



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.

Anhang 3: Magierzauber (1. Grad)



Dieser Zauber läßt ein Geschöpf oder Objekt augenblicklich wachsen, so daß es sowohl in seinen Abmessungen als auch an Gewicht zunimmt. Er kann nur auf ein einzelnes Lebewesen (bzw. eine Symbiose- oder Gemeinschaftseinheit) angewandt werden, oder auf einen einzelnen Gegenstand, dessen Umfang 0,3 m³ pro Stufe des Magiers nicht überschreiten darf. Das Wesen bzw. der Gegenstand müssen vom Anwender gesehen werden können, damit der Zauber wirkt. Das jeweilige Objekt wird um bis zu 10% pro Stufe des Magiers vergrößert, d.h. Größe, Breite und Gewicht erhöhen sich entsprechend.

Alle Ausrüstung, welche die zu vergrößernde Person bei sich trägt, wird ebenfalls von der Wirkung des Zaubers betroffen. Widerstreben den Opfern einer Vergrößerung steht ein Rettungswurf gegen Zauber zu; wenn er gelingt, scheitert der Zauber. Wo für die Erreichung der vollen Vergrößerung nicht genügend Raum zur Verfügung steht, wächst das Objekt des Zaubers so weit wie möglich, wobei es schwächere Hindernisse sprengt, bis es von widerstandsfähigeren ohne Schaden eingeschlossen wird: Der Zauber kann nicht eingesetzt werden, um das Opfer durch sein eigenes Wachstum zu erdrücken.

Magische Eigenschaften werden durch diesen Zauber in keiner Weise verstärkt: Ein riesiges *Schwert +1* hat auch nur einen Bonus von +1, ein Zauberstab von der Größe eines Stekkens funktioniert trotzdem nur als Zauberstab, und ein übergroßer Zaubertrank erfordert einfach die Aufnahme einer größeren Menge Flüssigkeit, um seine magische Wirkung zu genießen. Gewicht, Masse und Widerstandskraft erhöhen sich jedoch. Ein Tisch, der eine Tür versperrt, wird schwerer und damit wirksamer, ein geschleuderter Stein bekommt mehr Masse (und verursacht entsprechend mehr Schaden), Ketten werden massiver, Türen dicker, ein dünne Schnur zu einem brauchbaren Seil, usw. Bei Lebewesen ändern sich weder Trefferpunkte, noch Rüstungsklasse und Trefferchance, der bei einem Treffer angerichtete Schaden erhöht sich jedoch entsprechend der Vergrößerung. Ein auf 160% seiner normalen Gestalt vergrößerter Kämpfer z.B. trifft mit seinem Langschwert; für den Schaden wird eine 6 gewürfelt. Der tatsächlich angerichtete Schaden beträgt 10 Punkte (6 x 1,6 = 9,6; aufgerundet 10). Zuschläge für Stärke, Klasse oder Magie bleiben unverändert.

Die Umkehrung dieses Zaubers, *Verkleinern*, hebt das *Vergrößern* auf oder verkleinert ein Wesen oder einen Gegenstand derart, daß es pro Stufe des Anwenders 10% seiner ursprünglichen Größe verliert, bis zu einem Minimum von 10% der Anfangsgröße. Darüber hinaus erfolgt die Verkleinerung um 30 cm pro Stufe, bis 30 cm unterschritten werden, danach um 3 cm pro Stufe bis auf 3 cm und schließlich um 3 mm pro Stufe bis auf das absolute Mindestmaß von 3 mm: Das Opfer kann nicht bis zur Nichtigkeit schrumpfen. (Ein 4,80 m großer Riese, der von einem Magier der 15. Stufe verkleinert

wird, würde in neun Schritten auf 48 cm schrumpfen, dann um 30 cm auf 18 cm, und in den letzten fünf Schritten um je 3 cm, so daß er schließlich gerade 3 cm groß wäre.) Ein schrumpfender Gegenstand kann schwächeres Material, das an ihm befestigt ist, evtl. beschädigen, die Verkleinerung endet jedoch, bevor der Gegenstand selbst Schaden nimmt.

Als Materialkomponente ist für den Einsatz dieses Zaubers eine Prise Eisenpulver erforderlich.

Vertrauten finden (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: 1,5 km pro Stufe
 Komponenten: W,G,M
 Wirkungsdauer: Speziell
 Zeitaufwand: 2W12 Stunden
 Wirkungsbereich: 1 Vertrauter
 Rettungswurf: Speziell

Dieser Zauber erlaubt dem Magier, einen Vertrauten herbeizurufen, um ihn sich als Gefährten und Helfer dienstbar zu machen. Vertraute sind meist kleine Tiere wie Eulen, Falken, Frettchen, Frösche, Katzen, Krähen, Kröten, Raben, Schlangen, Wiesel oder gar Mäuse. Wenn der Magier ein solches Tier als Vertrauten gewinnt, bringt ihm das beträchtliche Vorteile: Er erwirbt die besonderen Sinneskräfte seines Vertrauten, kann sich mit ihm unterhalten und ihn als Wächter oder Kundschafter einsetzen. Ein Magier kann jedoch niemals mehrere Vertraute gleichzeitig besitzen und hat auch keine Möglichkeit, zu bestimmen, welche Art von Tier (wenn überhaupt) seinem Ruf folgt.

Der Vertraute ist stets intelligenter als gewöhnliche Exemplare seiner Art (in der Regel IN2 oder 3) und gewinnt durch seine Bindung an den Magier besondere Langlebigkeit. Der Magier seinerseits erwirbt die besondere Sinnesschärfe seines Vertrauten und durch sie einen Bonus von +1 auf alle Überraschungswürfe. Normale Vertraute verfügen über 2-4 Trefferpunkte plus 1 TP pro Stufe des Magiers und besitzen Rüstungsklasse 7 (aufgrund ihrer geringen Größe, Schnelligkeit usw.).

Der Magier verfügt über eine empathische Verbindung zu seinem Vertrauten und kann ihm über eine Entfernung von bis zu 1,5 km durch Gedankenübertragung Anweisungen erteilen. Die empathischen Antworten des Tieres sind allerdings in der Regel nur ganz einfacher Art: Es ist zwar in der Lage, simple Gedanken mitzuteilen, diese werden jedoch oft von Instinktreaktionen überlagert. Ein Frettchen, das in einem Wald eine Gruppe Orks beobachten soll, könnte sich z.B. von einer Maus ablenken lassen; die Beobachtungen, die sein Herr empfängt, wären in jedem Fall mit Gefühlen der Angst vor „den Großen“ vermischt. Der Magier ist nicht in der Lage, selbst durch die Augen seines Vertrauten zu sehen.

Wird er vom Magier getrennt, so verliert der Vertraute pro Tag einen Trefferpunkt und

stirbt, wenn er 0 TP erreicht. Solange er Körperkontakt zu seinem Herrn hält, gelten für den Vertrauten dessen Rettungswürfe gegen besondere Angriffsformen. Bei Angriffen, die Schaden verursachen, erleidet der Vertraute keinen Schaden, wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, und den halben Schaden, wenn er mißlingt. Stirbt sein Vertrauter, so wird für den Magier ein Prozentwurf wie bei einem körperlichen Schock fällig, bei dessen Mißlingen er ebenfalls stirbt. Auch wenn der Magier den Tod seines Vertrauten überlebt, sinkt seine Konstitution um einen Punkt.

Dieser Herbeirufungszauber ist so mächtig, daß er nur einmal im Jahr gewirkt werden kann. Um einen entsprechenden Versuch zu unternehmen, muß der Magier Holzkohle in einem Messingbecken entzünden und, sobald diese gut brennt, Weihrauch und Kräuter im Wert von 1.000 GM hinzufügen. Dann beginnt er mit der Herbeirufung, die solange fortgesetzt wird, bis der (vom Spielleiter ausgewürfelte) Vertraute eintrifft oder die (wiederum vom Spielleiter ermittelte) Zeit abgelaufen ist. Wenn er es für gerechtfertigt hält, kann der Spielleiter für das Tier einen Rettungswurf durchführen. Zu beachten ist, daß die meisten Vertrauten nicht von Natur aus magisch sind und auch durch *Magie bannen* nicht vertrieben werden.

Absichtlich schlechte Behandlung, man gelnde Fütterung oder Pflege des Vertrauten sowie wiederholte übermäßige Forderungen an ihn stören die Beziehung zu seinem Herrn. Den Tod seines Vertrauten absichtlich herbeizuführen löst den Zorn bestimmter höherer Mächte aus und hat entsprechende Konsequenzen.

Wurf auf	Ver- trauter*	Ver- sinneskräfte
1W20		
1 – 2	Eule	Nachtsicht wie Menschen bei Tageslicht, sowie hervorragendes Gehör
3 – 4	Falke	Hervorragende Weitsicht
5 – 6	Krähe	Ausgezeichnete Sicht
7 – 8	Kröte	Weitwinkelsicht
9 – 13	Schwarze Katze	Ausgezeichnete Nachtsicht
14 – 15	Wiesel	u. hervorragendes Gehör
16 – 20	Kein Vertrauter	in Reichweite

*) Der Spielleiter kann die angegebenen durch andere kleine Tiere ersetzen, die in der jeweiligen Gegend vorkommen.

Zaubersiegel (Veränderung)

Reichweite: Berührung
 Komponenten: W,G,M
 Wirkungsdauer: Permanent
 Zeitaufwand: 1
 Wirkungsbereich: Bis zu 930 cm²
 Rettungswurf: Nein

Durch Anwendung dieses Zaubers kann der Magier seine persönliche Rune oder sein Zei-



Anhang 3: Magierzauber (2. Grad)

chen sowie bis zu sechs kleinere Zeichen sichtbar oder unsichtbar auf einer Unterlage anbringen. Die Besonderheit des *Zaubersiegels* liegt darin, daß es in Stein, Metall oder jede weichere Oberfläche „eingeritzt“ werden kann, ohne das Material tatsächlich zu verletzen. Wenn das Siegel unsichtbar angebracht wird, läßt der Zauber *Magie entdecken* es aufleuchten und sichtbar (allerdings nicht unbedingt verständlich) werden. Ebenso wird ein unsichtbares Siegel durch *Unsichtbares entdecken, Wahren Blick*, einen *Stein des wahren Blicks* oder eine *Robe der Augen* aufgedeckt. Auch *Magie lesen* macht die Worte des Schreibers erkennbar – wenn es sich um Worte handelt. Das *Zaubersiegel* kann nicht gebannt, aber durch *Austilgung* gelöscht werden. Wenn es auf der Haut eines Lebewesens angebracht ist, wird es auch durch natürlichen Abrieb nach und nach verschwinden.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind eine Prise Diamantstaub (im Wert von ca. 100 GM) und Farbe oder Farben zum Ausmalen des Siegels. Diese Farben werden auch dann benutzt, wenn das Siegel unsichtbar sein soll, in diesem Fall verwendet der Magier jedoch statt der Finger einen Stift, um sie aufzutragen.



Zaubertrick (Alle Schulen)

Reichweite: 3 m
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 1 Stunde pro Stufe
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Zaubertricks sind kleinere Anwendungsformen der Magie, welche alle Magier im Laufe ihrer Ausbildung erlernen: Es sind Übungen, bei denen der Zauberlehrling lernt, magische Kräfte in geringsten Größenordnungen anzuzapfen. Mit einem *Zaubertrick* kann man kleinere magische Effekte erzielen, die jedoch in ihrer Wirkung eng begrenzt sind: Sie können auf keinen Fall zum Verlust von Trefferpunkten führen oder die Konzentration eines zubernden Charakters stören und erschaffen ggf. auch nur kleine und eindeutige magische Dinge. Durch *Zaubertricks* geschaffene Gegenstände sind außerdem äußerst zerbrechlich und als Werkzeuge nicht zu gebrauchen. Schließlich ist ein *Zaubertrick* auch zu schwach, um die Wirkung eines anderen Zaubers nachzuahmen.

In jedem Fall hält die Wirkung eines *Zaubertricks* nur so lange an, wie der Anwender sich auf sie konzentriert. Meist setzen Magier *Zaubertricks* ein, um das gewöhnliche Volk zu beeindrucken, Kinder zu unterhalten oder für Abwechslung in ihrem oft einsamen Leben zu sorgen. Zu den üblichen Anwendungen gehören leise Sphärenklänge, das Auffrischen verwelkter Blumen, Leuchtkugeln, die über der Hand des Magiers schweben, Luftzüge, die Kerzen zum Flackern bringen, das Nachwürzen von fadem Essen, oder kleine Wirbelwinde, die Staub unter den Teppich kehren. In Verbindung mit dem Zauber *Unauffälliger Dieners* sind dies die Hilfsmittel, die einem Magier das Führen seines Haushalts und die Unterhaltung von Gästen erleichtern.

Zauber des Zweiten Grades

Bannen von Zaubertricks (Bannzauber)

Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 5 Stunden + 1 Stunde pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Runde
Wirkungsbereich: Das berührte Wesen oder Objekt
Rettungswurf: Nein

Mit diesem Zauber verschafft sich der Magier Immunität gegen die Wirkung von *Zaubertricks* anderer Magier, seiner Lehrlinge sowie von Wesen, die diese einsetzen können. Der Bannzauber schützt den Anwender, eine andere Person oder einen Gegenstand, den er bei der Anwendung berührt (z.B. ein Zauberbuch oder eine Schublade mit Materialkomponenten). Jeder *Zaubertrick*, der gegen die geschützte Person oder Sache gerichtet wird, verpufft mit einem hörbaren Plopp. Dieser Bannzauber wird häufig von Magiern eingesetzt, die unter den Streichen ihrer Lehrlinge zu leiden haben oder diese dazu zwingen wollen, mit Lappen

und Scheuersand statt mit Zauberei zu putzen. Widerstrebende Ziele dieses Bannzaubers müssen (durch einen Trefferwurf) berührt werden und haben überdies Anspruch auf einen Rettungswurf gegen Zauber.

Binden (Verzauberung)

Reichweite: 30 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einem unbelebten Seil oder einem ähnlichen Gegenstand (darunter Bindfaden, Garn, Kordel, Schnur oder Tau) Befehle erteilen. Der Zauber wirkt auf 15 m Seil (2,5 cm Durchmesser), plus 5 m pro Stufe des Magiers. Ist das Seil stärker, so verringert sich die betroffene Länge für je 2,5 cm zusätzlicher Dicke um 50%; andererseits erhöht sich die verfügbare Länge um 50%, wenn die Schnur nur halb so dick ist, und beträgt bei besonders dünnem Material, etwa Garn oder Angelschnur, das Doppelte des Grundwertes. Die möglichen Befehle lauten: Aufrollen (zu einem säuberlichen Knäuel oder einer Rolle), Aufrollen und Verknoten, Schlingen bilden, Schlingen bilden und Verknoten, Binden und Verknoten, sowie alle entsprechenden Gegenbefehle (Abrollen usw.) Jede Runde kann ein Befehl erteilt werden.

Das Seil kann nur Gegenstände oder Personen im Abstand von höchstens 30 cm binden, da es sich nicht fortbewegt; es muß also in die Nähe des Ziels geworfen werden. Zu beachten ist, daß das Seil und seine Knoten selbst nicht magisch sind. Ein gewöhnliches Seil hätte etwa RK 6 und könnte 4 Schadenspunkte durch Klingenwaffen aushalten, bevor es zerreißt. Das Seil richtet keinerlei Schaden an, kann jedoch als Stolperseil eingesetzt werden, oder auch zur Fesselung eines einzelnen Gegners, wenn für diesen kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt.

Blindheit (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: 30 m + 10 m pro Stufe
Komponente: W
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: 1 Lebewesen
Rettungswurf: K.W.

Das Opfer dieses Zaubers wird blind, so daß es nur noch Grau vor seinen Augen sieht. Die verschiedenen Heilzauber können diese Wirkung nicht aufheben: Wenn der Rettungswurf gegen Zauber mißlingt, kann Blindheit nur noch durch *Magie bannen* gebrochen oder vom Anwender selbst zurückgenommen werden. Blinde Wesen erleiden eine Abzug von -4 auf ihre Angriffswürfe, ihre Gegner dagegen einen Trefferbonus von +4.

Anhang 3: Magierzauber (2. Grad)



Böses entdecken (Erkenntniszauber)

Umkehrbar

Reichweite: 60 m
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 5 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: Ein 3 m breiter Pfad
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber lässt den Anwender die böse (bzw. in der Umkehrung die gute) Ausstrahlung entsprechender Wesen, Gegenstände und Bereiche wahrnehmen. In den allermeisten Fällen reicht er nicht aus, um die Gesinnung eines Charakters zu erkennen: Allenfalls sehr gesinnungsbewusste und -treue Charaktere, die mindestens die 9. Stufe erreicht haben, besitzen eine gute oder böse Ausstrahlung, wenn sie entsprechende Handlungen beabsichtigen. Mächtige Monster wie z.B. Ki-Rin strahlen gute oder böse Strömungen aus, auch wenn sie verwandelt auftreten. Untote, die eine Gesinnung besitzen, haben eine böse Ausstrahlung, denn dieser Macht und der negativen Energie verdanken sie ihre Existenz. Verfluchte Gegenstände oder Unheiliges Wasser besitzen eine böse Aura; eine versteckte Falle oder eine nichtintelligente Giftschlange dagegen nicht. Der Grad des Bösen (schwach, mäßig, stark, überwältigend) ist festzustellen. Zu beachten ist, daß Priester über eine machtvolle Version dieses Zaubers verfügen.

Der Zauber wirkt in einem drei Meter breiten Bereich entlang der Blickrichtung des Anwenders. Der Magier muß sich mindestens eine Runde lang konzentrieren (stehenbleiben, Ruhe finden und sich bemühen, Böses wahrzunehmen), damit der Zauber wirken kann.

Dauerhaftes Licht (Veränderung)

Reichweite: 60 m
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: 18 m Radius
Rettungswurf: Speziell

Dieser Zauber wirkt ähnlich wie *Licht*, nur ist *dauerhaftes Licht* so hell wie Tageslicht und hält vor, bis es durch magische Dunkelheit oder *Magie bannen* aufgehoben wird. Wesen, die bei hellem Licht Abzüge erleiden, werden durch diesen Zauber entsprechend behindert. Wie der Lichtzauber kann auch dieser in die Luft, auf einen Gegenstand oder auf ein Lebewesen gerichtet werden. Im letzten Fall befindet sich der tatsächliche Mittelpunkt kurz hinter dem ausersehnen Opfer, wenn für dieses ein Rettungswurf gegen Zauber gelingt. Auch mit diesem Zauber kann man jemanden blenden, wenn es gelingt, den Mittelpunkt genau auf seine Sehorgane zu setzen. Dadurch verschlechtern sich Angriffs- und Rettungswürfe sowie die Rüstungsklasse des Opfers jeweils um vier Punkte. Wird der Zauber auf einen kleinen,

beweglichen Gegenstand gelegt, der anschließend lichtundurchlässig abgedeckt wird, so bleibt die Leuchtwirkung des Zaubers blockiert, bis die Abdeckung entfernt wird.

Wird *dauerhaftes Licht* in einen Bereich magischer Dunkelheit gebracht (oder umgekehrt magische Dunkelheit in den Wirkungskreis von *dauerhaftem Licht*), so setzt sich die bereits am Ort befindliche Magie durch, so daß dort, wo sich die Wirkungsbereiche überlappen, die Wirkung des eingebrachten Zaubers aussetzt. Bei gezieltem Einsatz von *dauerhaftem Licht* gegen gleichstarke oder schwächere magische Dunkelheit dagegen heben sich beide Zauber auf.

Mit der Zeit „verbrennt“ dieser Zauber das Material, auf das er angewandt wird; dies dauert jedoch sehr viel länger, als daß es sich in einer normalen Kampagne zeigen würde. Besonders harte und teure Stoffe können dem Verbrauch hunderte oder sogar tausende von Jahren standhalten.

Dunkelheit, 4,50 m Radius (Veränderung)

Reichweite: 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Phase + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: 4,50 m Radius
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber schafft innerhalb des Wirkungsbereiches völlig undurchdringliche Dunkelheit, in der auch Infravision versagt. Weder normale noch magische Lichtquellen sind von Nutzen, es sei denn, es würde *Licht* oder *dauerhaftes Licht* gegen die *Dunkelheit* eingesetzt: In diesem Fall heben sich beide gegenseitig auf.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind ein Stück Fledermausfell und ein Tropfen Pech oder ein Stück Kohle.

Erschrecken (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 30 m + 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1W4 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: 4,50 m Radius
Rettungswurf: Speziell

Dieser Zauber löst bei Lebewesen mit weniger als 6 Trefferwürfeln oder Erfahrungstufen unkontrolliertes Zittern und Beben aus. Die verschreckten Wesen erleiden einen Abzug von -2 auf Reaktionswürfe und lassen Ausrüstung fallen, wenn diese die zulässige Traglast überschreitet. Wenn sie in die Enge getrieben werden, kämpfen sie, erleiden jedoch einen Abzug von -1 auf Treffer-, Schadens- und Rettungswürfe.

Nur für Elfen, Halbelfen und Priester besteht Anspruch auf einen Rettungswurf gegen diesen Zauber. Zu beachten ist, daß er weder auf

Untote (Skelette, Zombies, Ghule usw.), noch auf Wesen der höheren und niederen Ebenen wirkt.

Die Materialkomponente dieses Zaubers ist ein Knochensplitter von einem untoten Skelett, Zombie, Ghul, Unhold oder einer Mumie.

Feuerwerk (Veränderung)

Reichweite: 120 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: 1 Feuerquelle (speziell)
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber benutzt eine bestehende Feuerquelle, um je nach Wahl des Anwenders einen von zwei Effekten zu erzielen: Erstens kann er einen blitzenden, leuchtenden Ausbruch von farbigem Luftfeuerwerk bewirken, der eine Runde dauert und alle Wesen im Umkreis von 36 m, deren Sicht unbehindert ist, vorübergehend blendet: Sofern für die Opfer kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, können sie für 1W4+1 Runden nichts sehen. Das *Feuerwerk* selbst nimmt zehnmal soviel Raum ein wie das ursprüngliche Feuer.

Zweitens kann dieser Zauber eine dicke, erstickende Rauchwolke aus dem Feuer aufsteigen lassen, die eine Runde pro Stufe des Magiers bestehen bleibt. Sie nimmt ein grobe Kugelform über dem Boden an, bzw. füllt kleinere Räume vollständig aus: Ihr Volumen beträgt das Hundertfache des Umfangs der Feuerquelle. Für alle Wesen innerhalb der Rauchwolke sind Rettungswürfe gegen Zauber durchzuführen, bei deren Mißlingen sich ihre Trefferwürfe und Rüstungsklassen um je 2 Punkte verschlechtern.

Der Zauber benutzt eine Feuerquelle innerhalb eines Würfels mit 6 m Kantenlänge, die durch das „Anzapfen“ sofort ausgeht. Sehr große Feuer werden durch die Zauberwirkung evtl. nur zum Teil gelöscht. Magische Feuer werden nicht beeinträchtigt, Feuerwesen (wie z.B. ein Feuerelementar) jedoch erleiden einen Schadenspunkt pro Stufe des Magiers, der sie als Feuerquelle für diesen Zauber einsetzt.

Flammenkugel (Hervorrufung)

Reichweite: 10 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: Eine Kugel von 1,80 m Durchmesser
Rettungswurf: K.W.

Der Zauber erschafft in bis zu 10 m Entfernung vom Anwender eine brennende Feuerkugel, die mit einer Geschwindigkeit von 9 m pro Runde in die vom Magier gewiesene Richtung rollt. Über Hindernisse, die nicht höher sind als 1,20 m (Möbelstücke, niedrige Mauern usw.), kann sie hinwegrollen. Entzündliche Stoffe, die



Anhang 3: Magierzauber (2. Grad)



mit der Flammenkugel in Berührung kommen, beginnen zu brennen. Lebewesen muß ein Rettungswurf gegen Zauber gelingen, sonst erleiden sie 2W4 SP durch Brandwunden. Auch für solche, denen sich die Kugel auf 1,50 m oder weniger Abstand nähert, werden Rettungswürfe fällig, sonst erleiden sie 1W4 SP. Bei Gelingen des Rettungswurfs entsteht kein Schaden; der Spielleiter kann allerdings Abzüge festsetzen, wenn zu wenig oder gar kein Platz vorhanden ist, um der Kugel auszuweichen.

Die *Flammenkugel* rollt umher, solange der Magier sie steuert, und bleibt ansonsten einfach brennend auf der Stelle stehen. Sie kann wie eine normale Feuer dieser Größe gelöscht werden. Ihre Oberfläche ist schwammig und gibt nach, so daß sie außer durch die Flammen keinen Schaden anrichtet. Sie ist auch zu leicht, um Wesen, die sich ihr entgegenstellen, beiseite zu schieben, oder größere Hindernisse umzustoßen.

Die Materialkomponenten sind etwas Talg, eine Prise Schwefel und ein wenig Eisenstaub.

Gedanken lesen (Erkenntniszauber)

Reichweite: 5 m pro Stufe bis höchstens 90 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: 1 Wesen pro Runde
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber versetzt den Anwender in die Lage, die oberflächlichen Gedanken der in Reichweite befindlichen Wesen wahrzunehmen; ausgenommen sind Untote und Wesen, die keinen Geist im herkömmlichen Sinne besitzen. Durch 60 cm Felswand, 5 cm irgend eines Metalls oder eine dünne Schicht Blei wird diese Wahrnehmungsfähigkeit blockiert. Pro Runde kann der Magier in die Gedanken eines Wesens eindringen; bei niederen Geschöpfen erfaßt er einfache, instinktbestimmte Gedankengänge. Man kann die Gedanken eines Wesens über mehrere Runden erforschen oder zu anderen Wesen übergehen. Der Zauber kann z.B. eingesetzt werden, um herauszufinden, ob ein Monster hinter der Tür lauert, gibt jedoch nicht unbedingt Auskunft darüber, um welche Art es sich handelt. Wird Gedankenlesen im Rahmen eines Verhörs eingesetzt, so steht einem intelligenten und vorsichtigen Opfer ein Rettungswurf zu. Ist er erfolgreich, so kann sich der Betreffende gegen den Zauber

sperren, und der Magier erfährt aus seinen oberflächlichen Gedanken keine weiteren Informationen. Mißlingt der anfängliche Rettungswurf, so kann der Magier zusätzliche Erkenntnisse gewinnen; über die Einzelheiten entscheidet der Spielleiter. Auf den Rettungswurf wird ggf. der Weisheitsbonus des Opfers angerechnet, sowie evtl. ein weiterer Zuschlag, der je nach Bedeutung der erfragten Angaben +1 bis +4 betragen kann.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist eine Kupfermünze.

Gegenstand orten (Erkenntniszauber) Umkehrbar

Reichweite: 20 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber hilft beim Auffinden eines bekannten oder vertrauten Gegenstandes. Nachdem er den Zauber gewirkt hat, dreht sich der Magier langsam um die eigene Achse und spürt dann, wann er in die Richtung des gesuchten Objektes schaut, sofern dieses innerhalb der von der Stufe abhängigen Reichweite liegt. Zum Einsatz des Zaubers benötigt man ein Stück Magnetstein. Mit seiner Hilfe kann man Gewänder, Schmuck, Möbelstücke, Werkzeuge, Waffen oder auch eine Leiter oder Treppe orten. Zu beachten ist, daß für die Suche nach einem bestimmten Gegenstand ein genaues, geistiges Bild dieses Einzelstücks erforderlich ist: Bei einer unzureichenden Vorstellung vom Gesuchten versagt der Zauber. Daher können auch heißersehnte Unikate nur geortet werden, wenn der Anwender sie bereits näher kennt. Auf Lebewesen spricht der Zauber nicht an, und auch die dünne Bleischicht kann er nicht durchdringen. Die Materialkomponente ist eine gegabelte Rute.

Die Umkehrungsform, *Gegenstand verbergen*, schützt ein Objekt für acht Stunden vor der Auffindung durch Zauber, Kristallkugeln oder ähnliche Mittel. Auch diese Form wirkt nicht auf Lebewesen. Ihre Materialkomponente ist die Haut eines Chamäleons.

Geisterhand (Nekromantie)

Reichweite: 30 m + 5 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 2 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: 1 Gegner
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber läßt innerhalb der Reichweite eine geisterhaft weiße Hand aus der Lebensenergie des Magiers entstehen, die sich nach seinen Weisungen bewegt. Durch diese *Geisterhand* kann jeder Berührungszauber des Ersten bis Vierten Grades, den der Magier anschlie-

ßend wirkt, auf eine Gegner gelegt werden. Der Zauber gewährt einen Zuschlag von +2 auf den jeweils erforderlichen Angriffswurf. Wenn er mit Hilfe der *Geisterhand* angreift, kann der Magier keine andere Handlung ausführen; wenn er etwas anderes unternimmt, kehrt die Hand zu ihm zurück und schwebt in seiner Nähe. Sie bleibt über die gesamte Wirkungsdauer des Zaubers bestehen, wenn der Magier diesen nicht vorzeitig beendet, und kann ggf. für mehrere Berührungsangriffe eingesetzt werden. Wenn der Anwender eine entsprechende Position innehat, gelten für die Angriffswürfe der *Geisterhand* Zuschläge für Angriffe von der Seite oder von hinten. Gegenüber magischen Angriffen ist die Hand verwundbar, allerdings besitzt sie die Rüstungsklasse -2. Jeder Angriff, der die *Geisterhand* trifft, bricht den Zauber und verursacht beim Magier 1W4 Schadenspunkte.

Gesinnung erkennen (Erkenntniszauber) Umkehrbar

Reichweite: 10 m
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: 1 Wesen oder Objekt alle 2 Runden
Rettungswurf: K.W.

Dieser Zauber versetzt den Magier in die Lage, die Gesinnungaura eines Wesens oder Gegenstandes wahrzunehmen (Bei Dingen ohne Gesinnung ist nichts zu erkennen). Der Anwender muß dabei stillstehen und sich zwei Runden lang auf das jeweilige Objekt konzentrieren. Lebewesen steht ein Rettungswurf gegen Zauber zu; ist er erfolgreich, so erfährt der Magier bei diesem Einsatz des Zaubers nichts über das betreffende Wesen. Wenn er sich nur eine Runde lang konzentrieren kann, ist lediglich die Gesinnung im Hinblick auf Ordnung und Chaos zu erkennen. Bestimmte magische Gegenstände verhindern das Erkennen der Gesinnung ihres Eigentümers.

Die Umkehrung des Zaubers, *Unerkannte Gesinnung*, schützt die Gesinnung eines Wesens oder Gegenstandes für 24 Stunden vor Entdeckung – auch vor dem Zauber *Gesinnung erkennen*.

Gestalt verändern (Veränderung)

Reichweite: 0
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 3W4 Runden + 2 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: Der Anwender
Rettungswurf: Nein

Durch den Einsatz dieses Zaubers kann der Magier seine Gestalt einschließlich Kleidung und Ausrüstung so verändern, daß er größer oder kleiner, dicker oder dünner erscheint und

Anhang 3: Magierzauber (2. Grad)



aussieht wie ein Mensch, ein Halbmensch oder ein anderer, grob menschenähnlicher Zweibeiner. Sein Körper macht dabei eine teilweise Verwandlung durch, und seine Größe kann sich um bis zu 50% verringern oder erhöhen. Wenn die gewählte Gestalt Flügel besitzt, kann der Magier mit ihrer Hilfe fliegen, allerdings nur mit einem Drittel der Geschwindigkeit, die ein echtes Wesen der betreffenden Art zustande bringt, und einer um zwei Klassen schlechteren Manövriertfähigkeit (mindestens jedoch Klasse E). Besitzt die gewählte Gestalt Kiemen, so kann der Magier für die Dauer des Zauber unter Wasser atmen. Mehrfachangriffe oder Schadenszuschläge der angenommenen Gestalt erhält er dagegen nicht.

Treffer- und Rettungswürfe sowie die Rüstungsklasse des Magiers ändern sich durch die Gestaltwandlung nicht. Der Zauber verleiht ihm keine besonderen Fähigkeiten, Angriffsformen oder Widerstandskräfte. Die einmal gewählte Gestalt kann nicht mehr gewechselt werden. Der Magier kann jederzeit zu seiner eigenen Gestalt zurückkehren, wodurch der Zauber ausläuft. Wird er getötet, so nimmt er sofort seine normale Gestalt an.

Glitzerstaub (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: 10 m pro Stufe

Komponenten: W, G, M

Wirkungsdauer: Speziell

Zeitaufwand: 2

Wirkungsbereich: Ein Würfel mit 6 m Kantenlänge

Rettungswurf: Speziell

Dieser Zauber erschafft innerhalb des Wirkungsbereichs ein Wolke glitzernder Staubteilchen. Alle, die sich in dem Bereich aufhalten, werden für 1W4+1 Runden geblendet (Angriffs- und Rettungswürfe sowie Rüstungsklasse verschlechtern sich um je vier Punkte), wenn kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt. Außerdem setzt sich der *Glitzerstaub* an ihnen fest und kann vor Ablauf der Wirkungsdauer nicht entfernt werden, so daß unsichtbare Wesen erkennbar werden. Der Staub verfliegt nach 1W4 Runden plus 1 Runde pro Stufe des Anwenders; von einem Magier der 3. Stufe eingesetzt, würde der Zauber also vier bis sieben Runden halten.

Die Materialkomponente hierfür ist zerstoßer Glimmer.

Hautreizung (Veränderung)

Reichweite: 10 m pro Stufe

Komponenten: W, G, M

Wirkungsdauer: Speziell

Zeitaufwand: 2

Wirkungsbereich: Bis zu 4 Wesen innerhalb eines Kreises mit 4,50 m Durchmesser

Rettungswurf: K.W.

Dieser Zauber greift die Haut der Opfer an. Auf Wesen mit besonders dicker oder unemp-

findlicher Haut (z.B. Büffel, Elefanten, Lebewesen mit schuppiger Haut usw.) wirkt er grundsätzlich nicht. Bei der Anwendung dieses Zauber kann der Magier zwischen zwei Formen wählen:

– Jucken: Bei dieser Version verspüren die Opfer sofort einen starken Juckreiz an irgendeiner Stelle ihres Körpers. Wenn sie nicht sofort eine Runde darauf verwenden, sich zu kratzen, verstärkt sich die Reizung derart, daß sie sich in den folgenden drei Runden unwillkürlich wenden und krümmen, wodurch sich ihre Rüstungsklasse um 4 Punkte verschlechtert und sie einen Abzug von -2 auf ihre Trefferwürfe erleiden. In der ersten Runde macht der Juckreiz alle eventuellen Vorbereitungen für das Wirken von Zaubern zunichte, in den folgenden Runden jedoch nicht. Wenn die Opfer in der ersten Runde nichts tun, als sich zu kratzen, tritt die volle Wirkung nicht ein. Für den Rettungswurf gilt ein Abzug von -3, wenn diese Form des Zauber nur gegen ein Wesen eingesetzt wird, bzw. von -1, wenn er sich gegen zwei Opfer richtet. Bei drei oder vier Wesen erfolgt der Rettungswurf ohne Abzug.

– Ausschlag: Bei Anwendung dieser Form der Hautreizung bemerkt das Opfer 1W4 Runden lang gar nichts, dann jedoch brechen überall auf seiner Haut rote, juckende Pusteln vor. Dieser Ausschlag hält sich, bis er durch *Krankheit heilen* oder *Magie bannen* aufgehoben wird. Er senkt das Charisma des Opfers um 1 Punkt pro Tag bis zu einem Höchstabzug von vier Punkten; nach einer Woche sinkt auch die Geschicklichkeit um 1 Punkt. Nach Aufhebung des Zauber verschwinden die Symptome sofort, und alle Werte steigen wieder auf den Ausgangsbetrag. Diese Version kann nur auf ein einzelnes Wesen angewandt werden, für dessen Rettungswurf ein Malus von -2 gilt.

Als Materialkomponente kann in beiden Fällen ein Blatt von einem Sumach- oder Giftsumachstrauch oder von einer Eiche verwendet werden.

Hypnotisches Muster (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: 30 m

Komponenten: G, M

Wirkungsdauer: Speziell

Zeitaufwand: 2

Wirkungsbereich: Ein Würfel mit 9 m Kantenlänge

Rettungswurf: K.W.

Durch diesen Zauber erschafft der Magier in der Luft ein sich bewegendes Muster feiner Farben. Dieses *hypnotische Muster* läßt jeden, der es erblickt, stehenbleiben und fasziniert darauf starren, solange der Magier das Muster aufrechterhält, und noch zwei Runden darüber hinaus. Der Zauber kann Wesen mit insgesamt höchstens 24 Trefferwürfeln oder Erfahrungsstufen gefangennehmen (d.h. 24 Wesen mit je 1 TW, 12 Kreaturen mit je 2 TW o.ä.). Alle Opfer müssen sich im Wirkungsbereich aufhalten,

und jedem steht ein Rettungswurf gegen Zauber zu. Ein Angriff, der eines der Opfer verletzt, befreit es augenblicklich aus der Hypnose.

Der Magier braucht bei diesem Zauber kein Wort zu sagen, sondern nur mit einem brennenden Räucherstäbchen oder einem mit Leuchtstoff gefüllten Kristallstab entsprechende Gesten zu vollführen.

Irreführung (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: 30 m

Komponenten: W, G

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Zeitaufwand: 2

Wirkungsbereich: 1 Wesen oder Objekt

Rettungswurf: K.W.

Mit Hilfe dieses Zauber kann der Magier von anderen eingesetzte Entdeckungzauber (*Bezauberung entdecken*, *Böses entdecken*, *Unsichtbares entdecken*, *Lügen entdecken*, *Magie entdecken*, *Schlingen und Fallen entdecken* usw.) irreführen: Der betreffende Zauber wirkt zwar, erfaßt jedoch den falschen Bereich, das falsche Wesen, oder (im Falle von *Böses entdecken* oder *Lügen entdecken*) das genaue Gegenteil der Wahrheit. Der *Irreführungszauber* wird vom Magier auf das zu entdeckende Objekt gelegt. Wenn für den Anwender des Entdeckungzaubers kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, wird er Opfer der Irreführung. Zu beachten ist, daß dieser Zauber andere Erkenntniszauber (*Gedanken lesen*, *Gesinnung erkennen*, *Hellsehen*, *Vorahnung*) nicht beeinflussen kann.

Klopfen (Veränderung) Umkehrbar

Reichweite: 60 m

Komponente: W

Wirkungsdauer: Speziell

Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 1 m² pro Stufe

Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber öffnet verkleimte, verriegelte, geschlossene, zugehaltene und mit einem *Zauberschloß* versehene Türen. Er wirkt auch auf Geheimtüren, Truhen- und Trickschlösser, sowie auf Hand- oder Fußschellen und Ketten. Ein *Zauberschloß* hebt er nicht auf, sondern setzt nur dessen Wirkung für eine Phase außer Kraft. In allen anderen Fällen öffnet der Zauber Schlosser und Verschlüsse dauerhaft, allerdings können sie später ggf. wieder vorgelegt werden. Fallgatter oder ähnliche Sperren werden durch Klopfen nicht beseitigt, und auch auf Seile, Ranken u.ä. wirkt der Zauber nicht. Zu beachten ist der begrenzte Wirkungsbereich: Ein Magier der 3. Stufe kann eine Tür von 3 m² oder weniger Fläche *klopfen*, also an ein gewöhnliches Portal von 2 m Höhe und 1,50 m Breite. Der Zauber entfernt jeweils bis zu zwei Verschlüsse am betreffenden Tor: Um eine verschlossene, verriegelte und zugehaltene, oder



Anhang 3: Magierzauber (2. Grad)

auch dreifach verschlossene Tür zu öffnen, müßte er also zweimal eingesetzt werden. In jedem Fall muß die Tür oder Luke genau bekannt sein: Man kann den Zauber nicht auf eine Wand richten, in der Hoffnung, daß evtl. vorhandene Geheimtüren aufspringen.

Die Umkehrung des Zaubers, *Verschließen*, schließt und verriegelt eine Tür oder vergleichbare Vorrichtung, sofern ein entsprechender Mechanismus vorhanden ist. Man kann damit keine Schellen oder Ketten verschweißen oder Fallgatter blockieren, jedoch jeweils bis zu zwei Schlösser, Riegel o.ä. einrasten lassen.

Leomunds Falle (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 3 Runden
Wirkungsbereich: Der berührte Gegenstand
Rettungswurf: Nein

Diese falsche Falle dient dazu, Diebe oder andere Charaktere irezuführen, welche den Besitz des Magiers plündern wollen. Der Anwender legt den Zauber auf irgendeinen kleinen Mechanismus wie ein Schloß oder Scharnier, einen Schraubdeckel, Haken, Riegel o.ä. Jeder Charakter, der eine Chance besitzt, Fallen zu finden, oder entsprechende Magie einsetzt, ist hundertprozentig überzeugt, daß sich an dem betreffenden Teil eine Falle befindet. Natürlich handelt es sich um einen reinen Illusionszauber, so daß durch das Auslösen der Falle kein Schaden entsteht; der Hauptzweck liegt darin, Diebe abzuschrecken oder aufzuhalten.

Die Materialkomponente des Zaubers ist ein Stück Eisenpyrit, mit dem man das zu sichernde Teil berührt, während man ein besonderes Pulver darüber streut, dessen Herstellung 200 GM kostet. Der Zauber wirkt nur, wenn *Leomunds* nächste *Falle* mindestens 15 m entfernt ist.

Magischer Mund (Veränderung)

Reichweite: 10 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: 1 Gegenstand
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber versieht der Magier einen Gegenstand mit einem verzauberten Mund, der plötzlich sichtbar wird und eine Nachricht spricht, wenn ein bestimmtes Ereignis eintritt. Die Nachricht kann bis zu 25 Worte lang und in jeder dem Anwender geläufigen Sprache abgefaßt sein. Ihre Verkündung kann innerhalb einer Phase nach der Auslösung des Zaubers erfolgen. Der magische Mund ist nicht in der Lage, Zauberformeln oder Befehlsworte zu sprechen. Er bewegt sich jedoch zu den Wörtern, die er spricht: Wenn der Zauber auf eine

Statue angewandt wurde, erscheint es so, als würde diese sprechen. Natürlich kann der Mund auch auf jeden beliebigen Baum, Felsbrocken, Türbalken oder sonst ein Objekt gesetzt werden, nur nicht auf intelligente Exemplare aus dem Tier- oder Pflanzenreich.

Der Zauber wird ausgelöst, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind, die der Anwender vorab festgelegt hat. Der Mund könnte z.B. angewiesen werden, „zum ersten Wesen, das dich berührt“ oder „zum ersten Wesen, das sich auf 9 m nähert“ zu sprechen. Die Anweisungen können so detailliert gehalten sein, wie es der Magier wünscht; er kann jedoch nur sicht- und hörbare Auslöser vorschreiben, z.B.: „Sprich nur, wenn eine Menschenfrau ehrwürdigen Alters, die einen Sack voll Hafer trägt, mit gekreuzten Beinen 30 cm neben dir sitzt!“ Derartige, visuelle Voraussetzungen können unter Umständen von einem Charakter mit Verkleidungsfertigkeit erfüllt werden. Die Entfernung, über die sich solche Anweisungen erstrecken können, beträgt 5 m pro Stufe des Anwenders; ein Magier der 6. Stufe könnte also Ereignisse im Umkreis von 30 m als Auslöser benennen („Sprich, wenn ein geflügeltes Wesen sich auf 30 m nähert“). Der Zauber bleibt bestehen, bis die angegebenen Umstände zutreffen und ihn auslösen, so daß die Wirkungsdauer stark schwankt. Der magische Mund kann weder unsichtbare Wesen noch Gesinnungen, Erfahrungsstufen, Trefferwürfel oder Charakterklassen (außer an ihrer äußersten Erscheinung) erkennen. Auf Wunsch kann auch ein bestimmtes Geräusch oder Kennwort als Auslöser angesetzt werden.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist ein kleines Stück von einer Honigwabe.

Melfs Säurepfeil (Herbeirufung)

Reichweite: 180 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: 1 Ziel
Rettungswurf: Speziell

Mit diesem Zauber erschafft der Magier einen magischen Pfeil, der sein Ziel mit der gleichen Wahrscheinlichkeit trifft, als wenn ihn ein Kämpfer mit der Erfahrungsstufe des Magiers abgeschossen hätte. Modifikationen für Entfernung, mangelnde Waffenfertigkeit oder -spezialisierung werden auf den Trefferwurf nicht angerechnet. Der Pfeil besitzt keine Treffer- oder Schadenszuschläge, richtet jedoch 2W4 Punkte Säureschaden an. Für Gegenstände, die der Beschossene am Körper trägt, werden Rettungswürfe fällig. Es kommt jedoch nicht zu Säurespritzern auf die Umgebung. Für je drei Erfahrungsstufen des Magiers wirkt die Säure eine weitere Runde und richtet pro Runde weitere 2W4 Schadenspunkte an. Beim Einsatz durch einen Magier der 3. bis 5. Stufe wirkt die Säure also zwei Runden lang, bei einem der 6. bis 8. Stufe drei Runden usw.



Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind ein Wurfpeil, zermahlene Rhabarberblätter und der Magen einer Otter.

Narrengold (Veränderung, Illusion)

Reichweite: 10 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Stunde pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Runde
Wirkungsbereich: 160 cm³ pro Stufe
Rettungswurf: Speziell

Mit Hilfe dieses Zaubers kann man Kupfermünzen vorübergehend in Goldmünzen oder Messinggeräte in massives Gold verwandeln. Der Wirkungsbereich umfaßt pro Stufe 160 cm³, d.h. ein Volumen von 4 x 4 x 10 cm, das etwa 150 Münzen entspricht. Für jeden, der das „Gold“ ansieht, wird ein Rettungswurf fällig. Auf diesen wird ggf. der Weisheitsbonus angerechnet, für jede Stufe des Magiers erfolgt außerdem ein Zuschlag von +1 – sonst würden Magier höherer Stufen nur noch mit *Narrengold* bezahlen! Wird mit einem Gegenstand aus kaltgeschmiedetem Eisen fest auf das „Gold“ geschlagen, so besteht eine gewisse Chance, daß es sich zurückverwandelt. Im einzelnen hängt dies davon ab, welche Materialien zur Herstellung des *Narrengoldes* verwendet wurden: Wenn ein zerstoßener Zitrin im Wert von 25 GM über das Metall gestreut wurde, beträgt die Chance der Aufdeckung durch kaltes Eisen 30%. Wurde ein Bernstein von 50 GM verwendet, so liegt sie bei 25%; bei Einsatz eines zermahlenden Topas im Wert von 250 GM sind es nur noch 10%, und wenn man gar einen orientalischen Topas (Korund) von 500 GM einsetzt, besteht nur noch eine Chance von 1%, daß die Berührung durch kaltes Eisen den Zauber vorzeitig beendet. (Natürlich ist es recht unwahrscheinlich, daß ein Magier im Vollbesitz seiner geistigen Kräfte einen Edelstein im Wert von 500 GM opfert, um 150 falsche Goldmünzen herzustellen!)

Nebelwolke (Veränderung)

Reichweite: 10 m
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 4 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Anhang 3: Magierzauber (2. Grad)



Dieser Zauber kann nach Wahl des Anwenders in zweierlei Form eingesetzt werden: Als eine große, unbewegliche, gewöhnliche Nebelbank, oder als eine harmlose *Nebelwolke*, die jedoch aussieht wie der Magierzauber *Todeswolke* (Fünfter Grad).

Die Nebelbank kann jede Größe und Form haben, bis zu einem Volumen von 216 m^3 ($6 \times 6 \times 6 \text{ m}$) pro Stufe des Magiers. Der Nebel nimmt jenseits einer Reichweite von 60 cm jede Sicht, auch bei Einsatz von Infravision.

Als Todeswolken-Imitation bildet die *Nebelwolke* eine Ansammlung geisterhafter, grünlich-gelber Schwaden mit den Maßen $12 \times 6 \times 6 \text{ m}$. Diese entfernt sich mit einer Geschwindigkeit von 3 m pro Runde vom Magier. Die Dämpfe sind schwerer als Luft und sinken so weit wie möglich nach unten, auch in unterirdische Bäue und Höhlen hinein. In sehr dicht bewachsenen Bereichen löst sich die Wolke auf, nachdem sie 6 m weit vorgedrungen ist.

Die einzige Wirkung der Nebelwolke in beiden Formen ist die Sichtbehinderung. Eine kräftige Brise löst die Wolke innerhalb einer Runde auf, eine mäßige Brise verkürzt die Wirkungsdauer um die Hälfte. Unter Wasser kann man diesen Zauber nicht einsetzen.

Netz (Hervorrufung)

Reichweite: 5 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 2 Phasen pro Stufe
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: K.W. oder 1/2

Dieser Zauber erschafft ein mehrlagiges Gewebe aus festen, klebrigen Strängen, ähnlich denen eines Spinnennetzes, nur viel größer und widerstandsfähiger. Das *Netz* muß an zwei oder mehr gegenüberliegenden Punkten fest verankert werden (z.B. an Boden und Decke, an zwei gegenüberliegenden Wänden o.ä.), sonst fällt es zusammen und verschwindet wieder.

Die Lagen müssen in jeder Richtung mindestens 3 m tief gestaffelt sein und können insgesamt 216 m^3 durchziehen; das *Netz* könnte also z.B. die Maße $3 \times 6 \times 12 \text{ m}$ annehmen. Alle Lebewesen, die in das *Netz* hineingeraten oder es nur berühren, bleiben an seinen Strängen kleben.

Wenn sich jemand beim Einsatz des Zaubers im gewählten Wirkungsbereich befindet, muß für ihn ein Rettungswurf gegen Zauber mit einem Abzug von -2 durchgeführt werden. Wenn der Wurf gelingt, konnte sich der Betreffende entweder in Sicherheit bringen (sofern genug Platz vorhanden ist, um dem Bereich des *Netzes* zu entkommen), oder die Stränge des *Netzes* sind nur halb so stark wie normal. Wesen mit einer Stärke unter 13 (bzw. unter 7 bei schwächeren Strängen) hängen fest und können nur warten, bis sie jemand befreit oder die Wirkungsdauer des Zaubers abläuft. Der Einsatz von Schuß- oder Wurfwaffen gegen verstrickte Geschöpfe ist in der Regel wenig sinnvoll.

Wesen mit einem Stärkewert zwischen 13 und 17 können sich pro Runde durch 30 cm Netz hindurcharbeiten, solche mit einer Stärke von mehr als 17 können pro Runde 60 cm Gewebe durchbrechen. Bei Strängen von halber Stärke verdoppeln sich diese Strecken. Starke und übergröße Wesen brechen pro Runde durch 3 m Netztiefe. (Masse ist in diesem Fall gleich Stärke, so daß besonders massive Wesen durch *Netze* kaum beeinträchtigt werden.)

Außerdem sind die Stränge des Netzes leicht entzündlich. Ein magisches *Flammenschwert* fegt sie so leicht beiseite, als wenn es Spinnweben wären, und jede Art von Feuer (Fackel, brennendes Öl, Flammenschwert o.ä.) setzt das Netz in Brand, so daß es innerhalb einer Runde abbrennt. Wer in einem brennenden Netz festhängt, erleidet 2W4 Schadenspunkte durch Brandwunden; wer sich von den Strängen befreien konnte, bleibt dagegen unverletzt.

Die Materialkomponente dieses Zaubers besteht aus einem Stück von einem Spinnennetz.

Scherben (Veränderung)

Reichweite: 30 m + 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: 90 cm Radius
Rettungswurf: K.W.

Dieser Zauber greift durch Schallwellen nichtmagische Gegenstände aus Glas, Kristall, Keramik oder Porzellan an, z.B. Fensterscheiben, Flaschen, Krüge, Phiole, Spiegel usw. Alle derartigen Gegenstände innerhalb des Wirkungsbereiches zerspringen unter der Wirkung des Zaubers zu *Scherben*. Gegenstände, deren Gewicht höher liegt als die Erfahrungsstufe des Magiers in Pfund, sind nicht betroffen, für alle leichteren Objekte dagegen müssen Rettungswürfe gegen harten Schlag durchgeführt werden, bei deren Mißlingen sie zerspringen. Der Zauber kann wahlweise auch konzentriert gegen ein Objekt gerichtet werden, das bis zu zehn Pfund pro Stufe des Magiers wiegen darf. Kristallwesen erleiden durch diesen Zauber in der Regel 1W6 Schadenspunkte pro Stufe des Anwenders, bis zu einem Höchstschaden von 6W6; bei Gelingen eines Rettungswurfs erleiden sie nur den halben Schaden.

Die Materialkomponente dieses Zaubers ist ein Glimmersplitter.

Schwarm herbeirufen (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: 60 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: Ein Würfel mit 3 m Kantenlänge
Rettungswurf: K.W.

Dieser Zauber läßt einen Schwarm angriffslustiger kleiner Tiere erscheinen, deren Art anhand der folgenden Tabelle ausgewürfelt oder vom Spielleiter bestimmt werden kann. Sie stürzen sich auf jedes Lebewesen innerhalb des vom Anwender bezeichneten Wirkungsbereichs. Geschöpfe, deren Rettungswurf gegen Zauber gelingt, werden von den Tieren ignoriert. Diejenigen Opfer, welche nichts weiter tun, als sich gegen das Ungeziefer zu wehren, erleiden 1 SP pro Runde, während der sie sich innerhalb des Schwärms aufhalten. Wer etwas anderes unternimmt, z.B. auch den Versuch, den Bereich des Schwärms zu verlassen, erleidet pro Runde 1W4 SP plus 1 SP für je drei Stufen des Magiers. Es ist nicht möglich, inmitten des Schwärms Zauber einzusetzen.

Wurf	Art des Schwärms
01-40	Ratten
41-70	Fledermäuse
71-80	Spinnen
81-90	Tausendfüßler/Käfer
91-00	Fluginsekten

Mit Waffen kann man den Schwarm nicht wirkungsvoll bekämpfen, durch Feuer oder Angriffe mit Flächenwirkung kann er jedoch dazu gebracht werden, sich aufzulösen: Er versteht sich, wenn er durch derartige Angriffe 2 SP pro Stufe des Magiers erlitten hat. *Schutz vor Bösem* hält den Schwarm ab, und bestimmte Zauber mit Flächenwirkung (z.B. *Windstoß* oder *Stinkende Wolke*) lösen ihn sofort auf, sofern sie der Art des Schwärms entsprechen (*Windstoß* wirkt z.B. nur gegen fliegende Tiere). Um den Schwarm kontrollieren zu können, muß der Anwender des Zaubers stillstehen und ungestört bleiben. Wird seine Konzentration unterbrochen, so löst sich der Schwarm innerhalb von zwei Runden auf. Einmal herbeigerufen, bewegt sich der Schwarm als ganzes nicht von der Stelle.

Die Materialkomponente ist ein quadratisches Stück roter Stoff.

Schweben (Veränderung)

Reichweite: 20 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: 1 Wesen oder 1 Gegenstand
Rettungswurf: K.W.

Diesen Zauber kann der Magier auf sich selbst, auf eine andere Person oder auf einen Gegenstand legen, bis zu einem Höchstgewicht von 100 Pfund pro Erfahrungsstufe (d.h. ein Magier der 3. Stufe kann maximal 300 Pfund schweben lassen). Wenn er den Zauber auf sich selbst anwendet, kann er sich mit Bewegungsfaktor 2 auf- oder abwärts bewegen. Wenn er ihn auf einen Gegenstand oder ein anderes Wesen wirken läßt, kann er diese im gleichen Tempo auf und ab steuern. Der Zauber selbst



Anhang 3: Magierzauber (2. Grad)

befähigt nicht zu waagerechter Fortbewegung, aber der Empfänger könnte sich z.B. seitwärts an einer Felswand entlangziehen. Der Magier kann die Wirkung des Zaubers nach Belieben abbrechen. Handelt es sich beim Empfänger um eine widerstrebendes Opfer oder um einen Gegenstand in fremdem Besitz, so ist ein Rettungswurf gegen Zauber erforderlich, um zu prüfen, ob sie der Wirkung evtl. widerstehen können.

Einmal angewandt, erfordert der Zauber nur bei Bewegung nach oben oder unten weitere Konzentration. Schwebende Charaktere, die Fernkampfwaffen aus der Luft einsetzen, geraten zunehmend aus dem Gleichgewicht: Der erste Angriff erfolgt mit einem Abzug von -1, der zweite mit -2 usw., bis zu einem Höchstabzug von -5. Wird eine volle Runde darauf verwendet, das Gleichgewicht wiederzuerlangen, so beginnt der Schütze von neuem mit einem Abzug von -1. Da ein fester Angelpunkt fehlt, ist es nicht möglich, freischwebend eine leichte oder schwere Armburst zu spannen.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist eine kleine Lederschlaufe oder ein Stück Golddraht, das in Form einer Tasse mit langem Henkel gebogen wird.

Seiltrick (Veränderung)

Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 2 Phasen pro Stufe
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Wenn dieser Zauber auf ein Seil von 1,50 m bis 9 m Länge angewandt wird, erhebt sich das eine Ende in die Luft, bis das ganze Seil senkrecht hängt, als wenn das obere Ende irgendwo befestigt wäre. Tatsächlich hängt es von einem außerdimensionalen Raum herab. Der Magier und bis zu sieben weitere Charaktere können an dem Seil emporklettern und in diesem sicheren Unterschlupf verschwinden, wo kein Geschöpf sie finden kann. Das Seil kann in den außerdimensionalen Raum hineingezogen werden, sofern sich dort weniger als acht Personen aufhalten; andernfalls bleibt es einfach in der Luft hängen. (Der Spielleiter kann zulassen, daß besonders starke Wesen es evtl. abreißen.) Über die Dimensionsgrenze hinweg können weder Angriffe mit Flächenwirkung, noch Zauber eingesetzt werden. Die Insassen des außerdimensionalen Raumes können wie durch ein Fenster von 150 x 90 cm, durch welches das Seil läuft, hinaussehen. Sie müssen vor Ablauf der Wirkungsdauer wieder hinunterklettern, da sie sonst aus der Höhe zu Boden stürzen, in der sie den außerdimensionalen Raum betreten haben. An dem Seil kann jeweils nur eine Person zur selben Zeit klettern. Natürlich kann man mit Hilfe des Seiltricks auch höhergelegene Ziele in der normalen Dimension erreichen, wenn man nicht bis in den außerdimensionalen Raum hinaufklettert. Es muß darauf

hingewiesen werden, daß es äußerst riskant ist, außerdimensionale Räume in andere außerdimensionale Räume hineinzubringen, bzw. sie dort zu öffnen.

Die Materialkomponenten dieses Zaubers sind gemahlener Maisextrakt und eine verdrehte Pergamentschleife.

Spiegelbild (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: 0
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 3 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: 1,80 m Radius
Rettungswurf: Nein

Durch den Einsatz dieses Zaubers läßt der Magier zwei bis acht genaue Abbilder seiner Gestalt rund um sich erscheinen. Diese Spiegelbilder tun alle genau dasselbe wie er. Da der Zauber überdies ein leichtes Flimmern der Luft und eine optische Verzerrung verursacht, wenn er angewandt wird, ist es für Gegner unmöglich, den echten Magier von den Illusionen zu unterscheiden. Wird ein *Spiegelbild* durch einen Nah- oder Fernkampfangriff getroffen, so verschwindet es augenblicklich, doch alle anderen Ebenbilder des Magiers bleiben unversehrt erhalten, bis sie evtl. selbst getroffen werden. Die *Spiegelbilder* verschieben sich von einer Runde zur anderen, so daß es selbst nach einem gegen den echten Magier erzielten Treffer nicht möglich ist, diesen weiter im Auge zu halten. Die Anzahl der auftauchenden Trugbilder wird ermittelt, indem mit 1W4 gewürfelt und für je drei Erfahrungsstufen des Magiers 1 hinzugezählt wird, bis zur Höchstzahl von acht Spiegelbildern. Bei Ablauf der Wirkungsdauer verschwinden alle „überlebenden“ Ebenbilder.

Stärke (Veränderung)

Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Stunde pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Phase
Wirkungsbereich: Die berührte Person
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber steigert den Stärkewert eines Charakters um mehrere Punkte (bzw. Prozentpunkte, wenn es sich um einen Krieger mit Stärke 18 handelt). Für die Dauer der Wirkung genießt der Betreffende alle Vorteile höherer Stärke. Um wieviel sich der Stärkewert erhöht, hängt von der Klasse des Charakters und den evtl. anwendbaren, rassen- und klassenspezifischen Höchstwerten ab. Für Charaktere mit Klassenkombinationen gilt jeweils der günstigste Würfel.

Klasse	Stärkegewinn
Krieger	1W8 Punkte
Magier	1W4 Punkte
Priester	1W6 Punkte
Spitzbuben	1W6 Punkte

Ein Krieger, der bereits eine Stärke von 18 besitzt, gewinnt durch den Zauber zehn bis achtzig Prozentpunkte an außergewöhnlicher Stärke hinzu. In keinem Fall kann der Zauber einem Charakter einen Stärkewert von 19 oder mehr verleihen, oder mit anderer, die Stärke steigernder Zauberei kombiniert werden. Wesen, für die kein Stärkewert angegeben ist (Echsenmenschen, Kobolde usw.), erhalten einen Zuschlag von +1 auf ihre Treffer- und Schadenswürfe.

Die Materialkomponente dieses Zaubers sind einige Haare oder etwas Dung von einem besonders starken Tier (Bär, Gorilla, Ochse o.ä.).

Stinkende Wolke (Hervorrufung)

Reichweite: 30 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: Ein Würfel mit 6 m Kantenlänge
Rettungswurf: Speziell

Mit diesem Zauber erschafft der Magier eine wabernde Masse ekelregender Dämpfe in bis zu 30 m Entfernung. Für jedes Wesen, das von der Wolke umgeben ist, muß ein Rettungswurf gegen Gift gelingen, sonst stolpert es, vom Brechreiz übermann, umher und ist noch für 1W4+1 Runden nach Verlassen der Wolke nicht in der Lage, zu kämpfen. Diejenigen, deren Rettungswurf gelingt, können die Wolke unbeschadet verlassen, während für die anderen jede Runde neue Rettungswürfe erforderlich sind. Die Giftwirkung kann durch entsprechende Zauber verlangsamt oder neutralisiert werden. Eine mäßige Brise (10-30 km/h) halbiert die Wirkungsdauer der *stinkenden Wolke*, ein stärkerer Wind verweht sie innerhalb einer Runde.

Als Materialkomponente braucht man für diesen Zauber ein faules Ei oder einige stinkende Kohlblätter.

Strahl der Schwächung (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 10 m + 5 m pro Stufe
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: K.W.

Mit diesem Zauber schwächt ein Magier seinen Gegner, indem er ihm Stärke und die damit verbundene Kampfkraft entzieht. Bei Menschen, Halbmenschen und menschengroßen oder kleineren Humanoiden senkt der Zauber den Stärkewert auf 5, wodurch alle eventuellen Zuschläge verloren gehen und stattdessen ein Abzug von -2 auf die Treffer- und -1 auf die Schadenswürfe gilt. Andere Wesen erleiden einen Abzug von -2 auf ihre Trefferwürfe und -1 auf jeden für ihre Angriffe geltenden Scha-

Anhang 3: Magierzauber (2. Grad)



denswürfel (verursachen aber pro Würfel mindestens 1 SP). Mögliche weitere Auswirkungen bestimmt der Spielleiter je nach der Art des betreffenden Wesens. Gelingt für das aussersehene Opfer ein Rettungswurf, so bleibt der Zauber ohne Wirkung. *Der Strahl der Schwächung* beeinflußt Kampfschläge magischer Gegenstände in keiner Weise, und auch solche, die besondere Stärke verleihen, wirken wie üblich.

Tashas fürchterlicher, unbezähmbarer Lachanfall (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 60 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: Ein oder mehrere Wesen innerhalb eines Würfels von 9 m Kantenlänge
Rettungswurf: K.W.

Das Opfer dieser Bezauberung empfindet alles als wahnsinnig komisch. Die Wirkung setzt nicht sofort ein: In der Runde, in welcher der Zauber gewirkt wird, verspürt es nur ein leichtes Kribbeln des Zwerchfells. In der folgenden Runde beginnt das Opfer dann zu lächeln, zu grinsen, zu kichern, zu prusten und zu gackern, bis es sich schließlich unter einem fürchterlichen, unbezähmbaren Lachanfall am Boden krümmt und windet. Dieses magische Gelächter dauert zwar nur eine Runde, das ausgepumpte Opfer benötigt jedoch die nächste Runde, um wieder auf die Beine zu kommen, und verliert für die restliche Wirkungsdauer 2 Stärkepunkte (bzw. erleidet einen Abzug von -2 auf seine Angriffswürfe). Der Rettungswurf gegen Zauber wird in diesem Fall von der Intelligenz des Opfers beeinflußt: Wesen mit einem Intelligenzwert unter 5 (halbintelligent) werden von dem Zauber gar nicht berührt. Solche mit einer Intelligenz von 5-7 (gering) erleiden einen Abzug von -6. Für Geschöpfe mit Intelligenzwerten zwischen 8 und 12 (durchschnittlich bis sehr intelligent) gilt ein Abzug von -4, bei Werten von 13 bis 14 (hoher Intelligenz) ein Abzug von -2. Für Wesen mit Intelligenz über 14 (außergewöhnlich) werden Rettungswürfe ohne Abzüge durchgeführt.

Für je drei Erfahrungsstufen, die er erreicht hat, kann der Anwender diesen Zauber auf ein Wesen wirken lassen, auf der 3. Stufe also auf eines, ab der 6. Stufe auf zwei, ab der 9. Stufe auf drei usw. Alle aussersehenden Opfer müssen sich innerhalb eines gedachten Würfels von 9 m Kantenlänge aufhalten.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind eine kleine Feder und winzige Sahnetörtchen. Die Törtchen wirft man auf die Opfer, während man die Feder in der Hand schwenkt.

Taubheit (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: 60 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Speziell

Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: 1 Lebewesen
Rettungswurf: K.W.

Dieser Zauber macht das Opfer völlig taub und unfähig, irgendein Geräusch zu hören. Allerdings kann es dieser Wirkung entgehen, wenn ihm ein Rettungswurf gegen Zauber gelingt. Die *Taubheit* führt zu einem Abzug von -1 auf den Überraschungswurf, sofern die anderen Sinne des betroffenen Wesens nicht außergewöhnlich scharf sind. Wenn taube Charaktere Zauber mit Wortkomponenten einsetzen, besteht jeweils eine Chance von 20%, daß der Zauber mißlingt. *Taubheit* kann nur magisch gebannt oder durch den Magier selbst wieder aufgehoben werden.

Die Materialkomponente ist etwas Bienenwachs.

Tiefe Taschen (Veränderung, Verzauberung)

Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 12 Stunden + 1 Stunde pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Phase
Wirkungsbereich: 1 Kleidungsstück
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers wird ein Kleidungsstück so hergerichtet, daß in seine Taschen sehr viel mehr hineingeht, als eigentlich möglich wäre. Dazu wird ein fein gearbeiteter Umhang oder eine ebensolche Robe (im Wert von mindestens 50 GM) mit zahlreichen handgroßen Taschen versehen – mindestens zwölf müssen es sein. Durch den Zauber können diese Taschen insgesamt 100 Pfund Gewicht (bzw. ein Volumen von 140 l) aufnehmen, als wären es nur 10 Pfund, und ohne daß sich an dem Gewand entsprechende Ausbeulungen abzeichnen. Der Anwender kann stattdessen auch bestimmen, daß zehn Taschen je 10 Pfund (bzw. 14 l) fassen können. Wenn das Kleidungsstück mit 100 Taschen versehen ist, können diese auch alle verzaubert werden, so daß sie jeweils 1 Pfund bzw. 1,4 l fassen: Jede tiefe Tasche ist in Wirklichkeit ein außerdimensionaler Aufbewahrungsort.

Wenn die Wirkungsdauer des Zaubers abläuft, während sich noch Dinge in den Taschen befinden, oder wenn *Magie bannen* erfolgreich auf das verzauberte Kleidungsstück angewandt wird, taucht der gesamte Inhalt der Taschen plötzlich um den Träger herum auf und fällt zu Boden. Der Anwender des Zaubers kann die sofortige Leerung aller Taschen mit einem Befehlswort ebenfalls veranlassen.

Neben dem – wieder verwendbaren – Gewand bestehen die Materialkomponenten dieses Zaubers aus einer winzigen, goldenen Nadel und einem Streifen feinem Stoff, der einmal verdreht und dann als Schlaufe zusammengesteckt wird.

Unsichtbares entdecken (Erkenntniszauber)

Reichweite: 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 5 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: Ein 3 m breiter Pfad
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier alle unsichtbaren Gegenstände und Wesen klar erkennen, wie auch solche, die sich im Astral- oder Ätherzustand oder auch außerhalb der Phase befinden. Außerdem sieht er versteckte und getarnte Wesen (Diebe im Schatten, Halblinge im Unterholz usw.). Außer bei Astralreisenden, deren Silberschnur zu sehen ist, kann der Magier nicht erkennen, wie die entdeckten Wesen sich unsichtbar gemacht oder versteckt haben. Der Zauber deckt weder Illusionen auf, noch versetzt er den Anwender in die Lage, durch feste Objekte hindurchzusehen. Der Wirkungsbereich ist 3 m breit und folgt der Blickrichtung des Magiers bis zur Grenze der Reichweite.

Die Materialkomponenten dieser Zaubers sind eine Prise Talcum und etwas Silberstaub.

Unsichtbarkeit (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber macht den Empfänger für normale Sicht wie auch für Infravision unentdeckbar. Der Unsichtbare kommt natürlich nicht zugleich in den Genuß magischer Lautlosigkeit, und auch andere Umstände können ggf. zu seiner Entdeckung führen. Selbst Freunde sind nicht in der Lage, den Unsichtbaren oder seine Ausrüstung zu sehen, sofern sie nicht von Natur aus unsichtbare Dinge wahrnehmen können oder entsprechende Zauberei einsetzen. Gegenstände, die der Empfänger dieses Zaubers fallen läßt oder ablegt, werden sichtbar; Dinge, die er an sich nimmt, verschwinden, wenn er sie in die Kleidung oder eine Tasche steckt, die er am Leib trägt. Zu beachten ist allerdings, daß Licht niemals unsichtbar wird, höchstens seine Quelle (wodurch dann Licht aus dem Nichts erstrahlt).

Die Wirkung des Zaubers hält vor, bis sie gebrochen oder gebannt wird, der Empfänger oder der Magier sie aufheben, oder der Unsichtbare jemanden angreift, höchstens aber für 24 Stunden. Der Unsichtbare kann also Türen öffnen, reden, essen, Treppensteigen usw.; sobald er jedoch angreift, wird er sichtbar, kann allerdings aufgrund seiner vorherigen Unsichtbarkeit zuerst angreifen. Zu beachten ist, daß die Priesterzauber *Segen*, *Gesang* und *Geber* nicht als Angriffe in diesem Sinne gelten. Alle hochintelligenten Wesen (IN über 12) mit 10 oder mehr Trefferwürfeln bzw. Erfahrungsstufen haben eine Chance, unsichtbare Dinge zu entdecken. (Für sie wird ein Rettungswurf gegen Zauber durchgeführt; bei Erfolg haben sie das unsichtbare Objekt entdeckt.)



Anhang 3: Magierzauber (3. Grad)

Die Materialkomponente dieses Zaubers ist eine von Gummiarabikum umgebene Wimper.

Verbessertes Trugbild (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: 60 m + 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: 20 m² + 5 m² pro Stufe
Rettungswurf: Speziell

Wie das *Trugbild* des Ersten Grades schafft dieser Zauber die Illusion eines beliebigen Gegenstandes, Wesens oder Vorgangs innerhalb des Wirkungsbereichs. Der Magier kann diese jedoch schon mit einem Mindestmaß an Konzentration aufrechterhalten, so daß er sich z.B. mit halbem Tempo fortbewegen kann; er ist allerdings nicht in Lage, gleichzeitig andere Zauber zu wirken. Der Zauber ermöglicht auch kleinere Geräuscheffekte, jedoch keine verständliche Sprache. Wenn der Magier aufhört, sich auf sie zu konzentrieren, löst sich die Illusion erst zwei Runden später auf.

Auch für das *verbesserte Trugbild* ist die Materialkomponente ein Stück Schaffell.

Vergessen (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 30 m
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: Ein Würfel mit 6 m Kantenlänge
Rettungswurf: K.W.

Mit Hilfe dieses Zaubers lässt der Magier Wesen innerhalb des Wirkungsbereichs vergessen, was sich in der vorangegangenen Runde (in der Minute vor Anwendung des Zauber) zugetragen hat. Für je drei Stufen des Anwenders setzt das *Vergessen* eine Runde früher ein. Aufträge, Bezauberungen, Einflüsterungen, *Geas* und dergleichen werden dadurch nicht aufgehoben, das ihnen unterliegende Wesen könnte jedoch vergessen, wer es derart bezaubert hat. Je nach Wunsch des Anwenders können bis zu vier Personen von der Wirkung betroffen werden. Ist es nur eine, so gilt für den Rettungswurf eine Abzug von -2, bei zwei Personen entsprechend -1; bei drei oder vier Opfern wird der Rettungswurf normal durchgeführt. In jedem Fall gilt ggf. der Weisheitsmodifikator. Einzig und allein die Priesterzauber *Heilung* und *Genesung*, sofern sie eigens zu diesem Zweck eingesetzt werden, sowie ein begrenzter Wunsch oder Wunschkönnen die verlorene Erinnerung zurückgeben.

Verschwimmen (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: 0
Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 2

Wirkungsbereich: Der Anwender
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber lässt der Magier die Umrisse seiner Gestalt schwanken und verschwimmen. Durch diese Verzerrung erfolgen alle Fern- und Nahkampfangriffe gegen ihn mit einem Abzug von -4 beim ersten und -2 bei allen weiteren Versuchen. Außerdem erhält der Magier einen Zuschlag von +1 auf Rettungswürfe bei unmittelbar gegen ihn gerichteten Zaubern. *Unsichtbares entdecken* hebt die Wirkung dieses Zaubers nicht auf, durch Einsatz des Priesterzaubers *Wahrer Blick* oder ähnlicher Magie kann man die Illusion jedoch durchschauen.

Windgeflüster (Veränderung/Hirngespinst)

Reichweite: 1,5 km pro Stufe
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: 60 cm Radius
Rettungswurf: Nein

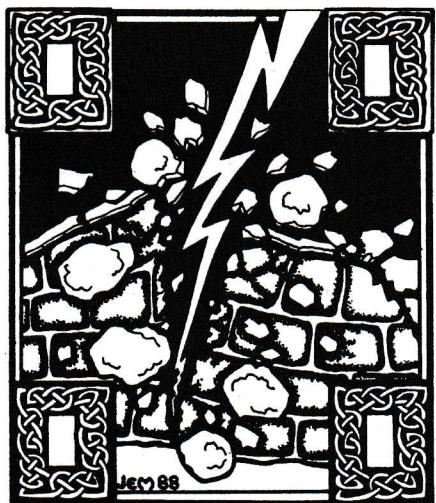
Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier eine Nachricht über größere Entfernung senden oder am Zielort bestimmte Geräuscheffekte bewirken. Innerhalb der Reichweite erreicht das *Windgeflüster* einen beliebigen, dem Magier vertrauten Ort, wobei es unterwegs so unauffällig ist wie ein leichter Windhauch. Am Ziel angelangt, bildet es einen kleinen Wirbel und gibt es die geflüsterte Nachricht oder andere leise Töne frei – unabhängig davon, ob ein Zuhörer anwesend ist oder nicht. Der Magier kann durch den Zauber eine Botschaft von bis zu 25 Worten übermitteln, für eine Runde andere Geräusche erklingen lassen, oder auch nur das Wispern einer leichten Luftbewegung bewirken. Er kann außerdem die Geschwindigkeit, mit der das Windgeflüster über Land zieht, zwischen 1,5 km pro Stunde und 1,5 km pro Phase frei wählen. Wie der *magische Mund* kann auch das *Windgeflüster* keine Zauberformeln enthalten.

Zauberschloß (Veränderung)

Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: 3 m² pro Stufe
Rettungswurf: Nein

Durch ein *Zauberschloß* wird eine Tür, ein Portal oder eine Truhe magisch verschlossen. Für den Anwender des Zaubers stellt das *Zauberschloß* kein Hindernis dar, er kann es nach Belieben öffnen und wieder schließen. Ansonsten kann die gesicherte Vorrichtung nur durch

Einbruch, *Magie bannen* oder *Klopfen* geöffnet werden, oder auch von einem Magier, der mindestens vier Stufen über dem Anwender steht. Zu beachten ist, das der Zauber *Klopfen* oder ein höherstufiger Magier das *Zauberschloß* nicht aufheben, sondern nur für etwa eine Phase außer Kraft setzen. Wesen von anderen Existenzebenen sind nicht in der Lage, ein *Zauberschloß* zu sprengen, wie sie es bei zugehaltenen Toren können (s. den Zauber *Torzuhalten*).



Zauber des Dritten Grades

Blitzstrahl (Hervorrufung)

Reichweite: 40 m + 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 3
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: 1/2

Durch diesen Zauber löst der Magier eine starke elektrische Entladung aus, die bei jedem Wesen innerhalb des Wirkungsbereichs pro Stufe des Anwenders 1W6 Schadenspunkte (höchstens aber 10W6 SP) verursacht. Bei Gelingen eines Rettungswurfs gegen Zauber erleidet das Opfer nur die (ggf. abgerundete) Hälfte des ermittelten Schadens. Der *Blitzstrahl* setzt in einer vom Magier bestimmten Entfernung und Höhe ein und schlägt in gerader Linie von ihm weg. (Ein 12 m langer Strahl, der in 60 m Abstand vom Magier einsetzt, reicht also bis in eine Entfernung von 72 m.) Der *Blitzstrahl* setzt entzündliche Stoffe in Brand, durchbricht hölzerne Türen oder sogar dünne Steinwände und bringt Metalle mit niedrigem Schmelzpunkt (Blei, Gold, Kupfer, Silber, Bronze) zum Schmelzen. Für Gegenstände, die der vollen Kraft des Blitzschlags ausgesetzt sind, werden Rettungswürfe fällig (s. auch den Zauber *Feuerball*). Wenn der *Blitzstrahl* ein Hindernis zerstö-

Anhang 3: Magierzauber (3. Grad)



ren oder durchbrechen kann (d.h. der entsprechende Rettungswurf mißlingt), setzt er seinen Weg fort. Der Strahl kann pro Stufe des Urhebers 3 cm Holz bzw. 1,5 cm Stein durchbrechen, bis zu einer Höchststärke von 30 cm Holz bzw. 15 cm Stein.

Den Wirkungsbereich des *Blitzstrahls* kann der Magier selbst bestimmen: Er hat die Wahl zwischen einem gegabelten (doppelten) Blitz von 3 m Breite und 12 m Länge oder einem einfachen *Blitzstrahl* von 1,50 m Breite und 24 m Länge. Ein *Blitzstrahl*, der seine volle Länge wegen eines unüberwindlichen Hindernisses (z.B. einer dicken Mauer) nicht erreichen kann, schlägt von diesem so weit in Richtung des Anwenders zurück, wie ihm noch an Länge verbleibt.

Beispiel: Ein *Blitzstrahl* von 24 m Länge setzt in einem Abstand von 12 m zum Magier ein, trifft jedoch bereits nach 3 m auf eine Mauer. Von dieser zurückgeworfen, schlägt er die restlichen 21 m zurück, was für den Anwender, der ja nur 15 m von der Mauer entfernt ist, fatale Folgen hat!

Der Spieler kann auch ein Abprallen der Blitzstrahlen vorsehen. In diesem Fall schlägt ein Strahl, der auf ein Hindernis trifft, von diesem im gleichen Winkel weiter, in dem er auftrat. (Wie bei Lichtstrahlen in einem Spiegel ist der Einfallsinkel gleich dem Ausfallsinkel.) Wenn ein Wesen von dem reflektierten *Blitzstrahl* mehrmals getroffen wird, muß jedesmal ein Rettungswurf durchgeführt werden; es erleidet jedoch nur einmal den ausgewürfelten Schaden (wenn einer der Rettungswürfe fehlschlägt) bzw. die Hälfte davon (wenn alle Würfe gelingen).

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind ein Stück Fell und ein Stab aus Bernstein, Glas oder Kristall.

Einflüsterung (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 30 m
Komponenten: W,M
Wirkungsdauer: 1 Stunde + 1 Stunde pro Stufe
Zeitaufwand: 3
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: K.W.

Durch diesen Zauber beeinflußt der Magier das Verhalten des Opfers, indem er ihm kurz (in ein bis zwei Sätzen) eine Handlungsweise suggeriert, die seinen Wünschen entspricht. Dazu muß das Opfer die Sprache, in welcher der Magier zu ihm spricht, natürlich verstehen können.

Die *Einflüsterung* muß so formuliert sein, daß die gewünschte Handlung durchaus vernünftig erscheint. Jede Aufforderung, sich in ein Schwert oder einen Speer zu stürzen, sich selbst zu verbrennen oder sich sonstwie Schaden zuzufügen, bricht daher den Zauber. Die *Einflüsterung*, daß ein Becken mit Säure in

Wirklichkeit klares Wasser enthält und ein Bad das Opfer erfrischen könnte, ist z.B. schon eine ganz andere Sache. Auch der Versuch, einem Drachen einzureden, daß er die Gruppe des Magiers besser verschonen und mit ihr zusammen einen Schatz plündern sollte, liegt im Rahmen einer plausiblen Anwendung dieses Zaubers.

Die suggerierte Handlung kann sich über eine beträchtliche Zeitspanne erstrecken, wie im Fall des erwähnten Drachen. Es ist auch möglich, Bedingungen festzusetzen, deren Erfüllung bestimmte Handlungen des Opfers auslösen soll; treten die genannten Umstände bis zum Ablauf der Wirkungsdauer nicht ein, so wird es auch nicht entsprechend handeln. Wenn für den Betreffenden ein Rettungswurf gelingt, bleibt die Bezauberung wirkungslos. Bei besonders einleuchtenden *Einflüsterungen* sollte der Spieler einen Abzug (etwa -1 oder -2) auf den Rettungswurf anrechnen. Untote sind gegen *Einflüsterungen* gefeit.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind die Zunge einer Schlange und ein Stück Honigwabe oder ein Tropfen süßes Öl.

Explosive Runen (Veränderung)

Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 3
Wirkungsbereich: 3 m Radius
Rettungswurf: Nein, bzw. 1/2

Indem er diese geheimen Runen auf ein Buch, eine Karte, eine Schriftrolle o.ä. zeichnet, verhindert der Magier, daß Unbefugte diese Dinge lesen. *Explosive Runen* sind äußerst schwer zu entdecken: Die Chance hierfür beträgt gerade 5% pro Magieerfahrungsstufe des Lesers, bzw. 5% für Diebe. Mit Hilfe von Zaubern oder magischen Gegenständen, die Fallen aufdecken, sind diese Runen jedoch deutlich zu erkennen.

Wenn die Schutzrunen gelesen werden, explodieren sie und verursachen beim Leser, dem kein Rettungswurf zusteht, 6W4+6 Schadenspunkte. Den gleichen Schaden, oder bei Gelingen eines Rettungswurfs die Hälfte davon, erleiden alle Wesen innerhalb des Wirkungsbereichs. Der Magier, der die Runen eingesetzt hat, sowie jeder, den er entsprechend unterweist, kann das geschützte Schriftstück gefahrlos lesen. Ebenso ist der Anwender in der Lage, die *explosiven Runen* jederzeit zu entfernen; anderen gelingt dies nur durch den erfolgreichen Einsatz des Zaubers *Magie bannen*. Ansonsten bleiben *explosive Runen* bestehen, bis sie ausgelöst werden. Das Schriftstück, auf dem sie angebracht sind, wird durch ihre Explosion zerstört, es sei denn, es bestände aus einem Material, das gegen magisches Feuer unempfindlich ist (s. hierzu den Abschnitt über Rettungswürfe für Gegenstände im *Handbuch für Spieler*).

Feuerball (Hervorrufung)

Reichweite: 10 m + 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 3
Wirkungsbereich: 6 m Radius
Rettungswurf: 1/2

Ein *Feuerball* ist ein explosionsartiger Flammenausbruch, der mit einem dumpfen Grollen detoniert und Schaden entsprechend der Erfahrungsstufe des Anwenders verursacht: pro Stufe des Magiers 1W6 Schadenspunkte, bis zu einem Höchstwert von 10W6 SP. Der *Feuerball* löst bei der Explosion keine nennenswerte Druckwelle aus und paßt sich in der Regel den Umrissen des Bereichs an, in dem er detoniert. Er füllt dabei einen Raum aus, der seinem normalen Kugelvolumen von ca. 900 m³ entspricht. Abgesehen von den Verletzungen, die er verursacht, setzt der *Feuerball* alle entzündlichen Stoffe innerhalb der Wirkungsbereiches in Brand und bringt durch seine Hitze weiche Metalle wie Gold, Kupfer, Silber usw. zum Schmelzen. Für einzelne Gegenstände, die ihm ausgesetzt sind, müssen Rettungswürfe durchgeführt werden, um festzustellen, ob sie das Feuer überstehen; bei Dingen, die zur Ausrüstung eines Charakters gehören, wird jedoch davon ausgegangen, daß sie keinen Schaden nehmen, wenn der Rettungswurf für den Träger gelingt.

Der Magier zeigt mit dem Finger in die Richtung und sagt die Entfernung (Abstand und Höhe) an, in welcher der *Feuerball* explodieren soll. Ein Feuerstrahl schießt darauf aus seinem Finger und geht am vorbestimmten Punkt als *Feuerball* auf, wenn er nicht vorher auf ein festes Hindernis trifft (was zur vorzeitigen Explosion führt). Wesen, deren Rettungswürfe gelingen, können sich rechtzeitig ducken, zu Boden werfen oder zur Seite rollen, so daß sie nur den halben Schaden erleiden. (Der Schaden wird vom Spieler ausgewürfelt, und jedes Wesen im Wirkungsbereich erleidet je nach dem Ausgang der Rettungswürfe entweder die volle Anzahl ermittelter Schadenspunkte oder die – ggf. abgerundete – Hälfte dieses Wertes).

Die Materialkomponente dieses Zaubers ist eine kleine Kugel aus Fledermausdung und Schwefel.

Flammenpfeil (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: 30 m + 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Runde
Zeitaufwand: 3
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber kann auf zweierlei Weise eingesetzt werden: Erstens kann der Magier durch ihn normale Pfeile oder Bolzen in magische Brandgeschosse verwandeln. Diese müssen



Anhang 3: Magierzauber (3. Grad)

aufgelegt und die Waffen gespannt werden, während der Magier den Zauber wirkt. Wenn die Geschosse nicht innerhalb einer Runde abgeschossen werden, verbrennen sie durch die Magie selbst. Für je fünf Erfahrungsstufen, die er erreicht hat, kann der Magier den Zauber auf 10 Pfeile oder Bolzen legen. Die Geschosse richten bei Treffern den üblichen Schaden zuzüglich 1 Punkt Feuerschaden an. Außerdem verursachen sie evtl. Brände. Diese Fassung des *Flammenpfeilzaubers* wird häufig in großen Feldschlachten eingesetzt.

Die zweite Version des Zaubers gibt dem Anwender die Möglichkeit, Feuerstrahlen auf seine Gegner zu schleudern, sofern sie sich in Reichweite befinden. Jeder Feuerstrahl verursacht wie ein Pfeil 1W6 Schadenspunkte, darüber hinaus jedoch 4W6 Punkte Feuerschaden. Bei Gelingen eines Rettungswurfs gegen Zauber erleiden die Getroffenen nur den halben ermittelten Feuerschaden. Für je fünf erreichte Erfahrungsstufen kann der Magier einen weiteren Feuerstrahl einsetzen (ab der 10. Stufe also zwei, ab der 15. Stufe drei usw.). Er kann damit nur Gegner angreifen, die sich vor ihm befinden und nicht weiter als 20 m von einander entfernt sind.

An Materialkomponenten benötigt man für diesen Zauber einen Tropfen Öl und ein Stückchen Feuerstein.

Fliegen (Veränderung)

Reichweite: Berührung

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 1W6 Phasen + 1 Phase pro Stufe

Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen

Rettungswurf: Nein

Mit diesem Zauber verleiht der Magier sich oder anderen die magische Fähigkeit, zu fliegen. Der Empfänger des Zaubers kann sich mit einem Bewegungsfaktor von 18 durch die Luft bewegen (halb so schnell im Steigflug, doppelt so schnell im Sturzflug). Die Manövriertfähigkeit des Fliegers entspricht Klasse B. Das *Fliegen* mit Hilfe dieses Zaubers erfordert so viel Konzentration wie normales Gehen, so daß die meisten Zauber eingesetzt werden können, während man auf der Stelle schwebt oder langsam fliegt (BF 3). Mögliche Abzüge bei Kämpfen während des *Fliegens* sind dem Spielleiter bekannt (s. den Abschnitt über Luftkämpfe im *Handbuch für Spielleiter*). Die genaue Dauer des Zaubers ist dem Anwender nicht bekannt, da der variable Teil vom Spielleiter verdeckt ausgewürfelt wird.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist eine Schwungfeder von einem beliebigen Vogel.

Flimmern (Veränderung)

Reichweite: 0

Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: Der Anwender
Rettungswurf: Nein

Mit diesem Zauber versetzt sich der Magier in die Lage, ohne Zeitverzögerung von einem Punkt zum anderen zu „flimmern“, und zwar zu einem zufälligen Zeitpunkt und in eine zufällige Richtung. Hierdurch gehen Nahkampfangriffe gegen den Magier automatisch ins Leere, wenn sie nach seinem Wegflimmern erfolgen.

Solange der Zauber wirkt, wird in jeder Runde der Zeitpunkt des *Flimmerns* mit 2W8 ausgewürfelt; das Ergebnis gilt als Initiativewert des Magiers für die jeweilige Runde. Der Magier verschwindet und taucht im selben Augenblick 3 m weiter wieder auf. (Die Richtung im Verhältnis zu seinem alten Standort wird mit 1W8 ermittelt: 1-nach rechts vorn, 2-nach rechts, 3-nach rechts hinten, 4-nach hinten, 5-nach links hinten, 6-nach links, 7-nach links vorn und 8-nach vorn.) Der Magier kann sich nicht in einen festen Gegenstand hineinsetzen; wenn ein solches Ergebnis eintritt, ist der Wurf zu wiederholen. Bewegliche Objekte, deren Größe und Gewicht etwa denen des Magiers entsprechen, werden bei seinem Auftauchen zur Seite gedrängt. Wenn ein Auftauchen außerhalb eines festen Körpers nirgends möglich ist, bleibt der Anwender auf der Ätherebene gefangen.

Der flimmernde Magier kann nur von Gegnern angegriffen werden, die ihm gegenüber die Initiative gewinnen, sowie von solchen, die durch Angriffe mit Flächenwirkung (Odemwaffen, *Feuerball* o.ä.) seine beiden Standorte erreichen können. Gegner, die über die Möglichkeit von Mehrfachangriffen verfügen oder einem *Hastzauber* o.ä. unterliegen, können häufig früh genug zuschlagen, um wenigstens einen Angriff gegen ihn zu führen.

Wenn der Magier seinen eigenen Angriff (falls überhaupt) erst nach dem *Flimmern* ausführt, wird das Ergebnis der 2W8 zur Ermittlung des Flimmerzeitpunkts zum normalen Initiativewurf mit 1W10 hinzugezählt (so daß der Magier aller Voraussicht nach in der betreffenden Runde als letzter angreift). Der Anwender kann auch versuchen, vor dem nächsten *Flimmern* einen Angriff durchzuführen, sofern er dies ansagt, bevor Initiative und Flimmerzeitpunkt ermittelt werden. In diesem Fall werden die beiden anschließenden Würfe miteinander verglichen, in der Hoffnung, daß die Initiative des Magiers früher einsetzt als das *Flimmern*. (Beim Versuch, vor dem *Flimmern* anzugreifen, werden die beiden Würfe nicht addiert). Wenn dies der Fall ist, greift der Magier an, wenn er in der Initiativefolge an der Reihe ist, und flimmert dann zum ausgewürfelten Zeitpunkt. Erfolgt das *Flimmern* jedoch früher als der geplante Angriff, so muß er diesen nach dem *Flimmern* durchführen, wo er gerade auftaucht, auch wenn in der betreffenden Richtung kein Ziel vorhanden ist.

Gegenstand (Veränderung)

Reichweite: Berührung

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 4 Stunden pro Stufe

Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: Pro Stufe zwei Würfel mit 30 cm Kantenlänge

Rettungswurf: Speziell

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einen nichtmagischen *Gegenstand* (dessen Volumen nicht größer ist als der Wirkungsbereich) auf ein Zwölftel seiner ursprünglichen Größe verkleinern. Außerdem kann er das verkleinerte Objekt auf Wunsch so verändern, daß es die Konsistenz von Stoff annimmt. Befindet sich der zu verkleinernde *Gegenstand* im Besitz eines anderen, so wirkt der Zauber nur, wenn ein entsprechender Rettungswurf fehlschlägt. Objekte, die durch diesen Zauber verändert wurden erlangen ihre ursprüngliche Größe und Zusammensetzung wieder, wenn man sie auf eine feste Oberfläche wirft, oder auch durch einen vom Magier gesprochenen Befehl. Mit diesem Zauber kann man auch ein brennendes Feuer mitsamt dem Holz verkleinern.



Geisterroß (Herbeirufung, Hirngespinst)

Reichweite: Berührung

Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: 1 Stunde pro Stufe

Zeitaufwand: 1 Phase

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber erschafft der Magier ein halbreales Wesen in Pferdegestalt. Das *Geisterroß* kann nur vom Magier selbst bzw. von demjenigen geritten werden, für den der Magier es eigens erschaffen hat. Ein *Geisterroß* hat einen schwarzen Kopf und Rumpf, graue Mähne und Schweif und rauchige, substanzlose Hufe, die keinerlei Geräusch verursachen. Seine Augen sind milchig-weiß. Es kann nicht kämpfen, wird aber von allen normalen Tieren gemieden – nur eigentliche Monster würden es angreifen. Das *Geisterroß* besitzt die Rüstungsklasse 2 und 7 Trefferpunkte plus 1 TP pro Stufe des Magiers. Wenn es alle Trefferpunkte verliert, löst es sich auf. Der Bewegungsfaktor dieses Reittiers beträgt 4 pro Stufe des Magiers, höchstens aber 48. Es trägt einen halbrealen Sattel und Zaum und kann das Gewicht des Reiters sowie 10 Pfund pro Stufe des Magiers tragen.



