

DAS GRIMMOIRE

BAND IV

NEUE ZAUBERSPRÜCHE
FÜR DUNGEONSLAYERS



WARNHINWEIS: Die in diesem Band aufgeführten Zaubersprüche wurden bisher nur unter Laborbedingungen getestet. Der Autor übernimmt keinerlei Haftung für aus ihrer Anwendung im praktischen Einsatz resultierenden Schäden an Leib und Leben, Hab und Gut, Gesundheit, Geisteskraft, unsterblicher Seele, Lebensraum, Balance zwischen Gut und Böse, dem Gleichgewicht der kosmischen Kräfte oder dem Gefüge von Zeit und Raum inklusive anderer Existenzebenen.

UND ZWEI KLEINE ENTSCHULDIGUNGEN...: Weil ich das Symbol für „geistesbeeinflussende Zauber“ nicht hingekriegt habe, sind entsprechende Zauber einfach mit einem Ausrufezeichen nach dem „Zaubern/Zielzauber“-Symbol gekennzeichnet. Ich bitte, diese Inkonsistenz gegenüber dem üblichen Format zu entschuldigen.

Außerdem sind die jeweiligen Zauberkosten nur auf einem zur Stufe des Zaubers proportionalen Grundwert basierende Schätzwerte, da mir eine Formel zur akkuraten Berechnung nicht zur Verfügung stand. Ich hoffe, dass die angegeben Zauberkosten sich als jeweils einigermaßen angemessen erweisen.

Entworfen für Dungeonslayers, Copyright: Christian Kennig
Verwendet unter CC BY-NC-SA 3.0 LizenzText: Bruder Grimm
Coverbild: Bruder Grimm, aus Wikimedia Commons
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/4/41/11_-_La_Force.jpg/300px-11_-_La_Force.jpg
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/27/04_-_L%27_Empereur.jpg
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/da/Mimas_moon.jpg
<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2b/Psilocybe.mexicana.2.jpg>
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0b/1930s_gas_mask.jpg
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0f/Andreas_Groll_Armor_1857_%282%29.jpg
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5c/Waste_bin%2C_Ballycastle%2C_September_2010.JPG
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/0/0c/Moonlit_landscape_of_Tataouine.jpg/640px-Moonlit_landscape_of_Tataouine.jpg
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/db/Waxwing_DTAB.jpg
(jeweils verändert)

DAS GRIMMOIRE

BAND IV

**NEUE ZAUBERSPRÜCHE FÜR
DUNGEONSLAYERS**

AMOK

Preis: 255 GM

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

Dauer: Probenergebnis in Runden

Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Das Ziel verfällt in einen besinnungslosen Bluttausch und greift während der Wirkungsdauer in jeder Runde das ihm jeweils nächste Wesen im Nahkampf an, nötigenfalls waffenlos.

ANLOCKEN

Preis: 930 GM

ZB: -(GEI+VE)/2 der Ziele

Dauer: Konzentration

Distanz: VE x 10 Meter Radius

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Der Zauber versetzt im Umkreis alle Kreaturen einer vom Zauberwirker beim Wirken bestimmten Art in Trance und zwingt sie, zu ihm zu kommen. Dabei umgehen sie Hindernisse nach Möglichkeit, reißen sie ein, wenn möglich, oder versuchen diese zu überwinden, wenn es nicht ihren unmittelbaren Tod bedeuten würde. Andernfalls bleiben sie vor dem entsprechenden Hindernis stehen. Erhält ein betroffenes Wesen Schaden oder wird „wachgerüttelt“, reißt es das aus seiner Trance und es ist von der aktuellen Anwendung des Zaubers nicht mehr betroffen.

Üblicherweise muss der Zauberwirker während der Wirkung des Zaubers reden, singen oder musizieren. Dies gilt als seine Aktion, um den Zauber aufrecht zu erhalten. Ob die bezauberten Wesen ihn hören können, spielt allerdings tatsächlich keine Rolle. Es handelt sich dabei nur um einen Konzentrationsfokus.

ANPASSUNG

Preis: 650 GM

ZB: +0

Dauer: VE x 2 Stunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 24 Stunden

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.

BALLISTISCHER FLUG

Preis: 440 GM

ZB: +0

Dauer: VE Stunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

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.)

BESESSENHEIT

Preis: 860 GM

ZB: +0

Dauer: VE x 2 Kampfrunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Der Zauber wirkt prinzipiell wie *Spionage*, abgesehen davon, dass der Charakter seine vom Körper losgelöste Seele in andere Wesen eindringen lassen kann, sofern diese nicht geistesimmun sind. Dazu muss ihm eine Zaubern-Probe (plus Manipulator-Talent) erschwert um $(\text{GEI} + \text{VE})/2$ des Ziels gelingen. Gelingt dies, hat er das Ziel erfolgreich übernommen. Andernfalls kann er es jede Runde weiter versuchen, aber für jeden weiteren Versuch wird die Probe, ein und dasselbe Ziel zu übernehmen, um 1 erschwert. Außerdem steht jedem erfolglos übernommenen Ziel ein Wurf auf $\text{GEI} + \text{VE}$ zu, bei dessen Erfolg ihm bewusst wird, dass gerade eine Präsenz versucht hat, es zu übernehmen.

Hat der Zauberwirker ein Wesen übernommen, hat er volle Kontrolle über dessen Körper, nimmt seine Umgebung mit dessen Sinnen wahr und kann es tun lassen, was er will. Er sollte aber bedenken, dass sein eigener Körper 50% sämtlichen Schadens, den das Ziel erhält, ebenfalls erleidet, solange der Zauberwirker es kontrolliert. Aber wenn das Ziel ein Humanoider ist oder generell humanoide Gestalt hat, kann der Zauberwirker in dem fremden Körper sogar Zauber wirken.

Der Zauberwirker kann während der Wirkungsdauer einen Wirt als freie Aktion verlassen und, wenn gewünscht, einen neuen versuchen zu übernehmen. Endet der Zauber, wird der Zauberwirker unmittelbar in seinen Körper zurückgezogen, sofern dieser noch lebt. Ansonsten bleibt er im aktuell besetzten Körper. Hat er keinen besetzt, bleiben ihm noch VE Kampfrunden, um einen Körper zu besetzen, ansonsten wird seine Seele ins Jenseits gezogen, und der Charakter ist tot.

Ein besessenes Wesen hat vage Erinnerung an den Zeitraum der

Besessenheit und ist sich mit einem $\text{GEI} + \text{VE}$ -Wurf +8 darüber bewusst, dass es von etwas besessen war.

BOTENTEUFEL

Preis: 440 GM

ZB: +0

Dauer: bis zu $\text{VE}/2$ Stunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Der Zauberwirker erschafft einen kleinen magischen Diener, ähnlich einem *Putzteufel*, aber etwas intelligenter und in der Lage, Botschaften und kleine Lieferungen zu überbringen. So kann der Botenteufel sprechen, lesen und Weg- sowie Personenbeschreibungen verstehen, im Zweifelsfall sich sogar durchfragen und durch Nachfragen die Identität von Adressaten sicherstellen. Der Botenteufel kann sich eine mündliche Botschaft von bis zu VE des Zauberwirkers x 2 Wortsilben merken, ist jedoch besser geeignet, um einen Brief oder kleinen Gegenstand (den ein Mensch in einer Hand halten kann) zu überbringen.

Ein Botenteufel kann pro Stunde $((\text{GEI} \text{ des Zauberwirkers}/2) + 1) \times 22$ km fliegend zurücklegen, nimmt aber nur einen Lieferauftrag an. Wenn er sein Ziel erreicht hat und die Wirkungsdauer noch anhält, fliegt er zum Zauberwirker zurück, um den Auftrag als erledigt zu melden. Danach verpufft er, selbst wenn die Dauer des Zaubers noch angehalten hätte.

Der Botenteufel verpufft auch, wenn er erfolgreich angegriffen wird. Alles, was er dabei hatte, fällt in diesem Fall zu Boden.

DORNENWUCHS

Preis: 150 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10m

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

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 Laufreichweiten 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.

EBENENSPRUNG

Preis: 1070 GM

ZB: -2 pro Begleiter

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

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 ebenenüberspannenden 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).

ENTHÜLLENDE AURA

Preis: 695 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Runden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

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.

ENTKÖRPERN

Preis: 695 GM

ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Das Ziel des Zaubers wird körperlos wie durch den Zauber *Durchlässig*. Es kann sich entsprechend durch nichtmagische Objekte bewegen und noch sprechen, wobei seine Stimme allerdings leise wie ein Flüstern wird. Es kann nicht mehr angreifen, denn auch seine Waffen sind körperlos, nicht mit Objekten interagieren (magische Objekte stellen zwar ein Hindernis für das Ziel dar, es kann sie aber nicht greifen), und selbst Zauber verpuffen wirkungslos im zwischenweltlichen Raum, außer das Ziel wirkt diese auf sich selbst.

Ein entkörperter Charakter kann selbst nicht angegriffen werden und ist nicht betroffen von Zielzaubern.

ENTZAUBERN

Preis: 1710 GM

ZB: - Wirkerstufe des Erschaffers

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: W20 Tage

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 Rückschlageffekten 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 Zauberwirker direkt im Anschluss an den erfolgreich gewirkten Zauber ein Schlagen-Angriff waffenlos oder mit Kampfstab auf das Ziel gelingen.

ERHOLSAMES NICKERCHEN 3

Preis: 120 GM

ZB: +0

Dauer: 1 Stunde

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Das freiwillige (oder bewusste) Ziel versinkt für 1 Stunde in tiefen, erholsamen Schlaf. Bewusstlose Charaktere mit weniger als 1 LK werden bei Wirken des Zaubers augenblicklich auf 1 LK geheilt. Nach 1 Stunde erwacht das Ziel und darf seinen natürlichen Heilwurf für diesen Tag machen mit einem Bonus, als hätte es 8 Stunden geschlafen. Sämtliche laufende Abklingzeiten des Ziels werden ebenfalls um 8 Stunden gesenkt. Auf die täglichen Anwendungen von Talenten hat der Zauber keinen Effekt. Das Ziel kann durch Störung ganz normal vorzeitig aus dem Schlaf erwachen. Sollte dies geschehen, hat der Zauber keinerlei weitere Effekte außer jenen, die im Augenblick des Wirkens in Kraft treten. Der Zauberwirker kann den Zauber auf sich selbst wirken.

FATA MORGANA 13 16

Preis: 860 GM

ZB: -4

Dauer: VE Stunden

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Der Zauberwirker erschafft eine riesige Illusion innerhalb eines würfelförmigen Bereichs von bis zu VE x 10 Metern Kantenlänge. Allerdings kann er in diesem Trugbild keine komplexen Bewegungen darstellen, sondern nur gleichförmige oder sich wiederholende, wie zum Beispiel fließendes oder tropfendes Wasser, flackerndes Feuer, schwingende Pendel oder im Wind wiegende Bäume. Ähnliches gilt für Geräusche: Zwar kann der Zauberwirker die Illusion mit einer Vielzahl von

Geräuschen ausstatten, doch diese müssen einfach sein und sind kontinuierlich hörbar. Beispiele dafür wären Windesrauschen, Wasserplätschern, Vogelgezwitscher oder Feuerprasseln. Auch Stimmengemurmel ist möglich, aber keine eindeutig erkennbaren Worte. In erster Linie ist der Zauber dazu gedacht, illusionäre Strukturen oder Gelände darzustellen. Diese können beispielsweise Deckung und Versteckmöglichkeiten bieten, oder Gegner in die Irre führen. Es ist aber auch möglich, den Eindruck eines wartenden Heeres zu vermitteln – das allerdings natürlich niemals vorrücken wird.

Mit einer erfolgreichen Bemerken-Probe (abzüglich des Probenergebnisses der Zaubern-Probe) kann man die Illusion durchschauen. Wer die Illusion durchschaut hat, erhält +2 auf Bemerken-Proben, um Wesen zu entdecken, die sich in der Illusion verstecken.

FELDSEGEN 12

Preis: 790 GM

ZB: -4

Dauer: 1 Jahr

Distanz: VE x 100 Meter Radius

Abklingzeit: W20 Tage

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 (2 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.

FEUER LÖSCHEN 9 10 12

Preis: 650 GM

ZB: +0 oder –Wirkerstufe oder – (KÖR+AU)/2 des Ziels

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfunden

Effekt: Aus der Hand des Zauberschwärzers 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 Zaubersbonus 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 Zaubersbonus +0. Der Schaden des entgegengewirkten Feuereffekts wird für alle betroffenen Ziele um das Probenergebnis von *Feuer löschen* gesenkt. Der Zauberschwärzer 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.

FREIZAUBER 19 19 19

Preis: 1280 GM

ZB: –4

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden (s.u.)

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Der Zauberschwärzer 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. Zauberschwärzer können auch Heiler- oder Schwarzmagier-Sprüche bis zur 10. Stufe imitieren, Heiler können Zauberschwärzer-Sprüche bis zur 10. und Schwarzmagier-Sprüche bis zur 5. Stufe imitieren. Schwarzmagier können ebenfalls Zauberschwärzer-Sprüche bis zur 10. und Heiler-Sprüche bis zur 5. Stufe imitieren. Der gewählte Zauber steht dem Zauberschwärzer 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.

GAUKELEI 4 6

Preis: 115 GM

ZB: +0

Dauer: Konzentration

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 10 Kampfunden

Effekt: Dieser Zauber funktioniert weitgehend wie *Trugbild*, abgesehen davon, dass der Zauberschwärzer sich auf die Illusion konzentrieren muss, und dass sich die Illusion nach Wunsch des Zauberschwärzers innerhalb eines Radius von VE Metern zu diesem bewegen kann.

GEDÄCHTNISLÖSCHUNG 12 10 12

Preis: 975 GM

ZB: – Stufe des zu löschenden Zaubers

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berührung

Abklingzeit: W20 Tage

Effekt: Einem freiwilligen Ziel wird ein Zauber aus dem Gedächtnis gelöscht, so dass die entsprechenden Zauberstufen umgehend frei werden zum Erlernen neuer Zauberschwärzer. Der Zauberschwärzer muss den Zauber, den er löschen will, beim Namen nennen. Verfügt das Ziel überhaupt nicht über diesen Zauber, scheitert die Gedächtnislöschung. Der Zauberschwärzer 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.

GEGER FERNHALTEN

Preis: 290 GM

ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

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.

GEHEIMTÜR

Preis: 720 GM

ZB: +0

Dauer: Permanent

Distanz: Berührung

Abklingzeit: W20 Tage

Effekt: Der Zauber erschafft in einer bis zu VE x 10 cm dicken nicht-magischen Wand oder vergleichbaren senkrechten Barriere eine 1 Meter breite und 2 Meter hohe unsichtbare Passage, die der Zauberwirker während der Zauberdauer nach Belieben durchschreiten kann. Beim Wirken des Zaubers kann er bis zu VE weitere Kreaturen festlegen, die die Passage in gleicher Weise benutzen können. Zusätzlich oder alternativ kann er ein Passwort festlegen, mit dem zusätzliche Personen die *Geheimtür* passieren können.

Die permanente Magie der *Geheimtür* kann auf übliche Weise entdeckt, analysiert oder sogar gebannt werden, daher ist es sinnvoll, sie zusätzlich zu tarnen, verbergen oder abzuschirmen.

GEISTERKLINGE

Preis: 185 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Die verzauberte Metallklinge wird durchscheinend, glüht in bleichem geisterhaften Licht und sendet ein leises unheimliches Stöhnen aus. Für die Dauer des Zauberspruchs erhöht sich ihr WB um +1, und die Waffe gilt als magisch. Die Waffe ignoriert während der Zauberdauer alle Abwehrboni durch den Zauber *Schutzschild* und die Eigenschaft Keine feste Gestalt.

Bei einem Immersieg durchdringt sie außerdem alle physischen Rüstungen (inklusive natürlicher Rüstung), so dass diese (mitsamt eventueller magischer PA-Boni) vor dem Abwehrwurf von der Abwehr abgezogen werden müssen.

GEISTERLANZE

Preis: 380 GM

ZB: +3

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Dies ist eine mächtigere Version des Zaubers *Geisterpfeil* (s.u.).

GEISTERPFEIL

Preis: 170 GM

ZB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Der Zauber verschießt einen geisterhaft glühenden und auf unheimliche Weise heulenden Energiepfeil auf das Ziel. Der Pfeil macht Schaden entsprechend dem Probenergebnis der Zauberprobe und ignoriert physische Rüstungen (auch natürliche oder PA-Boni durch Keine feste Gestalt) inklusive ihres Verzauberungsbonus sowie *Schutzschild*. Alle PA-Boni sowie Abwehrboni durch *Schutzschild* müssen also vor dem Würfeln der Abwehr von dieser abgezogen werden.

GIFT VERSTÄRKEN

Preis: 330 GM

ZB: +0

Dauer: VE x 2 Minuten

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 100 Kampfunden

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 Kampfunden. 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.

GIFTGASGESTALT

Preis: 1350 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis x 2 Kampfunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Der Zauber funktioniert wie *Gasgestalt*, abgesehen davon, dass das Gas, in das das Ziel verwandelt wird, hochgiftig ist. Es kann also als Aktion ein anderes Wesen von maximal einer Größenkategorie größer einhüllen und diesem 2W20 Schaden zufügen, sofern dieses nicht immun gegen Gift ist. Das Opfer kann den Schaden mit einem KÖR+HÄ+Einstecker- Wurf abwehren.

HEILENDE SPHÄRE

Preis: 150 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Minuten

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfunden

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.

ILLUSIONSWAND

Preis: 275 GM

ZB: +0

Dauer: Permanent

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Dieser Zauber erschafft eine rein optische, unbewegliche Illusion einer bis zu VE Meter langen, VE/2 Meter hohen und VE x 10 cm dicken Wand. Texturen und Oberflächenstrukturen der Wand kann der Zauberwirker nach seinen Wünschen frei gestalten. Die *Illusionswand* ist mit einer erfolgreichen Bemerken-Probe abzüglich des halbierten Probenergebnisses der Zaubern-Probe durchschaubar. Natürlich kann sie auch ansonsten ganz normal als Magie bemerkt und identifiziert werden.

Wer die *Illusionswand* durchschaut hat (der Zauberwirker und seine Gefährten also automatisch) sieht sie als durchscheinendes Trugbild, durch das er praktisch ungehindert hindurchsehen kann.

Geistesimmune Wesen sehen die Wand überhaupt nicht.

KADAVEREXPLOSION

Preis: 430 GM

ZB: +0

Dauer: s.u.

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfunden

Effekt: Die Leiche eines Lebewesens von mindestens der Größekategorie Winzig läßt sich mit schädlicher Energie auf und explodiert nach 1 Runde plus 1 Runde pro Größekategorie über Winzig für 1W20 abwehrbaren Schaden plus 1W20 pro Größekategorie über Winzig in einem Radius abhängig von der Größekategorie des Wesens.

| GRÖSSE | RADIUS |
|----------|----------|
| Winzig | 1 Meter |
| Klein | 1 Meter |
| Normal | 3 Meter |
| Groß | 6 Meter |
| Riesig | 12 Meter |
| Gewaltig | 24 Meter |

Berührt allerdings ein Wesen vorzeitig die Leiche, explodiert diese unmittelbar im entsprechenden Radius, allerdings nur für 1W20 Schaden pro Runde, die seit Wirken des Zaubers vergangen ist.

LABYRINTH

Preis: 535 GM

ZB: -(GEI+VE)/2 des Ziels

Dauer: VE Kampfunden

Distanz: VE x 10 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Effekt: Das Ziel wird in eine kurzlebige Taschendimension versetzt, ein außerdimensionaler Irrgarten voll verwirrender Rätsel und Gänge. Die Taschendimension bricht nach VE Runden allerdings wieder zusammen und gibt das Ziel des Zaubers unbeschadet wieder an dem Ort frei, von wo es verschwunden ist. Allerdings steht dem Ziel des Zaubers jede Runde ein GEI+VE+Bildung-Wurf zu, erschwert um die halbe Stufe des Zauberswirkers, um sich von selbst wieder zu befreien. Auch ein *Ebenentor*-Zauber kann ein gefangenes Opfer zurückbringen. Minotauren sind aus irgendeinem Grund gegen den Zauber immun.

LACH!

Preis: 150 GM

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

Dauer: VE Kampfunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 5 Kampfunden

Effekt: Bei Erfolg kann das Ziel, welches keine Abwehr gegen den Zauber würfeln darf, sich vor lauter Lachen nur (mit halbiertem Laufen-Wert) bewegen, solange der Zauber wirkt.

Das Gelächter endet vorzeitig, sollte das Ziel Schaden erhalten, und Wesen mit einem GEI von 1 oder niedriger sind generell unempfindlich für diesen Zauber.

LEBENSCHILD

Preis: 360 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 100 Kampfunden

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.

LETZTER STAND

Preis: 80 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis x 2 Kampfunden

Distanz: VE x 2 Meter Radius

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Alle Verbündeten des Zauberswirkers 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 Zauberswiker 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.

MAGIERESISTENZ 8 7 9

Preis: 220 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 10 Kampfunden

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.

PHANTOM 8 10

Preis: 255 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Effekt: Der Zauber erschafft illusionäre Abbilder beliebiger Kreaturen mit einer Gesamt-GH von maximal der doppelten Stufe des Zauberwirkers. Die Abbilder sind halbstofflich, können tatsächlichen Schaden verursachen und verfügen über alle Fähigkeiten und Kampfwerte, die die abgebildeten Kreaturen ebenfalls besitzen, allerdings erfordert der Einsatz jeder Fähigkeit außer Schlagen und Schießen, die bewusst angewendet werden muss, dass sich der Zauberwirker in dieser Runde konzentriert (zählt als seine Aktion). Die Illusion eines Riesen könnte also bei einem Immersieg Gegner automatisch umschlingen, um Gegner zu zerstampfen, muss sich der Zauberwirker jedoch konzentrieren.

Die halbstoffliche Natur eines Phantoms erlaubt aber jeder Kreatur, die von einer Aktion eines Phantoms direkt betroffen ist, einen GEI+VE-Wurf. Ist dieser erfolgreich, darf die Kreatur sämtliche Auswirkungen des Phantoms für diese Runde ignorieren. Geistesimmune Kreaturen ignorieren Phantome automatisch.

Phantome sind außerdem selbst geistlos und geistesimmun.

PRIVATGESPRÄCH 9 11

Preis: 290 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Minuten

Distanz: VE/2 Meter Radius

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Effekt: Dieser Zauber erschafft eine stationäre Zone von bis zu VE/2 Metern Radius, die den Verstand jeder Person außerhalb dahingehend beeinflusst, dass sie glaubt, alles, was innerhalb der Zone gesprochen wird, sei vollkommen belanglos. Beiläufige Zuhörer meinen zu hören, dass die Personen innerhalb der Zone über das Wetter, Sportereignisse, irgendwelche Anekdoten oder ähnliches plaudern (an konkrete Inhalte können sie sich später nicht erinnern).

Zuhörer, die die Personen innerhalb der Zone gezielt belauschen wollen, müssen jede Runde GEI+VE -GEI des Zauberwirkers würfeln, um das tatsächlich Gesagte mitzubekommen. Hält sich der Zauberwirker in der Zone auf, darf er ebenfalls GEI+VE würfeln, um zu bemerken, dass jemand bewusst lauscht.

RÄTSELSTIMME 3 5

Preis: 160 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Tagen oder bis ausgelöst oder permanent (s.u.)

Distanz: Berührung

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Sobald sich während der Wirkungsdauer ein anderes humanoides Wesen als der Zauberwirker der berührten Stelle auf weniger als 2 Meter nähert, erklingt von dieser eine Botschaft nach Vorgabe des Zauberwirkers, gesprochen in dessen Stimme und in einer Sprache, die er kennt, mit einer Länge von bis zu Stufe des Zauberwirkers x 10 Wortsilben.

Der Zauberwirker kann den Zauber entweder so wirken, dass die *Rätselstimme* permanent wirkt und jedes Mal ausgelöst wird, wenn sich ein humanoides Wesen ausreichend annähert. Oder die *Rätselstimme* hält nur Probenergebnis in Tagen oder bis sie ausgelöst wird. In diesem Fall verfliegt die Magie, nachdem die Botschaft einmal

ausgesprochen wurde, aber der Zauberwirker weiß, wenn die Botschaft ausgelöst wird, egal wie weit er sich von der Rätselstimme entfernt befindet.

Die *Rätselstimme* ignoriert geistesimmune Wesen.

REGENERATION 15

Preis: 115 GM

ZB: +0

Dauer: VE in Kampfunden

Distanz: Berührung

Abklingzeit: 100 Kampfunden

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..

SCHUTZKREIS GEGEN TIERE



Preis: 20 GM

ZB: +0

Dauer: VE x 2 Stunden

Distanz: VE in Metern Radius

Abklingzeit: 24 Stunden

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.

SCHWERKRAFTFELD 5

Preis: 150 GM

ZB: -2

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 100 Runden

Effekt: Der Zauber erhöht die Schwerkraft in einem zylindrischen Bereich mit einem Radius von VE des Zauberwirkers in Metern (VE x 2 Meter

für Elementaristen) – und praktisch unbegrenzter Höhe. Die Erhöhung ist nicht drastisch, aber merklich. So benötigt man in dem Gebiet eine volle Aktion, um aufzustehen oder einen Gegenstand vom Boden aufzuheben, die Bewegungsweite fliegender oder schwebender Wesen, die sich in dem Gebiet bewegen oder es durchqueren, wird halbiert, und sämtlicher Fallschaden wird um GEI des Zauberwirkers erhöht.

Zusätzlich erhalten alle Angriffe durch herabstürzende Objekte oder Gegner (einschließlich durch Sturzflug oder Kletterläufer) einen Bonus auf die Probe in Höhe von GEI des Zauberwirkers.

SLAYERWAFFE ? ? ?

Preis: 45 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfunden

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.

SPEKTAKEL ! 12 10

Preis: 395 GM

ZB: -(GEI+VE)/2 des Ziels (höchster Wert bei mehreren Zielen)

Dauer: VE/2 Kampfunden

Distanz: VE x 10 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Effekt: Ein Bereich mit einem Radius von VE Metern um den Zielpunkt herum wird mit einem Chaos aus illusionären Lichtern, Farben und Formen erfüllt. Alle Kreaturen im Bereich werden von dem Spektakel für eine Runde hypnotisiert und können nicht agieren. Danach stehen ihnen aktionsfreie GEI+VE-Würfe zu, erschwert um die halbe Stufe des Zauberwirkers, um für eine Runde den hypnotischen Effekt

abzuschütteln. Allerdings muss jedes Wesen, das während der Wirkungsdauer den Bereich betritt, ebenfalls jede Runde GEI+VE-Würfe machen, um nicht hypnotisiert zu werden. Kreaturen, die Schaden erhalten, können automatisch für eine Runde agieren, ohne Würfelwürfe zu machen.

SPUR VERWISCHEN

Preis: 45 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 20 Meter oder VE Meter Radius

Abklingzeit: 100 Runden

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.

STEINVERSCHMELZUNG

Preis: 255 GM

ZB: +0

Dauer: Konzentration

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

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 | ABWEHR-BONUS |
|---|--------------|
| 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.

THEMA FINDEN

Preis: 10 GM

ZB: +0

Dauer: Konzentration

Distanz: VE x 2 Meter Radius

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

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.

TIERE FERNHALTEN

Preis: 45 GM

ZB: -Gesamt-LK/5 der Ziele

Dauer: Konzentration

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

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.

TODESKLINGE

Preis: 395 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Die verzauberte Metallklinge wird pechschwarz und eingehüllt in zuckende, purpurne Energie. Für die Dauer des Zauberspruchs erhöht sich ihr WB um +1, und die Waffe gilt als magisch. Bei einem Immersieg verliert ein getroffenes Wesen 1 Punkt KÖR (bei KÖR 0 ist das Opfer tot). Pro Tag oder Anwendung des Zaubers *Allheilung* wird 1 Attributspunkt wieder hergestellt.

VERBERGENDE AURA

Preis: 1000 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Minuten

Distanz: VE x 2 Meter Radius

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Der Zauberwirker plus VE x 2 Gefährten in einem Radius von VE x 2 Metern werden unsichtbar. Begeht einer der Gefährten eine Handlung, die eine *Unsichtbarkeit* beenden würde, oder entfernt er sich weiter als VE x 2 Meter vom Zauberwirker, endet der Effekt für ihn (und nur für ihn). Begeht der Zauberwirker eine Handlung, die eine *Unsichtbarkeit* beenden würde, endet der Effekt für alle.

VERGISS!

Preis: 290 GM

ZB: -(GEI+VE)/2 des Ziels

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Das Ziel des Zaubers vergisst die Ereignisse der letzten VE x 2 Minuten oder einer beliebigen Zeitspanne innerhalb dieser. Mit einer erfolgreichen GEI+AU-Probe kann der Zauberwirker außerdem stattdessen eine andere Erinnerung einpflanzen. Schwarze Kleidung zu tragen gibt einen +1 Bonus auf diesen Wurf.

VIER ARME

Preis: 510 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Dem Ziel wachsen zwei zusätzliche Arme (Rüstung und Kleidung verwandeln sich entsprechend mit). So kann es beispielsweise mit vier Einhandwaffen kämpfen, oder mit zwei zwei Zweihandwaffen, oder mit einer Zweihand- und zwei Einhandwaffen. Alle Angriffe erhalten aber ganz normal die entsprechenden Abzüge für Kampf mit zwei Waffen. Der Zauber wirkt nicht auf Ziele, die keine Arme haben.

WILDWUCHS 9

Preis: 160 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter Radius (Druide: VE x 5 Meter)

Abklingzeit: 24 Stunden

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 normalerweise nicht wachsen können, stirbt der Wildwuchs nach VE Kampfunden 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 irgendwie weggeräumt wird.

WISSEN DER WELT 5 2 3

Preis: 45 GM

ZB: +0

Dauer: 1 Kampfunde

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 24 Stunden

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

WUNSCH 20

Preis: 2025 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Selbst

Abklingzeit: W20 Tage

Effekt: Dieser unberechenbare Zauber ermöglicht einen massiven Eingriff ins Weltgefüge und sollte nur von Spielleitern zugelassen werden, die eine kreative Herausforderung nicht scheuen.

Der Zauberwirker richtet einen *Wunsch* an die schiere Kraft der Magie. Dabei sind die Auswirkungen äußerst willkürlich (heißt: unterliegen vollständig der Kontrolle des Spielleiters). Der *Wunsch* könnte bei Erfolg also tatsächlich vollständig erfüllt werden (insbesondere wenn er eher bescheiden ist). Meistens geschieht aber bloß etwas, das dem Zauberwirker dabei hilft, diesem *Wunsch* näher zu kommen. Wünscht sich der Zauberwirker also beispielsweise eine mächtige Waffe, könnte tatsächlich ein mächtiges magisches Schwert aus dem Nichts in seiner Nähe erscheinen – oder auch nur eine Karte, auf der die Lage eines entsprechenden Gegenstands verzeichnet ist. Der *Wunsch* nach Unsterblichkeit könnte tatsächlich die Unsterblichkeit eines Elfen bringen. Oder ein Rezept für ein Verjüngungselixier. Der *Wunsch* nach Macht könnte eine Ereigniskette auslösen, die dem Zauberwirker ein mächtiges kaiserliches Insignium in die Hände spielt – was er damit macht, liegt dann in seinem Ermessen.

Auch eine ausgefeilte Formulierung garantiert für nichts. Die Magie orientiert sich am Sinn des *Wunsches*, nicht an seinen Buchstaben. Sich einen „Bihänder +3 mit Vergeltung V einen Meter vor sich auf den Boden“ zu wünschen, bringt gar nichts, wenn die Kräfte der Magie nicht mitspielen.

Bei einer gescheiterten Zauberprobe passiert zwar meistens gar nichts, aber oft genug auch irgendetwas, das in gewisser Weise schädlich ist. Nicht direkt gefährlich, aber doch auf lange Sicht unangenehm. Das herbeigewünschte

Schwert könnte verflucht sein, die Unsterblichkeit mit einer verhängnisvollen Schwäche einhergehen, die verlorene Kaiserkrone, die den Charakter als rechtmäßigen Herrscher ausweist, könnte ein Replikat sein usw.

Nur bei einem Patzer passiert etwas, das sich für den Charakter direkt als katastrophal erweist, meistens in ironischer Weise. Das gewünschte Schwert erscheint direkt in seiner Brust steckend, er wird, unfähig zu sterben, in der Zeit eingefroren, er wird an den Anfang der Zeit zurückversetzt, wo er die Welt als einzige lebende Kreatur „beherrscht“. Manchmal sind die Kräfte der Magie aber auch ganz unkreativ und erschlagen den unverschämten Bittsteller einfach mit einem Blitz aus heiterem Himmel.

WÜRGEGRIFF

Preis: 360 GM

ZB: $-(KÖR+AU)/2$ des Ziels

Dauer: Konzentration

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Der Schwarzmagier setzt einen telekinetischen Würgegriff an seinem Ziel an, welches fortan jede Runde VE abwehrbaren Schaden bekommt, sich nicht frei bewegen kann und einen Abzug von $-GEI/2$ auf alle Proben erhält. Ein Ziel mit der gleichen Größenkategorie wie der Schwarzmagier oder kleiner schwebt dabei sogar bis zu 1 Meter über dem Boden. Das Opfer des *Würgegriffs* kann jede Runde mit einer $KÖR+AU$ -Probe gegen $GEI+AU$ des Schwarzmagiers versuchen, sich zu befreien und den Zauber zu brechen.

Der Zauber kann zwar Wesen, die nicht atmen müssen, betreffen, diese erleiden jedoch keinen Schaden, der Abzug auf ihre Würfelwürfe wird ein weiteres Mal halbiert.

ZUFLUCHT

Preis: 360 GM

ZB: +0

Dauer: VE in Stunden

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Der Zauber erschafft einen temporären extradimensionalen Raum von VE Meter x VE Meter Fläche und 3 Metern Höhe. Der Raum ist völlig leer bis auf eine kleine Wasserquelle, die aus einer Wand entspringt und pro Minute 1 Liter Wasser erschafft. Sämtliches Wasser sowie andere Flüssigkeiten, die auf den Boden der *Zuflucht* fließen, verschwinden jedoch unmittelbar. Die Luft in der *Zuflucht* wird kontinuierlich erneuert, Lichtquellen gibt es jedoch keine, außer sie werden von draußen mit hereingebracht. Wände, Boden und Decken der *Zuflucht* wirken grau und steinartig, sind jedoch vollkommen unzerstörbar.

Beim Wirken des Zaubers muss der Zauberwirker ein Passwort festlegen, mit dessen Hilfe jeder, der es kennt, die *Zuflucht* betreten oder verlassen kann. Charaktere, die die *Zuflucht* betreten wollen, müssen an dem Ort stehen, auf den der Zauber gewirkt wurde und das Passwort nennen. Charaktere in der *Zuflucht* müssen nur das Passwort sagen und erscheinen an genau jenem Punkt außerhalb wieder. Wesen und Gegenstände, die sich nach Ablauf der Wirkungsdauer noch in der *Zuflucht* befinden, werden rücksichtslos am Wirkungspunkt des Zaubers aufgehäuft. Wer das Passwort kennt, kann nach außerdem jedes Mal ein Wesen mit nach drinnen oder draußen nehmen, das das Passwort nicht sagen muss.

ZWEITES LEBEN

Preis: 930 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 24 Stunden

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.

| SPRÜCHE DER HEILER |
|---|
| STUFE 2 |
| Slayerwaffe, Spur verwischen, Tiere fernhalten |
| STUFE 3 |
| Letzter Stand. Thema finden |
| STUFE 5 |
| Dornenwuchs, Heilende Sphäre, Wissen der Welt |
| STUFE 6 |
| Gegner fernhalten |
| STUFE 7 |
| Schutzkreis gegen Tiere |
| STUFE 8 |
| Magieresistenz, Steinverschmelzung |
| STUFE 9 |
| Feuer löschen, Wildwuchs |
| STUFE 10 |
| Anpassung |
| STUFE 11 |
| Lebensschild |
| STUFE 12 |
| Feldsegen, Gedächtnislöschung, Gift verstärken |
| STUFE 13 |
| Ballistischer Flug, Enthüllende Aura |
| STUFE 14 |
| Zweites Leben |
| STUFE 15 |
| Regeneration |
| STUFE 18 |
| Ebenensprung |
| STUFE 19 |
| Freizauber |
| STUFE 20 |
| Entzaubern |

| SPRÜCHE DER ZAUBERER |
|--|
| STUFE 1 |
| Thema finden |
| STUFE 2 |
| Slayerwaffe, Wissen der Welt |
| STUFE 3 |
| Erholsames Nickerchen, Rätselstimme, Spur verwischen |
| STUFE 4 |
| Gaukelei |
| STUFE 5 |
| Lach!, Schwerkraftfeld |
| STUFE 6 |
| Geisterklinge, Illusionswand, Tiere fernhalten |
| STUFE 7 |
| Ballistischer Flug, Magieresistenz |
| STUFE 8 |
| Amok, Geisterpfeil, Phantom, Schutzkreis gegen Tiere, Vier Arme |
| STUFE 9 |
| Botenteufel, Gegner fernhalten, Privatgespräch |
| STUFE 10 |
| Anpassung, Feuer löschen, Gedächtnislöschung, Steinverschmelzung |
| STUFE 11 |
| Geheimtür, Zuflucht |
| STUFE 12 |
| Spektakel |
| STUFE 13 |
| Fata Morgana, Geisterlanze |
| STUFE 14 |
| Anlocken, Entkörpern, Enthüllende Aura, Todesklinge |
| STUFE 15 |
| Verbergende Aura |
| STUFE 16 |
| Besessenheit, Ebenensprung, Labyrinth |
| STUFE 18 |
| Entzaubern |
| STUFE 19 |
| Freizauber |
| STUFE 20 |
| Giftgasgestalt, Wunsch |

| SPRÜCHE DER SCHWARZMAGIER |
|--|
| STUFE 2 |
| Slayerwaffe, Thema finden |
| STUFE 3 |
| Spur verwischen, Wissen der Welt |
| STUFE 4 |
| Geisterpfeil |
| STUFE 5 |
| Rätselstimme |
| STUFE 6 |
| Gaukelei, Geisterklinge |
| STUFE 7 |
| Amok, Ballistischer Flug, Botenteufel, Gift verstärken, Lach!, Schutzkreis gegen Tiere |
| STUFE 8 |
| Dornenwuchs, Geisterlanze, Tiere fernhalten, Vier Arme |
| STUFE 9 |
| Illusionswand, Magieresistenz, Vergiss! |
| STUFE 10 |
| Phantom |
| STUFE 11 |
| Privatgespräch, Würgegriff |
| STUFE 12 |
| Anpassung, Feuer löschen, Gedächtnislöschung, Steinverschmelzung, Todesklinge |
| STUFE 13 |
| Besessenheit, Gegner fernhalten, Geheimtür, Kadaverexplosion |
| STUFE 14 |
| Enthüllende Aura, Spektakel |
| STUFE 16 |
| Anlocken, Entkörpern, Fata Morgana, Verbergende Aura |
| STUFE 18 |
| |
| STUFE 19 |
| Freizauber, Labyrinth |
| STUFE 20 |
| Ebenensprung, Entzaubern, Giftgasgestalt |

MÖGE DAS VIERTE MIT EUCH SEIN!

MAGISCHE WÖRTE ZISCHEND STRECKTE DER DUNKLE MEISTER SEINEN ARM IN RICHTUNG LEUTNANT MIKRATS AUS, UND SOGLEICH WURDE DER DRUKANFÜHRER VON EINER UNSICHTBAREN KRAFT IN DIE HÖHE GEHOSEN. ENTSETZT SAHEN SEINE UNTERGEBENEN ZU, WIE EBENDIESE KRAFT SICHTLICH MIKRATS KEHLE ZUDRÜCKTE UND ER VERZWEIFELT VERSUCHTE, SICH AUS DER UNSICHTBAREN UMKLAMMERUNG FREIZUSTRAMPELN. „ICH HÄTTE MICH GRURK ANSCHLIESSEN UND DEM FEIND ERGEBEN SOLLEN“, WAR SEIN LETZTER GEDANKE, BEVOR ER DAS BEWUSSTSEIN VERLOR.

„ICH FAND DEINEN MANGEL AN ZUVERSICHT SCHON IMMER BEKLAGENSWERT“, KNURRTE DER DUNKLE MEISTER, ALS ER MIKRATS LEBLOSEN KÖRPER ZU BODEN FALLEN LIESS. DANN WANDTE ER SICH AN SEINE ÜBRIGEN SCHERGEN „UND NUN BRINGT MIR ENDLICH DIESE DRUIDEN, DIE SUCHE!“

