkennen zu können. Magie, magische Effekte - bis auf den Zauberspruch *Unsichtbarkeit* - oder auch verborgene Fallen gelten nicht als unsichtbar in Bezug auf diesen Spruch.

VERSETZEN

Preis: 260 GM
ZB: +0
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 10 Kampfrunden
Manakosten: 8 MP

Effekt: Das einwilligende Ziel wird bis zu Probenergebnis/2 Meter weit teleportiert, eine klare Sichtlinie vorausgesetzt.
Reicht die ermittelte Entfernung nicht aus, um den Zielpunkt zu erreichen, wird der Charakter dennoch - so weit wie möglich - in dessen Richtung versetzt.

WAFFE BELEBEN

Preis: 650 GM
ZB: -WB
Dauer: VE x 2 Kampfrunden
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 24 Stunden
Manakosten: 10 MP
Effekt: Die berührte Nahkampfwaffe wird zu einem aktiven Konstrukt unter Kontrolle des Zauberwirkers. Sie hat die Werte eines **Fliegenden Schwerts**, aber der WB des Fliegenden Schwerts werden durch den WB der Waffe ersetzt. Auch weitere Modifikatoren der Waffe (wie Abzüge auf Initiative oder Gegnerabwehr) werden angewandt.
Waffe beleben kann auf magische Waffen gewirkt werden. Die Talente **Fronarbeit**, **Golemarmee** und **Substanz** (s. u.) können auch für *Waffe beleben* eingesetzt werden.
Misslungenes Beleben: Die Waffe

wird auch belebt, wenn die Zaubern-
Probe misslingt, steht dann jedoch
nicht unter der Kontrolle des
Zauberwirkers, sondern wird zum
wirbelnden Mordinstrument, dessen
einziges Ziel ist, so viel Zerstörung und
Schaden wie möglich anzurichten,
bevor die Wirkungsdauer endet.

WIEDERBELEBUNG

Preis: 650 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 10 MP

Effekt: Dieser Zauber belebt einen
Charakter, der nicht eines natürlichen
Todes starb, wieder zum Leben mit
1LK.

Das Ziel darf höchstens seit W20 Tagen
tot sein und verliert bei der Wieder-
belebung permanent 1 Punkt KÖR
(siehe S. 42).

Charaktere mit KÖR 1 können folglich
also nicht mehr mit Hilfe dieses
Zauberspruchs wiederbelebt bleiben.
Zu beachten ist, dass dieser Zauber
keine besonderen Verletzungen heilt -
beispielsweise sollte eine aufgeschlitzte
Kehle oder ein zerstampfter Körper vor
der Wiederbelebung mit dem Zauber
Allheilung behandelt werden, um ein
erneutes Ableben gleich nach der

Wiederbelebung zu verhindern.

ZAUBERABKLANG

Preis: 650 GM

ZB: - eigene Zugangsstufe

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 10 MP

Effekt: Mit diesem Zauber kann
versucht werden, die Abklingzeit eines
zuvor (innerhalb der letzten VE
Kampfprunden) erfolgreich gewirkten
Zauberspruchs wieder auf Null zu
senken.

Misslingt die Probe, kann man den
Zauberabklang bei diesem speziellen
Zauberspruch erst wieder versuchen,
wenn der Zauberwiker ihn abermals
gewirkt hat.

ZEITINTERFERENZ

Preis: 210 GM

ZB: -(GEI+VE)/2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 m

Abklingzeit: 100 Kampfprunden

Manakosten: 9 MP

Effekt: Alle laufenden Abklingzeiten
des Ziels werden um eine Kampfprunde
pro Probenergebnis verlängert.
(Im Manasystem nur bedingt
verwendbar, findet aber bei Artefakten
o.Ä. Anwendung)

GEDANKENLEERE

Preis: 360 GM

ZB: +0

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 10 MP

Effekt: Der Zauberwirker und bis zu VE Kameraden im Umkreis von VE Metern werden für die Dauer des Zaubers geistesimmun.

GEYSIR

Preis: 360 GM

ZB: -4

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 10 MP

Effekt: Der Zauberwirker lässt aus festem Boden eine Fontäne aus kochendem Wasser emporschießen. Die Fontäne hat einen Durchmesser von VE Metern und schießt VE x 2 Meter in die Luft. Wesen, die sich an der Stelle befinden, aus der der Geysir entspringt, können mit AGI+BE versuchen, in Sicherheit zu springen (zählt als freie Aktion). Gelingt dies, kriegen sie nur heißen Dampf und Wasserspritzer ab, was 2W20 abwehrbaren Schaden verursacht. Andernfalls werden sie von der

Fontäne voll erfasst, erleiden 2W20 nicht abwehrbaren Schaden und werden die volle Höhe des Geysirs nach oben gerissen, von wo aus sie für den entsprechenden Fallschaden nach unten stürzen.

Solange der Geysir besteht, erhält jeder im Bereich von 1 Meter um ihn herum W20 abwehrbaren Schaden durch heißen Dampf und kochende Wasserspritzer

KLINGENWAND

Preis: 360 GM

ZB: -2

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 10 MP

Effekt: Der Zauberwirker lässt eine Wand aus schwebenden Klingen erscheinen, die Ausmaße von maximal 1m x VE m x VE m annehmen kann. Wese, die an der Stelle stehen, wo die Klingenswand erscheint, oder durch sie hindurch springen, erhalten 1W20 +1W20 pro Rang des Zauberwirkers in *Diener des Lichts* abwehrbaren Schaden. Die Klingenswand stellt keine wesentliche Sichtbarriere da, und senkt auch Fernangriffe und Zielzauber, die durch sie hindurchgehen nur um -2.

LEBENSCHILD

Preis: 360 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 10 MP

Effekt: Während der Wirkungsdauer kann die LK des Heilers nicht auf unter 1 fallen. Sämtlicher Schaden, den er darüber hinaus erhält, wird dennoch notiert, denn nach Ablauf der Zauberdauer erleidet er ihn in vollem Umfang.

MAGISCHER BLICK

Preis: 360 GM

ZB: +0 oder

-(GEI+VE)/2 des Ziels

Dauer: Konzentration

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 10 MP

Effekt: Der Zauberwirker kann einen Ort oder eine Person auf magische Weise ausspähen, vorausgesetzt, er hat das Ziel vorher schon einmal gesehen. Der Blickwinkel ist dabei stets von oben auf das Ziel gerichtet, die Höhe ist frei wählbar, es sei denn, ein Hindernis würde den Blick auf das Ziel versperren. Ist die Perspektive

entsprechend zu hoch gewählt, scheitert der Zauber automatisch. Während der Zauberdauer kann der Zauberwirker alles sehen und hören, als blicke er auf die entsprechende Stelle aus entsprechender Höhe hinab. Sein eigentlicher Körper ist während dieser Zeit aber blind und taub. Der Zauberwirker kann allerdings auf ein magisches Aushorchen verzichten, um zumindest noch zu hören, was um ihn herum vorgeht. Späht der Zauberwirker eine Person aus, folgt sein Blick dieser, wenn sie sich bewegt. Magisch aktive Personen können dank ihres Magiegefühls bemerken, dass ein *Magischer Blick* auf sie gerichtet ist, selbst wenn sie nicht das primäre Ziel des Zaubers sind.

PFADFINDER

Preis: 720 GM

ZB: +0

Dauer: VE Stunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 11 MP

Effekt: Der Zauberwirker „erspürt“ den kürzesten zu Fuß begehbaren Weg zu einem von ihm spezifizierten Ziel. Das Ziel muss eine Ortsangabe sein und darf sich nicht auf Objekte oder Kreaturen beziehen, und das Ziel muss

eindeutig bestimmt sein. „Zum Aufenthaltsort des bösen Schwarzmagiers“ oder „zu einem Raum, in dem es Schätze gibt“ wären also beispielsweise illegitim. „Zum Finsteren Turm“ oder „zur Schatzkammer dieses Dungeons“ wären legitime Ziele. Der Zauber zieht lediglich feste Hindernisse in Betracht, keine beweglichen Objekte, Fallen, Kreaturen oder Geheimtüren und -gänge. Auch Türen werden vollkommen ignoriert, selbst wenn diese verschlossen sind. Sollte sich auf dem Weg ein unpassierbares Hindernis befinden (z.B. eine Felswand oder ein Gewässer), das sich nicht umgehen lässt, nimmt er den Pfad nach dem kürzesten Weg durch oder über das Hindernis wieder auf.

VERDORREN

Preis: 335 GM

ZB: +3

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 5 Kampfrunden

Manakosten: 9 MP

Effekt: In einer 1m breiten geraden Schneise, die bis zum Ende der Wirkungsdistanz reicht, verdorrt alles pflanzliche Leben. Unterholz behindert keine Bewegung mehr, Büsche bieten

keine Deckung oder Versteckmöglichkeiten mehr, Bäume werden kahl und morsch und können mit relativ geringem Aufwand gefällt werden.

Wesen des Kreaturentyps Pflanze im Wirkungsbereich erhalten nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Proben-ergebnisses.

Heiler können diesen Zauber nur anwenden, wenn sie über das Talent **Diener der Dunkelheit** verfügen. Für Druiden ist allerdings die Distanz verdoppelt.

ZAUBER AUFHEBEN

Preis: 260 GM

ZB: -Wirkstufe

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Manakosten: 9 MP

Effekt: Der Zauberwirker bannt den mächtigsten Zauber oder magischen Effekt, der auf das Ziel des Zaubers wirkt.

Die Probe wird durch die Stufe des Wirkers, der diesen Zauber auf das Ziel gelegt hat, gemindert.

Zauber aufheben hat keinen Effekt auf magische Wesen (außer auf ihnen liegende Zauber und Effekte zu bannen) und wirkt nicht auf magische Gegenstände, wohl aber auf magische

Effekte und Zauber, die durch Gegenstände gewirkt wurden. In diesem Fall wird der Zauber um die Zauberstufe des Effekts erschwert oder um die Stufe des Anwenders, je nachdem, welche höher ist. Permanente Boni aus magischen Gegenständen werden nicht betroffen.

FELDSEGEN

Preis: 1185 GM

ZB: -4

Dauer: 1 Jahr

Distanz: VE x 100 Meter

Abklingzeit: W20 Tage

Manakosten: 12 MP

Effekt: Das Land überall in Reichweite um den Heiler herum wird fruchtbarer und ertragreicher. Äcker und Pflanzungen im Bereich werfen während der Wirkungsdauer 10% mehr Ertrag ab (20%, wenn von einem Druiden gewirkt). Selbst in der Wildnis gewirkt sorgt dieser Zauber dafür, dass Pflanzen saftiger wachsen, mehr Wildfrüchte tragen und das Gebiet mehr Nahrung bietet, was dazu führt, dass sich dort auch mehr Wild tummelt. Somit ist es sehr einfach, in diesem Gebiet zu überleben, und jeder Charakter würfelt dort auf alle Proben um Nahrung zu beschaffen als hätte er einen (zusätzlichen) Rang im Talent Jäger (zwei zusätzliche Ränge, wenn von einem Druiden gewirkt).

Allerdings wird ein so gesegnetes Stück Wildnis durch den Wildwuchs auch weniger leicht zugänglich. Ebenen im Wirkungsbereich wird unwegsames Gelände, unwegsames Gelände wird schwierig (siehe **Dungeonslayers**, S. 87). *Feldsegen* zweimal auf das gleiche Gebiet gewirkt hat keinen weiteren

Effekt, selbst wenn er sich mit dem Wirkungsbereich eines anderen *Feldsegens* überschneidet.

GEDÄCHTNISLÖSCHUNG

Preis: 1185 GM

ZB: - Stufe des zu löschenden Zaubers

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: W20 Tage

Manakosten: 12 MP

Effekt: Einem freiwilligen Ziel wird ein Zauber aus dem Gedächtnis gelöscht, so dass die entsprechenden Zauberstufen umgehend frei werden zum Erlernen neuer Zauber. Der Zauberwirker muss den Zauber, den er löschen will, beim Namen nennen. Verfügt das Ziel überhaupt nicht über diesen Zauber, scheitert die Gedächtnislöschung. Der Zauberwirker kann den Zauber auf sich selbst anwenden. Alternativ kann der Zauber auch einem freiwilligen Ziel Erinnerungen aus dem Gedächtnis entfernen, um es beispielsweise traumatische Erlebnisse vergessen zu lassen, oder um Geheimnisse zu sichern. Der ZB entspricht dann -1 pro Stunde zusammenhängender zu löschender Ereignisse. Wie weit die Erinnerungen zurückliegen, spielt keine Rolle.

GIFT VERSTÄRKEN

Preis: 395 GM

ZB: +0

Dauer: VE x 2 Minuten

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 10 MP

Effekt: Eine mit diesem Zauber belegte Dosis Gift wirkt effektiver, wenn es während der Zauberdauer angewandt wird. Wenn es über einen Schadenswurf wirkt, erhält es einen Bonus in Höhe von VE auf diesen. Hat es Festschaden, erhöht sich dieser um VE/2. Betäubungsgifte wirken VE Minuten länger, Lähmungsgifte VE Kampfrunden. Der Zauber kann mehrmals kumulativ auf ein und dieselbe Giftdosis gelegt werden. Druiden (und nur diese!) können den Zauber auf eine giftige Kreatur legen. Dadurch erhöht sich der nicht abwehrbare Schaden, den das Gift der Kreatur pro Runde verursacht, um VE/4.

GRANATEN ERSCHAFFEN

Preis: 790 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 11 MP

Effekt: Der Heiler benötigt Früchte, Kerne, Knollen oder Zapfen von mindestens jeweils Walnussgröße für diesen Zauber. Diese werden mit elementarer Feuerenergie aufgeladen, so dass sie wie Granaten explodieren können.

Insgesamt kann der Zauberwirker eine Anzahl von W20 auf die Granaten verteilen, die seinem VE entspricht, wobei er auf keine Granate mehr als 4W20 verteilen kann. Um die Fruchtgranaten einzusetzen, müssen sie mit Schießen geworfen werden, um das gewünschte Ziel in den Explosionsradius zu bekommen. Beim Aufprall explodiert die Granate und verursacht in 5 Metern Umkreis die in ihr gespeicherten W20 an nicht abwehrbaren Schaden. Die Granaten verlieren nach VE Tagen ihre Ladung, oder wenn der Zauberwirker den Zauber erneut anwendet.

HEILENDE STRAHLEN

Preis: 395 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 2 Kampfunden

Manakosten: 9 MP

Effekt: Lichtstrahlen schießen vom Heiler aus und heilen die Wunden von

bis zu VE/2 Gefährten, die Lebenskraft in Höhe des Probenergebnisses dazu erhalten. Es wird nur eine Probe für diesen Zielzauber gewürfelt: Einzig der Distanzmalus (siehe DS Seite 43) des Ziels, das am weitesten entfernt steht, wird als Malus gewertet.

LICHTODEM

Preis: 395 GM

ZB: +5

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 10 Kampfunden

Manakosten: 9 MP

Effekt: Aus dem Mund des Zauberwirkers schießt eine gleißende Lichtsäule, die alle hintereinander stehenden Gegner in einer 1 Meter breiten Schneise in sengende Helligkeit hüllt. Der Odem aus reinigendem Licht verursacht nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Proben-ergebnisses an allen Kreaturen, die nicht Wesen oder Diener des Lichts sind. Charaktere mit dem Talent DIENER DER DUNKELHEIT können den Zauber nicht anwenden.

MAGIE BANNEN

Preis: 620 GM

ZB: -Stufe oder -LK/2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 11 MP

Effekt: Der Zauberwirker bannt permanent einen Zauberspruch oder magischen Effekt.

Die Probe wird durch die Stufe des Wesens, welches den Zauber wirkte, gemindert.

Versucht man den Zauberspruch gegen ein magisches Wesen (worunter auch Zauberwirker fallen) anzuwenden, gilt dessen halbierte LK als Malus auf die Probe. Bei einem Erfolg wird das Ziel aber nicht automatisch gebannt, sondern erhält nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des doppelten Probenergebnisses. Stirbt das Ziel, verschwindet es spurlos samt seiner getragenen Ausrüstung.

Sollte der bannende Charakter die Probe jedoch nicht schaffen, kann er selbst zum Ziel des Zaubers werden: Der Zauberwirker würfelt augenblicklich und aktionsfrei erneut den Zauber - allerdings ist er diesmal selbst das Ziel. Alle angewendeten, verstärkenden Zauber-effekte (beispielsweise durch Talente), gelten auch bei diesem zweiten Wurf.

Die gleiche Prozedur kommt zur Anwendung, wenn der Zauberwirker versucht, den magischen Effekt eines Gegenstandes zu bannen.

Der ZB-Malus bei Gegenständen entspricht dabei der Stufesumme all derjenigen, die diesen Gegenstand erschufen.

SCHWEIG

Preis: 395 GM

ZB: -(GEI+AU)/2

Dauer: VE/2 Kampfunden

Distanz: VE x2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Manakosten: 10 MP

Effekt: Das Ziel, welches keine Abwehr gegen den Zauber würfeln darf, verstummt für die Dauer des Zauberspruchs. Verstummte Zauberwirker können solange nur wortlos zaubern (siehe Seite 47).

SPÄHPOSTEN

Preis: 720 GM

ZB: +0

Dauer: VE Tage

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 11 MP

Effekt: Der Zauberwirker positioniert einen magischen Sensor an einer beliebigen Stelle im Wirkungsbereich und wählt eine Blickrichtung. Blickrichtung und Position des Sensors sind unveränderlich. Während der Dauer des Zaubers sieht der

Zauberwirker alles, was sich im Blickwinkel des Sensors abspielt, so als würde er mit seinen eigenen Augen hindurchsehen. Er muss sich nicht darauf konzentrieren, er sieht das Bild ständig vor seinem geistigen Auge, aber generell in der Intensität eines bloßen Hintergrundgedankens.

Er kann sich aber darauf konzentrieren, um Details der Geschehnisse zu beobachten.

Der Zauberwirker kann durch den *Spähposten* nichts hören.

Setzt der Zauberwirker mehrere *Spähposten*, die gleichzeitig aktiv sind, erleidet er -2 pro zusätzlichem *Spähposten* nach dem ersten auf alle Würfe, die GEI beinhalten.

TOTEMTIER

Preis:

ZB: -GH des Tiers

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Manakosten: 10 MP

Effekt: Der Heiler verleiht mit diesem Zauber einem Tier mystische Kräfte, wodurch es **heroisch** wird. Der Zauber verleiht keinerlei Kontrolle über ein Tier. Ein Charakter mit dem Talent

Rudelführer (s. u.) kann pro Talentrang ein weiteres Tier der

gleichen Art heroisch machen, ohne einen weiteren Zauber zu benötigen.

VOR KONSTRUKTEN VERSTECKEN

Preis: 520 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Minuten

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 11 MP

Effekt: Der Zauberwirker und VE x 2 Gefährten im Umkreis von VE x 2 Metern werden für die Zauberdauer nicht mehr wahrnehmbar für alle Kreaturen des Typs Konstrukt (also auch durch andere Sinne als Sicht). Nach Wirken des Zaubers können sich alle Empfänger des Zaubers beliebig weit entfernen, allerdings endet der Effekt für jeden vorzeitig, der jemanden angreift, zaubert oder selbst Schaden erhält. Auf andere Empfänger des Zaubers hat dies keinen Einfluss.

WASSER TEILEN

Preis: 1185 GM

ZB: -1 pro 10 Meter

Dauer: Konzentration

Distanz: Berühren

Abklingzeit: W20 Tage

Manakosten: 12 MP

Effekt: Der Zauberwirker kann jegliche Gewässer teilen und eine 1m

breite Schneise bis zum Grund in sie schlagen, ihre Länge einzig und allein begrenzt durch den Entfernungsmalus auf Zielzauber (siehe Seite 43). Wird der Zauber gegen flüssige Wesen wie beispielsweise Wasser-elementare eingesetzt, entspricht das Wurfresultat nicht abwehrbarem Schaden, während die Zauberdauer nur noch augenblicklich ist.

WECHSELZAUBER

Preis: 790 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: Im Manasystem nicht von Nutzen

Effekt: Präpariert einen Zauberspruch des Zauberschwärzers, um einmalig aktionsfrei zu diesem zu wechseln.

ZAUBERAUGE

Preis: 790 GM

ZB: -1 pro Meter anfänglicher Distanz zum Zauberschwärzer (x2, wenn an Ort, den der Zauberschwärzer nicht sehen kann)

Dauer: Probenergebnis/2 in Kampfunden

Distanz: VE x 100 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 11 MP

Effekt: Der Zauberschwärzer erschafft ein Auge aus magischer Substanz, ein Konstrukt der Größenkategorie Winzig mit einer LK entsprechend seine halben Stufe + 5 und fliegt mit einem Laufen-Wert von VE x 2. Weitere Kampfwerte hat das Auge nicht. Sinkt die LK des Auges unter 0, ist es zerstört, und der Zauber endet. Der Zauberschwärzer kann durch das Auge sehen, ohne sich darauf konzentrieren zu müssen, allerdings nichts hören. Bei der Erschaffung kann der Schwärzer das Auge an jedem Ort innerhalb der Wirkungsdistanz entstehen lassen. Entsteht es dabei jedoch versehentlich in einem festen Gegenstand, wird es sofort zerstört, und der Zauber endet.

ZONE DES FRIEDENS

Preis: 395 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Minuten

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Manakosten: 10 MP

Effekt: In einem Radius von VE x 2 Metern um den Heiler herum entsteht eine unbewegliche Zone, die auf jede darin befindliche Kreatur beruhigend wirkt, sie generell weniger kampfbereit macht und die Geneigtheit zum Finden friedlicher Lösungen verstärkt. Alle sozialen Würfe, die von Kreaturen in

dem Bereich gemacht werden, erhalten einen Bonus von +2. Gleichzeitig sorgen die Energien der Zone nötigenfalls aber auch mit Gewalt für die Einhaltung des Friedens. Jede Kreatur in der Zone, die einen Schlagen-, Schießen- oder schadenverursachenden Zielzauber-Angriff durchführt, erhält automatisch nicht abwehrbaren Schaden in Höhe von GEI/2 des Heilers. Außerdem muss der Aggressor eine Probe auf KÖR+AU ablegen, bei deren Misslingen er von einem scharfen Schmerz durchzuckt wird, der ihn für 1 Kampfunde handlungsunfähig macht.

ALLE ZAUBER AUFHEBEN

Preis: 360 GM

ZB: -Wirkerstufe

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 12 MP

Effekt: Dies ist eine mächtigere Version von *Zauber aufheben*. Der Zauberwirker bannt alle Zauber oder magischen Effekte, die auf dem Ziel des Zaubers wirken. Die Probe wird durch die höchste Stufe aller Wesen, die aktive Zauber auf das Ziel gewirkt haben, gemindert.

Alle Zauber aufheben hat keinen Effekt auf magische Wesen (außer auf ihnen liegende Zauber und Effekte zu bannen) und wirkt nicht auf magische Gegenstände, wohl aber auf magische Effekte und Zauber, die durch Gegenstände gewirkt wurden. In diesem Fall wird der Zauber um die Zauberstufe des Effekts erschwert oder um die Stufe des Anwenders, je nachdem, welche höher ist. Permanente Boni aus magischen Gegenständen werden nicht betroffen.

BALLISTISCHER FLUG

Preis: 620 GM

ZB: +0

Dauer: VE Stunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 13 MP

Effekt: Der Zauberwirker und VE Gefährten erheben sich in die Luft und fliegen in gerader Linie mit einer Geschwindigkeit von $VE/2 \times 10$ Kilometern pro Stunde in eine vom Zauberwirker beim Wirken des Zaubers bestimmte Richtung. Diese Richtung kann im Flug nicht geändert werden, allerdings kann der Zauberwirker die Geschwindigkeit beliebig anpassen (sogar in der Luft stehen bleiben) und die Höhe um $VE \times 10$ Meter pro Runde verändern, um so beispielsweise Zusammenstöße mit Hindernissen zu verhindern. Die Reisegesellschaft kann sogar landen, ohne dass der Zauber endet, und die Reise zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen, sofern der Zauber noch wirkt. Allerdings endet der Zauber für jeden Charakter außer dem Zauberwirker, der sich während des Flugs aus der Formation löst (was der Zauberwirker willentlich erzwingen kann).

Jeder Charakter, für den der Zauber endet, sinkt wie unter dem Zauber *Federgleich* zu Boden, bis er festen Grund berührt (es sei denn, der Zauber wird gebannt.)

BANNSPHÄRE

Preis: 360 GM

ZB: -Wirkerstufe

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 12 MP

Effekt: Dies ist eine flächendeckende Version von *Zauber aufheben*. Der Zauberwirker bannt je einen Zauber oder magischen Effekt, der auf einem Gegner in einem Radius von $VE \times 2$ Metern liegt. Die Probe wird durch die höchste Stufe aller Wesen, die aktive Zauber auf die Ziele gewirkt haben, gemindert. Der Zauber greift automatisch pro Ziel den höchststufigen Zauber oder Effekt an. *Bannosphäre* hat keinen Effekt auf magische Wesen (außer auf ihnen liegende Zauber und Effekte zu bannen) und wirkt nicht auf magische Gegenstände, wohl aber auf magische Effekte und Zauber, die durch Gegenstände gewirkt wurden. In diesem Fall wird der Zauber um die Zauberstufe des Effekts erschwert oder um die Stufe des Anwenders, je nachdem, welche höher ist. Permanente Boni aus magischen Gegenständen werden nicht betroffen.

ENTHÜLLENDE AURA

Preis: 430 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Manakosten: 12 MP

Effekt: Der Zauber unterdrückt sämtliche Unsichtbarkeit in einem Radius von VE x 2 Metern um den Zauberwirker herum, unsichtbare Wesen werden sichtbar, solange sie sich in diesem Bereich aufhalten. Unsichtbarkeit wird durch diesen Zauber nicht gebannt, ein Wesen, das diesen Bereich wieder verlässt, wird wieder unsichtbar, sofern ein entsprechender Effekt auf es wirkt. Die Wirkungsdauer von Unsichtbarkeit auf Wesen im Bereich läuft normal weiter. Allerdings wird eine Unsichtbarkeit, die durch diesen Zauber unterdrückt wird, nicht beendet durch Handlungen, die sie ansonsten vorzeitig beenden würden.

RUF DES LICHTS

Preis: 860 GM

ZB: $-(\text{GEI}+\text{AU})/2 + (\text{Rang in DdL}) \times 2$

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 13 MP

Effekt: Heilige Worte des Lichts ausstoßend, fügt der Heiler Wesen und Dienern der Dunkelheit im Umkreis von VE Metern Schaden zu in Höhe des doppelten Probenergebnisses. Betroffene Wesen würfeln ihre Abwehr ohne Panzerungsboni ihrer Gegenstände. Außerdem fliehen alle Wesen, die Schaden erleiden, für eine Runde wie unter Einfluss des Zaubers *Terror* – selbst wenn sie geistesimmun sind!

Der Zauber kann niemals wortlos gewirkt werden und ist wirkungslos gegen Wesen, die nichts hören können. Der Zauber kann nicht von Charakteren gewirkt werden, die das Talent **Diener der Dunkelheit** besitzen.

TENTAKELRANKEN

Preis: 430 GM

ZB: +0

Dauer: VE x 2 Kampfunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 12 MP

Effekt: In einem Bereich mit einem Radius von bis zu 3 Metern sprießen VE Ranken aus dem Boden, die nach allem greifen, was sich in dem entsprechenden Bereich befindet. Je nach Naturell des Zauberwirkers sind

die Ranken meist entweder saftig grün oder ölig schwarz.

Die Kampfwerte jeder Ranke entsprechen der Stufe des Zauberwirkers + 8, außer Laufen, welches 0 beträgt – die Ranken bleiben an dem Ort, an dem sie entstanden sind.

Die Ranken greifen alles in ihrem Bereich und 1 Meter außerhalb an, bis auf den Zauberwirker selbst. Befinden sich mehrere mögliche Ziele in Reichweite, werden die Ranken möglichst gleichmäßig auf alle Ziele aufgeteilt.

Übersteigt die Anzahl der Ranken den Laufen-Wert eines Charakters, kann dieser das Rankenfeld nicht durchqueren.

Bei einem Immersieg hat eine Ranke einen Gegner **umschlungen** und fügt ihm jede Runde VE/2 nicht abwehrbaren Schaden zu. Die Ranken können Gegner jeder Größe umschlingen, verursachen aber an Gegnern mit Größen-kategorie Groß und größer keinen Umschlingungs-Schaden mehr.

Von einem Druiden herbeigerufene Tentakel-ranken sind mit spitzen Dornen besetzt und verursachen VE Schaden pro Runde an umschlungenen Gegnern, gleichgültig welcher Größe.

ERZWUNGENES VERSETZEN

Preis: 465 GM

ZB: -(GEI+AU)/2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 12 MP

Effekt: Dieser Zauber wirkt genau wie *Versetzen*, allerdings muss das Ziel nicht freiwillig sein...

MAGISCHE WAND

Preis: 920 GM

ZB: +0

Dauer: VE x 2 Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 13 MP

Effekt: Der Zauberwirker erschafft ein ebenes Kraftfeld von maximal VE Meter x VE Meter Größe, welches von beiden Seiten völlig undurchdringlich für Objekte, Lebewesen, Magie oder Zaubersprüche ist.

Zwar kann man sich auf die andere Seite teleportieren, da die Wand ja keinen hermetisch geschlossenen Raum bildet, aber Effekte, die eine Sichtverbindung benötigen, wie *Feuerball*, *Lauschen* oder *Versetzen*, können das Kraftfeld nicht passieren.

Der Zauberwirker kann bei Erschaffung

der Wand diese auch horizontal entstehen lassen (um zum Beispiel eine Grube abzudecken), schräg im Raum (wie eine Rampe; dabei ist aber zu beachten, dass das Kraftfeld praktisch keine Reibung besitzt und nicht erklettert werden kann!) oder gekrümmt (aber nur in einer Ebene, zum Beispiel zu einem Zylinder oder einem Bogen, aber nicht zu einer Kuppel oder Sphäre).

ZAUBERSPIEGEL

Preis: 465 GM

ZB: +0

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 12 MP

Effekt: Während der Zauberdauer werden alle feindlichen Zauber, die direkt auf den Zauberwirker gerichtet werden, reflektiert und haben auf den Zauberwirker keinen Effekt. Statt dessen entfaltet sich ihre Wirkung voll auf den ursprünglichen Wirker, als hätte dieser den Zauber auf sich selbst gewirkt.

Im Falle von geistesbeeinflussenden Zaubern wird allerdings der Wirker des *Zauberspiegels* als Wirker des Zaubers angenommen.

Zauberspiegel reflektiert nur Zielzauber, die keinen Flächeneffekt

haben oder mehrere Ziele betreffen und Zauber, deren ZB durch die Attribute und Eigenschaften des Ziels modifiziert werden.

ZWEITES LEBEN

Preis: 930 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 13 MP

Effekt: Sollte der Heiler während der Wirkungsdauer des Zaubers sterben, wird er nach VE Minuten wie durch den Zauber *Wiederbelebung* automatisch wiedererweckt. Befindet sich sein Körper in einem nicht lebensfähigen Zustand (verstümmelt, verbrannt, zertrampelt etc.), stellt er sich vor der *Wiederbelebung* erst wieder her. Dadurch verdoppelt sich jedoch die Zeitspanne bis zur Erweckung.

GESTALTWANDEL

Preis: 1000 GM

ZB: -4

Dauer: Probenergebnis/2
Kampfunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 13 MP

Effekt: Der Zauberwirker kann das freiwillige Ziel in eine beliebige Kreatur verwandeln, deren GH die Stufe des Zauberwirkers nicht übersteigt (Druide: Stufe +3). Das Ziel behält seine Werte in GEI, VE und AU, alle anderen Werte werden durch die der neuen Gestalt ersetzt. Ebenso verliert das Ziel all seine Volksfähigkeiten (außer Bonustalent), kann aber alle Fähigkeiten der neuen Gestalt nutzen, abgesehen von Zauberfähigkeiten. Eigene Zauberfähigkeiten kann das Ziel nutzen, sofern die Gestalt generell humanoide Form hat.

LICHTEXPLOSION

Preis: 500 GM

ZB: +5

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfunden

Manakosten: 11 MP

Effekt: Der Zauberwirker schießt eine gleißenden Sphäre auf seine Gegner,

die in einer Lichtexplosion zerburst, deren Radius der VE des Zauberwirkers in Metern entspricht. Alle Kreaturen in der Explosion, die keine Diener oder Wesen des Lichts sind, erleiden nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Probenergebnisses.

METALL FORMEN

Preis: 1000 GM

ZB: -1 pro KG

Dauer: Permanent

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 13 MP

Effekt: Der Zauber bringt die berührte Menge Metall in eine beliebige, generell jedoch eher grobe Form. Komplexe oder fein ausgearbeitete Proben erfordern eine passende und eventuell erschwerte Handwerks-Probe. Mit diesem Zauber gefertigte Rüstungsteile oder Waffen zählen als normale, nicht magische Ausrüstung.

REGENERATION

Preis: 500 GM

ZB: +0

Dauer: VE Kampfunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Manakosten: 12 MP

Effekt: Sofern das Ziel des Zaubers

beim Wirken des Zaubers nicht tot ist, regeneriert es aktionsfrei jede Runde LK in Höhe des Probenergebnisses eines KÖR+HÄ-Wurfs, selbst wenn seine LK unter -KÖR sinkt. Außerdem regeneriert es jede Runde einen (z.B. durch Werteverlust) verlorenen Attributspunkt.

Zusätzlich stellt der Zauber verlorene Gliedmaßen oder andere Körperteile vollständig wieder her, selbst wenn der Zauber auf ein totes Ziel gewirkt wird.

TRAUMZAUBER

Preis: 1000 GM

ZB: -(GEI+AU)2

Dauer: VE Minuten

Distanz: Unbegrenzt

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 13 MP

Effekt: Der Zauberer kontaktiert ein ihm bekanntes Wesen im Traum und kann während der Wirkungsdauer dessen Traumerlebnisse beliebig beeinflussen. So kann er diesem zum Beispiel eine Nachricht zukommen lassen, die komplexe Informationen enthält. Der Zauberwirker kann sogar eine Gesprächssituation arrangieren, in der der Träumende Rückfragen stellen kann. Diese können allerdings ...nicht ganz ausgeschlafen ausfallen. Wenn der Träumende während der Wirkungsdauer aufwacht, endet der

Zauber.

Alternativ kann der Zauberwirker den Traum seines Ziels zu einem fürchterlichen Albtraum verzerren. In diesem Fall erhält es keinen Bonus auf seine natürliche Heilrate durch Bettruhe.

Sollte das Ziel nicht schlafen, wenn der Zauberwirker den Zauber anwendet, funktioniert der Zauber nicht, als hätte der Wirker die Probe nicht geschafft. Während der Wirkungsdauer befindet sich der Zauberwirker selbst in Trance.

VERJÜNGEN

Preis: 1500 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: W20 Tage

Manakosten: 14 MP

Effekt: Das freiwillige Ziel wird augenblicklich um das Probenergebnis in Jahren verjüngt, wobei der Zauberwirker die Verjüngung in diesem Rahmen beliebig begrenzen kann. Unterschreitet es dabei das Kindesalter, sinkt seine Größe auf die nächst-niedrigere Kategorie, KÖR, ST, HÄ werden halbiert, ebenso die LK nach Neuberechnung mit den neuen KÖR- und HÄ-Werten.

Unterschreitet das Ziel das Säuglingsalter, betragen alle Attribute,

Eigen-schaften und Kampfwerte faktisch 0 (LK 1), und das Ziel hat keinen Zugriff mehr auf jegliche Erinnerungen seines früheren Lebens. Nach W20 Tagen verliert es diese sogar ganz und muss alles neu erlernen, selbst wenn es durch Alterungsmagie (oder natürliche Alterung) wieder eine höhere Altersstufe erreicht. Regeltechnisch fängt es von vorne bei Stufe 1 an. Manche Heiler verwenden diesen Zauber daher, um Übeltätern eine neue Chance mit einer glücklicheren Kindheit zu geben. Das Ziel dieses Zaubers kann nicht über das Alter eines Neugeborenen hinaus verjüngt werden.

ANTIMAGIE

Preis: 510 GM

ZB: -2

Dauer: Probenergebnis in Stunden

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 13 MP

Effekt: Der Zauber erzeugt ein VE Meter x VE Meter x VE Meter großes Gebiet, in dem sämtliche Magie unterdrückt wird.

Zauber, die in diesem Gebiet oder in dieses Gebiet hinein gewirkt werden, schlagen automatisch fehl, Teile eines Wirkungsbereichs, die mit der Antimagie überlappen, werden von dem Effekt des Wirkungsbereichs ausgenommen.

Permanente Boni magischer Gegenstände wirken im Bereich einer *Antimagie* nicht, aktive Zauber werden in ihrer Wirkung unterdrückt, ihre Wirkungsdauer läuft jedoch weiter! Beschworene oder magisch belebte Wesen können eine *Antimagie* problemlos betreten, stehen dort eventuell jedoch nicht unter Kontrolle ihres Erschaffers oder Beschwörers. Die Kreaturenfähigkeit „Nur durch Magie verletzbar“ ist im Bereich einer *Antimagie* außer Kraft gesetzt.

EDELSTEINBOMBE

Preis: 535 GM

ZB: +1 pro 10 GM

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Abklingzeit: 100Kampfrunden

Manakosten: 12 MP

Effekt: Der Zauberwirker wandelt einen Edelstein in eine Ladung zerstörerischer Energie um und schleudert diese auf das Ziel, wo sie in einem Radius von VE Metern explodiert und abwehrbaren Schaden in Höhe des Proben-ergebnisses verursacht.

Pro vollen 10 GM Wert des dafür eingesetzten Edel-Steins erhöht sich der Probenwert dieses Zaubers um +1. Zusätzlich hat jeder Edelstein einen weiteren Effekt abhängig von seinem Typ:

Rote und rosafarbene Edelsteine (z.B. Karneol, Rosenquarz, Granat, Rubin) geben +1 auf den Probenwert pro 5 GM Wert anstatt 10.

Gelbe und orangefarbene Edelsteine (z.B. Citrin, Bernstein, Topas, Padparadscha) reduzieren die Abwehr aller Gegner gegen den Schaden um 1 pro 10 GM Wert.

Grüne Edelsteine (z.B. Malachit, Olivin, Jade, Smaragd) verursachen an allen Gegnern im Wirkungsbereich 1

Punkt nicht abwehrbaren Giftschaden pro Runde für eine Runde pro 10 GM Wert.

Blaue und türkisfarbene Edelsteine (z.B. Lapislazuli, Türkis, Aquamarin, Saphir) halbieren Laufen und Initiative von Kreaturen im Wirkungsbereich für 1 Kampfrunde pro 10 GM.

Violette und purpurfarbene Edelsteine (z.B. Iolit, Amethyst, Spinell, Kunzit) teleportiert alle Kreaturen im Wirkungsbereich um 1 Meter pro 20 GM Wert nach oben.

Schwarze und dunkelgraue Edelsteine (z.B. Obsidian, Onyx, Gagat, Carbonado) erfüllen den Wirkungsbereich für 1 Kampfrunde pro 10 GM Wert mit undurchdringlicher Dunkelheit wie durch den Zauber *Schatten* (GRW, S. 65).

Weißer und hellgraue Edelsteine (z.B. Milchquarz, Mondstein, Perle, Weißer Opal) explodieren mit einem grellen Lichtblitz, der alle Kreaturen im Wirkungsbereich für 1 Runde pro 20 GM blendet wie durch den Zauber *Blenden* (GRW, S. 51)

Bei **mehrfarbigem** Edelsteinen (z.B. Achat, Jaspis, Turmalin, Opal) verschwinden die Explosionssplinter nicht, sondern verwandeln sich in einen Schwarm schillernder Juwelwespen mit einem Schwarmwert von 1 pro 5 GM Wert, der alles angreift, was sich

im Wirkungsbereich befindet. Der Schwarm verlässt den Wirkungsbereich nicht, bleibt aber solange, bis er vernichtet wird.

Farblose Edelsteine (z.B. Kristallglas, Bergkristall, Hyalit, Diamant) versetzen alle Kreaturen im Wirkungsbereich 1 Kampfrunde pro 10 GM Wert in die Zukunft, das heißt, sie verschwinden abrupt und tauchen die entsprechende Zeitspanne später an exakt den gleichen Positionen wieder auf.

Bei einer missglückten Zielzauber-Probe schlägt die energetische Umwandlung fehl, und der Zauberwirker kann den Zauber abbrechen, ohne den Edelstein zu schädigen.

KETTENBLITZ

Preis: 460 GM

ZB: +3

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 5 Meter

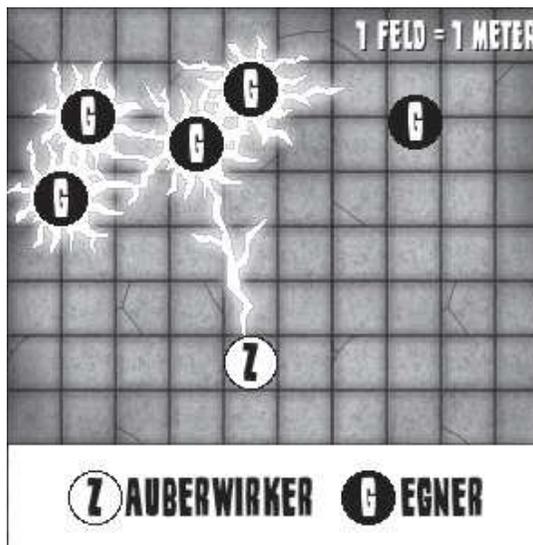
Abklingzeit: 5 Kampfrunden

Manakosten: 12 MP

Effekt: Der Zauberwirker schießt einen Blitz auf einen Feind, der auf bis zu VE weitere Gegner in seiner Nähe überspringt.

Nur Gegner, die 2 oder mehr Meter von einem ihrer getroffenen Mitstreiter entfernt stehen, kann der Kettenblitz

nicht erreichen:



Getroffene Gegner in Metallrüstung dürfen keine Abwehr gegen einen Kettenblitz würfeln.

LICHTSÄULE

Preis: 535 GM

ZB: +8

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Abklingzeit: 1 Kampfrunde

Manakosten: 12 MP

Effekt: Dies ist eine mächtigere Variante des Zaubers *Lichtlanze*, gegen dessen Schaden Wesen der Dunkelheit ebenfalls einen Malus von 2 auf ihre Abwehr erhalten.

Charaktere mit dem Talent **Diener der Dunkelheit** können diesen Zauber nicht anwenden.

Charaktere mit dem Talent **Vergeltung** addieren ihren Talentrang auf den PW der Zielzaubern-Probe der Lichtsäule.

SCHLEUDERN

Preis: 535 GM

ZB: -(KÖR+AU)/2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE/2 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Manakosten: 12 MP

Effekt: Dieser Zauberspruch, gegen den das Ziel keine Abwehr würfeln kann, schleudert das Ziel (Probenergebnis/3) Meter weit fort. Das Ziel erhält für die Distanz, die es geschleudert wird (auch wenn eine Wand den Flug bremst) Sturzschaden (siehe GRW Seite 85), gegen den es ganz normal Abwehr würfelt. Nach dem Fortschleudern liegt das Ziel immer am Boden.

TREIBSAND

Preis: 1070 GM

ZB: -2

Dauer: VE Stunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 13 MP

Effekt: Der Zauber erschafft ein 6 Meter tiefes Treibsandfeld, dass sich über eine Fläche von maximal VE Meter mal VE Metern erstrecken kann. Eine Kreatur, die sich in dem Feld befindet oder es betritt, muss jede Runde KÖR+ST (-2, wenn von einem Elementaristen gewirkt) würfeln, um nicht sofort ein Drittel seiner Körpergröße einzusinken. Für jedes Drittel, das eine Kreatur bereits versunken ist, ist der Wurf um 2 erschwert. Eine Kreatur, die ganz im Treibsand versunken ist, beginnt zu ertrinken (siehe DS GRW S. 84). Das Treibsandfeld muss auf natürlichem Boden erschaffen werden und hat einen TW wie eine Falle entsprechend der VE des Zauberwirkers (VE+2, wenn von einem Druiden erschaffen). Kreaturen, die bei Ablauf der Dauer noch ganz oder teilweise versunken sind, können sich nun mit einer normalen KÖR+ST-Probe befreien.

WAND DER ENTHÜLLUNG

Preis: 1070 GM

ZB: -2

Dauer: VE Stunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 13 MP

Effekt: Der Zauberwirker erschafft eine schwach schillernde Barriere, die je bis zu VE Meter lang und hoch sein kann. Ein Bemerkens-Wurf ist erforderlich, um die Barriere zu erkennen.

Die Barriere ist prinzipiell gefahrlos zu durchschreiten, jedoch bannt sie automatisch jeden magischen Unsichtbarkeits-Effekt, der auf einer Kreatur oder einem Objekt liegt, welche sie passieren.

Für Unsichtbarkeits-Effekte, die von einem Wirker mit höherer Stufe erzeugt wurden als die *Wand der Enthüllung*, darf ein GEI+AU auf Basis der Werte ihres Wirkers gemacht werden, um die Verbannung zu verhindern.

EDELSTEINFALLE

Preis: 1140 GM

ZB: +1 pro 10 GM

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 14 MP

Effekt: Der Zauberwirker lädt einen Edelstein mit zerstörerischer magischer Energie auf, die sich entlädt, sobald jemand anderes als er den Edelstein berührt. Er kann allerdings beim Wirken des Zaubers bis zu VE Kreaturen festlegen, die die Falle nicht auslösen oder ein Befehlswort festlegen, das, vor einer Berührung ausgesprochen, die Entladung verhindert. Bei Entladung explodiert der Edelstein in einem Radius von VE Metern in schillernden Splittern und verursacht abwehrbaren Schaden in Höhe des Ergebnisses einer Probe auf den Zaubern-Wert des Wirkers. Pro vollen 10 GM Wert des eingesetzten Edelsteins erhöht sich dieser Probenwert um +1. Die Splitter lösen sich anschließend in ätherische Energie auf, und der Edelstein ist vernichtet.

Zusätzlich hat jeder Edelstein einen weiteren Effekt abhängig von seinem Typ:

Rote und rosafarbene Edelsteine (z.B. Karneol, Rosenquarz, Granat, Rubin) geben +1 auf den Probenwert zur Ermittlung des Schadens pro 5 GM Wert anstatt 10.

Gelbe und orangefarbene Edelsteine (z.B. Citrin, Bernstein, Topas, Padparaja) reduzieren die Abwehr aller Gegner gegen den Schaden um 1 pro 10 GM Wert.

Grüne Edelsteine (z.B. Malachit, Olivin, Jade, Smaragd) verursachen an allen Gegnern im Wirkungsbereich 1 Punkt nicht abwehrbaren Giftschaden pro Runde für eine Runde pro 10 GM Wert.

Violette und purpurfarbene Edelsteine (z.B. Iolit, Amethyst, Spinell, Kunzit) teleportiert alle Kreaturen im Wirkungsbereich um 1 Meter pro 20 GM Wert in eine zufällige Richtung (für jede betroffene Kreatur einzeln mit W20 ermitteln):

1-2 Norden;

3-4 Nordosten;

5-6 Osten;

7-8 Südosten;

9-10 Süden;

11-12 Südwesten;

13-14 Westen;

15-16 Nordwesten;

17-20 Oben).

Blaue und türkisfarbene Edelsteine (z.B. Lapislazuli, Türkis, Aquamarin,

Saphir) reduzieren die Größe von Kreaturen im Wirkungsbereich für 1 Kampfrunde pro 10 GM, wie durch den Zauber *Verkleinern* (GRW, S. 71), nur dass die Ziele nicht freiwillig sein müssen.

Schwarze und **dunkelgraue** Edelsteine (z.B. Obsidian, Onyx, Gagat, Carbonado) erfüllen den Wirkungsbereich für 1 Kampfrunde pro 10 GM Wert mit undurchdringlicher Dunkelheit wie durch den Zauber *Schatten* (GRW, S. 65).

Weiße und hellgraue Edelsteine (z.B. Milchquarz, Mondstein, Perle, Weißer Opal) explodieren mit einem grellen Lichtblitz, der alle Kreaturen im Wirkungsbereich für 1 Runde pro 20 GM blendet wie durch den Zauber *Blenden* (GRW, S. 51)

Bei **mehrfarbigen** Edelsteinen (z.B. Achat, Jaspis, Turmalin, Opal) verschwinden die Explosionssplitter nicht, sondern verwandeln sich in einen Schwarm schillernder Juwelwespen mit einem Schwarmwert von 1 pro 5 GM Wert, der alles angreift, was sich im Wirkungsbereich befindet. Der Schwarm verlässt den Wirkungsbereich nicht, bleibt aber solange, bis er vernichtet wird.

Farblose Edelsteine (z.B. Kristallglas, Bergkristall, Hyalit, Diamant) versetzen alle Kreaturen im

Wirkungsbereich für Stunde pro 10 GM Wert in eine Starre wie durch den Zauber *Halt* (GRW, S. 58).

LOKALISIEREN

Preis: 1140 GM

ZB: -2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 14 MP

Effekt: Der Zauberwirker erfährt den genauen Aufenthaltsort eines Objekts oder einer Kreatur, die er genau benennen kann. Er muss sein Zielobjekt namentlich nennen können oder schon einmal gesehen oder beschrieben bekommen haben. Hat er es sogar schon einmal berührt, erhält er +2 auf Probenwert des Zaubers. Bei Erfolg erhält er Kenntnis von Richtung und Entfernung zu seinem Ziel, genau genug, um seinen Aufenthaltsort auf einer Karte einzeichnen zu können, und einen kurzen, verschwommenen Eindruck von dessen unmittelbarer Umgebung, also ob es sich drinnen oder draußen befindet, in einer Höhle, einem Zimmer, und ob sich Lebewesen bei ihm befinden.

Der Zauber vermittelt keine Kenntnisse über Wege und Zugänge zu dem Objekt.

WIRBELWIND

Preis: 1140 GM

ZB: +5

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: VE x 10 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 14 MP

Effekt: Ein Wirbelsturm mit einem Durchmesser von VE in Metern und VE x 2 Meter Höhe entsteht und verursacht jede Runde durch aufgewirbelte Kleinteile abwehrbaren Schaden in Höhe des Probenergebnisses an jedem in seinem Wirkungsbereich. Außerdem muss jeder im Wirkungsbereich KÖR+ST – halbe Stufe des Zauberwirkers würfeln. Bei Misslingen wird er von dem Wirbelsturm VE Meter in eine zufällige Richtung geschleudert, wofür er Sturzschaden entsprechend der Distanz erleidet.

Als Aktion kann der Zauberwirker den Wirbelwind um VE Meter bewegen. Alles in seinem Weg erleidet dann entsprechend Schaden und läuft Gefahr weggeschleudert zu werden. Der Wirbelwind kann sich nicht weiter als VE x 10 Meter vom Zauberwirker entfernen.

WOLKENREISE

Preis: 1140 GM

ZB: +0

Dauer: VE Stunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 14 MP

Effekt: Der Zauber funktioniert grundlegend wie *Gasgestalt*, abgesehen von obigen Spezifikationen, und dass er auf bis zu VE Ziele gleichzeitig gewirkt werden kann. Jedes betroffene Ziel kann jederzeit die Wirkung des Zaubers aktionsfrei beenden. Außerdem können sich betroffene Ziele auch, wie durch den Zauber *Schweben*, senkrecht auf- und ab bewegen.

Aufgrund der nebelartigen Gestalt können betroffene Ziele leicht für Wolken-fetzen gehalten werden. Beobachter müssen Bemerken-Proben ablegen (-1/10 Meter Distanz), um Charaktere unter einem *Wolkenreise*-Zauber als das zu erkennen, was sie sind.

Wenn sich Ziele, die unter dem gleichen *Wolkenreise*-Zauber stehen, untereinander berühren, haben sie alle den Laufen-Wert des schnellsten betroffenen Ziels.

DOPPELGÄNGER

Preis: 1815 GM

ZB: - Stufe oder GH der Zielkreatur

Dauer: Bis zum Tod

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: W20 Tage

Manakosten: 16 MP

Effekt: Der Zauberwirker erschafft einen Doppelgänger der Zielkreatur mit exakt den gleichen Werten und Fähigkeiten sowie der gleichen Ausrüstung. Allerdings verschwindet sämtliche Ausrüstung des Doppelgängers mit dessen Tod, und magische Ausrüstung funktioniert nur, wenn dieser sie benutzt. Der Doppelgänger ist nur von einem Ziel beseelt: Sein Original zu vernichten. Alle seine Handlungen sind einzig auf diesen Zweck ausgerichtet. Allerdings muss der Doppelgänger sein Original genau so aufspüren, wie jeder andere das müsste.

Das heißt, der Doppelgänger kann auch in Abwesenheit der Zielkreatur gerufen werden. Ein Heiler muss dazu nur den Namen der Zielkreatur kennen, ein Schwarzmagier muss ein Teil der Zielkreatur besitzen (ein Tropfen Blut, Haarlocke etc.) und ein Zauberer muss die Zielkreatur schon einmal gesehen haben.

Ein von einem Heiler geschaffener Doppelgänger ist immer ein Wesen des

Lichts, und die Zielkreatur kann nur ein Wesen der Dunkelheit sein.

Ein Doppelgänger geschaffen von einem Schwarzmagier ist stets eine Kreatur der Dunkelheit und sieht immer wie eine finstere Version des Originals aus.

Zauberer erschaffen Doppelgänger, die einfach eine exakte Kopie des Originals sind.

Stirbt ein Doppelgänger, löst er sich in nichts auf. Das gleiche passiert, wenn die Zielkreatur stirbt, egal ob durch die Hand des Doppelgängers oder nicht.

EBENENSPRUNG

Preis: 1210 GM

ZB: -2 pro Begleiter

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 16 MP

Effekt: Dieser Zauber teleportiert den Zauberwirker und bis zu VE Begleiter auf eine andere Ebene, die er namentlich nennen muss, zu einem ihm bekannten Ort auf dieser. War der Zauberwirker noch nie an diesem Ort und kennt ihn nur vom Hörensagen, wird der PW der Zaubern-Probe halbiert. Bei einem Zauber-Patzer erscheinen die Charaktere in einem Objekt (zu tief im Boden, in einem Baum) und erhalten W20 nicht

abwehrbaren Schaden (2W20, wenn der Ort nur vom Hörensagen bekannt war). In jedem Fall ist es bei einem ebenen-überspannenden Teleport nahezu unmöglich, den gewünschten Ort genau anzuvisieren, und die Charaktere werden sich bei Ankunft auf der Ebene immer noch W20 Meilen in einer zufälligen Richtung von ihrem Zielort entfernt befinden (2W20 Meilen, wenn der Ort nur vom Hörensagen bekannt war).

HEILENDES FELD

Preis: 1210 GM

ZB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 16 MP

Effekt: Dieser Zauber heilt bei allen Gefährten im Wirkungsradius die Lebenskraft um das Probenergebnis.

ZAUBER EINFANGEN

Preis: 920 GM

ZB: - Zugangsstufe des Zaubers

Dauer: VE Tage

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 15 MP

Effekt: Mit diesem Zauberspruch kann ein anderer Zauber im Moment seines

Wirkens eingefangen werden. Dazu muss der Zauberwirker entweder eine bessere Initiative als der gegnerische Zauberwirker besitzen oder in der vorherigen Runde auf seine Aktion verzichtet haben. Ist dies der Fall, kann er einen Zauber einfangen, dessen Ziel(!) sich in Reichweite der Distanz befindet (dies kann auch der Zauberwirker selbst sein).

Bei Erfolg reißt er die magischen Energien des Zaubers an sich und absorbiert sie in seinen Geist. Der gegnerische Zauber zeigt dadurch keinen Effekt (dessen Wirker muss also selbst keine Zaubern- oder Zielzauber-Probe ablegen, obwohl der Zauber dennoch als erfolgreich gewirkt gilt) und der Zauberwirker kann ihn für die verbleibende Dauer nutzen, als habe er diesen Zauber gelernt.

Gelingt dem Zauberwirker bei der Probe ein Immersieg, springt der eingefangene Zauber dem gegnerischen Zauberwirker darüber hinaus noch heraus, so dass er neu eingewechselt werden muss, und diesem muss eine Probe auf GEI+VE gelingen oder alle Versuche, den Zauber während der Dauer wieder einzuwechseln, scheitern automatisch.

FREIZAUBER

Preis: 1280 GM

ZB: -4

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 16 MP

Effekt: Der Zauberwirker eignet sich vorübergehend das Wissen um einen Zauber an, der nicht in seinem eigenen Spruchrepertoire zur Verfügung steht. Dabei kann es sich um einen Zauber bis zur 15. Stufe handeln, wenn er auf der Spruchliste der eigenen Klasse steht. Zauberer können auch Heiler- oder Schwarzmagier-Sprüche bis zur 10. Stufe imitieren, Heiler können Zauberer-Sprüche bis zur 10. und Schwarzmagier- Sprüche bis zur 5. Stufe imitieren.

Schwarzmagier können ebenfalls Zauberer-Sprüche bis zur 10. und Heiler-Sprüche bis zur 5. Stufe imitieren.

Der gewählte Zauber steht dem Zauberwirker während der Wirkung von *Freizauber* mit den normalen Werten des imitierten Zaubers zur Verfügung. Zauber mit einer Abklingzeit von mehr als 24 Stunden können allerdings nicht imitiert werden.

KUGELBLITZ

Preis: 640 GM

ZB: +5

Dauer: VE Minuten

Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Manakosten: 15 MP

Effekt: Aus den Fingern des Zauberwirkers schießt ein gleißender Blitz, der aber kein Ziel trifft, sondern an beliebiger Stelle im Radius eine gleißende, schwebende Plasmakugel bildet mit LK gleich dem Probenergebnis und Laufen gleich dem doppelten Laufen-Wert des Zauberwirkers. Die Kugel leuchtet mit der Stärke einer Fackel und gibt beständig einen deutlichen elektrischen Summton von sich.

Bewegt sich der Charakter, wandert der Wirkungsbereich des Kugelblitzes mit ihm mit, so dass er nie mehr als VE x 5 Meter von ihm entfernt sein kann. Mit einem gedanklichen Kommando kann der Zauberwirker dem Kugelblitz aktionsfrei befehlen, sich auf ein Ziel innerhalb von VE x 2 Metern vom Kugelblitz zu entladen. Diese Entladung trifft automatisch und richtet abwehrbaren Schaden an in Höhe der aktuellen LK des Kugelblitzes, wodurch sich die Plasmakugel auflöst. Der Kugelblitz kann angegriffen werden, um seine LK

zu senken. Er hat keine Abwehr, zählt aber als winziges Ziel. Bei einem erfolgreichen Angriff mit einer vollständig metallischen Nahkampfwaffe entlädt sich der Kugelblitz automatisch vollständig und nicht abwehrbar auf den Angreifer! Wurde der Kugelblitz während der Wirkungsdauer nicht eingesetzt werden, entlädt er sich harmlos in den Boden – es sei denn dieser ist zu weit entfernt. Dann entlädt er sich in das nächste feste Objekt.

STASIS

Preis: 1920 GM

ZB: -1 Pro 5 KG Gewicht des Ziels

Dauer: Permanent

Distanz: Berühren

Abklingzeit: W20 Tage

Manakosten: 17 MP

Effekt: Das berührte Objekt oder freiwillige oder bewusstlose Lebewesen wird in der Zeit eingefroren. In diesem Zustand ist es völlig unberührt von jeglichen äußeren Einwirkungen, erhält keinen Schaden, ist unbeeinflusst von Magieeinwirkung etc. und kann lediglich bewegt werden wie ein ganz normaler Gegenstand von entsprechendem Gewicht. Beim Wirken des Zaubers kann der Zauberwirker die Dauer beliebig

begrenzen oder auch ein Befehlswort oder eine Bedingung festlegen, die die *Stasis* beenden.

Die einzigen Zauber, die auf ein Objekt oder eine Kreatur in *Stasis* Wirkung zeigen, sind solche, die zu Transportzwecken eingesetzt werden können (wie *Teleport* oder *Telekinese*) oder die auf die Magie der *Stasis* selbst einwirken (z.B. um diese zu bannen)

AUFERSTEHUNG

Preis: 2025 GM

ZB: -4

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: W20 Tage

Manakosten: 18 MP

Effekt: Dieser Zauber bringt einen Charakter zurück ins Leben, egal wie lange dieser tot war, und zwar mit vollen LK. Ist der Charakter eines natürlichen Todes gestorben, erhält er durch diesen Zauber W20 zusätzliche Lebensjahre. Der Charakter verliert durch diesen Zauber auch keinen KÖR. Allerdings kann auf ein und denselben Charakter nur ein einziges Mal eine *Auferstehung* angewendet werden.

EBENE ERSCHAFFEN

Preis: 2025 GM

ZB: +0

Dauer: Permanent

Distanz: Selbst

Abklingzeit: W20 Tage

Manakosten: 18 MP

Effekt: Der Zauber erschafft eine kleine neue Existenzebene im interplanaren Raum. Beim Wirken des Zaubers wird der Zauberwirker auf diese Ebene versetzt, die zunächst wie ein nebliges graues Nichts mit einem Radius von VE des Zauberwirkers in

Metern hat. Allerdings kann der Zauberwirker jedes beliebige nicht-magische Objekt aus der Ebenen-substanz erschaffen. Die benötigte Zeit hängt von der Größe des Objekts ab:
1 Aktion: - winzig: Waffe, Lampe, Teller
1 Runde- klein: Rüstung, Schild, Hocker
1 Minute - normal: Schreibtisch, Lehnstuhl 1 Stunde – groß: Obstbaum, Gartenlaube
1 Tag – riesig: Großer Baum, Mauer, Katapult, Swimmingpool
1 Woche – gewaltig: Gebäude, Berg (1 Woche oder länger nach Meisterentscheid)
Will er eine Kreatur erschaffen, hat diese GEI, VE und AU entsprechend seinem eigenen geteilt durch 2 (oder weniger, wenn er das wünscht), einen KÖR von 2 +1 pro Größenkategorie und eine AGI entsprechend KÖR/2, oder umgekehrt (also AGI 2 +1 pro Größenkategorie und KÖR entsprechend AGI/2). Auf die Eigenschaften kann er Punkte entsprechend seiner Stufe verteilen (auch noch auf VE und AU). Für jeden weiteren Tag, den er in die Ausgestaltung des Geschöpfs investiert, kann er ein Attribute oder eine Eigenschaft um einen weiteren Punkt erhöhen. Geschöpfe seiner Ebene

sind ihrem Erschaffer stets absolut gehorsam.

Nichts, was der Zauberwirker auf seiner Ebene erschafft, kann diese jemals verlassen. Es würde sich sofort in grauen Dunst auflösen. Der Zauberwirker kann selbst jedes Objekt seiner Ebene aktionsfrei auflösen. Andere Charaktere können die Ebene, sofern sie sich ihrer Existenz bewusst sind, mit ebenenüberspannender Magie (z.B. *Ebenenportal*) erreichen. Der Zauberwirker selbst kann jederzeit als Aktion auf seine Ebene wechseln und sie wieder verlassen. (Er kann dabei niemanden mitnehmen. Um andere Charaktere oder mehr Gegenstände als eine Rucksackladung auf seine Ebene zu bringen, benötigt er selbst ein *Ebenenportal*). Beim Verlassen kann er entweder an dem Ort wieder erscheinen, an dem er zuletzt auf seine Ebene gewechselt hat, oder an dem Ort, an dem er den *Ebene erschaffen*-Zauber gewirkt hat. Der Zauberwirker kann den Radius seiner Ebene um VE Meter vergrößern, indem er *Ebene erschaffen* erneut wirkt, während er sich auf seiner Ebene befindet. Wirkt er den Zauber irgendwo anders erschafft er eine weitere neue Ebene. Solange der Zauberwirker sich auf seiner Ebene befindet, erhält er +GEI

auf alle seine Zauber, all seine Abklingzeiten sind halbiert, er muss weder essen noch trinken (kann aber dennoch nahrhafte Speisen und Getränke erschaffen) und altert nicht.

Das Gefüge von Raum und Zeit Der *Zauber Ebene* erschaffen scheint einem Zauberkundigen gleichsam gottähnliche Kräfte in die Hände zu legen. Aber wie spielrelevant sind diese Kräfte?

All diese unglaubliche Macht beschränkt sich nur auf die eine kleine Ebene des Zauberwirkers, ein kleiner Fetzen zwischen den Dimensionen, dazu noch außerhalb der Spielwelt selbst. Was bringt ihm diese Macht im Spielgeschehen?

1. Technische Unsterblichkeit, ohne die Notwendigkeit, sich in einen Leichnam oder ähnlich Unerfreuliches zu verwandeln. Allerdings altert er außerhalb seiner Ebene normal weiter, so dass ein alter Magus seine Ebene sicherlich nur noch selten verlassen will.

2. Eine Rückzugs-möglichkeit aus unan-genehmen Situationen. Seine Gefährten werden wohl allerdings erwarten, dass er baldmöglichst mit einer Lösung für die Situation zurückkommt.

3. Ein sicheres und gemütliches

Nachtlager – allerdings ebenfalls nur für ihn, nicht für seine Gefährten (zumindest nicht ohne weiteres).
4. Eine schnelle Möglichkeit, in vertrautes Gebiet zurückzukehren, den Ort, an dem er den Zauber gewirkt hat. Allerdings kommt er dann auf demselben Weg nicht mehr zu seinem Ausgangspunkt zurück.
5. Praktisch unbegrenzter Stauraum für kleinere Beutestücke und Ausrüstung. Ein Spielleiter, der der Meinung ist, dass diese Möglichkeiten selbst für einen Zauberwiker der 20. Stufe unangemessen sind, hat selbstverständlich volle Berechtigung, diesen Zauber nicht in Spielerhände gelangen zu lassen.

ENTZAUBERN

Preis: 2025 GM

ZB: -Wirkerstufe des Erschaffers

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: W20 Tage

Manakosten: 18 MP

Effekt: Der berührte Gegenstand verliert augenblicklich und dauerhaft jegliche innewohnende Magie. Der Zauber wirkt nicht auf Artefakte, die durch das Wirken höherer Mächte geschaffen wurde.

Tatsächlich kann es zu unerwarteten Rückschlag-effekten nach Maßgabe des

Spielleiters kommen, wenn man versucht, derartige Gegenstände zu entzaubern. Um den Zauber auf einen beweglichen Gegenstand zu wirken (z.B. auf die Rüstung eines Gegners oder auf einen Golem), muss dem Zauberwiker direkt im Anschluss an den erfolgreich gewirkten Zauber ein Schlagen-Angriff waffenlos oder mit Kampfstab auf das Ziel gelingen.

FLIEGEN

Preis: 460 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis x 5
Kampfunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100Kampfunden

Manakosten: 16 MP

Effekt: Das Ziel kann fliegen. Die Fortbewegungsgeschwindigkeit ist im Flug doppelt so hoch wie am Boden (zusätzlich kann man sie wie beim "Rennen" verdoppeln).

Ein Charakter mit Laufen 4,5m fliegt also 9m in einer Kampfunde, „rennend“ 18m.

LAVASPALT

Preis: 675 GM

ZB: -4

Dauer: VE Kampfunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Manakosten: 16 MP

Effekt: Der Zauber funktioniert genau wie *Erdspalt* (GRW, S. 54), hat aber in alle Richtungen verdoppelte Dimensionen (VE x 2 Meter breit, VE Meter lang und tief), und außerdem befindet sich an seinem Grund ein Inferno aus glutflüssiger Lava, das an jedem, der in es hineingerät 2W20 nicht abwehrbaren Schaden pro Runde verursacht. Selbst wer sich nicht in der Lava, aber innerhalb des Spaltes befindet (z.B. an den Wänden kletternd) erleidet pro Runde 1W20 abwehrbaren Schaden.

Druiden sind immun gegen sämtlichen Schaden durch die Lava und Hitze eines von ihnen erschaffenen Lavapaltes und können beim Wirken VE/2 weitere Kreaturen dagegen immunisieren.

Elementaristen können einmal pro Runde als Aktion mit einer Zielzauber-Probe +6 eine Lavaeruption aus dem Spalt hervorrufen, die an einem beliebigen Ziel innerhalb von VE x 2 Metern zum Spalt Schaden in Höhe der Probe verursacht.

Der Elementarist darf dazu selbst nicht weiter als VE x 2 Meter vom Spalt entfernt sein.

Der Lavaspalt eines Dämonologen bildet blind umhergreifende Hände

und schmerzverzerrte Gesichter in der Lava aus. Wer in diese hineingerät, muss eine Kraftakt-Probe schaffen, um sich aus der Lava zu befreien. Wenn sich der Lavaspalt schließt, verschwindet die Lava wieder.

SCHWEBENDE SCHUTZSPHÄRE

Preis: 2025 GM

ZB: -4

Dauer: Konzentration

Distanz: Selbst

Abklingzeit: W20 Tage

Manakosten: 18 MP

Effekt: Der Zauberwirker erschafft eine Sphäre mit einem Radius von VE/2 Metern um sich herum, die ähnlich wie eine *Schutzkuppel* von beiden Seiten unpassierbar ist. Im Gegensatz zu dieser kann er die Schutzsphäre allerdings, während er sich auf sie konzentriert, bewegen, und zwar jede Runde in einer beliebigen Richtung entsprechend seinem Laufen-Wert (Rennen ist jedoch nicht möglich).

Er kann auf diese Weise jedoch maximal bis zu VE x 2 normalgroße Wesen mitnehmen (oder eine entsprechende Menge größerer oder kleinerer Wesen bzw. Gegenstände). Befinden sich zu viele Kreaturen (oder Objekte) in der Sphäre, bricht diese zusammen, sobald der Zauberwirker

versucht, sie zu bewegen.

TELEPORT

Preis: 920 GM

ZB: -1 Pro Begleiter

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 17 MP

Effekt: Dieser Zauber teleportiert den Zauberwirker und bis zu VE Begleiter an einen ihm bekannten Ort. War der Zauberwirker nur einmal dort und kennt ihn nur flüchtig, wird der PW der Zaubern-Probe halbiert. Bei einem Teleport-Patzer erscheinen die Charaktere in einem Objekt (zu tief im Boden, ein naher Baum) und erhalten W20 nicht abwehrbaren Schaden (2W20, wenn der Ort nur flüchtig bekannt ist).

UNSICHTBARKEIT

Preis: 1120 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Minuten

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Manakosten: 17 MP

Effekt: Macht ein Lebewesen (samt seiner getragenen Ausrüstung) oder ein Objekt für die Dauer des Zauberspruchs unsichtbar.

Der Zauberspruch endet vorzeitig, wenn das Ziel jemanden angreift, zaubert oder selbst Schaden erhält.

WOG E DER ZERSTÖRUNG

Preis: 675 GM

ZB: +8

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Manakosten: 16 MP

Effekt: Der Zauber erschafft eine je bis zu GEI/2 Meter hohe und breite Wasserwand, die vom Zauberw irker ausgehend eine gerade Schneise der Verwüstung mit einer Länge von VE x 2 Metern zieht. Alle Kreaturen in dieser Schneise erleiden Schaden in Höhe des Probenergebnisses und müssen KÖR+ST würfeln, wobei sie mindestens das Probenergebnis erreichen müssen. Kreaturen, denen dies nicht gelingt, werden zu Boden gerissen und, sofern sie kleiner sind als die Höhe der Woge, bis zum Ende der Schneise mitgerissen (dies verursacht keinen zusätzlichen Schaden).

Hölzerne Strukturen und Pflanzen von einer Dicke bis zum Probenergebnis in Zentimetern sowie steinerne Strukturen von einer Stärke bis zum halben Probenergebnis in Zentimetern werden von der Woge umgerissen und zerstört.

Elementaristen können zusätzlich eine unbeschadete Struktur in der Schneise auswählen, die zu einer zerstörbaren Struktur wird (s. DS GRW, S. 83) mit W20 LK pro angefangenen 10 Zentimeter Dicke.

Mit Explosionskontrolle können sowohl Kreaturen als auch Strukturen vom Effekt des Zaubers ausgenommen werden.

Druiden können automatisch Pflanzen und Tiere in der Schneise unbeschadet lassen.