Zauberkarten

Um die Karten auszudrucken sollte beim Drucker ausgewählt werden, dass er KEINE Skalierung durchführt. Warnungen, dass Teile des Dokuments nicht auf das Blatt passen einfach ignorieren.
Die Karten können theoretisch Duplex gedruckt werden, durch leichten Versatz am Drucker kann es aber gut sein, dass die Karten nichts werden, weswegen es sinnvoller sein kann einfach die Kartenvorder- Rückseite auszudrucken und zusammenkleben/ in eine Hülle stecken. Das spart einiges an Arbeit, Frust und Tinte.
Nicht vergessen diese Anleitungsseite beim Duplexdruck auszulassen!
Um die Karten als Counter für die Abklingzeiten nutzen zu können, bietet es sich an eine Büroklammer an das jeweilige Feld zu hängen, oder die Karten zu laminieren und mit Folienstift darauf zu schreiben.

Bei etwaigen Fragen einfach eine PM an mich (Assassinmaniac).
Viel Spaß beim Zaubern!

Von Max „Assassinmaniac“ Stecker
Dungeonslayers ist von © Christian Kennig und wird unter der
CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet.
Illustrationen sind designed by Freepik: (http://de.freepik.com/)

ALLHEILUNG

Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
ZB: +0
Abklingzeit: 24 Stunden

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

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.

10 - -

650 GM

ARKANES SCHWERT

Dauer: VE x 2 Kampfrunden
Distanz: Radius von VE Metern
ZB: +0
Abklingzeit: 24 Stunden

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

Ein Schwert aus hellem (oder je nach Belieben auch 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 Beschwöreres 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 Zauberwirkers +10. Die einzige Ausnahme bildet der Laufen-Wert, der dem doppelten Laufen-Wert des Zauberwirkers entspricht.

10 8

920 GM

BALANCIEREN

Dauer: Bis Strecke zurück gelegt
Distanz: Berühren
ZB: -2
Abklingzeit: 10 Kampfrunden

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Das Ziel kann absolut sicher mit seinem reinen Laufen-Wert über dünne Seile u.ä. balancieren. Sobald der Zauber gewirkt wurde, gilt der Balancieren-Effekt und endet, nachdem der Charakter eine Strecke in Höhe des eigenen, doppelten Laufen-Wertes in Metern zurückgelegt hat.

2 3 6

45 GM

BANNEN

Dauer: Augenblicklich
Distanz: Radius von VE x 2 Meter
ZB: -(KÖR+AU)/2 der Weisheit
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

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 Zauberwirkers entspricht. Bei zu vielen Wesenheiten entscheidet der Zufall, welche betroffen sind. Alternativ können auch bestimmte, einzelne Wesenheiten als Ziel des Bannes bestimmt werden.
Pro misslungenen Bannversuch steigt die Schwierigkeit um 2.

8 18 14

255 GM

BLENDEN

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

5 4 3 2 1

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

1 5 -

70 GM

BLITZ

Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 10 Meter
ZB: +3
Abklingzeit: 1 Kampfrunde

1

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

10 7 7

370 GM

BLUT KOCHEN

Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE Meter
ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels
Abklingzeit: 24 Stunden

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.

- 17 13

1580 GM

BOTSCHAFT

Dauer: Bis ausformuliert
Distanz: VE x 5 Kilometer
ZB: +0
Abklingzeit: 24 Stunden

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

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

8 6 8

570 GM

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

DÄMONEN BESCHWÖREN

Dauer: VE x 2 Stunden
Distanz: Radius von VE Meter
ZB: -(KÖR+AU) des Dämonen und +BB
Abklingzeit: 24 Stunden

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

Mit diesem Zauber beschwört der Zauberwirker einen Dämon aus einer anderen Existenzebene.
Der Charakter kann dabei frei wählen, was-für eine Dämonenart (siehe Seite 107-108) er beschwören will und ob die Kreatur fliegen können soll (was ihre 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.
Information zu den Aufträgen und Beschwörungen auf Seite 51 - 52 beachten.

- 17 10

1190 GM

DUFTNOTE

Dauer: Probenergebnis in Minuten
Distanz: Berühren
ZB: +0
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10

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

1 1 2

10 GM

DURCHLÄSSIG

Dauer:
Distanz:
ZB: -4
Abklingzeit: 24 Stunden

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

Der Zauberwirker wird mit samt seiner getragenen Ausrüstung durchlässig und kann für VE/2 Kampfrunden durch nichtmagische, unbelebte Objekte schreiten.

- 10 12

920 GM

DURCHSICHT

Dauer: VE Kampfrunden
Distanz: Selbst
ZB: -2
Abklingzeit: 24 Stunden

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

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

7 3 3

280 GM

EBENENTOR

Dauer: VE Minuten
Distanz: VE Meter
ZB: -8
Abklingzeit: W20 Tage

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

Öffnet ein Tor zu einer anderen Existenzebene, die der Zauberwirker namentlich nennen muss. Das Tor schließt sich, sobald VE/2 Wesen es durchschritten haben, oder die Spruchdauer abgelaufen ist.

- 18 16

2580 GM

EINSCHLÄFERN

Dauer: Augenblicklich
Distanz: Radius von VE x 2 Meter
ZB: -(KÖR+VE)/2 des jeweiligen Ziels
Abklingzeit: 10 Kampfrunden

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

! 2 5 5

45 GM

ELEMENTAR HERBEIRUFEN

Dauer: VE Stunden
Distanz: Radius von VE Meter
ZB: -Elementarstufe x 5
Abklingzeit: 24 Stunden

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

Dieser Zauber ruft ein Elementar von seiner Ebene herbei und existiert in vier unterschiedlichen Varianten (Erde, Feuer, Luft und Wasser - jeweils ein einzelner Spruch). Alle Elementare (siehe Seite 110-112) existieren in drei verschiedenen Elementarstufen (I-III), zwischen denen man frei wählen kann. Elementare verachten die niederen Wesen, die es wagen, sie herbeizurufen, können ihnen bei einer erfolgreichen Herbeirufung aber nichts anhaben und kämpfen nur, wenn man sie angreift oder ihr Herbeirufer es befiehlt.
Weitere Informationen auf Seite 53f.

- 10 16

920 GM

ERDSPALT

Dauer: VE Kampfrunden
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: -4
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10

Auf festem Boden öffnet der Zauberein Erdspalt. Der Erdspalt ist bis zu VE in Meter breit und VE/2 in Metern lang und tief. Stehen Wesen an der Stelle, unter der der Erdspalt erscheint, können sie mit AGI+BE augenblicklich versuchen, noch in Sicherheit zu springen (zählt als freie Aktion).
Wesen, die sich in der Erdspalte befinden, wenn diese sich wieder schließt, erhalten augenblicklich 2W20 nicht abwehrbaren Schaden und sind - ohne noch richtig atmen zu können - eingeschlossen.

10 10 14

325 GM

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

FEDERGLEICH

Dauer: 1 Minute u. bis Distanz gefallen
Distanz: Berühren
ZB: +0
Abklingzeit: 0 Kampfrunden

Das Ziel - samt seiner getragenen Ausrüstung - kann aus einer Höhe gleich dem doppelten Probenergebniss in Metern sanft wie ein Feder ungelenkt zu Boden gleiten (1m pro Kampfrunde). Der federgleiche Fall muss spätestens 1 Minute, nachdem der Zauber gewirkt wurde, begonnen werden, sonst verfällt sein Effekt.

5 3 3 — 110 GM

FEUERATEM

Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE Meter
ZB: +3
Abklingzeit: 10 Kampfrunden

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Aus dem Mund des Zauberwirkers schießt eine lodernde Säule, die alle hintereinander stehenden Gegner in einer 1m breiten, geraden Schneise in Flammen hüllt. Der feurige Atem verursacht nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Probenergebnisses.

- 10 10 — 460 GM

FEUERBALL

Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 10 Meter
ZB: +3
Abklingzeit: 10 Kampfrunden

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

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 10 — 460 GM

FEUERLANZE

Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 10 Meter
ZB: +2
Abklingzeit: 0 Kampfrunden

Der Zauberwirker schießt eine Feuerlanze auf einen Feind, dessen Schaden dem Probenergebnis entspricht.
Dies ist die mächtigere Version des Zaubers Feuerstrahl.

- 5 5 — 210 GM

FEUERSTRAHL

Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 5 Meter
ZB: +1
Abklingzeit: 0 Kampfrunden

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

- 1 1 — 10 GM

FEUERWAND

Dauer: VE Kampfrunden
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: -2
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10

Der Zauberwirker lässt eine Feuerwand erscheinen, die Ausmaße vonmaximal 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.

- 8 10 — 360 GM

FLACKERN

Dauer: PW x 2 Kampfrunden
Distanz: Selbst
ZB: -2
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10

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

2 4 4 — 45 GM

FLAMMENINFERNO

Dauer: VE Kampfrunden
Distanz: VE x 10 Meter
ZB: +5
Abklingzeit: 24 Stunden

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.

- 15 15 — 1420 GM

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

FLAMMENKLINGE

Dauer: PW in Kampfrunden
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: +0
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

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

- 4 4

160 GM

FLIEGEN

Dauer: PW x 5 Kampfrunden
Distanz: Berühren
ZB: +0
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Das Ziel kann fliegen. Die Fortbewegungsgeschwindigkeit ist im Flugdoppelt 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

20 10 10

460 GM

FLUCH

Dauer: Probenergebnis in Tagen
Distanz: Berühren
ZB: - (GEI+AU)/2 des Ziel
Abklingzeit: 24 Stunden

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

- 6 2

150 GM

FREUND

Dauer: VE Minuten
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: -(GEI+VE)/2 des Ziels
Abklingzeit: 24 Stunden

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.

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

! 6 7 8

370 GM

FROSTSCHOCK

Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 10 Meter
ZB: +3
Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Ein Eisstrahl schießt aus den Händen des Zauberwirkers. Gegen den Schaden dieses frostigen Zauber ist keine Abwehr zulässig.

Zudem wird das Ziel magisch eingefroren, bis VE Kampfrunden verstrichen sind oder es Schaden erhält.

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

- 12 16

560 GM

FROSTWAFFE

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: +0
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

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 Kampfrunde lang ein, als wirke auf ihn der Zauber Halt.
Frostwaffe ist nicht mit Flammenklinge kombinierbar.

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10

- 4 -

160 GM

GASGESTALT

Dauer: Probenergebnis x 5 Kampfrunden
Distanz: Berühren
ZB: +0
Abklingzeit: 24 Stunden

Das Ziel - samt seiner getragenen Ausrüstung - wird gasförmig und kann durch jede noch so kleine Öffnung gleiten.
Das Ziel kann jederzeit die Wirkung des Zaubers als freie Aktion beenden. In Gasform wird der Laufen-Wert vervierfacht, der Charakter kann seine Umgebung weiterhin wahrnehmen. In Gastgestalt ist es allerdings nicht möglich, zu zaubern, zu sprechen, anzugreifen oder in andere Wesen einzudringen.

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

- 15 18

1420 GM

GEBEN UND NEHMEN

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Berühren
ZB: +0
Abklingzeit: 5 Kampfrunden

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

5 4 3 2 1

4 - -

115 GM

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

GEHORCHE

Dauer: VE/2 Kampfrunden
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: -(GEI+VE)/2 des Ziels
Abklingzeit: 24 Stunden

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

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.

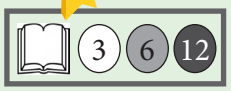
1120 GM

GIFTBANN

Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
ZB: +0
Abklingzeit: 10 Kampfrunden

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

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



80 GM

GIFTSCHUTZ

Dauer: VE Stunden
Distanz: Berühren
ZB: +0
Abklingzeit: 10 Kampfrunden

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

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.

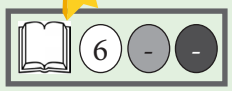
70 GM

GLÜHENDER GLAUBE

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Berühren
ZB: -2
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

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.



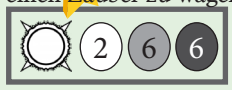
185 GM

HALT

Dauer: VE Kampfrunden
Distanz: VE x 5 Meter
ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels
Abklingzeit: 10 Kampfrunden

10
9
8
7
6
5
4
3
2
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 (siehe Seite 47) einen Zauber zu wagen.



45 GM

HEILBEEREN

Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
ZB: +0
Abklingzeit: 24 Stunden

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

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

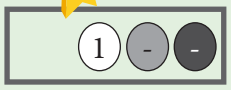
20 GM

HEILENDE AURA

Dauer: Probenergebnis x 2 Kampfrunden
Distanz: Selbst
ZB: +0
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

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



70 GM

HEILENDE HAND

Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
ZB: +1
Abklingzeit: 0 Kampfrunden

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

10GM

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

HEILENDE STRAHLEN

Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: +0
Abklingzeit: 2 Kampfrunden

2
1

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

12 - -

395 GM

HEILENDES FELD

Dauer: Augenblicklich
Distanz: Radius von VE x 2 Meter
ZB: +2
Abklingzeit: 24 Stunden

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

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

18 - -

1270 GM

HEILENDES LICHT

Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: +2
Abklingzeit: 2 Kampfrunden

2
1

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

1 2 8

775 GM

HEILIGER HAMMER

Dauer: VE Kampfrunden
Distanz: Radius von VE x 2 Meter
ZB: +0
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

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

10 - -

1325 GM

KETTENBLITZ

Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 5 Meter
ZB: +3
Abklingzeit: 5 Kampfrunden

5
4
3
2
1

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.

16 10 10

460 GM

KLEINER TERROR

Dauer: VE Kampfrunden
Distanz: Radius von VE x 2 Meter
ZB: -(GEI+VE)/2 des Ziels
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

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.

! 2 6 4

45 GM

KONTROLLIEREN

Dauer: Bis erlöst
Distanz: Selbst
ZB: -(GEI+AU)/2 des Ziels
Abklingzeit: 10 Kampfrunden

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

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.

- 8 4

205 GM

KÖRPEREXPLOSION

Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE Meter
ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels
Abklingzeit: W20 Tage

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

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

3735 GM

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

LAUSCHEN

Dauer: VE x 2 Kampfrunden
Distanz: Selbst
ZB: -1 pro 10m Entfernung
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

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

6 2 2

75 GM

LICHT

Dauer: Probenergebnis in Minuten
Distanz: Berühren
ZB: +5
Abklingzeit: 10 Kampfrunden

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

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

1 1 5

10 GM

LICHTLANZE

Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 5 Meter
ZB: +5
Abklingzeit: 1 Kampfrunde

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

10 12 -

325 GM

LICHTPFEIL

Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 5 Meter
ZB: +2
Abklingzeit: 1 Kampfrunde

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

2 5 -

45 GM

LICHTSÄULE

Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 10 Meter
ZB: +8
Abklingzeit: 1 Kampfrunde

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

Charaktere mit dem Talent Diener der Dunkelheit können diesen Zauber nicht anwenden.
Charaktere mit dem Talent Vergeltung addieren ihren Talentrang auf den PW der Zielzaubern-Probe der Lichtsäule.

1

16 19 -

535 GM

MAGIE BANNEN

Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE Meter
ZB: - Wirkerstufe bzw. -LK/2
Abklingzeit: 24 Stunden

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

Information wenn Probe nicht geschafft wird: Seite 62

12 7 12

620 GM

MAGIE ENTDECKEN

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Radius von VE x 2 Meter
ZB: +0
Abklingzeit: 10 Kampfrunden

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

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

1 1 1

10 GM

MAGIE IDENTIFIZIEREN

Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
ZB: +0
Abklingzeit: 1 Kampfrunde

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

1

5 1 1

10 GM

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

MAGISCHE BARRIERE

Dauer: VE Minuten oder Konzentration
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: -2
Abklingzeit: 24 Stunden

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

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

14 10 12 — 920 GM

MAGISCHE RÜSTUNG

Dauer: Augenblicklich
Distanz: Selbst
ZB: +0
Abklingzeit: 24 Stunden

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

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

4 8 8 — 230 GM

MAGISCHE WAFFE

Dauer: VE Minuten
Distanz: Berühren
ZB: +0
Abklingzeit: 1 Kampfrunde

1

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

1 1 1 — 10 GM

MAGISCHES SCHLOSS

Dauer: Bis Schloss geöffnet
Distanz: Berühren
ZB: +0
Abklingzeit: 5 Kampfrunden

5 4 3 2 1

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.

3 1 1 — 10 GM

MANABROT

Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE Meter
ZB: +0
Abklingzeit: 24 Stunden

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

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.

- 5 5 — 420 GM

NAHRUNG ZAUBERN

Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE Meter
ZB: +0
Abklingzeit: 24 Stunden

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

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

Maximal kann der Zauberwirker genügend Zutaten für ein Anzahl von Mahlzeiten (von denen ein Erwachsener 3 pro Tag benötigt) gleich seiner Stufe erschaffen.

2 7 - — 90 GM

NETZ

Dauer: Probenergebnis/2 Kampfrunden
Distanz: VE x 5 Meter
ZB: -(AGI+ST)/2 des Ziels
Abklingzeit: 10 Kampfrunden

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Ein Netz aus klebriger Astralmasse mit einem Radius von VE/2 in Metern erscheint.
Vom Netz getroffene Wesen, welche keine Abwehr dagegen würfeln dürfen, halbieren für die Dauer des Zaubers Initiative, Laufen und Schlagen.

Der Zauber wirkt nicht gegen Wesen, die 2+ Größenkategorien (siehe Seite 104) größer sind.

4 9 9 — 115 GM

NIESANFALL

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

Bei Erfolg kann das Ziel, welches keine Abwehr gegen den Zauber würfeln darf, sich vor lauter Niesen nur (mit halbierten Laufen-Wert) bewegen, bis der Spruchwirker wieder an der Reihe ist.

Der Niesanfall endet vorzeitig, sollte das Ziel Schaden erhalten.

1 3 3 — 10 GM

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ÖFFNEN

Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
ZB: - SW
Abklingzeit: 10 Kampfrunden

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Öffnet ein Schloss, ohne es zu beschädigen. Der normalerweise immer +0 betragende Schlosswert (SW) kann durch bessere Qualität oder den Zauberspruch Magisches Schloss erhöht werden. Misslingt der Zauber, kann der Zauberwirker es erneut versuchen. Jeder Folgewurf senkt den PW der Zaubern-Proben bei diesem speziellen Schloss jedoch um jeweils 2. Dieser kumulative Malus gegen dieses eine Schloss erlöschen erst, wenn der Zauberwirker eine neue Stufe erreicht.

2 1 1

10 GM

PUTZTEUFEL

Dauer: bis zu VE/2 Stunden
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: +0
Abklingzeit: 24 Stunden

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

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

- 5 5

420 GM

REINIGEN

Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
ZB: +0
Abklingzeit: keine

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

3 7 -

80 GM

ROST

Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: -WB der Waffe bzw. -PA der Rüstung
Abklingzeit: 10 Kampfrunden

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

5 7 8

150 GM

SCHATTEN

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

5 4 3 2 1

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.

- 6 2

75 GM

SCHATTEN ERWECKEN

Dauer: Augenblicklich
Distanz: Radius von VE x 5 Meter
ZB: +0
Abklingzeit: 24 Stunden

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

Der Schwarzmagier kann die Seelen von einer maximalen Anzahl von Toten im Wirkungsradius gleich seiner eigenen Stufe verderben und in Form tödlicher Schatten (siehe Seite 121) 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.

- - 13

1580 GM

SCHATTENKLINGE

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: +0
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10

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. Jedesmal, 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.

- 8 7

360 GM

SCHATTENLANZE

Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 10 Meter
ZB: +5
Abklingzeit: keine

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.

- 15 10

595 GM

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

SCHATTENPFEIL

Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 10 Meter
ZB: +2
Abklingzeit: keine

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.

- 6 2

75 GM

SCHATTENSÄULE

Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 10 Meter
ZB: +8
Abklingzeit: 1 Kampfrunde

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 Zielzaubern-Probe Schattensäule.

1

20 15

920 GM

SCHLEUDERN

Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE/2 Meter
ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels
Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Diese 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 Seite 85), 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

16 12 10

535 GM

SCHUTZFELD

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Selbst
ZB: +0
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

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

4 8 8

775 GM

SCHUTZKUPPEL

Dauer: Konzentration
Distanz: Selbst
ZB: +0
Abklingzeit: W20 Tage

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

8 12 12

765 GM

SCHUTZSCHILD

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Berühren
ZB: +0
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

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

4 8 8

775 GM

SCHUTZSCHILD DEHNEN

Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
ZB: +0
Abklingzeit: 24 Stunden

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

4 - -

230 GM

SCHUTZSCHILD STÄRKEN

Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
ZB: +0
Abklingzeit: 24 Stunden

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

4 - -

230 GM

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

SCHWEBEN

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Berühren
ZB: +0
Abklingzeit: keine

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

7 5 5 — 270 GM

SCHWEIG

Dauer: VE/2 Kampfrunden
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: -(GEI+AU)/2 des Ziels
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

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

12 10 8 — 395 GM

SEGEN

Dauer: VE Stunden
Distanz: Selbst
ZB: +0
Abklingzeit: 24 Stunden

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.

2 - - — 90 GM

SKELETTE ERWECKEN

Dauer: Augenblicklich
Distanz: Radius von VE x 5 Meter
ZB: +0
Abklingzeit: 24 Stunden

Der Schwarzmagier kann eine maximale Anzahl von Skeletten (siehe Seite 122) 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.

- - 6 — 670 GM

SPIONAGE

Dauer: VE x 2 Kampfrunden
Distanz: Selbst
ZB: +0
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Der Zauberwirker begibt sich in einen tranceähnlichen Zustand, in dem seine optischen und akustischen Sinne sich von seinem Körper lösen können.
Sein unsichtbarer, hörender Blick bewegt sich mit einer konstanten Geschwindigkeit von VE Meter pro Kampfrunde und kann durch die kleinsten Öffnungen dringen.
Der Zauberwirker sieht und hört dabei alles, als wäre er selbst vor Ort.

8 6 4 — 205 GM

SPRINGEN

Dauer: Augenblicklich
Distanz: Selbst
ZB: +0
Abklingzeit: 10 Kampfrunden

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.

5 2 3 — 60 GM

SPURT

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Berühren
ZB: -2
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

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

7 7 7 — 220 GM

STEINWAND

Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: -2
Abklingzeit: 24 Stunden

Der Zauberwirker erschafft eine Steinwand, die Ausmaße von bis zu 1m x VE m x VE m annehmen kann und nicht wieder verschwindet.
Die Steinwand muss auf festen 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.

- 10 14 — 920 GM

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

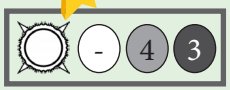
ZAUBER

STOLPERN

Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 5 Meter
ZB: -(AGI+AU)/2 des Ziels
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

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.



140 GM

STOSSGEBET

Dauer: Augenblicklich
Distanz: Selbst
ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

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

150 GM

TANZ

Dauer: VE/2 Minuten
Distanz: VE x 5 Meter
ZB: -(GEI+AU)/2 des Ziels
Abklingzeit: 10 Kampfrunden

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

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.

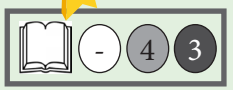
360 GM

TARNENDER NEBEL

Dauer: VE x 2 Kampfrunden
Distanz: VE x 5 Meter
ZB: -2
Abklingzeit: 10 Kampfrunden

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

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.



140 GM

TELEKINESE

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

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).

260 GM

TELEPORT

Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
ZB: -1 pro Begleiter
Abklingzeit: 24 Stunden

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

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

920 GM

TERROR

Dauer: VE Minuten
Distanz: Radius von VE x 5 Meter
ZB: -(GEI+VE)/2 des Ziels
Abklingzeit: 24 Stunden

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

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.

300 GM

TIERE BESÄNFTIGEN

Dauer: VE Stunden
Distanz: Radius von VE x 5 Meter
ZB: -LK/5 des Ziels
Abklingzeit: 24 Stunden

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

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.

20 GM

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

TIERBEHERRSCHUNG

Dauer: VE Stunden
Distanz:
ZB: -LK/2 des Ziels
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Bei Erfolg wird das Tier 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.

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10

470 GM

TOTENGESPRÄCH

Dauer: VE Fragen bzw. VE Minuten
Distanz: Berühren
ZB: +0
Abklingzeit: W20 Tage

Der Zauberwirker kann den Geist eines Toten befragen, dieser muss ihm antworten, allerdings nicht automatischwahrheitsgemäß.
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.

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

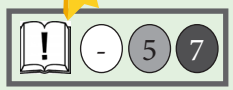
1590 GM

TRUGBILD

Dauer: VE/2 Stunden
Distanz: VE Meter
ZB: -2
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

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 Seite 89) - abzüglich des halbierten Probenergebnisses der Trugbild Zaubern-Probe - durchschaubar.

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10



270 GM

UNSICHTBARES SEHEN

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Berühren
ZB: +0
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Das Ziel erhält für die Dauer des Zauberspruchs die Fähigkeit, unsichtbare Objekte und Lebewesen ganz normal erkennen zu können.
Magie, magische Effekte - bis auf den Zauberspruch Unsichtbarkeit - oder auch verborgene Fallen gelten nicht als unsichtbar in Bezug auf diesen Zauberspruch.

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10

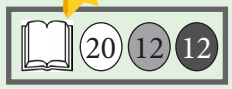
325 GM

UNSICHTBARKEIT

Dauer: Probenergebnis in Minuten
Distanz: Berühren
ZB: +0
Abklingzeit: 24 Stunden

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.

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



1120 GM

VERBORGENES SEHEN

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Radius von VE x 2 Meter
ZB: +0
Abklingzeit: 24 Stunden

Der Zauberwirker kann unbelebte Dinge - die verborgen oder absichtlich versteckt sind (Fallen, Geheimtüren u.ä.) - mit Hilfe dieses Zaubers für kurze Zeit aufleuchten sehen, selbst wenn sie durch etwas verdeckt sind, wie ein Vorhang oder ein Behältnis.
Der Zauber funktioniert nicht bei magischen oder unsichtbaren Objekten.

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

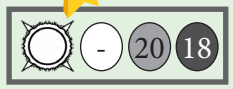
570 GM

VERDAMPFEN

Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE Meter
ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels
Abklingzeit: 24 Stunden

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.

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



2230 GM

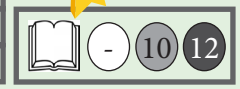
VERGRÖSSERN

Dauer: Probenergebnis/2 in Kampfrunden
Distanz: Berühren
ZB: -4
Abklingzeit: 24 Stunden

Die Körpergröße des freiwilligen Ziels - samt seiner Ausrüstung - verdoppelt sich augenblicklich.
Charaktere nehmen die Größenkategorie "groß" (siehe Seite 104) an.

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

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



920 GM

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

VERKLEINERN

Dauer: Probenergebnis Minuten
Distanz: Berühren
ZB: -4
Abklingzeit: 24 Stunden

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 Seite 104) an.
Für die Dauer des Zauberspruchs werden KÖR, ST und HÄ halbiert und Laufen durch 10 geteilt.

- 10 8

460 GM

VERLANGSAMEN

Dauer: VE Kampfrunden
Distanz: Radius von VE x 5 Meter
ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels
Abklingzeit: 10 Kampfrunden

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.

3 8 8

80 GM

VERSETZEN

Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
ZB: +0
Abklingzeit: 10 Kampfrunden

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

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

10 6 6

260 GM

VERSETZTE STIMME

Dauer: VE x 2 Kampfrunden
Distanz: Selbst
ZB: -1 pro 10 Meter Entfernung
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

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.

- 2 3

60 GM

VERTEIDIGUNG

Dauer: 1 Kampfrunde
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: +0
Abklingzeit: keine

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

1 4 4

70 GM

VERTREIBEN

Dauer: Probenergebnis/2 Minuten
Distanz: Radius von VE x 2 Meter
ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

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 bei jedem Untoten, der Schaden erleidet.
Bei zu vielen Untoten entscheidet der Zufall, welche betroffen sind. Alternativ kann auch ein bestimmter Untoter als Ziel der Vertreibung bestimmt werden. Wird beim Vertreiben ein Immersieg gewürfelt, erhalten die betroffenen Untoten zusätzlichen Schaden in Höhe des Immersiegs.

1 - -

70 GM

VERWANDLUNG

Dauer: Probenergebnis/2 in Stunden
Distanz: Selbst
ZB: -2
Abklingzeit: 24 Stunden

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 Bekannte der Zielperson mit einer Bemerken-Probe den Zauber durchschauen können. Untote Wesen u.ä. kann man mit diesem rein optischen Effekt nicht täuschen.

! - 5 10

420 GM

VERWIRREN

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Radius von VE x 2 Meter
ZB: -(GEI+AU)/2
Abklingzeit: 10 Kampfrunden

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Dieser Zauberspruch verwirrt bei Erfolg das Ziel, dessen Handeln für die gesamte Zauberdauer auf folgender Tabelle jede Kampfrunde neu ermittelt wird:
Der Verwirrte...
1 - 5 greift die Charaktere an.
6 - 10 läuft verwirrt in eine zufällige Richtung.
11 - 15 steht verwirrt herum.
16+ greift die eigenen Verbündeten an.

! 8 5 5

270 GM

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

VOLKSGESTALT

Dauer: Probenergebnis in Stunden
Distanz: VE Meter
ZB: -4
Abklingzeit: 24 Stunden

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

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 Seite 104) 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 Gesichtzüge weiterhin an die eigentliche Gestalt des verwandelten Charakters.

- 5 5

420 GM

WANDÖFFNUNG

Dauer: Probenergebnis/2 Kampfrunden
Distanz: Berühren
ZB: +0
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10

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.

- 6 14

260 GM

WÄCHTER

Dauer: VE Stunden
Distanz: Berühren
ZB: +0
Abklingzeit: 24 Stunden

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

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.

4 6 5

115 GM

WAFFE DES LICHTS

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: +0
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10

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

7 8 -

220 GM

WAHNSINN

Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
ZB: -(GEI+AU)/2 des Ziels
Abklingzeit: W20 Tage

20 18 16 14 12 10 8 6 4 2

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

- - 15

2850 GM

WASSER TEILEN

Dauer: Konzentration
Distanz: Berühren
ZB: +0
Abklingzeit: W20 Tage

20 18 16 14 12 10 8 6 4 2

Der Zauberwirker kann jegliche Gewässer teilen und eine 1m breite Schneise bis zu Grund in sie schlagen, ihre Länge einzig und allein begrenzt durch den Entfernungsmalus auf Zielzauber (siehe Seite 43).
Wird der Zauber gegen flüssige Wesen wie beispielsweise Wasserlementare eingesetzt, entspricht das Wurfergebnis nicht abwehrbaren Schaden, während die Zauberdauer nur noch augenblicklich ist.

12 - -

1185 GM

WASSER WEIHEN

Dauer: VE Stunden
Distanz: Berühren
ZB: +0
Abklingzeit: 24 Stunden

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

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

1 - -

10 GM

WASSERWANDELN

Dauer: VE Stunden
Distanz: Berühren
ZB: +0
Abklingzeit: keine

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

5 9 9

150 GM

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

WECHSELZAUBER

Dauer: Augenblicklich
Distanz: Selbst
ZB: +0
Abklingzeit: 24 Stunden

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

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

12 10 12

790 GM

WIEDERBELEBUNG

Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
ZB: +0
Abklingzeit: 24 Stunden

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

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 Seite 42). Charaktere mit KÖR 1 können folglich also nicht mehr mit Hilfe dieses Zauberspruchs wiederbelebt bleiben.
Zu beachten ist, dass dieser Zauber keine besonderen Verletzungen heilt - beispielsweise sollte ein 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.

10 - -

650 GM

WOLKE DER REUE

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: VE x 5 Meter
ZB: -2
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

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

1 6 -

70 GM

WOLKE DES TODES

Dauer: Probenergebnis x 2 Kampfrunden
Distanz: VE x 5 Meter
ZB: -4
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

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 Schwarzmagier 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.

- - 13

790 GM

ZAUBERKLANG

Dauer: Augenblicklich
Distanz: Selbst
ZB: - eigene Zugangsstufe für den Spruch
Abklingzeit: 24 Stunden

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

Mit diesem Zauber kann versucht werden, die Abklingzeit eines zuvor (innerhalb der letzten VE Kamfprunden) erfolgreich gewirkten Zauberspruchs wieder auf Null zu senken.
Misslingt die Probe, kann man den Zauberabklang bei diesem speziellen Zauberspruch erst wieder versuchen, wenn der Zauberwirker ihn abermals gewirkt hat.

10 5 9

650 GM

ZAUBERLEITER

Dauer: Konzentration
Distanz: VE Meter
ZB: +0
Abklingzeit: 24 Stunden

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

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).

8 4 4

320 GM

ZAUBERTRICK

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: VE x 2 Meter
ZB: +0
Abklingzeit: 10 Kampfrunden

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

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

- 1 1

70 GM

ZEITSTOP

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Selbst
ZB: -5
Abklingzeit: W20 Tage

20
18
16
14
12
10
8
6
4
2

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

Andere Objekte und Lebewesen können nicht bewegt werden - sie sind starr in der Zeit eingefroren.

- 15 20

2130 GM

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

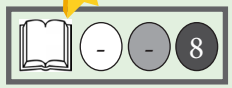
ZAUBER

ZOMBIES ERWECKEN

Dauer: Augenblicklich
Distanz: Radius von VE x 5 Meter
ZB: +0
Abklingzeit: 24 Stunden

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

Der Schwarzmagier kann eine maximale Anzahl an Leichen gleich seiner eigenen Stufe im Wirkungsradius zu untotem Leben erwecken.
Die Zombies (siehe Seite 125) 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.

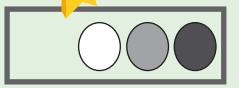


930 GM

Dauer:
Distanz:
ZB:
Abklingzeit:

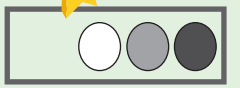
GM

Dauer:
Distanz:
ZB:
Abklingzeit:



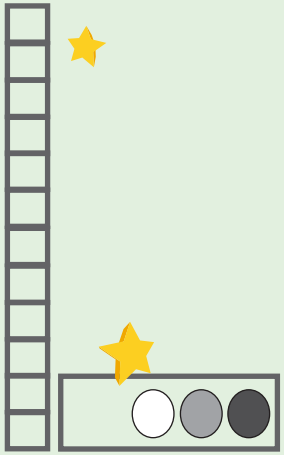
GM

Dauer:
Distanz:
ZB:
Abklingzeit:



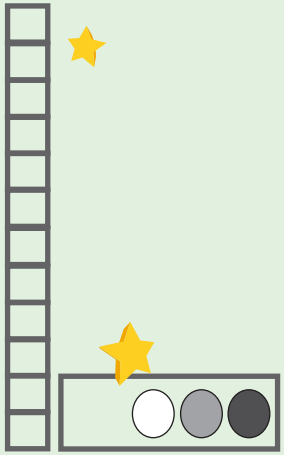
GM

Dauer:
Distanz:
ZB:
Abklingzeit:



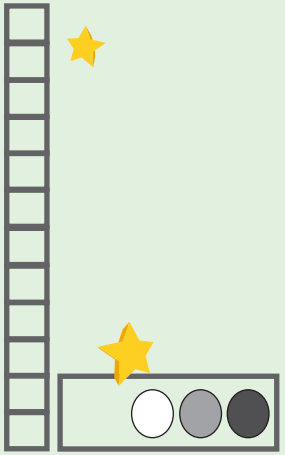
GM

Dauer:
Distanz:
ZB:
Abklingzeit:



GM

Dauer:
Distanz:
ZB:
Abklingzeit:



GM

Von Max „Assassinmaniac“ Stecker

Dungeonslayers ist von © Christian Kennigund wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet.

Illustrationen sind designed by Freepik: (http://de.freepik.com/)

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER

ZAUBER