



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 halbreal 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



breite, glatte Straße. Das jeweilige Scheingelände bleibt bestehen, bis die Magie gebannt wird oder die Wirkungsdauer abläuft. Einzelne Wesen können die Illusion u.U. durchschauen, sie bleibt jedoch erhalten und wirkt auf andere Betrachter weiter.

Wenn es sich bei der Illusion nur um eine leichte Änderung handelt, etwa einen lichten Wald dicht und düster oder einen Hang steiler erscheinen zu lassen, so wird sie evtl. selbst von denjenigen nicht bemerkt, die sich im Wirkungsbereich bewegen. Extreme Unterschiede, etwa die Tarnung eines mit vulkanischen Schlammflöchern übersäten Geländes als Grasenebene, werden mit Sicherheit entdeckt, wenn das erste Wesen im wahrsten Sinne des Wortes darauf hereinfällt. Mit jeder Stufe des Anwenders erweitern sich die Ausmaße des Wirkungsbereichs; ein Magier der 12. Stufe z.B. kann ein Gelände von bis zu 108 m Breite, Tiefe und Höhe tarnen.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind ein Stein, ein kleiner Zweig sowie ein Stück von einem grünen Blatt oder ein Grashalm.

Selbstverwandlung (Veränderung)

Reichweite: 0
Komponente: W
Wirkungsdauer: 2 Phasen pro Stufe
Zeitaufwand: 4
Wirkungsbereich: Der Anwender
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber kann sich der Magier in ein Geschöpf einer beliebigen Art verwandeln (sofern es sich nicht um körperlose Wesen handelt), von der Größe eines Rebhuhns bis zu der eines Nilpferds. Er erwirbt damit dessen natürliche Atem- und Bewegungsweise, nicht aber die anderen Fähigkeiten der betreffenden Lebensform (Angriffe, Magie, besondere Bewegungsformen usw.). Bei diesem Verwandlungszauber wird weder ein Prozentwurf wegen körperlichen Schocks fällig, noch läuft der Magier Gefahr, seine Persönlichkeit zu verlieren.

Bei der Verwandlung verschmilzt die Ausrüstung des Magiers, sofern er welche trägt, mit der neuen Gestalt; in besonders gefährlichen Kampagnen kann der Spielleiter zulassen, daß Gegenstände mit Schutzwirkung, z.B. ein *Schutzring*, weiterhin wirken. Der Magier behält alle geistigen Fähigkeiten, einschließlich seiner Zauberkraft, sofern die neue Gestalt die Umsetzung der Wort- und Gestenkomponenten zuläßt und die erforderlichen Materialien verfügbar sind. Falls er mit bestimmten Eigenschaften seiner verwandelten Gestalt nicht vertraut ist, kann der Spielleiter Nachteile ansetzen (z.B. Abzüge von -2 auf die Trefferwürfe), bis er genügend Zeit hatte, sich an seinen neuen Körper zu gewöhnen.

Ein Magier, der sich z.B. in eine Eule verwandelt, könnte also fliegen, besäße jedoch keine besondere Nachtsicht; bei der Verwandlung in einen Schwarzpudding wäre er in der Lage, sich

an Wänden und Decken entlangzubewegen, verfügte allerdings nicht über die Angriffs- und Abwehrfähigkeiten eines echten Puddings. Natürlich ist er in jeder Gestalt stark genug für die jeweilige Bewegungsweise. Der Magier kann während der Wirkungsdauer dieses Zaubers beliebig oft die Gestalt wechseln, wobei jede Verwandlung eine Runde in Anspruch nimmt. Für ihn gelten in jedem Fall seine ursprünglichen Trefferpunkte sowie die erforderlichen Treffer- und Rettungswürfe. Er kann die Wirkung des Zaubers jederzeit abbrechen. Wenn er freiwillig zu seiner eigentlichen Gestalt zurückkehrt und den Zauber dadurch beendet, gewinnt er 1W12 verlorene Trefferpunkte zurück. Er nimmt seine menschliche Form auch wieder an, wenn er getötet oder die Magie des Zaubers gebannt wird; in diesen Fällen gewinnt er jedoch keine Trefferpunkte zurück.

Steinhaut (Veränderung)

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

Dieser Zauber macht den Empfänger für alle Angriffe durch Hiebe, Schläge, Wurfgeschosse usw. praktisch unverwundbar. Selbst ein *Schwert der Schärfe* kann der *Steinhaut* nichts anhaben, ebenso wenig wie ein von Riesen geschleudeter Felsbrocken, der Biß einer Schlange o.ä. Magische Angriffe durch Zauber wie *Blitzstrahl*, *Feuerball*, *Magisches Geschos* usw. richten dagegen den üblichen Schaden an. In jeder Runde schützt der Zauber den Empfänger gegen 1W4 Angriffe plus einen für je zwei Stufen des Magiers. Diese Obergrenze gilt unabhängig von Treffern und Fehlschlägen, und ohne Rücksicht darauf, ob der Angriff von der *Steinhaut* abgehalten wird oder nicht: Eine *Steinhaut*, die von einem Magier der 9. Stufe gewirkt wurde, schützt gegen fünf bis acht Angriffe. Ein attackierender Greif würde in jeder Runde drei davon in Anspruch nehmen; vier *magische Geschosse* würden als vier weitere Angriffe gerechnet, obwohl sie ihre volle Schadenswirkung entfalten.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind Granit- und Diamantstaub, die auf die Haut des Empfängers gestreut werden.

Tödlicher Alp (Illusion/Hirngespinnst)

Reichweite: 5 m pro Stufe
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 4
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Speziell

Durch diesen Zauber erzeugt der Magier ein Trugbild des gräßlichsten Wesens, welches das

Opfer sich vorstellen kann: Er formt dessen unbewußte Ängste zu einer Gestalt, die es bewußt wahrnehmen kann – zur scheußlichsten Kreatur seiner Alpträume. Nur das Opfer des Zaubers kann diesen tödlichen Alp genau sehen (der Magier erkennt nur eine schattenhafte Form), doch wenn dieser einen Treffer landet, stirbt das Opfer vor Angst. Der Alp ist unverwundbar und geht durch jedes Hindernis. Nachdem der Zauber einmal eingesetzt wurde, verfolgt er das Opfer ohne Unterlaß, da er nur als dessen eigenes Hirngespinnst besteht.

Die einzigen Möglichkeiten, einen *tödlichen Alp* abzuwehren, sind, sein Vorhandensein anzuzweifeln (was nur einmal möglich ist), den Anwender des Zaubers umzubringen oder bewußtlos zu machen, oder dem Opfer bis zum Ablauf der Wirkungsdauer das Bewußtsein zu nehmen. Wenn das Opfer die Echtheit des Ungeheuers in Frage stellt, muß dies angesagt und ein Rettungswurf gegen Zauber durchgeführt werden. Für diesen Wurf gelten ein Abzug von -1 für je vier Stufen des Anwenders sowie die folgenden Modifikationen:

Umstand	Modifikation
Überraschung	-2
Opfer wurde bereits mit diesem Zauber angegriffen – pro Angriff	+1
Opfer ist ein Illusionist	+2
Opfer trägt einen <i>Helm der Telepathie</i>	+3

Magieresistenz, Zuschläge gegen Furcht und Weisheitsmodifikation kommen ebenfalls zum Tragen: Zunächst wird überprüft, ob die Magieresistenz den Zauber evtl. ganz abwehrt, dann werden ggf. die anderen Modifikationen auf den Rettungswurf angerechnet.

Wenn das ausersehene Opfer eines solchen Angriffs einen *Helm der Telepathie* trägt und es ihm gelingt, den tödlichen Alp als Hirngespinnst zu erkennen, kann es ihn gegen den Magier wenden, der ihn dann seinerseits anzweifeln kann oder seine Angriffe und die möglichen Folgen erleidet.

Falls das Opfer den *tödlichen Alp* ignoriert, um andere Handlungen auszuführen, z.B. Angriffe auf den Magier, kann der Spielleiter der Alpgestalt Zuschläge für die Trefferwürfe zubilligen (etwa für Angriff von der Seite oder von hinten). Wenn sie nach dem ersten Angriff des Alps eingesetzt werden, geben Zauber wie *Furcht beheben* oder *Mantel der Tapferkeit* dem Opfer eine neue Chance, die Echtheit seines Verfolgers anzuzweifeln.

Ungeschicklichkeit (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 4
Wirkungsbereich: Ein Würfel mit 9 m Kantenlänge
Rettungswurf: Speziell



Anhang 3: Magierzauber (4. Grad)

Durch diesen Zauber läßt der Magier einen Bereich entstehen, innerhalb dessen alle Lebewesen plötzlich ungeschickt und linkisch werden: Wer läuft oder rennt, stolpert und fällt hin, wer nach einem Gegenstand greift oder eine Waffe schwingt, läßt diese fallen usw. Um sich wieder aufrichten bzw. etwas aufheben zu können, ist ein Rettungswurf erforderlich; außerdem benötigt der Betreffende hierfür eine ganze Runde. Zerbrechliche Gegenstände können evtl. Schaden nehmen, wenn sie zu Boden fallen. Opfer, deren Rettungswurf gelingt, können in der jeweiligen Runde frei handeln; wenn sie sich zu Beginn der folgenden Runde jedoch immer noch im Wirkungsbereich befinden, wird ein neuer Rettungswurf fällig. Der Zauber kann wahlweise auch auf ein einzelnes Wesen gerichtet werden. Bei Mißlingen des Rettungswurfs ist dieses für die gesamte Wirkungsdauer von Ungeschicklichkeit übermannt. Wenn der Rettungswurf gelingt, ist das Opfer dennoch verlangsamt (s. den gleichnamigen Zauber des Dritten Grades).

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist etwas festes Milchkaffee.

Verlängerung I (Veränderung)

Reichweite: 0
Komponente: W
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber kann der Magier die Wirkungsdauer eines vorher eingesetzten Zaubers des Ersten, Zweiten oder Dritten Grades um 50% verlängern. *Schweben* würde so 15 Minuten pro Stufe vorhalten, *Personen festhalten* drei Runden pro Stufe usw. Natürlich wirkt die *Verlängerung* nur auf Zauber mit meßbarer Wirkungsdauer. Dieser Zauber muß unmittelbar nach dem zu verlängernden gewirkt werden, entweder durch denselben Magier oder durch einen Standesgenossen. Vergeht zwischen dem Einsatz beider Zauber eine ganze Runde oder mehr Zeit, so kann die *Verlängerung* nicht greifen und verfällt.

Verwirrung (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 120 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 2 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 4
Wirkungsbereich: Ein Würfel mit bis zu 36 m Kantenlänge
Rettungswurf: Speziell

Dieser Zauber löst bei einem oder mehreren Wesen innerhalb des Wirkungsbereichs *Verwirrung* aus, so daß sie unentschlossen und zu gezieltem Handeln nicht in der Lage sind. Der Zauber wirkt auf 1W4 Geschöpfe plus ein

Geschöpf pro Stufe des Anwenders. Diesen steht ein Rettungswurf gegen Zauber zu, für den ein Abzug von -2 sowie ggf. die Weisheitsmodifikation gilt. Wenn der Wurf gelingt, kann das betreffende Wesen die Verwirrung abschütteln. Für die anderen wird die Reaktion mit 1W10 wie folgt ausgewürfelt:

- 1: Schlendert für die Dauer des Zaubers davon, sofern es niemand hindert
- 2-6: Steht eine Runde lang verwirrt herum (dann noch einmal würfeln)
- 7-9: Greift für eine Runde das nächste Wesen an (dann noch einmal würfeln)
- 10: Handelt für eine Runde normal (dann noch einmal)

Der Zauber hat eine Dauer von 2 Runden plus 1 Runde pro Stufe des Anwenders. Für Charaktere, deren Rettungswurf mißlingt, ermittelt der Spielleiter zu Beginn jeder Runde die Reaktion auf den Zauber, bis dieser abläuft oder eine 1 fällt.

Opfer, die davonschlendern, entfernen sich in ihrer geläufigsten Bewegungsform (Gehen, Schwimmen, Fliegen) aus der Umgebung des Magiers. Rettungswürfe und Reaktionen werden zu Beginn einer Runde ermittelt. Wenn ein verwirrtes Wesen angegriffen wird, betrachtet es den Angreifer als Feind und reagiert, wie es seiner Natur entspricht.

Wenn sehr viele Wesen von dem Zauber erfaßt werden, kann der Spielleiter zur Vereinfachung Durchschnittsergebnisse annehmen. befinden sich z.B. 16 Orks im Wirkungsbereich eines entsprechend mächtigen Zaubers, deren Chance für einen erfolgreichen Rettungswurf etwa bei 25% liegt, so kann man davon ausgehen, daß für vier von ihnen der Rettungswurf gelingt. Von den restlichen zwölf schlendert einer davon, vier greifen den an, der ihnen am nächsten steht, sechs stehen verwirrt herum, und einer handelt in der ersten Runde normal. Da die Orks ein Stück von der Abenteurergruppe entfernt sind, bestimmt der Spielleiter, daß zwei der angreifenden aufeinander losgehen, während die beiden anderen einen der Umherstehenden und einen der vom Zauber nicht betroffenen Orks angreifen. Für die nächste Runde ist von 11 Orks auszugehen, da vier den Zauber abschütteln konnten und einer sich bereits entfernt hat. Also schlendert ein weiterer davon, fünf stehen herum, vier greifen irgendjemanden an und einer handelt normal.

Die Materialkomponente besteht aus einem Satz von drei Nußschalen.

Verzauberte Waffe (Verzauberung)

Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 5 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Phase
Wirkungsbereich: Die berührte(n) Waffe(n)
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber verwandelt gewöhnliche Armbrüste, Beile, Bögen, Bolzen, Dolche, Kriegshämmer, Pfeile, Schwerter, Speere, Streitkolben usw. vorübergehend in magische Waffen mit einem Zuschlag von +1 auf Treffer- und Schadenswürfe. Man kann damit zwei kleine Waffen (Bolzen, Dolche, Pfeile usw.) oder eine größere Waffe (Beil, Bogen, Schwert, Streitkolben usw.) verzaubern. Der Zauber wirkt auch auf magische Waffen, solange der Zuschlag insgesamt nicht mehr beträgt als +3.

Geschosse, welche in dieser Weise verzaubert werden, verlieren ihre magische Eigenschaft nach dem ersten Treffer; ansonsten hält die Magie über die volle Wirkungsdauer an. Der Zauber wird oft in Verbindung mit *Gegenstand verzaubern* und *Dauerhaftigkeit* zur Herstellung magischer Waffen eingesetzt; dabei wird er für jeden Zuschlag von +1, den die Waffe erhalten soll, einmal gewirkt.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind Kalk- und Kohlenstaub.

Zauberauge (Veränderung)

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

Durch diesen Zauber erschafft der Magier ein unsichtbares Wahrnehmungsorgan, das ihm visuelle Eindrücke übermittelt. Dieses *Zauberauge* bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von 9 m pro Runde, wenn es den Bereich vor sich wie ein Mensch betrachtet (d.h. vor allem auf den Boden schaut), bzw. 3 m pro Runde, wenn es auch Wände und Decken untersuchen soll. Das *Zauberauge* kann mit normaler Sicht bei hellem Licht 36 m weit sehen, bei Dunkelheit durch Infravision 3 m weit. Es kann sich in jede beliebige Richtung bewegen, solange der Zauber wirkt. Das Auge ist nicht körperlos, sondern besitzt eine Konsistenz, die z.B. durch *Unsichtbares entdecken* gesehen werden kann. Feste Hindernisse behindern seine Bewegung, auch wenn es durch jede Öffnung paßt, die nicht kleiner ist als ein Mäuseloch (2,5 cm Durchmesser). Für den Einsatz des Auges muß sich der Magier konzentrieren. Der Zauber bricht jedoch nicht ab, wenn er seine Aufmerksamkeit auf andere Dinge richtet: Das *Zauberauge* verharrt einfach nur auf der Stelle, solange der Zauber anhält, bis er sich ihm wieder zuwendet. Die Fähigkeiten des Auges können nicht durch weitere Zauber oder magische Gegenstände zusätzlich verbessert werden. Der Magier erleidet die Folgen von Blickangriffen, denen das Auge begegnet. Erfolgreiches *Magie bannen* beendet den Zauber, gleich, ob es auf den Magier oder das *Zauberauge* angewandt wird. Im Hinblick auf Blindheit, magische Dunkelheit usw. wird das

Anhang 3: Magierzauber (5. Grad)



Zauberauge als unabhängiges Wahrnehmungsgorgan des Magiers behandelt. Die Materialkomponente des Zaubers ist ein Stück vom Fell einer Fledermaus.

Zauberspiegel (Erkenntniszauber, Verzauberung)

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

Mit Hilfe dieses Zaubers macht der Magier aus einem gewöhnlichen Spiegel ein Beobachtungsgerät, ähnlich einer *Kristallkugel*. Einzelheiten über Einsatz und Wirkungsweise derartiger Utensilien werden im *Handbuch für Spielleiter* bei der Beschreibung der *Kristallkugel* angegeben.

Der verwendete Spiegel muß aus fein gearbeitetem und poliertem Silber bestehen, so daß er mindestens 1.000 GM kosten dürfte. Dieser Spiegel wird durch den Zauber nicht beschädigt, die übrigen Materialkomponenten jedoch – ein Auge von einem Falken, Adler oder gar Rok, sowie Salpetersäure, Kupfer und Zink – verbrauchen sich bei der Anwendung.

Durch den *Zauberspiegel* hindurch können folgende Zauber eingesetzt werden: *Magie lesen*, *Infravision*, *Sprachen verstehen* und *Zungen*. Bei folgenden Zaubern besteht eine Chance von 5% pro Stufe des Anwenders, daß sie auch über einen *Zauberspiegel* wirken: *Böses* bzw. *Gutes entdecken*, *Botschaft* und *Magie entdecken*. Nähere Angaben über die Grundchance des Opfers, eine Ausspähung mittels einer *Kristallkugel* oder anderer Zauberei zu entdecken, sind dem *Handbuch für Spielleiter* (Abschnitt „Magische Einzelstücke“) zu entnehmen.

Zauber des Fünften Grades

Abstand (Bannzauber, Veränderung) Umkehrbar

Reichweite: 10 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Permanent, bis die Magie gebannt wird
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: Ein Würfel mit bis zu 1 m Kantenlänge
Rettungswurf: Speziell

Durch diesen Zauber erzeugt der Magier eine natürliche Abstoßungswirkung zwischen dem zu sichernden Objekt und jedem Lebewesen außer ihm selbst. Wenn jemand den Gegenstand zu berühren versucht, wird er entweder auf mindestens 30 cm *Abstand* zurückgewor-



fen, oder der Gegenstand bewegt sich von ihm weg, um diesen *Abstand* einzuhalten, je nach dem Masseverhältnis der beiden Körper. (Ein Halbling, der eine eiserne Truhe zu berühren versucht, wird zurückgeworfen, während diese vor dem Zugriff eines riesigen Wesens ihrerseits wegrutschen würde.)

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist eine magnetisierte Nadel. Der Zauber kann nicht auf Lebewesen angewandt werden, und wenn er auf einen Gegenstand gerichtet wird, der sich im Besitz eines Wesens befindet, steht diesem ein Rettungswurf gegen Zauber zu.

Die Umkehrung des Zaubers, *Anziehung*, verwendet dieselbe Materialkomponente und erzeugt eine natürliche Anziehungskraft zwischen dem betreffenden Gegenstand und allen Lebewesen. Ein Wesen wird zum Objekt hingezogen, wenn es kleiner ist als dieses, andernfalls rutscht der Gegenstand zum nächsten Geschöpf hin. Wenn der Gegenstand erst einmal an jemandem „klebt“, ist er nur durch einen

erfolgreichen Wurf für Stangen verbiegen/Gatter anheben wieder zu entfernen.

Atemwasser (Veränderung)

Reichweite: 0
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: Eine Kugel mit 3 m Durchmesser oder eine Halbkugel mit 4,50 m Durchmesser
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber verwandelt normale Flüssigkeiten wie Wasser und wässrige Lösungen in weniger dichte, atembare Substanz. Wenn der Magier z.B. einen Ort unter Wasser aufsuchen wollte, würde er ins Wasser steigen, den Zauber wirken und in einer Blase blubbernden Wassers auf den Grund sinken. Er selbst und seine Gefährten innerhalb des Wirkungsbereichs können sich frei bewegen und atmen, als wenn das blubbernde Wasser Luft wäre. Der Magier bildet den Mittelpunkt des Wirkungsbereichs, der sich mit ihm bewegt. Wasseratmende Geschöpfe umgehen eine Atemwasserblase, obwohl intelligente Wesen sie betreten können, sofern sie über andere Bewegungsformen als das Schwimmen verfügen. Kein Wasseratmer kann im Wirkungsbereich dieses Zaubers atmen. Zur Auslösung des Zaubers muß nur ein Wort gesprochen werden, so daß er auch unter Wasser eingesetzt werden kann. Feste Teilchen im Wasser werden durch den Zauber nicht ausgefiltert oder entfernt.

Die Materialkomponente des Zaubers ist eine Handvoll Alkali- oder Bromsalze.

Äußerlichkeiten (Illusion/ Hirngespinnst)

Reichweite: 10 m Radius
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 12 Stunden
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: Für je zwei Stufen 1 Person
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier für je zwei Erfahrungsstufen, die er erreicht hat, die äußere Erscheinung einer Person samt Kleidung und Ausrüstung verändern. Er kann die Betreffenden als beliebige, menschenähnliche Zweibeiner und jeweils bis zu 30 cm größer oder kleiner, sowie dicker oder dünner erscheinen lassen. Alle Betroffenen müssen wie Angehörige derselben Art (Menschen Orks, Oger usw.) aussehen, wobei jeder von ihnen individuelle Züge behält. Falls die gewünschte Erscheinung bei einem der Empfänger im Rahmen der Grenzen dieses Zaubers nicht zu bewerkstelligen ist, versagt der Zauber für dieses Wesen. (Einen Halbling z.B. könnte man nicht als Zentauren erscheinen lassen, durchaus aber als kleines Ogerkind.) Widerwillige Wesen können der



Anhang 3: Magierzauber (5. Grad)

Wirkung entgehen, wenn für sie ein Rettungswurf gegen Zauber gelingt. Die Betroffenen nehmen ihre ursprüngliche Gestalt wieder an, wenn sie getötet werden. Die durch den Zauber ermöglichte Darstellung ist nicht detailliert genug, um die Züge eines bestimmten Wesens wiederzugeben.

Beherrschung (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: 1 Person
Rettungswurf: K.W.

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier die Handlungen einer beliebigen Person bestimmen, bis die Bezauberung durch deren eigene Intelligenz gebrochen wird (s. den Zauber *Personen bezaubern*). Elfen und Halbelfen genießen gegen *Beherrschung* die gleiche Resistenz wie gegen alle Bezauberungen. Dem ausersehenen Opfer steht bei Einsetzen des Zaubers ein Rettungswurf gegen Zauber zu, auf den ein Abzug von -2 sowie ggf. die Weisheitsmodifikation angerechnet werden. Bei Mißlingen des Wurfs kann der Magier eine telepathische Verbindung zum Geist des Opfers herstellen. Sofern beide eine gemeinsame Sprache beherrschen, kann er es beliebige Handlungen ausführen lassen, sofern der Körperbau und die Stärke des Opfers dies erlauben. Zu beachten ist, daß der Magier die Sinneswahrnehmungen des Opfers nicht teilt.

Die Opfer sperren sich gegen die *Beherrschung*, und wenn sie zu Handlungen gezwungen werden, die ihrer Natur zuwider laufen, werden neue Rettungswürfe mit Zuschlägen zwischen +1 und +4 fällig, je nach der Art der erwarteten Handlung. Eindeutig selbstmörderische Aktionen werden nicht ausgeführt. Wenn die Verbindung erst einmal besteht, sind ihr keine räumlichen Grenzen gesetzt, solange sich der Magier und sein Opfer auf derselben Existenzebene befinden.

Der Zauber *Schutz vor Bösem* kann einen Magier daran hindern, die Kontrolle über die telepathische Verbindung auszuüben, solange das Opfer so geschützt ist. Den Einsatz der *Beherrschung* als solchen kann dieser Bannzauber jedoch nicht verhindern.

Bigbys Behindernde Hand (Hervorrufung)

Reichweite: 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Die behindernde Hand ist eine menschenbis riesengroße, magische Hand, die zwischen dem Magier und einem von ihm bestimmten Gegner erscheint. Diese frei schwebende Hand

schiebt sich stets zwischen beide, unabhängig davon, was der Magier im weiteren tut oder was der Gegner unternimmt, um an ihr vorbeizukommen. Der bezeichnete Gegner kann die Hand auch durch Unsichtbarkeit oder Gestaltwandlung nicht überlisten. Die Hand verfolgt ihn jedoch nicht, und entfernt sich nie weiter als um 3 m vom Magier.

Die Größe der Hand bestimmt der Anwender, wobei Maße von knapp Menschengröße (1,50 m) bis Titanengröße (7,50 m) möglich sind. Die Hand bietet dem Magier gegen Angriffe des bezeichneten Gegners volle Dekkung, mit allen entsprechenden Kampfzuschlägen; sie verfügt über ebenso viele Trefferpunkte wie der Magier bei voller Gesundheit und besitzt die Rüstungsklasse 0.

Wesen von weniger als 2.000 Pfund Gewicht werden auf ihr halbes Bewegungstempo verlangsamt, wenn sie versuchen, sich an ihr vorbeizuschieben. Wenn der ursprünglich bezeichnete Gegner getötet wird, kann der Magier für die Hand einen neuen bestimmen. Er kann sie auch jederzeit durch einen Befehl wieder verschwinden lassen.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist ein weicher Handschuh.

Chaos (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 5 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: Ein Würfel mit bis zu 12 m Kantenlänge
Rettungswurf: Speziell

Dieser Zauber wirkt ähnlich wie *Verwirrung* (Vierter Grad), allerdings steht hier nur folgenden Wesen ein Rettungswurf zu: Kämpfern, Zaubern (auf Be- und Verzauberung spezialisierten Magiern), Monstern, die keine Magie einsetzen und deren Intelligenz höchstens 4 beträgt, Wesen mit einem Intelligenzwert über 20, sowie solche mit mehr Trefferwürfeln oder Stufen, als der Anwender Stufen erreicht hat.

Der Zauber bewirkt Orientierungsverlust und schwere Wahrnehmungsstörungen, so daß die Opfer verwirrt und zu gezieltem Handeln nicht in der Lage sind. Der Zauber wirkt auf 1W4 Wesen plus eines pro Stufe des Magiers. Für die zulässigen Rettungswürfe (s.o.) gilt ein Abzug von -2 sowie ggf. die Weisheitsmodifikation. Bei Gelingen des Wurfs entgeht der Betreffende der Wirkung, die andernfalls mit 1W10 wie folgt bestimmt wird:

Wurf Reaktion

- 1 Schlendert für die Dauer der Wirkung davon, sofern ihn keiner hindert.
- 2-6 Steht eine Runde lang verwirrt herum (dann erneut würfeln)
- 7-9 Greift das am nächsten stehende Wesen für eine Runde an (dann erneut würfeln)
- 10 Handelt für eine Runde normal (dann erneut würfeln)

Die Wirkung des Zaubers hält pro Erfahrungsstufe des Magiers eine Runde an. Die Reaktionen der Opfer werden zu Beginn jeder Runde vom Spielleiter überprüft, bis die Wirkung endet oder eine 1 fällt.

Davonschlenndernde Wesen entfernen sich so weit wie möglich vom Magier, wobei sie sich ihrer gewöhnlichen Bewegungsweise bedienen (Charaktere gehen, Fische schwimmen, Fledermäuse fliegen usw.) Verwirrte Wesen, die angegriffen werden, betrachten den Angreifer als Feind und reagieren entsprechend ihrer Natur.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind eine kleine Bronzescheibe und eine kleiner Eisenstab.

Eigenständige Illusion (Illusion/Hirngespinnst)

Reichweite: 60 m + 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Runde
Wirkungsbereich: Ein Würfel mit 12 m Kantenlänge + ein Würfel mit 3 m Kantenlänge pro Stufe
Rettungswurf: Speziell

Dieser Zauber ist im wesentlichen ein *großes Trugbild*, das nach einem vom Anwender vorab festgelegten Programm abläuft (s. auch den Zauber *Vorbestimmte Illusion*). Der Magier braucht sich daher nur während der Runde der Anwendung auf den Zauber zu konzentrieren, danach läuft das Programm eigenständig ab. Die Illusion umfaßt Augenschein, Geruchs-, Geräusch- und Temperatureindrücke. Wenn ein Betrachter angibt, die Echtheit des Dargestellten anzuzweifeln, wird für ihn ein Rettungswurf gegen Zauber durchgeführt. Wenn es ihm gelingt, die Illusion zu durchschauen, und er seine Erkenntnis anderen mitteilen kann, werden für diese Rettungswürfe mit einem Zuschlag von +4 fällig.

Die Materialkomponenten dieses Zaubers sind ein Stück Schaffell und ein paar Sandkörner.

Eisenwand (Hervorrufung)

Reichweite: 5 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: 1,5 m² pro Stufe, bzw. speziell
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber läßt der Magier augenblicklich eine senkrechte, eiserne Wand entstehen. Diese kann eingesetzt werden, um einen Durchgang zu versperren oder eine Bresche zu schließen, denn sie schiebt sich in die sie umgebende, tote Materie hinein, wenn ihre Fläche dafür ausreicht. Pro Stufe des Anwenders ist diese Eisenwand 6 mm dick und besitzt eine



Fläche von bis zu 1,5 m², bei einem Magier der 12. Stufe also bis zu 18 m². Es ist möglich, die erreichbare Fläche zu verdoppeln, indem man die Wand nur halb so dick gestaltet.

Wenn der Magier es wünscht, kann die *Eisenwand* auf einer ebenen Fläche freistehend geschaffen werden, so daß sie umkippen und Lebewesen unter sich begraben kann. Die Chance, daß sie in eine bestimmte Richtung kippt, steht 50:50; sie kann jedoch durch Einwirkung einer Kraft von mehr als 30 Stärkepunkten und 400 Pfund Masse beeinflusst werden: Für jeden Stärkepunkt über 30 bzw. jedes Pfund mehr als 400 verschiebt sich die Wahrscheinlichkeit um 1% zugunsten der stärkeren Seite. Lebewesen, die Platz haben, um der Eisenplatte auszuweichen, können ihr entgehen, wenn für sie ein Rettungswurf gegen Todesmagie gelingt. Übergroße und riesige Wesen können von der Eisenwand nicht erschlagen werden.

Die Eisenwand besteht dauerhaft, sofern die Magie nicht gebannt wird, unterliegt jedoch sämtlichen Einflüssen, die auf normale Eisenplatten wirken: Rostentwicklung, Durchlöcherung usw.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist ein kleines Stück Eisenblech.

Elementarwesen beschwören (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: 60 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Phase
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber umfaßt eigentlich vier verschiedene Zauber, denn man kann mit seiner Hilfe einen Luft-, Erd-, Feuer- oder Wasserelementar beschwören, sofern eine beträchtliche Menge des betreffenden Elements und die erforderlichen Materialkomponenten zur Verfügung stehen. Die beschworenen Elementarwesen besitzen 8 Trefferwürfel.

Wenn der Magier sich den Zauber zweimal oder noch öfter eingeprägt hat, kann er auch nacheinander verschiedene Elementare beschwören. Er muß sich bereits beim Memorieren des Zaubers für ein bestimmtes Element entscheiden, und jede Art von Elementarwesen kann nur einmal pro Tag beschworen werden.

Der Magier muß das beschworene Elementarwesen unter seiner Kontrolle halten, d.h. sich darauf konzentrieren, daß es seine Anweisungen ausführt, da es sich sonst gegen ihn wendet und ihn angreift. Das Wesen bricht in einem solchen Fall einen laufenden Kampf nicht ab, wird jedoch ggf. Gegnern ausweichen, um seinen Beschwörer zu verfolgen. Die Konzentration des Magiers kann gebrochen werden, indem er verwundet oder umgerissen wird. Auch bei voller Konzentration besteht stets eine Chance von 5%, daß der Elementar seinen Beschwörer angreift; dies wird am Ende der zweiten und jeder weiteren Runde geprüft. Ein

Elementarwesen, das außer Kontrolle gerät, kann vom Magier gebannt werden, die Erfolgchance hierfür beträgt jedoch nur 50%. Die Kontrolle des Magiers über das Elementarwesen reicht pro Stufe höchstens 30 m weit. Das beschworene Wesen bleibt, bis seine materielle Gestalt aufgrund erlittenen Schadens zerstört wird oder die Wirkung des Zaubers endet. Zu beachten ist, daß Wasserelementare zerstört werden, wenn sie sich weiter als 60 m von einer größeren Wasserfläche entfernen.

Neben einer größeren Menge des jeweiligen Elementes in der Nähe ist für diesen Zauber je nach gewünschtem Element folgende Materialkomponente erforderlich:

Luftelementar: brennender Weihrauch
Erdelementar: weicher Ton
Feuerelementar: Schwefel und Phosphor
Wasserelementar: Wasser und Sand

Schutz vor außer Kontrolle geratenen Elementarwesen bietet u.a. der Zauber *Schutz vor Bösem*.

Entfernungsverzerrung (Veränderung)

Reichweite: 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 2 Phasen pro Stufe
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: Pro Stufe ein Würfel mit 3 m Kantenlänge
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber kann nur in Räumen eingesetzt werden, die rundum von Erde, Fels, Sand o.ä. umgeben sind. Außerdem muß der Magier zunächst ein Elementarwesen beschwören, nämlich einen Erdelementar. Wenn er diesem ankündigt, daß er eine Entfernungsverzerrung wirken will, wird es nicht versuchen, sich seiner Kontrolle zu entziehen. Durch den Zauber wird das Elementarwesen in den Wirkungsbereich gebracht, dessen Ausmaße es dann für alle, die ihn betreten, nach Wahl des Magiers verdoppelt oder halbiert. Ein Gang von 3 x 30 m würde also entweder 6 m breit und 60 m lang, oder 1,50 m schmal und 15 m kurz. Wenn die Wirkungsdauer des Zaubers abläuft, kehrt der Erdelementar auf seine eigene Ebene zurück.

Der wahre Zustand des Bereichs, in dem die Entfernungsverzerrung wirkt, ist für diejenigen, die ihn durchqueren, nicht zu entdecken. Allerdings zeigt das Gebiet eine schwache magische Ausstrahlung, und der Zauber *Wahrer Blick* deckt auf, daß sich in ihm ein Erdelementar ausgebreitet hat.

Die für diesen Zauber erforderliche Materialkomponente ist ein kleiner Brocken weicher Ton.

Falsche Erkenntnis (Erkenntniszauber)

Reichweite: 0
Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 1W4 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: 9 m Radius
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier jeden irreführen, der einen Punkt innerhalb des Wirkungsbereichs mit Hilfe eines Zaubers oder magischen Gegenstandes auszuspähen versucht. Um den Zauber einsetzen zu können, muß der Magier den Ausspähungsversuch bemerkt haben, ohne daß er wissen müßte, von wem oder von welchem Ort dieser ausgeht. Durch die Wirkung des Zaubers sind der Magier und alles innerhalb des Wirkungsbereichs, was er einbeziehen möchte, vor jeder Ausspähung geschützt. Darüber hinaus kann er dem Beobachter eine Szene seiner Wahl (einschließlich Geräuscheffekte) vorspiegeln, je nach der Methode der Ausspähung. Hierzu muß sich der Magier auf die Darstellung konzentrieren; wenn seine Konzentration gestört wird, kann er keine weiteren, falschen Eindrücke mehr aussenden, bleibt allerdings für den Rest der Wirkungsdauer unentdeckbar.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist ein zermahlener Smaragd im Wert von mindestens 500 GM, dessen Staub bei der Anwendung in der Luft verstreut wird.

Fels zu Schlamm verwandeln (Veränderung) Umkehrbar

Reichweite: 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: Pro Stufe ein Würfel mit 6 m Kantenlänge
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber verwandelt natürlichen Fels beliebiger Art in eine gleich große Menge Schlamm. Dessen Tiefe beträgt stets höchstens halb so viel wie die Länge oder Breite seiner Oberfläche; ein zu Schlamm verwandelter Felsbrocken würde also zerfließen. Alle Wesen, die sich nicht durch *Schweben*, *Fliegen* o.ä. aus dem Schlamm befreien können, sinken pro Runde 3 m tief ein und ersticken. Nur für Lebewesen, die so leicht sind, daß sie sich über natürlichen Schlamm bewegen können, ohne zu versinken, besteht diese Gefahr nicht. Zweige, die auf den Schlamm geworfen werden, können diejenigen tragen, die sich hinaufklettern können, wobei die erforderliche Menge an Zweigen vom Spielleiter zu bestimmen ist. Der Schlamm bleibt bestehen, bis er durch *Magie bannen* oder die Umkehrungsform des Zaubers, *Schlamm zu Fels verwandeln*, wieder in seine ursprüngliche Konsistenz gebracht wird (allerdings nicht unbedingt in seine alte Form). Durch Verdunstung wird der Schlamm zu Staub, und zwar 2801 in jeweils 1W6 Tagen. Die Umkehrung *Schlamm zu Fels verwandeln* kann auch normalen Schlamm zu weichem Gestein (Sandstein



Anhang 3: Magierzauber (5. Grad)

o.ä.) ver härten lassen. Die Wirkung ist permanent, sofern nicht wiederum Magie zur Verwandlung eingesetzt wird.

Die Materialkomponenten sind Lehm und Wasser (bzw. Sand, Kalk und Wasser für die Umkehrungsform).

Fortschicken (Bannzauber)

Reichweite: 10 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 1 Runde
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: K.W.

Mit Hilfe dieses Zaubers kann ein Magier auf der Materiellen Ebene ein Wesen von einer anderen Ebene zwingen bzw. in die Lage versetzen, auf seine Heimatebene zurückzukehren. Wenn der Zauber als Zwangsmittel eingesetzt wird, muß ggf. die Magieresistenz des Wesens geprüft werden. Falls sie nicht greift, wird die Stufe des Magiers mit der Stufe bzw. den Trefferwürfeln des Wesens verglichen: Liegt die Stufe des Magiers höher, so wird die Differenz vom folgenden Rettungswurf des Opfers abgezogen; im umgekehrten Fall erhält es einen entsprechenden Zuschlag auf seinen Rettungswurf gegen Zauber.

Wenn das betreffende Wesen von sich aus auf seine Heimatebene zurückkehren möchte, ist kein Rettungswurf erforderlich (d.h. es verzichtet freiwillig darauf).

Wenn der Magier mit diesem Zauber Erfolg hat, verschwindet das anvisierte Wesen augenblicklich; es besteht allerdings eine Chance von 20%, daß es nicht auf seine Heimatebene, sondern auf eine andere Existenzebene versetzt wird.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist irgendein Stoff oder Gegenstand, welche dem fortzuschickenden Wesen verhaßt ist.

Halb-Phantommonster (Illusion/Hirngespinnst)

Reichweite: 30 m
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: Ein Würfel mit 6 m Kantenlänge
Rettungswurf: Speziell

Dieser Zauber ähnelt dem Zauber des Vierten Grades *Phantommonster*, nur daß die erschaffenen Monster in diesem Fall 40% ihrer theoretischen Trefferpunkte besitzen. Bei Gelingen eines Rettungswurfs richten sie nur 40% des Schadens an und verfügen über Rüstungsklasse 8. Die *Halb-Phantommonster* sind nicht in der Lage, besondere Angriffe der echten Monster zu führen, obwohl die Opfer des Zaubers dies vielleicht glauben werden.

Höhere Erschaffung (Illusion/Hirngespinnst)

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

Wie bei der *geringeren Erschaffung* entnimmt der Magier mit diesem Zauber Fetzen von der Ebene des Schattens, um daraus Gegenstände aus toter, pflanzlicher Materie zu erschaffen (Holz, Seile, Stoffe usw.). Mit dem höheren Zauber kann er jedoch auch mineralische Stoffe entstehen lassen: Gesteine, Kristalle, Metalle usw. In jedem Fall ist er nicht in der Lage, ein Volumen von mehr als 28 l pro Stufe auf diese Weise zu erschaffen. Die Lebensdauer der erschaffenen Gegenstände hängt von der Härte und Seltenheit des betreffenden Stoffes ab:

Pflanzliche Stoffe	2 Stunden pro Stufe
Stein oder Kristall	1 Stunde pro Stufe
Edelmetalle	2 Phasen pro Stufe
Edelsteine	1 Phase pro Stufe
Mithril*	2 Runden pro Stufe
Adamantit	1 Runde pro Stufe

*) einschließlich anderer, ähnlich seltener Metalle

Wenn versucht wird, einen so erschaffenen Stoff als Materialkomponente für einen Zauber einzusetzen, wird dessen Anwendung in jedem Fall fehlschlagen. Der Magier benötigt zumindest eine kleine Probe der gewünschten Substanz, um diesen Zauber wirken zu können: etwas gedrehten Hanf für ein Seil, einen Stein-splitter für einen Felsblock usw.

Kältekegel (Hervorrufung)

Reichweite: 0
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: 1/2

Durch diesen Zauber entsteht ein kegelförmiger Bereich äußerster Kälte, der bei der Hand des Magiers beginnt und sich pro Stufe über 1,50 m Länge und 0,30 m Durchmesser erstreckt. Der Zauber entzieht Wärme und verursacht dadurch pro Stufe des Anwenders 1W4+1 Schadenspunkte. Ein Magier der 10. Stufe z.B. könnte einen Kältekegel von 15 m Länge und 3 m Durchmesser wirken, der einen Schaden von 10W4+10 Punkten anrichtet.

Die Materialkomponente hierfür ist ein sehr kleiner Kegel aus Glas oder Kristall.

Kontakt zu anderen Ebenen (Erkenntniszauber)

Reichweite: 0
Komponenten: W
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1 Phase
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber entsendet der Magier seinen Geist zu einer anderen Existenzebene, um von den dortigen Mächten Auskünfte und Ratschläge einzuholen. Da diese Mächte über derartige Anfragen wenig erbaut sind, beschränken sie sich auf kurze Antworten. (Der Spielleiter beantwortet alle gestellten Fragen mit „Ja“, „Nein“, „Vielleicht“, „Niemals“, „Unwichtig“ usw.) Die Wirkung des Zaubers hält an, solange sich der Magier konzentriert, und jede gestellte Frage wird beantwortet. Der Magier kann für je zwei erreichte Erfahrungsstufen eine Frage stellen.

Der Charakter kann zu einer der Elementar-ebenen oder zu einer weiter entfernten Ebene Kontakt aufnehmen. Je weiter die angesprochenen Mächte von der Ebene des Magiers abgehoben sind, desto größer ist die Gefahr, daß dieser beim Einsatz des Zaubers dem Wahnsinn verfällt oder stirbt, andererseits erhöht sich jedoch auch die Chance, daß das betreffende Wesen die Antwort weiß und auch wahrheitsgemäß angibt. Wenn der Magier sich bis in die Äußeren Ebenen vorwagt, entscheidet die Intelligenz des angesprochenen Wesens über den Erfolg der Anfrage.

Die rechts aufgestellte Zufallstabelle kann vom Spielleiter nach Belieben abgewandelt werden, um neue Wesen von äußeren Ebenen aufzunehmen o.ä.

Wenn der Magier der Wahnsinn trifft, geschieht dies bereits bei der ersten Frage. Der Zustand hält für jeden Schritt, den die betreffende Ebene von der des Magiers entfernt ist (s. das *Handbuch für Spielleiter* oder das *Buch der Ebenen*), eine Woche an, höchstens aber zehn Wochen lang. Zugleich besteht eine Chance von 1% pro Entfernungsschritt, daß der Magier vor dem Ablauf dieser Zeit stirbt, wenn nicht der Zauber *Fluch brechen* auf ihn angewandt wird. Ein überlebender Magier kann sich an die Antwort auf seine Frage erinnern.

In seltenen Fällen wird der Einsatz dieses Erkenntniszaubers durch Maßnahmen bestimmter, geringerer oder größerer Mächte verhindert.

Zusatzregel

Wahlweise kann der Spielleiter auch zulassen, daß Kontakt zu einer bestimmten Äußeren Ebene aufgenommen wird (s. *Buch der Ebenen*). In diesem Fall beeinflusst der Unterschied zwischen der Gesinnung des Anwenders und der Ausrichtung der jeweiligen Ebene die erreichbare Intelligenz. Für jeden Schritt, um den die moralischen oder ethischen Gesinnungskomponenten von-

Anhang 3: Magierzauber (5. Grad)



Ebene	Gefahr d. Wahnsinns*	Antwort bekannt	Auskunft wahr**
Elementarebene***	20%	55% (90%)	62% (75%)
Innere Ebene	25%	60%	65%
Astralebene	30%	65%	67%
Äußere Ebene, IN 19	35%	70%	70%
Äußere Ebene, IN 20	40%	75%	73%
Äußere Ebene, IN 21	45%	80%	75%
Äußere Ebene, IN 22	50%	85%	78%
Äußere Ebene, IN 23	55%	90%	81%
Äußere Ebene, IN 24	60%	95%	85%
Äußere Ebene, IN 25	65%	98%	90%

*) Für jeden Intelligenzpunkt über 15 sinkt das Risiko für den Magier um 5 Prozentpunkte.

**) Wenn die befragte Macht die Antwort nicht kennt und außerdem die Unwahrheit sagt, wird sie mit großer Bestimmtheit eine falsche Auskunft geben. Gelingt dagegen der Prozentwurf für eine wahre Auskunft, so lautete die Antwort „Unbekannt“.

***) Prozentwerte in Klammern gelten für Fragen, welche die jeweilige Elementarebene selbst betreffen.

einander abweichen, verringert sich der Höchstwert um einen Punkt. (Ein rechtschaffener guter Magier der 18. Stufe könnte auf der Ebene der Sieben Himmel (RG) eine Macht mit Intelligenz 20 erreichen, im Elysium (NG) dagegen nur eine mit Intelligenz 19.)

Kraftfeld (Hervorrufung)

Reichweite: 30 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Phase + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: Pro Stufe eine Fläche mit bis zu 3 m Kantenlänge
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber läßt innerhalb der Reichweite an einer vom Magier bestimmten Stelle eine unsichtbare Wand entstehen. Diese ist unbeweglich und den meisten Zaubern, auch *Magie bannen*, gegenüber unempfindlich. Der Zauber *Auflösung* allerdings zerstört sie augenblicklich, ebenso wie eine *Zauberrute der Entwertung* oder eine *Sphäre der Vernichtung*. Auch Waffentreffer, Geschosse, Kälte, Hitze, Elektrizität usw. können dem *Kraftfeld* nichts anhaben, und Zauber oder Odemwaffen dringen in keiner Richtung hindurch. Durch ein *Dimensionstor* oder *Teleportieren* kann man das *Kraftfeld* allerdings unterlaufen.

Auf Wunsch kann der Magier dem *Kraftfeld* die Form einer Kugel mit einem Durchmesser von 0,30 m pro Stufe verleihen, oder auch die einer offenen Halbkugel mit einem Durchmesser von 0,45 m pro Stufe. Bei der Erschaffung muß das *Kraftfeld* durchgehend und ungebrochen sein; wenn seine Fläche von irgendeinem Gegenstand oder Wesen durchbrochen wird, schlägt der Zauber fehl. Der Anwender selbst kann den Zauber jederzeit mit einem Wort aufheben.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist eine Prise Diamantstaub im Wert von 5.000 GM.

Leomunds Geheime Truhe (Herbeirufung/Beschwörung, Veränderung)

Reichweite: Speziell
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 60 Tage
Zeitaufwand: 1 Phase
Wirkungsbereich: Eine ca. 60 x 60 x 90 cm große Truhe
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann man eine eigens angefertigte Truhe tief in der Ätherebene verstecken und bei Bedarf mittels eines kleinen Modells von ihr wieder herbeirufen. Die große Truhe muß besonders fein gearbeitet sein und von Meistern ihres Faches für den Magier angefertigt werden. Wenn sie hauptsächlich aus Holz besteht, muß es Eben-, Rosen-, Sandel- oder Teakholz (oder anderes Edeldholz) sein, mit Nägeln und Beschlägen aus Platin. Wenn die Truhe aus Elfenbein ist, müssen die Beschläge aus Gold gefertigt sein. Sie kann auch aus Bronze, Kupfer oder Silber bestehen, mit Beschlagteilen aus Elektrum oder Silber. In keinem Fall wird sie den Magier weniger als 5.000 GM kosten. Wenn sie fertig ist, muß der Magier aus den gleichen Materialien noch ein kleines, originalgetreues Modell von ihr herstellen lassen. Er kann zu keinem Zeitpunkt mehr als einen Satz dieser Truhen besitzen – selbst ein Wunsch ermöglicht hier keine Ausnahme! Die Truhen selbst sind nichtmagisch und können wie andere auch mit Schlössern, Sicherungen u.ä. versehen werden.

Während er die kleine Truhe in einer Hand hält und mit der anderen die große berührt, spricht der Magier die Zauberformel, durch welche die große Truhe augenblicklich auf die Ätherebene versetzt wird. Sie kann dabei pro Stufe des Magiers ein Volumen von ca. 28 l fassen, unabhängig von ihren äußeren Abmessungen. Bei Lebewesen versagt der Zauber in 75% aller Fälle, so daß die geheime Truhe in der Regel zur sicheren Aufbewahrung wertvoller

Zauberbücher, magischer Gegenstände, Edelsteine usw. dient. Solange sich das kleine Modell der Truhe im Besitz des Magiers befindet, kann er die große jederzeit von der Ätherebene zurückholen. Wird das Modell jedoch zerstört oder geht es verloren, so besteht keine Möglichkeit (auch nicht durch einen *Wunsch*), die Truhe zurückzuholen; man könnte allerdings eine Expedition auf die Ätherebene durchführen, um nach ihr zu suchen.

Solange sich die Truhe auf der Ätherebene befindet, besteht eine kumulative Chance von 1% pro Woche, daß irgendein Wesen sie dort entdeckt. Wenn die Truhe zurückgeholt und anschließend durch erneute Anwendung dieses Zaubers wieder auf die Ätherebene versetzt wird, beginnt diese Entdeckungschance wieder bei 1%. Bei einer Entdeckung muß der Spielleiter die entsprechende Begegnung ausarbeiten und bestimmen, wie der Finder reagiert. (Er könnte die Truhe z.B. einfach stehen lassen, oder ihren Inhalt ganz oder teilweise an sich nehmen, austauschen oder sogar ergänzen!)

Wenn die geheime Truhe auf die Materielle Ebene zurückgeholt wird, entsteht dadurch ein Fenster zum Äther, das einige Zeit (meist etwa eine Phase) braucht, um sich ganz zu schließen. Wenn diese Verbindung zwischen den Ebenen entsteht, muß der Spielleiter (wie bei Begegnungen im Äther) prüfen, ob ein Monster hindurchschlüpft.

Wird die geheime Truhe bis zum Ende der Wirkungsdauer des Zaubers nicht „abgeholt“, so besteht eine kumulative Chance von 5% pro Tag, daß sie verloren geht.

Leomunds Unwiderstehliche Gesprächsführung (Hervorrufung, Verzauberung)

Reichweite: 10 m
Komponenten: W
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: 1 oder mehrere Wesen innerhalb eines Radius von 3 m
Rettungswurf: Speziell

Mit Hilfe dieses hinterlistigen Zaubers lenkt der Magier die Opfer ab, indem er sie in ein angeregtes Gespräch über sie interessierende Themen hineinzieht. Im Verlauf der folgenden 11 Runden ergeben sich nacheinander verschiedene Reaktionen, wobei in Abständen neue Rettungswürfe (s.u.) durchzuführen sind. Die Reaktionen reichen von lebhaftem Diskutieren (1. bis 3. Runde) über mögliche Verwirrung (4.-6. Runde) bis zu Wut oder Wehklagen (7.-11. Runde). Alle Rettungswürfe werden von der Intelligenz der Opfer beeinflusst (s.u.). Die Opfer müssen die Sprache des Magiers verstehen können.

Nach Anwendung des Zaubers beginnt der Magier ein Gespräch über irgendein Thema, das die Opfer betrifft. Diejenigen, für die ein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, werden davon nicht weiter berührt. Alle anderen betei-



Anhang 3: Magierzauber (5. Grad)

ligen sich sogleich an der Diskussion, indem sie in aller Höflichkeit zustimmen oder widersprechen. Der Magier kann das Gespräch aufrecht erhalten, solange er möchte, und damit die Wirkung des Zaubers fortsetzen. Wenn er angegriffen oder sonstwie gestört wird, bemerken die Opfer dies allerdings nicht.

Intelligenz	RW-Modifikation
2 oder weniger	Zauber bleibt ohne Wirkung
3 – 7	-1
8 – 10	0
11 – 14	+1
15 oder mehr	+2

Nach dem Einsatz des Zaubers kann sich der Anwender jederzeit entfernen, während die Opfer ihre Diskussion fortsetzen. Solange sie nicht angegriffen werden, schenken sie ihrer Umgebung keinerlei Beachtung, sondern widmen sich allein dem Streitgespräch. Wenn der Magier den Kreis verläßt, beendet jedes Opfer allerdings nur die Reaktionsphase, in der es sich gerade befindet, und ist danach vom Zauber befreit.

Wenn der Magier den Zauber über mehr als drei Runden fortsetzt, muß für jedes der beteiligten Wesen ein erneuter Rettungswurf gegen Zauber durchgeführt werden. Bei Mißlingen entfernt sich das verwirrte Opfer vom Magier und schlendert für 1W10 + 2 Runden davon. Opfer, deren Rettungswürfe gelingen, diskutieren weiter; für sie wird jede Runde neu gewürfelt, ob sie der Verwirrung erliegen, bis diese Wirkung eintritt oder die 7. Runde beginnt.

Wird der Zauber für mehr als sechs Runden aufrechterhalten, so werden für die Opfer neue Rettungswürfe gegen Zauber fällig, bei deren Fehlschlagen sie in rasende Wut verfallen, die sie alle anderen Opfer des Zaubers auf Leben und Tod angreifen läßt und 1W4+1 Runden anhält. Diejenigen, deren Rettungswurf erfolgreich war, erkennen, daß sie irreführt wurden, und sinken zu Boden, um für 1W4 Runden ihre Dummheit zu beklagen, sofern sie nicht angegriffen oder sonstwie gestört werden.

Magisches Gefäß (Nekromantie)

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

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier seine Lebenskraft in ein besonderes Gefäß (einen Edelstein oder großen Kristall) verlegen. Von diesem aus kann er dann einen Tausch mit einem anderen Lebewesen herbeiführen, so daß er die Kontrolle über dessen Körper übernimmt, während dessen Lebenskraft im *magischen Gefäß* gefangen bleibt. Das spezielle Gefäß muß sich innerhalb der Reichweite befinden, wenn der Magier den Zauber einset-

zen will. In der Runde, in welcher er den Zauber abschließt, geht seine Lebenskraft auf das Gefäß über, ohne daß andere Handlungen möglich wären.

Aus dem *magischen Gefäß* heraus kann der Magier jedes Lebewesen im Umkreis von 3 m pro Stufe (auf derselben Ebene) spüren und angreifen. Er nimmt jedoch nur die Lebenskraft wahr, ohne die Art des Wesens oder seinen genauen Aufenthaltsort bestimmen zu können. Er kann Unterschiede von mindestens vier Stufen (bzw. Trefferwürfeln) innerhalb einer Gruppe erkennen und auch feststellen, ob es sich um positive oder negative Energie handelt. Wenn z.B. innerhalb der Reichweite zwei Kämpfer der 10. Stufe einen Hügelriesen und vier Oger angreifen, spürt der Magier in seinem Kristall drei stärkere und vier schwächere Lebenskräfte, alle aus positiver Energie. Er könnte versuchen, eines der stärkeren oder eines der schwächeren Wesen zu übernehmen, wäre dabei jedoch nicht in der Lage, hierfür ein bestimmtes Geschöpf auszuwählen.

Jeder Versuch, einen fremden Körper zu übernehmen, nimmt eine volle Runde in Anspruch und kann durch *Schutz vor Bösem* oder ähnliche Sicherungen verhindert werden. Der Versuch gelingt nur, wenn ein Rettungswurf gegen Zauber für das Opfer fehlschlägt, auf den die folgende Modifikation angerechnet wird: Intelligenz und Weisheit des Opfers werden zusammengezählt und von der Summe aus IN und WE des Magiers abgezogen (für nicht-menschliche Wesen und Humanoide sind Intelligenz und Trefferwürfel zu verwenden). Die Modifikation für den Rettungswurf ist dann folgender Tabelle zu entnehmen:

Differenz	RW-Modifikation
- 9 oder weniger	+4
- 8 bis - 6	+3
- 5 bis - 3	+2
- 2 bis 0	+1
+ 1 bis +4	0
+ 5 bis +8	-1
+ 9 bis +12	-2
+13 oder mehr	-3

Ein negativer Differenzwert bedeutet, daß der Gesamtwert des Magiers unter dem des Angegriffenen liegt, so daß dieser einen Bonus erhält. Bei einem mißlungenen Angriff verbleibt die Lebenskraft des Magiers im *magischen Gefäß*.

Wenn der Angriff gelingt, übernimmt der Magier den Körper des fremden Wesens, während dessen Lebenskraft in das *magische Gefäß* verbannt wird. Der Magier kann über elementare und instinktive Kenntnisse des betreffenden Wesens verfügen, nicht jedoch über dessen eigenes, erworbenes Wissen. (Er beherrscht z.B. nicht arabisches die dem Opfer geläufigen Sprachen oder Zaubern.) Er behält seine ursprüngliche Kampfkraft, die Fähigkeiten und Kenntnisse seiner Charakterklasse sowie alle Zuschläge oder Abzüge für Intelligenz und Weisheit. Sofern der neue Körper menschlich

oder menschenähnlich ist und die benötigten Komponenten zur Verfügung stehen, kann der Magier sogar die Zauberelemente einsetzen, die er noch im Gedächtnis hat. Für die übernommene Gestalt gelten nach wie vor deren Trefferpunkte und körperliche Eigenschaften und Fähigkeiten. Der Spielleiter entscheidet darüber, ob evtl. weitere Faktoren durch Zuschläge oder Abzüge berücksichtigt werden müssen; der Magier könnte sich z.B. in einem ungewohnten und fremdartigen Körper anfangs schwerfällig und ungeschickt verhalten. Die Gesinnung des betreffenden Körpers wie des *magischen Gefäßes* ist jeweils diejenige der ihnen innewohnenden Lebenskraft.

Innerhalb der Reichweite von 3 m pro Stufe kann der Magier zwischen dem fremden Körper und dem *magischen Gefäß* beliebig hin- und herwechseln, wobei jeder Wechsel eine Runde dauert. Der Zauber endet, wenn er von dem Gefäß aus seinen eigenen Körper wieder in Besitz nimmt.

Die erfolgreiche Anwendung von *Magie bannen* auf den vom Magier beherrschten Körper verbannt diesen wieder in das Gefäß und hindert ihn für 1W4 Runden plus eine Runde pro Stufe des Anwenders an neuen Angriffen. Die Grundchance für erfolgreiches Bannen dieses Zaubers liegt bei 50%, +/- 5% pro Stufe Unterschied zwischen den beiden Beteiligten. Wenn *Magie bannen* beim *magischen Gefäß* gelingt, wird die darin gefangene Lebenskraft in ihren eigenen Körper zurückversetzt; handelt es sich um den Magier selbst, so endet damit die Wirkung des Zaubers.

Wenn der von ihm übernommene Körper getötet wird, kehrt der Magier in das Gefäß zurück, sofern sich dieses in Reichweite befindet, während die Lebenskraft des anderen Wesens erlischt (d.h. es stirbt). Wird der übernommene Körper außer Reichweite zum *magischen Gefäß* getötet, so sterben sowohl der Magier als auch das von ihm verdrängte Wesen.

Jede Lebenskraft, die keinen Sitz mehr hat, gilt als „tot“, sofern sie nicht durch *Tote erwecken*, *Auferstehung* oder ähnliche Magie zurückgeholt wird.

Wenn der eigentliche Körper des Magiers getötet wird, überlebt seine Lebenskraft, sofern sie sich im *magischen Gefäß* oder in einem fremden Körper befindet. Wird das Gefäß zerstört, während sich die Lebenskraft des Magiers darin befindet, so ist dieser unwiderbringlich tot.

Monster festhalten (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 5 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: 1 bis 4 Wesen innerhalb eines Würfels mit 12 m Kantenlänge
Rettungswurf: K.W.

Dieser Zauber macht ein bis vier Wesen (beliebiger Art), die sich in Reichweite und im

Anhang 3: Magierzauber (5. Grad)



Blickfeld des Magiers befinden, für die Dauer seiner Wirkung bewegungslos. Der Magier kann entscheiden, ob er ein, zwei, drei oder vier *Monster festhalten* will. Bei drei oder vier Opfern werden die Rettungswürfe normal durchgeführt, bei zwei Opfern gilt ein Abzug von -1, für ein einzelnes Opfer ein Malus von -3.

Als Materialkomponente ist für jedes festzuhaltende Monster ein Stift oder Stab aus hartem Metall erforderlich. Diese brauchen jedoch nicht größer zu sein als lange Nägel.

Monster herbeirufen III (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: 50 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 4 Runden + 1 Runde
pro Stufe
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber ähnelt *Monster herbeirufen I*, nur schafft er 1W4 Monster der 3. Stufe heran. Diese tauchen innerhalb der Reichweite auf und greifen die Gegner des Magiers an, bis sie getötet werden, der Magier sie zurückruft oder die Wirkungsdauer des Zaubers endet. Für diese Monster werden keine Moralwürfe durchgeführt; wenn sie getötet werden, verschwinden sie. Sofern es keine Gegner zu bekämpfen gibt und der Magier in der Lage ist, sich mit den Monstern zu verständigen, können diese auch andere Aufträge für ihn ausführen.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind ein kleiner Beutel und ein Kerzenstummel.

Mordenkainens Treuer Hund (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: 10 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit diesem Zauber beschwört der Magier einen geisterhaften Wachhund, den nur er selbst sehen kann. Er kann ihn anweisen, einen Gang, Raum, Durchgang oder ähnlichen Bereich zu bewachen. Der Geisterhund bricht dann sofort in lautes Gebell aus, wenn sich ein mehr als katzen großes Wesen dem von ihm bewachten Bereich nähert. Da er auch unsichtbare und ätherische Wesen wahrnimmt, gib er einen ausgezeichneten Wächter ab. Auf Illusionen, die nicht wenigstens halbreal sind, reagiert er nicht.

Wenn der Eindringling dem Hund den Rücken zuwendet, greift dieser hinterrücks an, als wäre er ein Monster mit 10 Trefferwürfeln, und richtet bei einem Treffer 3W6 Schadenspunkte an. Er kann jeden Gegner treffen, auch solche, die nur durch magische Waffen mit einem

Bonus von mindestens +3 zu verletzen sind. Wesen, die keinen erkennbaren Rücken besitzen (z.B. Ockergallerte), werden nicht angegriffen. Den treuen Hund selbst kann man nicht angreifen, jedoch die *Magiebannen*. Der Zauber hält höchstens für eine Stunde plus eine halbe Stunde pro Stufe des Magiers vor; wenn er durch einen Eindringling ausgelöst wird, jedoch nur eine Runde pro Stufe des Anwenders. Der Magier darf sich nicht weiter als 30 m von dem Raum entfernen, den der treue Hund bewacht, sonst endet der Zauber.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind eine kleine, silberne Pfeife, ein Stück Knochen und ein Bindfaden.

Phantommagie (Illusion/Hirngespinnst)

Reichweite: 50 m + 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Speziell

Bei diesem Zauber verwendet der Magier Energie von der Ebene des Schattens, um einen halbrealen Hervorrufungszauber des Ersten, Zweiten oder Dritten Grades zu wirken. Das kann z.B. ein *Blitzstrahl*, *Feuerball*, *magisches Geschöß* o.ä. sein, der innerhalb des jeweiligen Wirkungsbereichs seine volle Wirkung entfaltet, wenn für die darin befindlichen Wesen kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt. Wenn also z.B. der Rettungswurf gegen einen durch *Phantommagie* bewirkten *Feuerball* mißlingt, wird für das betreffende Wesen ein zweiter Rettungswurf fällig: Gelingt er, so erleidet es nur die Hälfte des wie üblich berechneten Schadens, bei Mißlingen des Wurfs jedoch die volle Wirkung des für echt gehaltenen *Feuerballs*. Wenn dagegen der erste Rettungswurf gelingt, wird die halbrealen Natur des Zaubers erkannt, so daß dieser nur 20% des üblichen Schadens anrichtet (Dezimalzahlen unter -,4 abrunden, bei -,4 oder mehr aufrunden).

Phantomtor (Illusion/Hirngespinnst)

Reichweite: 10 m
Komponenten: G
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber erzeugt der Magier die Illusion einer Tür. Diese ist so angelegt, daß er scheinbar hindurchgehen und dahinter verschwinden kann, während er in Wahrheit für die Dauer der Wirkung unsichtbar wird und fliehen kann. Wer ihn beim „Betreten“ des Raumes hinter der Tür beobachtet, erliegt seinerseits der Illusion und erblickt eine leeren, 3 x 3 m großen Raum, wenn er die Tür zu öffnen und hindurchzugehen glaubt. Mit Hilfe des Zaubers *Wahrer Blick*, des gleichnamigen Edelsteins

oder eines ähnlichen magischen Gegenstandes kann man den Magier sehen. Auch manche Wesen mit einer hohen Anzahl von Trefferwürfeln können ihn evtl. entdecken (s. den Zauber *Unsichtbarkeit*). Dazu müssen sie jedoch erst einmal nach unsichtbaren Dingen Ausschau halten.

Schatten beschwören (Herbeirufung/Beschwörung, Nekromantie)

Reichweite: 10 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Runde + 1 Runde
pro Stufe
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: Ein Würfel mit
3 m Kantenlänge
Rettungswurf: Nein

Mit diesem Zauber kann der Magier für je drei Erfahrungsstufen, die er erreicht hat, einen Schatten (s. *Monsterkompendium*) beschwören. Diese Monster stehen unter seiner Kontrolle und greifen auf Befehl seine Gegner an. Sie bleiben, bis sie vernichtet bzw. vertrieben werden oder die Wirkungsdauer des Zaubers abläuft.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist ein kleines Stück Rauchquarz.

Schwachsinn (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: K.W.

Dieser Zauber kann nur gegen Personen oder Wesen eingesetzt werden, die Zauber wirken können. *Schwachsinn* läßt ihre geistigen Fähigkeiten auf die eines zurückgebliebenen Kindes verkümmern. Das Opfer verbleibt in diesem Zustand, bis es durch *Heilung* oder einen *Wunsch* wiederhergestellt wird. Je nach der Art der Magie, die sie anwenden können, sind verschiedene Wesen unterschiedlich anfällig für diesen Zauber, was sich auf den Rettungswurf auswirkt:

Opfer verwendet	RW-Modifikation
Priesterzauber	+1
Magierzauber (Menschen)	-4
beide Arten (oder ist nichtmenschlich)	-2

Auf alle Rettungswürfe wird ggf. die Weisheitsmodifikation angerechnet.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist eine Handvoll kleiner Kugeln aus Ton, Glas, Kristall oder Stein, die bei der Anwendung verschwinden.

Steinverformung (Veränderung)

Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M



Anhang 3: Magierzauber (5. Grad)

Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 1 Runde
Wirkungsbereich: 28 dm³ pro Stufe
Rettungswurf: Nein

Mit diesem Zauber kann der Magier einen bestehenden Steinblock in eine Form bringen, die seinen Wünschen entspricht: Er kann z.B. eine Steinwaffe, eine Falltür oder ein Götzenbild anfertigen. Der Zauber kann auch eingesetzt werden, um eine Steintür zu verformen und so den Weg in die Freiheit zu bahnen, sofern die Maße der Tür den möglichen Wirkungsbereich nicht überschreiten. Man kann auf diese Weise auch Steintruhen und Steintüren anfertigen, allerdings ist das Herausarbeiten kleinerer Details sehr schwierig. Wenn die Vorrichtung kleine, bewegliche Teile umfaßt, besteht daher eine Chance von 30%, daß sie nicht funktioniert.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist weicher Ton, mit dem der gewünschte Steingegenstand grob dargestellt und dann der Steinblock berührt werden muß.

Steinwand (Hervorrufung)

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

Durch diesen Zauber entsteht eine Wand aus Granit, die an den Rändern mit dem sie umgebenden Gestein verwächst. Sie wird hauptsächlich eingesetzt, um Gänge, Türöffnungen und Breschen vor Gegnern zu verschließen. Die Steinwand ist pro Stufe des Anwenders 6 mm dick und bis zu 2 m² groß; ein Magier der 12. Stufe könnte also eine Wand von 7,6 cm Stärke und bis zu 24 m² Fläche erstellen (z.B. eine Wand von 4 x 6 m, um einen Gang von 3 x 4,80 m Querschnitt vollkommen zu verschließen).

Die Wand braucht weder senkrecht zu stehen, noch auf einer festen Unterlage zu ruhen; sie muß jedoch mit umgebendem Felsgestein verwachsen können und von diesem getragen werden. Man könnte sie z.B. einsetzen, um einen Abgrund zu überbrücken, oder auch als schräge Rampe. In derartigen Fällen muß sie mit Bögen und Stützpfählen erstellt werden, wenn ihre Spannweite insgesamt 6 m übersteigt. Durch diese Anforderung verringert sich die nutzbare Fläche auf die Hälfte; ein Magier der 20. Stufe könnte also eine Brücke mit einer Oberfläche von 20 m² erschaffen. Durch eine solche Verringerung der Gesamtfläche kann man die Steinwand auch grob formen, um sie mit Zinnen, Wehrgängen usw. auszustatten. Der Stein ist dauerhaft, sofern er nicht durch *Magie bannen*, *Auflösung* oder herkömmliche Methoden wie Brechen und Meißeln zerstört wird.

Die Materialkomponente ist ein kleiner Granitblock.



Telekinese (Veränderung)

Reichweite: 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: K.W.

Mit Hilfe dieses Zaubers ist der Magier in der Lage, Gegenstände allein durch geistige Konzentration zu bewegen. Der Zauber kann eine leichte, stetige Bewegung oder einen plötzlichen, kräftigen Schub bewirken.

Bei stetiger Bewegung kann der Magier ein Gewicht von höchstens 25 Pfund in einer Runde bis zu 6 m weit bewegen. Dies kann sowohl senkrecht als auch waagrecht oder schräg geschehen. Wird ein Gegenstand außerhalb der Reichweite bewegt, so fällt er herunter bzw. bleibt stehen; dasselbe tritt ein, wenn die Konzentration des Magiers in irgendeiner Weise gestört wird. Gegenstände können per Telekinese wie mit einer Hand gehandhabt werden; der Magier kann also Hebel umlegen, an Seilen ziehen, Schlüsseln drehen, Dinge umdrehen usw., sofern die dazu erforderliche Kraft die Gewichtsgrenze nicht überschreitet. Wenn der Spielleiter es zuläßt, können sogar einfache Knoten auf diese Weise gelöst werden.

Die Energie des Zaubers kann wahlweise auch in einer einzigen Runde eingesetzt werden. Der Magier ist dann in der Lage, einen oder mehrere Gegenstände, die sich in Reichweite und innerhalb eines Würfels mit 3 m Kantenlänge befinden, über eine Entfernung von 3 m pro Stufe in gerader Linie von sich wegzuschleudern. Hierfür gilt eine Gewichtsgrenze von 25 Pfund pro Stufe des Anwenders. Der Spielleiter bestimmt, wieviel Schaden diese „Wurfgeschosse“ anrichten; dieser beträgt jedoch nicht mehr als 1 Punkt pro Stufe des Magiers. Gegner, deren Gewicht den Grenzwert nicht überschreitet, können in dieser Weise geschleudert werden; bei Gelingen eines Rettungswurfs entgehen sie allerdings dieser Wirkung. Außerdem kann man diesem Einsatz

des Zaubers durch Maßnahmen wie den Zauber *Vergrößern* (durch den das Körpergewicht die Grenzen der Telekinese überschreitet) verhältnismäßig leicht begegnen. Auch *Bigbys* verschiedene *Hand-Zauber* neutralisieren die Wirkung dieses Zaubers.

Teleportieren (Veränderung)

Reichweite: Berührung
Komponenten: W
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber versetzt sich der Magier, zusammen mit dem, was er bei sich trägt oder berührt, augenblicklich an einen ihm bekannten Zielort. Die Entfernung spielt dabei keine Rolle; Reisen zu anderen Existenzebenen kann man mittels *Teleportieren* jedoch nicht unternehmen. Der Magier kann bis zu 250 Pfund *teleportieren*, zuzüglich 150 Pfund pro Stufe über der 10. (ein Magier der 13. Stufe also bis zu 700 Pfund). Wenn dem Anwender der Zielort sehr vertraut ist (d.h., er hat aufgrund häufiger Aufenthalte und genauer Erkundung ein klares geistiges Bild von ihm), ist es unwahrscheinlich, daß es beim *Teleportieren* zu einem Fehler kommt; allerdings kann der Magier seine Blickrichtung bei der Ankunft nicht bestimmen. Bei weniger vertrauten Zielen erhöht sich das Risiko eines Fehlers, während unbekannte Gebiete große Gefahren bergen (s. die folgende Tabelle).

Zielort ist/wurde	Wahrscheinlichkeit für Ankunft		
	zu hoch	im Ziel	zu tief
sehr vertraut	01-02	03-99	00
sorgfältig erkundet	01-04	05-98	99-00
gelegentlich gesehen	01-08	09-96	97-00
einmal gesehen	01-16	17-92	93-00
nie gesehen	01-32	33-84	85-00

Wenn er zu hoch ankommt, befindet sich der Magier für jeden Punkt auf 1W100 unter dem niedrigsten Wert für „im Ziel“ 3 m über dem Boden des Zielortes – beim *Teleportieren* an einen nie zuvor gesehenen Ort also bis zu 96 m hoch! Eine zu tiefe Ankunft bedeutet den sofortigen Tod des Magiers, wenn sie ihn in feste Materie führt. Ein Magier kann nicht einfach in die Luft *teleportieren*, sondern muß eine feste Oberfläche (Fußboden, natürlicher Erdboden o.ä.) ansteuern. Gebiete, in denen starke natürliche oder magische Kräfte wirken, können das *Teleportieren* äußerst riskant oder sogar ganz unmöglich machen.

Tierwachstum (Veränderung) Umkehrbar

Reichweite: 60 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe

Anhang 3: Magierzauber (5. Grad)



Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Bis zu 8 Tiere innerhalb eines Würfels mit 6 m Kantenlänge

Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers läßt der Magier bis zu acht von ihm ausgewählte Tiere innerhalb des Wirkungsbereichs auf das Doppelte ihrer Größe anwachsen. Daraus ergibt sich eine Verdoppelung der Trefferwürfel (mit entsprechender Verbesserung der Kampfwerte) und des angerichteten Schadens. Die Wirkung hält pro Stufe des Magiers eine Runde an. Zu beachten ist, daß dieser Zauber in Verbindung mit *Zungen* besonders wirkungsvoll eingesetzt werden kann. Er wirkt nur auf gewöhnliche Tiere, jedoch auch auf riesige Abarten.

Die Umkehrungsform, *Tierschrumpfung*, verkleinert Tiere auf die Hälfte ihrer natürlichen Größe und halbiert ihre Trefferwürfel, Schaden usw. entsprechend.

Die Materialkomponente für beide Versionen ist eine Prise Knochenmehl.

Todeswolke (Hervorrufung)

Reichweite: 10 m

Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Eine Wolke von 12 m

Breite, 6 m Höhe und 6 m Tiefe

Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber läßt eine wabernde Wolke aus geisterhaft gelblich-grünen Dämpfen entstehen, die so hochgiftig ist, daß Lebewesen mit weniger als 4 + 1 Trefferwürfeln darin sofort umkommen. Wesen mit 4 + 1 TW bis 5 + 1 TW steht ein Rettungswurf gegen Gift zu, für den allerdings ein Abzug von -4 gilt. Für Wesen mit bis zu 6 Trefferwürfeln werden normale Rettungswürfe gegen Gift fällig. Das Scheitern eines Rettungswurfs bedeutet eine augenblicklich tödliche Vergiftung. Die Wirkung der Giftwolke wird durch Anhalten des Atems nicht gemindert. Wesen mit mehr als 6 Stufen oder Trefferwürfeln müssen die Wolke sofort verlassen, da sie sonst 1W10 Schadenspunkte pro Runde durch Giftwirkung erleiden.

Die *Todeswolke* bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von 3 m pro Runde vom Anwender des Zaubers weg, indem sie über den Boden zieht. Eine leichte Brise kann sie in eine andere Richtung lenken (Windrichtung auswürfeln), niemals jedoch auf den Magier zurücktreiben. Ein kräftiger Wind löst die Wolke innerhalb von vier Runden auf, und bei noch stärkerem Wind kann der Zauber nicht eingesetzt werden. In sehr dichtem Pflanzenbewuchs löst sich die *Todeswolke* nach zwei Runden auf. Da die Dämpfe schwerer sind als Luft, sinken sie jeweils auf die unterste Ebene des Geländes und ziehen auch in Baue und andere Bodenlöcher hinein. Dies macht den Zauber z.B. zu einer hervorragenden Waffe zur Bekämpfung eines Nestes von Riesenameisen.

Er kann jedoch keine Flüssigkeiten durchdringen und auch unter Wasser nicht eingesetzt werden.

Tote beleben (Nekromantie)

Reichweite: 10 m

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: Permanent

Zeitaufwand: 5 Runden

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber entstehen die einfachsten untoten Monster, Skelette und Zombies, meist aus den Körpern oder Knochen toter Menschen, Halbmenschen oder Humanoide. Durch den Zauber werden ihre sterblichen Überreste belebt und gehorchen einfachen, mündlichen Befehlen des Magiers. Die Skelette oder Zombies können dem Magier folgen, in einem Bereich wachen und alle (oder nur bestimmte) Wesen angreifen, die ihn betreten, usw. Die Untoten bleiben belebt, bis sie im Kampf oder durch Vertreiben vernichtet werden; die Magie dieses Zaubers kann nicht gebannt werden. Folgende Arten von Toten können belebt werden:

A. *Menschen, Halbmenschen, und Humanoide mit 1 Trefferwürfel*: Der Magier kann pro Stufe ein Skelett beleben, oder für je zwei Erfahrungsstufen einen Zombie. Frühere Erfahrungsstufen der Toten werden ggf. ignoriert: Der Körper eines Kämpfers der 9. Stufe wird als Zombie mit 2 Trefferwürfeln belebt, ohne besondere Rassen- oder Klassenfähigkeiten.

B. *Wesen mit mehr als 1 Trefferwürfel*: Die Gesamtzahl der Trefferwürfel der belebten Untoten darf die Stufe des Magiers nicht übersteigen. Dabei besitzen Skelettformen ebenso viele Trefferwürfel wie das lebendige Wesen, Zombies jeweils einen Trefferwürfel mehr. Ein Magier der 12. Stufe könnte also 4 Gnollzombies erschaffen ($4 \times (2+1) = 12$), oder das Skelett eines Feuerriesen beleben. Alle diese Untoten verfügen über keine der besonderen Fähigkeiten der echten Monster.

C. *Wesen mit weniger als 1 Trefferwürfel*: Von diesen kann der Magier pro Erfahrungsstufe zwei Wesen als Skelette oder eines als Zombie beleben. In Skelettform besitzen diese Geschöpfe ihre üblichen TW-Werte, als Zombies einen zusätzlichen Trefferwürfel. Kleriker erhalten einen Bonus von +1 auf Versuche, solche kleinen Untoten zu vertreiben.

Für diesen Zauber müssen die Knochen bzw. Körper der Toten verfügbar und größtenteils unversehrt sein: Diejenigen von im Kampf zerstörten Skeletten oder Zombies sind mit Sicherheit ungeeignet!

Um den Zauber zu wirken, benötigt man außerdem einen Tropfen Blut und eine Prise Knochenmehl oder einen Knochensplitter. Die Anwendung dieses Zaubers ist keine gute Handlung, und nur böse Magier setzen ihn häufig ein.

Traum (Anrufung, Illusion/Hirngespinnst) Umkehrbar

Reichweite: Berührung.

Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: Speziell

Zeitaufwand: 1 Phase

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier oder ein von ihm berührter „Traumbote“ anderen Botschaften in Form von Träumen zukommen lassen. Wenn er den Zauber wirkt, muß der Magier den Empfänger beim Namen nennen oder durch einen Titel o.ä. eindeutig bezeichnen.

Wenn der Magier die Formel beendet, fällt der Traumbote in einen tiefen, tranceähnlichen Schlaf, während sein Geist zum bezeichneten Empfänger gelangt. Sofern dieser sich nicht durch Magie geschützt hat, kann er in dessen Traum eindringen und seine Botschaft übermitteln. Falls der Empfänger gerade wach ist, kann der Bote im Tranceschlaf verharren und warten. Wenn er allerdings gestört wird, bricht der Zauber ab und er erwacht aus seiner Trance. Den Aufenthaltsort und die gegenwärtige Beschäftigung des Empfängers kann man über diesen Zauber nicht erfahren.

Solange er sich in Trance befindet, nimmt der Traumbote seine eigene Umgebung und etwaige Ereignisse darin nicht wahr; er ist in diesem Zustand geistig und körperlich völlig wehrlos (d.h. fällige Rettungswürfe mißlingen für ihn automatisch).

Sobald er in den Traum des Empfängers eindringen ist, kann der Bote eine Nachricht beliebiger Länge übermitteln, an die sich der Empfänger beim Aufwachen genau erinnern wird. Die Verbindung besteht jedoch nur in einer Richtung: Der Empfänger kann weder Fragen stellen, noch Auskünfte geben. Der Bote kann auch keine Informationen gewinnen, indem er etwa die Träume des Empfängers belauscht. Sobald die Botschaft mitgeteilt wurde, kehrt der Geist des Traumboten augenblicklich in dessen Körper zurück. Die Wirkungsdauer des Zaubers ist die Zeit, welche der Bote benötigt, um in den Traum des Empfängers vorzudringen und seine Botschaft diesem zu übermitteln.

Mit der Umkehrung dieses Zaubers, *Alptraum*, kann der Magier dem Empfänger ein abscheuliches und beunruhigendes Traumerlebnis beschaffen, dessen Nachwirkungen das Opfer nur bei Gelingen eines Rettungswurfs gegen Zauber entgehen kann: Der Alptraum verhindert erholsamen Schlaf und verursacht 1W10 Schadenspunkte. Außerdem wacht das Opfer erschöpft auf und ist nicht in der Lage, am nächsten Tag Zauber zu memorieren. Wenn auf das Opfer eines solchen Alptrausms der Zauber *Böses bannen* angewandt wird, verfällt dessen Urheber in Bewußtlosigkeit, die pro Stufe des Priesters, der das Übel bekämpft, für eine Phase anhält.



Anhang 3: Magierzauber (6. Grad)

Verarbeitung (Veränderung, Verzauberung)

Reichweite: 5 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: Speziell
Wirkungsbereich: 0,75 m³ pro Stufe
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier Rohmaterial zu fertigen Gegenständen aus demselben Stoff verarbeiten, also z.B. aus ein paar Bäumen eine Brücke bauen, aus einem Bündel Hanf ein Seil oder aus Flachs oder Wolle Kleidung herstellen usw. Weder magische Gegenstände noch Lebewesen können in dieser Weise erschaffen werden. Die Qualität der Produkte entspricht der Qualität der verwendeten Rohmaterialien. Wenn ein Gestein oder Erz verarbeitet werden soll, verringert sich der Wirkungsbereich in jeder Abmessung auf ein Drittel, d.h. auf ein Volumen von ca. 28 l pro Stufe.

Stücke, die ein hohes Maß an handwerklichem Können erfordern (Glas, Kristall, Schmuck, Schwerter usw.) sind nur herzustellen, wenn der Magier im betreffenden Handwerk über besondere Fertigkeit verfügt.

Der Zeitaufwand beträgt eine Runde pro 0,75 m³ (bzw. 28 l) zu verarbeitendes Rohmaterial.

Verlängerung II (Veränderung)

Reichweite: 0
Komponenten: W
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 4
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber wirkt genau wie *Verlängerung I* (Vierter Grad), jedoch erhöht er die Wirkungsdauer von Zaubern des Ersten bis Vierten Schwierigkeitsgrades (einschließlich) um 50%.

Verständigung (Hervorrufung)

Reichweite: Speziell
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1 Phase
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber kann der Magier mit jedem Wesen Verbindung aufnehmen, das ihm vertraut ist und dessen Namen und Gestalt er kennt. Wenn sich das betreffende Wesen nicht auf derselben Existenzebene aufhält wie der Magier, besteht eine Grundchance von 5%, daß die Verständigung nicht wirkt. Örtliche Gegebenheiten auf anderen Ebenen können die Kontaktaufnahme, nach Entscheidung des

Spielleiters, u.U. zusätzlich erschweren. Im Erfolgsfall kann die Mitteilung des Magiers sogar von Wesen mit Intelligenz 1 (tierischer Intelligenz) verstanden werden.

Der Magier kann eine kurze Nachricht von bis zu 25 Worten übermitteln, und der Empfänger kann ggf. in der gleichen Form antworten. Die Verständigung allein bewirkt allerdings keinesfalls, daß er das befolgt, was der Magier sagt.

Für diesen Zauber benötigt man zwei kleine, jeweils an einem Ende offene Röhren, die durch einen dünnen Kupferdraht miteinander verbunden sind.

Wände passieren (Veränderung)

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

Dieser Zauber befähigt den Anwender, in Holz-, Stein- oder Mörtelwände, nicht jedoch durch andere Baustoffe, einen Durchgang zu öffnen, so daß er und seine Gefährten einfach hindurchgehen können. Durch den Zauber entsteht eine 2,40 m hohe, 1,50 m breite und 3 m tiefe Öffnung. Durch mehrmaligen Einsatz des Zaubers kann man ggf. auch durch sehr dicke Mauern einen fortlaufenden Tunnel ziehen. Wird die Magie des Zaubers gebannt, so schließt sich der Durchgang und schleudert alle, die sich darin befinden, hinaus.

Die Materialkomponente für diesen Zauber besteht aus einer Prise Sesamkörner.



Zauber des Sechsten Grades

Ablenkung (Illusion/Hirngespinnst)

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

Beim Einsatz dieses Zaubers läßt der Magier ein Trugbild seiner eigenen Gestalt entstehen, während er selbst durch *erweiterte Unsichtbarkeit* (Vierter Grad) geschützt wird. Er kann sich dann nach Belieben bewegen, während sich sein Ebenbild scheinbar entfernt. Das Trugbild kann sprechen und gestikulieren, als ob es echt wäre, und umfaßt auch die Illusion von Geruch und Berührung. Mit Hilfe des Zaubers *Wahrer Blick* oder des gleichnamigen, magischen Edelsteins kann man die Illusion als solche erkennen. Beide Mittel, wie auch *Unsichtbares entdecken* oder Gegenstände wie die *Augenrobe*, können zur Entdeckung des unsichtbaren Magiers führen (s. auch den Zauber des Fünften Grades *Phantomtor*).

Abstoßung (Bannzauber)

Reichweite: 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Runde für je zwei Stufen
Zeitaufwand: 6
Wirkungsbereich: Alle Wesen auf einem 3 m breiten Pfad
Rettungswurf: Nein

Mit diesem Zauber bewirkt der Magier, daß sich alle Wesen im Wirkungsbereich von ihm entfernen, und zwar jeweils mit der Geschwindigkeit, mit der sie auf ihn zugehen wollten. Die abgestoßenen Wesen entfernen sich mindestens eine ganze Runde lang, auch wenn sie dadurch die Reichweite des Zaubers überschreiten. Der Magier kann für jede Runde der Wirkungsdauer eine neue Richtung bestimmen, der Einsatz der Abstoßung zählt jedoch als seine Haupthandlung für die jeweilige Runde; natürlich kann er auch darauf verzichten, um etwas anderes zu tun.

Die Materialkomponente dieses Zaubers bilden zwei Magnetstäbe, die an zwei Hundestatuetten befestigt sind, von denen eine aus Elfenbein und die andere aus Ebenholz geschnitzt ist.

Antimagische Schutzhülle (Bannzauber)

Reichweite: 0
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: Eine Kugel mit einem Durchmesser von 0,3 m pro Stufe
Rettungswurf: Nein

Anhang 3: Magierzauber (6. Grad)



Durch diesen Zauber umgibt sich der Magier mit einer unsichtbaren Schutzhülle, die sich mit ihm bewegt. Sie ist für alle Formen von Magie absolut undurchlässig, so daß sie alle Zauber abhält. Auch in ihrem Innern wirkt keinerlei Magie, weder von Zaubern, noch von magischen Gegenständen. Außerdem schützt sie vollständig vor Odemwaffen, sowie Angriffen durch Blicke, Stimme oder andere besondere Mittel.

Die *antimagische Schutzhülle* hält auch bezauberte, beschworene und herbeigerufene Wesen ab. Sie kann jedoch nicht eingesetzt werden, um solche Gegner zu bedrängen: Jeder derartige Versuch führt zu einem spürbaren Druck auf die Schutzhülle, die unter stetigem Druck zusammenbricht. Normale Geschöpfe (z.B. ein Troll, dem der Magier zufällig begegnet im Unterschied zu einem, der durch Zauberei herbeigerufen wurde) sowie normale Geschosse können die Schutzhülle durchdringen. Außerdem bleibt ein magisches Schwert, dessen Magie innerhalb der Schutzhülle ausgesetzt, immer noch ein Schwert. Zu beachten ist auch, daß Wesen auf ihrer Heimatebene als „normal“ zu betrachten sind. Ein Feuerelementar, dem man auf der Ebene des Feuers zufällig begegnet, würde also durch die Schutzhülle nicht abgehalten. Artefakte, Reliquien und Mächte im Rang eines Halbgottes oder höher bleiben von diesem Zauber ebenfalls unberührt.

Wenn der Anwender des Zaubers größer ist als der von der Schutzhülle umschlossene Bereich, kann der Spielleiter bestimmen, daß Teile seines Körpers der Wirkung von Zauberei weiterhin ausgesetzt sind. Die Schutzhülle ist auch durch *Magie bannen* nicht zu zerstören. Der Magier selbst kann sie jederzeit durch ein Wort aufheben.

Arkane Spiegelung (Illusion/Hirngespinnst, Veränderung)

Reichweite: 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G (evtl. M)
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: Speziell
Wirkungsbereich: 3 m Radius pro Stufe
Rettungswurf: Nein

Die Spiegelung wirkt ähnlich wie der Zauber *Leerer Raum*, ist jedoch sehr viel aufwendiger und machtvoller: Der Magier kann damit einen Bereich völlig anders erscheinen lassen, als er in Wahrheit aussieht, indem er ihn nach einem Anblick aus seiner Erinnerung gestaltet. Dieses Trugbild bleibt bestehen, solange der Magier ihm ein Mindestmaß an Aufmerksamkeit widmet, und selbst danach noch für eine Stunde plus eine Phase pro Stufe des Anwenders. (Die erforderliche Konzentration kann der Magier aufrechterhalten, während er ein normales Gespräch führt, nicht jedoch, wenn er zaubert, kämpft oder verletzt wird.) Wenn der Magier einen Bestandteil des Bildes, das er nachzeichnen will, für diesen Zauber einsetzt, wird die Illusion halbrealt.

In der Grundform besteht außer bei Einsatz von Entdeckungsmagie nur durch einen Zusammenstoß mit dem, was verdeckt wird, eine Chance, das Trugbild zu durchschauen. Wenn Material eingesetzt wird, ist die Täuschung nur durch die Magie eines Gegenstandes oder Zaubers zu entdecken. In beiden Fällen kann *Magie bannen* die *arkane Spiegelung* zerstören.

Wie bei allen umfassenden Illusionszaubern läßt der Geist des Opfers dessen Körper entsprechend der Wahrnehmung agieren. Unter dem Einfluß dieses Zaubers könnte jemand z.B. über heiße Kohlen laufen und sie für einen Bach halten, der seine Füße kühlt (und dementsprechend auch keinen Schaden erleiden), eine Illusionsmahlzeit zu sich nehmen und sich tatsächlich gesättigt fühlen oder sich auf scharfen Steinen ausruhen, weil er sie für ein Federbett hält. Die Schwerkraft wird allerdings nicht beeinflusst, so daß das Trugbild einer Brücke niemanden trägt. Betrachter, die den Sturz des Opfers beobachten, sehen es einfach verschwinden. Sie führen dies nicht auf eine Illusion zurück, sofern sie keine weiteren Anhaltspunkte dafür haben, daß Zauberei im Spiel ist.

Auflösung (Veränderung)

Reichweite: 5 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 6
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: K.W.

Dieser Zauber löst Materie in nichts auf. Er wirkt auch auf Materie oder Energie mit magischem Ursprung, z.B. auf *Bigbys kräftige Hand*, nicht jedoch gegen eine *Kugel der Unverwundbarkeit* oder eine *antimagische Schutzhülle*. Die Auflösung erfolgt augenblicklich und unwiderbringlich. Sie wirkt auf jedes beliebige, einzelne Wesen, auch auf Untote, bzw. auf tote Materie bis zum Volumen eines Würfels mit 3 m Kantenlänge. Der Zauber erzeugt einen dünnen, grünlichen Strahl, der feste Materie aufglühen und verschwinden läßt, wobei Spuren von Staub zurückbleiben. Wesen, für die ein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, konnten dem Strahl ausweichen (bzw. Gegenstände der Magie widerstehen) und bleiben von der Wirkung unberührt. Nur das erste Wesen oder Objekt, auf das der Strahl trifft, kann aufgelöst werden.

Die Materialkomponenten sind ein Magnetstein und eine Prise Staub.

Bigbys Kräftige Hand (Hervorrufung)

Reichweite: 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 6
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Dies ist eine machtvollere Version von *Bigbys behindernder Hand*. Der Zauber läßt eine menschen- bis riesengroße (1,50 – 6,30 m) Hand entstehen, die sich zwischen den Magier und einen von ihm bestimmten Gegner schiebt und diese Position einhält, unabhängig davon, was der Magier weiter tut bzw. was der Gegner unternimmt, um sie zu umgehen. Die kräftige Hand wendet sich jedoch auch gegen den Feind und schiebt ihn weg. Wesen von weniger als 500 Pfund kann sie wegschieben; solche, die zwischen 500 und 2.000 Pfund wiegen, werden von ihr auf 3 m pro Runde gebremst, Geschöpfe von mehr als 2.000 Pfund auf die Hälfte ihres Tempos.

Soweit möglich, wird das Opfer bis an die Grenze der Reichweite oder gegen eine feste Fläche geschoben. Die Hand selbst richtet keinen Schaden an. Die kräftige Hand besitzt die Rüstungsklasse 0 und ebensovielen Trefferpunkte wie der Magier bei voller Gesundheit; wenn sie zerstört wird, verschwindet sie. Der Anwender des Zaubers kann sie zurückrufen (um z.B. einen gefangenen Gegner freizugeben) oder mit einem Wort verschwinden lassen.

Die Materialkomponente des Zaubers ist ein Handschuh.

Böser Blick (Illusion/Hirngespinnst, Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 20 m
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Für je 3 Stufen 1 Runde
Zeitaufwand: 6
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Speziell

Bei diesem Zauber braucht der Magier einem anderen Wesen nur in die Augen zu schauen und ein Wort zu sprechen, um eine Wirkung hervorzurufen. Dieser „Blickangriff“ erfolgt zusätzlich zu den übrigen Angriffen, welche der Magier führen kann. Wenn er den Zauber einsetzt, muß der Magier eine von vier möglichen Wirkungen wählen; diese Wahl kann später nicht mehr rückgängig gemacht werden. Ein Magier der 12. Stufe, der sich z.B. für *Furcht* entscheidet, hätte viermal Gelegenheit, *Furcht* auszulösen – einmal pro Runde der Wirkungsdauer. Jede Wirkung des *bösen Blicks* wird bei Gelingen eines Rettungswurfs gegen Zauber (ggf. mit Weisheitsmodifikation) verhindert. Die vier möglichen Wirkungsformen dieses Zaubers sind folgende:

Bezauberung: Der Magier kann eine einzelne Person oder ein Monster bezaubern, indem er ihm in die Augen blickt und ein Wort spricht. Das bezauberte Wesen ist dem Magier treu ergeben und befolgt alle seine Anweisungen, auch unter Gefährdung des eigenen Lebens. Ansonsten wirkt diese Version wie *Monster bezaubern*. Alle Lebewesen außer Menschen, Halbmenschen und Humanoiden erhalten einen Zuschlag von +2 auf ihren Rettungswurf gegen Zauber.



Anhang 3: Magierzauber (6. Grad)

Furcht: Durch einen Blick und ein Wort kann der Magier Furcht auslösen. Das Opfer flieht für 1W4 Runden in blinder Angst, weigert sich auch danach noch, dem Magier entgegenzutreten, und wirft sich zu Boden oder flüchtet ins nächstgelegene Versteck (50:50), wenn es ihm begegnet. Diese Nachwirkung hält pro Stufe des Anwenders eine Phase an. Dieser Effekt des *bösen Blicks* kann durch Zauber, die Furcht bekämpfen, aufgehoben werden.

Krankheit: Der Magier braucht das Opfer nur anzusehen und ein Wort zu sprechen, um ihm Fieber und Schmerzen „anzuhexen“. Bei Wesen, für die Attributwerte bekannt sind, werden diese auf die Hälfte reduziert, andere verursachen bei körperlichen Angriffen nur halbsoviel Schaden wie sonst. Auch das Bewegungstempo des Opfers wird halbiert. Pro Stufe des Anwenders leidet es eine Phase unter diesen Auswirkungen, danach kehren seine Attribute nach und nach auf den alten Stand zurück, und zwar um einen Punkt pro Phase völliger Ruhe, bzw. pro Stunde leichter Tätigkeit. Die Zauber *Krankheit heilen* und *Heilung* helfen nicht, *Fluch brechen* oder erfolgreiches *Magie Bannen* dagegen wirken. Alle Wesen außer Menschen, Halbmenschen oder Humanoiden erhalten einen Zuschlag von +2 auf ihren Rettungswurf gegen diese Form des *bösen Blicks*.

Schlaf: Durch Blick und Stimme kann der Magier sein Opfer in Tiefschlaf fallen lassen, sofern für dieses kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt. Lebewesen, auf die der Schlafzauber des Ersten Grades wirken würde, erleiden einen Abzug von -2 auf ihre Rettungswürfe. Ein schlafendes Opfer muß geschüttelt oder ähnlich grob behandelt werden, um zu erwachen.

Für den Blickangriff gilt in allen Fällen ein Initiativfaktor von 1. Der Zauber wirkt nicht auf Untote aller Art oder über die Ebene hinaus, auf welcher sich der Anwender befindet. Zu beachten ist, daß der Anwender selbst ggf. der Wirkung seines widerspiegelten Blickes unterliegt, bei Anspruch auf den entsprechenden Rettungswurf. Im Fall einer reflektierten Bezauberung ist der Magier gelähmt, bis die Wirkung abklingt oder aufgehoben wird.

Dauerhafte Illusion (Illusion/Hirngespinnst)

Reichweite: 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 6
Wirkungsbereich: Ein Würfel mit 6 m Kantenlänge + pro Stufe ein Würfel mit 3 m Kantenlänge
Rettungswurf: Speziell

Mit diesem Zauber erzeugt der Magier eine Illusion, die Anblick sowie Geräusch-, Geruchs- und Temperaturelemente umfaßt. Er kann jedes beliebige Ding, Wesen oder Ereignis darstellen, das innerhalb des Wirkungsbereiches Platz hat. Die Illusion wirkt so stark, daß die Opfer z.B. Schaden erleiden,

wenn sie in einen Illusionsschacht voller scharfer Spitzen stürzen.

Wenn ein Wesen die Illusion anzweifelt, wird ein Rettungswurf gegen Zauber durchgeführt, bei dessen Gelingen es das Trugbild durchschaut; wenn es diese Erkenntnis anderen Betrachtern mitteilen kann, erhalten diese einen Zuschlag von +4 auf ihre Rettungswürfe. Wesen, welche das Trugbild nicht wahrnehmen, werden von der Wirkung des Zaubers erst betroffen, wenn sie sie registrieren. Auch eine *dauerhafte Illusion* kann natürlich durch *Magie bannen* zerstört werden.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist ein Stück Schaffell.

Deckmantel (Illusion/Hirngespinnst)

Reichweite: 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 6
Wirkungsbereich: Pro Stufe ein Würfel mit 6 m Kantenlänge
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier die äußere Erscheinung seiner Umgebung und seiner Gefährten verändern oder ein Scheingelände erschaffen. Die Illusion wirkt so überzeugend, daß sie auch von den intelligentesten Wesen nur mit Hilfe des Zaubers *Wahrer Blick*, des gleichnamigen magischen Edelsteins oder ähnlicher Zaubermittel erkannt wird. Der Deckmantel kann z.B. ein luxuriöses Gemach in ein dreckiges Loch verwandeln, wobei auch die Berührung den Augenschein bestätigt. Ebenso könnte eine Gruppe Abenteurer als gemischter Trupp von Waldwichteln, Feengeistern und Elben erscheinen, der von einem Baumhirten geführt wird. Wenn mit Hilfe des Zaubers ein Scheingelände erzeugt wird, verschwindet es auch durch Berührung nicht.

Durchsichtigkeit (Veränderung)

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

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier eine Metall-, Stein- oder Holzfläche so verändern, daß entweder nur er hindurchsehen kann oder sie tatsächlich durchsichtig wird. Der Zauber verwandelt bis zu 10 cm dickes Metall, bis zu 15 cm dicken Stein oder bis zu 50 cm starkes Holz, wirkt jedoch nicht auf Blei, Gold oder Platin. Der Magier kann den Zauber so wirken, daß nur sein eigener Blick das Material für die o.g. Dauer durchdringen kann; er kann aber auch eine tatsächlich durchsichtige Fläche – eine Art Einwegfenster – entstehen lassen. In beiden Fällen ist der durchsichtige Bereich 90 cm breit und 60 cm hoch. Wenn ein „echtes“

Fenster geschaffen wird, besitzt es dennoch die Stärke des eigentlichen Materials.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist ein kleines Stück Glas oder Kristall.

Einfangen (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: 10 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1 Phase
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: K.W.

Mit diesem Zauber wagt der Magier einen gefährlichen Versuch: ein mächtiges Wesen von einer anderen Ebene in eine eigens angelegte Falle zu locken, in der es gefangen bleibt, bis es sich verpflichtet, im Tausch für seine Freiheit einen Auftrag des Magiers auszuführen. Die Art des Wesens, das eingefangen werden soll, muß bekannt sein und vom Magier angegeben werden; wenn das Wesen außerdem einen eigenen Namen hat oder unter einem bestimmten Namen bekannt ist, muß auch dieser beim Einsatz des Zaubers verwendet werden. Durch den Zauber entsteht auf der Ebene des betreffenden Wesens eine Öffnung ähnlich einem *Tor*. Damit das Opfer die Falle durchschaut, muß ein Probewurf auf seine Intelligenz gelingen. Hierbei wird allerdings die Differenz zwischen dem Intelligenzwert des Wesens und dem des Magiers vom Wurfresultat abgezogen (wenn das Wesen intelligenter ist) bzw. hinzugerechnet (wenn der Magier den höheren Wert besitzt).

Gelingt dieser Wurf, so beachtet das Wesen die Verbindung nicht weiter, und die Beschwörung scheitert. Mißlingt der Wurf dagegen, so tritt es durch das vermeintliche Tor und ist gefangen.

Ein auf diese Weise eingefangenes Wesen kann den Urheber des Zaubers angreifen, wenn dieser keinen Bannkreis angelegt hat. Bannkreise können improvisiert (von Hand gezeichnet) oder dauerhaft (gemeißelt oder eingelegt) sein. Auch aus ihnen jedoch kann das eingefangene Wesen evtl. ausbrechen, um sich an dem Magier zu rächen.

Bei einem von Hand gezeichneten Kreis besteht eine Grundchance von 20%, daß ein Fehler den Ausbruch des Wesens ermöglicht, während diese Wahrscheinlichkeit bei einem gemeißelten oder eingelegten nur 10% beträgt (und nur bei der ersten Verwendung geprüft wird). Die Differenz zwischen der Summe aus Intelligenz und Erfahrungsstufe des Magiers und dem Gesamtwert von Intelligenz und Stufe bzw. Trefferwürfeln des beschworenen Wesens wird auf die Grundchance aufgeschlagen (wenn das Wesen den höheren Wert erreicht) bzw. davon abgezogen (wenn der Magier mächtiger ist).

Der Magier kann die Gefahr eines Ausbruchs seines Opfers zusätzlich verringern, indem er den Bannkreis sorgfältig vorbereitet. Wenn er

Anhang 3: Magierzauber (6. Grad)



sich für einen handgemalten Kreis mehr Zeit nimmt und besondere Farbpigmente verwendet (pro Zeichenphase verbraucht er Farbe im Wert von 1.000 GM), so sinkt die Chance des Wesens, sich zu befreien, für jede zur Vorbereitung aufgewandte Phase um einen Prozentpunkt, ggf. bis auf Null.

Ebenso kann auch ein dauerhafter Bannkreis so sorgfältig und widerstandsfähig ausgeführt werden, daß die Ausbruchschance auf Null sinkt. Hierfür ist ein ganzer Monat erforderlich, und die Kosten des ursprünglichen Gravierens oder Einlegens erhöhen sich um mindestens 50.000 GM. Jede Durchbrechung des Kreises stört den Zauber und ermöglicht dem gefangenen Wesen automatisch den Ausbruch. Selbst ein Strohalm, der quer über der Linie eines Bannkreises liegt, bricht dessen Zauber. Glücklicherweise ist das gefangene Wesen dank der Magie des Kreises nicht einmal in der Lage, einen solchen Strohalm aus dem Innern darauf zu legen.

Einmal eingefangen, kann das Wesen so lange festgehalten werden, wie der Magier dies riskieren will. (Man bedenke die Gefahr, daß irgend etwas den Kreis durchbricht!) Das gefangene Wesen kann den Bannkreis weder körperlich noch durch irgendeine seiner Angriffsformen oder sonstigen Fähigkeiten durchbrechen. Der Magier kann ihm Belohnungen anbieten, Versprechungen machen oder ihm drohen, damit es sich verpflichtet, ihm einen Dienst zu erweisen.

Der Spielleiter bewertet dann die Äußerungen des Magiers mit einer Zahl zwischen 0 und 6, wobei 6 für die überzeugendsten Angebote steht. Diese Zahl wird vom Intelligenzwert des Wesens abgezogen. Wenn ihm ein Probewurf auf seine so modifizierte Intelligenz gelingt, verweigert es den Dienst. Nach 24 Stunden können neue Angebote gemacht oder alte erneuert werden; durch die Gefangenschaft ist die Intelligenz des Wesens dann um einen Punkt gesunken. Dies wird wiederholt, bis das Wesen sich zu einem Dienst verpflichtet, aus dem Bannkreis ausbricht oder vom Magier mittels eines Bannzaubers fortgeschickt wird. Auf unerfüllbare oder überzogene Forderungen wird es nicht eingehen.

Sobald der abgesprochene Auftrag ausgeführt wurde, braucht das Wesen den Magier nur davon zu unterrichten, um augenblicklich dorthin zurückzukehren, wo es herkam. Es ist durchaus möglich, daß es später versucht, sich zu rächen.

Erde bewegen (Veränderung)

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

Mit diesem Zauber kann der Magier Erde (Lehm, Mergel oder Sand) bewegen, um z.B.

Dämme einzureißen, Erdhügel einzuebnen, Dünen zu verschieben usw. In keinem Fall jedoch können Felsvorsprünge abgebaut oder verschoben werden. Der erforderliche Zeitaufwand hängt von den Ausmaßen des gewünschten Wirkungsbereichs ab: Für eine Fläche von 40 m Kantenlänge und 3 m Tiefe dauert es jeweils eine Phase, den Zauber zu wirken. Der größtmögliche Wirkungsbereich beträgt 240 x 240 m und erfordert vier Stunden ununterbrochenen Zauberns. Wenn nicht nur aufgeschüttete Dämme oder Erdwälle eingerissen, sondern Geländeformen verändert werden sollen, muß der Magier anschließend einen Erdelementar beschwören, der ihm hilft. Eine Wirkung tritt erst ein, wenn der Zauber und ggf. die Beschwörung abgeschlossen ist. Da zu Hilfe gerufene Elementarwesen größtenteils unterirdisch arbeiten werden, ist nicht damit zu rechnen, daß sie dabei behindert oder unterbrochen werden. Sollte dies jedoch geschehen, so kann die Erdbewegung, für die ihre Hilfe erforderlich ist, erst fortgesetzt werden, wenn sie wieder zur Verfügung stehen. Wenn der Erdelementar getötet oder auf seine Ebene zurückgeschickt wird, kann man mit dem Zauber nur Erdaufschüttungen einebnen.

Der Zauber kann nicht verwendet werden, um Stollen zu graben, und wirkt in der Regel nicht schnell genug, um Lebewesen umzureißen oder zu verschütten. Er wird hauptsächlich eingesetzt, um Gräben auszuheben bzw. zuzuschütten oder vor einer Schlacht das Gelände vorteilhafter zu gestalten.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind ein Beutel mit einem Gemisch verschiedener Erden (Lehm, Mergel, Sand) sowie eine eiserne Schaufel.

Anmerkung: Dieser Zauber bricht den Boden nicht gewaltsam auf, sondern verursacht wellenartige Bewegungen der Oberfläche, wobei die Erde etwa die Zähflüssigkeit eines Gletschers aufweist, bis der gewünschte Zustand erreicht ist. Bäume, Gebäude, Gesteinsformationen usw. werden kaum berührt, wenn man von Veränderungen in der Höhe und ihrer Lage zueinander absieht.

Geas (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 10 m
Komponenten: W
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 4
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber wird einem Wesen (in der Regel einem Menschen oder Humanoiden), das magische Gebot auferlegt, einen bestimmten Auftrag auszuführen oder eine bestimmte Handlung oder Vorgehensweise zu unterlassen, wie es der Magier wünscht. Der Empfänger muß intelligent, bei Bewußtsein, ansonsten Herr seines Willens sowie in der Lage sein, den Anwender des Zaubers zu verstehen. Ein *Geas* kann den Träger nicht zwin-

gen, sich umzubringen oder Dinge zu tun, die sehr wahrscheinlich seinen Tod zur Folge haben werden, im übrigen ist jedoch fast jedes Verhalten durch ein *Geas* zu bewirken. Das Opfer muß sich an die empfangenen Anweisungen halten, bis der *Geas* erfüllt ist, andernfalls erkrankt es schwer und stirbt innerhalb von 1W4 Wochen. Ein Abweichen von den Anweisungen oder ein Verdrehen ihres Sinnes führt zu entsprechendem Verlust von Stärkepunkten, bis das Opfer die Abweichung aufgibt. Durch einen *Wunsch* kann man sich von einem *Geas* befreien; *Magie bannen* oder *Fluch brechen* dagegen richten nichts aus. Der Spielleiter bestimmt die weiteren Einzelheiten eines *Geas*: Sein Einsatz wie seine Erfüllung sind nicht einfach, und ein fehlerhaft gewirkter *Geas* bleibt ohne Wirkung.

Gegenstand verzaubern (Anrufung, Verzauberung)

Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: Speziell
Wirkungsbereich: 1 Gegenstand
Rettungswurf: K.W.

Wenn der Magier einen magischen Gegenstand anfertigen will, muß er diesen Zauber anwenden, um das Objekt für die Aufnahme der Magie vorzubereiten. Der Gegenstand muß dazu folgende Bedingungen erfüllen:

1. Er muß in gutem und unbeschädigtem Zustand sein.
2. Er muß – entsprechend seiner Art – von bester Qualität, d.h. aus den besten Rohstoffen gefertigt und von feinsten Arbeit sein.
3. Der Preis bzw. Wert des Gegenstandes muß der zweiten Bedingung entsprechen, was bedeutet, daß bereits das Rohmaterial in den allermeisten Fällen mehr als 100 GM kostet. Auf Seile, Lederwaren, Kleidungsstücke und Töpferwaren, die für gewöhnlich nicht durch Stickereien, Edelsteinbesatz, Schnitzereien oder Gravuren verziert werden, ist dies nicht unbedingt anwendbar. Wo derartige Dekorationen jedoch angebracht werden können, ohne den Gegenstand zu schwächen oder seinen Gebrauch zu beeinträchtigen, sind sie für eine Verzauberung erforderlich.

Der Magier muß über eine Werkstatt oder ein Labor mit der notwendigen Ausstattung verfügen. Dieser Arbeitsplatz ist gegen jede Störung durch andere Magie abzuschirmen: Alle magischen Gegenstände im Umkreis von 9m, die zur Herstellung des neuen Stückes nicht erforderlich sind (wie z.B. die meisten Schutzgegenstände) bilden Störungsquellen, welche die Verzauberung unmöglich machen.

Der zu verzaubernde Gegenstand muß vom Magier ständig berührt werden, während er den Zauber wirkt. Die hierfür aufzuwendende Zeit beträgt 16 Stunden plus 8W8 Stunden; da der Magier nie mehr als acht Stunden hintereinander arbeiten kann und der Zeitbedarf auch