







Mit zunehmender Erfahrungsstufe des sie herbeirufenden Magiers erlangen *Geisterröser* nach und nach die folgenden, zusätzlichen Fähigkeiten:

8. Stufe: Die Fähigkeit, sandiges, schlammiges und sogar sumpfiges Gelände ohne Schwierigkeiten zu durchqueren.

10. Stufe: Die Fähigkeit, über Wasser zu gehen, als wäre es fester, trockener Boden.

12. Stufe: Die Fähigkeit, auf Luft zu gehen, als wäre es fester Boden, so daß Schluchten und ähnliche Hindernisse auch ohne Brücke überwunden werden können. Das Tier kann jedoch nicht einfach abheben und fliegen: Die Bewegung muß zwischen Punkten von etwa gleicher Höhe verlaufen.

14. Stufe: Die Fähigkeit, sich in allem wie ein Pegasus zu verhalten. Das *Geisterroß* kann auf Befehl fliegen, mit einem Bewegungsfaktor von 48.

### Gesinnung vortäuschen (Veränderung)

Reichweite: 0  
Komponenten: W,G  
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe  
Zeitaufwand: 3  
Wirkungsbereich: Der Anwender  
Rettungswurf: K.W.

Durch diesen Zauber gibt der Magier die Gesinnung eines beliebigen Wesens im Umkreis von 9 m als seine eigene aus. Das betreffende Geschöpf muß mehr als nur tierische Intelligenz besitzen, damit der Zauber wirken kann; seine Gesinnung bleibt unverändert. Wenn für das Wesen ein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, scheitert der Versuch des Magiers, eine andere *Gesinnung vorzutäuschen*. Im anderen Fall erfährt der Zauber *Gesinnung erkennen* nur die „geborgte“ Gesinnung, wenn er auf den Magier gerichtet wird. Auch durch *Gutes* bzw. *Böses entdecken* wird nur die angenommene Aura erkannt, sofern sie stark genug ist. Das Wesen, mit dessen Gesinnung der Magier die eigene tarnt, strahlt Magie aus, der Anwender des Zaubers tut dies jedoch nur für das betreffende Wesen. Wenn dieser Zauber in Verbindung mit *Erscheinung* oder *Gestalt verändern* eingesetzt wird, kann der Magier seine wahre Klasse vollkommen verbergen, sofern er klug genug ist, seine Tarnung richtig einzusetzen.

### Gespensterform (Veränderung, Illusion)

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

Durch diesen Zauber verliert der Magier mit- samt seiner Ausrüstung jede feste Konsistenz.

Er kann nur durch magische oder besondere Angriffe getroffen werden, darunter auch von magischen Waffen mit einem Zuschlag von +1 oder mehr, sowie von Wesen, die in der Lage sind, Geschöpfe zu verletzen, die sonst nur von magischen Waffen getroffen werden können. Die meisten Untoten werden einen Magier in *Gespensterform* unbehelligt lassen, weil sie ihn für einen Todesalb oder ein Schreckgespenst halten. Bei Leichnamen und außergewöhnlichen Untoten allerdings bedeutet das Gelingen eines Rettungswurfs gegen Zauber mit einem Abzug von -4, daß sie die Wirkung dieses Zaubers erkennen.

Solange seine *Gespensterform* besteht, kann der Magier durch kleine Löcher, schmale Öffnungen und sogar bloße Risse gehen. Er kann jedoch ohne zusätzliche Zauberei nicht fliegen. In *Gespensterform* kann der Magier keine Angriffe ausführen, außer gegen Wesen auf der Ätherebene, wo Angriffe in beide Richtungen möglich sind. Die erfolgreiche Anwendung von *Magie bannen* auf die *Gespensterform* zwingt den Magier zurück in seine feste Gestalt. Er selbst kann den Zauber jederzeit mit einem Wort beenden.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind ein Stück Gaze und ein dünner Rauchschwaden.

### Großes Trugbild (Illusion/ Hirngespinnst)

Reichweite: 60 m + 10 m pro Stufe  
Komponenten: W,G  
Wirkungsdauer: Speziell  
Zeitaufwand: 3  
Wirkungsbereich: Ein Würfel mit 12 m Kantenlänge + ein Würfel mit 3 m Kantenlänge pro Stufe  
Rettungswurf: Speziell

Das *große Trugbild* umfaßt neben dem eigentlichen Bild auch die Illusion von Geräuschen, Gerüchen und ggf. Temperatur. Im übrigen entspricht es dem *verbesserten Trugbild*. Die Illusion bleibt noch für drei Runden bestehen, wenn der Magier seine Aufmerksamkeit abwendet.

### Hast (Veränderung)

Reichweite: 60 m  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde pro Stufe  
Zeitaufwand: 3  
Wirkungsbereich: Ein Würfel von 12 m Kantenlänge und 1 Wesen pro Stufe  
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber verdoppeln sich für die betroffenen Wesen das Bewegungstempo und die Anzahl der Angriffe pro Runde. Außerdem erhalten sie einen Initiativebonus von -2 aufgrund der Beschleunigung. Ein Charakter mit

Bewegungsfaktor 6 und einem Angriff pro Runde könnte sich also mit BF 12 bewegen und in jeder Runde zweimal angreifen. Pro Erfahrungsstufe des Anwenders wirkt dieser Zauber auf ein Lebewesen. Alle müssen sich innerhalb des angegebenen Wirkungsbereiches befinden; auf diejenigen, die seinem gedachten Mittelpunkt am nächsten sind, wirkt der Zauber ggf. zuerst. Zu beachten ist, daß dieser Zauber die Wirkung von *Verlangsamen* neutralisiert. Aufgrund der Beschleunigung des Stoffwechsels läßt er den bzw. die Empfänger außerdem um ein Jahr altern. Dieser Zauber kann weder mehrfach auf denselben Empfänger angewandt noch mit anderer, ähnlich wirkender Magie kombiniert werden.

Seine Materialkomponente sind einige Späne der Lakritzwurzel.

### Hellhören (Erkenntniszauber)

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

Mit Hilfe dieses Zaubers ist der Magier in der Lage, sich auf einen bestimmten Ort zu konzentrieren und dann im Geiste alle Geräusche zu hören, die im Umkreis von 18 m um den gewählten Punkt auftreten. Die Entfernung ist dabei nicht von Bedeutung, der gewählte Ort muß dem Magier jedoch bekannt, d.h. entweder persönlich vertraut oder aber naheliegender sein (z.B. hinter der nächsten Tür, jenseits der Gangbiegung oder in einem sichtbaren Wäldchen). Der Anwender kann mit Hilfe des Zaubers nur Geräusche hören, die er auf normale Weise wahrnehmen würde, wenn er am betreffenden Ort stünde. Bleiverkleidungen und verschiedene Schutzzauber halten diesen Zauber ab, wobei der Anwender einen Hinweis darauf erhält, daß es sich um entsprechend gesicherte Bereiche handelt. Zu beachten ist, daß ein Magier nur innerhalb der Existenzebene *hellhören* kann, auf der er sich gerade aufhält. Der Zauber erschafft einen unsichtbaren Sensor (s. auch die *Kristallkugel*), der durch Magie gebannt werden kann.

Die Materialkomponente dieses Zaubers ist ein kleines Horn im Wert von mindestens 100 GM.

### Hellsehen (Erkenntniszauber)

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

Ähnlich wie *Hellhören* versetzt dieser Zauber den Magier in die Lage, im Geiste alles zu sehen, was sich in Sichtweite eines von ihm





## Anhang 1: Magierzauber (3. Grad)

bestimmten Punktes befindet. Die Entfernung spielt keine Rolle, der gewählte Ort muß dem Magier jedoch vertraut oder bekannt sein. Des weiteren sind die Lichtverhältnisse von Bedeutung, da bei diesem Zauber weder Infravision noch künstliche bzw. magische Sehhilfen eingesetzt werden können. Ist der anvisierte Bereich magisch verdunkelt, so ist nichts als Dunkelheit zu sehen. Handelt es sich um normale Dunkelheit, so ist nur im Umkreis von 3 m um den gewählten Punkt etwas zu erkennen. Ansonsten gelten die normalen Sichtweiten, je nach den Lichtverhältnissen. Bleiverkleidungen oder Schutzzauber halten auch diesen Zauber ab und geben zugleich dem Anwender einen Hinweis darauf, daß er auf Schutzmaßnahmen stößt. Ähnlich wie *Hellhören* erschafft auch dieser Zauber ein unsichtbares Wahrnehmungsorgan, das gebannt werden kann, und wirkt nur auf der Ebene, in der sich der Magier aufhält.

Die Materialkomponente ist eine Prise getrockneter und zermahlener Zirbelrüse.

### Illusionsschrift (Illusion/Hirngespinnst)

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

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier Anweisungen oder andere Mitteilungen so auf Papier, Pergament o.ä. schreiben, daß sie wie fremdsprachliche oder magische Schriftzüge wirken. Nur die Person(en), für welche der Magier seine Niederschrift bestimmt, können sie lesen.

Für Unbefugte, welche die *Illusionsschrift* betrachten, wird ein Rettungswurf gegen Zauber fällig. Gelingt er, so können sie den Blick abwenden und sind nur leicht verwirrt. Wenn der Wurf mißlingt, erliegt das Opfer einer Einflüsterung, die der Anwender bei der Niederschrift formuliert hat. Die suggerierte Handlung darf höchstens drei Phasen in Anspruch nehmen; sie könnte z.B. beinhalten, das Buch zuzuklappen und den Raum zu verlassen, oder die Existenz des Schriftstücks zu vergessen. Die erfolgreiche Anwendung von *Magie bannen* entfernt die *Illusionsschrift*, ein Mißerfolg beim Einsatz dieses Zaubers löscht jedoch den gesamten Text aus. Die versteckte Mitteilung kann auch mit Hilfe einer Kombination von *wahrem Blick* und *Magie lesen* bzw. *Sprachen verstehen* gelesen werden.

Die Materialkomponente der *Illusionsschrift* ist eine Tinte auf Bleibasis, die von einem Alchimisten eigens hergestellt werden muß. Die für eine Anwendung des Zaubers benötigte Menge kostet mindestens 300 GM.

### Infravision (Veränderung)

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

Dieser Zauber verleiht dem Empfänger die Fähigkeit, bei Dunkelheit bis zu 18 m weit zu sehen. Zu beachten ist, daß starke Lichtquellen (Feuer, Laternen, Fackeln usw.) dabei blenden, so daß *Infravision* im Bereich derartiger Lichtquellen wenig wirkungsvoll ist. Unsichtbare Wesen sind auch durch *Infravision* nicht zu erkennen.

Als Materialkomponente kann man für diesen Zauber eine Prise getrocknete und zermahlene Möhren oder auch einen Achatstein verwenden.

### Leomunds Winzige Hütte (Veränderung)

Reichweite: 0  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 4 Stunden + 1 Stunde pro Stufe  
Zeitaufwand: 3  
Wirkungsbereich: Eine Kugel mit 4,50 m Durchmesser  
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber erschafft der Magier ein unbewegliches Kraftfeld beliebiger Farbe um sich herum. Diese „Hütte“ besitzt eine Kugelform, wobei sie sich als Halbkugel über dem Magier wölbt, während die andere Hälfte unter der Erdoberfläche liegt. Neben dem Anwender finden bis zu sieben menschengroße Wesen innerhalb des Feldes Platz. Sie können die Hütte nach Belieben verlassen und wieder betreten; wenn allerdings der Magier sie verläßt, verschwindet sie. Die Temperatur in der Hütte beträgt +21 °C, solange die Außentemperatur zwischen -20 ° und +40 ° liegt. Werden diese Grenzwerte unter- bzw. überschritten, so sinkt bzw. steigt die Innentemperatur entsprechend (im Verhältnis eins zu eins). Die *winzige Hütte* schützt auch vor Witterungseinflüssen wie Regen, Staub, Sandstürme usw. Sie kann jeden Wind unter Orkanstärke aushalten, stärkere Stürme führen jedoch zu ihrer Zerstörung.

Das Innere der Hütte hat die Form einer Halbkugel; der Magier kann durch Befehl sanfte Beleuchtung hervorrufen oder diese löschen. Zu beachten ist, daß das Kraftfeld zwar von außen undurchsichtig ist, man von innen jedoch hinausschauen kann. Für Geschosse, Waffen und die Wirkungen der meisten Zaubers stellen die Wände der Hütte kein Hindernis dar, auch wenn ihre Insassen von außen nicht gesehen werden können. Der Zauber kann durch *Magie bannen* aufgehoben werden.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist eine kleine Kristallperle, die zerspringt, wenn die Wirkung endet oder der Zauber gebannt wird.

### Magie bannen (Bannzauber)

Reichweite: 120 m  
Komponenten: W,G  
Wirkungsdauer: Augenblicklich  
Zeitaufwand: 3  
Wirkungsbereich: Ein Würfel mit 9 m Kantenlänge  
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier andere Zauberei wie folgt aufheben oder neutralisieren:

Erstens hebt der Bannzauber bei Lebewesen und Gegenständen andere Zaubers sowie zauberähnliche Wirkungen von Gegenständen oder angeborenen Fähigkeiten auf. Zweitens unterbricht er deren Einsatz innerhalb des Wirkungsbereichs zu dem Zeitpunkt, wo er angewandt wird. Drittens zerstört er Zaubersprüche (deren Resistenz für die Zwecke dieses Zaubers auf der 12. Stufe angesetzt wird).

Bei jedem magischen Vorgang oder Trank innerhalb des Wirkungsbereiches wird geprüft, ob er gebannt wird. Seine eigene Zauberei kann ein Magier jederzeit bannen. Ansonsten beträgt die Grundchance 50%, d.h. es ist ein Wurf auf 1W20 erforderlich, der mindestens 11 ergeben muß. Hat der Magier eine höhere Erfahrungsstufe erreicht als der Anwender des Zaubers, der gebannt werden soll, so wird die Differenz zugunsten des Magiers vom erforderlichen Wert abgezogen, so daß es ihm leichter fallen dürfte, den jeweiligen Effekt zu bannen. Ist er dagegen weniger mächtig als der Urheber dessen, was er bannen will, so erhöht sich der erforderliche Wurf um die Differenz, da das Bannen dadurch erschwert wird. Eine gewürfelte 20 bedeutet stets Erfolg, eine gewürfelte 1 stets einen Fehlschlag. Wenn der Magier zehn Stufen Vorsprung hat, kann also nur noch ein Wurf von 1 zum Scheitern führen.

Auf besonders verzauberte Gegenstände wie magische Schriftrollen, Ringe, Zauberstäbe, -stecken und -ruten sowie magische Einzelstücke, Waffen und Rüstungen wirkt *Magie bannen* nur, wenn es gezielt gegen den betreffenden Gegenstand eingesetzt wird. In diesem Fall werden dessen magische Eigenschaften für 1W4 Runden außer Kraft gesetzt. Für Gegenstände, die jemand bei sich trägt, gilt der Rettungswurf des Trägers gegen diese Wirkung, andernfalls erfolgt der vorübergehende Bann automatisch. Eine Dimensionsgrenze, wie sie z.B. bei einem *Beutel der Lagerung* durchbrochen wird, würde durch den Bannzauber kurzzeitig geschlossen. Die normalen Eigenschaften des jeweiligen Gegenstandes bleiben natürlich erhalten: Ein magisches Schwert, dessen *Magie* vorübergehend ausgesetzt ist, ist immer noch ein Schwert.

Auf Artefakte und Reliquien wirkt dieser Zauber nicht; je nach Entscheidung des Spiel-



## Anhang 3: Magierzauber (3. Grad)



### Zusammenfassung der Wirkung von *Magie bannen*

Ursprung der Magie	Widerstand	Bannwirkung
Der Anwender selbst	(Keiner)	(Automatisch)
Zauber o. Fähigkeit eines anderen	Je nach Stufe bzw. TW	Wirkung aufgehoben
Zauberstab	6. Stufe	Wirkung aufgehoben*
Zauberstecken	8. Stufe	Wirkung aufgehoben*
Zaubertrank	12. Stufe	Zerstört
Andere Magie	12. Stufe	Wirkung aufgehoben*
Artefakt	(Je nach Entscheidung des Spielleiters)	

\*) Bei gezieltem Einsatz gegen den Gegenstand setzen dessen magische Eigenschaften für 1W4 Runden aus.

leiters könnten allerdings einige ihrer zauberähnlichen Eigenschaften davon betroffen sein. Zu beachten ist, daß dieser Zauber besonders wirkungsvoll auf bezauberte oder sonstwie durch Zauberei unterworfenen Wesen angewandt werden kann. Einige Zauber oder magische Effekte können nicht gebannt werden; dies ist in den jeweiligen Beschreibungen ausdrücklich angegeben.

### Melfs Magische Meteoriten (Hervorrufung, Veränderung)

Reichweite: 70 m + 10 m Stufe  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: Speziell  
Zeitaufwand: 3  
Wirkungsbereich: 1 Ziel pro Meteorit  
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier kleine, feurige Kugeln auf seine Gegner schleudern (pro erreichter Erfahrungsstufe eine), die beim Aufprall zu Kugeln von 30 cm Durchmesser explodieren und jeweils 1W4 Schadenspunkte verursachen. Außerdem lösen sie Brände aus (u.a. auch an dicken Planken). Die Meteoriten werden wie Wurfgeschosse behandelt, welche der Magier einsetzt, allerdings gilt für die entsprechenden Trefferwürfe ein Zuschlag von +2, und Abzüge für Entfernung werden nicht angewandt. Fehlwürfe werden wie Geschosse mit Streuwirkung gehandhabt, die bei allen Lebewesen im Umkreis von 1 m je 1 Schadenspunkt verursachen.

Der Zauber kann auf zweierlei Art eingesetzt werden:

– Der Magier schleudert fünf Meteoriten pro Runde (s. hierzu auch den Abschnitt über Mehrfachangriffe und Initiative auf Seite 101). Zu beachten ist, daß ihn dies mindestens auch für die folgende Runde bindet.

– Der Magier schleudert pro Runde nur einen Meteoriten. In diesem Fall kann er neben dem Einsatz dieses Wurfgeschosses weitere Handlungen durchführen, darunter Zauber, Nahkampfwaffen oder Geräte einsetzen. Der Einsatz eines Zaubers, der zur Aufrechterhaltung völliger Konzentration erfordert, bedeutet allerdings den Verlust der verbleibenden Geschosse. Auch wenn der Magier (bzw. des-

sen Spieler) den Überblick verliert und nicht mehr genau angeben kann, wie viele Meteoriten er noch verschießen kann, gehen die restlichen verloren.

Der Zauber endet, wenn der Magier so viele Meteoriten verschossen hat, wie er Erfahrungsstufen erreicht hat, wenn er die verbleibenden verliert oder freiwillig auf sie verzichtet, oder wenn der Zauber *Magie bannen* erfolgreich auf ihn angewandt wird.

Die für den Einsatz dieses Zaubers erforderlichen Komponenten sind Salpeter und Schwefel, die mit Kiefernharz zu Kügelchen gerollt werden. Außerdem benötigt der Magier ein kleines, aus Gold gefertigtes Röhrchen, das wegen der anspruchsvollen Herstellung und magischen Gravierung mindestens 1.000 GM kostet, aber wiederverwendet werden kann.

### Monster herbeirufen I (Herbeirufung/ Beschwörung)

Reichweite: 30 m  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 2 Runden + 1 Runde pro Stufe  
Zeitaufwand: 3  
Wirkungsbereich: Speziell  
Rettungswurf: Nein

Innerhalb der auf den Einsatz dieses Zaubers folgenden Runde erscheinen auf den Ruf des Magiers hin 2W4 Monster der 1. Stufe, die der Spielleiter anhand seiner Begegnungstabellen für die 1. Stufe auswählt. Die Monster tauchen innerhalb der Reichweite des Zaubers auf, wo es der Anwender bestimmt, und greifen seine Gegner nach besten Kräften an, bis sie getötet werden, der Magier sie zurückruft oder die Wirkungsdauer des Zaubers abläuft. Für diese Wesen wird kein Moralwurf durchgeführt; wenn sie getötet werden, verschwinden sie. Zu beachten ist, daß die Monster für den Magier auch andere Aufträge erfüllen können, zu denen sie körperlich in der Lage sind, sofern es keine Feinde zu bekämpfen gibt und der Magier sich mit ihnen verständigen kann.

In seltenen Fällen ist es vorgekommen, daß Abenteurer verschwanden, die von einem mächtigen Magier mit Hilfe dieses Zaubers

weggerufen wurden. Sie erinnerten sich später an alle Einzelheiten ihrer unfreiwilligen Reise.

Die Materialkomponenten dieses Zaubers sind ein kleiner Beutel und ein (nicht unbedingt brennender) Kerzenstummel.

### Personen festhalten (Verzauberung/ Bezauberung)

Reichweite: 120 m  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 2 Runden pro Stufe  
Zeitaufwand: 3  
Wirkungsbereich: 1W4 Personen innerhalb eines Würfels mit 6 m Kantenlänge  
Rettungswurf: K.W.

Dieser Zauber hält bis zu vier Menschen, Halbmenschen oder Humanoiden für eine Reihe von Runden unbeweglich fest.

Der Zauber wirkt auf alle Menschen, Halbmenschen, und zweibeinigen Humanoiden von höchstens Menschengröße, darunter Dryaden, Echsenmenschen, Elfen, Feengeister, Feenkobolde, Gnolle, Gnome, Goblins, Halbelven, Halblinge, Halbkorks, Hobgoblins, Kobolde, Orks, Troglodyten, Waldwichtel, Wassermänner, Zwerge und andere.

Der Zauber geht von einem Punkt aus, den der Anwender bestimmt, und wirkt auf 1W4 Personen innerhalb des Wirkungsbereichs, welche der Magier auswählen kann. Wird er auf drei oder vier Personen angewandt, so steht jeder ein normaler Rettungswurf zu. Sollen nur zwei Personen bezaubert werden, so gilt für ihre Rettungswürfe ein Abzug von -1, während auf den Rettungswurf für ein einzelnes Opfer ein Abzug von -3 angerechnet wird. Für alle Rettungswürfe gilt ggf. der Weisheitsbonus oder -malus des Betroffenen. Personen, deren Rettungswürfe gelingen, werden von der Wirkung des Zaubers nicht erfaßt. Untote können durch ihn grundsätzlich nicht festgehalten werden.

Die festgehaltenen Wesen können sich weder bewegen, noch sprechen, sie verfolgen jedoch weiterhin, was um sie herum vorgeht, und können alle jene Fähigkeiten einsetzen, die nicht von Bewegungen oder Reden abhängen. Das Festhalten verhindert in keiner Weise die Verschlechterung des Gesundheitszustands des Opfers aufgrund von Verwundung, Krankheit oder Gift. Der Anwender kann den Zauber jederzeit mit einem einzigen Wort abbrechen; ansonsten hält die Wirkung bei einem Magier der 5. Stufe 10 Runden an, bei einem der 6. Stufe 12 Runden, auf der 7. Stufe 14 Runden usw.

Um diesen Zauber wirken zu können, benötigt der Magier ein kleines, gerades Stück Eisen.

### Scheintod (Nekromantie)

Reichweite: Berührung  
Komponenten: W,G  
Wirkungsdauer: 1 Stunde + 1 Phase pro Stufe  
Zeitaufwand: 1  
Wirkungsbereich: Das berührte Wesen  
Rettungswurf: Nein





## Anhang 3: Magierzauber (3. Grad)

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier sich selbst oder ein anderes Wesen, dessen Stufe bzw. Anzahl von Trefferwürfeln seine eigene Stufe nicht übersteigt, in einen Zustand der Katalepsie versetzen, der von echter Todesstarre nicht zu unterscheiden ist. Der Betroffene kann riechen und hören und so verfolgen, was um ihn herum geschieht, jedoch weder sehen, noch irgend etwas fühlen. Er spürt weder Verletzungen, noch sonstige körperliche Mißhandlung und reagiert auf derartige Dinge überhaupt nicht. Tatsächlich erleidet er auch nur die Hälfte des jeweiligen Schadens. Darüber hinaus ist ein Wesen in scheinotem Zustand immun gegen Lähmung, Vergiftung und Entzug von Lebenskraft. Gift, das in den Körper eindringt, beginnt zu wirken, wenn der Zauber ausläuft, allerdings wird dann ein entsprechender Rettungswurf durchgeführt.

Zu beachten ist, das dieser Zauber auch durch Berührung nur auf einen willigen Empfänger angewandt werden kann. Der Magier kann den Zauber jederzeit abbrechen. Auch erfolgreiches *Magie bannen* hat diese Wirkung; es dauert jedoch in jedem Fall eine ganze Runde, bis alle Körperfunktionen des Scheintoten wieder einsetzen.

### Schutz vor Bösem, 3 m Radius (Bannzauber) Umkehrbar

Reichweite: Berührung  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 2 Runden pro Stufe  
Zeitaufwand: 3  
Wirkungsbereich: 3 m Radius um das berührte Wesen  
Rettungswurf: Nein

Die Schutzbarriere, welche durch diesen Zauber erschaffen wird, wirkt in jeder Hinsicht wie der Zauber *Schutz vor Bösem*, umfaßt jedoch einen größeren Bereich und hält länger vor. Der Mittelpunkt des geschützten Bereichs bewegt sich mit dem vom Magier berührten Empfänger. Jedes Wesen innerhalb dieses Bereichs kann den Bann gegen verzauberte oder herbeigerufene Geschöpfe durchbrechen, indem es sie angreift. Wird der Zauber auf ein Wesen gelegt, das zu groß ist, um ganz in den Wirkungsbereich hineinzupassen, so wirkt er als einfacher *Schutz vor Bösem* für dieses Wesen allein.

Um diesen Zauber zu wirken, muß der Magier mit Silberstaub einen Kreis von 6 m Durchmesser auf den Boden zeichnen. Die Materialkomponente für die Umkehrungsform besteht aus Eisenstaub.

### Schutz vor normalen Geschossen (Bannzauber)

Reichweite: Berührung  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe  
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen  
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber macht der Magier das berührte Wesen gegenüber Geschossen wie Beilen, Bolzen, Pfeilen, Schleudersteinen, Speeren und Wurfspeisen völlig unverwundbar. Außerdem erleidet der Empfänger bei Treffern durch größere Geschosse wie Ballistabolzen, Katapultsteine oder geschleuderte Felsbrocken, wie auch durch magische Bolzen, Pfeile, Wurfgeschosse usw., pro Schadenswürfel einen Punkt weniger Schaden (jedoch mindestens 1 SP pro Würfel). Zu beachten ist, daß dieser Zauber keinerlei Schutz vor magischen Angriffen wie *Blitzstrahl*, *Feuerball* oder *Magisches Geschloß* gewährt.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist ein Stück vom Panzer einer Land- oder Seeschildkröte.

### Tintenschlange (Herbeirufung/ Beschwörung)

Reichweite: 5 m  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: Speziell  
Zeitaufwand: 3  
Wirkungsbereich: 1 Zeichen  
Rettungswurf: Nein

Bei Anwendung dieses Zaubers erscheint im Text eines Schriftstücks ein kleines Tintenzeichen. Wenn diese sog. *Tintenschlange* gelesen wird, erwacht sie zum Leben und greift das nächste Lebewesen an (nicht aber den Anwender des Zaubers). Der erforderliche Trefferwurf entspricht dem eines Monsters mit ebensoviel Trefferwürfeln, wie der Magier Stufen erreicht hat. Trifft die *Tintenschlange* ihr Opfer, so erstarrt dieses, von einem schimmernden, bernsteinfarbenen Kraftfeld umgeben, zu völliger Bewegungslosigkeit. Es bleibt in diesem Zustand, bis es durch einen entsprechenden Befehl des Magiers oder erfolgreiches *Magie bannen* befreit wird, höchstens aber für eine Dauer von 1W4 Tagen plus 1 Tag pro Stufe des Magiers. Bis zu diesem Zeitpunkt kann nichts zu ihm vordringen, das Kraftfeld bewegen oder sonstige auf es einwirken. Das Opfer altert nicht, verspürt weder Hunger noch Müdigkeit und kann auch keine Zauber memorieren oder seine Umgebung beobachten, solange es so gefangen ist.

Wenn die *Tintenschlange* ihr Ziel verfehlt, verpufft sie mit lautem Krach in einem bernsteinfarbenen Lichtblitz und hinterläßt eine Wolke bräunlichen Rauch von 3 m Durchmesser, die sich erst nach einer Runde auflöst.

Der Zauber ist durch normale Betrachtung nicht zu entdecken, und durch *Magie entdecken* erfährt man nur, daß auf dem gesamten Text ein Zauber liegt. Man kann die *Tintenschlange* durch *Magie bannen* entfernen oder den gesamten Text auslöschen. Ein Kombinieren dieses Zaubers mit anderen, die Schriftzüge sichern oder unlesbar machen, ist möglich.

An Materialkomponenten erfordert der Zauber zermahlene Bernstein im Wert von 100 GM, eine Schuppe von irgend einer Schlange und eine Prise Pilzsporen.

### Unauffindbarkeit (Bannzauber)

Reichweite: Berührung  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 1 Stunde pro Stufe  
Zeitaufwand: 3  
Wirkungsbereich: 1 Wesen oder Objekt  
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber schützt der Magier ein Wesen oder einen Gegenstand vor der Entdeckung durch Erkenntniszauber wie *Gedanken lesen*, *Gegenstand orten*, *Hellhören*, *Hellsehen* oder die verschiedenen Entdeckungszauber. Außerdem bewahrt er sie vor der Ortung durch magische Gegenstände wie die *Kristallkugel* oder das *Medaillon des Gedankenlesens*. Die Wirkung des Zaubers *Gesinnung erkennen* beeinträchtigt er dagegen in keiner Weise, ebenso wenig wie die Fähigkeit außergewöhnlicher oder höherstufiger Wesen, unsichtbare Dinge zu entdecken. Wird ein Erkenntniszauber auf das geschützte Wesen oder Objekt gerichtet, so muß für den Anwender der *Unauffindbarkeit* ein Rettungswurf durchgeführt werden. Wenn dieser gelingt, scheitert der Entdeckungsversuch.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist eine Prise Diamantstaub im Wert von 300 GM.

### Unsichtbarkeit, 3 m Radius (Illusion/ Hirngespinnst)

Reichweite: Berührung  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: Speziell  
Zeitaufwand: 3  
Wirkungsbereich: 3 m Radius um das berührte Wesen  
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber macht den Empfänger und alle Lebewesen im Umkreis von 3 m unsichtbar. Die Wirkung erstreckt sich auch auf mitgeführte Ausrüstung und Lichtquellen, der Lichtschein bleibt jedoch sichtbar. Der Mittelpunkt des Wirkungsbereichs bewegt sich mit dem Empfänger. All jene, auf die der Zauber wirkt, können sich auch untereinander nicht sehen. Wenn sie den Wirkungsbereich verlassen, werden sie sichtbar, während Wesen, die den Wirkungsbereich nach der Anwendung des Zaubers betreten, dadurch nicht unsichtbar werden. Wenn ein Nutznießer des 3 m-Radius einen Angriff führt, wird nur er sichtbar. Greift dagegen der Träger der *Unsichtbarkeit, 3 m Radius* an, so bricht der gesamte Zauber zusammen.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind dieselben wie für einfache *Unsichtbarkeit*.



## Anhang 3: Magierzauber (3. Grad)



### Untote festhalten (Nekromantie)

Reichweite: 20 m  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 1W4 Runden + 1 Runde  
pro Stufe  
Zeitaufwand: 5  
Wirkungsbereich: 1W3 Untote  
Rettungswurf: K.W.

Dieser Zauber läßt bis zu drei Untote für die Dauer seiner Wirkung bewegungslos erstarren, sofern die Gesamtzahl ihrer Trefferwürfel nicht höher liegt als die Stufe des Anwenders. Der Magier richtet den Zauber auf einen Punkt innerhalb der Reichweite. Die drei Untoten, welche dieser Stelle am nächsten stehen, können von der Wirkung erfaßt werden, sofern sie sich im Blickfeld des Magier und in höchstens 20 m Entfernung befinden. Auf geistlose Untote (Skelette, Zombies oder Ghule) wirkt der Zauber automatisch. Für andere Arten von Untoten wird ein Rettungswurf durchgeführt, bei dessen Erfolg sie der Haltewirkung entgehen.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist eine Prise von einem Gemisch aus Schwefel und gemahlenem Knoblauch.

### Vampirgriff (Nekromantie)

Reichweite: 0  
Komponenten: W,G  
Wirkungsdauer: 1 Berührung  
Zeitaufwand: 3  
Wirkungsbereich: Der Anwender  
Rettungswurf: Nein

Wenn der Magier nach Anwendung dieses Zaubers einen Gegner durch einen erfolgreichen Angriff mit der Hand berührt, verliert dieser pro zwei Erfahrungsstufen des Magiers 1W6 Trefferpunkte (höchstens aber 6W6 TP). Die Wirkung des Zaubers endet mit der ersten Berührung bzw. nach Ablauf einer Runde. Die dem Gegner entzogenen Trefferpunkte werden dem Magier gutgeschrieben, wobei alle, die seinen ursprünglichen TP-Wert überschreiten, als vorübergehend gelten. Verletzungen des Magiers werden zuerst von diesen zusätzlichen Punkten abgezogen, die ansonsten nach einer Stunde verfallen. Das Opfer des Zaubers kann die verlorenen Trefferpunkte durch normale oder magische Heilung wieder aufbauen. Auf Untote hat der Zauber keine Wirkung.

### Verlangsamten (Veränderung)

Reichweite: 90 m + 10 m pro Stufe  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde  
pro Stufe  
Zeitaufwand: 3  
Wirkungsbereich: 1 Wesen pro Stufe,  
innerhalb eines Würfels mit  
12 m Kantenlänge  
Rettungswurf: K.W.

Dieser Zauber *verlangsamt* die Opfer auf das halbe Bewegungstempo und halb so viele Angriffe pro Runde wie sonst. Er neutralisiert den Zauber *Hast* oder eine entsprechende Wirkung, beeinflusst jedoch magisch beschleunigte oder gebremste Wesen ansonsten nicht. Für verlangsamte Wesen gilt ein Malus von vier Punkten für die Rüstungsklasse, sowie ein Abzug von -4 auf alle Trefferwürfe; außerdem entfallen alle etwaigen Geschicklichkeitszuschläge auf die Kampfwerte. Pro Stufe des Magiers wirkt der Zauber auf ein Lebewesen, allerdings müssen sich alle ausersehenen Opfer innerhalb eines Würfels von 12 m Kantenlänge aufhalten, dessen Mittelpunkt der Magier bestimmt. Der Zauber erfaßt sie ggf. nacheinander, vom Mittelpunkt nach außen. Für die Rettungswürfe gilt ein Abzug von -4.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist ein Tropfen Sirup.

### Verborgene Seite (Veränderung)

Reichweite: Berührung  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: Bis zur Bannung  
Zeitaufwand: 1 Phase  
Wirkungsbereich: 1 Seite von beliebigem  
Format, bis zu 60 x 60 cm  
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber verändert den Inhalt einer beschriebenen Seite, so daß sie etwas völlig anderes zu enthalten scheint. Eine Landkarte könnte z.B. als Abhandlung über das Polieren von Spazierstöcken aus Ebenholz erscheinen, die Anweisungen für einen Zauber als Seite aus einem Kontobuch oder sogar als Formel für einen ganz anderen Zauber. Die Zauber *Sprachen verwirren* und *Explosive Runen* wirken auch auf eine *verborgene Seite*, *Sprachen verstehen* jedoch deckt den wirklichen Inhalt nicht auf. Der Anwender des Zaubers kann die *verborgene Seite* lesen, indem er ein Befehlswort spricht, die Seite durchliest und anschließend wieder versteckt. Er kann den Zauber auch durch zweimaliges Aussprechen des Befehlswortes ganz aufheben. Andere, welche die schwache magische Aura der *verborgenen Seite* wahrnehmen, können versuchen, den Zauber zu bannen; bei einem Mißerfolg geht jedoch auch der echte Text verloren. Ein *wahrer Blick* entdeckt den verdeckten Inhalt nur, wenn er mit *Sprachen verstehen* kombiniert wird. Durch *Austilgen* kann man die verborgene Schrift entfernen. Die erforderlichen Materialkomponenten sind zermahlene Heringsschuppen sowie die Essenz eines Irrlichtes oder Irrwischs.

### Wasser atmen (Veränderung) Umkehrbar

Reichweite: Berührung  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 1W4 Stunden + 1 Stunde  
pro Stufe  
Zeitaufwand: 3

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen  
Rettungswurf: Nein

Der Empfänger dieses Zaubers wird in die Lage versetzt, unter Wasser frei zu atmen, solange die Wirkung vorhält. Der Magier kann mit einer Anwendung mehrere Wesen berühren; in diesem Fall wird die Wirkungsdauer durch die Anzahl der Empfänger geteilt. Die Umkehrungsform, *Luft atmen*, befähigt Wasserwesen dazu, an der Luft zu überleben.

Die Materialkomponente des Zaubers ist ein kurzes Stück von einem Schilfrohr oder Strohalm.

### Windstoß (Veränderung)

Reichweite: 0  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 1 Runde  
Zeitaufwand: 3  
Wirkungsbereich: Ein 3 m breiter Pfad mit  
einer Länge von 10 m pro Stufe  
Rettungswurf: Nein

Bei Einsatz dieses Zaubers geht ein starker *Windstoß* vom Magier aus und weht in seine Blickrichtung. Die Stärke dieses Windes (ca. 50 km/h) reicht aus, um Kerzen, Fackeln und andere ungeschützte Flammen auszublasen. Geschützte Flammen wie die von Laternen fangen wild an zu flackern und gehen mit einer Wahrscheinlichkeit von 5% pro Stufe des Magiers ebenfalls aus. Größere Feuer facht der Wind um einen halben bis zwei Meter (1W4 x 0,5 m) in die Richtung, in die er bläst. Kleine Flugwesen werden um 10 bis 60 m (1W6x10) zurückgedrängt, menschengroße Wesen treten gegen ihn auf der Stelle. Flugwesen von mehr als Menschengröße können gegen den *Windstoß* für eine Runde nur halb so schnell fliegen. Der *Windstoß* wirft leichte Gegenstände um, löst die meisten Dämpfe und Nebel auf und reißt gasförmige oder schwebende Wesen, die sich nicht sichern konnten, fort. Sein Pfad ist 3 m breit und pro Stufe des Anwenders 10 m lang (ein Magier der 8. Stufe löst also einen *Windstoß* aus, der 80 m weit bläst).

Die für diesen Zauber benötigte Materialkomponente ist ein Samenkorn von einer Hülsenfrucht.

### Windvorhang (Veränderung)

Reichweite: 10 m pro Stufe  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe  
Zeitaufwand: 3  
Wirkungsbereich: Ein Bereich von 3 m Breite  
und 1,50 m Höhe pro Stufe des Magiers  
Rettungswurf: Speziell

Dieser Zauber erschafft einen unsichtbaren, senkrechten *Windvorhang* von 60 cm Tiefe und beträchtlicher Stärke – ausreichend, um alle Vögel fortzuwehen, die kleiner sind als Adler, und Unvorsichtigen Papiere oder ähnliche





## Anhang 3: Magierzauber (4. Grad)

Dinge aus den Händen zu reißen. (Im Zweifel entscheidet ein Rettungswurf gegen Zauber darüber, ob der Gegenstand festgehalten werden konnte.) Für normale Insekten ist dieses Hindernis unüberwindlich. Lose Gegenstände, auch Kleidungsstücke, werden hochgewirbelt, wenn sie in den *Windvorhang* geraten. Auch Pfeile und Bolzen werden nach oben geweht und verfehlen ihr Ziel, während für Schleudersteine und andere Wurfgeschosse unter zwei Pfund Gewicht Abzüge von -4 auf den ersten und -2 auf alle weiteren Trefferwürfe gelten. Gase, die meisten Odemwaffen sowie gasförmige Wesen können den *Windvorhang* nicht durchqueren; für körperlose Wesen stellt er dagegen kein Hindernis dar.

Die Materialkomponenten sind ein winziger Fächer und eine Feder von einem exotischen Vogel.

### Zungen (Veränderung) Umkehrbar

Reichweite: 0  
Komponenten: W,M  
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe  
Zeitaufwand: 3  
Wirkungsbereich: 9 m Radius  
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber befähigt den Magier, zusätzliche Fremdsprachen zu verstehen und zu sprechen, seien es Volkssprachen oder Dialekte. Er verleiht ihm allerdings nicht die Fähigkeit, mit Tieren zu sprechen. Mit Hilfe des Zaubers kann sich der Magier mit allen Wesen der jeweiligen Art im Umkreis von 9 m verständigen, und darüber hinaus alles verstehen, was diese innerhalb der Hörweite (in der Regel ca. 18 m) sagen. Der Zauber macht sie ihm jedoch in keiner Weise besonders wohlgesonnen.

Für je drei Erfahrungsstufen erlangt der Magier für die Dauer dieses Zaubers die Beherrschung einer fremden Sprache. Die Umkehrung des Zaubers, *Kauderwelsch*, neutralisiert die Wirkung von *Zungen*, bzw. macht jede mündliche Verständigung innerhalb des Wirkungsbereichs vorübergehend unmöglich.

Die Materialkomponente dieses Zaubers ist ein kleines Tonmodell eines Zikkurats, das bei Beendigung der Zauberformel zerspringt.

## Zauber des Vierten Grades

### Andere verwandeln (Veränderung)

Reichweite: 5 m pro Stufe  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: Permanent  
Zeitaufwand: 4  
Wirkungsbereich: 1 Wesen  
Rettungswurf: K.W.

Dieser machtvolle Zauber bewirkt eine grundlegende Veränderung der körperlichen



Eigenschaften und Fähigkeiten, möglicherweise auch der Persönlichkeit und Denkweise, des Empfängers. Natürlich gewinnt ein weniger intelligentes Wesen, das in eine intelligentere Lebensform verwandelt wird, nicht deren geistige Fähigkeiten. Der umgekehrte Vorgang – ein intelligenteres in ein weniger intelligentes Wesen zu verwandeln – ergibt ein Wesen, das sehr viel intelligenter ist, als man es dem äußeren Anschein nach vermuten würde. Für ein Wesen, das verwandelt wird, muß ein Prozentwurf für körperlichen Schock gelingen (s. Tabelle 3), damit es überlebt. Anschließend entscheidet ein Probewurf auf seine Intelligenz darüber, ob es seine Persönlichkeit behalten kann (s.u.).

Das verwandelte Wesen erwirbt die körperlichen Eigenschaften seiner neuen Gestalt. Hierzu gehören die natürliche Rüstungsklasse (sofern sie auf dicker Haut und nicht auf Schnelligkeit, magischer Natur o.ä. beruht), Bewegungsweisen (Gehen, Schwimmen, natürliches Fliegen, nicht aber Ebenenwechsel, Flimmern, Teleportieren usw.) und Angriffsformen (Klauen und Zähne, Sturzflug, Umschlingen, nicht jedoch Versteinerung, Odemwaffen, Entzug von Lebenskraft o.ä.). Trefferpunkte und erforderliche Rettungswürfe ändern sich durch die Gestaltwandlung nicht. Es ist nicht möglich, jemanden in ein körperloses Wesen zu verwandeln. Auf geborene Gestaltwandler (Lycanthropen, Doppelgänger, Druiden höherer Stufen usw.) wirkt der Zauber nur für eine Runde, bevor sie ihre normale Gestalt wieder annehmen können.

Falls es getötet wird, verwandelt das Wesen sich wieder in seine ursprüngliche Gestalt (bleibt aber tot). Zu beachten ist, daß die meisten Wesen ihre natürliche Gestalt bevorzugen und sich diesem Zauber kaum freiwillig unterziehen werden! Da Klasse und Stufe nicht von Äußerlichkeiten abhängen, kann man entsprechende Fähigkeiten durch eine Gestaltwandlung nicht erwerben, ebenso wenig wie bestimmte Attributwerte.

Bei der Verwandlung verschmilzt getragene Ausrüstung mit der neuen Gestalt; in besonders gefährlichen Kampagnen kann der Spielleiter zulassen, daß magische Stücke wie z.B. ein *Schutzring* weiterhin wirken. Das verwandelte Wesen behält seine geistigen Fähigkeiten, einschließlich eventueller Zauberkräfte, sofern die neue Gestalt die Umsetzung der Wort- und Gestenkomponenten zuläßt und die erforderlichen Materialien verfügbar sind. Für Wesen, die mit bestimmten Eigenschaften ihrer verwandelten Gestalt nicht vertraut sind, kann der Spielleiter Nachteile ansetzen (z.B. Abzüge von -2 auf die Trefferwürfe), bis sie genügend Zeit hatten, sich an ihren neuen Körper zu gewöhnen.

Die Grundwahrscheinlichkeit, daß ein Wesen bei der körperlichen Verwandlung auch die Persönlichkeit und Denkweise seiner neuen Lebensform annimmt, liegt bei 100% (bzw. 1-20 auf 1W20). Für jeden Intelligenzpunkt des Betroffenen wird von dieser Chance ein Punkt auf 1W20 abgezogen. Außerdem wird die Differenz der Trefferwürfel zwischen der ursprünglichen und der neuen Gestalt zur Grundchance auf 1W20 addiert (wenn die alte Form weniger TW besaß) bzw. davon abgezogen (wenn das Wesen ursprünglich mehr TW hatte). Die Chance der Persönlichkeitsumwandlung wird einmal pro Tag mit 1W20 überprüft, bis der Wechsel eintritt.

Ein Opfer, das die Mentalität seiner neuen Gestalt annimmt, wird in jeder Hinsicht zu einem Wesen der betreffenden Art und wird von da an durch den Spielleiter geführt, bis es durch einen *Wunsch* oder ähnliche Magie wiederhergestellt wird. Mit der völligen Umwandlung erlangt das Opfer auch alle besonderen und magischen Fähigkeiten der jeweiligen Art.





**Beispiel:** Wird ein Ork mit einer Intelligenz von 8 und 1 TW in einen weißen Drachen mit 6 TW verwandelt, so besteht eine Chance von 85%, daß er völlig in seiner neuen Rolle aufgeht ( $20 - 8 + (6-1) = 17$  auf 1W20 oder 85%). In jedem Fall erwirbt er die körperlichen und geistigen Fähigkeiten eines weißen Drachen. Wenn er in Geist und Persönlichkeit nicht ebenfalls zum Drachen wird, verfügt er weiterhin über alles Wissen, das er vorher besaß.

Der Magier kann durch *Magie bannen* eine Rückverwandlung des Opfers bewirken, auch in diesem Fall ist jedoch ein Schockwurf erforderlich. Wesen, die ihre ursprüngliche Persönlichkeit verloren haben und dann in ihre alte Gestalt zurückverwandelt werden, halten sich für verwandelt und trachten danach, ihre „eigentliche“ Gestalt wiederzuerlangen. Wenn also der o.g. Ork sich erst einmal für einen weißen Drachen hält, bleibt er auch nach seiner Rückverwandlung zum Ork bei dieser Überzeugung – seine Stammesgenossen dürften ihn für verrückt halten.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist der Kokon einer Raupe.

### Ansteckung (Nekromantie)

Reichweite: 30 m  
Komponenten: W,G  
Wirkungsdauer: Permanent  
Zeitaufwand: 4  
Wirkungsbereich: 1 Wesen  
Rettungswurf: K.W.

Dieser Zauber löst beim Opfer Schwäche und schwere Erkrankung aus. Wenn kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, wird das betreffende Wesen sofort von schmerzhaften und besorgniserregenden Symptomen wie Beulen, Flecken, Abszessen usw. befallen. Seine Stärke, Geschicklichkeit und Charisma verringern sich um je 2 Punkte, und auch für Angriffswürfe gilt ein Abzug von -2. Diese Wirkung hält an, bis der Kranke durch den Zauber *Krankheit heilen* behandelt wird oder 1W3 Wochen in völliger Ruhe verbringt. Charaktere, welche die Ansteckung länger als einen Tag unbehandelt lassen, können nach Ermessen des Spielleiters von schwereren Leiden heimgesucht werden.

### Ausspähung entdecken (Erkenntniszauber)

Reichweite: 0  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 1W6 Phasen + 1 Phase pro Runde  
Zeitaufwand: 3  
Wirkungsbereich: 36 m Radius  
Rettungswurf: Speziell

Nach Anwendung dieses Zaubers nimmt der Magier augenblicklich jeden Versuch wahr, ihn durch *Hellsehen*, *Hellhören* oder *Zauberspiegel* auszuspähen. Auch die Wirkung von *Kristall-*

*kugeln* und anderen magischen Beobachtungshilfen wird erfaßt, sofern sie sich auf den Wirkungsbereich des Zaubers richtet. Da der Magier selbst dessen Mittelpunkt bildet, bewegt sich der Wirkungsbereich mit ihm; auf diese Weise ist es möglich, während der Wirkungsdauer größere Gebiete zu „patrouillieren“.

Wenn ein Ausspähungsversuch mit Hilfe dieses Zaubers entdeckt wird, muß für den Spähenden sofort ein Rettungswurf gegen Zauber durchgeführt werden. Mißlingt er, so erfährt der beobachtete Magier zusätzlich die Identität sowie den ungefähren Aufenthaltsort des „Schnüfflers“. Der Aufenthaltsort wird dabei durch eine Himmelsrichtung und ein besonderes Kennzeichen angegeben, das sich in der Nähe des Beobachters befindet. Der Anwender dieses Zaubers erfährt z.B. „Von Osten her, unter der Treppe, spioniert uns der Magier Sniggel nach!“, oder „Asquil beobachtet uns von der Stadt Samarquol aus!“.

Die für diesen Zauber erforderlichen Materialkomponenten sind eine Spiegelscherbe und ein verkleinertes Hörrohr aus Messing.

### Brüllen (Hervorrufung)

Reichweite: 0  
Komponenten: W,M  
Wirkungsdauer: Augenblicklich  
Zeitaufwand: 1  
Wirkungsbereich: Ein Keil von 9 m Länge und 3 m Breite  
Rettungswurf: Speziell

Durch diesen Zauber erwirbt der Magier ungeheure Stimmgewalt. Er kann ein ohrenbetäubendes Brüllen ausstoßen, das innerhalb eines keilförmigen Bereichs von seinem Mund bis in 9 m Entfernung wirkt. Alle Wesen in diesem Gebiet werden von dem Lärm für 2W6 Runden taub und erleiden 2W6 Schadenspunkte; bei Gelingen eines Rettungswurfes entgehen sie der Taubheit und erleiden nur den halben Schaden. Durch das *Brüllens* zerspringen alle zerbrechlichen oder gläsernen Gegenstände im Wirkungsbereich (Für Stücke im Besitz eines Wesens gilt ggf. dessen Rettungswurf). Taube Opfer erleiden einen Abzug von -1 auf ihre Überraschungswürfe, und solche, die Zauber einsetzen, laufen zu 20% Gefahr, daß diese durch falsches Aussprechen der Wortkomponenten scheitern. Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind ein Tropfen Honig, ein Tropfen Zitronensäure und ein kleiner Trichter aus einem Stier- oder Widderhorn.

### Dimensionstor (Veränderung)

Reichweite: 0  
Komponenten: W  
Wirkungsdauer: Augenblicklich  
Zeitaufwand: 1  
Wirkungsbereich: Der Anwender  
Rettungswurf: Nein

Durch den Einsatz dieses Zaubers kann sich der Magier augenblicklich um bis zu 30 m pro Erfahrungsstufe versetzen. Bei dieser besonderen Form des Teleportierens ist kein Fehler möglich: Der Magier trifft immer genau am gewünschten Ort ein (sofern er in Reichweite liegt), indem er ihn sich einfach im Geiste vorstellt oder eine bestimmte Richtung angibt, etwa „300 m abwärts“ oder „Im Winkel von 45° aufwärts, 420 m Richtung Nordwesten“. Wird der genannte Zielpunkt bereits von einem festen Körper eingenommen, so ist der Anwender des Zaubers auf der Astralebene gefangen. Landet der Magier in der angegebenen Entfernung nicht auf festem Boden, so führt dies zu einem Sturz und entsprechendem Schaden, sofern nicht andere magische Hilfsmittel eingesetzt werden. Alles, was der Magier bei sich trägt, wird bis zu einem Gewicht von 500 Pfund an toten Gegenständen bzw. halb so viel Lebendgewicht mit versetzt. Nach dem „Durchschreiten“ des *Dimensionstors* braucht der Magier eine Runde, um sich zu orientieren.

### Eissturm (Hervorrufung)

Reichweite: 10 m pro Stufe  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: Speziell  
Zeitaufwand: 4  
Wirkungsbereich: Speziell  
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber kann nach Wahl des Anwenders eine von zwei Wirkungsformen annehmen: Entweder fallen in einem Bereich von 12 m Durchmesser für eine Runde dicke Hagelkörner herab, die bei jedem Wesen in diesem Bereich insgesamt 3W10 Schadenspunkte verursachen, oder es geht in einem Bereich von 24 m Durchmesser für eine Runde pro Stufe des Magiers ein heftiger Eisregen nieder. Dieser Graupelschauer nimmt allen Wesen innerhalb des Wirkungsgebietes vollkommen die Sicht und läßt den Boden vereisen, so daß Bewegung nur noch mit halbem Tempo möglich ist und selbst dann noch eine Chance von 50% besteht, daß ein Wesen, daß sich zu bewegen versucht, ausrutscht und stürzt. Außerdem löscht der Eisregen Fackeln und kleine Feuer aus.

Dieser Zauber kann die Wirkung des Zaubers *Metall erhitzen* neutralisieren, richtet dabei jedoch den beschriebenen Schaden an.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind eine Prise Staub und ein paar Tropfen Wasser.

### Eiswand (Hervorrufung)

Reichweite: 10 m pro Stufe  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe  
Zeitaufwand: 4  
Wirkungsbereich: Speziell  
Rettungswurf: Nein









Dieser Zauber kann in drei verschiedenen Formen eingesetzt werden: als feste Eisfläche, als Halbkugel oder als waagerechte Eisscholle, die mit der Wirkung eines *Eissturms* auf die Opfer herabfällt.

**A. Eisfläche:** Aus dieser Version des Zaubers entsteht eine feste, harte Eisplatte, die vor allem zur Verteidigung dient, zur Behinderung von Verfolgern usw. Pro Stufe des Magiers ist die Wand 2,5 cm dick und bis zu 3 x 3 m groß; ein Magier der 10. Stufe könnte also eine 3 m hohe und 30 m breite Wand aufbauen, oder eine von 6 m Höhe und 15 m Breite usw. Jedes Wesen, das durch das Eis bricht, erleidet pro Stufe des Magiers 2 Schadenspunkte. Wesen, die Feuer einsetzen können erleiden 3 Schadenspunkte, kaltebewehrte Wesen dagegen nur 1 SP pro Stufe. Die Eisfläche kann jede beliebige Ausrichtung besitzen, sofern sie an mindestens einer Kante fest verankert ist.

**B. Halbkugel:** In dieser Form läßt der Zauber eine Halbkugel entstehen, deren Durchmesser 90 cm + 30 cm pro Stufe des Anwenders beträgt. Ein Magier der 7. Stufe könnte also eine Halbkugel mit 3 m Durchmesser erschaffen. Die Kugel bleibt bestehen, bis sie schmilzt, zerstört wird oder die Magie gebannt wird. Es ist möglich, wenn auch schwierig, einen beweglichen Gegner mit einer solchen Halbkugel einzufangen.

**C. Eisscholle:** Bei dieser Anwendung fällt eine waagerechte Eisscholle auf die Opfer herab. Sie deckt eine Fläche von 3 x 3 m pro Stufe des Magiers ab und wirkt wie die Hagelkörner des *Eissturms*: Alle Opfer erleiden je 3W10 Schadenspunkte.

Eine *Eiswand* kann nicht an einer Stelle entstehen, an der sich bereits ein Wesen oder ein fester Körper befindet. Ihre Fläche muß bei der Erschaffung glatt und durchgehend sein. Magisches Feuer wie von einem *Feuerball* oder dem Odem eines Drachen schmilzt eine *Eiswand* in nur einer Runde; allerdings entsteht dabei eine große Wolke von Nebeldämpfen, die sich erst nach einer Phase auflöst. Normale oder kleinere magische Feuer lassen die *Eiswand* dagegen nicht schneller schmelzen.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist ein Stück Quarz oder ähnliches Bergkristall.

## Entkräftung (Nekromantie)

Reichweite: 10 m pro Stufe  
Komponenten: W,G  
Wirkungsdauer: 1W4 Stunden + 1 Stunde pro Stufe  
Zeitaufwand: 4  
Wirkungsbereich: 1 Wesen  
Rettungswurf: K.W.

Dieser Zauber nimmt dem Opfer vorübergehend einen Teil seiner Lebenskraft. Der Nekromant deutet mit dem Finger auf sein Opfer und spricht die Formel, wodurch er einen schwarzen Strahl knisternder Energie freisetzt. Für das anvisierte Opfer muß ein Rettungswurf gegen Zauber (unter Anrechnung der Abwehrmodifi-

kation für Geschicklichkeit) gelingen, damit es diesem Strahl ausweichen kann. Andernfalls erleidet es dieselbe Wirkung, als wenn es von einem Gruftschrecken berührt worden wäre: Es verliert pro vier Stufen des Magiers eine Erfahrungsstufe. Trefferwürfel, Zauberkräfte und andere Fähigkeiten und Eigenschaften, die von der Erfahrungsstufe abhängen, gehen zurück oder ganz verloren. Opfer, die auf die Stufe 0 reduziert werden, müssen einen Prozentwurf wegen körperlichen Schocks bestehen und sind bis zum Ablauf der Wirkungs-dauer völlig hilflos. Alle Auswirkungen des Zaubers verklingen nach 1W4 Stunden plus einer Stunde pro Stufe des Anwenders, bzw. nach sechs Stunden vollständiger Ruhe. Verlorene Erfahrungsstufen und entsprechende Eigenschaften werden zu diesem Zeitpunkt zurückgewonnen. Zauber, die aus dem Gedächtnis verschwunden sind, müssen jedoch neu memoriert werden. Untote sind gegen *Entkräftung* immun.

## Erweiterte Unsichtbarkeit (Illusion/ Hirngespinnst)

Reichweite: Berührung  
Komponenten: W,G  
Wirkungsdauer: 4 Runden + 1 Runde pro Stufe  
Zeitaufwand: 4  
Wirkungsbereich: Das berührte Wesen  
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber wirkt ähnlich wie einfache *Unsichtbarkeit*, der Empfänger kann jedoch im Nah- oder Fernkampf oder auch durch Zauber angreifen, ohne sichtbar zu werden. Allerdings ergibt sich gelegentlich eine sichtbare Spur, ein leichtes Flimmern der Luft, so daß aufmerksame Gegner den Unsichtbaren angreifen können. Diese Spuren sind jedoch nur zu entdecken, wenn man weiß, wo man danach Ausschau halten muß, d.h. erst nachdem der Unsichtbare sich durch eine Handlung bemerkbar gemacht hat. Für Angriffe gegen das unsichtbare Wesen gilt der übliche Abzug von -4 auf die Trefferwürfe der Gegner bzw. ein Bonus von +4 für Rettungswürfe des Unsichtbaren. Für Wesen mit hoher Anzahl von Trefferwürfeln, die von Natur aus eine Chance haben, Unsichtbares zu entdecken, gilt für den Rettungswurf gegen diesen Zauber eine um zwei Trefferwürfel geringere Stufe.

## Evards Schwarze Tentakel (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: 30 m  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 1 Stunde pro Stufe  
Zeitaufwand: 1 Runde  
Wirkungsbereich: 3 m<sup>2</sup> pro Stufe  
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber läßt zahlreiche gummiartige, schwarze Tentakel entstehen, die aus dem Fuß-

boden, der Erde oder auch dem Wasser zu wachsen scheinen, je nachdem, woraus der Untergrund besteht. Jeder Tentakel ist 3 m lang und hat eine Rüstungsklasse von 4 sowie Trefferpunkte in Höhe der Erfahrungsstufe des Magiers. Insgesamt entstehen 1W4 derartige Fangarme, plus einem pro Stufe des Anwenders.

Die sich windenden Tentakel greifen alle Wesen in Reichweite an; die Einzelheiten bestimmt dabei der Spielleiter. Für jeden, der von einem Tentakel angegriffen wird, ist ein Rettungswurf gegen Zauber erforderlich. Gelingt dieser, so erleidet das Opfer nur 1W4 Schadenspunkte, bevor der Tentakel zerstört wird. Bei Mißlingen des Rettungswurfs beträgt der Schaden 2W4 SP, und das Opfer wird von dem schwarzen Fangarm umklammert, so daß ab der zweiten Runde pro Runde 3W4 Schadenspunkte hinzukommen. Dieser Würgegriff dauert an, bis der Tentakel durch einen Angriff zerstört wird oder bei Ablauf der Wirkungs-dauer verschwindet. Da die Tentakel keinerlei Intelligenz besitzen, kann es geschehen, daß sie ein beliebiges Objekt umschlingen, z.B. einen Baum, Pfahl oder Pfeiler, ggf. auch den Anwender des Zaubers selbst!

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist ein Stück vom Fangarm eines Riesenoktopus oder -tintenfischs.

## Fester Nebel (Veränderung)

Reichweite: 30 m  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 2W4 Runden + 1 Runde pro Stufe  
Zeitaufwand: 4  
Wirkungsbereich: Zwei Würfel mit 3 m Kantenlänge pro Stufe  
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber erschafft der Magier eine wabernde Masse nebliger Dämpfe, ähnlich einer *Nebelwand*. Er kann weniger Nebel entstehen lassen, als möglich wäre, sofern mindestens ein Volumen von 3 m Kantenlänge gefüllt wird. Der Nebel senkt die Reichweite von normaler Sicht und Infravision auf Armeslänge (60 cm). Im Gegensatz zu natürlichem Nebel ist er jedoch so zäh, daß nur ein sehr kräftiger Wind ihn zu bewegen vermag, und Lebewesen ihn nur mit einem Tempo von 0,3 x BF Metern pro Runde durchqueren können. Ein bloßer *Windstoß* hat auf diesen Nebel keine Wirkung; mit den Zaubern *Feuerball*, *Feuerwand* oder *Flammenschlag* dagegen kann man ihn innerhalb einer Runde abbrennen.

Als Materialkomponenten benötigt man für diesen Zauber eine Prise Erbsenmehl, das mit Hornmehl von Tierhufen vermischt ist.

## Feuerfalle (Bannzauber, Hervorrufung)

Reichweite: Berührung  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: Permanent





## Anhang 3: Magierzauber (4. Grad)

(bis zur Auslösung)  
Zeitaufwand: 1 Phase  
Wirkungsbereich: Der berührte Gegenstand  
Rettungswurf:  $1/2$

Jeder verschließbare Gegenstand (Buch, Flasche, Schachtel, Truhe, Panzerschrank, Tür, Schublade usw.) kann durch eine *Feuerfalle* gesichert werden. Den Mittelpunkt dieses Zaubers bestimmt der Magier. Das geschützte Objekt kann nicht zusätzlich mit anderen Verschluss- oder Sicherungszubern belegt werden: Bei einem derartigen Versuch bleiben in 50% der Fälle beide Zauber ohne Wirkung, ansonsten versagt mindestens einer der beiden (50:50). Der Zauber *Klopfen* beeinträchtigt die Wirksamkeit einer *Feuerfalle* in keiner Weise: Sobald ein Unbefugter sich Zugang zu dem geschützten Objekt verschaffen will, explodiert sie. Die Chance von Dieben und anderen, eine *Feuerfalle* an den charakteristischen Zeichen des Zaubers zu erkennen, beträgt nur halb soviel wie ihre normale Prozentchance, Fallen zu entdecken, und auch ihre Aussicht, sie zu entschärfen, wird bei einer solchen Falle halbiert (Ein Fehlschlag löst die Explosion aus). Ein erfolgloser Versuch, die Magie der Falle zu bannen, löst sie nicht aus. Der Anwender des Zaubers kann den gesicherten Gegenstand gefahrlos benutzen, ebenso jeder, auf den die Falle bei der Anwendung speziell eingestellt wurde. (Die gebräuchlichste Methode sieht hierfür ein Kennwort vor.) Das Auslösen der *Feuerfalle* ruft eine Explosion mit einem Radius von 1,50 m um den Mittelpunkt hervor. Für alle Wesen, die sich innerhalb dieses Bereichs befinden, müssen Rettungswürfe gegen Zauber durchgeführt werden: Der angerichtete Schaden beträgt 1W4 SP pro Stufe des Magiers, bei Gelingen des Rettungswurfs die Hälfte (aufgerundet). (Unter Wasser richtet die Falle nur den halben Schaden an und läßt eine große Dampf Wolke entstehen.) Das geschützte Objekt wird durch die Explosion nicht beschädigt.

Um diesen Zauber auf einen Gegenstand zu legen, muß der Magier die Umriss des Verschlusses mit einem Stück Schwefel oder Salpeter entlangfahren und den gewählten Mittelpunkt berühren. Für die Einstellung auf einen anderen benötigt er ein Haar oder etwas ähnliches von dessen Körper.

### Feuerschild (Hervorrufung, Veränderung)

Reichweite: 0  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 2 Runden + 1 Runde pro Stufe  
Zeitaufwand: 4  
Wirkungsbereich: Der Anwender  
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber kann in zweierlei Gestalt eingesetzt werden: als warmer Schild, der vor Kälteangriffen schützt, oder als kalter Schild, der

vor Angriffen durch Feuer schützt. Beide Formen werfen außerdem Schaden von körperlichen oder Nahkampfangriffen auf die Angreifer zurück. Der Magier muß sich für eine der beiden Versionen entscheiden, wenn er sich diesen Zauber einprägt.

Bei der Auslösung des Zaubers scheint er sich selbst zu verbrennen; die Flammen sind jedoch dünn und schwach, strahlen keine Hitze aus und leuchten nur halb so hell wie eine normale Fackel. Ihre Farbe ergibt sich rein zufällig (50:50): Blau oder Grün beim kalten Schild, Violett oder Blau beim warmen Schild. Die besonderen Eigenschaften der beiden Schilde sind folgende:

A. *Warmer Schild*: Die Flammen fühlen sich warm an. Gegen alle Angriffe, die auf Kälte beruhen, erhält der Magier einen Zuschlag von +2 auf den Rettungswurf, und er erleidet entweder den halben oder gar keinen Schaden. Gegen Angriffe durch Feuer gewährt dieser Schild keinen Schutz, vielmehr erleidet der Magier hierbei das Doppelte des ermittelten Schadens, wenn kein Rettungswurf für ihn gelingt.

Die Materialkomponente für diese Fassung ist etwas Phosphor.

B. *Kalter Schild*: Die Flammen fühlen sich kühl an. Gegen Angriffe, die auf Feuer beruhen, gewähren sie einen Zuschlag von +2 auf den Rettungswurf, und derartige Angriffe verursachen nur halben bzw. überhaupt keinen Schaden. Dieser Schild schützt nicht gegen Kälteangriffe, sondern läßt den Magier den doppelten Schaden erleiden, wenn kein Rettungswurf gelingt.

Die Materialkomponente besteht hier aus einem lebenden oder den Hinterleibern von vier toten Glühwürmchen.

Jeder Angreifer, der den Magier mit körperlichen oder Nahkampfwaffen trifft, verursacht den üblichen Schaden, erleidet jedoch Schaden in gleicher Höhe. Die Magieresistenz eines Wesen wird ggf. geprüft, wenn dieses den Magier trifft. Ist der Wurf erfolgreich, so wird der Zauber gebrochen; ein Mißlingen bedeutet, daß die Magieresistenz des betreffenden Wesens diese Anwendung des Zaubers nicht beeinflussen kann.

### Feuerwand (Hervorrufung)

Reichweite: 60 m  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: Speziell  
Zeitaufwand: 4  
Wirkungsbereich: Speziell  
Rettungswurf: Nein

Der Zauber läßt einen unbeweglichen, lodernden Vorhang aus magischem Feuer entstehen, der violett oder rötlich-blau gefärbt ist. Die undurchsichtige Wand umschließt entweder ein Gebiet von 6 x 6 m pro Stufe des Anwenders, oder sie bildet einen Kreis mit einem Durchmesser von 3 m plus 1,50 m für je zwei Stufen des Anwenders. In beiden Fällen ist die *Feuerwand* 6 m hoch.

Die Wand muß so aufgebaut werden, daß sie im Verhältnis zum Magier senkrecht steht. Eine von ihm bestimmte Seite strahlt Hitzewellen aus, die bei Wesen in bis zu 3 m Abstand 2W4 Schadenspunkte und in bis zu 6 m Abstand 1W4 Schadenspunkte verursacht. Wesen, welche die Wand durchqueren, erleiden 2W6 SP plus einen Schadenspunkt pro Stufe des Magiers. Gegen Feuer besonders empfindliche Wesen erleiden evtl. höheren Schaden, Untote in jedem Fall das Doppelte. Ein sich bewegendes Wesen durch die Hervorrufung einer *Feuerwand* einzufangen, ist sehr schwierig: Bei Gelingen eines Rettungswurfs kann es der Wand selbst ausweichen; auf welcher Seite es sich dann befindet, hängt von der Richtung und dem Tempo seiner Bewegung ab. Die *Feuerwand* bleibt so lange bestehen, wie der Magier sich auf ihre Erhaltung konzentriert, oder aber eine Runde pro Stufe, die er erreicht hat, falls er sich nicht auf sie konzentrieren kann oder will.

Die Materialkomponente dieses Zaubers ist ein Stück Phosphor.

### Feuerzauber (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 10 m  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 2 Runden pro Stufe  
Zeitaufwand: 4  
Wirkungsbereich: 4,50 m Radius um das Feuer  
Rettungswurf: K.W.

Bei diesem Zauber bedient sich der Magier einer normalen Feuerquelle (Kohlenbecken, Leuchter, Lagerfeuer), aus dem er einen dünnen Schleier vielfarbiger Flammen hervorschlagen läßt, die das Feuer im Abstand von 1,50 m umgeben. Jedes Wesen, welches das Feuer bzw. die bunten, tanzenden Flammen in seinem Umkreis betrachtet, bleibt wie gebannt stehen und starrt auf die Flammen, wenn kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt. Im Banne des Feuerzaubers sind die einzelnen Opfer empfänglich für eine Einflüsterung von bis zu zwölf Worten, gegen die ein Rettungswurf mit einem Abzug von -3 sowie ggf. der Weisheitsmodifikation gestattet ist. Der Zauberer kann jedem Opfer etwas anderes einflüstern, die suggerierte Handlung darf jedoch (unabhängig von seiner Stufe) höchstens eine Stunde dauern.

Der *Feuerzauber* wird gebrochen, wenn das bezauberte Wesen körperlich angegriffen wird oder ein fester Gegenstand ihm die Sicht auf das Feuer versperrt, spätestens aber bei Ablauf der Wirkungsdauer. Der Spielleiter kann bestimmen, daß Wesen, die einem *Feuerzauber* nach einer Unterbrechung erneut ausgesetzt sind, auch erneut bezaubert werden; er kann jedoch auch Zuschläge für ihre Rettungswürfe vorsehen. Wichtig ist, daß der Flammenschleier nicht aus magischem Feuer besteht und bei denen, die ihn durchqueren wollen, ebensoviel Schaden anrichtet, wie es die eigentliche Feuerquelle täte.





Die Materialkomponente für diesen Zauber ist ein kleines Stück besonders dünner, changierender Seide, das der Anwender ins Feuer werfen muß.

### Fluch brechen (Bannzauber) Umkehrbar

Reichweite: Berührung  
Komponenten: W,G  
Wirkungsdauer: Permanent  
Zeitaufwand: 4  
Wirkungsbereich: Speziell  
Rettungswurf: Speziell

Mit Hilfe dieses Zaubers wird der Magier in der Regel Flüche brechen können, die auf Gegenständen oder Personen lasten oder in Form einer Heimsuchung oder bösen Präsenz bestehen. Zu beachten ist, daß dieser Bannzauber eine verfluchte Waffe oder Rüstung z.B. nicht von dem Fluch befreien kann, das Opfer eines verfluchten Gegenstandes jedoch in die Lage versetzt, sich von diesem zu trennen. Bestimmte Flüche können mit Hilfe dieses Zaubers nicht oder nur von Magiern höherer Stufen gebrochen werden: Ein Anwender, der mindestens die 12. Erfahrungsstufe erreicht hat, kann Lykanthropie heilen, indem er den Zauber auf die Tierform des Werwesens anwendet. Diesem steht allerdings ein Rettungswurf gegen Zauber zu; wenn er gelingt, wurde der Fluch nicht gebrochen, und der Magier muß die nächsthöhere Stufe erlangen, bevor er einen neuen Versuch unternehmen kann.

Die Umkehrungsform dieses Zaubers ist nicht von permanenter Dauer: Der bewirkte *Fluch* hält für jede Stufe des Magiers eine Phase vor und hat eine der folgenden Wirkungen (mit 1W100 auswürfeln):

#### Wurf Fluchwirkung

- 1-50 Ein vom Spielleiter zufällig ermitteltes Attribut des Opfers sinkt um 3 Punkte.
- 51-75 Das Opfer erleidet Abzüge von -4 auf alle Treffer und Rettungswürfe.
- 76-00 Das Opfer läßt mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% alles fallen, was es in der Hand hält. (Wesen, die keine Geräte verwenden, tun gar nichts.)

Möglicherweise will ein Magier auch seine Flüche selbst formulieren; die Wirkung sollte mit der Schwere der oben genannten vergleichbar sein (Entscheidung des Spielleiters). Das Opfer eines *Fluches* muß berührt werden, damit die Wirkung einsetzen kann. Außerdem steht ihm ein Rettungswurf zu, der die Wirkung evtl. vereitelt. Der *Fluch* kann durch *Magie bannen* nicht gebrochen werden.

### Furcht (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: 0  
Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: Speziell  
Zeitaufwand: 4  
Wirkungsbereich: Ein Keil von 18 m Länge und 1,50-9 m Breite  
Rettungswurf: K.W.

Beim Einsatz dieses Zaubers schickt der Magier eine unsichtbare Welle der Angst aus, die alle Wesen im Wirkungsbereich in Panik vor ihm fliehen läßt. Es besteht eine gewisse Wahrscheinlichkeit, daß die Opfer alles, was sie in der Hand halten, fallen lassen, wenn der Zauber sie erfaßt. Die Grundchance hierfür beträgt 60% für Wesen der 1. Stufe (bzw. mit 1 TW); jede Stufe bzw. jeder Trefferwürfel darüber hinaus senkt die Chance um fünf Prozentpunkte, so daß auf der 10. Stufe nur noch eine Chance von 15% besteht, daß das Opfer seine Habe fallen läßt, und dies einem Wesen der 13. Stufe gar nicht passieren kann. Die Opfer der *Furcht* fliehen mit größtmöglicher Geschwindigkeit für so viele Runden, wie der Magier Stufen erreicht hat. Auf Untote sowie auf alle Wesen, für die ein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, wirkt dieser Zauber nicht.

Als Materialkomponente benötigt der Anwender das Herz eines Huhns oder eine weiße Feder.

### Gefühl (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 10 m pro Stufe  
Komponenten: W,G  
Wirkungsdauer: Speziell  
Zeitaufwand: 4  
Wirkungsbereich: Ein Würfel mit 6 m Kantenlänge  
Rettungswurf: K.W.

Durch diesen Zauber kann der Magier in den Opfern eine von mehreren Gefühlsregungen auslösen. Die folgenden wären typische Beispiele:

1. *Angst*: Die Opfer fliehen für 2W4 Runden in panischer Angst. Dieses Gefühl und *Heldenmut* heben sich gegenseitig auf.
2. *Freudlichkeit*: Die Opfer reagieren günstiger (Duldung z.B. wird zu Wohlwollen). Dieses Gefühl und *Haß* heben sich gegenseitig auf.
3. *Glück*: Die Opfer sind glücklich und zufrieden; für alle ihre Reaktionswürfe gilt ein Zuschlag von +4, und sie greifen nur an, wenn sie aufs äußerste provoziert werden. Dieses Gefühl und *Traurigkeit* heben sich gegenseitig auf.
4. *Haß*: Die Opfer reagieren ungünstiger (Duldung z.B. wird zu negativer Neutralität). Dieses Gefühl und *Freundlichkeit* heben sich gegenseitig auf.
5. *Heldenmut*: Unter diesem Gefühl werden die Opfer zu Berserkern, die mit Zuschlägen von +1 auf Treffer- und +3 auf Schadenswürfe kämpfen und vorübergehend 5 zusätzliche Trefferpunkte erhalten. Die Empfänger verzichten auf Schilde und kämpfen ohne jede Rücksicht auf ihr eigenes Leben, so daß für sie keine Moralwürfe fällig werden. Dieses Gefühl und *Angst* heben sich gegenseitig auf.

6. *Hoffnung*: Dieses Gefühl erhöht die Moral der Opfer, ihre Rettungs-, Angriffs- und Schadenswürfe um +2. *Hoffnung* und *Verzweiflung* heben sich gegenseitig auf.

7. *Traurigkeit*: Die Opfer sind unglücklich und tendieren zu Gekummer und Selbstanklagen. Diese geistige Verfassung macht es Gegnern leichter, sie zu überraschen (Abzug von -1) und verschlechtert den Initiativwurf um +1. *Traurigkeit* und *Glück* heben sich gegenseitig auf.

8. *Verzweiflung*: Die Opfer erfüllen widerspruchslos alle Forderungen ihrer Gegner, z.B. sich zu ergeben oder den Raum zu verlassen. Ansonsten besteht jeweils eine Chance von 25%, daß sie eine Runde lang gar nichts tun, oder sich abwenden und den Rückzug antreten. Dieses Gefühl und *Hoffnung* heben sich gegenseitig auf.

Alle Wesen, die sich bei Anwendung dieses Zaubers im Wirkungsbereich befinden, werden von der Wirkung erfaßt, wenn keine Rettungswürfe gegen Zauber (ggf. mit der Modifikation für Weisheit) gelingen. Die Wirkung hält so lange an, wie sich der Magier auf die Verbreitung des betreffenden Gefühls konzentriert. Für Opfer, die sich aufgrund eines mißlungenen Rettungswurfs gegen *Furcht* entfernt haben, wird ein neuer Wurf erforderlich, falls sie den Wirkungsbereich erneut betreten sollten.

### Geringere Erschaffung (Illusion/Hirngespinst)

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

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier Gegenstände aus toter, pflanzlicher Materie (Hanf, Holz usw.) erschaffen. In Wirklichkeit zupft er Fäden von der Ebene der Schatten aus der Luft und webt daraus das Gewünschte. Das Volumen des erschaffenen Gegenstandes darf nicht größer sein als 27 l (30 x 30 x 30 cm) pro Stufe des Anwenders. Außerdem besteht der Gegenstand nur so lange, wie die Wirkung des Zaubers anhält.

Der Magier benötigt zumindest eine kleine Probe des Stoffes, den er durch den Zauber erschaffen will: ein paar gedrehte Hanffasern für ein Seil, einen Holzspan für eine Tür usw.

### Graben (Hervorrufung)

Reichweite: 30 m  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe  
Zeitaufwand: 4  
Wirkungsbereich: Pro Stufe ein Würfel mit 1,50 m Kantenlänge  
Rettungswurf: Speziell

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier in einer Runde knapp 3,50 m<sup>3</sup> Erdreich bewegen,





## Anhang 3: Magierzauber (4. Grad)

d.h. in Erd-, Sand- oder Lehm Boden eine Grube von 1,50 m Länge, Breite und Tiefe ausheben. In den folgenden Runden kann er entweder die bestehende Grube erweitern oder an anderer Stelle weiter graben. Der Aushub verteilt sich gleichmäßig um die Grube herum. Wenn der Anwender in Erdboden tiefer als 6 m gräbt, besteht eine Chance von 15%, daß der Schacht einstürzt; dies wird jeweils für 1,50 m zusätzliche Tiefe überprüft. Sandboden droht bereits ab 3 m Tiefe einzustürzen, Lehm rutscht schon bei mehr als 1,50 m nach, während Treibsand eine Grube ebenso schnell wieder ausfüllt, wie sie ausgehoben wird.

Für jedes Wesen, daß sich am Rande einer Grube befindet (im Umkreis von 30 cm), muß ein Probewurf auf seine Geschicklichkeit gelingen, sonst fällt es hinein. Für Wesen, die sich mit hohem Tempo auf eine Grube zubewegen, während diese vor ihnen ausgehoben wird, ist ein Rettungswurf gegen Zauber erforderlich, um rechtzeitig ausweichen zu können. Wesen, die sich in einem festen Schacht befinden, können herausklettern; wie schnell dies geht, bestimmt der Spielleiter. Für Insassen eines einstürzenden Schachtes wird ein Rettungswurf gegen Lähmung fällig, um der Verschüttung zu entgehen. Gelingt der Wurf, so konnte der Betreffende sich aus dem Schacht befreien.

Auch Stollen können mit Hilfe dieses Zaubers gegraben werden, sofern Platz für die Lagerung des Aushubs zur Verfügung steht. Solange derartige Anlagen nicht sorgfältig abgestützt und gesichert werden, liegt die Wahrscheinlichkeit eines Einsturzes jedoch bei Stollen doppelt so hoch wie bei senkrechten Schächten, und die sichere Tiefe beträgt nur halb so viel.

Dieser Zauber wirkt auch gegen Wesen aus Erde oder Fels, insbesondere Lehmgolems und Wesen von der Elementarebene der Erde. Gegen ein solches Wesen angewandt, richtet der Zauber 4W6 Schadenspunkte an, bei Gelingen eines Rettungswurfs gegen Zauber nur die Hälfte.

Um diesen Zauber auszulösen, benötigt der Magier eine kleine Schaufel und ein Eimerchen, die er in der Hand halten muß, bis der letzte Schacht ausgehoben ist; danach verschwinden die Geräte.

### Illusionswand (Illusion/Hirngespinnst)

Reichweite: 30 m  
Komponenten: W,G  
Wirkungsdauer: Permanent  
Zeitaufwand: 4  
Wirkungsbereich: 0,3 x 3 x 3 m  
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber erzeugt das Trugbild einer Wand, einer Decke, eines Fußbodens oder einer ähnlichen Fläche, das bestehen bleibt, bis die Magie gebannt wird. Die dargestellte Fläche erscheint absolut echt, selbst, wenn sie mit magischen Mitteln wie dem Zauber *Wahrer Blick* o.ä. betrachtet wird; feste Körper können sie jedoch ohne Schwierigkeiten durchqueren.

In Fällen, wo dieser Zauber zur Tarnung von Fallgruben, Fallen oder gewöhnlichen Türen dient, wirken Entdeckungszauber sowie die Fähigkeiten von Halbmenschen wie üblich. Auch durch Berührung oder vorsichtiges Herumstochern kann man die wahre Natur der Oberfläche wahrscheinlich erkennen – das Trugbild verschwindet jedoch nicht.

Als Materialkomponente benötigt man für diesen Zauber einen besonderen Staub, dessen Herstellung pro Dosis vier Tage dauert und mindestens 400 GM kostet.

### Kleinere Kugel der Unverwundbarkeit (Bannzauber)

Reichweite: 0  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe  
Zeitaufwand: 4  
Wirkungsbereich: Eine Kugel mit 1,50 m Radius  
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber läßt eine leicht schimmernde, magische Kugel um den Anwender entstehen. Diese Kugel ist unbeweglich und hält alle Zauber des Ersten, Zweiten und Dritten Grades ab, d.h. ihr Volumen wird vom Wirkungsbereich dieser Zauber ausgenommen. Diese Bannwirkung erstreckt sich auch auf natürliche Fähigkeiten und den Einsatz magischer Gegenstände. Aus dem Innern der Kugel heraus kann man dagegen alle Zauber einsetzen, ohne ihre Wirkung oder die der Kugel zu beeinträchtigen. Die Kugel wirkt nicht gegen Zauber des Vierten oder eines höheren Grades und kann durch erfolgreiches *Magie bannen* zerstört werden. Der Anwender des Zaubers kann die Kugel ohne Nachteile verlassen und wieder betreten. Zu beachten ist, daß die Wirkungen von Zubern nicht aufgehoben werden, wenn sie die Grenzfläche der Kugel nicht selbst durchbrechen: Auch aus dem Innern der Kugel würde der Anwender die magischen *Spiegelbilder* eines davorstehenden Magiers sehen; wenn dieser die Kugel dann beträte, würden die *Spiegelbilder* verschwinden, um wieder aufzutauhen, wenn er den Radius verläßt. Ebenso bekäme ein Magier im Wirkungsbereich eines *Lichtzaubers* auch innerhalb der Kugel genug Licht, auch wenn der Teil des Wirkungskreises, der in die Kugel hineinreicht, selbst nicht leuchtet.

Die Materialkomponente dieses Zaubers ist eine Glas- oder Kristallperle, die bei Ablauf der Wirkungsdauer zerspringt.

### Leerer Raum (Illusion/Hirngespinnst, Veränderung)

Reichweite: 10 m pro Stufe  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 1 Stunde pro Stufe  
Zeitaufwand: 4  
Wirkungsbereich: 3 m Radius pro Stufe  
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber läßt der Magier einen Raum leer, vernachlässigt und unbenutzt aussehen. Betrachter sehen Staub auf dem Boden, Schmutz und Spinnweben in den Ecken und andere Anzeichen dafür, daß der Ort lange nicht genutzt wurde. Wenn sie den Wirkungsbereich betreten, hinterlassen sie scheinbar Spuren im Staub, reißen Spinnweben ab usw. Sofern sie nicht mit einem der Gegenstände, welche der Zauber verdeckt, unmittelbar zusammenstoßen, scheint ihnen der Bereich vollkommen leer zu sein. Auch leichtes Streifen der unsichtbaren Einrichtung ändert daran nichts: Es muß ein echter Zusammenstoß stattfinden.

Wenn dies geschieht, können die betreffenden Wesen die Illusion nur durchschauen, wenn sie mehrere Dinge ertasten, die sie nicht sehen können. Für jedes Wesen ist dann ein Rettungswurf gegen Zauber durchzuführen; wenn er mißlingt, glaubt das Opfer lediglich, es handle sich um unsichtbar gemachte Gegenstände. *Magie bannen* hebt den Zauber auf, so daß der tatsächliche Zustand des Raumes sichtbar wird. Auch mit Hilfe des *wahren Blickes* oder eines entsprechenden Edelsteins läßt sich die Illusion erkennen, durch *Unsichtbares entdecken* allein jedoch nicht.

Dieser Zauber stellt eine machtvolle Verbindung von Illusion und *Unsichtbarkeit* dar. Er läßt sich jedoch nur auf unbelebte Dinge anwenden: Lebewesen werden nicht unsichtbar – allerdings wird die Wirkung des Zaubers durch ihre Anwesenheit auch nicht beeinträchtigt.

Um den Zauber wirken zu können, benötigt der Magier ein quadratisches Stück feinsten, schwarzer Seide. Diese Materialkomponente kostet mindestens 100 GM und wird bei der Anwendung verbraucht.

### Leomunds Sichere Schutzhütte (Veränderung, Verzauberung)

Reichweite: 20 m  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 1W4+1 Stunden + 1 Stunde pro Stufe  
Zeitaufwand: 4 Phasen  
Wirkungsbereich: 3 m<sup>2</sup> pro Stufe  
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier aus dem vor Ort verfügbaren Baumaterial (Stein, Holz oder schlimmstenfalls Grassoden) eine feste Hütte errichten. Die Grundfläche beträgt bis zu 3 m<sup>2</sup> pro Stufe des Anwenders, und der Boden im Innern ist eben, sauber und trocken. Die Schutzhütte wirkt in jeder Hinsicht wie eine normale Behausung, mit einer stabilen Tür, zwei oder mehr Fenstern mit Läden und einem kleinen Kamin.

Die Schutzhütte kann Stürmen bis zu einer Geschwindigkeit von 110 km/h widerstehen, besitzt jedoch keine eigene Heizung oder Kühlung außer der natürlichen Isolierung, welche die Wände bieten. Sie muß daher bei Kälte wie



## Anhang 3: Magierzauber (4. Grad)



ein gewöhnliches Haus beheizt werden, während ihre Insassen unter großer Hitze auch entsprechend zu leiden haben. Die Hütte bietet jedoch ansonsten sicheren Schutz: Ihre Wände sind, unabhängig vom tatsächlichen Material, so widerstandsfähig wie Steinmauern, auch gegen Feuer, und sind durch normale Geschosse (im Gegensatz zu solchen, die von Belagerungsmaschinen oder Riesen geschleudert werden) nicht zu beschädigen.

Gegen Einbruchsversuche sind Tür und Fenster durch *Zauberschlösser* gesichert, der Schornstein durch einen schmalen Abzug und ein eisernes Gitter am oberen Ende. Zusätzlich sind alle diese Öffnungen durch *Alarmzauber* geschützt. Schließlich steht ein *unauffälliger Diener* bereit, für den Magier zu sorgen.

Die Hütte ist nach den Wünschen des Magiers rustikal eingerichtet, mit bis zu acht Kojen, einem einfachen Tisch und Bänken, bis zu vier Stühlen oder acht Schemeln und einem Schreibpult.

Die für diesen Zauber erforderlichen Materialkomponenten umfassen einen kleinen Steinwürfel, zerstoßenen Kalk, ein paar Körner Sand, einige Spritzer Wasser und ein paar Holzspäne. Wenn die *Alarmzauber* und der *unauffällige Diener* einbezogen werden sollen, müssen auch die zusätzlichen Materialien für diese Zauber (Bindfaden, Silberdraht und ein Glöckchen) zur Verfügung stehen.

### Massenverwandlung (Veränderung)

Reichweite: 10 m pro Stufe  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: Speziell  
Zeitaufwand: 4  
Wirkungsbereich: Pro Stufe ein Würfel mit 3 m Kantenlänge  
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier für jede erreichte Erfahrungsstufe zehn menschengroße oder kleinere Wesen verwandeln, so daß sie wie Bäume einer beliebigen Art wirken. Ein ganzer Trupp solcher Wesen würde zu einer Schonung, einem Waldchen oder einem Obstgarten. Andere können zwischen den Verwandelten umhergehen und diese sogar berühren, ohne ihre wahre Natur zu erkennen. Hiebe, die gegen die angeblichen Bäume geführt werden, verursachen jedoch Schaden, und bei Verletzungen ist Blut zu sehen.

Alle zu verwandelnden Wesen müssen sich innerhalb des Wirkungsbereiches befinden und bereit sein, sich der Verwandlung zu unterziehen: Auf widerwillige Empfänger wirkt der Zauber nicht. Die Betroffenen sind bewegungsunfähig, nehmen ihre Umgebung jedoch weiterhin wahr, da sie sehen, hören und fühlen können und im übrigen auch ihr übliches Schlafbedürfnis verspüren. Die Wirkung des Zaubers hält an, bis der Anwender sie aufhebt oder die Magie gebannt wird. Wesen, die über längere Zeit im „Baumzustand“ verbleiben, haben ggf. unter Insekten, dem Wetter, Krank-

heiten, Feuer oder anderen natürlichen Gefahren zu leiden. Die Materialkomponente für diesen Zauber ist eine Handvoll Rindenspäne von einem Baum der gewünschten Art.

### Monster bezaubern (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 60 m  
Komponenten: W,G  
Wirkungsdauer: Speziell  
Zeitaufwand: 4  
Wirkungsbereich: Ein oder mehrere Wesen innerhalb eines Kreises von 6 m Radius  
Rettungswurf: K.W.

Dieser Zauber ähnelt *Personen bezaubern*, kann jedoch auf beliebige Lebewesen angewandt werden. Er wirkt auf Geschöpfe mit insgesamt 2W4 Trefferwürfeln bzw. Stufen, allerdings immer nur auf ein Wesen mit 4 oder mehr Trefferwürfeln bzw. Stufen.

Allen in Frage kommenden Opfern steht ein Rettungswurf gegen Zauber zu, auf den ggf. die Modifikation für den Weisheitswert angerechnet wird. Bei jedem Angriff durch den Magier oder seine Gefährten, der Schaden anrichtet, wird für das betreffende Monster ein neuer Rettungswurf fällig, mit einem Zuschlag von +1 pro erlittenem Schadenspunkt. Alle Wesen, die der Wirkung des Zaubers erliegen, betrachten den Magier als Freund und Verbündeten, den es zu achten und vor Schaden zu bewahren gilt. Sofern eine Verständigung möglich ist, erfüllt das bezauberte Geschöpf bereitwillig alle vernünftig wirkenden Bitten, Forderungen und Anweisungen (s. auch den Zauber *Einflüsterung*). Wenn keine Möglichkeit zur Verständigung besteht, greift das Wesen den Magier in keinem Fall an, richtet seine feindseligen oder sonstigen Absichten jedoch ggf. auf andere in seiner Nähe. Jede feindselige Handlung von Seiten des Anwenders hebt den Zauber auf oder macht zumindest einen erneuten Rettungswurf erforderlich. Früher oder später können sich die Opfer der Bezauberung entziehen, wobei dies von der Anzahl ihrer Trefferwürfel bzw. Stufen abhängt.

Stufe oder TW des Monsters	Prozentchance pro Woche, den Zauber zu brechen
1. oder bis zu 2 TW	5%
2. oder bis zu 3 + 2 TW	10%
3. oder bis zu 4 + 4 TW	15%
4. oder bis zu 6 TW	25%
5. oder bis zu 7 + 2 TW	35%
6. oder bis zu 8 + 4 TW	45%
7. oder bis zu 10 TW	60%
8. oder bis zu 12 TW	75%
9. oder mehr als 12 TW	90%

Der genaue Zeitpunkt (Wochentag und Tageszeit) wird vom Spielleiter verdeckt ermittelt.

### Monster herbeirufen II (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: 40 m  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde pro Stufe  
Zeitaufwand: 4  
Wirkungsbereich: Speziell  
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber ähnelt *Monster herbeirufen I*, läßt jedoch 1W6 Monster der 2. Stufe erscheinen. Diese tauchen an einer beliebigen Stelle innerhalb der Reichweite auf und greifen die Gegner des Magiers an, bis sie getötet werden, der Anwender sie zurückruft oder die Wirkungsdauer abläuft. Für diese Monster werden keine Moralwürfe durchgeführt; wenn sie getötet werden, verschwinden sie. Sofern der Magier sich mit den Monstern verständigen kann und es keinen Feind zu bekämpfen gibt, können sie auch andere Aufgaben für ihn erfüllen.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind ein kleiner Beutel und ein (nicht unbedingt brennender) Kerzenstummel.

### Otilukes Elastische Kugel (Hervorrufung, Veränderung)

Reichweite: 20 m  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe  
Zeitaufwand: 4  
Wirkungsbereich: Eine Kugel mit 30 cm Durchmesser pro Stufe  
Rettungswurf: K.W.

Dieser Zauber läßt ein schimmerndes Kraftfeld in Kugelform entstehen, welches das Opfer vollständig einschließt, sofern dieses klein genug ist, um hineinzupassen, und ein Rettungswurf gegen Zauber mißlingt. Diese elastische Kugel hält das Opfer bis zum Ablauf der Wirkungsdauer gefangen und kann nur durch eine *Zauberrute der Entwertung*, einen *Zauberstab der Aufhebung* bzw. durch die Zauber *Auflösung* oder *Magie bannen* zerstört werden. Dabei erleidet der Insasse keinerlei Schaden. Die Wände der Kugel sind von beiden Seiten völlig undurchlässig, obwohl das Opfer im Innern normal atmen kann. Der Gefangene kann um sich schlagen, dies löst jedoch höchstens eine Bewegung der Kugel aus: Diese kann als Ganzes entweder von außen oder von innen fortbewegt werden.

Die Materialkomponenten des Zaubers sind eine Halbkugel aus Diamant (oder einem durchsichtigen Edelstein vergleichbarer Härte) sowie eine passende Halbkugel aus Gummiarabikum.

### Pflanzenwachstum (Veränderung)

Reichweite: 10 m pro Stufe  
Komponenten: W,G





## Anhang 3: Magierzauber (4. Grad)

Wirkungsdauer: Permanent  
Zeitaufwand: 4  
Wirkungsbereich: 3 m Kantenlänge pro Stufe  
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber läßt der Magier gewöhnliche Pflanzen zu einem Dickicht oder Urwald zusammenwachsen, durch das sich Lebewesen mit einem Bewegungsfaktor von 1 (2 bei über menschengroßen Geschöpfen) hindurchkämpfen müssen. Damit der Zauber wirken kann, muß das gewählte Gelände mit Büschen und Bäumen bewachsen sein. Buschwerk, Ranken, Schößlinge, Wurzeln, Dornhecken, Disteln und Unkraut verwachsen zu einer fast undurchdringlichen Barriere. Der Wirkungsbereich mißt pro Stufe des Magiers 3 m entlang jeder Seite, und kann jede gewünschte, quadratische oder rechteckige Form annehmen. Ein Magier der 8. Stufe könnte also ein Gebiet von 24 x 24 m oder 36 x 12 m oder 192 x 3 m überwuchern lassen. Die Dicke und Höhe einzelner Pflanzen nimmt durch diesen Zauber weniger zu als die allgemeine Dichte der Zweige, Äste und Ranken. Die Wirkung des Zaubers hält an, bis sie von Hand, durch Feuer oder Zauberei wie *Magie bannen* beseitigt wird.

### Phantommonster (Illusion/Hirngespinnst)

Reichweite: 30 m  
Komponenten: W,G  
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe  
Zeitaufwand: 4  
Wirkungsbereich: Ein Würfel mit 6 m Kantenlänge  
Rettungswurf: Speziell

Beim Einsatz dieses Zaubers verwendet der Magier Stoff von der Ebene des Schattens, um halbrealer Trugbilder eines oder mehrerer Monster zu erschaffen. Alle Phantomgeschöpfe eines Zaubers müssen von gleicher Art sein. Die Anzahl der Trefferwürfel dieser Wesen darf insgesamt nicht höher liegen als die Stufe des Magiers; ein Magier der 10. Stufe könnte also z.B. ein Wesen mit 10 TW oder zwei mit je 5 TW erschaffen. Tatsächlich besitzen die *Phantommonster* nur 20% ihrer theoretischen Trefferpunkte. Diese werden ermittelt, indem die Trefferpunkte wie üblich ausgewürfelt und dann mit 0,2 multipliziert werden; Dezimalwerte unter 0,4 werden abgerundet (bei Monstern mit nur 1 TW bedeutet dies, daß die Erschaffung mißlingt), ab 0,4 dagegen auf den nächsten Trefferpunkt aufgerundet.

Wer die *Phantommonster* erblickt, kann ihre Echtheit wie bei einfachen Trugbildern anzweifeln, allerdings gilt für den entsprechenden Rettungswurf ein Abzug von -2. Im Hinblick auf Rüstungsklasse und Angriffsformen wirken sie wie ihre realen Vorbilder. Bei allen, die sie für echt halten, verursachen die Monster mit ihren Angriffen auch echte Verletzungen. Besondere Angriffe wie Versteinigung oder Entzug von

Lebenskraft finden nicht wirklich statt, die daran glaubenden Opfer verhalten sich jedoch entsprechend.

Diejenigen Wesen, deren Rettungswürfe gelingen, sehen die *Phantommonster* als durchsichtige Abbilder vor undeutlichen, schattenhaften Gestalten. Diese haben eine Rüstungsklasse von 10 und richten nur 20% des eigentlichen Schadens an (wie für die Trefferpunkte auf- oder abzurunden).

*Beispiel:* Ein *Phantommonster*-Greif attackiert einen Charakter, der weiß, daß er nur halbreal ist. Der Greif schlägt mit zwei Fängen und seinem Schnabel zu wie ein Monster mit 7 Trefferwürfeln und trifft mit allen drei Angriffen. Nun wird der Schaden für jede Attacke ausgewürfelt, mit 0,2 multipliziert, gerundet und schließlich zusammengezählt. Wenn die Schadenswürfel z.B. 4, 2 und 11 ergäben, würde der Charakter 4 Schadenspunkte erleiden ( $4 \times 0,2 = 0,8$ , aufgerundet 1;  $2 \times 0,2 = 0,4$ , aufgerundet 1;  $11 \times 0,2 = 2,2$ , abgerundet 2; zusammen 4 SP).

### Rarys Gedächtniserweiterung (Veränderung)

Reichweite: 0  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 1 Tag  
Zeitaufwand: 1 Phase  
Wirkungsbereich: Der Anwender  
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers ist der Magier in der Lage, Zauber von insgesamt drei Schwierigkeitsgraden (drei des Ersten Grades, je einen des Ersten und Zweiten Grades oder einen des Dritten Grades) zusätzlich zu memorieren oder auch über ihren Einsatz hinaus zu behalten. Diese Alternative gestaltet sich wie folgt:

A. *Memorieren zusätzlicher Zaubers:* Hierfür wird zunächst die Gedächtniserweiterung gewirkt. Anschließend kann sich der Magier den bzw. die zusätzlichen Zauber wie üblich einprägen; erforderliche Materialkomponenten müssen für ihren Einsatz vorhanden sein.

B. *Einen eingesetzten Zauber im Gedächtnis behalten:* Hierzu muß in der Runde, die auf den Einsatz des betreffenden Zaubers folgt, die *Gedächtniserweiterung* angewandt werden. Der unmittelbar vorher eingesetzte Zauber (der höchstens zum Dritten Grad gehören darf) prägt sich dem Magier dadurch erneut ein; erforderliche Materialkomponenten müssen allerdings ggf. neu beschafft werden.

Die für diesen Zauber benötigten Materialien umfassen ein Stück Bindfaden, ein Elfenbeintäfelchen im Wert von mindestens 100 GM sowie eine Tinte aus dem Sekret des Tintenfischs, dem entweder etwas Blut von einem schwarzen Drachen oder Magensaft von einer Riesenschnecke beigemischt wurde. Alle diese Zutaten verbrauchen sich durch den Einsatz des Zaubers.

### Regenbogenmuster (Illusion/Hirngespinnst, Veränderung)

Reichweite: 10 m  
Komponenten: G,M  
Wirkungsdauer: Speziell  
Zeitaufwand: 4  
Wirkungsbereich: Ein Würfel mit 9 m Kantenlänge  
Rettungswurf: K.W.

Mit Hilfe dieses Zaubers erschafft der Magier ein leuchtendes Band aus ineinanderfließenden Mustern in allen Farben des Regenbogens. Wesen, die sich in seiner Nähe befinden, sind möglicherweise völlig fasziniert und starren gebannt auf das Muster. Der Zauber wirkt auf eine Anzahl von Wesen mit insgesamt bis zu 24 Trefferwürfeln bzw. Stufen (also 24 Wesen mit je 1 TW oder 12 Wesen mit je 2 TW usw.). Alle ausersehenen Opfer müssen sich innerhalb des Wirkungsbereiches befinden, und jedem von ihnen steht ein Rettungswurf gegen Zauber zu. Ein Treffer, der einem Opfer des Zaubers Schaden zufügt, bricht den Bann automatisch. Wesen, die festgehalten oder aus dem Wirkungsbereich geführt werden, versuchen dennoch alles, um dem Muster zu folgen.

Nachdem er den Zauber gewirkt hat, braucht der Magier nur in die gewünschte Richtung zu deuten, und das *Regenbogenmuster* setzt sich langsam – mit einem Tempo von 9 m pro Runde – dorthin in Bewegung. Es bleibt für 1W3 Runden bestehen, ohne daß der Magier ihm weitere Aufmerksamkeit widmen müßte. Alle Opfer des Zaubers folgen dem leuchtenden Regenbogen. Wenn dieser sie in einen Gefahrenbereich führt (z.B. durch Feuer oder über den Rand einer Klippe), sind neue Rettungswürfe durchzuführen. Wenn den Opfern die Sicht auf das Muster genommen wird (z.B. durch den Zauber *Trübung*), wird der Zauber gebrochen.

Bei diesen Zauber braucht der Magier kein Wort zu sprechen, er muß jedoch mit einem Kristallprisma und der Materialkomponente, einem Stück Phosphor, bestimmte Gesten vollführen.

### Scheingelände (Illusion/Hirngespinnst)

Reichweite: 20 m pro Stufe  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 1 Stunde pro Stufe  
Zeitaufwand: 1 Phase  
Wirkungsbereich: Ein Würfel mit bis zu 9 m Kantenlänge pro Stufe  
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers erzeugt der Magier eine Illusion, die das echte Gelände innerhalb des Wirkungsbereichs verdeckt. Freies Feld oder eine Straße können so als Sumpf, Hügel, Abgründe oder ähnlich unwegsames Gelände getarnt werden. Ein Teich kann aussehen wie eine grasbewachsene Senke, eine Felswand wie ein sanfter Abhang, eine felsige Rinne wie eine