

ALLHEILUNG



ZAUBERSPRUCH

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

ZB: +0

- 24
- 22
- 20
- 18
- 16
- 14
- 12
- 10
- 8
- 6
- 4

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.

ABKLANGZEIT: 24 STUNDEN

PREIS: 650GM

ARKANES SCHWERT



ZAUBERSPRUCH

Dauer: VE x 2 Kampfrunden

Distanz: Radius von VE Meter

ZB: +0

- 24
- 22
- 20
- 18
- 16
- 14
- 12
- 10
- 8
- 6
- 4

Ein Schwert aus hellen (oder dunklem) Licht erscheint innerhalb eines Radius von VE in Metern um den Zauberwirker herum. Innerhalb dieses Wirkungsbereiches kämpft es völlig selbstständig, hört jedoch auf gedankliche Kampfkommandos seines Beschwörers, wie „Greif den großen Troll an“ oder „Schütze mich“. Bewegt sich der Zauberwirker, wandert der Wirkungsbereich des Schwertes mit ihm mit, so dass die magische Klinge niemals mehr als VE in Metern von ihm getrennt sein kann. Das Schwert löst sich in seine arkanen Bestandteile auf, sobald seine (nicht heilbaren) LK auf Null oder niedriger sinken bzw. die Zauberdauer verstrichen ist. Sämtliche Kampfwerte des Schwertes entsprechen der Stufe des Zauberwinkers +10. Die einzige Ausnahme bildet der Laufen-Wert, der dem doppelten Laufen-Wert des Zauberwinkers entspricht.

ABKLANGZEIT: 24 STUNDEN

PREIS: 920GM

BALANCIEREN



ZAUBERSPRUCH

Dauer: Bis Strecke zurückgelegt

Distanz: Berühren

ZB: -2

- 10
- 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2

Das Ziel kann absolut sicher mit seinem reinen Laufen-Wert über dünne Seile o.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.

ABKLANGZEIT: 10 RUNDEN

PREIS: 45GM

BANNEN



ZAUBERSPRUCH

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Radius von VE x 2 Metern

ZB: $-(KÖR+AU)/2$ der Wesenheit

- 100
- 90
- 80
- 70
- 60
- 50
- 40
- 30
- 20
- 10

Dieser Zauber vernichtet feindliche Dämonen, Elementare und Untote im Wirkungsradius. Maximal wird eine Anzahl von Wesenheiten vernichtet, die der halbierten Stufe des Zauberwinkers 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.

ABKLANGZEIT: 100 RUNDEN

PREIS: 1000GM

BLENDEN



ZAUBERSPRUCH

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 5 Meter

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

- 5
- 4
- 3
- 2

Ein gleißender Lichtstrahl schießt aus der Hand des Zauberwinkers 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.

ABKLANGZEIT: 5 RUNDEN

PREIS: 10GM

BLITZ



ZAUBERSPRUCH

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

ZB: +3

- 1

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

ABKLANGZEIT: 1 RUNDE

PREIS: 310GM

BLUT KOCHEN



ZAUBERSPRUCH

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter

ZB: $-(KÖR+AU)/2$ des Ziels

- 24
- 22
- 20
- 18
- 16
- 14
- 12
- 10
- 8
- 6
- 4
- 2

Das Blut des Ziels beginnt auf magische Art und Weise zu kochen, ohne dass es gerinnt.

Der innerlich wirkende Schaden entspricht dem doppelten Probenergebnis, das Ziel würfelt seine Abwehr ohne die Panzerungsboni seiner Gegenstände.

Der Zauber ist gegen Wesen ohne Blut – wie beispielsweise viele Untote – nicht einsetzbar.

ABKLANGZEIT: 24 STUNDEN

PREIS: 1580GM

BOTSCHAFT



ZAUBERSPRUCH

Dauer: Bis ausformuliert

Distanz: VE x 5 Kilometer

ZB: +0

- 24
- 22
- 20
- 18
- 16
- 14
- 12
- 10
- 8
- 6
- 4

Bbeauftragt ein geisterhaftes Abbild des Zaubersenden bei einem ihm bekannten Wesen in Reichweite zu erscheinen und bis zu VE x 2 Wortsilben zu zitieren.

ABKLANGZEIT: 24 STUNDEN

PREIS: 370GM

DÄMONEN BESCHWÖREN



ZAUBERSPRUCH

Dauer: VE x 2 Stunden

Distanz: Radius von VE Metern

ZB: $-(KÖR+AU)$ des Dämonen und + BB

- 1
- 1
- 1
- 1
- 1
- 1
- 1
- 1
- 1
- 1
- 1

Mit diesem Zauber beschwört der Zauberwirker einen Dämonen aus einer anderen Existenzebene. Der Charakter kann dabei frei wählen, was für eine Dämonenart (siehe GRW S.107-108) er beschwören will und ob die Kreatur fliegen soll (was die Beschwörung aber auch erschwert).

Alle Dämonen hassen die niederen Wesen, die es wagen, sie zu beschwören, können ihnen bei einer erfolgreichen Beschwörung aber nichts anhaben. Beschworene Dämonen können nur jemanden angreifen, wenn ihr Beschwörer es ihnen befiehlt oder sie selbst angegriffen werden.

Aufträge: Ein Dämon kann erst auf seine Existenzebene zurückkehren, wenn er eine Anzahl von Aufträgen gleich dessen VE ausgeführt hat (Dämonen verstehen immer die Sprache ihres Beschwörers. Dabei kann es sich um das simple Beantworten von Fragen handeln, aber auch um komplexere Anweisungen, wie: „Folge der Straße bis zur nächsten Ortschaft (Auftrag 1) und vernichte jeden, dem du unterwegs begegnest (Auftrag 2).“

Wird der Dämon von seinem Beschwörer vor Ablauf der Zauberdauer (VE x 2 Stunden) entlassen, oder hat er alle seine Aufträge erledigt, kehrt er augenblicklich auf seine Existenzebene zurück. (Weitere Information auf GRW S. 52)

ABKLANGZEIT: 24 STUNDEN

PREIS: 1190GM

FEUERBALL

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 10 Meter
ZB: +3

Der Zauberwirker schießt einen flammenden Ball auf seine Gegner, der in einer feurigen Explosion – ihr Radius entspricht der VE des Zauberwirkers in Metern – endet, welche nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht.

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

ABKLANGZEIT: 10 RUNDEN

PREIS: 460GM

FEUERLANZE

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 10 Meter
ZB: +2

Dies ist eine mächtigere Variante des Zaubers *Feuerstrahl*

Der Zauberwirker schießt einen Feuerstrahl auf einen Feind, dessen Schaden dem Probenergebnis entspricht.

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

ABKLANGZEIT: KEINE

PREIS: 210GM

FEUERSTRAHL

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 5 Meter
ZB: +1

Der Zauberwirker schießt einen Feuerstrahl auf einen Feind, dessen Schaden dem Probenergebnis entspricht.

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

ABKLANGZEIT: KEINE

PREIS: 106GM

FEUERWAND

ZAUBERSPRUCH
Dauer: VE Kampfrunden
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: -2

Der Zauberwirker lässt eine Feuerwand erscheinen, die Ausmaße von maximal 1m x VE m x VE m annehmen kann. Wesen, die an der Stelle stehen, wo die Feuerwand erscheint, oder durch sie hindurch springen, erhalten 2W20 abwehrbaren Schaden.

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

ABKLANGZEIT: 100 RUNDEN

PREIS: 360GM

FLACKERN

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis x 2 Kampfrunden
Distanz: Selbst
ZB: -2

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).

1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1

ABKLANGZEIT: 100 RUNDEN

PREIS: 45M

FLAMMENINFERNO

ZAUBERSPRUCH
Dauer: VE Kampfrunden
Distanz: VE x 10 Meter
ZB: +5

Eine kreisrunde Fläche mit einem Radius von VE in Metern geht in Flammen auf. Jeder in dem Inferno erhält pro Kampfrunde nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Probenergebnisses.

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

ABKLANGZEIT: 24 STUNDEN

PREIS: 1420GM

FLAMMENKLINGE

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: VE x 10 Meter
ZB: +0

Der Zauberwirker kann eine Metallklinge in lodernde Flammen hüllen. Dabei handelt es sich um ein magisches Feuer, das keinen Sauerstoff benötigt und dessen Flammenfarbe der Zauberwirker frei bestimmen kann. Für die Dauer des Zauberspruchs wird der WB der Waffe um +1 erhöht und ihr Schaden gilt als magisch. Ein Immersieg bei einem Angriff erzeugt eine kleine Explosion, wodurch der erwürfelte Schaden in dieser Kampfrunde um zusätzliche W20 erhöht wird. *Flammenklinge* ist nicht mit *Frostwaffe* kombinierbar.

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

ABKLANGZEIT: 100 RUNDEN

PREIS: 160GM

FLIEGEN

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis x 5 Kampfrunden
Distanz: Berühren
ZB: +0

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 Kampfrunde, „rennend“ 18m.

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

ABKLANGZEIT: 100 RUNDEN

PREIS: 460GM

FLUCH

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis Tage
Distanz: Berühren
ZB: -(GEI+AU)/2 des Ziels

Der Zauberwirker benötigt etwas vom Ziel in seinem Besitz, wie beispielsweise ein Haar, ein Kleidungsstück o.ä., das beim Zaubern – ob erfolgreich oder nicht – zerstört wird. Das Ziel wird verflucht und erhält auf alle Proben -2, bis die Zauberdauer verstrichen ist oder der Fluch mittels *Magie bannen* schon vorher entfernt wird. Ein Ziel kann mehrmals verflucht werden. Alle Flüche müssen einzeln gebannt werden, stammen sie nicht vom selben Zauberwirker.

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

ABKLANGZEIT: 24 STUNDEN

PREIS: 150GM

FREUND

ZAUBERSPRUCH
Dauer: VE Minuten
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: -(GE+VE)/2 des Ziels

24	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.	
22		
20		
18		
16		
14		
12		
10		
8		
6		
4		
2		
ABKLINGZEIT: 24 STUNDEN		
PREIS: 370GM		

FROSTWAFFE

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis in Kampfunden
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: +0

100	Der Zauberwirker kann eine Waffe in eisige Kälte hüllen. Für die Dauer des Zauberspruchs wird der WB der Waffe um +1 erhöht und ihr Schaden gilt als magisch. Ein Immersieg bei einem Angriff friert den Gegner für eine Kampfunde lang ein, als wirke auf ihn der Zauber <i>Halt</i> . <i>Frostwaffe</i> ist nicht mit <i>Flammenklinge</i> kombinierbar. Halt: Das Ziel kann sich 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 (sie GRW S.47) einen Zauber zu wagen.
90	
80	
70	
60	
50	
40	
30	
20	
10	
ABKLINGZEIT: 100 RUNDEN	
PREIS: 160GM	

GEHORCHE

ZAUBERSPRUCH
Dauer: VE/2 Kampfunden
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: -(GEI+VE)/2 des Ziels

1	Bei Erfolg wird das Ziel dem Zauberwirker hörig und führt bedingungslos jeden seiner Befehle aus (außer Selbstmord oder -verstümmelung). Es würde sogar seine eigenen Kameraden angreifen.
1	
1	
1	
1	
1	
1	
1	
1	
1	
1	
1	
ABKLINGZEIT: IN STUNDEN	
PREIS: 1120GM	

GIFTBANN

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
ZB: +0

10	Neutralisiert augenblicklich ein nichtmagisches Gift, sofern es noch nicht zu spät ist.
9	
8	
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
ABKLINGZEIT: 10 RUNDEN	
PREIS: 80GM	

GIFTSCHUTZ

ZAUBERSPRUCH
Dauer: VE Stunden
Distanz: Berühren
ZB: +0

10	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.
9	
8	
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
ABKLINGZEIT: 10 RUNDEN	
PREIS: 10GM	

GLÜHENDER GLAUBE

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis in Kampfunden
Distanz: Berühren
ZB: -2

100	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.	
90		
80		
70		
60		
50		
40		
30		
20		
10		
ABKLINGZEIT: 100 RUNDEN		
PREIS: 185GM		

HALT

ZAUBERSPRUCH
Dauer: VE Kampfunden
Distanz: VE x 5 Meter
ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels



1	Bei Erfolg kann sich das Ziel, welches keine Abwehr gegen den Zauber würfeln 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 (sie GRW S.47) einen Zauber zu wagen.
1	
1	
1	
1	
1	
1	
1	
1	
1	
1	
1	
1	
1	
1	
1	
1	
ABKLINGZEIT: 10 RUNDEN	
PREIS: 45GM	

HEILBEEREN

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
ZB: +0

24	Der Zauberwirker 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.	
22		
20		
18		
16		
14		
12		
10		
8		
6		
4		
2		
ABKLINGZEIT: 24 STUNDEN		
PREIS: 20GM		

HEILENDE AURA



ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis x 2 Kampfrunden
Distanz: Selbst
ZB: +0

Der Heiler und alle seine Gefährten in einem Radius von VE in Metern erhalten 1LK jede Kampfrunde geheilt.

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

ABKLINGZEIT: 100 RUNDEN **PREIS:106M**

HEILENDE HAND



ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
ZB: +1

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

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10
0

ABKLINGZEIT: KEINE **PREIS:106M**

ZAUBERSPRUCH



ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: +0

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 GRW S.43) des Ziels, das am weitesten entfernt steht, wird als Malus gewertet.

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10
2
1

ABKLINGZEIT: 2 RUNDEN **PREIS:3956M**

HEILENDES FELD



ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Radius von VE x 2 Meter
ZB: +2

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

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

ABKLINGZEIT: 24 STUNDEN **PREIS:12106M**

HEILENDES LICHT



ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: +2

Ein vom Heiler ausgehender Lichtstrahl heilt die Lebenskraft des Ziels in Höhe des Probenergebnisses.

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10
2
1

ABKLINGZEIT: 2 RUNDEN **PREIS:1156M**

HEILIGER HAMMER





ZAUBERSPRUCH
Dauer: VE Kampfrunden
Distanz: Radius von VE x 2 Meter
ZB: +0

Ein Hammer aus hellem Licht erscheint innerhalb eines Radius von VE in Metern um den Zauberwirker 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 Zauberwirkers entspricht.

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

ABKLINGZEIT: 100 RUNDEN **PREIS:13256M**

KETTENBLITZ





ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 5 Meter
ZB: +3

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.

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10
5
4
3
2
1

ABKLINGZEIT: 5 RUNDEN **PREIS:4606M**

KLEINER TERROR




ZAUBERSPRUCH
Dauer: VE Kampfrunden
Distanz: Radius von VE x 2 Meter
ZB: -(GEI+VE)/2 des Ziels

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.

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

ABKLINGZEIT: 100 RUNDEN **PREIS:456M**

KONTROLLIEREN

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Bis erlöst
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: -(GEI+AU)/2 des Ziels

Bei Erfolg bringt der Zauberwirker eine maximale Anzahl untoter Ziele gleich seiner Stufe unter Kontrolle, selbst wenn diese einem anderen Zauberwirker unterstehen. Bei zu vielen Untoten entscheidet der Zufall, welche durch den Zauber betroffen sind. Alternativ kann auch ein einzelner Untoter als Ziel bestimmt werden. Kontrollierte Untote unterstehen dem Zauberwirker, führen bedingungslos seine Befehle aus und können nur auf Wunsch des Zauberwirkers wieder ihren Frieden finden, oder wenn dieser stirbt. Ein Zauberwirker kann nicht mehr Untote gleichzeitig kontrollieren, als seine eigene Stufe beträgt.

100
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

ABKLINGZEIT: 10 RUNDEN **PREIS:2056M**

KÖRPEREXPLOSION

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE Meter
ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels

Der Zauber versucht das Ziel zur Explosion zu bringen. Der verursachte Schaden entspricht dem vierfachen Probenergebnis, das Ziel würfelt Abwehr ohne Panzerungsboni von Gegenständen.
 Der Zauber ist gegen körperlose Wesen – wie beispielsweise Geister – nicht einsetzbar.

20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

ABKLINGZEIT: W20 TAGE **PREIS: 3735GM**

LAUSCHEN

ZAUBERSPRUCH
Dauer: VE x 2 Kampfrunden
Distanz: Selbst
ZB: -1 pro 10m Entfernung

Der Zauberwirker 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.

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

ABKLINGZEIT: 100 RUNDEN **PREIS: 75GM**

LICHT

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis in Minuten
Distanz: Berühren
ZB: +5

Das berührte, leblose Ziel – beispielsweise ein Stab oder eine abdeckbare Münze – leuchtet fackelhell auf.

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

ABKLINGZEIT: 10 RUNDEN **PREIS: 10GM**

LICHTLANZE

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 5 Meter
ZB: +5

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.

1

ABKLINGZEIT: 1 RUNDE **PREIS: 325GM**

LICHTPFEIL

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 5 Meter
ZB: +2

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.

1

ABKLINGZEIT: 1 RUNDE **PREIS: 45GM**

LICHTSÄULE

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 5 Meter
ZB: +8

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.

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

1

ABKLINGZEIT: 1 RUNDE **PREIS: 535GM**

MAGIE BANNEN

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE Meter
ZB: -Wirkerstufe bzw. -LK/2

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 Zaubereffekte (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 Stufensumme aller diejenigen, die diesen Gegenstand schufen.

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

ABKLINGZEIT: 24 STUNDEN **PREIS: 620GM**

MAGIE ENTDECKEN

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Radius von VE x 2 Meter
ZB: +0

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

1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1

ABKLINGZEIT IN STUNDEN **PREIS: 10GM**

MAGIE IDENTIFIZIEREN

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
ZB: +0

Offenbart dem Zauberwirker die Quelle und/oder Funktion der Magie eines Objektes oder einer Örtlichkeit.

1

ABKLINGZEIT: 1 RUNDE **PREIS: 10GM**

MAGISCHE BARRIERE

ZAUBERSPRUCH
Dauer: VE Minuten oder Konzentration
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: -2

Der Zauberwirker erschafft ein unbewegliches, würfelförmiges Kraftfeld mit einer Größe von maximal VE/2 m³, welches sämtliche Magie- und Zaubersprucheffekte nach innen und außen komplett abblockt. Weder Feuerbälle, noch Lauschen- oder Teleport-Zauber können diese magische Barriere durchbrechen. Die magische Barriere verschwindet, sofern der Zauberwirker sie nicht – nach Ablauf der Spruchdauer – durch ununterbrochene Konzentration (zählt als ganze Aktion) aufrecht erhält.

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

ABKLINGZEIT: 24 STUNDEN **PREIS: 920GM**

MAGISCHE RÜSTUNG

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Selbst
ZB: +0

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

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

ABKLINGZEIT: 24 STUNDEN **PREIS: 230GM**

MAGISCHE WAFFE

ZAUBERSPRUCH
Dauer: VE Minuten
Distanz: Berühren
ZB: +0

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.

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2
1

ABKLINGZEIT 1 RUNDE **PREIS: 10GM**

MAGISCHES SCHLOSS

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Bis Schloss geöffnet
Distanz: Berühren
ZB: +0

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.

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
5
4
3
2
1

ABKLINGZEIT: 5 RUNDEN **PREIS: 10GM**

MANABROT

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE Meter
ZB: +0

Der Zauberwirker bündelt die magische Energien um sich herum und erschafft daraus warmes, aber geschmackloses Manabrot. Maximal kann der Zauberwirker eine Anzahl von Manabrot gleich seiner halbierten Stufe erschaffen. Jeder der blau-violetten, teigähnlichen Klumpen, entspricht einer ganzen Mahlzeit (von denen ein Erwachsener 3 pro Tag benötigt) für eine Person.

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

ABKLINGZEIT: 24 STUNDEN **PREIS: 420GM**

NAHRUNG ZAUBERN

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE Meter
ZB: +0

Der Zauberwirker bündelt die magischen 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.

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

ABKLINGZEIT: 24 STUNDEN **PREIS: 90GM**

NETZ

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis/2 Kampfrunden
Distanz: VE x 5 Meter
ZB: -(AGI+ST)/2 des Ziels

Ein Netz aus klebriger Astralmasse mit einem Radius von VE/2 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 GRW S.104) größer sind.

24
22
20
18
16
14
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

ABKLINGZEIT: 10 RUNDEN **PREIS: 115GM**

NIESANFALL

ZAUBERSPRUCH
Dauer: 1 Kampfrunde
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels

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

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
3
2
1
0

ABKLINGZEIT: KEINE **PREIS: 10GM**

ÖFFNEN

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
ZB: -SW

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 Zauberprobe bei diesem speziellen Schloss jedoch um jeweils 2. Dieser kumulative Malus gegen dieses eine Schloss erlöscht erst, wenn der Zauberwirker eine neue Stufe erreicht.

24
22
20
18
16
14
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

ABKLINGZEIT: 10 RUNDEN **PREIS: 10GM**

PUTZTEUFEL

5 **5**

ZAUBERSPRUCH
Dauer: bis zu VE/2 Stunden
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: +0

Der Zauberwirker erschafft einen kleinen, magischen Diener, der für ihn unglaublich flink putzt, aufräumt und packt. Ansonsten ist der Putzteufel völlig unnützlich, befolgt keine andersartigen Befehle und verpufft bei Schaden.

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

ABKLANGZEIT: 24 STUNDEN

PREIS:420GM

REINIGEN

3 **7**

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
ZB: +0

Dieser Zauber reinigt eine ungewaschene Person, einen Gegenstand (wie einen schlammbedudelten Umhang) oder auch eine Mahlzeit (von Bakterien, Fäulnis und Gift).

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2
0

ABKLANGZEIT: KEINE

PREIS:80GM

ROST

5 **7** **8**

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: -WB der Waffe bzw. -PA der Rüstung

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

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

ABKLANGZEIT: 10 RUNDEN

PREIS:150GM

SCHATTEN

6 **2**

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis/2 in Kampfrunden
Distanz: VE x 5 Meter
ZB: -(AGI+AU)/2 des Ziels

Dunkle Schatten umhüllen das Ziel (welches keine Abwehr dagegen würfeln darf), wodurch es -8 auf alle Handlungen hat, bei denen es besser sehen können sollte. Augenlosen Untoten, wie beispielsweise Skeletten, aber auch blinden Lebewesen, kann der Zauber nichts anhaben.

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
5
4
3
2
1

ABKLANGZEIT: 5 RUNDEN

PREIS:75GM

SCHATTEN ERWECKEN

13

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Radius von VE x 5 Meter
ZB: +0

Der Zauberwirker kann die Seelen von einer maximal Anzahl von Toten im Wirkungsradius gleich seiner eigenen Stufe verderben und in Form tödlicher Schatten (siehe S.121 GRW) zu gequältem Unleben erwecken. Die Schatten benötigen drei Kampfrunden, um sich zu bilden, danach wollen sie ihren Erwecker vernichten, um wieder Erlösung zu finden, gelingt es diesem nicht, sie mit dem Zauber *Kontrollieren* zu beherrschen. Charaktere mit dem Talent **Diener des Lichts** können den Zauber nicht anwenden.

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

ABKLANGZEIT: 24 STUNDEN

PREIS:1580GM

SCHATTENKLINGE

8 **7**

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: +0

Die verzauberte Klinge verströmt rauchartige Schatten voll dunkler Magie. Die folgenden Effekte gelten nur, wenn ein Charakter mit dem Talent **Diener der Dunkelheit** die Waffe benutzt: Für die Dauer des Zauberspruchs wird der WB der Waffe um +1 erhöht und ihr Schaden gilt als magisch. Jedes mal, wenn mit der Waffe Schaden verursacht wird, sinkt die Abwehr des Ziels um 1. Dieser Effekt endet, wenn die Zauberdauer abgelaufen ist. *Schattenklinge* ist nicht mit *Flammenklinge*, *Frostwaffe*, *Glühender Glaube* oder *Waffe des Lichts* kombinierbar. Charaktere mit dem Talent **Diener des Lichts** können diesen Zauber nicht anwenden.

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

ABKLANGZEIT: 100 RUNDEN

PREIS:360GM

SCHATTENLANZE

15 **10**

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 10 Meter
ZB: +5

Dies ist eine mächtigere Variante des Zaubers *Schattenpfeil*, gegen dessen Schaden Wesen des Lichts einen Malus von 2 auf ihre Abwehr erhalten. Charaktere mit dem Talent **Diener des Lichts** können diesen Zauber nicht anwenden.

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2
0

ABKLANGZEIT: KEINE

PREIS:595GM

SCHATTENPFEIL

6 **2**

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 10 Meter
ZB: +2

Gegen den Schaden dieses Zielzaubers erhalten Wesen des Lichts einen Malus von 2 auf ihre Abwehr. Charaktere mit dem Talent **Diener des Lichts** können diesen Zauber nicht anwenden.

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2
0

ABKLANGZEIT: KEINE

PREIS:75GM

SCHATTENSÄULE

6 **2**

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 10 Meter
ZB: +8





Dies ist eine mächtigere Variante des Zaubers *Schattenlanze*, gegen dessen Schaden Wesen des Lichts ebenfalls einen Malus von 2 auf ihre Abwehr erhalten. Charaktere mit dem Talent **Diener des Lichts** können diesen Zauber nicht anwenden. Charaktere mit dem Talent **Vergeltung** addieren ihren Talentrang auf den PW der Zielzauber-Probe Schattensäule.

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2
1

ABKLANGZEIT: 1 RUNDE

PREIS:920GM

SCHLEUDERN





ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE/2 Meter
ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels

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 S.85 GRW), gegen den es ganz normal Abwehr würfelt.
 Nach dem Fortschleudern liegt das Ziel immer am Boden.

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

ABKLINGZEIT: 10 RUNDEN **PREIS: 535GM**

SCHUTZFELD





ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis in Kampfunden
Distanz: Selbst
ZB: +0

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

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

ABKLINGZEIT: 100 RUNDEN **PREIS: 115GM**

SCHUTZKUPPEL





ZAUBERSPRUCH
Dauer: Konzentration
Distanz: Selbst
ZB: +0

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.

20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

ABKLINGZEIT: W20 TAGE **PREIS: 765GM**

SCHUTZSCHILD



ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis in Kampfunden
Distanz: Berühren
ZB: +0

Das Ziel erhält das Probenergebnis als Bonus auf seine Abwehr, bis die Dauer des Zaubers abgelaufen ist.

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

ABKLINGZEIT: 100 RUNDEN **PREIS: 115GM**

SCHUTZSCHILD DEHNEN



ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
ZB: +0

Verdoppelt die erwürfelte Dauer eines *Schutzschild*-Zaubers, der bereits auf das Ziel wirkt.

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

ABKLINGZEIT: 24 STUNDEN **PREIS: 230GM**

SCHUTZSCHILD STÄRKEN





ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
ZB: +0

Verdoppelt den Bonus auf die Abwehr eines *Schutzschild*-Zaubers, der bereits auf das Ziel wirkt.

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

ABKLINGZEIT: 24 STUNDEN **PREIS: 230GM**

SCHWEBEN





ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis in Kampfunden
Distanz: Berühren
ZB: +0

Das Ziel kann statt zu laufen auf lotrecht hoch und runter schweben.
 Der Laufen-Wert beim Schweben ist dabei genau so hoch, wie am Boden (man kann im Schweben nicht rennen).

0

ABKLINGZEIT: KEINE **PREIS: 210GM**

SCHWEIG



ZAUBERSPRUCH
Dauer: VE/2 Kampfunden
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: -(GEI+AU)/2 des Ziels

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

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

ABKLINGZEIT: 100 RUNDEN **PREIS: 395GM**

SEGEN

ZAUBERSPRUCH
Dauer: VE Stunden
Distanz: Selbst
ZB: +0

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 PW-Bonus von +1.

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

ABKLINGZEIT: 24 STUNDEN **PREIS: 90GM**

SKELETTE ERWECKEN

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Radius von VE x 5 Meter
ZB: +0

Der Zauberwirker kann eine maximale Anzahl von Skeletten (siehe S.122 GRW) im Wirkungsradius gleich seiner eigenen Stufe zu untotem Leben erwecken. Die Skelette benötigen drei Kampfrunden, um sich zu erheben, danach wollen sie ihren Erwecker vernichten, um wieder Erlösung zu finden, gelingt es diesem nicht, sie mit dem Zauber *Kontrollieren* zu beherrschen. Charaktere mit dem Talent **Diener des Lichts** können den Zauber nicht anwenden.

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

ABKLANGZEIT: 24 STUNDEN **PREIS: 670GM**

SPIONAGE

ZAUBERSPRUCH
Dauer: VE x 2 Kampfrunden
Distanz: Selbst
ZB: +0

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 Metern pro Kampfrunde und kann durch die kleinsten Öffnungen dringen. Der Zauberwirker sieht und hört dabei alles, als wäre er selbst vor Ort.

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

ABKLANGZEIT: 100 RUNDEN **PREIS: 205GM**

SPRINGEN

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Selbst
ZB: +0

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

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

ABKLANGZEIT: 10 RUNDEN **PREIS: 60GM**

SPURT

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Berühren
ZB: -2

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

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

ABKLANGZEIT: 100 RUNDEN **PREIS: 220GM**

STEINWAND

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: -2

Der Zauberwirker erschafft eine Steinwand, die Ausmaße von bos zu 1m x VE m x VE m annehmen kann und nicht wieder verschwindet. Die Steinwand muss auf festem Boden stehen und kann nicht an einem Ort erscheinen, wo sich bereits etwas befindet.

Die Steinwand hat eine Abwehr gleich der dreifachen Stufe des Zauberwirkers, für den Fall, dass jemand sie mit Gewalt durchdringen will. Jeder einzelne Kubikmeter der Steinwand verfügt über LK in Höhe der Stufe des Zauberwirkers.

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

ABKLANGZEIT: 24 STUNDEN **PREIS: 920GM**

STOLPERN

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 5 Meter
ZB: $-(AGI+AU)/2$ des Ziels

Das Ziel, welches keine Abwehr gegen den Zauber würfeln darf, stürzt augenblicklich zu Boden.

Misslingt ihm außerdem eine Probe auf AGI+GE, lässt er alles Gehaltene fallen.

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

ABKLANGZEIT: 100 RUNDEN **PREIS: 140GM**

STOSSGEBET

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Selbst
ZB: $-(KÖR+AU)/2$ des Ziels

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

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

ABKLANGZEIT: 100 RUNDEN **PREIS: 150GM**

TANZ

ZAUBERSPRUCH
Dauer: VE/2 Minuten
Distanz: VE x 5 Meter
ZB: $-(GEI+AU)/2$ des Ziels

Das Ziel, welches keine Abwehr gegen den Zauber würfeln darf, kann für die Dauer des Zauberspruchs nur tanzen (und dabei höchstens 1m pro Kampfrunde laufen). Das groteske Schauspiel endet vorzeitig, sollte das Ziel Schaden erhalten.

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

ABKLANGZEIT: 10 RUNDEN **PREIS: 360GM**

TARNENDER NEBEL

ZAUBERSPRUCH
Dauer: VE x 2 Kampfrunden
Distanz: VE x 5 Meter
ZB: -2

Eine Nebelwolke mit einem Radius von maximal VE in Metern entsteht. Angriffe gegen Ziele in der Nebelwolke werden um 8 erschwert, gleichsam erhalten alle innerhalb des Nebels -8 auf alle Proben, bei denen man besser sehen können sollte. Eine Nebelwolke kann durch Wind bewegt oder gar auseinander geweht werden.

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

ABKLANGZEIT: 10 RUNDEN **PREIS: 140GM**

TELEKINESE

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Konzentration
Distanz: VE x 5 Meter
ZB: -1 pro (Stufe x 5)kg Gewicht

Mit diesem Zauber lässt der Zauberwirker einen unbelebten Gegenstand mit einer Geschwindigkeit von 1m pro Kampfrunde schweben, solange er sich ununterbrochen konzentriert (zählt als ganze Aktion).

0 **ABKLINGZEIT: KEINE**

PREIS:260GM

TELEPORT

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
ZB: -1 pro Begleiter

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 Zauber-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).

2 **ABKLINGZEIT: 24 STUNDEN**

PREIS:920GM

TERROR

ZAUBERSPRUCH
Dauer: VE Minuten
Distanz: Radius von VE x 5 Meter
ZB: -(GEI+VE)/2 des Ziels

Bei Erfolg fliehen betroffene Ziele – maximal eine Anzahl gleich der 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.

2 **ABKLINGZEIT: 24 STUNDEN**

PREIS:300GM

ZAUBERSPRUCH

ZAUBERSPRUCH
Dauer: VE Stunden
Distanz: Radius von VE x 5 Meter
ZB: -LK/5 des Ziels

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.

2 **ABKLINGZEIT: 24 STUNDEN**

PREIS:20GM

TIERBEHERRSCHUNG

ZAUBERSPRUCH
Dauer: VE Stunden
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: -LK/2 des Ziels

Bei Erfolg wird das Zier zu einem willenlosen Sklaven des Zauberwirkers. Es befolgt alle seine einsilbigen Befehle, auch wenn diese den eigenen Tod bedeuten können.

Ein Zauberwirker kann niemals mehr als VE Tiere gleichzeitig durch diesen Zauber beherrschen.

Endet der Zauber nimmt das Tier wieder sein ursprüngliches Verhalten an.

10 **ABKLINGZEIT: 100 RUNDEN**

PREIS:470GM

TOTENGESPRÄCH

ZAUBERSPRUCH
Dauer: VE Fragen bzw. VE Minuten
Distanz: Berühren
ZB: +0

Der Zauberwirker kann den Geist eines Toten befragen, dieser muss ihm antworten, allerdings nicht automatisch wahrheitsgemäß. Maximal wirkt der Zauber VE Minuten oder bis dem Geist VE Fragen gestellt wurden, die dieser nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet. Der Geist versteht die Sprache des Zauberwirkers und antwortet in dieser.

2 **ABKLINGZEIT: W20 TAGE**

PREIS:1590GM

TRUGBILD

ZAUBERSPRUCH
Dauer: VE/2 Stunden
Distanz: VE Meter
ZB: -2

Dieser Zauber erschafft eine rein optische, unbewegliche Illusion, deren Ausmaße maximal VE/2 Kubikmeter betragen können. Die Illusion ist mit einer erfolgreichen Bemerken-Probe (siehe S.89 GRW) – abzüglich des halbierten Probenergebnisses der *Trugbild* Zaubern-Probe – durchschaubar.

10 **ABKLINGZEIT: 100 RUNDEN**

PREIS:270GM

UNSIHTBARES SEHEN

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Berühren
ZB: +0

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 *Unsihtbarkeit* – oder auch verborgene Fallen gelten nicht als unsichtbar in Bezug auf diesen Zauberspruch.

10 **ABKLINGZEIT: 100 RUNDEN**

PREIS:325GM

UNSIHTBARKEIT

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis in Minuten
Distanz: Berühren
ZB: +0





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.

2 **ABKLINGZEIT: 24 STUNDEN**

PREIS:1120GM

VERBORGENES SEHEN

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis in Kampfunden
Distanz: Radius von VE x 2 Meter
ZB: +0


24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

Der Zauberwirker kann unbelebte Dinge – die verborgen oder absichtlich versteckt sind (Fallen, Geheimgänge u.ä.) – mit Hilfe dieses Zaubers für kurze Zeit aufleuchten sehen, selbst wenn sie durch etwas verdeckt sind, wie ein Vorhang oder Behältnis.

Der Zauber funktioniert nicht bei magischen oder unsichtbaren Objekten.

ABKLINGZEIT: 24 STUNDEN **PREIS:570GM**

VERDAMPFEN

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE Meter
ZB: $-(KÖR+AU)/2$ des Ziels




24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

Das Ziel beginnt vor magischer Hitze regelrecht zu verdampfen. Der innerlich wirkende Schaden entspricht dem dreifachen Probenergebnis, das Ziel würfelt seine Abwehr ohne die Panzerungsboni von seinen Gegenständen.

Der Zauber ist gegen wasserlose Wesen – wie beispielsweise Skelette oder Feuerelementare – nicht einsetzbar.

ABKLINGZEIT: 24 STUNDEN **PREIS:2230GM**

VERGRÖßERN

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis/2 Kampfunden
Distanz: Berühren
ZB: -4




24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

Die Körpergröße eines freiwilligen Ziels – samt seiner Ausrüstung – verdoppelt sich augenblicklich. Charaktere nehmen die Größenkategorie „groß“ (siehe S.104 GRW) an.

Für die Dauer des Zauberspruchs werden KÖR, ST und HÄ sowie Laufen verdoppelt.

ABKLINGZEIT: 24 STUNDEN **PREIS:320GM**

VERKLEINERN

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis Minuten
Distanz: Berühren
ZB: -4


24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

Das freiwillige Ziel – samt seiner Ausrüstung – wird auf ein Zehntel seiner Körpergröße verkleinert. Charaktere nehmen die Größenkategorie „winzig“ (siehe S.104 GRW) an.

Für die Dauer des Zauberspruchs werden KÖR, ST und HÄ halbiert und Laufen durch 10 geteilt.

ABKLINGZEIT: 24 STUNDEN **PREIS:460GM**

VERLANGSAMEN





ZAUBERSPRUCH
Dauer: VE Kampfunden
Distanz: Radius von VE x 5 Meter
ZB: $-(KÖR+AU)/2$ des Ziels

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

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

ABKLINGZEIT: 10 RUNDEN **PREIS:80GM**

VERSETZEN

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
ZB: +0




10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

Das einwillige 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.

ABKLINGZEIT: 10 RUNDEN **PREIS:260GM**

VERSETZTE STIMME





ZAUBERSPRUCH
Dauer: VE x 2 Kampfunden
Distanz: Selbst
ZB: -1 pro 10 Meter Entfernung

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

Der Zauberwirker kann das von ihm Gesagte an einen bis zu VE x 10 Meter entfernten Punkt verlagern (eine klare Sichtlinie vorausgesetzt). Dieser Punkt kann eine freie Stelle im Raum sein oder auch ein Kleidungsstück einer Person. Jeder in Hörweite dieses Punktes kann den Zauberwirker hören.

ABKLINGZEIT: 100 RUNDEN **PREIS:60GM**

VERTEIDIGUNG



ZAUBERSPRUCH
Dauer: 1 Kampfunden
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: +0

0

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

ABKLINGZEIT: KEINE **PREIS:70GM**

VERTREIBEN

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis/2 Minuten
Distanz: Radius von VE x 2 Meter
ZB: $-(KÖR+AU)/2$ des Ziels

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

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 mit 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. Wird beim Vertreiben ein Immersieg gewürfelt, erhalten die betroffenen Untoten zusätzlich abwehrbaren Schaden in der tatsächlichen Höhe des Immersiegs.

ABKLINGZEIT: 100 RUNDEN **PREIS:70GM**

VERWANDLUNG

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis/2 in Stunden
Distanz: Selbst
ZB: -2

Der Zauberwirker nimmt das Aussehen einer anderen Person an, die seinem Volk angehören und gleichen Geschlechts sein muss. Handelt es sich um eine bestimmte Person, die der Charakter jedoch nur flüchtig oder aus der Ferne kennt, können ihm Fehler unterlaufen, wodurch Bekannt der Zielperson mit einer Bemerkungsprobe den Zauber durchschauen können. Untote Wesen u.ä. kann man mit diesem rein optischen Effekt nicht täuschen.

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

ABKLANGZEIT: 24 STUNDEN **PREIS: 420GM**

VERWIRREN

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Radius von VE x 2 Meter
ZB: -(GEI+AU)/2 des Ziels

Dieser Zauber verwirrt bei Erfolg das Ziel, dessen Handeln für die Gesamte Zauberdauer auf folgender Tabelle jede Kampfrunde neu ermittelt wird:

W20	DER VERWIRTE...
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

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

ABKLANGZEIT: 10 RUNDEN **PREIS: 210GM**

VOLKSGESTALT

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis in Stunden
Distanz: VE Meter
ZB: -4

Bis zu VE einwilligende, humanoide Ziele (zu denen natürlich auch der Zauberwirker selbst gehören kann) in Reichweite werden in die Gestalt eines anderen humanoiden Volkes der gleichen Größenkategorie (siehe S.104 GRW) verwandelt (nicht jedoch seine Ausrüstung). Beispielsweise könnte man einen Menschen in einen Ork oder sogar in einen uralten Zwerg verwandeln. Der Charakter behält dabei all seine Fähigkeiten und erhält umgekehrt auch keine Fähigkeiten des Volkes, in das er verwandelt wurde. Während die Stimme sich dem neuen Volk anpasst, erinnern Augen und Gesichtszüge weiterhin an die eigentliche Gestalt des verwandelten Charakters.

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

ABKLANGZEIT: 24 STUNDEN **PREIS: 420GM**

WANDÖFFNUNG

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis/2 Kampfrunden
Distanz: Berühren
ZB: +0

Der Zauberwirker öffnet ein kreisrundes Loch von 1m Durchmesser in einer bis zu VE x 10 cm dicken, nichtmagischen Steinwand. Nach Ablauf des Zaubers verschwindet das Loch ohne Spuren zu hinterlassen.

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

ABKLANGZEIT: 100 RUNDEN **PREIS: 260GM**

WÄCHTER

ZAUBERSPRUCH
Dauer: VE Stunden
Distanz: Berühren
ZB: +0

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.

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

ABKLANGZEIT: 24 STUNDEN **PREIS: 115GM**

WAFFE DES LICHTS

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: +0

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. Jedes Mal, 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.

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

ABKLANGZEIT: 100 RUNDEN **PREIS: 220GM**

WAHNSINN

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
ZB: -(GEI+AU)/2 des Ziels

Das Ziel des Zaubers wird auf der Stelle wahnsinnig und zu einem sabbernden Schwachsinnigen, dessen Geist fortan auf 0 gesenkt ist. Nur der Zauber *Allheilung* kann diesen Effekt bannen, wofür pro wiederherzustellenden Punkt in GEI der Spruch jeweils einmal auf das Ziel angewendet werden muss.

20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

ABKLANGZEIT: W20 TAGE **PREIS: 2850GM**

WASSER TEILEN

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Konzentration
Distanz: Berühren
ZB: +0

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 S.43 GRW). Wird der Zauber gegen flüssige Wesen wie beispielsweise Wasserelementare eingesetzt, entspricht das Wurfresultat nicht abwehrbarem Schaden, während die Zauberdauer nur noch augenblicklich ist.

20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

ABKLANGZEIT: W20 TAGE **PREIS: 1185GM**

WASSER WEIHEN

ZAUBERSPRUCH
Dauer: VE Stunden
Distanz: Berühren
ZB: +0

Berührtes, reines Wasser wird zu heiligem Weihwasser (siehe S. 75 GRW). Bei jeder Anwendung des Zaubers stellt der Zauberwirker eine Anzahl an Weihwassereinheiten (etwa 1/2 Liter) gleich dem halbierten Probenergebnis her, genügend „normales“ Wasser als Rohstoff vorausgesetzt.

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

ABKLANGZEIT: 24 STUNDEN **PREIS: 10GM**

WOLKE DER REUE

1 6

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis in Kampfunden
Distanz: VE x 5 Meter
ZB: -2

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 werden oder gar auseinander geweht werden.

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

ABKLINGZEIT: 100 RUNDEN **PREIS: 106GM**

WASSERWANDELN

5 9 9

ZAUBERSPRUCH
Dauer: VE Stunden
Distanz: Berühren
ZB: +0

Das Ziel des Zaubers kann eine Anzahl von Runden gleich dem Probenergebnis auf Wasser laufen, als befände es sich an Land.

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

ABKLINGZEIT: KEINE **PREIS: 150GM**

WOLKE DES TODES

13

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis x 2 Kampfunden
Distanz: VE x 5 Meter
ZB: -4

Eine schwarze, qualmende Wolke des Todes mit einem Radius von maximal VE in Metern entsteht.

Zwar ist die Wolke nicht undurchsichtig, dennoch werden Angriffe gegen Ziele darin um 2 erschwert, gleichsam erhalten alle innerhalb der Wolke -2 auf alle Proben, bei denen man besser sehen können sollte.

Jeder Charakter innerhalb der Wolke erleidet pro Runde automatisch einen nicht abwehrbaren Punkt Schaden. Sollte der Zauberwirker über das Talent **Diener der Dunkelheit** verfügen, wird sein Talentrang auf den nicht abwehrbaren Schaden, den jedes Opfer pro Kampfrunde erleidet, addiert.

Eine Wolke kann durch Wind bewegt oder gar auseinander geweht werden.

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

ABKLINGZEIT: 100 RUNDEN **PREIS: 790GM**

WECHSELZAUBER

12 10 12

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Selbst
ZB: +0

Präpariert einen Zauberspruch des Zauberwirkers, um einmalig aktionsfrei zu diesem zu wechseln.

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

ABKLINGZEIT: 24 STUNDEN **PREIS: 790GM**

WIEDERBELEBUNG

10

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
ZB: +0

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 Wiederbelebung permanent 1 Punkt KÖR (siehe S.42 GRW). Charaktere mit KÖR 1 können folglich also nicht mehr mit Hilfe dieses Zauberspruchs wiederbelebt werden. 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.

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

ABKLINGZEIT: 24 STUNDEN **PREIS: 650GM**

ZAUBERABKLANG

10 5 9

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Selbst
ZB: - eigene Zugangsstufe für den Spruch

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

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

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

ABKLINGZEIT: 24 STUNDEN **PREIS: 650GM**

ZAUBERLEITER

8 11 11

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Konzentration
Distanz: VE Meter
ZB: +0

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).

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

ABKLINGZEIT: 24 STUNDEN **PREIS: 320GM**

ZAUBERTRICK

1 1

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis in Kampfunden
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: +0

Dieser Zauberspruch erzeugt kleine, unschädliche Illusionen. Beispielsweise kann der Zauberwirker schwebende Bälle zaubern oder die Illusion eines Kaninchens aus einem Hut ziehen.

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

ABKLINGZEIT: 10 RUNDEN **PREIS: 106GM**

ZEITSTOP

15 20

ZAUBERSPRUCH
Dauer: Probenergebnis in Kampfunden
Distanz: Selbst
ZB: -5

Der Zauberwirker hält die Zeit an, bis die Zauberdauer endet oder er Schaden verursacht bzw. selber erleidet.

Andere Objekte und Lebewesen können nicht bewegt werde – sie sind starr in der Zeit eingefroren.

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

ABKLINGZEIT: 24 STUNDEN **PREIS: 2130GM**

ZAUBERSPRUCH

Dauer: Augenblicklich**Distanz:** Radius von VE x 5 Meter**ZB:** +0

24
22
20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

Der Zauberwirker kann eine maximale Anzahl an Leichen gleich seiner eigenen Stufe im Wirkungsradius zu untotem Leben erwecken.

Die Zombies (siehe S.125 GRW) benötigen drei Kampfrunden, um sich zu erheben, danach wollen sie ihren Erwecker vernichten, um wieder Erlösung zu finden, gelingt es diesem nicht, sie mit dem Zauber *Kontrollieren* zu beherrschen.

Charaktere mit dem Talent **Diener des Lichts** können den Zauber nicht anwenden.

ABKLINGZEIT: 24 STUNDEN

PREIS: 930GM

ZAUBERSPRUCHKARTEN VON PATRICK "LYSCHKO" ALBRECHT

Dieses Dokument enthält alle Zauber aus dem DS4 Grundregelwerks im Spielkartenformat. Viel Spaß beim Ausdrucken, Ausschneiden und Spielen.

Danke an Agonira für die Idee mit der Layout-Gestaltung, Flost888 für das Korrekturlesen und Bruder Grimm für die Aufmunternden Worte.

Die Zauberkarten sind für "Dungeonslayers – ein altmodisches Rollenspiel" von Christian Kennig Erschienen als Fanwerk unter CC-Lizenz:



