



Kapitel 14: Klettern

angehen. Die verringerten Attributwerte gelten jedoch, bis der jeweilige Charakter Gelegenheit hatte, sich von seinen Anstrengungen voll und ganz zu erholen.

Im obigen Beispiel hat Fiera nach einer harten letzten Stunde im Wasser das rettende Ufer erreicht. Ihre Konstitution ist auf 13 zurückgegangen, und für Angriffe würde ein Abzug von -18 gelten. Sie findet ein paar reife Früchte und sinkt im Schatten einer Palme zu Boden. Den ganzen nächsten Tag tut sie nichts weiter, als sich auszuruhen. Am Ende des Tages wird gewürfelt: Der Wurf mit 1W6 ergibt eine 4 für die Konstitution, die somit wieder ihren Ursprungswert erreicht. Für die Ver-ringerung des Trefferabzugs wird auf 2W6 eine 8 gewürfelt, dieser liegt nun also bei -10. Ein weiterer Ruhetag senkt den Abzug auf -4, ein dritter hebt ihn ganz auf. In drei Tagen hat sich Fiera also von ihrem achtzehnstündigen Kampf gegen die See vollständig erholt.

Den Atem anhalten

Unter normalen Umständen, d.h. nach tiefem Einatmen und ohne anstrengende Tätigkeit zu verrichten, kann ein Charakter den Atem über eine Anzahl von Runden anhalten, die einem Drittel seines Konstitutionswertes (aufgerundet) entspricht. Wenn der Charakter sich anstrengen muß, halbiert sich diese Frist (ggf. wiederum aufrunden); hierbei gilt jede Belastung, durch welche der Bewegungsfaktor auf ein Drittel oder weniger sinkt, als Anstrengung. Kann ein Charakter vorher nicht tief Luft holen, so halbiert sich die Dauer, für die er den Atem anhalten kann. Unabhängig von den verschiedenen Bedingungen ist dies jedoch immer für mindestens eine Runde möglich.

Für einen Charakter, welcher die Luft länger anhalten will als für die in Frage kommende Dauer, muß für jede zusätzliche Runde ein Probewurf auf die Konstitution durchgeführt werden. Beim ersten Wurf gelten noch keine Abzüge, für alle weiteren dagegen ein kumulativer Malus von jeweils -2. Sobald ein Wurf mißlingt, muß der Charakter Luft holen; befindet er sich zu diesem Zeitpunkt noch unter Wasser, so ertrinkt er.

Tauchen: Alle Charaktere können in einer Runde bis zu 6 m tief tauchen. Für jede Belastungskategorie über „unbelastet“ hinaus (bzw. für jeden Punkt Abstand zum Grund-BF bei Anwendung der Zusatzregeln) erhöht sich die Tiefe um 0,60 m (das zusätzliche Gewicht zieht den Träger nach unten). Durch einen kurzen Anlauf oder einen Sprung aus geringer Höhe gelangt man in der ersten Tauchrunde 3 m tiefer. Für je 3 m Absprunghöhe über dem Wasser kommen weitere 1,50 m hinzu, bis zu einem Höchstwert von zusätzlichen 6 m. Mit Anlauf und aus 12 m Höhe könnte ein Mensch ohne Ausrüstung also in der ersten Runde 15 m tief tauchen.

Auftauchen: Grundsätzlich kann ein schwimmender Charakter pro Runde um 6 m aufsteigen. Diese Strecke verringert sich um

0,60 m für jede Belastungskategorie über „unbelastet“ bzw. für jeden Punkt Differenz zum Grund-Bewegungsfaktor (bei Anwendung der Zusatzregel). Dabei ist zu beachten, daß unter Verwendung der Zusatzregel schwer beladene Charaktere, deren Bewegungsfaktor um 10 Punkte oder stärker reduziert wird, gar nicht an die Oberfläche schwimmen können. Charaktere, die einfach nach oben treiben (weil sie z.B. bewußtlos sind), steigen halb so schnell auf wie ein Charakter mit gleicher Belastung, der aufwärts schwimmt. Auch Charaktere mit mäßiger Belastung können im übrigen untergehen, wenn sie nichts tun, um sich über Wasser zu halten.

Klettern

Obwohl Diebe diese Fähigkeit besonders pflegen, können grundsätzlich alle Charaktere mehr oder weniger gut klettern. Dabei werden sie in Diebe, Bergsteiger und ungeübte Kletterer unterteilt.

Diebe sind im Klettern am besten geübt. Als einzige Charaktere können sie auch sehr glatte, glatte oder rauhe Flächen ohne Seil oder andere Hilfsmittel bewältigen. Diebe sind die schnellsten Kletterer und stürzen am seltensten ab.

Bergsteiger sind Charaktere, die über die Fertigkeit des Bergsteigens verfügen, bzw. denen der Spielleiter entsprechende Kenntnisse zubilligt. Ihre Erfolgschance beim Klettern liegt über

der von ungeübten Charakteren. Sie sind in der Lage, sehr glatte, glatte oder rauhe Flächen zu ersteigen, allerdings nur mit entsprechender Ausrüstung. Bergsteiger können ungeübte Charaktere beim Klettern unterstützen und einweisen.

Ungeübte Kletterer bilden die Mehrheit der Charaktere. Sie schaffen es zwar, ein Geröllfeld oder einen felsigen Steilhang zu überqueren, können jedoch Kletterausrüstung nicht sachgerecht einsetzen und daher auch keine sehr glatten, glatten oder auch nur rauhen Flächen erklimmen, sofern sie nicht von einem Bergsteiger eingewiesen werden. Ihre Erfolgschance für Kletterversuche ist die niedrigste.

Wie berechnet sich die Erfolgschance ?

Die Erfolgschance eines Kletterversuch errechnet man, indem man die Grundchance des Charakters feststellt und diese entsprechend seiner Rasse, dem Zustand der Kletterfläche und den sonstigen Umständen abwandelt.

Die Grundwerte für die verschiedenen Kategorien von Kletterern sind in Tabelle 65 angegeben. Die zahlreichen Faktoren, die auf die Erfolgschance einwirken, sind in Tabelle 66 aufgeführt. Einige davon bleiben stets gleich (z.B. die für die Rasse) und können in den Grundwert des einzelnen Charakters eingerechnet werden. Andere ändern sich mit den Umständen von einer Kletterpartie zur anderen.

Tabelle 65: ERFOLGSCHANCE BEIM KLETTERN

Kategorie	Erfolgschance
Dieb mit Bergsteigerfertigkeit*	Wände erklimmen + 10%
Dieb	Wände erklimmen
Bergsteigerfertigkeit*	40% + 10% pro Fertigkeitspunkt
Bergsteiger (n. Ermessen des Spielleiters)	50%
Ungeübter Kletterer	40%

*) Nur bei Anwendung der Zusatzregeln über Fertigkeiten

Der Wert, der sich aus Tabelle 65 und 66 ergibt, ist der Grenzwert für die Kletterwürfe, welche als normale Prozentwürfe für den betreffenden Charakter durchgeführt werden.

Ein Kletterwurf wird fällig, wann immer ein Charakter eine Höhe von 3 m oder mehr zu überwinden hat. Er wird durchgeführt, bevor der Charakter die ersten 3 m hinter sich gebracht hat: Gelingt er, so kann der Charakter seine Klettertour fortsetzen. Mißlingt hingegen der Wurf, so findet er keinen geeigneten Weg und kann diese Fläche nicht bewältigen. Ein neuer Versuch ist erst möglich, wenn sich die Umstände verändert, d.h. entweder eine andere Stelle gewählt wurde (vom Ort des Fehlschlags mindestens 800 m entfernt), oder die Erfolgschance des Charakters sich verbessert hat.

Die Gnomin Brondvrouw z.B. gilt als ungeübter Kletterer. Ihre normale Erfolgschance beträgt gerade 25% (40% – 15% als Gnom). Jetzt trennt sie eine Felswand von 15 m Höhe vom Rest ihrer Gruppe; zum Glück ist die Fläche trocken, der Stein offensichtlich fest. Brondvrouw versucht es, der Wurf ergibt jedoch 49: Sie schafft es nicht. Nach einer Weile kommt endlich einer ihrer Kameraden auf die Idee, ein Seil herunterzulassen. Da ihre Erfolgschance hierdurch auf 80% steigt, steht der Gnomin ein neuer Kletterversuch zu, der mit einem Wurf von 27 auch gelingt.

Bei besonders langen Kletterstrecken, höher als 30 m oder länger als eine Phase (10 Minuten), kann der Spielleiter weitere Kletterwürfe verlangen, über deren Häufigkeit er allein entscheidet. Charaktere, deren Kletterwurf miß-



Tabelle 66: MODIFIKATIONEN BEIM KLETTERN

Umstand	Modifikation
Ausreichend Griffpunkte (Gebüsch, Bäume, Vorsprünge)	+40%
Seil und Wand*	+55%
Rüstung:	
Bänder- o. Schienenpanzer	-25%
Benageltes Lederwams, Waffenrock	- 5%
Plattenpanzer, Harnisch	-50%
Schuppenpanzer, Kettenhemd	-15%
Rasse des Charakters**:	
Gnome u. Halblinge	-15%
Zwerge	-10%
Belastung (pro Kategorie über „unbelastet“ bzw. pro verlorenem BF-Punkt)	- 5%
Verwundung um mehr als die Hälfte der TP	-10%
Kletterfläche:	
Nach innen geneigt	+25%
Leicht rutschig (naß oder brüchig)	-25%
Rutschig (vereist oder schlüpfrig)	-40%

*) Gilt für alle Situationen, in denen ein Charakter an einem Seil hochklettert und sich mit den Füßen gegen die zu überwindende Fläche abstützt.

**) Diese Abzüge entsprechen denen von Tabelle 27; es ist darauf zu achten, daß sie bei Dieben nicht doppelt angerechnet werden!

lingt, können evtl. recht tief fallen, daher ist die Absicherung durch Seil und Haken zu empfehlen.

Klettergeschwindigkeit

Das Klettern unterscheidet sich grundlegend vom Gehen oder anderen Bewegungsformen eines Charakters. Die Geschwindigkeit, mit der er eine Kletterstrecke überwindet, kann je nach Beschaffenheit und Zustand der zu erklimmenden

Tabelle 67: GESCHWINDIGKEIT BEIM KLETTERN

Beschaffenheit d. Kletterfläche	Zustand der Oberfläche		
	Trocken	Leicht rutschig	Rutschig
Sehr glatt*	$\frac{1}{12}$	—	—
Glatt, rissig*	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{9}$	$\frac{1}{12}$
Rauh*	$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{9}$	$\frac{1}{12}$
Rauh m. Vorsprüngen	$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{9}$
Eiswand	—	—	$\frac{1}{12}$
Baum	$\frac{4}{3}$	1	$\frac{2}{3}$
Schräge Wand	1	$\frac{2}{3}$	$\frac{1}{3}$
Seil und Wand	$\frac{2}{3}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{6}$

*) Außer Dieben können nur Bergsteiger mit entsprechenden Hilfsmitteln derartige Flächen angehen.

**) Diebe können sehr glatte, leicht rutschige Flächen erklettern, wobei ein Multiplikator von $\frac{1}{12}$ gilt (nicht verdoppeln!); sehr rutschige, sehr glatte Flächen sind auch für diese Künstler nicht mehr begehbar.

Die verschiedenen Kletterflächen

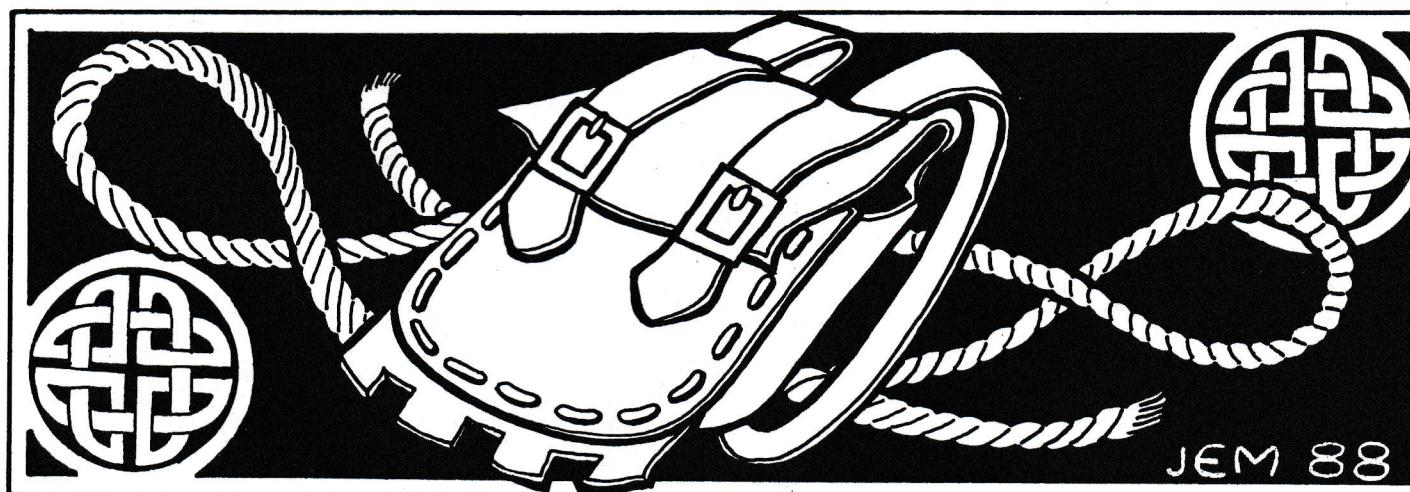
Sehr glatte Flächen umfassen sowohl glatte Fels ohne Risse als auch sauber verfugte Holzwände und verschweißte oder venietete Metallflächen. Völlig blanke Flächen ohne jede Oberflächenstruktur können nur mit Hilfe von Werkzeug evtl. erklettert werden.

Zu den **glatten und rissigen Wänden** zählen die meisten Mauerwerke, Höhlenwände, gut erhaltene Burgmauern sowie leicht angewandte Felswände.

Unter **raue Flächen** fallen natürliche Felswände, schlecht verfugtes oder instandgehaltenes Mauerwerk, sowie die meisten Holzwände und Palisaden. Alle natürlichen Steinflächen sind rauh.

Rauhe Fläche mit Vorsprüngen weisen eine ähnliche Oberfläche auf, es finden sich jedoch mindestens knapp handbreite Vorsprünge und Simse. Durch Frost stark beanspruchte Felswände und natürliche Kaminen gehören zu dieser Kategorie, ebenso auch verfallenes Mauerwerk.

Eiswände unterscheiden sich von glatten oder sehr glatten Flächen dadurch, daß sie zäh





Kapitel 14: Handlungen während des Kletterns

reiche natürliche Risse und Vorsprünge aufweisen. Dennoch sind sie äußerst schwer zu erklimmen, so daß für einen Charakter, der einen solchen Versuch ohne Hilfsmittel unternimmt, jede Runde ein Kletterwurf gefordert werden sollte.

Die Zeile für **Bäume** gilt auch für andere offene Rahmen, wie etwa Baugerüste o.ä.

Schräge Wände sind nicht ganz senkrecht, aber zu steil für normales Gehen. Stürzt ein Charakter beim Erklettern einer schrägen Wand, so erleidet er nur Schaden, wenn ihm ein Rettungswurf gegen Versteinerung mißlingt. Andernfalls rutscht er nur ein kurzes Stück ab, ohne sich zu verletzen.

Die Klettertechnik mit **Seil und Wand** (s.o.) setzt voraus, daß der Charakter ein Seil verwendet und sich mit den Füßen gegen eine feste, senkrechte Fläche abstützen kann.

Handlungen während des Kletterns

Es ist zwar möglich, jedoch sehr schwierig, während des Kletterns andere Handlungen auszuführen, etwa zu kämpfen oder zu zaubern. Zauber können nur eingesetzt werden, wenn sich der Anwender in einer sicheren Lage befindet, z.B. indem andere ihn stützen.

Kletternde Charaktere verlieren alle RK-Zuschläge für hohe Geschicklichkeit oder das Führen eines Schildes, und erleiden meist noch den Abzug für Angriffe von hinten. Für ihre eigenen Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe gilt ein Malus von -2. Wer von oben angreift, erhält ggf. einen Trefferbonus von +2, während Charaktere, die unterhalb ihres Gegners stehen, einen Abzug von -2 auf ihre Trefferchance hinnehmen müssen. Natürlich können zweihändig geführte Waffen beim Klettern nicht eingesetzt werden. Falls der Spielleiter meint, daß der betreffende Charakter einen sicheren Stand erreicht hat, kann er diese Abzüge ganz oder teilweise weglassen. Für einen Charakter, der während des Kletterns getroffen wird, muß ungeachtet der Höhe des Schadens sofort ein Kletterwurf durchgeführt werden. Wenn er mißlingt, benötigen angeseilte Charaktere die nächste Runde, um ihr Gleichgewicht wiederzuerlangen, während nicht angeseilte Charakter abstürzen.

Klettergerät

Verschiedene Hilfsmittel gehören zur Ausrüstung eines jeden Bergsteigers und können bei Klettertouren aller Art nur von Vorteil sein. Klettergeräte umfassen Seile, Haken und Eispickel. Es ist jedoch ein weitverbreiteter Irrtum, zu glauben, diese Geräte würden beim Klettern selbst helfen: Ihr Hauptzweck liegt darin, Stürze aufzufangen. Um weiterzukommen, müssen sich die Kletterer auf ihre eigenen Kräfte und Fähigkeiten verlassen; wenn sie diese Grundregel vernachlässigen und ihr Gewicht auf Seile und Haken legen, kommt es oft genug zu Unfällen.

Abgesehen von einem heruntergelassenen Seil als Kletterhilfe (s.o.) verbessern daher die verschiedenen Geräte nicht die Erfolgschance eines Charakters. Im Falle eines Falles jedoch verringern sie die Verletzungsgefahr, da sich die Fallstrecke verkürzt: Wenn ein angeseilte Charakter abstürzt, kann er höchstens so weit fallen, wie das Seil reicht, wenn er von seinen Gefährten gehalten wird, bzw. doppelt so weit, wie der Abstand zum letzten eingeschlagenen Haken beträgt. Letzteres setzt voraus, daß der Haken hält – es besteht eine Chance von 15%, daß er auf den plötzlichen Ruck eines Sturzes hin nachgibt.

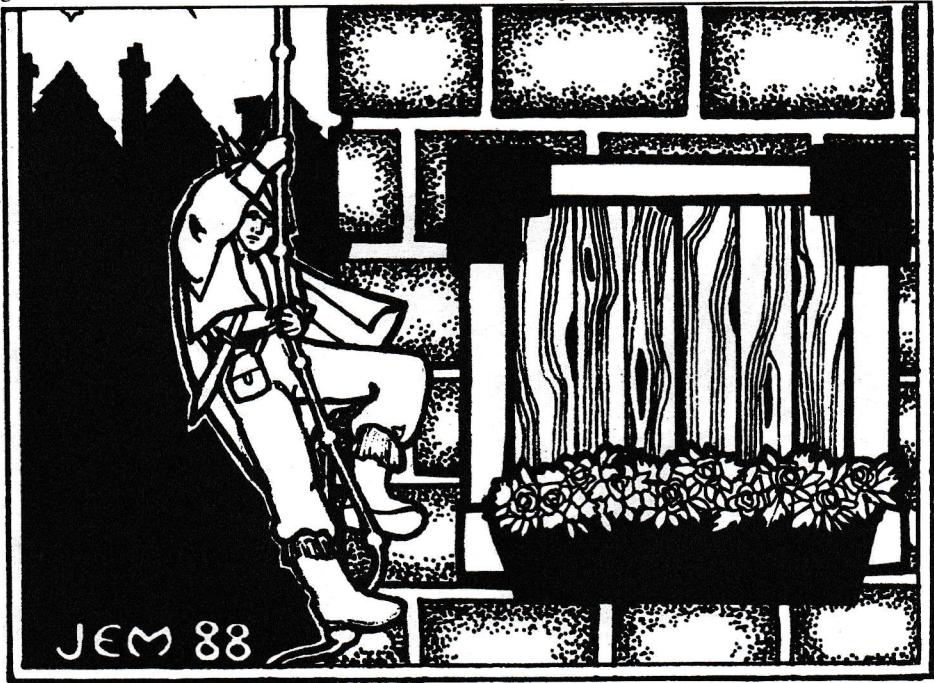
Ratek ist z.B. 4,50 m über den letzten Haken hinausgeklettert, als er abgleitet. Er fällt vierinhalb Meter tief bis zur Höhe des Hakens und an diesem vorbei noch einmal so tief, denn zwischen ihm und dem Haken hängen ja 4,50 m loses Seil. Nach insgesamt 9 m fängt das Seil seinen Sturz auf, so daß er nur 3W6 Schadenspunkte erleidet.

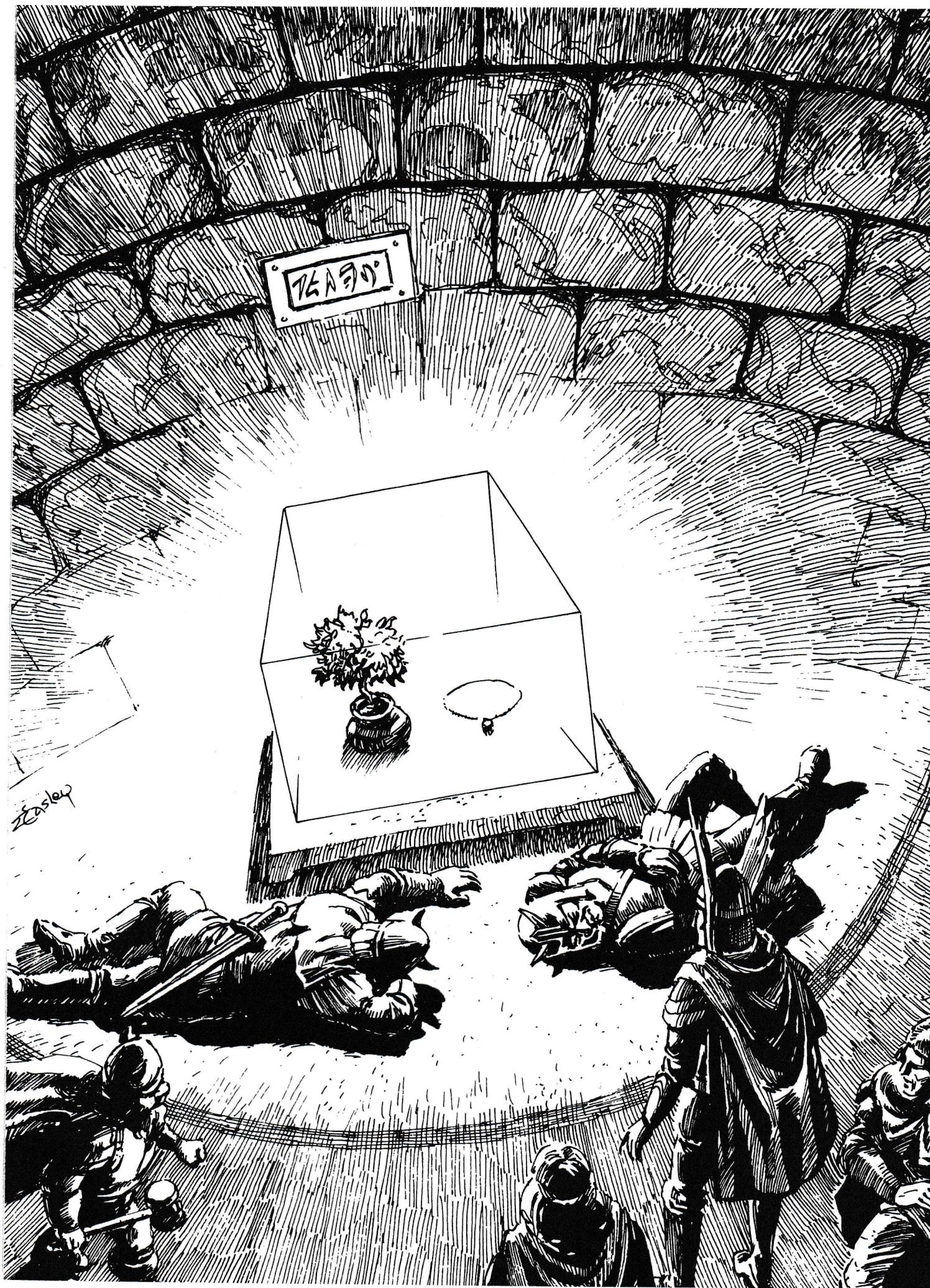
Das Bilden von Seilschaften, bei denen alle Charaktere aneinandergenommen werden, verstärkt zwar die Sicherheit des Einzelnen, gefährdet dafür aber seine Kameraden: Wenn ein Charakter abstürzt, wird für den bzw. die nächsten in der Reihe ein Kletterwurf fällig. Sind alle erfolgreich, wird der Sturz damit aufgefangen, ohne daß jemand verletzt wird. Mißlingt jedoch ein Kletterwurf, so wird der betreffende Charakter mitgerissen, und die Kletterwürfe der noch stehenden müssen (ggf. für die nächsten) wiederholt werden, wobei für jeden zusätzlich abgestürzten Charakter ein Abzug von -10% gilt. Diese Prozedur wird solange fortgesetzt, bis entweder alle erforderlichen (verbleibenden) Kletterwürfe gelingen oder die gesamte Seilschaft abstürzt...

Eine Seilschaft von fünf Charakteren kraxelt z.B. in einer Felswand herum. Plötzlich stürzt der in der Mitte gehende Johannes ab. Für Megarran, die über ihm geht, und Drelb, der unmittelbar nach ihm kommt, sind Kletterwürfe erforderlich. Für Megarran gelingt der Wurf, der arme Drelb jedoch wird von dem plötzlichen Ruck in die Tiefe gerissen. Für Megarran (erneut) sowie für Targasch, der den Schlüß macht, sind jetzt Kletterwürfe mit einem Abzug von -10% (für zwei abgestürzte Charaktere) fällig. Glücklicherweise schaffen es die beiden, so daß der Sturz abgefangen wird. Der Spielleiter bestimmt, daß niemand ernstlich verletzt wurde.

Abwärts

Vom Springen oder Fliegen einmal abgesehen, ist die schnellste Methode, aus größerer Höhe herunterzukommen, das Abseilen. Hierzu muß ein Seil am oberen Ende befestigt und von einem geübten Bergsteiger gelegt und am unteren Ende festgehalten werden. Für das Abseilen ist ein Kletterwurf mit einem Bonus von +50% erforderlich. Auch freies Abseilen (ohne Halter am unteren Ende) ist möglich, der Zuschlag beträgt hierfür jedoch nur +30%. Ein Mißlingen des Wurfs bedeutet auch hier, daß der Charakter irgendwo auf der Strecke abstürzt. (Der genaue Schaden wird vom Spielleiter festgelegt.) Beim Abseilen kann ein Charakter pro Runde einen Höhenunterschied überwinden, der seiner normalen Wegstrecke im vorsichtigen Schritt (dreifacher BF in Metern) entspricht. Zu beachten ist, daß am Ende des Seils fester Boden sein sollte: Ein Charakter, der sich an einer dreißig Meter hohen Wand zwanzig Meter tief absieilt, hängt entweder in der Luft oder schießt gar über das Ende des Seils hinaus und legt die letzten zehn Meter noch schneller zurück als die ersten zwanzig!







Anhang 1: Zauberlisten*

Magierzauber

Erster Grad	Zweiter Grad	Dritter Grad	Vierter Grad
Alarm	Bannen von Zaubertricks	Blitzstrahl	Andere verwandeln
Alp	Binden	Einflüsterung	Ansteckung
Ausbessern	Blindheit	Explosive Runen	Ausspähung entdecken
Austilgen	<i>Böses entdecken</i>	Feuerball	Brüllen
Bauchreden	Dauerhaftes Licht	Flammenpfeil	Dimensionstor
Blickreflektion	Dunkelheit, 4,50 m Radius	Fliegen	Eissturm
Botschaft	Erschrecken	Flimmern	Eiswand
Brennende Hände	Feuerwerk	Gegenstand	Entkärfung
Erscheinung verändern	Flammenkugel	Geisterroß	Erweiterte Unsichtbarkeit
Federfall	Gedanken lesen	Gesinnung vortäuschen	Ewards Schwarze Tentakel
Freundschaft	<i>Gegenstand orten</i>	Gespensterform	Fester Nebel
Hypnose	Geisterhand	Großes Trugbild	Feuerfalle
Identifizieren	<i>Gesinnung erkennen</i>	Hast	Feuerschild
Kalte Hand	Gestalt verändern	Hellhören	Feuerwand
Licht	Glitzerstaub	Hellsehen	Feuerzauber
Magie entdecken	Hautreizung	Illusionsschrift	<i>Fluch brechen</i>
Magie lesen	Hypnotisches Muster	Infravision	Furcht
Magisches Geschoß	Irreführung	Leomunds Winzige Hütte	Gefühl
Nebelwand	<i>Klopfen</i>	Magie bannen	Geringere Erschaffung
Normale Feuer beeinflussen	Leomunds Falle	Melfs Magische Meteoriten	Graben
Nystuls Magische Aura	Magischer Mund	Monster herbeirufen I	Illusionswand
Panzer	Melfs Säurepfeil	Personen festhalten	Kleinere Kugel der Unverwundbarkeit
Personen bezaubern	Narrengold	Scheintod	Leerer Raum
Reittier	Nebelwolke	<i>Schutz vor Bösem, 3 m Radius</i>	Leomunds Sichere Schutzhütte
Scheingeräusche	Netz	Schutz vor normalen Geschossen	Massenverwandlung
Schild	Scherben	Tintenschlange	Monster bezaubern
Schlaf	Schwarm herbeirufen	Unauffindbarkeit	Monster herbeirufen II
Schmieren	Schweben	Unsichtbarkeit, 3 m Radius	Otilukes Elastische Kugel
Schockgriff	Seiltrick	Untote festhalten	Pflanzenwachstum
<i>Schutz vor Bösem</i>	Spiegelbild	Vampirgriff	Phantommonster
Spinnenklettern	Stärke	Verlangsam	Rarys Gedächtniserweiterung
<i>Sprachen verstehen</i>	Stinkende Wolke	Verborgene Seite	Regenbogenmuster
Springen	Strahl der Schwächung	<i>Wasser atmen</i>	Scheingelände
Sprühende Farben	Tashas fürchterlicher, unbезähmbarer Lachanfall	Windstoß	Selbstverwandlung
Sticheln	Taubheit	Windvorhang	Steinhaut
Tanzende Lichter	Tiefe Taschen	Zungen	Tödlicher Alp
Tensers Schwebende Scheibe	Unsichtbares entdecken		Ungeschicklichkeit
Tor zuhalten	Unsichtbarkeit		Verlängerung I
Trugbild	Verbessertes Trugbild		Verwirrung
Unauffälliger Diener	Vergessen		Verzauberte Waffe
Untote entdecken	Verschwimmen		Zauberauge
<i>Vergrößern</i>	Windgeflüster		Zauberspiegel
Vertrauten finden	Zauberschloß		
Zaubersiegel			
Zaubertrick			

*) Kursiv gedruckte Zauber sind umkehrbar.



Magierzauber

Fünfter Grad

Abstand
 Atemwasser
 Äußerlichkeiten
 Beherrschung
 Bigbys Behindernde Hand
 Chaos
 Eigenständige Illusion
 Eisenwand
 Elementarwesen beschwören
 Entfernungsverzerrung
 Falsche Erkenntnis
Fels zu Schlamm verwandeln
 Fortschicken
 Halb-Phantommonster
 Höhere Erschaffung
 Kältekegel
 Kontakt zu anderen Ebenen
 Kraftfeld
 Leomunds Geheime Truhe
 Leomunds Unwiderstehliche
 Gesprächsführung
 Magisches Gefäß
 Monster festhalten
 Monster herbeirufen III
 Mordenkainens Treuer Hund
 Phantommagie
 Phantomtor
 Schatten beschwören
 Schwachsinn
 Steinverformung
 Steinwand
 Telekinese
 Teleportieren
Tierwachstum
 Todeswolke
 Tote beleben
Traum
 Verarbeitung
 Verlängerung II
 Verständigung
 Wände passieren

Sechster Grad

Ablenkung
 Abstoßung
 Antimagische Schutzhülle
 Arkane Spiegelung
 Auflösung
 Bigbys Kräftige Hand
 Böser Blick
 Dauerhafte Illusion
 Deckmantel
 Durchsichtigkeit
 Einfangen
 Erde bewegen
 Geas
 Gegenstand verzaubern
 Halb-Phantommagie
 Kugelblitz
 Kugel der Unverwundbarkeit
 Masseneinflüsterung
 Monster herbeirufen IV
 Mordenkainens Erinnerung
 Notfall
 Otilukes Frostspäre
 Phantome
 Projiziertes Ebenbild
 Sagenkunde
Stein zu Fleisch
 Tensors Umwandlung
 Tiere herbeirufen
 Tödlicher Nebel
 Todeszauber
 Unsichtbarer Pirscher
 Verlängerung III
 Vorbestimmte Illusion
 Wächter und Hüter
 Wahrer Blick
Wasser senken
 Wasser teilen
Wasser zu Staub verwandeln
 Wetterkontrolle
 Wiedergeburt

Siebter Grad

Abbild
 Absonderung
 Begrenzter Wunsch
 Bigbys Zugreifende Hand
 Drawmijs Sofortiger Herbeiruf
 Fehlerfreies Teleportieren
 Finger des Todes
 Kraftfeld-Käfig
 Massenunsichtbarkeit
 Monster herbeirufen V
 Mordenkainens Prächtiges
 Herrenhaus
 Mordenkainens Schwert
 Pflanzen bezaubern
 Phasentor
 Regenbogenstrahlen
 Schattenreise
 Schwerkraft umkehren
 Spätzündender Feuerball
 Statue
 Untote befehligen
 Verbannung
 Verschwinden
 Vision
 Wort der Macht: „Betäubung“
 Zauber zurückwerfen
 Zweidimensionalität

Achter Grad

Abschirmung
 Antipathie/Sympathie
 Aufforderung
 Beliebigen Gegenstand
 verwandeln
 Bigbys geballte Faust
 Dauerhaftigkeit
 Duplikat
 Flammende Wolke
 Gedankenleere
 Glasstahl
 Irrgarten
 Magische Bande
 Massenbezauberung
 Monster herbeirufen VI
 Otilukes Telekinetische Kugel
 Ottos Unwiderstehlicher Tanz
 Regenbogenwand
 Seelenfalle
 Sertens Immunität gegen Zauber
 Symbol
 Versenken
 Wort der Macht: „Blindheit“

Neunter Grad

Astralzauber
Beistand
 Bigbys Zerdrückende Hand
Einkerkierung
 Entzug von Lebenskraft
 Gestaltwandlung
 Glasbruch
 Meteorschwarm
 Monster herbeirufen VII
 Mordenkainens Aufstrennung
 Regenbogensphäre
 Schicksalskampf
 Tor
 Voraussicht
 Wort der Macht: „Tod“
 Wunsch
Zeitstillstand
 Zeitstop

*) Kursiv gedruckte Zauber sind umkehrbar.



Anhang 1: Zauberlisten (Priesterzauber)*

Priesterzauber

Erster Grad	Zweiter Grad	Dritter Grad	Vierter Grad
Befehl	<i>Besauerung entdecken</i>	Auf Wasser gehen	Bannspruch
<i>Böses entdecken</i>	Bote	Baum	<i>Feuer erzeugen</i>
Feenfeuer	Fallen finden	<i>Blind- oder Taubheit heilen</i>	<i>Gift neutralisieren</i>
<i>Furcht bannen</i>	Fesseln	Blitze herbeirufen	Handlungsfreiheit
Gift entdecken	Feuer/Kälte widerstehen	<i>Dauerhaftes Licht</i>	Immunität gegen Zauber
Heiligtum	Feuerfalle	Dornenwachstum	Insekten abhalten
Hitze/Kälte ertragen	Flammen erzeugen	Feuerwerk	<i>Lügen entdecken</i>
<i>Leichte Wunden heilen</i>	Flammenklinge	Flammen durchschreiten	<i>Mantel der Tapferkeit</i>
<i>Licht</i>	Geisterhammer	<i>Fluch brechen</i>	Mit Pflanzen verständigen
Magie entdecken	Gesang	Gebet	Pflanzen festhalten
<i>Nahrung und Wasser reinigen</i>	<i>Gesinnung erkennen</i>	<i>Gegenstand orten</i>	Pflanzentor
Schlingen und Fallen entdecken	Gift verlangsamten	Glyphe der Abwehr	<i>Rieseninsekt</i>
<i>Schutz vor Bösem</i>	<i>Gute Beeren</i>	Insekten herbeirufen	<i>Scheinwald</i>
Segen	<i>Holz krümmen</i>	<i>Krankheit heilen</i>	Schutz vor Blitzen
Spurloses Gehen	<i>Metall erhitzen</i>	Lähmung aufheben	<i>Schutz vor Bösem, 3 m Radius</i>
Tiere oder Pflanzen orten	Mit Tieren sprechen	Magie bannen	<i>Schwere Wunden heilen</i>
Tierfreundschaft	Personen festhalten	Mit Stein verschmelzen	Sprachen
Unsichtbarkeit gegenüber Tieren	Personen oder Säugetiere bezaubern	Mit Toten sprechen	<i>Stöcke zu Schlangen</i>
Unsichtbarkeit gegenüber Untoten	Rindenhaut	Nahrung und Wasser erschaffen	Temperatur beeinflussen, 3 m Radius
Verstricken	Rückzug	Pflanzenwachstum	Tiere herbeirufen I
<i>Wasser erschaffen</i>	Schlangenbezauberung	Scheintod	Waldgeshöpfe rufen
Zauberkeule	Stärkung	Schlinge	<i>Wasser senken</i>
Zaubersteine	Staubteufel beschwören	Schutz vor Feuer	Wasserspiegel
Zusammenwirken	Stille, 4,50 m Radius	Schutz vor Lebenskraftentzug	Weissagung
	Stolpern	Schutzgewand	Zauberkräfte verleihen
	Trübung	Steinverformung	
	Vorahnung	Sternenlicht	
	Wächterlindwurm	Tiere festhalten	
		Tote beleben	
		<i>Wasser atmen</i>	
Fünfter Grad	Sechster Grad	Siebter Grad	
Auftrag	Beförderung durch Pflanzen	Astralzauber	
Baumbrücke	Dornenwand	<i>Auferstehung</i>	
<i>Böses bannen</i>	Erzählende Steine	<i>Beistand</i>	
Ebenenwechsel	<i>Feuerelementar beschwören</i>	Erdbeben	
Einswerden mit der Natur	Feuerfrüchte	<i>Erdelementar beschwören</i>	
<i>Fels zu Schlamm verwandeln</i>	Gegenstand beleben	Fels beleben	
Feuerwand	<i>Heilung</i>	<i>Feuersturm</i>	
Flammenschlag	Heldenmahl	Forderung	
Heiliges Gespräch	Holz vertreiben	<i>Genesung</i>	
Insektenplage	Klingenbarriere	<i>Heiliges Wort</i>	
<i>Kritische Wunden heilen</i>	Luftdiener	Kriechender Tod	
Luftweg	Mit Monstern verständigen	Metall zu Holz verwandeln	
Mondschein	Rückruf	<i>Regeneration</i>	
Regenbogenzauber	Schutzhülle gegen Tiere	Sonnenstrahl	
Schutzhülle gegen Pflanzen	Sperre	Steckenwandlung	
Spitze Steine	Tiere beschwören	Streitwagen des Sustarre	
Sühne	Tiere herbeirufen III	Symbol	
Tiere herbeirufen II	Wächtereiche	Tor	
<i>Tierwachstum</i>	Wasser teilen	Verwirrung	
<i>Tote erwecken</i>	<i>Wasser zu Staub verwandeln</i>	Wetterkontrolle	
<i>Wahre Sicht</i>	<i>Weg finden</i>	Wiedergeburt	
Windkontrolle	Wetter herbeirufen	Windwandeln	
Zauberbecken			

*) Kursiv gedruckte Zauber sind umkehrbar.

Anhang 2: Bemerkungen zu den Zaubern



Beschreibungen der Zauber

Die auf Seite 139 beginnenden Beschreibungen der Zauber sind nach Hauptkategorien (Magier- oder Priesterzauber) und Schwierigkeitsgrad gegliedert. Innerhalb jeder Stufe erfolgt die Erläuterung der verschiedenen Zauber in alphabetischer Reihenfolge. Jeder Beschreibung sind die folgenden, wichtigen Angaben vorangestellt:

Name: Jeder Zauber hat einen eigenen Namen. In Klammern dahinter ist die magische Schule angegeben, zu der er gehört; stehen dort mehrere Bezeichnungen, so gehört der Zauber zum Bestand aller angeführten Schulen. Bei Magierzaubern ist dies ausschlaggebend dafür, ob ein bestimmter Spezialist diesen Zauber evtl. erlernen kann. Bei den Zaubern der Priester erfolgt die Angabe nur, um anzudeuten, welcher Form von Magie der Zauber zuzurechnen ist; die ist insbesondere wichtig, wenn der Spielleiter die Resistenz mancher Wesen gegen bestimmte Arten von Zaubern berücksichtigen muß (z.B. die Widerstandsfähigkeit der Elfen gegen Bezauberungen).

Manche Zauber sind umkehrbar, d.h. sie können auch so eingesetzt werden, daß sie genau das Gegenteil der üblichen Wirkung entfalten. Wo diese Möglichkeit besteht, ist die Umkehrbarkeit ebenfalls in Klammern hinter dem Namen des Zaubers vermerkt. Priester, die einen umkehrbaren Zauber in dieser zweiten Form einsetzen wollen, müssen um die entsprechende Fassung beten, also beispielsweise schon während ihres Morgengebetes um die Fähigkeit zum *Verursachen leichter Wunden* bitten. Dabei ist zu beachten, daß ein solches Ansinnen schwere himmlische Strafen nach sich ziehen kann, wenn die betreffende Form im Gegensatz zur Gesinnung oder zu den Glaubenssätzen des Priesters steht. (Die möglichen Sanktionen reichen von der Vorenthalterung bestimmter Zauber oder Zaubergrade bis zur befristeten Rücknahme aller gewährten Zauberkräfte. Im einzelnen ist dies Sache des Spielleiters.)

Umkehrbare Magierzauber werden ähnlich gehandhabt: Wenn ein Charakter sich einen solchen Zauber aneignet, trägt er ihn in beiden Fassungen in sein Zauberbuch ein. Wann immer er ihn sich dann zum Gebrauch einprägen will, muß er angeben, welche Version er auswendig lernt, es sei denn, die Beschreibung des Zaubers bestimmt ausdrücklich etwas anderes. Ein Magier, der den Zauber *Stein zu Fleisch* gelernt hat, wäre also erst in der Lage, *Fleisch zu Stein* einzusetzen, nachdem er sich diese Fassung gesondert einprägen (d.h. acht Stunden schlafen und sie dann lernen) konnte. Wäre er allerdings erfahren genug, um zwei Zauber des Sechsten Grades zu behalten, so könnte er jede Fassung einmal oder eine Fassung zweimal memorieren.

Zyklus: Diese Angabe kommt nur bei Priesterzaubern vor und bezeichnet den Zyklus

oder die Zyklen, dem bzw. denen der betreffende Zauber angehört.

Reichweite: Dieser Wert gibt an, in welcher Entfernung vom Zaubernden die Wirkung eintritt. Eine Null bedeutet, daß der Zauber nur auf die zaubernde Person selbst anwendbar ist, d.h. in ihr wirkt oder von ihr ausgeht. „Berührung“ zeigt an, daß ein Charakter diesen Zauber auf andere wirken lassen kann, indem er sie berührt. Sofern nichts anderes angegeben ist, setzt die Wirkung aller anderen Zauber an einem Punkt ein, der vom Zaubernden einzusehen ist und innerhalb der angegebenen Entfernung liegt; dieser Zielpunkt kann ggf. ein Lebewesen oder Gegenstand sein. In der Regel berührt ein Zauber, der nur auf eine begrenzte Anzahl von Wesen wirkt, zunächst diejenigen, die dem Zentrum seines Wirkungsbereichs am nächsten sind, sofern nicht andere Faktoren (wie z.B. Erfahrungsstufe oder Trefferwürfel) eine Rolle spielen. Zauber durch kleine Öffnungen hindurch einzusetzen ist nur möglich, wenn sowohl der Blick des Zaubernden als auch die Kräfte des Zaubers durch die betreffende Öffnung auf das Ziel gerichtet werden können: Ein Magier, der hinter einer Schießscharte steht, kann durch sie hindurch zaubern; durch ein kleines Guckloch zu schauen und zugleich einen *Feuerball* hindurchzuschleudern, dürfte sich dagegen als äußerst schwierig erweisen!

Komponenten: Hier ist in Kurzform angegeben, ob zum Auslösen des Zaubers Worte (W), Gesten (G) oder Materialien (M) erforderlich sind; letztere werden ggf. im Text genau bezeichnet. Soweit nichts anders angegeben ist, verbrauchen sich Materialkomponenten beim Wirken des Zaubers, mit Ausnahme des Heiligen Symbols eines Priesters. In Fällen, wo Materialien erst mit dem Ablauf der Wirkungsdauer verschwinden (*Handlungsfreiheit, Gestaltwandlung* usw.), verursacht die vorzeitige Zerstörung der Materialkomponente das Ende der Zauberwirkung.

Wirkungsdauer: Diese Eintragung gibt an, wie lange die magische Wirkung anhält. Zauber mit augenblicklicher Wirkung wirken und vergehen in dem Moment, in dem sie eingesetzt werden. Permanente Wirkung hält vor, bis sie durch den Einsatz von Zauberei, insbesondere der Formel *Magie bannen*, aufgehoben wird. Bei manchen Zaubern ist die Wirkungsdauer veränderlich; der Zaubernde kann sie jedoch in den meisten dieser Fälle nicht bestimmen. Eine feststehende Wirkungsdauer (z.B. 3 Runden pro Stufe) muß vom Spieler nachgehalten werden. Bei schwankender Dauer (z.B. 3 + 1W4 Runden) würfelt der Spielleiter verdeckt aus, wie lange die Wirkung im betreffenden Fall anhält. Evtl. wird er dem Spieler einen Hinweis geben, wenn die Wirkung nachzulassen beginnt, im allgemeinen bricht sie jedoch ohne Vorwarnung ab (Spieler magiebegabter Charaktere sollten klären, wie ihr Spielleiter diese Frage handhabt).

Bei einigen Zaubern kann die Wirkung durch denjenigen, der sie herbeigeführt hat (und nur

von ihm), nach Belieben beendet werden. Dazu muß sich der ursprüngliche Anwender des Zaubers allerdings in Reichweite zum Wirkungszentrum befinden (innerhalb der Entfernung, über welche der Zauber eingesetzt werden kann). Außerdem muß er in der Lage sein, die Auflösungsformel zu sprechen.

Zeitaufwand: Diese Angabe ist von besonderer Bedeutung, wenn die Zusatzregeln über Initiative (s. Kapitel 9) benutzt werden. Ist hier nur eine Zahl angeführt, so wird dieser Wert zum Initiativewurf des Zaubernden hinzugezählt. Braucht man eine oder mehrere Runden, um einen bestimmten Zauber zu wirken, so setzt die Wirkung am Ende der letzten Runde ein, sind es gar eine oder mehrere Phasen, so gilt dies entsprechend für das Ende der letzten benötigten Phase.

Wirkungsbereich: Unter dieser Überschrift ist je nach Art des Zaubers angegeben, auf wie viele Wesen bzw. welches Volumen, welche Fläche, Masse usw. sich die Wirkung höchstens erstreckt. Bei Zaubern mit Flächen- oder Volumenwirkung, die vom Anwender gestaltet werden können, mißt der Wirkungsbereich in jeder Ausdehnung mindestens 3 m, sofern nicht ausdrücklich eine Abweichung bestimmt ist. Eine Wolke, für die als Volumen pro Stufe des Zaubernden ein Würfel von 3 m Kantenlänge eingesetzt wird, könnte also bei Hervorruft durch einen Charakter der 12. Stufe die Abmessungen 3 x 3 x 36 m, oder 6 x 6 x 9 m aufweisen, oder auch jede andere Kombination, die der Zusammenstellung von zwölf Würfeln mit je 3 m Kantenlänge entspräche. Die Formgebung 1,50 x 3 x 72 m dagegen wäre nur bei ausdrücklicher Erwähnung der Unterteilungsmöglichkeit zulässig.

Manche Zauber (z.B. der *Segen*) betreffen die Freunde oder Feinde des Anwenders. Dies bezieht sich in jedem Fall auf die jeweilige Situation und nicht auf irgendwelche Grundüberzeugungen: Ein chaotisch guter Charakter, der zur Gruppe eines rechtschaffen neutralen Klerikers gehört, käme durchaus in den Genuß eines von diesem erteilten *Segens*.

Rettungswurf: Hier ist abzulesen, ob dem aussehenden Opfer des betreffenden Zaubers ein Rettungswurf zusteht, oder wie sich ggf. ein gelungener Rettungswurf auswirkt: „k.W.“ steht für „keine Wirkung“, d.h. ein Opfer, dem sein Rettungswurf gelingt, wird von der Wirkung des Zaubers nicht betroffen. „½“ bedeutet, daß das Opfer bei erfolgreichem Rettungswurf nur den halben Schaden erleidet. „Nein“ dagegen bedeutet einfach, daß gegen den jeweiligen Zauber kein Rettungswurf zulässig ist.

Zuschläge auf Rettungswürfe wegen hoher Weisheit gelten nur für Rettungswürfe gegen Bezauberungen/Verzauberungen.

Feste Hindernisse gewähren bei manchen Zaubern Zuschläge auf den Rettungswurf und vermindern den möglichen Schaden, ebenso Deckung und Tarnung. Der Spielleiter verfügt hierzu über genauere Angaben.

Wenn der Spielleiter dies zuläßt, kann angenommen werden, daß ein Charakter, dessen



Anhang 2: Die Beurteilung von Illusionen

Rettungswurf gegen einen Zauber ohne erkennbare äußerliche Wirkung (*Bezaubern, Festhalten, Magisches Gefäß*) erfolgreich war, ein deutliches Kribbeln oder eine Kraft spürt, die auf einen magischen Angriff schließen lassen. Dessen genaue Natur ist dabei jedoch nicht festzustellen.

Sofern im Text des betreffenden Zaubers nichts Gegenteiliges angegeben ist, wird angenommen, daß die Ausrüstungsstücke und Habeseligkeiten, die ein Charakter bei sich trägt, den Angriff überstehen, wenn ihm selbst der Rettungswurf gelingt. Schlägt der Rettungswurf des Trägers fehl, oder ist die Form des Angriffs besonders gefährlich, so sind evtl. einzelne Rettungswürfe für die verschiedenen Gegenstände erforderlich. Wenn ein solcher Fall eintritt, wird der Spielleiter die Einzelheiten erläutern.

Jeder Charakter kann freiwillig auf einen ihm zu stehenden Rettungswurf verzichten, wodurch Zauber und verwandte Angriffe ihre volle Wirkung entfalten. Ebenso kann jedes mit besonderer Magierresistenz begabte Wesen diese außer Kraft setzen, um einen Zauber auf sich wirken zu lassen. Beides muß nicht unbedingt ganz freiwillig geschehen: Wenn das Opfer getäuscht wird, so daß es nicht versucht, den Zauber abzuwehren, wird er seine volle Wirkung entfalten, auch wenn es nicht die ist, mit der das Opfer rechnet. Der Verzicht auf den Versuch, die Wirkung eines Zaubers zu vermeiden, ist allerdings ein Willensakt, der ausdrücklich angesagt werden muß; es genügt nicht, das Opfer einfach zu überrumpeln. Ein Charakter hätte z.B. auch dann Anspruch auf einen Rettungswurf, wenn ein bis dahin freundlicher Magier die Gruppe plötzlich mit einem *Feuerball* attackierte. Dagegen wäre kein Rettungswurf möglich, wenn der Magier ihn davon überzeugt hätte, daß er einen *Schwebezauber* auf ihn anwenden wolle, und er dann stattdessen einen *Feuerball* einsetzen würde.

Beschreibung des Zaubers: Dieser Text beschreibt ausführlich die Wirkungsweise des Zaubers und ihre spieltechnische Darstellung. Die gebräuchlichsten Anwendungen, sofern es mehrere gibt, werden darin besprochen, aber natürlich ist es unmöglich, jeden Einfall der Spieler im voraus abzudecken. In solchen Fällen dürfte die Situation jedoch anhand der im Text gelieferten Hinweise zu klären sein.

Bei Zaubern mit mehreren verschiedenen Wirkungen kann der Anwender zum Zeitpunkt des Einsatzes die Form wählen, die er für am besten geeignet hält. Dafür ist jede dieser Wirkungen für sich genommen in der Regel schwächer als die eines Zaubers desselben Grades mit nur einer Wirkungsweise.

Zauber, die Zuschläge oder Abzüge auf Attributwerte, Fähigkeiten, Treffer-, Schadens- oder Rettungswürfe usw. bewirken, lassen sich im allgemeinen nicht miteinander oder mit ähnlich wirkenden magischen Gegenständen kombinieren: In solchen Fällen gilt nur die jeweils stärkste Wirkung. Wenn ein Kämpfer z.B. einen *Trank der Riesenstärke* zu sich nimmt und dann noch mit dem Magierzauber des Zweiten

Grades *Stärke* belegt wird, so zeigt sich zunächst nur die Wirkung der stärkeren Magie, d.h. des Trankes. Wenn seine Wirkung abklingt, hält die des Zaubers jedoch noch vor, bis auch dessen Wirkungsdauer abgelaufen ist.

Die Beurteilung von Illusionen

Die Beurteilung aller Illusionszauber ist letztendlich Sache des Spielleiters und hängt davon ab, welche Umstände er in jedem einzelnen Fall für bedeutsam hält. Die folgenden Punkte können daher bestenfalls als Hinweise dienen, um die Einheitlichkeit der Beurteilung wahren zu helfen.

Tödliche Illusionen: Dies sind Trugbilder von Situationen, die ohne Rücksicht auf Erfahrungsstufe, Trefferwürfel oder Rettungswürfe nur tödlich enden können: einstürzende Dekken, unvermeidliche Stürze in Lavaspalten usw. Sie können höchstens einen Prozentwurf wegen körperlichen Schocks erfordern. Überlebende Charaktere werden von der Illusion nicht weiter beeinflußt.

Zauberwirkungen: Illusionen, die Wirkungen anderer Zauber nachahmen, richten sich nach der Erfahrungsstufe des Anwenders: Ein Illusionist der 10. Stufe kann einen überzeugenden 10W6-Feuerball darstellen; wird diese Obergrenze überschritten, treten entscheidende Fehler in der Illusion auf, so daß ihre Wirkung gestört wird.

Besondere Angriffsformen von Monstern: Um die besondere Angriffsweise eines bestimmten Monsters wiedergeben zu können, muß der Illusionist sie mindestens einmal erlitten haben: Ein Magier kann den Anblick einer Medusa nicht richtig darstellen, wenn er noch nie eine gesehen hat, d.h. noch nie von einem solchen Monster versteinert wurde.

Variante: Illusionsmonster greifen mit den Kampfwerten des Magiers an. Dies wäre ein versteckter Hinweis darauf, daß sie nicht echt sind.

Variante: Man kann auch die Stufenbegrenzung für Illusionswirkungen (s.o.) auf die dargestellten Wesen ausdehnen: Ein Illusionist kann nur Monster „erschaffen“, deren Trefferwürfel insgesamt seine eigene Erfahrungsstufe nicht überschreiten. Ein Magier der 8. Stufe könnte also einen Hügelriesen, zwei Oger oder vier Kämpfer der 2. Stufe darstellen.

Bei Illusionen ist ein engeres Zusammenwirken zwischen Spieler und Spielleiter erforderlich als beim Einsatz anderer Zauber. Die genaue Inszenierung und zeitliche Abstimmung solcher Trugbilder ist von entscheidender Wichtigkeit: Plötzlich auftretende Zauberwirkungen werden kaum glaubhaft erscheinen, sofern der Anwender nicht besondere Vorkehrungen trifft. Die Illusion eines *Feuerballs* kann dagegen verheerende Auswirkungen haben, wenn sie eingesetzt wird, nachdem ein Magier einen echten *Feuerball* geschleudert hat.

Während der Wirkungsdauer eines Illusions-

zaubers muß der Anwender den Anschein der Realität aufrecht erhalten. Beim Trugbild einer Gruppe von Kämpfern wäre es z.B. seine Sache, ihre Treffer und Fehlschläge, Verletzungen und angerichteten Schaden zu bestimmen; der Spielleiter entscheidet dann, ob sich dies im Rahmen des Glaublichen hält.

Illusionen, die von einem NSC eingesetzt werden, sind vom Spielleiter sorgfältig vorzubereiten und sollten mehr oder weniger versteckte Hinweise auf ihre unwirkliche Natur enthalten.

Intelligenz bietet den besten Schutz gegen Illusionen: Nichtintelligente Wesen oder solche von geringer Intelligenz sind in der Regel anfälliger, wenn die betreffende Illusion nicht gerade völlig außerhalb ihres Erfahrungsbereiches liegt – oder genau ein Gebiet betrifft, auf dem sie besonders bewandert sind. Untote sind gegen reine Trugbilder im allgemeinen immun, gegenüber den auf dem Vierten Schwierigkeitsgrad beginnenden, quasi-real Wirkungen jedoch verwundbar.

Manche Illusionen verlieren ihre Wirkung auf einen Charakter, wenn sie angezweifelt werden. Das Anzweifeln eines Trugbildes o.ä. muß vom Spieler angesagt und auf die vom Spielleiter gelieferte Beschreibung, d.h. die Wahrnehmungen des Charakters, gegründet sein. Der Spielleiter braucht keine unbegründeten Zweifel zuzulassen und kann zusätzliche Anforderungen stellen, z.B. Probewürfe auf die Intelligenz eines Charakters, wenn ein Spieler offensichtlich nur die Beobachtungen eines anderen wiederholt. Wer zweifelt, verliert automatisch seinen Anspruch auf einen Rettungswurf, wenn die beschriebene Szene real ist.

Für NSC kann der Spielleiter das Anzweifeln von Illusionen mit Hilfe von Rettungs- oder Intelligenzwürfen ermitteln oder auch frei bestimmen.

Anhang 3: Magierzauber (1. Grad)



Zauber des Ersten Grades

Alarm (Bannzauber, Hervorrufung)

Reichweite: 10 m

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 4 Stunden

+ 1/2 Stunde pro Stufe

Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Ein Würfel mit bis zu 6 m Kantenlänge

Rettungswurf: Nein

Durch den *Alarmzauber* bewirkt der Magier, daß ein bestimmter Bereich auf die Anwesenheit eines jeden Wesens reagiert, das größer ist als eine gewöhnliche Ratte (bzw. schwerer als etwa 3 Pfund). Der Wirkungsbereich kann ein Portal sein, ein Treppenhaus, der Boden eines Ganges o.ä. Sobald ein Wesen dieses Gebiet betritt oder sonstwie berührt, ohne ein vom Anwender bestimmtes Kennwort zu sprechen, erzeugt der Zauber ein lautes Klingeln, das im Umkreis von 18 m zu hören ist und eine Runde andauert, bevor es verklängt. (Die Hörweite verringert sich für jede dazwischenliegende Tür um 3 m, für jede feste Wand um 6 m.) Auch fliegende, schwebende, unsichtbare, körperlose oder gasförmige Wesen lösen den *Alarm* aus, ätherische oder astral projizierte Kreaturen jedoch nicht. Der Anwender selbst kann ihn mit einem einzigen Wort abstellen.

An Material benötigt man für den Einsatz dieses Zaubers ein kleines Glöckchen und ein Stück feinsten Silberdraht.

Alp (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: 0

Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: Speziell

Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 1 Wesen in maximal 9 m Entfernung

Rettungswurf: K.W.

gejagt, kann kein Wirkung

Beim Einsatz des *Alpzaubers* nutzt der Magier natürliche Ängste aus, um dem Opfer als Schreckgestalt zu erscheinen. Ohne selbst genau zu wissen, wie dieser Alpa aussieht, geht er einfach drohend auf sein Opfer zu. Wenn für dieses kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, flieht es mit Höchstgeschwindigkeit so weit vom Anwender weg wie möglich, läßt jedoch Dinge, die es hält, nicht fallen. Für den Rettungswurf gilt ein Abzug von -1 pro zwei Stufen des Magiers, bis zu einem Höchstwert von -6 auf der 12. Stufe. Hierbei ist zu beachten, daß eine gewürfelte 20 ohne Rücksicht auf Abzüge stets einen Erfolg bedeutet. Obwohl der Magier selbst das Opfer nicht verfolgt, wird dieses von einem Hirngespinst aus seinen eigenen Alpträumen gejagt. Jede Runde nach der Anwendung des Zaubers wird ein neuer Rettungswurf (ohne Abzug) fällig, bis der erste gelingt und der Zauber somit gebrochen wird. In jedem Fall wirkt der Alp nur auf Wesen mit einem Intelli-

genzwert von mindestens 2, und hat gegenüber Untoten keinerlei Wirkung.

Ausbessern (Veränderung)

Reichweite: 30 m

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: Permanent

Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 1 Gegenstand

Rettungswurf: Nein

Mit diesem Zauber kann man kleinere Schäden an Gegenständen reparieren. Er reicht aus, um z.B. einen zerbrochenen Ring, ein Kettenlied, ein Medaillon oder eine schmale Dolchklinge wieder zu verschweißen, sofern sie nur an einer Stelle gebrochen sind. Gegenstände aus Keramik oder Holz können auch bei mehrfachen Brüchen oder Rissen so ausgebessert werden, daß sie wie neu sind. Auch ein Loch in einem Ledersack oder Weinschlauch wird durch den Zauber wieder vollständig verschlossen. Magische Gegenstände können jedoch durch diesen Zauber allein nicht repariert werden. Eine Phase nach Anwendung des Zaubers verfliegt die Magie der Ausbesserung, und ihre Wirkung kann dann nicht mehr durch *Magie bannen* aufgehoben werden. Ein Magier kann höchstens ein Objekt mit einem Volumen von 0,03 m³ pro Stufe ausbessern.

Als Materialkomponenten kann man für diesen Zauber zwei Magneten (beliebigen Typs) oder zwei Kletten verwenden.

Austilgen (Veränderung)

Reichweite: 30 m

Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: Permanent

Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 1 Schriftrolle oder 2 Seiten

Rettungswurf: Speziell

Dieser Zauber entfernt magische oder nicht-magische Schriftzüge von einer Schriftrolle oder bis zu zwei Seiten aus Papier, Pergament oder ähnlichem Material. Er löscht auch *Explosive Runen*, *Glyphen der Abwehr*, *Tintenschlangen* und *Zauberseiegel* aus, kann *Illusionschrift* und *Symbolen* jedoch nichts anhaben (vgl. die Beschreibungen dieser Zauber). Nichtmagische Texte werden automatisch getilgt, wenn der Magier das betreffende Schriftstück berührt; andernfalls beträgt die Erfolgschance 90%. Magische Inschriften müssen berührt werden, und selbst dann liegt die Chance, sie zu entfernen, nur bei 30% plus 5% pro Stufe des Anwenders (also 35% bei einem Magier der 1. Stufe, 40% bei einem der 2. Stufe usw.), höchstens aber bei 90%.

Bauchreden (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: 10 m pro Stufe, höchstens 90 m

Komponenten: W,M

Wirkungsdauer: 4 Runden + 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 1 Wesen oder 1 Gegenstand

Rettungswurf: Speziell

Mit Hilfe dieses Zaubers läßt der Magier seine eigene oder eine andere Stimme, oder auch einen ähnlichen Laut, scheinbar aus einer anderen Richtung ertönen, z.B. von einem anderen Wesen, von einem Standbild, hinter einer Tür oder vom Ende eines Ganges her. Er kann dabei in jeder ihm bekannten Sprache sprechen und alle Laute ausstoßen, die er normalerweise von sich geben könnte. Hinsichtlich dieser Stimmen bzw. Geräusche allein fällt die Täuschung jedem auf, für den ein Rettungswurf mit einem Abzug von -2 gelingt. Beim Einsatz dieses Zaubers in Verbindung mit anderen Illusionen kann der Spieler höher Abzüge festsetzen oder auch den Rettungswurf gegen diesen Zauber ganz untersagen, wenn er nur zur Gesamtwirkung der Illusion beiträgt.

Die Materialkomponente dieses Zaubers ist ein Stück Pergament, das zu einem kleinen Trichter gerollt wird.

Blickreflektion (Veränderung)

Reichweite: 0

Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: 2 Runden + 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber läßt vor dem Anwender ein schimmerndes, spiegelndes Luftfeld entstehen, das sich mit dem Magier bewegt. Alle Blickangriffe, wie z.B. der eines Basiliken, die Wirkung von *Augen der Bezauberung*, der Blick eines Vampirs oder der Zauber des Sechsten Grades, *Böser Blick*, werden auf ihren Urheber zurückgeworfen, wenn dieser versucht, Blickkontakt zum Anwender der *Blickreflektion* herzustellen. Der Angriff bleibt auf den Magier ohne Wirkung, und dem Angreifer steht ein Rettungswurf gegen die Wirkung seines eigenen Blickes zu. Der Zauber beeinflußt in keiner Weise die Licht- und Sichtverhältnisse, und schützt auch nicht vor Wesen wie der Medusa, deren Anblick gefährlich ist: Er wirkt nur den Blick eines Angreifers zurück.

Botschaft (Veränderung)

Reichweite: 0

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 5 Runden pro Stufe

Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann ein Magier Anderen kurze Botschaften zuflüstern und Antworten erhalten, ohne daß Dritte sie belau-



Anhang 3: Magierzauber (1. Grad)

schen könnten. Während er den Zauber wirkt, zeigt der Magier offen oder heimlich mit dem Finger auf diejenigen Wesen, die einbezogen werden sollen; pro Erfahrungsstufe kann er den Zauber auf eine Person ausdehnen. Wenn er dann etwas flüstert, erreicht sein Geflüster in gerader Linie alle ausgewählten Empfänger im Umkreis von 9 m plus 3 m pro Stufe des Magiers. Diese können ihm flüsternd antworten. Wichtig ist, daß sich zwischen dem Magier und seinen Gesprächspartnern keine Hindernisse befinden dürfen, und daß der Magier seine Botschaft nur in einer Sprache flüstern kann, die er beherrscht: Der Zauber selbst verleiht ihm keine sprachlichen Fähigkeiten. Meist wird er eingesetzt, um kurze Absprachen ohne Belauschung durch Dritte zu ermöglichen.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist ein Stück dünngezogener Kupferdraht.

Brennende Hände (Veränderung)

Reichweite: 0
Komponenten: W,G
Dauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: Anwender
Rettungswurf: 1/2

Wenn ein Magier diesen Zauber anwendet, schießen sengende Flammen aus seinen Fingerspitzen hervor. Die Hände muß er dabei so halten, daß sich die Flammen fächerförmig ausbreiten: beide Daumen aneinandergelegt und die übrigen Finger gespreizt. Aus den brennenden Händen schlagen Flammen bis zu 1,50 m weit, in einem Winkelbereich von 120 Grad vor dem Magier. Jedes Lebewesen, daß sich innerhalb dieses Bereiches befindet, erleidet 1W3 SP plus 2 SP pro Stufe des Anwenders, bis zu einem Höchstwert von 1W3+20 Punkten Feuerschaden. Bei Gelingen eines Rettungswurfs gegen Zauber erleiden die Opfer nur den halben Schaden. Leicht entzündbare Stoffe (Tuch, Papier, Pergament, dünnes Holz), die mit den Feuerstrahlen in Berührung kommen, beginnen zu brennen. Man kann sie allerdings in der folgenden Runde wieder löschen, sofern man auf andere Handlungen verzichtet.

Erscheinung verändern (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: 0
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 2W6 Runde + 2 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: Anwender
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber versetzt den Magier in die Lage, sein Äußeres (einschließlich Kleidung und Ausrüstung) so zu verändern, daß er bis zu 30 cm größer oder kleiner und dicker oder dünner erscheint und aussieht wie ein Mensch, ein Halbmensch oder ein anderer, grob menschen-

ähnlicher Zweibeiner. Das Aussehen einer bestimmten anderen Person kann mit diesem Zauber nicht angenommen werden, ebensowenig besondere Eigenheiten oder Fähigkeiten der gewählten Erscheinung. Die Wirkungsdauer des Zaubers beträgt 2W6 Runden, plus 2 Runden pro Erfahrungsstufe des Anwenders. Unter bestimmten Voraussetzungen, wenn z.B. das Verhalten des Magiers nicht im Einklang mit seiner Erscheinung steht, kann der Spielleiter einen Rettungswurf zulassen, um zu prüfen, ob diese angezweifelt wird. Dieser Illusionszauber läßt die eigentliche Form des Magiers und seiner Ausrüstung unverändert, so daß er durch Berührung entdeckt werden kann.

Federfall (Veränderung)

Reichweite: 10 m pro Stufe
Komponenten: W
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Lebewesen und Gegenstände, auf welche dieser Zauber angewandt wird, nehmen augenblicklich die Masse einer Daunenfeder an. Dadurch sinkt ihre Fallgeschwindigkeit sofort auf 0,6 m/s (d.h. 36 m pro Runde), und solange der Zauber wirkt, erleiden sie bei der Landung keinen Schaden. Läuft jedoch die Wirkungsdauer ab, so nehmen sie sofort wieder ihre normale Fallgeschwindigkeit an. Der Zauber kann auf den Magier selbst oder auf Lebewesen oder Gegenstände innerhalb der Reichweite angewandt werden. Er wirkt auf ein oder mehrere Wesen oder Dinge innerhalb eines Würfels von 3 m Kantenlänge, sofern das Gesamtgewicht nicht höher liegt als 200 Pfund plus 200 Pfund pro Stufe des Magiers. Ein Magier der 2. Stufe z.B. könnte diesen Zauber über eine Entfernung von höchstens 20 m auf eine Gesamtmasse von maximal 600 Pfund anwenden, und er würde 2 Runden lang wirken. Der Zauber wirkt nur auf Objekte, die fallen oder fliegen (aus eigener Kraft oder durch Fremdwirkung, wie z.B. Geschosse), nicht etwa auf ein zuschlagendes Schwert oder einen anstürmenden Gegner. Zu beachten ist, daß er mit Zaubern wie *Windstoß* wirkungsvoll kombiniert werden kann.

Freundschaft (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 0
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1W4 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: 18 m Radius
Rettungswurf: Speziell

Durch den Zauber *Freundschaft* gewinnt der Magier vorübergehend 2W4 Punkte Charisma hinzu. Für intelligente Wesen, die sich zum

Zeitpunkt der Anwendung im Wirkungsbereich des Zaubers befinden, müssen sofort Reaktionswürfe durchgeführt werden, auf welche der Modifikator für das erhöhte Charisma des Magiers angerechnet wird. Diejenigen, für die eine günstige Reaktion ermittelt wird, sind vom Anwender äußerst beeindruckt und bemühen sich, seine Freundschaft zu gewinnen und ihm behilflich zu sein, wie es die jeweilige Situation erlaubt: Dienstleistende Bürokraten werden plötzlich hilfsbereit, mürrische Torhüter mitteilsam, angreifende Orks verschonen das Leben des Magiers und nehmen ihn stattdessen gefangen. Nach Ablauf der Wirkungsdauer wird den Opfern bewußt, daß sie bezaubert worden sind; ihre Reaktionen darauf bestimmt der Spielleiter.

Die Materialkomponenten dieses Zaubers sind Kreidepulver (oder weißes Mehl), Ruß und Zinnober, die der Magier vor der Anwendung auf sein Gesicht auftragen muß.

Hypnose (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 5 m
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 1 Runde + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: Ein Würfel von 9 m Kantenlänge
Rettungswurf: K.W.

Durch die mit diesem Zauber verbundenen Gesten des Magiers und den Singsang der Formel werden 1W6 Wesen im Wirkungsbereich für eine Einflüsterung empfänglich, ein kurz und plausibel formuliertes Ansinnen des Magiers an sie (s. auch den Zauber des Dritten Grades *Einflüsterung*). Diese Bitte muß vorgetragen werden, nachdem die *Hypnose* gewirkt wurde; bis dahin ist der Erfolg des Zaubers ungeiß. Zu beachten ist, daß die angeschlossene Einflüsterung selbst kein Zauber ist, sondern nur eine gesprochene Aufforderung. (Der Magier muß sich also verständlich machen können, damit der Zauber wirken kann.) Wesen, für die ein Rettungswurf gelingt, können sich dem hypnotischen Einfluß entziehen. Besonders mißtrautische oder feindselige Kreaturen erhalten Zuschläge zwischen +1 und +3; wird der Zauber dagegen auf ein einzelnes Wesen angewandt, dem der Magier in die Augen schaut, so erleidet es einen Abzug von -2 auf den Rettungswurf. Opfer, denen der Rettungswurf mißlang, erinnern sich nach Ablauf der Wirkungsdauer nicht daran, daß sie bezaubert wurden.

Identifizieren (Erkenntniszauber)

Reichweite: 0
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: Speziell
Wirkungsbereich: 1 Gegenstand pro Stufe
Rettungswurf: Nein

Anhang 3: Magierzauber (1. Grad)



Wenn ein Magier den Zauber auf sich anwendet, kann er anschließend magische Gegenstände identifizieren, indem er sie berührt. Vor dem Einsatz des Zaubers muß er acht Stunden damit zubringen, die zu untersuchenden Gegenstände zu reinigen und von allem zu befreien, was ihre magische Aura verfälschen oder stören könnte; wird er dabei unterbrochen, so muß er anschließend von vorn beginnen. Zur Anwendung des Zaubers selbst muß der Magier die Objekte in die Hand nehmen. Er riskiert alle eventuellen Folgen einer derartigen Handhabung, allerdings stehen ihm ggf. entsprechende Rettungswürfe zu.

Die Chance, etwas über einen magischen Gegenstand herauszufinden, beträgt 10% pro Stufe des Magiers, höchstens jedoch 90%. Der Prozentwurf wird vom Spielleiter verdeckt ausgeführt, da der Magier bei einem Ergebnis zwischen 96 und 00 einen falschen Eindruck gewinnt. Bei Gegenständen mit mehreren Eigenschaften zählt jede von diesen einzeln, d.h. ein Magier der 5. Stufe könnte bei einmaligem Einsatz des Zaubers fünf einfache Gegenstände oder fünf Kräfte desselben Gegenstandes identifizieren, oder auch beide Anwendungen miteinander kombinieren. Wenn ein Identifizierungsversuch mißlingt, kann der Magier über den betreffenden Gegenstand nichts weiter erfahren, bis er eine höhere Erfahrungsstufe erreicht. Zu beachten ist, daß einige magische Gegenstände, darunter besondere magische Bücher, auch mit Hilfe dieses Zaubers nicht identifiziert werden können.

Der genaue Angriffs- oder Schadensbonus kann nicht festgestellt werden, sondern nur die Tatsache, daß er hoch oder niedrig ist. Wenn ein Gerät Ladungen besitzt, wird nicht die genaue Anzahl verbleibender Ladungen ermittelt, sondern nur der ungefähre Ladungsstand: sehr stark (81%-100% der Höchstzahl von Ladungen), stark (61%-80%), durchschnittlich (41%-60%), schwach (6%-40%), oder einzelne Ladungen (weniger als sechs). Das Ergebnis „einzelne Ladungen“ geht in jedem Fall vor, so daß ein *Ring der Drei Wünsche* immer nur wenige Ladungen zu enthalten scheint.

Nachdem er den Zauber angewandt und die entsprechenden Erkenntnisse gewonnen hat, verliert der Magier acht Punkte Konstitution; um sie zurückzugewinnen, muß er acht Stunden ruhen. Fällt sein Konstitutionswert durch diesen Zauber unter 1, so verliert er das Bewußtsein und erlangt es erst wieder, wenn er nach 24 Stunden seine alte Konstitution wiedererlangt hat. (In diesem Fall dauert die Regeneration drei Stunden pro KO-Punkt).

An Materialkomponenten sind für diesen Zauber eine Perle im Wert von mindestens 100 GM und eine Eulenfeder erforderlich, die in einem Becher Wein eingeweicht werden, den der Magier vor Anwendung des Zaubers trinken muß. Wird diesem Aufguß noch ein zu Pulver zerstoßener Gücksstein hinzugefügt, so lassen sich sehr viel genauere Erkenntnisse gewinnen: Der Magier kann dann den genauen Bonus oder die Anzahl der verfügbaren Ladungen

feststellen und bei Objekten mit mehreren Eigenschaften alle auf einmal identifizieren. Wenn der Spielleiter dies zuläßt, können auf diese Weise auch einige Eigenschaften von Artefakten und Reliquien ermittelt werden.

Kalte Hand (Nekromantie)

Reichweite: 0
Komponenten: W, G
Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: Anwender
Rettungswurf: K.W.

Wenn ein Magier diesen Zauber wirkt, umgibt ein blaues Leuchten seine Hand. Diese Energie greift die Lebenskraft jedes Wesens an, das der Magier durch einen Nahkampftreffer berührt: Sofern für das berührte Wesen kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, erleidet es 1W4 Schadenspunkte und verliert außerdem einen Punkt von seinem Stärkewert. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet es keinerlei Schaden. Wesen, für die kein Stärkewert angegeben ist, erleiden für jede zweite Berührung durch die kalte Hand einen Abzug von -1 auf ihre Angriffswürfe. Das Opfer kann die verlorene Stärke pro Stunde um einen Punkt wieder aufbauen; Schaden muß auf natürlichem oder magischem Wege geheilt werden.

Auf Untote hat dieser Zauber eine besondere Wirkung: Bei Berührung durch die kalte Hand erleiden sie keinen Schaden; falls ihnen kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, fliehen sie jedoch für 1W4 Runden plus 1 Runde pro Stufe des Magiers.

Licht (Veränderung)

Reichweite: 60 m
Komponenten: W, M
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: Eine Kugel von 6 m Radius
Rettungswurf: Speziell

Durch diesen Zauber entsteht in einem bestimmten Bereich ein Leuchten, dessen Helligkeit der von Fackellicht entspricht. Objekte im Dunkeln jenseits des Lichtkreises werden bestenfalls als undeutliche, schattenhafte

Umrisse wahrgenommen. Der Anwender bestimmt den Mittelpunkt des Wirkungsbereichs, zu dem er eine ungehinderte Sichtlinie haben muß, um den Zauber wirken zu können. Licht kann aus der Luft, aus Fels, Metall, Holz und fast jeder ähnlichen Substanz heraus leuchten.

Die Wirkung ist ortsfest, sofern als Mittelpunkt nicht ausdrücklich ein bewegliches Objekt oder Lebewesen gewählt wurde. Wird dieser Zauber auf ein Geschöpf angewandt, so sind Prozentwürfe wegen Magieresistenz und Rettungswürfe durchzuführen. Ein erfolgreicher Resistenzwurf hebt die Wirkung des Zaubers auf, während ein gelungener Rettungswurf bedeutet, daß der Mittelpunkt nicht auf dem anvisierten Wesen, sondern unmittelbar hinter diesem liegt. Wenn es in einen Bereich magischer Dunkelheit gebracht wird, funktioniert das Licht nicht, der Zauber kann magische Dunkelheit jedoch aufheben, wenn er speziell zu diesem Zweck eingesetzt wird (bei *dauerhafter Dunkelheit* allerdings nur für die Dauer des *Lichtzaubers*).

Licht, das genau auf die Sehorgane eines Lebewesens gesetzt wird, blendet es, so daß sich seine Angriffs- und Rettungswürfe sowie seine Rüstungsklasse um vier Punkte verschlechtern. Der Anwender kann den Zauber jederzeit mit einem Wort beenden. Die Materialkomponente ist ein Glühwürmchen oder ein Stück Leuchtmoo.

Magie entdecken (Erkenntniszauber)

Reichweite: 0
Komponenten: W, G
Wirkungsdauer: 2 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: Ein 3 m breiter und 18 m langer Pfad
Rettungswurf: Nein

Nach Anwendung dieses Zaubers kann der Magier in einem 3 m breiten und 18 m langen Bereich entlang seiner Blickrichtung magische Strahlungen entdecken. Die Stärke der Magie ist abschätzbar (Spuren, schwach, mäßig, stark, überwältigend) und der Magier hat eine Chance von 10% pro Stufe, die Anwesenheit einer bestimmten Art von Magie (Veränderung, Beschwörung usw.) zu erkennen. Der Zaubernde kann sich auch langsam drehen und einen Blickwinkel von 60 Grad pro Runde absuchen. Steinwände von mindestens 30 cm Dicke, 3 cm starke Metallschichten und 1 m dicke, massive Holzwände halten den Zauber ab. Magische Bereiche, verschiedene Arten von Magie oder starke örtliche Strahlungen können andere Strahlungen stören oder überdecken. Zu beachten ist, daß dieser Zauber weder Gut noch Böse aufzeigt, noch die Gesinnung eines Wesens erkennen läßt, und daß Geschöpfe von anderen Existenzebenen nicht unbedingt magischer Natur sind.





Anhang 3: Magierzauber (1. Grad)

Magie lesen (Erkenntniszauber)

Reichweite: 0
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 2 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe des Zaubers *Magie lesen* kann man magische Inschriften auf Gegenständen (Büchern, Schriftrollen, Waffen usw.) lesen, die ansonsten nicht zu entziffern wären. (Seine eigenen Zauberbücher und alles, was er bereits mit Hilfe von Magie gelesen hat, kann ein Magier jederzeit wieder lesen). In der Regel löst diese bloße Lektüre die in den Schriftzügen enthaltene Magie nicht aus, bei verfluchten Schriftrollen kann dies allerdings der Fall sein. Wenn ein Magier diesen Zauber angewandt und mit seiner Hilfe eine magische Inschrift entzifert hat, kann er diese jederzeit auch ohne Zauberei erneut lesen. Die Wirkungsdauer des Zaubers beträgt zwei Runden pro Erfahrungsstufe des Anwenders; in einer Runde kann man eine Seite oder einen Text vergleichbarer Länge entziffern.

Um diesen Zauber einsetzen zu können, benötigt der Magier ein Prisma aus Kristallglas oder Bergkristall, das bei der Anwendung nicht verschwindet.

Magisches Geschoß (Hervorrufung)

Reichweite: 60 m + 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: Ein oder mehrere Wesen innerhalb eines Würfels von 3 m Kantenlänge
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber entstehen bis zu fünf Geschosse aus magischer Energie, die aus den Fingerspitzen des Magiers hervorschießen und unfehlbar ihr Ziel treffen, selbst wenn es sich dabei um Gegner handelt, die in einen Nahkampf verwickelt sind. Das anvisierte Wesen muß allerdings vom Anwender gesehen oder auf andere Weise entdeckt werden, so daß bei nahe vollständige Deckung, wie sie z.B. durch eine Schießscharte gegeben ist, den Einsatz der magischen Geschosse verhindern kann. Darüber hinaus muß der Magier das Ziel genau erkennen können: Er könnte kein *magisches Geschoß* ausschicken, um „den Befehlshaber der Legion“ zu treffen, wenn er diesen nicht von den anderen Soldaten unterscheiden kann. Es ist nicht möglich, *magische Geschosse* gegen bestimmte Körperteile eines Wesens oder gegen unbelebte Gegenstände zu richten; im letzteren Fall verpufft das Geschoß ohne jede Wirkung. Gegen Lebewesen richtet jedes magische Geschoß 1W4+1 SP an.

Mit jeder zweiten zusätzlichen Erfahrungs-

stufe, die er erreicht, gewinnt der Magier für diesen Zauber ein weiteres Geschoß hinzu; er verfügt also auf der 3. Stufe über zwei Geschosse, auf der 5. Stufe über drei usw., bis zur Höchstzahl von fünf Geschosse auf der 9. Stufe. Er kann ggf. wählen, ob er die verfügbaren Geschosse alle auf ein Ziel richten oder auf verschiedene Gegner verteilen will.

Nebelwand (Hervorrufung)

Reichweite: 30 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 2W4 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: Ein Würfel von 6 m Kantenlänge + ein Würfel von 3 m Kantenlänge pro Stufe
Rettungswurf: Nein

Mit diesem Zauber erschafft der Magier eine wabernde Wand aus Nebeldämpfen in einem beliebigen Bereich in höchstens 30 m Entfernung. Die *Nebelwand* senkt die Reichweite normaler Sicht wie die von Infravision auf Armeslänge (60 cm). Der Magier kann auf Wunsch auch weniger Nebel hervorrufen. Die Wand muß grob vier- oder rechteckige Umrisse haben und in ihrer kleinsten Abmessung mindestens 3 m breit sein. Die Nebeldämpfe bleiben mindestens drei Runden lang bestehen. Diese Dauer wird durch mäßigen Wind halbiert, während starke Winde sie auseinandentreiben.

Die Materialkomponente bilden ein paar getrocknete, halbe Erbsen.

Normale Feuer beeinflussen (Veränderung)

Reichweite: 5 m pro Stufe
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 2 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: 3 m Radius
Rettungswurf: Nein

Mit diesem Zauber kann der Magier nicht-magische Feuer (von der Größe einer Fackel oder Laterne bis zur Höchstausdehnung des Wirkungsbereichs) derart verändern, daß sie in Umfang und Helligkeit bloßen Kohlen gleichen, oder ihre Leuchtkraft derart erhöhen, daß sie normalem Tageslicht entspricht und doppelt so weit reicht wie normal. Zu beachten ist, daß sich dies weder auf den Brennstoffverbrauch, noch auf den Schaden auswirkt, welchen die Flammen anrichten können. Der Magier kann einige oder alle Feuer im Wirkungsbereich beeinflussen und ihre Helligkeit durch eine bloße Handbewegung verändern, solange die Wirkung anhält. Diese endet, wenn der Zaubernde es bestimmt oder aller Brennstoff verbraucht ist, spätestens jedoch nach Ablauf von zwei Runden pro Erfahrungsstufe des Magiers. Der Anwender kann mit Hilfe dieses Zaubers auch alle Flammen im Wirkungs-

bereich löschen, wodurch sich der Zauber automatisch verbraucht. Auf Feuerelementare und ähnliche Wesen hat dieser Zauber keinerlei Wirkung.

Nystuls Magische Aura (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Tag pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Runde
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Speziell

Dieser Zauber verleiht einem beliebigen Gegenstand, der nicht schwerer sein darf als 5 Pfund pro Stufe des Anwenders, eine Aura, wie sie beim Einsatz von Fähigkeiten oder Zaubern zur Erkennung von Magie wahrgenommen wird. Der Magier kann sogar die Art der angeblichen Magie bestimmen (Veränderung, Herbeirufung usw.), und die entsprechende Aura ist so stark, daß sie eine evtl. tatsächlich vorhandene, andersartige Ausstrahlung überlagert, sofern es sich nicht um einen besonders mächtigen Gegenstand, z.B. ein Artefakt handelt. Wird auf ein Objekt mit *Nystuls magischer Aura* der Zauber *Identifizieren* angewandt, so besteht eine Chance von 50%, daß der untersuchende Magier den Täuschungszweck der Aura erkennt. Andernfalls hält er sie für echt und findet auch durch weitere Untersuchungen die wirklichen Eigenschaften des Gegenstandes nicht heraus.

Die Materialkomponente des Zaubers ist ein kleines Stück Seide, mit welchem über den zu „verzaubernden“ Gegenstand gestrichen wird.

Panzer (Herbeirufung)

Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1 Runde
Wirkungsbereich: 1 Lebewesen
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers erschafft der Magier ein Kraftfeld, das den Empfänger wie ein Ringpanzer (RK 6) schützt. Auf Personen, die bereits eine Rüstung tragen, oder Wesen, deren natürliche Rüstungsklasse 6 oder mehr beträgt, hat der Zauber keine Wirkung. Er kann auch nicht mit dem Zauber *Schild* kombiniert werden, es gelten jedoch weiterhin die RK-Zuschläge für Geschicklichkeit und (bei Kämpfer/Magiern) für Schilde. Der Panzer behindert nicht die Bewegung des Trägers, belastet ihn nicht und hindert ihn auch nicht daran, Zauber zu wirken. Er bleibt bestehen, bis die Magie erfolgreich gebannt wird, oder bis gegen ihn 8 Schadenspunkte zzgl. 1 SP pro Erfahrungsstufe des Anwenders erzielt werden. (Hierbei ist wichtig, daß der Panzer diese Schadenspunkte nicht auffängt: Er verleiht nur RK 6; der Träger erleidet bei gegnerischen Treffern nach wie vor

Anhang 3: Magierzauber (1. Grad)



den vollen Schaden.) Der Träger des Panzers könnte also z.B. durch einen Treffer 8 SP einstecken, und einige Minuten später noch einmal 1 SP. Sofern der Zauber nicht von einem Magier gewirkt wurde, der mindestens die 2. Stufe erreicht hat, würde sich der Panzer in diesem Augenblick auflösen. Bis zu seiner Auflösung genießt der Träger in jeder Hinsicht RK 6.

Die Materialkomponente dieses Zaubers ist ein Stück fein gegerbtes Leder, das von einem Priester gesegnet wurde.

Personen bezaubern (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 120 m
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: 1 Person
Rettungswurf: K.W.

Dieser Zauber wirkt jeweils auf eine einzelne Person, wobei diese Bezeichnung alle Menschen und zweibeinigen Halbmenschen und Humanoiden von menschlicher (M) oder kleinerer Größe (K) umfaßt. (Darunter fallen Dryaden, Elfen, Echsenmenschen, Feengeister, Feenkobolde, Gnolle, Gnome, Goblins, Halbelfen, Halblinge, Halborks, Hobgoblins, Kobolde, Troglobyten, Waldwichtel, Wassermann, Zwerge und andere.) Ein Kämpfer der 10. Stufe könnte also bezaubert werden, ein Oger dagegen nicht.

Dem Opfer steht ein Rettungswurf gegen Zauber zu, um der Bezauberung zu widerstehen, wobei ggf. die Modifikation wegen hoher Weisheit (s. Tabelle 5) anzuwenden ist. Wird das Opfer in der Runde der Anwendung von einem Gefährten des Magiers verletzt, so erhält es einen zusätzlichen Zuschlag von +1 pro Schadenspunkt auf seinen Rettungswurf.

Mißlingt der Rettungswurf für das Opfer des Zauberers, so betrachtet es den Anwender als vertrauten Freund und Verbündeten, den es zu achten und zu schützen gilt. Der Zauber gibt dem Magier nicht die Verfügungsgewalt über die bezauberte Person, als wenn sie ein Automat wäre, doch alle seine Worte und Handlungen werden von ihr im günstigsten Licht betrachtet. Der Bezauberte würde daher keinen Selbsttötungsbefehl befolgen, der Magier könnte ihn jedoch evtl. davon überzeugen, daß die einzige Chance, sein Leben zu retten, darin liegt, daß der Bezauberte einen anstürmenden Roten Drachen „für ein oder zwei Runden“ aufhält. Zu beachten ist auch, daß der Zauber dem Anwender keine besonderen Sprachkenntnisse verleiht, dieser also die Sprache des Opfers sprechen muß, um seine Anweisungen zu übermitteln.

Die Wirkungsdauer der Bezauberung hängt vom Gelingen eines Rettungswurfes ab und steht in direkter Beziehung zur Intelligenz des Opfers: Die Bezauberung endet, sobald dem Opfer ein Rettungswurf gelingt, und dieser Ret-

tungswurf wird je nach Intelligenz des Opfers in kürzeren oder größeren Abständen wiederholt, bis er gelingt (s.u.). Der Zauber wird auch gebrochen, wenn der Magier dem Bezauberten in irgend einer Weise Schaden zufügt bzw. dies versucht, oder wenn der Zauber *Magie bannen* erfolgreich auf den Bezauberten angewandt wird.

Wenn zwei oder mehr Bezauberungen gleichzeitig auf eine Person einwirken, muß das Ergebnis vom Spielleiter beurteilt werden. Es könnte sich eine Zauberwirkung durchsetzen, oder das Opfer wird zwischen verschiedenen Loyalitäten hin- und hergerissen, oder es werden neue Rettungswürfe fällig, die evtl. beide Zauber aufheben. Zu beachten ist, daß das Opfer einer solchen Bezauberung sich an alles erinnern kann, was unter ihrem Einfluß vorgenommen ist.

Intelligenzwert	Zeitabstand der Rettungswürfe
3 o. weniger	3 Monate
4 – 6	2 Monate
7 – 9	1 Monat
10 – 12	3 Wochen
13 – 14	2 Wochen
15 – 16	1 Woche
17	3 Tage
18	2 Tage
19 o. mehr	1 Tag

Anmerkung: Der Zeitabstand zwischen Rettungswürfen gibt die Zeitspanne an, in deren Verlauf jeweils ein RW fällig wird. Zu welchem genauen Zeitpunkt der Wurf durchgeführt wird, bestimmt der Spielleiter (durch Zufall oder Wahl). Der Wurf wird verdeckt durchgeführt.

Reittier (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: 10 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 2 Stunden + 1 Stunde pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Phase
Wirkungsbereich: 1 Reittier
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers ruft der Magier ein normales Tier herbei, um auf ihm zu reiten. Das Tier dient ihm willig und nach besten Kräften, verschwindet jedoch nach Ablauf der Wirkungsdauer, um dorthin zurückzukehren, wo es herkam. Die Art des Reittiers, das durch den Zauber herbeigeholt wird, hängt von der Erfahrungsstufe des Anwenders ab; natürlich hat dieser die Möglichkeit, ein Reittier niedrigerer Stufe zu wählen. Die verfügbaren Reittiere sind folgende:

Stufe des Magiers	Reittier
1. – 3.	Maultier oder Reitpferd
4. – 7.	Zugpferd oder Streitross
8. – 12.	Kamel

13. – 14. Elefant (ab der 18. Stufe mit Sänfte)
15. u. höher Greif (ab der 18. Stufe mit Sattel)

Das Reittier trägt keinerlei Sattel oder Zaumzeug, es sei denn, es entspräche einer niedrigeren Stufe als der des Magiers: Ein Magier der 4. Stufe könnte also entweder ein ungesatteltes Streitross oder ein Reitpferd mit Sattel und Zaum herbeirufen. Die Werte des eintreffenden Tieres entsprechen dem Durchschnitt seiner Art. Das Reittier verschwindet, wenn es getötet wird. Die Materialkomponente für diesen Zauber besteht aus etwas Haar bzw. Fell von einem Tier der gewünschten Art.

Scheingeräusche (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: 60 m + 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 3 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: Hörweite
Rettungswurf: Speziell

Durch diesen Zauber läßt der Magier an einem bestimmten Punkt innerhalb der Reichweite Geräusche entstehen, die nach Belieben näherkommen, sich entfernen oder an einer Stelle verharren können. Ihre Lautstärke richtet sich nach der Erfahrungsstufe des Anwenders: Auf der 1. Stufe kann er mit Hilfe des Zaubers den Lärm von bis zu vier Personen nachahmen. Mit jeder weiteren Erfahrungsstufe kommt das entsprechende Geräuschenvolumen hinzu, auf der 2. Stufe kann ein Magier daher soviel Lärm verursachen wie acht Leute, die reden, singen, rufen, marschieren oder rennen. Die erschaffenen *Scheingeräusche* können unterschiedlichster Art sein, solange ihr Gesamtvolumen der Stufe des Anwenders entspricht: Das Gerenne und Gequieke einer Horde Ratten wäre etwa mit dem Lärm zu vergleichen, den acht Mann durch Rennen und Rufen verursachen; das Gebrüll eines Löwen entspräche dem Lärm von sechzehn Mann, das eines Drachen mindestens dem Lärmpegel von 24 Personen.

Ein Spieler, der angibt, daß sein Charakter nicht an die Geräusche glaubt, kann für diesen einen Rettungswurf durchführen. Wenn dieser gelingt, hört der Charakter einen leisen und deutlich falschen Ton aus der Richtung des Zaubernden. Zu beachten ist, daß dieser Zauber die Wirkung eines *Trugbildes* entscheidend untermauern kann.

An Material ist für diesen Zauber etwas Wolle oder ein Klümpchen Wachs erforderlich.

Schild (Hervorrufung)

Reichweite: 0
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 5 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: Speziell



Anhang 3: Magierzauber (1. Grad)

Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber entsteht vor dem Magier eine unsichtbare Schutzwand, die ihn gegen Angriffe durch *magische Geschosse* völlig abschirmt. Außerdem gewährt sie gegen Wurfwaffen Schutz wie RK 2, gegen kleinere Geschosse (Pfeile, Bolzen, Kugeln, Schleudersteine, Mantikorstacheln usw.) RK 3, und gegen alle anderen Angriffe RK 4. Darüber hinaus erhält der Magier einen Zuschlag von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Angriffe, die im wesentlichen von vorn erfolgen. Zu beachten ist, daß alle diese Vorteile nur für Angriffe von vorn gelten, wo sich der Schild vor den Magier schieben kann.

Schlaf (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 30 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 5 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber läßt der Magier eine oder mehrere Kreaturen (außer Untoten und einigen anderen, ausdrücklich von der Wirkung ausgenommenen Wesen) in Tiefschlaf versinken. Alle aussersehenden Opfer müssen sich innerhalb eines Bereichs von 9 m Durchmesser befinden. Wie viele von der Wirkung des Zaubers betroffen werden, hängt von ihren Trefferwürfeln bzw. Erfahrungsstufen ab: Der Zauber wirkt auf auf Wesen mit insgesamt 2W4 Trefferwürfeln oder Stufen. Monster mit 4+3 Trefferwürfeln (4 TW + 3 TP) oder mehr werden nicht bezaubert. Das Zentrum der Wirkung wird vom Anwender festgelegt; der Zauber ereilt zuerst die Wesen mit den wenigsten Trefferpunkten, dann evtl. weitere, wobei nur ganze Trefferwürfel gerechnet werden.

Ein Magier wendet den *Schlafzauber* z.B. auf eine Gruppe von drei Kobolden, zwei Gnollen und einem Oger an. Mit 2W4 wird eine 4 gewürfelt, so daß alle drei Kobolde (je 1/2 TW) und ein Gnoll (2 TW) betroffen werden. Der restliche, halbe Trefferwürfel reicht nicht aus, um den zweiten Gnoll oder gar den Oger einzubeziehen.

Durch Schläge mit der flachen Hand oder gegnerische Treffer werden die Opfer eines *Schlafzaubers* geweckt, durch normale Geräusche jedoch nicht. Zum Aufwachen benötigen sie eine ganze Runde. Für Angriffe auf Gegner im *Zauberschlaf* gelten beträchtliche Zuschläge (s. Kampf, Seite 95).

Die Materialkomponente für diesen Zauber kann eine Prise feiner Sand, ein paar Rosenblätter oder eine lebende Grille sein.

Schmieren (Herbeirufung)

Reichweite: 10 m
Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: Eine quadratische Fläche von 10 x 10 m
Rettungswurf: Speziell

Der Zauber *Schmieren* versieht eine feste Unterlage mit einem schlüpfrigen Überzug von fettiger, schmieriger Konsistenz. Für jedes Wesen, das den Wirkungsbereich betritt oder sich darin aufhält, wenn der Zauber angewandt wird, muß ein Rettungswurf gegen Zauber gelingen, wenn es bis zum Ende der Runde unbeschadet wieder griffigen Boden erreichen soll. Wenn der Rettungswurf mißlingt, rutscht der Betreffende aus und fällt hin. Es können jedoch in den folgenden Runden neue Rettungswürfe durchgeführt werden, bis es ihm gelingt, den Bereich zu verlassen. Der Spielleiter sollte die Rettungswürfe den Umständen entsprechend modifizieren: Ein Wesen, das eine plötzlich geschmierte schiefe Ebene hinunterstürmt, hat kaum eine Chance, sich auf den Beinen zu halten, dürfte den Bereich jedoch recht schnell durchqueren! Der Zauber kann auch eingesetzt werden, um einen Gegenstand glitschig zu machen: ein Seil, die Sprossen einer Leiter, den Griff einer Waffe o.ä. Auf Gegenstände, die gerade nicht in Gebrauch sind, wirkt der Zauber immer, während Personen, die entsprechende Dinge halten oder benutzen, ein Rettungswurf gegen Zauber zusteht, um der Wirkung evtl. zu entgehen. Allerdings ist dieser Rettungswurf für jede Runde, in der das geschmierte Teil eingesetzt werden soll, erneut erforderlich. Mißlingt ein Rettungswurf, so rutscht der Gegenstand aus der Hand, die ihn hält, und fällt zu Boden. Der Anwender kann diesen Zauber mit einem einzigen Wort aufheben; ansonsten hält die Wirkung über drei Runden plus eine Runde pro Stufe des Magiers an.

Die Materialkomponente dieses Zaubers ist ein Stück Speckschwarte oder Butter.

Schockgriff (Veränderung)

Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Durch Anwendung dieses Zaubers entwickelt der Magier eine starke elektrische Ladung, die einem Geschöpf, das er berührt, einen Schlag versetzt. Die Kraft des Zaubers bleibt bestehen, bis sie sich durch Kontakt mit einem anderen Wesen entlädt, höchstens jedoch für eine Runde pro Stufe des Magiers. Der Schockgriff verursacht 1W8 Schadenspunkte plus 1 SP pro Stufe des Anwenders. (Ein Magier der 2. Stufe würde also 1W8+2 SP anrichten.) Der

Magier muß nah genug an sein Opfer herantreten, um dessen Körper oder einen leitenden Gegenstand, der diesen berührt, anfassen zu können; eine entsprechende Berührung des Magiers durch das Opfer löst die Entladung jedoch nicht aus.

Schutz vor Bösem (Bannzauber) Umkehrbar

Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 2 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber wird im Abstand von 30 cm rings um den Empfänger eine magische Barriere geschaffen. Diese bewegt sich mit ihm und hat folgende Wirkung:

Erstens erleiden alle bösen (oder durch Böse verzauberten) Wesen einen Abzug von -2 auf ihre Angriffswürfe gegen den geschützten Charakter. Für dessen Rettungswürfe gegen entsprechende Angriffe gilt ein Zuschlag von +2.

Zweitens wehrt der Zauber alle Versuche ab, den Geist des Empfängers zu besitzen (z.B. durch *Magisches Gefäß*) oder zu beherrschen (z.B. durch die Bezauberungsfähigkeit eines Vampirs). Zu beachten ist dabei, daß der Bannzauber nicht die Bezauberung selbst verhindert, sondern nur die Fremdbestimmung durch die Barriere hindurch. Ebenso werden fremde Geister nur abgehalten, nicht ausgetrieben, wenn der Empfänger des Schutzaubers bereits besessen war.

Drittens verhindert der Zauber die körperliche Berührung durch Wesen aus anderen Existenzebenen oder solchen, die herbeigerufen bzw. beschworen wurden (Elementarwesen, Luftdiener, Salamander, Teufelchen, Unsichtbare Pirscher, Wasserschrecken, Xorn u.a.). Die natürlichen (körperlichen) Angriffe dieser Wesen schlagen fehl, und sie selbst werden zurückgeworfen, sofern der beabsichtigte Angriff die Berührung des geschützten Wesens erfordert hätte. Auch Tiere und Monster, die durch Zauber herbeigerufen wurden, werden von dieser Wirkung des Zaubers zurückgehalten. Sie hört auf, wenn der Empfänger einen Nahkampfangriff gegen die abgehaltenen Wesen unternimmt oder sie mit Hilfe der Barriere in die Enge zu treiben versucht.

Um den Zauber zu wirken, muß der Magier mit Silberstaub einen Kreis von 90 cm Durchmesser auf den Boden zeichnen.

Der Zauber kann auch in *Schutz vor Gutem* umgekehrt werden, wobei die zweite und dritte Wirkung unverändert bleiben. Die Materialkomponente für die Umkehrungsform ist ein Kreis aus Eisenstaub.

Anhang 3: Magierzauber (1. Grad)



Spinnenklettern (Veränderung)

Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: K.W.

Der Zauber *Spinnenklettern* gestattet es dem Empfänger, an senkrechten Flächen zu klettern und entlangzugehen wie eine Riesenspinne, und sogar kopfüber von der Decke zu hängen. Widerstrebenden Empfängern steht ein Rettungswurf gegen Zauber zu, um der Wirkung zu entgehen. Das betreffende Wesen kann nur mit bloßen Händen und Füßen so klettern. Sein Bewegungsfaktor beträgt 6, bei Belastung 3. Solange die Wirkung des Zaubers anhält, kann der Empfänger keine Gegenstände handhaben, die leichter sind als ein Dolch (ein Pfund), da diese Dinge an seinen Händen und Füßen kleben bleiben. Für einen Magier ist es daher fast unmöglich, vor Ablauf dieses Zaubers einen anderen einzusetzen. Mit ausreichendem Kraftaufwand kann man auch einen Spinnenkletterer von der Wand losreißen. Der Spielleiter kann hierfür ggf. Rettungswürfe festsetzen, unter Berücksichtigung der Umstände, der eingesetzten Zugkraft usw. Einem Charakter mit Stärke 12 gelingt das Losreißen z.B., wenn dem Kletterer kein Rettungswurf gegen Lähmung (ein Wurf von durchschnittlicher Schwierigkeit) gelingt. Der Anwender kann die Wirkung des Zaubers mit einem Wort aufheben.

Die Materialkomponenten dieses Zaubers sind ein Tropfen Erdpech und eine lebende Spinne, die beide vom Empfänger verschluckt werden müssen.

Sprachen verstehen (Veränderung)

Umkehrbar

Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 5 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Runde
Wirkungsbereich: 1 Sprecher oder 1 Schriftstück
Rettungswurf: Nein

Durch Anwendung dieses Zaubers ist der Magier in der Lage, die gesprochenen Worte eines Wesens zu verstehen oder einen ihm sonst nicht zugänglichen (fremdsprachlichen) Schrifttext zu lesen. Dazu muß er den Sprecher bzw. das Schriftstück berühren. Zu beachten ist, daß die Fähigkeit, einen Text zu lesen, nicht unbedingt das Verstehen seines Inhalts einschließt, und daß der Zauber den Anwender in keinem Fall befähigt, eine ihm unbekannte Sprache zu sprechen oder zu schreiben. Schriftstücke mit seiner Hilfe zu lesen, dauert pro Seite (oder vergleichbarem Textumfang) eine Runde. Magische Inschriften können nicht gelesen, sondern nur als magisch erkannt wer-

den. Der Zauber leistet u.a. bei der Entzifferung alter Schatzkarten gute Dienste, kann jedoch durch einige Schutzauber abgewehrt werden, z.B. durch *Verbogene Seite* und *Illusionsschrift*, beides Zauber des Dritten Grades. Geheime Botschaften, die in normalem Text verborgen sind, werden durch diesen Zauber nicht aufgedeckt.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind eine Prise Ruß und ein paar Körnchen Salz.

Die Umkehrung des Zaubers, *Sprachen verirren*, hebt die Wirkung von *Sprachen verstehen* auf oder macht die Worte eines Sprechers oder Schriftstücks für die o.g. Wirkungsdauer unverständlich bzw. unlesbar.

Springen

Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1W3 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Die Person, auf welche dieser Zauber durch Berührung gelegt wird, kann einmal pro Runde einen Sprung ausführen, solange die Wirkung vorhält. Sie kann bis zu 9 m nach vorn oder aufwärts oder aber 3 m zurück springen. Weitsprünge vorwärts oder rückwärts verlaufen in einem leichten Bogen, von etwa 0,60 m Höhe pro 3 m Weite. Der Zauber garantiert kein sicheres Landen oder Festhalten am Ende eines Sprunges.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist das Hinterbein eines Grashüpfers, das der Magier zerbrechen muß, während er den Zauber wirkt.

Sprühende Farben (Veränderung)

Reichweite: 0
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: Ein Keil von 1,50 x 6 x 6 m
Rettungswurf: Speziell

Durch die Anwendung dieses Zaubers läßt der Magier Strahlen von leuchtenden, nicht harmonisierenden Farben aus seiner Hand springen. Innerhalb des Wirkungsbereiches werden ein bis sechs (1W6) Wesen in der Reihenfolge zunehmender Entfernung zum Anwender davon betroffen. Allen Geschöpfen, die auf einer höheren Erfahrungsstufe stehen als der Zaubernde, sowie solchen ab der 6. Stufe bzw. mit 6 oder mehr Trefferwürfeln steht ein Rettungswurf gegen Zauber zu. Auf blinde oder gesichtslose Wesen kann der Zauber nicht wirken.

Auf Geschöpfe, denen kein Rettungswurf zustand oder gelang, haben die *Sprühenden Farben* folgende Wirkung: Ist ihre Stufe oder TW-Anzahl höchstens ebenso hoch wie die des

Magiers, so sind sie für 2W4 Runden bewußtlos; liegen Stufe bzw. Trefferwürfel um ein oder zwei Stufen über der des Zaubernden, so werden die Opfer für 1W4 Runden geblendet; Wesen, die um drei oder mehr Stufen über dem Magier stehen, sind für eine Runde verwirrt, d.h. nicht in der Lage, zusammenhängend zu handeln oder zu denken. Das Material für diesen Zauber besteht aus je einer Prise Pulver oder Sand in den Farben Rot, Gelb und Blau.

Sticheln (Verzauberung)

Reichweite: 60 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Runde
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: 9 m Radius
Rettungswurf: K.W.

Dieser Zauber versetzt den Magier in die Lage, gegen eine bestimmte Art von Lebewesen, deren Intelligenz wenigstens 2 beträgt, wirkungsvoll zu spotten und zu sticheln, ohne ihre Sprachen zu beherrschen. Für die betreffenden Wesen sind die Worte und Laute, die er aussöhlt, herausfordernd, beleidigend und allgemein höchst ärgerlich. Diejenigen, für die kein Rettungswurf gelingt, stürzen wütend vor, um den Magier im Nahkampf anzugreifen, sofern sie dazu körperlich in der Lage sind, und verzichten ggf. auf den Einsatz von Schuß- oder Wurfwaffen. Liegt jedoch zwischen ihnen und dem Magier ein unüberwindliches Hindernis (etwa eine Feuerwand, eine tiefe Schlucht oder eine geschlossene Front von Pikenieren), so wird der Zauber dadurch gebrochen. Wenn der Magier einer gemischten Gruppe gegenübersteht, muß er entscheiden, welche Rasse er provozieren will. Gruppen mit starkem Anführer (der einen Charismabonus, höhere Trefferwürfel o.ä. besitzt) kann der Spielleiter für den Rettungswurf einen Zuschlag zwischen +1 und +4 zubilligen. Wird das *Sticheln* in Verbindung mit dem Zauber *Bauchreden* eingesetzt, so greifen die Opfer je nach Intelligenz, Anwesenheit eines Anführers usw. möglicherweise die scheinbare Quelle der Sticheleien an.

Die Materialkomponente ist eine Schnecke, die den verspotteten Wesen entgegengeschleudert wird.

Tanzende Lichter (Veränderung)

Reichweite: 40 m + 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 2 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Durch den Einsatz des Zaubers *Tanzende Lichter* kann der Magier wahlweise bis zu vier Lichter erschaffen, die Fackeln bzw. Laternen (mit entsprechender Leuchtkraft) oder auch Irrlichtern ähneln, oder eine schwach leuchtende, menschenähnliche Gestalt, die etwa der eines



Anhang 3: Magierzauber (1. Grad)

Bewohner der Elementarebene des Feuers entspricht. Die *tanzenden Lichter* bewegen sich entsprechend dem Wunsch des Magiers vorwärts oder rückwärts, geradeaus oder um Ecken, ohne daß er sich darauf konzentrieren müßte. Der Zauber reicht nicht aus, um andere zu blenden (s. den Zauber des ersten Grades *Licht*), und seine Lichter verlöschen, sobald Reichweite oder Wirkungsdauer überschritten werden.

Die Materialkomponente dieses Zaubers ist entweder ein Stück Phosphor oder Holz der Bergrüster, oder ein Glühwürmchen.

Tensers Schwebende Scheibe (Hervorrufung)

Reichweite: 20 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 3 Phasen + 1 Phase pro Runde
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber erschafft der Magier ein tellerförmiges Kraftfeld, das nach dem für seine Habgier und sein Gespür für Schätze berühmten Magier „Tensers schwelende Scheibe“ genannt wird. Die Scheibe hat einen Durchmesser von 90 cm und kann pro Stufe des Magiers 100 Pfund Gewicht tragen. Sie schwebt knapp einen Meter über dem Boden und folgt dem Anwender mit einem Bewegungsfaktor von höchstens 6, wobei sie stets waagerecht bleibt. Der Magier kann sie innerhalb der Reichweite von 20 m beliebig umhersteuern, ansonsten hält sie einen beständigen Abstand von knapp zwei Metern zu ihrem „Herrn“. Wenn die Wirkungsdauer abläuft oder der Magier die Grenzen des Zaubers überschreitet (indem er sich z.B. durch schnellere Bewegung oder *Teleportieren* außer Reichweite begibt oder die Scheibe so führt, daß sie höher als 1 m über dem Boden schweben müßte), löst sich die Scheibe auf, und ihre Ladung fällt zu Boden.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist ein Tropfen Quecksilber.

Tor zuhalten (Veränderung)

Reichweite: 20 m pro Stufe
Komponente: W
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: 1,8 m² pro Stufe
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber wird eine Tür, ein Tor oder eine Klappe aus Holz, Metall oder Stein magisch zugehalten, als wenn sie fest verschlossen und verriegelt wären. Wesen aus anderen Ebenen mit 4 oder mehr Trefferwürfeln können den Zauber durchbrechen und das Tor aufsprengen. Magier, die mindestens vier Erfahrungsstufen über dem Anwender stehen, können die zugehaltene Tür ebenfalls öffnen. Der

Zauber *Klopfen* oder erfolgreiches *Magie Bannen* hebt den Zauber auf. Außerdem können zugehaltene Tore auch eingerannt oder durch Gewalt aus den Angeln gerissen werden.

Trugbild (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: 60 m + 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: 36 m² + 9 m² pro Stufe
Rettungswurf: Speziell

Dieser Zauber erschafft die Illusion eines Gegenstandes, Wesens oder Vorgangs innerhalb der Grenzen seines Wirkungsbereichs. Die Illusion ist rein visuell und wirkt auf alle Wesen, die sie erblicken und für echt halten (Untote sind dagegen immun). Das *Trugbild* umfaßt weder Geräusche, noch Gerüche oder Temperaturunterschiede, so daß Effekte, die von diesen Sinneswahrnehmungen abhängen, in der Regel scheitern. Die Illusion bleibt bestehen, bis sie von einem Gegner getroffen wird (sofern der Magier das *Trugbild* nicht entsprechend reagieren läßt) oder der Magier aufhört, sich auf sie zu konzentrieren, weil er sie beenden möchte, sich bewegen will oder muß, oder von einem Gegner getroffen wird. Die Handhabung von Rettungswürfen bei Illusionszaubern wird im Kapitel Magie (Seite 88) und auf Seite 138 erläutert. Wesen, deren Rettungswurf gelingt, durchschauen die Illusion und gestatten ihren Gefährten einen Zuschlag von +4 auf ihre Rettungswürfe, wenn sie ihre Erkenntnis mitteilen können. Wer die Illusion für echt hält, erleidet ggf. entsprechende Folgen, wie es in den o.g. Abschnitten ausgeführt wird.

Das *Trugbild* kann vom Magier innerhalb des Wirkungsbereichs bewegt werden. Für die erforderliche Beurteilung der Glaubwürdigkeit jeder einzelnen Illusion durch den Spielleiter wird nochmals auf Kapitel 7 (Magie) und Seite 138 verwiesen.

Die Materialkomponente für das *Trugbild* ist ein Stück Schaffell.



Unauffälliger Diener (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: 0
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Stunde + 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 9 m Radius
Rettungswurf: Nein

Der *unauffällige Diener* ist eine unsichtbare, nichtintelligente und formlose Kraft, die bringt und holt, Türen öffnet und Stühle hält sowie putzt und flickt. Er ist nicht sehr stark, gehorcht dem Magier jedoch aufs Wort und ist in der Lage, leichte Gegenstände zu bewegen, d.h. höchstens 20 Pfund zu tragen oder 40 Pfund über eine glatte Fläche zu ziehen oder zu schieben. Er kann normale Türen aufmachen, Schubladen öffnen, Deckel anheben usw. Der *unauffällige Diener* kann weder kämpfen, noch getötet werden, da es sich nicht um ein Wesen, sondern nur um eine Kraft handelt. Er kann durch Magie gebannt werden und wird auch durch Zauber mit Flächenwirkung, Odemwaffen oder ähnliche Angriffe zerstört, wenn er durch sie mehr als fünf Schadenspunkte erleidet. Versucht der Magier, den „Diener“ über die Grenze des Wirkungsbereiches hinauszuschicken, so endet der Zauber augenblicklich.

Die Materialkomponenten des Zaubers sind ein wenig Bindfaden und ein Stückchen Holz.

Untote entdecken (Erkenntniszauber, Nekromantie)

Reichweite: 0
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 3 Phasen
Zeitaufwand: 1 Runde
Wirkungsbereich: Ein Pfad von 3 m Breite und einer Länge von 18 m + 3 m pro Stufe
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber versetzt den Magier in die Lage, alle untoten Wesen innerhalb des Wirkungsbereichs zu entdecken. Letzterer erstreckt sich entlang seiner Blickrichtung, auf einer Breite von 3 m und über eine Länge von 18 m plus 3 m pro Stufe des Magiers. Zum Absuchen einer Blickrichtung ist eine ganze Runde erforderlich, während der der Anwender stillstehen muß. Der Zauber gibt nur die Richtung an, weder die Entfernung noch eine genauere Ortung. Er macht Untote auch durch Wände hindurch erkennbar, wird allerdings von 30 cm dickem Stein, 1 m dickem Holz oder Erdboden sowie dünnen Metallschichten abgehalten. Man kann durch ihn auch nicht die Art der Untoten, sondern nur ihre Anwesenheit feststellen.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist etwas Erde von einem Grab.

Vergrößern (Veränderung) Umkehrbar

Reichweite: 5 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 5 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: 1 Wesen oder Gegenstand
Rettungswurf: K.W.