

DAS GRIMMOIRE BAND 6

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 EINE KLEINE ENTSCHULDIGUNG...: 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.

Entworfen für Dungeonslayers, Copyright: Christian Kennig

Verwendet unter CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz

Text: Bruder Grimm

Mit bestem Dank an Urukusu fürs Korrekturlesen!

Coverbild: Bruder Grimm, aus Wikimedia Commons

[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Devil_\(Major_Arcana\)#/media/File:15_-_Le_Diable.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Devil_(Major_Arcana)#/media/File:15_-_Le_Diable.jpg)

https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Star-shaped_pendants#/media/File:Pentakel.png

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Chlorotabanus_crepuscularis,_Green_horse_fly,_Duck,_NC_2016-01-07-14.51_\(23927025329\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Chlorotabanus_crepuscularis,_Green_horse_fly,_Duck,_NC_2016-01-07-14.51_(23927025329).jpg)

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sand_pyramid.jpeg

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Aiguille_os_246.1_Fond.jpg

https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Egyptian_mummies_of_cats#/media/File:Gato_mumificado_01.jpg

(jeweils verändert)

DAS GRIMMOIRE

BAND 6

**NEUE ZAUBERSPRÜCHE FÜR
DUNGEONSLAYERS**

AUGENWAND

Preis: 1320 GM

ZB: -2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Der Zauber erschafft eine Wand aus zäher, gallertiger Masse, die mit einer Unzahl glotzender, rollender und blinzelnder Augäpfel bedeckt ist.

Technisch funktioniert der Zauber wie *Schleimwand* (s.u.), aber zusätzlich kann der Zauberwirker durch die Augen der Augenwand sehen und so deren Umgebung unter ständiger Beobachtung halten. Dies funktioniert technisch wie zwei *Spähposten* (s. Grimmoire V), die jeweils auf den beiden Seiten der Wand positioniert sind, und beinhaltet die entsprechenden Abzüge auf Würfe, die GEI enthalten.

BEULENPEST

Preis: 610 GM

ZB: -(KÖR+HÄ)/2 des Ziels

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: VE x 10 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Effekt: Der Zauber funktioniert wie *Giftlanze* (s.u.), jedoch bilden sich auf dem Körper des Opfers pulsierende Beulen, die auf Lebewesen in der Nähe reagieren. Jede Kampfunde platzt eine der Beulen und schießt einen Strahl hochinfektiöser Flüssigkeit auf ein zufälliges Lebewesen innerhalb von 1 Meter. Dieses muss AGI+HÄ würfeln, um dem Strahl zu entgehen. Gelingt dies nicht, ist die Kreatur ebenfalls von der *Beulenpest* betroffen, erhält entsprechend jede Runde Schaden und bildet die gleichen Beulen.

Der Effekt endet bei allen betroffenen Kreaturen, wenn er beim ersten betroffenen Ziel ausläuft, aber nicht, wenn er bei diesem, beispielsweise durch magische Giftheilung, beendet wird.

DUNKLE SEGNUMG

Preis: 280 GM

ZB: +0

Dauer: VE Stunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Dieser Zauber wirkt wie *Segen* (GRW S. 67), nur das zusätzlich alle betroffenen Kreaturen während der Wirkungsdauer einen Rang im Talent DIENER DER DUNKELHEIT erhalten (evtl. zusätzlich zu vorhandenen).

EDELSTEINBOMBE

Preis: 535 GM

ZB: +1 pro 10 GM

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Effekt: Der Zauberwirker wandelt einen Edelstein in eine Ladung zerstörerischer Energie um und schleudert diese auf das Ziel, wo sie in einem Radius von VE Metern explodiert und abwehrbaren Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Pro vollen 10 GM Wert des dafür eingesetzten Edelsteins erhöht sich der Probenwert des Zaubers um +1.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

EDELSTEINFALLE

Preis: 1140 GM

ZB: +1 pro 10 GM

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

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

lösen sich anschließend in ätherische Energie auf, und der Edelstein ist vernichtet.

Zusätzlich hat jeder Edelstein einen weiteren Effekt abhängig von seinem Typ: **Rote** und rosafarbene Edelsteine (z.B. Karneol, Rosenquarz, Granat, Rubin) geben +1 auf den Probenwert zur Ermittlung des Schadens pro 5 GM Wert anstatt 10.

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

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

Blaue und türkisfarbene Edelsteine (z.B. Lapislazuli, Türkis, Aquamarin, Saphir) reduzieren die Größe von Kreaturen im Wirkungsbereich für 1 Kampfrunde pro 10 GM, wie durch den Zauber *Verkleinern* (GRW, S. 71), nur dass die Ziele nicht freiwillig sein müssen.

Violette und purpurfarbene Edelsteine (z.B. Iolit, Amethyst, Spinell, Kunzit) teleportiert alle Kreaturen im Wirkungsbereich um 1 Meter pro 20 GM Wert in eine zufällige Richtung (für jede betroffene Kreatur einzeln mit W20 ermitteln: 1-2 Norden; 3-4 Nordosten; 5-6 Osten; 7-8 Südosten; 9-10 Süden; 11-12 Südwesten; 13-14 Westen; 15-16 Nordwesten; 17-20 Oben).

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

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

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

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

Farblose Edelsteine (z.B. Kristallglas, Bergkristall, Hyalit, Diamant) versetzen alle Kreaturen im Wirkungsbereich für Stunde pro 10 GM Wert in eine Starre wie durch den Zauber *Halt* (GRW, S. 58).

FAULBAUCHMADEN ERWECKEN 1

Preis: 20 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Der Schwarzmagier kann aus einer Leiche der Größenkategorie Klein oder größer bis zu vier Faulbauchmaden (GRW, S. 141) hervorkriechen lassen. Die Faulbauchmaden benötigen drei Kampfrunden, um aus der Leichen herauszubrechen, danach greifen sie alles andere in ihrer Umgebung an, vorzugsweise ihren Erwecker, um wieder Frieden zu finden, es sei denn, es gelingt diesem, sie mit dem Zauber *Kontrollieren* zu beherrschen. Charaktere mit dem Talent DIENER DES LICHTS können den Zauber nicht anwenden.

FLAMMENAUROA 14 15

Preis: 660 GM

ZB: +0

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker umgibt sich selbst mit einer Wolke lodernder Flammen, die ihm selbst keinen Schaden zufügt und die Umgebung wie ein Lagerfeuer erhellt. Alle Kreaturen im Umkreis von GEI/2 Metern erhalten jede Runde 1W20 abwehrbaren Schaden. Kreaturen, die den Zauberwirker ihm Nahkampf angreifen, erhalten zusätzlich 1W20 nicht abwehrbaren Schaden.

Ebenso fügt der Zauberwirkern Kreaturen, gegen die er einen erfolgreichen Nahkampfangriff ausführt, einen zusätzlichen W20 nicht abwehrbaren Schaden zu.

FLAMMENSPHÄREN 9 13

Preis: 820 GM

ZB: +0

Dauer: VE Stunden

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Bei erfolgreicher Zauberprobe bilden sich GEI/2 faustgroße Feuerkugeln, die den Zauberwirker umkreisen und jeweils Licht wie eine Fackel aussenden. Sie beeinträchtigen den Zauberwirker in keiner Weise und können ihm selbst keinen Schaden zufügen, kreisen aber auch zu langsam, um ihm irgendwelchen Schutz oder Deckung zu bieten. Die Sphären lösen sich nach Ablauf der Zauberdauer auf, es sei denn der Zauberwirker setzt sie ein.

Pro Kampfrunde kann er beliebig viele der Sphären mit einem gedanklichen Kommando aktionsfrei gegen Ziele im Umkreis von VE x 10 Metern senden, die er sehen kann. Die Sphären schlagen in den vom Zauberwirker gewünschten Zielen ein und verursachen Schaden, der jeweils dem Probenergebnis einer Zielzaubern-Probe +3 entspricht. Auf jede dieser Proben kann einzeln das Talent ZAUBERMACHT angewendet werden. Eingesetzte Sphären zählen als verbraucht, gleichgültig ob die Zielzaubern-Probe gelingt oder nicht.

GIFTLANZE 6 5

Preis: 260 GM

ZB: -(KÖR+HÄ)/2 des Ziels

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 10 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Dies ist eine mächtigere Version des Zaubers *Giftstrahl* (s.u.), die pro Kampfrunde 2 Punkte nicht abwehrbaren Giftschaden verursacht.

GIFTSTRAHL 2 1

Preis: 10 GM

ZB: -(KÖR+HÄ)/2 des Ziels

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 5 Kampfrunden

Effekt: Aus den Fingern des Zauberwirkers schießt ein giftgrüner Strahl auf das Ziel, welches keine Abwehr gegen den Zauber wirken darf und ab dem

Moment des Treffers Probenergebnis in Kampfrunden jede Kampfrunde 1 Punkt nicht abwehrbaren Giftschaden erleidet.

HEILENDES GIFT

Preis: 255 GM

ZB: +0

Dauer: Permanent

Distanz: Berührung

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Der Zauber verwandelt eine Dosis Gift in eine heilsame Substanz (es genügt, das Gefäß zu berühren, das es enthält), die bei Einnahme in genau der gleichen Weise und Menge heilt, wie das Gift Schaden gemacht hätte (wobei eventuelle Abwehrwürfe natürlich unnötig sind). Handelt es sich bei dem Gift um ein Lähmungsgift, wirkt es nach Behandlung mit dem Zauber für die Wirkungsdauer des Giftes wie ein Schnelligkeitstrank (GRW, S. 91). Ein Schlafgift wirkt statt dessen wie ein Wachsamkeitstrank (GRW, S. 91).

Der Zauber wirkt nicht auf Gifte, die sich in einer Kreatur befinden – auch nicht in deren Giftdrüsen.

HEILTRANK VERDERBEN

Preis: 465 GM

ZB: +0

Dauer: Permanent

Distanz: Berührung

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Der Schwarzmagier verwandelt einen Heiltrank oder eine Portion Heilkräuter in ein gefährliches Gift. Heiltränke und Große Heiltränke richten bei Einnahme augenblicklich ihre Heilwirkung an nicht abwehrbarem Schaden an, Andauernde Heiltränke verursachen mit dem Moment der Einnahme 2W20 Runden lang 1 nicht abwehrbaren Schaden pro Runde. Mit dem Zauber behandelte Heilkräuter verursachen bei Einnahme nicht abwehrbaren Schaden mit einem Probenwert von 10.

In allen Fällen kann das Gift auch auf eine Waffe aufgetragen werden, jedoch kann dann der Schaden um das Probenergebnis einer Gift trotzen-Probe reduziert bzw. im Falle eines Andauernden Heiltranks mit

einer einmaligen Gift trotzen-Probe ganz verhindert werden.

HÖHEREN DÄMON RUFEN

Preis: 410 GM

ZB: -5 (-8 für fliegenden Dämon)

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter Radius

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: An einem beliebigen Ort innerhalb der Distanz erscheint ein Höherer Dämon (GRW, S. 107). Dieser ist automatisch kontrolliert und erfüllt alle Aufträge des Beschwörers, sofern ihm dies in der kurzen Zeit möglich ist, bis er wieder auf seine Heimatebene verschwindet.

Dieser Zauber kann von den Talenten BESCHWÖRER, DÄMONENBRUT, DÄMONENZAUBER, MÄCHTIGE BESCHWÖRUNG und UNERSÄTTLICHES BESCHWÖREN profitieren, sofern der Zauberwirker über diese Talente verfügt und sie für diesen Zauber einsetzen möchte.

HÖLLENHUND RUFEN

Preis: 670 GM

ZB: -5

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter Radius

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: An einem beliebigen Ort innerhalb der Distanz erscheint ein Höllenhund (Werte wie Unwolf; GRW, S. 124). Dieser ist automatisch kontrolliert und erfüllt alle Aufträge des Beschwörers, sofern ihm dies in der kurzen Zeit möglich ist, bis er wieder auf seine Heimatebene verschwindet.

Dieser Zauber kann von den Talenten BESCHWÖRER, DÄMONENBRUT, DÄMONENZAUBER, MÄCHTIGE BESCHWÖRUNG und UNERSÄTTLICHES BESCHWÖREN profitieren, sofern der Zauberwirker über diese Talente verfügt und sie für diesen Zauber einsetzen möchte.

KAMPFDÄMON RUFEN

Preis: 930 GM

ZB: -7 (-11 für fliegenden Dämon)

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter Radius

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: An einem beliebigen Ort innerhalb der Distanz erscheint ein Kampfdämon (GRW, S. 107). Dieser ist automatisch kontrolliert und erfüllt alle Aufträge des Beschwörers, sofern ihm dies in der kurzen Zeit möglich ist, bis er wieder auf seine Heimatebene verschwindet.

Dieser Zauber kann von den Talenten BESCHWÖRER, DÄMONENBRUT, DÄMONENZAUBER, MÄCHTIGE BESCHWÖRUNG und UNERSÄTTLICHES BESCHWÖREN profitieren, sofern der Zauberwirker über diese Talente verfügt und sie für diesen Zauber einsetzen möchte.

KOPIEREN

Preis: 220 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Der Zauberwirker streicht mit der Hand über eine Seite eines Schriftstücks und sogleich über eine leere Seite von ungefähr gleicher Größe, auf der somit ein exaktes Abbild der zuerst berührten Seite erscheint.

Handelt es sich bei der zuerst berührten Seite um eine magische Schriftrolle, wird sie zwar funktionsfähig auf die neue Seite übertragen, aber von der ursprünglichen Rolle verschwindet sämtlicher Text.

Dennoch kann ein während der Fertigung einer Schriftrolle gewirkter *Kopieren*-Zauber hilfreich sein, denn er erhöht effektiv den RUNENKUNDEN-Rang des Zauberwirkers um GEI/2.

Um eine mit diesem Zauber gefertigte Kopie vom Original zu unterscheiden, muss eine Probe auf GEI+VE gelingen. Bei einem Immersieg auf die Zaubern-Probe ist dieser Wurf um den GEI des Zauberwirkers erschwert.

Dafür kann es bei einem Zauberpatzer passieren, dass die Originalseite gelöscht wird, ohne sie zu übertragen...

KRIEGSDÄMON RUFEN

Preis: 1920 GM

ZB: -10 (-17 für fliegenden Dämon)

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: VE x 2 Meter Radius

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: An einem beliebigen Ort innerhalb der Distanz erscheint ein Kriegsdämon (GRW, S. 108). Dieser ist automatisch kontrolliert und erfüllt alle Aufträge des Beschwörers, sofern ihm dies in der kurzen Zeit möglich ist, bis er wieder auf seine Heimatebene verschwindet.

Dieser Zauber kann von den Talenten BESCHWÖRER, DÄMONENBRUT, DÄMONENZAUBER, MÄCHTIGE BESCHWÖRUNG und UNERSÄTTLICHES BESCHWÖREN profitieren, sofern der Zauberwirker über diese Talente verfügt und sie für diesen Zauber einsetzen möchte.

KUGELBLITZ

Preis: 640 GM

ZB: +5

Dauer: VE in Minuten

Distanz: Radius von VE x 5 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfunden

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

Bewegt sich der Charakter, wandert der Wirkungsbereich des Kugelblitzes mit ihm mit, so dass er nie mehr als VE x 5 Meter von ihm entfernt sein kann.

Mit einem gedanklichen Kommando kann der Zauberwirker dem Kugelblitz aktionsfrei befehlen, sich auf ein Ziel innerhalb von VE x 2 Metern vom Kugelblitz zu entladen. Diese Entladung trifft automatisch und richtet abwehrbaren Schaden an in Höhe der aktuellen LK des Kugelblitzes, wodurch sich die Plasmakugel auflöst.

Der Kugelblitz kann angegriffen werden, um seine LK zu senken. Er hat keine Abwehr, zählt aber als winziges Ziel. Bei einem erfolgreichen Angriff mit einer vollständig metallischen Nahkampfwaffe entlädt sich der Kugelblitz automatisch vollständig und nicht abwehrbar auf den Angreifer!

Wurde der Kugelblitz während der Wirkungsdauer nicht eingesetzt werden, entlädt er sich harmlos in den Boden – es sei denn dieser ist zu weit entfernt. Dann entlädt er sich in das nächste feste Objekt.

LAVASPALT

Preis: 675 GM

ZB: -4

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

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

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

Elementaristen können einmal pro Runde als Aktion mit einer Zielzauber-Probe +6 eine Lavaeruption aus dem Spalt hervorrufen, die an einem beliebigen Ziel innerhalb von VE x 2 Metern zum Spalt Schaden in Höhe der Probe verursacht. Der Elementarist darf dazu selbst nicht weiter als VE x 2 Meter vom Spalt entfernt sein.

Der Lavaspalt eines Dämonologen bildet blind umhergreifende Hände und schmerzverzerrte Gesichter in der Lava aus. Wer in diese hineingerät, muss eine

Kraftakt-Probe schaffen, um sich aus der Lava zu befreien.

Wenn sich der Lavaspalt schließt, verschwindet die Lava wieder.

LEBENSSENDE

Preis: 510 GM

ZB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker heilt dem berührten Ziel LK bis zur Höhe des Würfelergebnisses der Zauberprobe. Allerdings erhält er selbst die Anzahl der geheilten LK als nicht abwehrbaren Schaden.

Das Talent BLUTIGE HEILUNG gibt einen Bonus von +1 pro Talentrang auf die Zauberprobe.

LICHTODEM

Preis: 395 GM

ZB: +5

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Aus dem Mund des Zauberwirkers schießt eine gleißende Lichtsäule, die alle hintereinander stehenden Gegner in einer 1 Meter breiten Schneise in sengende Helligkeit hüllt. Der Odem aus reinigendem Licht verursacht nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Probenergebnisses an allen Kreaturen, die nicht Wesen oder Diener des Lichts sind.

Charaktere mit dem Talent DIENER DER DUNKELHEIT können den Zauber nicht anwenden.

MUMIE ERWECKEN

Preis: 2955 GM

ZB: -7

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berührung

Abklingzeit: W20 Tage

Effekt: Der Zauber erweckt einen vorbereiteten Leichnam zur untoten Mumie. Einen Leichnam entsprechend vorzubereiten, dauert mindestens drei Tage und beinhaltet, Eingeweide und Hirn

der Leiche zu entfernen und sie mindestens mit Stroh wieder zu füllen, sie für mindestens einen Tag in Natron zu trocknen und in balsamgetränkte Leinentücher zu wickeln. Die entsprechenden Ingredienzien kosten mindestens 25 Gold.

Für je weitere 25 Gold, die ausgegeben werden, um den Leichnam vorzubereiten (kostbarere Öle und Harze, wohlriechende Gewürze, edlere Fasern und Tuche zur Füllung und Bandagierung), erhält der Schwarzmagier +1 auf die Zauberprobe (kein Maximum!). Ebenso erhält er +1 pro zusätzliche Woche, die der Leichnam in Natron gelegen hat (max. +5).

Die Mumie benötigt drei Runden, um sich zu erheben, danach will sie ihren Erwecker vernichten, um wieder Erlösung zu finden, gelingt es diesem nicht, sie mit dem Zauber *Kontrollieren* zu beherrschen. Hat der Erwecker allerdings mehr als 500 Goldmünzen zur Vorbereitung ausgegeben, ist die Mumie über ihren Zustand zufrieden und steht dem Erwecker neutral gegenüber. Das heißt, sie greift ihn nicht von sich aus an, macht sich aber daran, ihre eigenen Pläne zu verfolgen – üblicherweise Schätze zusammenzuraffen, um ein angemessenes Grabmal für sich einzurichten.

NIEDEREN DÄMON RUFEN

Preis: 20 GM

ZB: -3 (-6 für fliegenden Dämon)

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: VE x 2 Meter Radius

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: An einem beliebigen Ort innerhalb der Distanz erscheint ein Niederer Dämon (GRW, S. 107). Dieser ist automatisch kontrolliert und erfüllt alle Aufträge des Beschwörers, sofern ihm dies in der kurzen Zeit möglich ist, bis er wieder auf seine Heimatebene verschwindet.

Dieser Zauber kann von den Talenten BESCHWÖRER, DÄMONENBRUT, DÄMONENZAUBER, MÄCHTIGE BESCHWÖRUNG und UNERSÄTTLICHES BESCHWÖREN profitieren, sofern der Zauberwirker über diese Talente verfügt und sie für diesen Zauber einsetzen möchte.

RÜSTUNG VERZAUBERN

Preis: 20 GM

ZB: +0

Dauer: VE in Stunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

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

SANDLANZE

Preis: 210 GM

ZB: +1

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Abklingzeit: 0 Runden

Effekt: Dies ist eine mächtigere Variante des Zaubers *Sandstrahl*. Auch hiermit wird das Ziel für eine Runde geblendet wie durch den Zauber *Blenden*, wenn der Zauberwirker bei der Zauberprobe einen Immersieg erzielt.

SANDODEM

Preis: 460 GM

ZB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 10 Runden

Effekt: Aus dem Mund des Zauberwirkers schießt ein Wirbel hochbeschleunigter Sandpartikel, der an allen hintereinander stehenden Gegner in einer 1m breiten, geraden Schneise nicht abwehrbaren erdbasierenden Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Fällt bei der Zauberprobe außerdem ein Immersieg, sind alle Ziele für eine Runde geblendet wie durch den Zauber *Blenden*, weil sie Sand in die Augen bekommen haben.

SANDSTRAHL

Preis: 10 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 0 Runden

Effekt: Der Zauberwirker schießt einen Sandstrahl auf einen Feind, dessen erdbasierter Schaden dem Probenergebnis entspricht. Erzielt der Zauberwirker auf dem Probenergebnis einen Immersieg, ist das Ziel außerdem für eine Runde

geblendet wie durch den Zauber *Blenden*, weil es Sand in die Augen bekommen hat.

SANDSTURM

Preis: 710 GM

ZB: +4

Dauer: Probenergebnis in Runden

Distanz: Berührung

Abklingzeit: 10 Runden

Effekt: Eine kreisrunde Fläche mit einem Radius von VE in Metern wird von einem Wirbel hochbeschleunigter Sandpartikel erfüllt. Jeder in dem Sturm erhält pro Kampfrunde nicht abwehrbaren erd-basierenden Schaden in Höhe des Probenergebnisses. Fällt bei der Zauberprobe außerdem ein Immersieg, sind alle Ziele für eine Runde geblendet wie durch den Zauber *Blenden*, weil sie Sand in die Augen bekommen haben.

SANDWOGEL

Preis: 460 GM

ZB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Abklingzeit: 10 Runden

Effekt: Der Zauberwirker schießt eine komprimierte Sandkugel auf seine Gegner, die in einer Explosion (Radius = VE des Zauberwirkers in Metern) endet, welche nicht abwehrbaren erd-basierenden Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Fällt bei der Zauberprobe außerdem ein Immersieg, sind alle Ziele für eine Runde geblendet wie durch den Zauber *Blenden*, weil sie Sand in die Augen bekommen haben.

SCHATTENODEM

Preis: 725 GM

ZB: +5

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Aus dem Mund des Zauberwirkers schießt eine wabernde Schattensäule, die alle hintereinander stehenden Gegner in einer 1 Meter breiten Schneise in tödliche Finsternis hüllt. Der Odem aus verderbter Dunkelheit verursacht nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Probenergebnisses an allen Kreaturen, die nicht Wesen oder Diener der Dunkelheit sind.

Charaktere mit dem Talent **DIENER DES LICHTS** können den Zauber nicht anwenden.

SCHLEIMWAND

Preis: 1120 GM

ZB: -2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Der Zauber erschafft eine Wand aus zäher, gallertiger Masse, die Ausmaße von bis zu 1 Meter x VE Meter x VE Meter annehmen kann und nicht wieder verschwindet, es sei denn ihre Gesamt-LK sinkt auf 0. In diesem Fall vertrocknen die Gallertreste nach ein paar Stunden zu Staub.

Die Schleimwand muss auf festem Boden stehen. Objekte in ihrem Bereich werden von dem Schleim eingeschlossen (siehe auch unten).

Die Schleimwand hat eine Gesamt-LK gleich ihrer Kubikmeter mal der Stufe des Zauberwirkers und keine Abwehr. Der Versuch, einzelne Sektionen der Wand zu durchbrechen, ist sinnlos, da die gallertige Maße beständig ineinanderfließt.

Außerdem regeneriert die Wand jede Runde LK in Höhe des Ergebnisses einer Probe auf die Stufe des Wirkers. Darüber hinaus ist der Schleim auch noch ätzend und zerstört nicht-magische Gegenstände aus organischer Substanz oder Metall, die mit ihr in Kontakt kommen. Lebewesen, die mit ihr in Kontakt kommen, erleiden W20 abwehrbaren Schaden bei Berühren, oder 2W20 bei vollem Körperkontakt. Kreaturen, die sich beim Wirken der Schleimwand in ihrem Bereich befinden, erhalten 2W20 Schaden, der *nicht* abwehrbar ist, können nicht atmen und sind von ihr umschlungen. Um sich zu befreien, kann eine Kreatur jede Runde KÖR+ST würfeln, bei Erfolg hat sich die Kreatur nach einer Seite seiner Wahl aus der Schleimwand herausgekämpft.

SCHIMMERROSS RUFEN

Preis: 300 GM

ZB: -4

Dauer: VE x 2 Stunden

Distanz: Radius von VE Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

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

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

SCHRECKENSKLINGE

Preis: 270 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Die verzauberte Waffe beginnt, Töne auszusenden, die wie weit entfernte Schreie klingen, und Schatten wabern über sie, die wie angsterfüllte Fratzen aussehen. Sie erhält WB +1 und zählt als magisch. Außerdem wird jedes getroffene nicht geistesimmune Wesen, das durch die Klinge Schaden erhält, von Angst erfüllt, wodurch -1 auf alle Würfe bis zum Ende des Kampfes erhält. Erhält ein nicht geistesimmuner Gegner Schaden durch einen Immersieg mit der Waffe, flieht er für W20 Kampfrunden wie durch den Zauber Terror (GRW, S. 70).

SCHWARM HERBEIRUFEN

Preis: 150 GM

ZB: +0 (-4 für einen fliegenden Schwarm, -2 für einen schwimmenden)

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter Radius

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Der Zauber ruft einen Schwarm aus beliebigen Kleintieren oder Insekten herbei, der unter der Kontrolle des Beschwörers steht wie unter dem Zauber *Tierbeherrschung*. Der Schwarm hat einen Schwarmwert entsprechend dem Probenergebnis der Zaubersprobe. Übersteigt dieser Wert 20, kann der

Beschwörer mehrere Schwärme gleichzeitig herbeirufen und die Schwarmwerte unter ihnen aufteilen. Nach Ablauf der Zauberdauer verliert ein beschworener Schwarm den Zusammenhalt und verstreut sich.

TALENTZAUBER

Preis: 210 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

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

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

Sollte das gewünschte Talent, sofern die Zielperson es nicht bereits besitzt, für die Charakterklasse des Zauberwirkers nicht an irgendeinem Punkt verfügbar sein, muss dieser vor dem Wirken des Zaubers GEI+VE (+Bildung oder ein passendes Wissensgebiet) würfeln. Bei einem Misserfolg sind die Kenntnisse des Zauberwirkers nicht ausreichend, um das Talent zu verleihen, und der Zauber wird für dieses Talent automatisch fehlschlagen. Der Wurf ist auch erforderlich, wenn das Talent einer Heldenklasse zugänglich ist, der der Zauberwirker (noch) nicht angehört (es sei denn er hat das Talent ADEPT für diese Heldenklasse).

Soll der Zauber auf einen NSC oder eine Kreatur mit nicht eindeutig angegebener Klasse oder Stufe gewirkt werden, ist seine Stufe als Gesamtsumme seiner

Eigenschaftspunkte -9 (Min. 1) anzunehmen. Seine Charakterklasse ermittelt sich aus dem höchsten Attributswert (KÖR = Krieger; AGI = Späher; GEI = Zauberwirker (beliebig); bei Gleichstand entscheidet der Spielleiter.)

TEUFELCHEN RUFEN

Preis: 20 GM

ZB: -3

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: VE x 2 Meter Radius

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: An einem beliebigen Ort innerhalb der Distanz erscheint ein Teufelchen von einer Art nach Wunsch des Zauberwirkers (GRW, S. 33). Dieser ist automatisch kontrolliert und erfüllt alle Aufträge des Beschwörers, sofern ihm dies in der kurzen Zeit möglich ist, bis er wieder auf seine Heimatebene verschwindet.

Dieser Zauber kann von den Talenten BESCHWÖRER, DÄMONENBRUT, DÄMONENZAUBER, MÄCHTIGE BESCHWÖRUNG und UNERSÄTTLICHES BESCHWÖREN profitieren, sofern der Zauberwirker über diese Talente verfügt und sie für diesen Zauber einsetzen möchte.

VAMPIRKLINGE

Preis: 335 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Effekt: Die verzauberte Klingenwaffe wird weiß wie Elfenbein, und Blut beginnt von ihr herabzutropfen.

Für die Dauer des Zauberspruchs wird der WB der Waffe um +1 erhöht und ihr Schaden gilt als magisch. Außerdem erhält der Träger bei jedem Treffer, der an einer anderen Kreatur Schaden verursacht, Heilung in Höhe von GEI/2 des Zauberwirkers.

Bei einem Immersieg erhält er sogar stattdessen 50% des angerichteten Schadens als Heilung.

VERKRÜPPELN

Preis: 810 GM

ZB: -(KÖR+HÄ)/2 des Ziels

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfunden

Effekt: Der Zauberwirker verkrüppelt permanent ein Körperteil des Ziels. Der genaue Effekt hängt davon ab, welche Art von Körperteil verkrüppelt wird und wie viele davon das Ziel hat.

Beine: Hat das Ziel mehr als vier Beine, hat Verkrüppeln keinen Effekt, da die Kreatur ausreichend kompensieren kann. Erst wenn die Anzahl der Beine unter vier sinkt, wird Laufen reduziert, und zwar um 25%, wenn das Ziel nur noch drei Beine hat, um 50% bei zwei Beinen, und um 75% bei nur noch einem Bein. Dies gilt auch für vierbeinige Ziele.

Ein zweibeiniges Ziel hat bei Verlust eines Beins nur noch 50% Laufen.

Jedes Ziel, dessen Beine allesamt verkrüppelt wurden, hat Laufen 0,5 und zählt als am Boden liegend.

Arme: Hat eine Kreatur die Fähigkeit „Mehrere Angriffsglieder“, können diese mit erfolgreichem *Verkrüppeln* automatisch reduziert werden. Aber auch generell kann der Zauber die Anzahl von Angriffen, die eine Kreatur pro Runde hat, reduzieren, sofern diese auf einer entsprechenden Anzahl von Gliedmaßen beruhen.

Gegner, die mit Waffen kämpfen, verlieren bei Verlust eines Arms die Fähigkeit, zweihändige Waffen zu führen, beidhändig zu kämpfen, oder gleichzeitig zu einer Waffe einen Schild einzusetzen. Bei Verlust der Waffenhand kann ein entsprechender Gegner seine Waffe mit der Zweithand führen, wodurch er einen Abzug von -2 auf alle Angriffe erhält. Ein Gegner, der sämtliche Arme verliert, ist unfähig zu kämpfen.

Der Zauber *Allheilung* (GRW, S. 50) stellt pro Anwendung ein verkrüppeltes Glied wieder her. Der Zauber *Regeneration* (Grimmoire, Band IV, S. 12) stellt mit einer Anwendung sämtliche Gliedmaßen wieder her.

VERSCHLINGER

Preis: 660 GM

ZB: +0

Dauer: VE in Minuten

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Die freiwillige Zielkreatur, bei der es sich um ein lebendiges Wesen handeln muss, erhält einen Bissangriff mit einem WB entsprechend GEI/2 des Zauberwirkers, gegen den gegnerische Abwehrwürfe um GEI/2 des Zauberwirkers gesenkt sind. Dieser Teil des Zaubers hat keinen Effekt, wenn die Zielkreatur von Natur aus einen besseren Bissangriff besitzt

Darüber hinaus kann die Kreatur bei einem Bissangriff auf eine Kreatur von einer oder mehr Größenkategorien kleiner, sofern dieser Schaden verursacht, versuchen, diese zu verschlingen. Dazu muss ein Wurf auf KÖR+ST gegen KÖR+ST des Gegners gelingen. Bei Erfolg ist der Gegner verschlungen, welcher fortan einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Kampfrunde und einen Malus von -8 auf alle Proben erhält. Nur mit einem Schlagen-Immersieg der Schaden verursacht, kann sich der Verschlungene augenblicklich aus dem Leib des Verschlengers befreien. Allerdings kann der Verschlenger ein verschlungenes Opfer während der Zauberdauer auch jederzeit wieder auswürgen.

Alternativ kann der Verschlenger auch leblose Objekte von einem Gesamtgewicht von bis zu etwa der Hälfte seiner eigenen Körpermasse in seinem Leib verstauen. Nur um diese nach Ablauf der Zauberdauer wieder hervorzuholen, muss der Zauber evtl. ein weiteres Mal auf die Kreatur gewirkt werden. Solange sich etwas in Schlund oder Leib des Verschlengers befindet, endet der Zauber nämlich nicht vollständig. Nur der Bissangriff und die Fähigkeit zum Verschlengen gehen verloren, nicht aber die Fähigkeit, Verschlungenes im Leib zu behalten.

Erst wenn der Verschlenger stirbt, bricht sein Leib auf und gibt alles Verschlungene in ihm frei.

Mystischer Hintergrund des

Zaubers: Der Zauber öffnet in Wahrheit ein Portal in der Kehle des Ziels, das in eine außerdimensionale Tasche führt, die wie der Schlund eines lebenden Wesens wirkt und mit dem Ziel des Zaubers eng verbunden ist. Ausreichender Schaden von der Innenseite lässt die dimensionale

Membran zusammenbrechen und befördert den Inhalt der Dimensionstasche wieder in die normale physische Realität. Ebenso bricht die Membran zusammen, wenn die mit dem Portal verbundene Kreatur stirbt. Mit Ende der Zauberdauer verschließt sich das Portal, die Tasche bleibt jedoch bestehen, wenn sich noch etwas in ihr befindet, und kann mit einem erneuten Wirken des Zaubers auf dieselbe Kreatur wieder erreicht werden.

Dies bedeutet natürlich, dass man einen verschlungenen Charakter auch mit einem *Ebenentor* (GRW, S. 53) befreien könnte...

WOLKE DES WAHNSINNS

Preis: 985 GM

ZB: -4

Dauer: Probenergebnis x 2 Kampfrunden

Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Der Zauber funktioniert wie *Wolke des Todes* (GRW, S. 76), aber zusätzlich muss jede nicht geistesimmune Kreatur, die sich zu Beginn ihrer Aktion in der Wolke befindet GEI+VE würfelt, erschwert um den Talentrang des Zauberwirkers in DIENER DER DUNKELHEIT. Misslingt dieser Wurf, verliert das Opfer seine Aktion und führt in dieser Runde eine zufällige Handlung aus wie durch den Zauber *Verwirren* (GRW, S 74).

ZAUBER EINFANGEN

Preis: 920 GM

ZB: -Zugangsstufe des zu fangenden Zaubers

Dauer: VE in Tagen

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Mit diesem Zauberspruch kann ein anderer Zauber im Moment seines Wirkens eingefangen werden. Dazu muss der Zauberwiker entweder eine bessere Initiative als der gegnerische Zauberwiker besitzen oder in der vorherigen Runde auf seine Aktion verzichtet haben. Ist dies der Fall, kann er einen Zauber einfangen, dessen Ziel(!) sich in Reichweite der Distanz befindet (dies kann auch der Zauberwiker selbst sein).

Bei Erfolg reißt er die magischen Energien des Zaubers an sich und absorbiert sie in seinen Geist. Der gegnerische Zauber zeigt

dadurch keinen Effekt (dessen Wirker muss also selbst keine Zaubern- oder Zielzauber-Probe ablegen, obwohl der Zauber dennoch als erfolgreich gewirkt gilt) und der Zaubерwirker kann ihn für die verbleibende Dauer nutzen, als habe er diesen Zauber gelernt.

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

ZONE DES FRIEDENS 12

Preis: 395 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Minuten

Distanz: Selbst

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: In einem Radius von VE x 2 Metern um den Heiler herum entsteht eine unbewegliche Zone, die auf jede darin befindliche Kreatur beruhigend wirkt, sie generell weniger kampfbereit macht und die Geneigtheit zum Finden friedlicher Lösungen verstärkt. Alle sozialen Würfe, die von Kreaturen in dem Bereich gemacht werden, erhalten einen Bonus von +2. Gleichzeitig sorgen die Energien der Zone nötigenfalls aber auch mit Gewalt für die Einhaltung des Friedens. Jede Kreatur in der Zone, die einen Schlagen-, Schießen- oder schadenverursachenden Zielzauber-Angriff durchführt, erhält automatisch nicht abwehrbaren Schaden in Höhe von GEI/2 des Heilers. Außerdem muss der Aggressor eine Probe auf KÖR+AU ablegen, bei deren Misslingen er von einem scharfen Schmerz durchzuckt wird,

der ihn für 1 Kampfrunde handlungsunfähig macht.

ZORN DER FINSTERNIS 3

Preis: 140 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Eine Aura der Düsternis umgibt das Ziel des Zaubers, welches einen Bonus von +2 pro Talentrang in DIENER DER DUNKELHEIT auf seine Abwehr erhält. Außerdem gelten alle seine natürlichen Waffen und alle Nahkampfwaffen, die es führt, als magisch und erhalten WB +1. Gegen Wesen und DIENER DES LICHTS erhält das Ziel außerdem einen Bonus von VE/2 des Schwarzmagiers auf alle seine Schlagen-Angriffe, und entsprechende Wesen erleiden einen Abzug in gleicher Höhe auf ihre Abwehr gegen das Ziel des Zaubers.

ZORN DES LICHTS 3

Preis: 80 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Eine flammende Helligkeit umgibt das Ziel des Zaubers, welches einen Bonus von +2 pro Talentrang in DIENER DES LICHTS auf seine Abwehr erhält. Außerdem gelten alle seine natürlichen Waffen und alle Nahkampfwaffen, die es führt, als magisch und erhalten WB +1. Gegen Wesen und DIENER DER DUNKELHEIT erhält das Ziel außerdem einen Bonus von VE/2 des Heilers auf alle seine Schlagen-Angriffe, und entsprechende Wesen erleiden einen Abzug in gleicher Höhe auf ihre Abwehr gegen das Ziel des Zaubers.

SPRÜCHE DER HEILER	
STUFE 1	
Rüstung verzaubern	
STUFE 3	
Zorn des Lichts	
STUFE 5	
Schimmerross rufen, Schwarm herbeirufen	
STUFE 8	
Heilendes Gift	
STUFE 9	
Talentzauber	
STUFE 12	
Lichtodem, Zone des Friedens	
STUFE 16	
Edelsteinbombe	
STUFE 17	
Edelsteinfalle	
STUFE 18	
Zauber einfangen	
STUFE 19	
Kugelblitz	
STUFE 20	
Lavaspalt	

SPRÜCHE DER ZAUBERER	
STUFE 1	
Sandstrahl	
STUFE 2	
Giftstrahl, Teufelchen rufen	
STUFE 3	
Kopieren	
STUFE 4	
Niederer Dämon rufen, Rüstung verzaubern	
STUFE 5	
Sandlanze, Talentzauber	
STUFE 6	
Giftlanze	
STUFE 7	
Schimmerross rufen, Schreckensklinge	
STUFE 8	
Schwarm herbeirufen, Höheren Dämon rufen	
STUFE 9	
Flammensphären	
STUFE 10	
Sandodem, Sandwoge, Zauber einfangen	
STUFE 11	
Lebensspende	
STUFE 12	
Schleimwand	
STUFE 13	
Beulenpest, Edelsteinbombe, Vampirklinge	
STUFE 14	
Augenwand, Edelsteinfalle, Flammenaura, Kampfdämon rufen, Kugelblitz, Lichtodem	
STUFE 15	
Sandsturm	
STUFE 17	
Schattenodem, Verkrüppeln	
STUFE 18	
Lavaspalt	
STUFE 20	
Kriegsdämon rufen	

SPRÜCHE DER SCHWARZMAGIER	
STUFE 1	
Faulbauchmaden erwecken, Giftstrahl, Sandstrahl, Teufelchen rufen, Niederen Dämon rufen	
STUFE 3	
Dunkle Segnung, Zorn der Finsternis	
STUFE 4	
Höheren Dämon rufen	
STUFE 5	
Giftlanze, Sandlanze, Schreckensklinge, Schwarm herbeirufen	
STUFE 6	
Höllenhund rufen, Rüstung verzaubern, Vampirklinge	
STUFE 8	
Heiltrank verderben, Kampfdämon rufen	
STUFE 9	
Heilendes Gift	
STUFE 10	
Sandodem, Sandwoge	
STUFE 11	
Beulenpest, Lebensspende, Talentzauber, Verschlinger	
STUFE 12	
Schattenodem	
STUFE 13	
Flammensphären	
STUFE 15	
Edelsteinbombe, Sandsturm, Verkrüppeln	
STUFE 16	
Edelsteinfalle, Flammenaura, Mumie erwecken, Schleimwand, Wolke des Wahnsinns, Zauber einfangen	
STUFE 17	
Augenwand, Kugelblitz	
STUFE 18	
Kriegsdämon rufen	
STUFE 19	
Lavaspalt	

GIFT UND GALLE

DOREJKA, DIE ZWERGENKRIEGERIN, WÜRGTE. DER GIFTSTRAHL DES KULTISTEN WAR EIN VOLTREFFER, UND SEINE GOBLINSCHEREN STÜRMTE AUF SIE ZU.

„ICH SPÜRE MEINE KRAFT SCHWINDEN, NJOTRENKO!“ KNUARTE SIE. „WENN DU MICH NICHT HEILEN KANNST, SIEHT DAS GERADE NICHT GUT AUS!“

„HEILEN KANN ICH DICH NICHT,“ MEINTE DER LISTIGE SCHWARZMAGIER, RICHTETE SEINE HAND AUF DOREJKAS AXT UND SPRACH MAGISCHE WÖRTE. WORAUF DIE KUNGE ZU BLÜTEN BEGANN. „ABER DU KANNST DIR DEINE KRAFT ZURÜCKHOLEN!“ DOREJKA BUCKTE AUF DIE KUNGE UND GRINSTE. DIESEN ZAUBER KANNTE SIE BEREITS. BRÜLLEND STÜRMTE SIE DEN GOBLINS ENTGEGEN.

NJOTRENKO FAND TROTZDEM, DASS SIE NOCH EIN BISSCHEN HILFE GEBRAUCHEN KONNTEN. DEN FLIEHENDEN OGERN ALLEINE ZU FOLGEN, WAR RISKANT, ABER ES MUSSTE SCHNELL GEHEN. „WAPACCAH, STACHEL DES SCHRECKENS!“ INTONIERT ER LAUT. „ICH RUFE DICH UND FORDERE DEINE DIENSTE FÜR DEN KAMPF!“ UND KURZ VOR DEN REIHEN DER GOBLINS STRÖMTE EINE SCHWEFELGELBE WOLKE AUS DEM BODEN, IN DER SICH EINE DORNENBEWEHRTE SCHRECKENSGESTALT MATERI-ALISIERTE...

