

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



Anhang 3: Magierzauber (6. Grad)

durch *Hast* oder ähnliche Zauberei nicht geringer wird, bedeutet dies, daß der Zeitaufwand für diesen Zauber tatsächlich 2 Tage plus 1W8 Tage beträgt. Die Arbeit darf nicht unterbrochen werden, und während der Ruheperioden darf sich der Magier nie weiter als 30 cm vom Gegenstand des Zaubers entfernen, da sonst der gesamte Zauber wiederholt werden muß. (Zu beachten ist, daß während der Ruhepausen keinerlei andere Zauberei gewirkt werden kann und der Magier sich allein und ungestört ausruhen muß, um den Erfolg der Verzauberung nicht zu gefährden.)

Wenn der Zauber schließlich beendet ist, spürt der Magier, daß der Gegenstand für die letzte Probe bereit ist. Er spricht dann die Schlußsilbe, und wenn für den Gegenstand ein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, ist der Vorgang erfolgreich abgeschlossen. Der erforderliche Wurf entspricht dem des Magiers; ein Wurf von 1 bedeutet immer einen Fehlschlag, ungeachtet aller eventuellen Zuschläge. Wenn der Vorbereitungszauber abgeschlossen ist, kann der Magier beginnen, die gewünschten Zauber auf den Gegenstand zu legen. Dies muß spätestens innerhalb von 24 Stunden geschehen, da sonst die Vorbereitung verfällt und wiederholt werden muß.

Um einen Zauber auf den vorbereiteten Gegenstand zu legen, sind pro Schwierigkeitsgrad 2W4 Stunden erforderlich. Auch hierbei muß der Magier den Gegenstand ständig berühren, während er den Zauber wirkt, und darf sich während der Ruhepausen nicht weiter als 30 cm von ihm entfernen. Dies gilt auch für alle weiteren Zauber, die auf den Gegenstand gelegt werden sollen; jeder von diesen muß spätestens 24 Stunden nach dem letzten begonnen werden, auch wenn der vorangegangene Zauber fehlschlug.

Damit Zauber, die auf einen Gegenstand gelegt wurden, permanent bleiben, muß als Abschluß des ganzen Vorgangs *Dauerhaftigkeit* gewirkt werden. Dabei besteht immer eine Chance von 5%, daß der Anwender einen Punkt von seiner Konstitution verliert. Außerdem kann der Magier zwar feststellen, ob die Vorbereitung durch *Gegenstand verzaubern* gelingt, dies gibt jedoch keine Gewähr, daß auch die anderen Zauber wirken: Für jeden wird ein neuer Rettungswurf (s.o.) fällig. Gegenständen mit einer begrenzten Anzahl von Ladungen (Zauberstäben, -stöcken und -ruten, *Wurfspeeren der Blitze*, *Wunschringen* usw.) kann man natürlich keine *Dauerhaftigkeit* verleihen. Die Wirkung eines anderen magischen Stückes kann zur Verzauberung eines Gegenstandes nicht eingesetzt werden, wohl aber können Schriftrollen dafür verwendet werden.

Die für diesen Zauber benötigten Materialien richten sich sowohl nach der Art des Gegenstandes als auch nach der Magie, die auf ihn gelegt werden soll. Für einen *Versetzungsumhang* könnte z.B. das Fell einer oder mehrerer Versetzerbestien erforderlich sein, für ein Schwert, das Drachen tötet, das Blut und andere Körperteile eines Drachen von der Art,

gegen die es wirken soll, und für einen *Ring der Sternschnuppen* Meteoritbrocken sowie das Horn eines Ki-Rin. Diese Erfordernisse sowie weitere Einzelheiten in bezug auf die Anwendung dieses Zaubers sind Sache des Spielers: Die Spielercharaktere erfahren dies alles im Rahmen des Spiels.

Halb-Phantommagie (Illusion/Hirngespinnst)

Reichweite: 60 m + 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 6
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Speziell

Dieser Zauber ähnelt der *Phantommagie* des Fünften Grades, ermöglicht dem Magier jedoch das Wirken halbrealer Hervorrufungen des Vierten und Fünften Grades (*Eiswand*, *Feuerwand*, *Kältekegel*, *Todeswolke* usw.). Wenn diese Zauber als *Halb-Phantommagie* erkannt werden (bei Gelingen eines Rettungswurfs gegen Zauber), richten sie nur 40% des wie üblich ermittelten Schadens an, mindestens aber 2 SP pro Schadenswürfel. Eine halbreale *Todeswolke* tötet Wesen mit weniger als 2 Trefferwürfeln und verursacht bei anderen 1W2 Schadenspunkte pro Runde.

Kugel der Unverwundbarkeit (Bannzauber)

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

Durch diesen Zauber entsteht um den Magier eine unbewegliche, leicht schimmernde, magische Kugel, die sämtliche Zauber des Ersten bis Vierten Grades abhält: Der Wirkungsbereich derartiger Zauber, wie auch der von angeborenen magischen Fähigkeiten oder magischen Gegenständen, spart die Kugel aus. Aus der Kugel heraus kann man dagegen jeden Zauber einsetzen, ohne daß diese sich in irgendeiner Weise störend auswirkt. Zauber des Fünften oder eines höheren Grades bleiben von der Kugel unbeeinträchtigt, und durch erfolgreichen Einsatz von *Magie bannen* kann sie zerstört werden.

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

Kugelblitz (Hervorrufung)

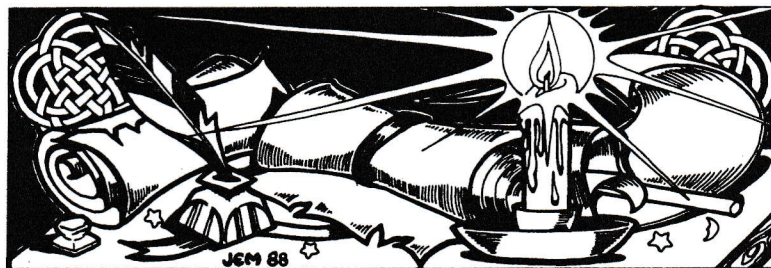
Reichweite: 40 m + 5 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: 1/2 bzw. k.W.

Dieser Zauber erzeugt eine elektrische Entladung, die als 75 cm breiter Blitzstrahl aus den Fingerspitzen des Magiers schießt. Im Unterschied zum Zauber *Blitzstrahl* springt der *Kugelblitz* vom ersten Wesen oder Objekt, das er trifft, in Bögen auf weitere über, wobei er mit jedem Treffer an Kraft verliert.

Der Blitz verursacht beim ersten Treffer 1W6 Schadenspunkte pro Stufe des Urhebers, höchstens aber 12W6 SP. Danach springt er im Bogen zum nächsten Wesen oder Gegenstand über usw. Nach jedem Sprung richtet er 1W6 weniger Schaden an. Jedes Geschöpf oder Objekt, in das er einschlägt, erleidet bei Gelingen eines Rettungswurfs gegen Zauber nur die Hälfte des jeweiligen Schadens; gleichzeitig wird durch den gelungenen RW auch verhindert, daß der *Kugelblitz* weiterspringt.

Die Höchstzahl der Einschläge des *Kugelblitzes* entspricht (einschließlich des ersten Zieles) der Erfahrungsstufe des Anwenders bis zur zwölften; allerdings kann jedes Ziel nur einmal getroffen werden. Ein von einem Magier der 12. oder 13. Stufe geschleudert *Kugelblitz* könnte also bis zu zwölf verschiedene Ziele treffen, jeweils mit abnehmender Gewalt. Der Blitz springt weiter, bis diese Zahl von Einschlägen ausgeschöpft ist, er etwas trifft, das ihn in die Erde ableitet (die verbundenen Eisenstangen eines Käfigs oder Gefängnisses, eine größere Menge Flüssigkeit usw.), oder es keine Ziele mehr für ihn gibt.

Bei den einzelnen Sprüngen ist die Richtung ohne jede Bedeutung. Die Entfernung dagegen kann entscheidend sein: Der Blitz kann nicht über die Reichweite des Zaubers hinausspringen. Liegt das einzige verfügbare Ziel außer Reichweite, so verglüht der Blitz mitten in der Luft. Wesen, die gegen elektrische Entladungen immun sind, können getroffen werden, auch wenn sie dadurch keinen Schaden nehmen. Zu beachten ist, daß der Blitz durchaus auch auf den Magier selbst zurückspringen kann!



Anhang 3: Magierzauber (6. Grad)



Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind ein Stück Fell, ein Stab aus Bernstein, Glas oder Kristall sowie für jede Stufe des Magiers eine Silbernadel.

Masseneinflüsterung (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 30 m
Komponenten: W,M
Wirkungsdauer: 4 Phasen + 4 Phasen pro Stufe
Zeitaufwand: 6
Wirkungsbereich: 1 Wesen pro Stufe
Rettungswurf: K.W.

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier die Handlungen einer oder mehrerer Personen wie durch eine *Einflüsterung* beeinflussen. Pro Stufe kann er eine Person in die Wirkung einbeziehen, sofern sich alle innerhalb der Reichweite von 30 m befinden. Der Zauber wirkt nicht auf Untote. Die *Einflüsterung* muß für alle Opfer dieselbe und sinnvoll sowie für sie verständlich formuliert sein. Allen Betroffenen steht ein Rettungswurf gegen Zauber zu, bei dessen Gelingen sie der Wirkung entgehen können. Für diese Rettungswürfe gilt ein Abzug von -1, bzw. -4, wenn nur ein Wesen beeinflusst werden soll. Darüber hinaus kann eine besonders vernünftig erscheinende *Einflüsterung* zu einem weiteren Abzug (-1, -2 o.ä.) führen, der vom Spielleiter bestimmt wird. Die durch den Zauber bewirkten Handlungen können ggf. längere Zeit andauern; auch hier können die Einzelheiten beim Spielleiter. Es ist auch möglich, Bedingungen zu formulieren, die eine bestimmte Handlung auslösen sollen; wenn diese bis zum Ablauf der Wirkungsdauer nicht eintreten, wird die Handlung nicht ausgeführt.

An Materialkomponenten benötigt man für diesen Zauber die Zunge einer Schlange sowie ein Stück Honigwabe oder einen Tropfen süßes Öl.

Monster herbeirufen IV (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: 60 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 5 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 6
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber ähnelt *Monster herbeirufen I*, läßt jedoch 1W3 Monster der 4. Stufe innerhalb der Reichweite erscheinen. Diese greifen die Gegner des Magiers an, bis sie getötet werden, die Wirkungsdauer des Zaubers abläuft oder der Magier sie zurückruft. Für diese Monster werden keine Moralwürfe durchgeführt; wenn sie umkommen, verschwinden sie. Wenn es keine Feinde zu bekämpfen gibt und der Magier in der Lage ist, sich mit ihnen zu verständigen, können die Monster auch andere Aufträge für

ihn ausführen, sofern sie über entsprechende körperliche Fähigkeiten verfügen.

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

Mordenkainens Erinnerung (Veränderung)

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

Mit Hilfe dieses Zaubers kann sich der Magier an das Kräftemuster für einen beliebigen Zauber des Ersten bis Fünften Grades (einschließlich) erinnern, den er innerhalb der vergangenen 24 Stunden eingesetzt hat. Die Erinnerung erfaßt nur jeweils einen Zauber, den er während dieser Zeit memoriert und tatsächlich gewirkt hat. Wenn für seinen Einsatz Materialkomponenten erforderlich sind, muß er diese ggf. neu beschaffen, bevor er den Zauber erneut einsetzen kann.

Notfall (Hervorrufung)

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

Durch diesen Zauber versetzt sich der Magier in die Lage, einen anderen Zauber so auf sich zu legen, daß er automatisch ausgelöst wird, wenn die für den Notfall benannten Bedingungen eintreten. Der Notfallzauber und der jeweils gewünschte Zauber werden zusammen gewirkt. Der Zeitaufwand von einer Phase umfaßt beide.

Bei dem im Notfall auszulösenden Zauber muß es sich um einen Zauber handeln, der auf den Magier selbst wirkt (*Federfall*, *Schweben*, *Fliegen*, *Scheintod* usw.), und dessen Schwierigkeitsgrad nicht mehr beträgt als ein Drittel der Erfahrungsstufe des Anwenders (abgerundet), höchstens aber der Sechste Grad ist:

Stufe d. Magiers	Grad d. Zaubers
12. – 14.	Vier
15. – 17.	Fünf
18. o. mehr	Sechs

Der Magier kann jeweils nur einen *Notfallzauber* auf sich legen: Wenn er einen zweiten wirkt, hebt dieser den ersten auf, sofern er noch nicht abgelassen war. Die Bedingungen, welche zur Auslösung des zweiten Zaubers führen sollen, müssen eindeutig formuliert werden, können aber recht allgemein gehalten sein. In Verbindung mit dem Zauber *Atemwasser* z.B. könnte der *Notfallzauber* vorsehen, daß die

Wirkung von *Atemwasser* sofort einsetzt, wenn der Magier in Wasser oder eine ähnliche Flüssigkeit eintaucht bzw. davon umgeben ist. Der *Notfallzauber* könnte auch *Federfall* auslösen, sobald der Magier tiefer als 60 cm fällt. In jedem Fall löst das Eintreten des so definierten Notfalls augenblicklich die Wirkung des zweiten Zaubers aus. Zu beachten ist, daß der Zauber den Magier im Stich lassen kann, wenn dieser die Bedingungen zu ausführlich und kompliziert umschrieben hat.

Zusätzlich zu den Materialien, die für den zweiten Zauber erforderlich sind, benötigt der Magier für den *Notfallzauber* Quecksilber im Wert von 100 GM sowie eine Wimper von einem Oger Magus, einem Ki-Rin oder einem ähnlichen, mit Zauberkraften begabten Wesen. Außerdem braucht er eine Statuette von sich, die aus dem Stoßzahn eines Elefanten geschnitten sein muß. Sie wird durch die Anwendung des Zaubers nicht zerstört, unterliegt jedoch der normalen Abnutzung und muß vom Magier mitgeführt werden, damit der *Notfallzauber* bei Bedarf wirken kann.

Otilukes Frostsphäre (Hervorrufung, Veränderung)

Reichweite: Speziell
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 6
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Speziell

Dies ist ein vielseitig einsetzbarer Zauber von beträchtlicher Macht. Der Anwender kann eine der drei folgenden Wirkungsformen wählen:

A. *Frostkugel*: Eine kleine, feste Kugel, deren Temperatur dem absoluten Nullpunkt entspricht und bei Berührung auf Wasser oder Flüssigkeiten auf Wasserbasis übergeht, so daß diese bis zu einer Tiefe von 15 cm und über eine Fläche von 10 m² pro Stufe des Magiers gefrieren. Das so entstandene Eis hält pro Stufe des Anwenders eine Runde lang.

Die Materialkomponente für diese Version ist ein dünnes Kristallblättchen von ca. 2,5 cm Kantenlänge.

B. *Kältestrahl*: Der Zauber kann auch eingesetzt werden, um einen dünnen Kältestrahl zu erzeugen, der von der Hand des Magiers ausgeht und pro Stufe 10 m weit reicht. Der Strahl richtet beim ersten Wesen, das er trifft, 1W4 + 2 Schadenspunkte pro Stufe des Magiers an. Bei Gelingen eines Rettungswurfs gegen Zauber konnte das Opfer dem dünnen Strahl ausweichen, so daß es keinen Schaden erleidet. Wenn der Strahl sein erstes Ziel verfehlt, wird sein weiterer Verlauf berechnet und für jedes im Wege stehende Wesen ein Rettungswurf durchgeführt; wenn dieser mißlingt, konnte es nicht ausweichen und erleidet den vollen Schaden.

Die Materialkomponente hierfür ist ein weißer Saphir im Wert von mindestens 1.000 GM.



Anhang 3: Magierzauber (6. Grad)

C. Eisgeschoß: Diese Fassung der Frost-sphäre ergibt eine kleine Kugel von der Größe eines Schleudersteins, die sich kühl anfühlt, aber gefahrlos anfassen läßt. Diese Kugel kann von Hand (auf 40 m, die als kurze Entfernung zählen) geworfen oder mit Hilfe einer Schleuder verschossen werden. Beim Aufprall zerspringt sie und verursacht bei allen Umstehenden im Umkreis von 3 m 6W6 Punkte Kälteschaden (bzw. die Hälfte davon, wenn ein Rettungswurf gegen Zauber gelingt). Der Ort des Aufpralls wird mit Hilfe der Tabelle für Geschosse mit Streuwirkung aus dem *Handbuch für Spielleiter* ermittelt. Wenn das Eisgeschoß nicht gleich geworfen oder verschossen wird, zerspringt es nach einer der Stufe des Magiers entsprechenden Anzahl von Runden und richtet den beschriebenen Schaden an. Dieser „Zeitzünder-Effekt“ kann gegen Verfolger eingesetzt werden, könnte dabei jedoch auch den Magier und seine Gruppe gefährden.

Die Materialkomponente für diese Variante ist ein Diamant im Wert von 1.000 GM.

Phantome (Illusion/Hirngespinnst)

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

Dieser Zauber ist mit der Magie von *Phantommonster* und *Halb-Phantommonster* verwandt: Auch er verwendet Stoff von der Ebene der Schatten, um ein oder mehrere halbreale Monster zu erschaffen – bis zu einem Trefferwürfel pro Stufe des Magiers. Alle durch denselben Zauber erzeugten *Phantome* sind von gleicher Art und besitzen 60% der Trefferpunkte, die echte Monster hätten. Alle Betrachter, für die kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, halten sie für echt.

Im Hinblick auf Rüstungsklasse und Angriffsformen verhalten sich die *Phantome* wie echte Monster. Besondere Angriffe wie Versteinigung oder Entzug von Lebenskraft geschehen nicht wirklich – ein Opfer, das die Monster für echt hält, wird jedoch entsprechend reagieren, bis die Illusion durch *Magie bannen* aufgehoben oder ihr Zustand durch den Zauber *Heilung* wiederhergestellt wird. Wesen, für die ein Rettungswurf gelingt, sehen die *Phantome* als durchsichtige Trugbilder über undeutlichen, schattenhaften Gestalten. Deren Rüstungsklasse liegt bei 6, und sie verursachen nur jeweils 60% des üblichen Schadens.

Projiziertes Ebenbild (Illusion/Hirngespinnst, Veränderung)

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

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers projiziert der Magier ein inmaterielles Ebenbild von sich selbst an eine beliebige Stelle innerhalb der Reichweite. Dieses Abbild kann beliebige Handlungen ausführen – gehen, reden, zaubern (ohne Wirkung) – und tut genau dasselbe wie der Magier, wenn er sich nicht darauf konzentriert, es anders handeln zu lassen (wobei er selbst sich nur mit halbem Tempobewegen und nicht angreifen kann).

Das Ebenbild kann nur durch erfolgreiches *Magie Bannen* zerstört werden (oder durch ein Wort des Magiers selbst); Angriffe gehen hindurch, ohne Schaden anzurichten. Der Magier muß sein Ebenbild stets im Blickfeld behalten: Wird es verdeckt, bricht die Projektion ab. Wenn der Magier zum Zeitpunkt der Anwendung dieses Zaubers unsichtbar ist, bleibt auch das Ebenbild unsichtbar, bis die Wirkung dieses Zaubers abläuft. Der Magier muß es dennoch sehen können (z.B. mit Hilfe des Zaubers *Unsichtbares entdecken* o.ä.), um es aufrechtzuerhalten. Wenn der Magier *Dimensionstor*, *Teleportieren*, *Ebenenwechsel* oder einen ähnlichen Zauber einsetzt, der seinen Blick auf das Ebenbild unterbricht, verschwindet dieses augenblicklich. Die für diesen Zauber benötigte Materialkomponente ist eine kleine Puppe mit den Zügen des Magiers.

Sagenkunde (Erkenntniszauber)

Reichweite: 0
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: Speziell
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber wird eingesetzt, um überliefertes Wissen über eine bestimmte Person, Örtlichkeit oder Sache in Erfahrung zu bringen. Wenn die betreffende Person oder der Gegenstand verfügbar ist, bzw. der Magier sich am betreffenden Ort aufhält, ist die Chance, etwas herauszufinden, besonders groß, und der Zeitaufwand beträgt nur 1W4 Phasen. Wenn nur nähere Angaben über das Objekt der Nachforschung bekannt sind, dauert der Einsatz des Zaubers 1W10 Tage. Kennt der Magier gar nur Gerüchte, so benötigt er 2W6 Wochen, um vielleicht etwas zu erfahren.

Während der Anwendung des Zaubers kann der Magier nur alltäglichen Dingen nachgehen, also essen, schlafen usw. Nach Abschluß des Zaubers erfährt er, ob zum Gegenstand seiner Nachforschung etwas überliefert ist. Der Zauber teilt häufig auch mit, wo diese Angaben erhältlich sind – durch Ortsnamen, Verse oder Rätsel. Wenn das Objekt verfügbar ist, gewinnt der Magier manchmal auch Erkenntnisse darüber, die allerdings immer in verschlüsselter Form (Reime, Rätsel, Anagramm, Geheimschrift oder -zeichen usw.) empfangen werden.

Der Zauber wird mit Hilfe von Weihrauch und im Rechteck gelegten Elfenbeinriegeln gewirkt; der Magier muß jedoch zusätzlich ein wertvolles Stück aus seinem Besitz opfern – einen Zaubertrank, eine Schriftrolle, einen magischen Gegenstand o.ä.

Natürlich liefert die *Sagenkunde* nur Ergebnisse, wenn die betreffende Person, Örtlichkeit oder Sache von bemerkenswerter oder legendärer Natur ist.

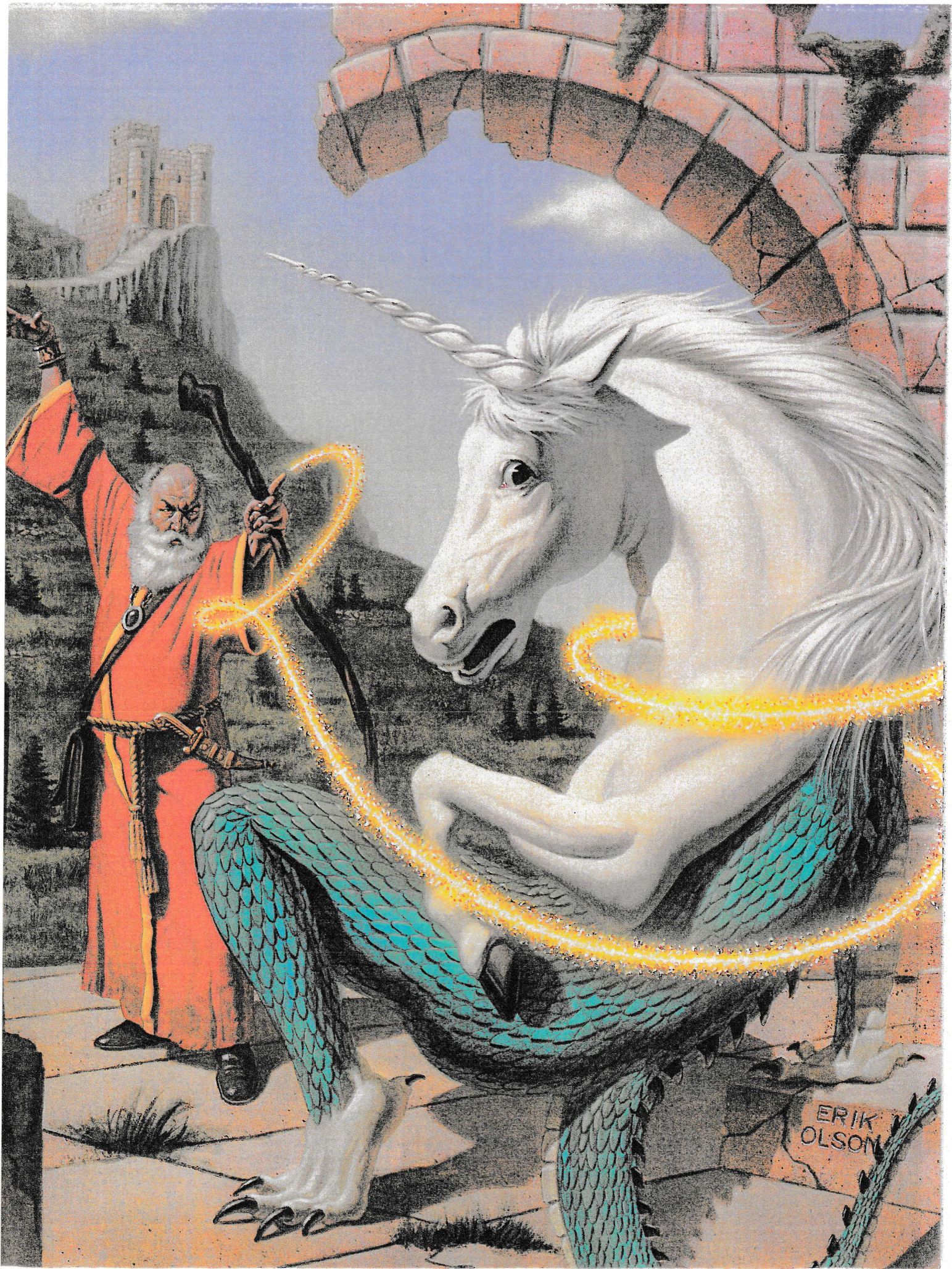
Nehmen wir z.B. an, Delsinora hätte ein besonders gut gearbeitetes Schwert erbeutet. Es strahlt Magie aus, durch den Zauber *Identifizieren* konnte sie jedoch nichts näheres herausfinden. Auch in der Hand eines ihr bekannten Kämpfers, dem sie es vorübergehend anvertraut, gibt es sein Geheimnis nicht preis. Schließlich wendet sie den Zauber *Sagenkunde* darauf an, in der Hoffnung, endlich etwas zu erfahren. Da sie das Schwert bei sich hat, kann sie den Zauber in nur drei Phasen wirken, und empfängt im Geist folgende Botschaft: „Einst schon wurde dieses Schwert von dem geführt, der wiederkehren wird, um es in Albions größter Not aufs neue zu ergreifen. Schön war die Hand, die mich hergab, und schön war die Hand, die mich zurücknahm.“ Da der Zauber nur eine so unklare Antwort ergibt, wird Delsinora klar, daß es sich um eine mächtige Waffe handeln muß. Wer ist der, der wiederkehren wird? Und was ist Albion? Um das zu erfahren, wird sie den Zauber erneut einsetzen müssen. Allerdings wird es diesmal viel länger dauern, da sie jetzt nur von vagen Andeutungen ausgehen kann.

Stein zu Fleisch (Veränderung) Umkehrbar

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

Dieser Zauber verwandelt jede Art von Gestein in Fleisch. Wenn das steinerne Objekt vorher gelebt hat, erweckt es dieser Zauber wieder zum Leben (und gibt ihm seine mit versteinerte Ausrüstung zurück – s.u.), wobei sein Überleben allerdings vom Gelingen eines Prozentwurfs wegen körperlichen Schocks abhängt. Jedes vormals lebende Wesen kann, ohne Rücksicht auf seine Größe, auf diese Weise wieder zu Fleisch werden. Normaler Stein kann bis zu einem Volumen von 0,25 m³ pro Stufe des Magiers in Fleisch verwandelt werden. Dieses ist vollkommen leblos, sofern nicht Lebenskraft oder magische Energie zur Verfügung steht. (Ein Steingolem z.B. würde durch diesen Zauber zum Fleischgolem, eine Statue dagegen zu einem toten Körper.) Wenn er den Zauber auf rohes Gestein anwendet, kann der Magier einen Zylinder aus fleischlicher Materie entstehen lassen, der 30 bis 90 cm im Durchmesser und bis zu 3 m in der Länge





Anhang 3: Magierzauber (6. Grad)



mißt und die Herstellung eines Durchschlupfs ermöglicht.

Die Materialkomponenten sind eine Prise Erde und ein Tropfen Blut.

Die Umkehrung, *Fleisch zu Stein*, läßt jede Art von Fleisch versteinern. Alle Ausrüstung, welche das Opfer bei sich trägt, wird ebenfalls zu Stein. Allerdings wird zunächst ein Rettungswurf gegen Zauber durchgeführt, bei dessen Gelingen das Opfer der Versteinierung widerstehen kann. Wird eine auf diese Weise erschaffene Statue beschädigt, so weist auch das betreffende Wesen (sofern es jemals in seinen ursprünglichen Zustand zurückversetzt wird) entsprechende Wunden, Verkrüppelungen usw. auf. Der Spielleiter kann zulassen, daß derartige Verletzungen durch Priesterzauber höherer Grade, etwa *Wiederherstellung*, geheilt werden.

Die Materialkomponenten dieser Fassung sind Kalk, Wasser und Erde.

Tensors Umwandlung (Hervorrufung, Veränderung)

Reichweite: 0

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 6

Wirkungsbereich: Der Anwender

Rettungswurf: Nein

Der Einsatz dieses Zaubers wird bei den meisten Augenzeugen sicher größtes Erstaunen auslösen – die Verwandlung des Anwenders, die er bewirkt, ist in der Tat eindrucksvoll: Größe und Stärke des Magiers nehmen heroische Ausmaße an, er wird zu einer ungeheuren Kampfmaschine, zum Berserker! Seine Trefferpunkte verdoppeln sich, und aller Schaden, den er erleidet, wird zunächst von den magisch hinzugewonnenen Punkten abgezogen. Wenn diese allerdings verbraucht sind, zählt jeder Schadenspunkt, der von seinen echten Trefferpunkten abgeht, doppelt. Die Rüstungsklasse des Magiers verbessert sich um vier Punkte (RK 10 wird zu 6, RK 9 zu 5 usw.), bis zu einem Bestwert von -10.

Alle Angriffe werden wie von einem Kämpfer gleicher Erfahrungsstufe geführt, d.h. für den Magier gelten die erforderlichen Trefferwürfe der Krieger. Der Magier kann entweder mit einem Dolch oder mit einem Stecken kämpfen. Mit dem Dolch kann er pro Runde zwei Attacken führen und richtet bei jedem Treffer zwei zusätzliche Schadenspunkte an. Den Stecken kann er nur einmal pro Runde einsetzen, erhält dabei jedoch einen Zuschlag von +2 auf Treffer- und Schadenswürfe. Unter der Wirkung dieses Zaubers stürzt sich der Magier vorzugsweise in den Nahkampf und kämpft weiter, bis alle Gegner tot sind oder er selbst getötet wird, die Magie gebannt wird oder ihre Wirkungsdauer abläuft.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist ein *Heldentrunk* (oder auch ein *Superheldentrunk*), den der Magier einnehmen muß, wäh-

rend er den Zauber wirkt.

Tiere herbeirufen (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: 30 m

Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 6

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier ein oder mehrere Säugetiere zur Bekämpfung seiner Gegner herbeizaubern. Die Gesamtzahl der Trefferwürfel der herbeigerufenen Wesen darf das Doppelte seiner Erfahrungsstufe nicht übersteigen, wenn die Tiere zufällig ermittelt werden, bzw. nicht mehr betragen als seine Stufe, wenn er eine bestimmte Tierart wünscht (s. *Handbuch für Spielleiter*). Ein Magier der 12. Stufe könnte also bei zufälliger Auswahl z.B. zwei Tiere mit je 12 TW, vier mit je 6 TW, sechs mit je 4 TW oder 24 mit je 1 TW herbeirufen. Jeder Bonus von +1 TP wird hierbei als 0,25 TW gerechnet, ein Tier mit 4 + 3 TW würde also mit 4,75 TW angerechnet. Die herbeigerufenen Tiere bleiben für eine Runde pro Stufe des Magiers, bzw. bis sie getötet werden. Sie befolgen gesprochene Befehle des Magiers und greifen seine Feinde ohne Zögern an, wehren sich jedoch, wenn sie zu anderen Zwecken eingesetzt werden sollen.

Tödlicher Nebel (Hervorrufung, Veränderung)

Reichweite: 30 m

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 1W4 Runden + 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 6

Wirkungsbereich: Pro Stufe zwei Würfel mit je 3 m Kantenlänge

Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber erzeugt eine dichte Nebelwolke, die überdies hochgradig ätzend ist. Die Dämpfe sind für Lebewesen tödlich, so daß Pflanzen, die ihnen ausgesetzt sind, eingehen: Gras und ähnliche Gewächse innerhalb von zwei Runden, Büsche in vier Runden, kleinere Bäume in acht und größere in sechzehn Runden. Andere Lebewesen, die nicht in irgendeiner Weise immun gegen Säuren sind, erleiden Schaden entsprechend ihrer Verweildauer innerhalb des tödlichen Nebels, und zwar wie folgt:

1. Runde: 1 Schadenspunkt
2. Runde: 2 Schadenspunkte
3. Runde: 4 Schadenspunkte
4. u. jede weitere Runde: 8 Schadenspunkte

Im übrigen ähnelt der *tödliche Nebel* dem Zauber des Zweiten Grades *Nebelwolke*: wabernde, ziehende Schwaden, die nur durch

sehr kräftigen Wind zerstreut werden. Ein *Windstoß* kann ihnen nichts anhaben. Wer den Nebel zu durchqueren versucht, kommt pro Runde nur um ein Drittel seines Bewegungsfaktors in Metern voran. Durch einen *Feuerball*, einen *Flammenschlag* oder eine *Feuerwand* läßt sich der Nebel innerhalb einer Runde abbrennen.

An Materialkomponenten benötigt man für diesen Zauber eine Prise Erbsenmehl, Hornmehl von Tierhufen sowie irgendeine stark ätzende Säure (auch konzentrierter Essig oder Säurekristalle), die nur bei einem Alchimisten erhältlich sein dürfte.

Todeszauber (Nekromantie)

Reichweite: 10 m pro Stufe

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Zeitaufwand: 6

Wirkungsbereich: Pro Stufe ein Würfel mit 9 m Kantenlänge

Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber tötet Lebewesen, die sich im Wirkungsbereich befinden, augenblicklich und unwiderruflich. Die Opfer können weder wiedererweckt werden, noch auferstehen, sondern höchstens durch einen *Wunsch* ins Leben zurückgerufen werden. Wie viele Wesen der *Todeszauber* ereilt, hängt von der Anzahl ihrer Trefferwürfel ab:

TW der Wesen	Höchstzahl erfaßter Wesen
Weniger als 2	4W20
2 bis 4	2W20
4+1 bis 6+3	2W4
6+4 bis 8+3	1W4

Wenn Wesen mit unterschiedlicher Anzahl von Trefferwürfeln mittels dieses Zaubers angegriffen werden, wird zunächst (mit 4W20) ausgewürfelt, wieviele Wesen mit weniger als 2 TW betroffen sind. Ergibt sich dabei eine Zahl, die größer ist als die der tatsächlich vorhandenen Wesen dieser Gruppe, so wird der Rest des Würfelergebnisses nach folgender Tabelle auf die mächtigeren Wesen angerechnet:

TW der Wesen	Anrechnungsfaktor (AF)
Weniger als 2	1
2 bis 4	2
4+1 bis 6+3	10
6+4 bis 8+3	20

Anders ausgedrückt: Vom Ergebnis der 4W20 wird zunächst für jedes Wesen mit weniger als 2 TW eins abgezogen (diese Wesen kommen um). Wenn ein Rest bleibt, wird davon für jedes Wesen mit 2 bis 4 TW zwei abgezogen. Sollte die gewürfelte Zahl immer noch nicht erreicht sein, zieht man für jedes Wesen mit 4+1 bis 6+3 TW zehn ab, usw. Die Berechnung endet, wenn alle Opfer tot sind, die ausgewürfelte Zahl erreicht wurde, oder von ihr weniger als die Hälfte des Anrechnungsfaktors für ein



Anhang 3: Magierzauber (6. Grad)

überlebendes Wesen übrigbleibt. (Wenn mehr als die Hälfte des AF übrigbleibt, kommt auch dieses Wesen noch um.)

Beispiel: Eine Gruppe von 20 Goblins, acht Gnollen und vier Ogern unter der Führung eines Hügelfriesen gerät in den Wirkungsbereich eines *Todeszaubers*. Der Wurf mit 4W20 ergibt insgesamt 53. Hiervon gehen 20 für die Goblins ab (20 x 1) die alle getötet werden, weitere 16 für die Gnolle (8 x 2), die ebenfalls umkommen. Bei einem Rest von 17 werden zwei der Oger erfaßt (einer mit 10, der andere mit den restlichen 7, die mehr als die Hälfte seines AF ausmachen), während die beiden anderen Oger und der Hügelfriesen unberührt bleiben.

Der *Todeszauber* wirkt nicht auf Lykanthropen, Untote oder Wesen von anderen Existenzebenen als der Materiellen Ebene.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist eine zerstoßene schwarze Perle im Wert von mindestens 1.000 GM.

Unsichtbarer Pirscher (Herbeirufung/Beschwörung)

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

Durch diesen Zauber wird ein *unsichtbarer Pirscher* von der Elementarebene der Luft beschworen. Dieses Monster (mit acht Trefferwürfeln) gehorcht dem Anwender und erfüllt alle Aufgaben, die dieser ihm stellt. Innerhalb eines Tages kann es unfehlbar jede Spur aufnehmen. Der *unsichtbare Pirscher* befolgt auch Anweisungen, die ihn hunderte oder tausende von Kilometern weit wegschicken und verfolgt eine einmal übernommene Aufgabe ohne Unterlaß, bis er sie erfüllt hat. Er dient dem Magier jedoch nur unter Zwang, nicht aus eigenem Wunsch oder aus persönlicher Treue. Daher nimmt er langwierige oder komplizierte Aufträge nur ungern an und ist nach Kräften bemüht, den Sinn entsprechender Anweisungen zu verdrehen. *Unsichtbare Pirscher* verstehen die Gemeinsprache, sprechen selbst jedoch nur ihre eigene Sprache.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind brennender Weihrauch und ein Stück Horn, das in Form einer Mondsichel geschnitzt ist.

Verlängerung III (Veränderung)

Reichweite: 0
Komponenten: W
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 6
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber wirkt ähnlich wie *Verlängerung I*, allerdings verdoppelt er die Wirkungs-

dauer von Zaubern des Ersten, Zweiten und Dritten Grades und steigert die von Zaubern des Vierten und Fünften Grades um die Hälfte.

Vorbestimmte Illusion (Illusion/Hirngespinnst)

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

Dieser Zauber erzeugt eine *große Illusion*, wenn ein vorab bestimmter Befehl gesprochen wird oder bestimmte Umstände eintreten. Die Illusion umfaßt den Anblick sowie Geräusch-, Geruchs- und Temperaturelemente eines beliebigen Dinges, Wesens oder Ereignisses, das innerhalb des Wirkungsbereiches Platz hat.

Das Ereignis, welches die Illusion auslösen soll, kann so allgemein oder so detailliert beschrieben werden, wie der Magier es wünscht, z.B.: „Fang‘ erst an, wenn eine Menschenfrau ehrwürdigen Alters, die einen Sack Hafer bei sich hat, mit gekreuzten Beinen höchstens 30 cm neben dieser Stelle sitzt!“ Derartige, visuell definierte Bedingungen können von Charakteren unter Einsatz der Verkleidungsfertigkeit erfüllt werden. Die Reichweite für den Auslöser beträgt 5 m pro Stufe des Anwenders, so daß ein Magier der 12. Stufe ein Ereignis in bis zu 60 m Entfernung als Auslöser bestimmen könnte. Der Illusionszauber kann weder unsichtbare Wesen noch Gesinnungen, Erfahrungsstufen, Trefferwürfel oder Charakterklassen (außer an äußeren Merkmalen) erkennen. Auf Wunsch kann auch ein bestimmtes Geräusch oder Wort als Auslöser angegeben werden. Der Zauber hält an, bis die Illusion aufgelöst wird, daher kann die Wirkungsdauer stark schwanken. Die Illusion selbst dauert höchstens eine Runde pro Stufe des Magiers.

Wenn ein Wesen die Illusion anzweifelt, wird ein Rettungswurf gegen Zauber durchgeführt, bei dessen Gelingen es die Täuschung durchschaut. Sofern es diese Erkenntnis anderen Opfern mitteilen kann, erhalten diese einen Zuschlag von +4 auf ihre Rettungswürfe. Wesen, welche das Trugbild nicht wahrnehmen, unterliegen der Wirkung des Zaubers erst, wenn sie sie registrieren. Durch *Magie bannen* kann man die Illusion zerstören.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist ein Stück Schaffell.

Wächter und Hüter (Hervorrufung, Veränderung, Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 0
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Stunde pro Stufe
Zeitaufwand: 3 Phasen

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Dieser spezielle und machtvolle Zauber wird hauptsächlich eingesetzt, um die Behausung des Magiers zu sichern. Er schützt einen einstöckigen Gebäudekomplex mit einer Grundfläche von bis zu 120 x 120 m. Man kann ihn auf mehrstöckige Behausungen anwenden, sofern die Grundfläche entsprechend kleiner ist. Innerhalb des zu schützenden Bereichs bewirkt der Zauber folgende Effekte:

1. Alle Gänge füllen sich mit Nebel, der die Sichtweite auf 3 m verringert.
2. Alle Türen werden durch *Zauberschloss* gesichert.
3. Treppenhäuser werden von oben bis unten durch Netze versperrt. Diese wirken wie der Zauber *Netz* (Zweiter Grad), wachsen jedoch in einer Phase nach, wenn sie zerstört werden.
4. Wo immer man verschiedene Richtungen einschlagen kann, wirkt eine schwächere Variante des *Verwirrungszaubers*, wodurch Eindringlinge in 50% aller Fälle glauben, genau in die entgegengesetzte Richtung zu gehen.
5. Der gesamte Bereich strahlt Magie aus. Der Einsatz des Zaubers *Magie entdecken* wird für Anwender, welche die Stufe des Magiers nicht erreicht haben, unmöglich und selbst für diejenigen höherer Stufe schwierig.
6. Eine Tür pro Stufe des Magiers wird von einer Illusion überlagert, so daß sie als glatte Wand erscheint.
7. Der Magier kann eine der folgenden Zauberkraftwirkungen einsetzen:
 - A. *Tanzende Lichter* in vier Gängen;
 - B. *Magischer Mund* an zwei Stellen;
 - C. *Stinkende Wolke* an zwei Stellen;
 - D. *Windstoß* in einem Gang oder Raum;
 - E. *Einflüsterung* an einer Stelle.

Zu beachten ist, daß die Wirkungen Nr. 6 und 7 nur verfügbar sind, wenn der Magier mit dem Wirkungsbereich des Zaubers vollkommen vertraut ist. *Magie bannen* kann pro Anwendung eine (zufällig bestimmte) Wirkung aufheben. Der Zauber *Fluch brechen* wirkt nicht.

Die Materialkomponenten des Zaubers sind brennender Weihrauch, etwas Schwefel und Öl, eine verknotete Schnur, ein wenig Blut von einem Erdkoloß sowie ein kleiner Silberstab.



Anhang 3: Magierzauber (6. Grad)



Wahrer Blick (Erkenntniszauber)

Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Runde
Wirkungsbereich: 18 m Sichtweite
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber verleiht der Magier dem Empfänger die Fähigkeit, alle Dinge so zu sehen, wie sie wirklich sind. Der *wahre Blick* dringt auch durch natürliche oder magische Dunkelheit. Geheimtüren werden offensichtlich, Illusionen durchschaut; der tatsächliche Aufenthaltsort versetzter Körper wird deutlich, Unsichtbares sichtbar. Verwandelte oder verzauberte Dinge werden erkannt. (Dabei erscheint die wahre Gestalt schemenhaft über der vorgetäuschten: Ein goldener Drache in Menschengestalt erscheint z.B. als Mensch, über dem ein geisterhafter Drache aufragt.) Im Unterschied zum gleichnamigen Priesterzauber können Magier mit diesem Zauber keine Gesinnung erkennen. Der Empfänger kann seinen Blick auch auf die Ätherebene oder angrenzende Bereiche benachbarter Existenzebenen richten. Die Sichtweite beträgt 18 m. In keinem Fall dringt der *wahre Blick* durch feste Materie: Er ist kein „Röntgenblick“ oder etwas vergleichbares. Außerdem kann seine Wirkung in keiner Weise durch weiteren Einsatz von Magie gesteigert werden.

Für den Zauber benötigt man eine besondere Augensalbe, die aus einem sehr seltenen Pilz (getrocknet und zermahlen), Safran und Fett hergestellt wird. Sie kostet pro Anwendung mindestens 300 GM und muß nach der Herstellung 1W6 Monate reifen.

Wasser senken (Veränderung) Umkehrbar

Reichweite: 80 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 5 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Phase
Wirkungsbereich: Ein Quadrat mit 3 m Seitenlänge pro Stufe
Rettungswurf: Nein

Mit diesem Zauber läßt der Magier Wasser oder ähnliche Flüssigkeit im Wirkungsbereich wegsinken. Wasser kann pro Stufe des Magiers um bis zu 60 cm gesenkt werden, auf eine Mindesttiefe von 3 cm. Die Wirkung erfaßt einen quadratischen Bereich von 3 m Seitenlänge pro Stufe des Anwenders. Ein Magier der 12. Stufe z.B. könnte ein Volumen von 7,20 x 36 x 36 m abfließen lassen, einer der 13. Stufe ein Volumen von 7,80 x 39 x 39 m, usw. Bei besonders ausgedehnten und tiefen Gewässern, z.B. auf hoher See, erzeugt der Zauber einen Wirbel, der Schiffe und ähnliche Fahrzeuge nach unten zieht; sie können hierdurch evtl. untergehen, in keinem Fall aber den Wirbel vor Ablauf der Wirkungsdauer durch normale Bewegung ver-

lassen. Wenn er auf Wasserelementare und ähnliche Wasserwesen angewandt wird, wirkt der Zauber wie *Verlangsamung*: Die Wesen können sich nur noch mit halber Geschwindigkeit bewegen und greifen halb so oft an wie sonst. Auf andere Wesen bleibt der Zauber ohne Wirkung.

Die Materialkomponente ist eine kleine Phiole Staub.

Die Umkehrungsform, *Steigendes Wasser*, läßt Gewässer auf ihren höchsten Stand emporsteigen: Springflut, Hochwasser usw. Hierdurch kann man Furten unpassierbar und gestrandete Schiffe wieder flott machen, sogar Brücken fortschwemmen, wenn der Spielleiter dies zuläßt. Die beiden Formen des Zaubers heben sich ggf. gegenseitig auf.

Die Materialkomponente für *Steigendes Wasser* ist eine kleine Phiole Wasser.

Wasser teilen (Veränderung)

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

Durch diesen Zauber läßt der Magier Wasser oder eine ähnliche Flüssigkeit sich teilen, so daß ein Hohlweg von 6 m Breite entsteht. Länge und Tiefe dieses Einschnitts hängen von seiner Erfahrungsstufe ab: Pro Stufe kann der Graben 10 m lang und 1 m tief angelegt werden. Ein Magier der 12. Stufe z.B. könnte Wasser also bis zu einer Tiefe von 12 m und über eine Strecke von 120 m teilen. Der Graben bleibt über die gesamte Wirkungsdauer bestehen, sofern der Anwender des Zaubers diesen nicht vorzeitig abbricht. Wenn der Zauber unter Wasser eingesetzt wird, erzeugt er einen luftgefüllten Hohlraum, dessen Länge und Durchmesser den o.g. Werten entsprechen. Direkt auf einen Wasserelementar oder ein ähnliches Wasserwesen angewandt, verursacht der Zauber 4W8 Schadenspunkte und löst außerdem panische Flucht für 3W4 Runden aus, sofern für das Opfer kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind zwei kleine Glas- oder Kristallplättchen.

Wasser zu Staub verwandeln (Veränderung) Umkehrbar

Reichweite: 60 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: Pro Stufe ein Würfel mit 3 m Kantenlänge
Rettungswurf: Nein (Speziell)

Durch diesen Zauber verwandelt sich alle Flüssigkeit im Wirkungsbereich augenblicklich in trockenen Staub. Wenn das Wasser bereits schlammig ist, verdoppelt sich das betroffene

Volumen; soll lediglich nasser Lehm ausgetrocknet werden, so ist der Wirkungsbereich viermal so groß wie bei reinem Wasser. Wenn nach Anwendung des Zaubers Wasser in Kontakt mit dem Staub verbleibt, durchtränkt es ihn recht schnell wieder und verwandelt ihn in dünnflüssigen Schlamm, sofern die Wassermenge dazu ausreicht, und feuchtet ihn ansonsten mehr oder weniger an.

Der Zauber wirkt nur auf die Flüssigkeit, die sich zum Zeitpunkt seines Einsatzes im Wirkungsbereich befindet. Bei Flüssigkeiten, welche nur zum Teil aus Wasser bestehen, wird auch nur der Wasseranteil ausgetrocknet; allerdings verlieren Zaubertänke dadurch ihre magischen Eigenschaften. Lebewesen werden von der Wirkung nicht erfaßt; eine Ausnahme bilden nur solche Wesen, die von der Elementarebene des Wassers stammen: Bei ihnen verursacht der Zauber 1W6 Schadenspunkte pro Stufe des Anwenders, bzw. bei Gelingen eines Rettungswurfs gegen Zauber die Hälfte davon. Der Zauber kann jedoch nur gegen jeweils ein solches Wasserwesen eingesetzt werden, unabhängig von dessen Größe oder der Ausdehnung des Wirkungsbereichs.

Die Umkehrung des Zaubers ist einfach eine gesteigerte Version des Zaubers *Wasser erschaffen*, zu deren Anwendung neben den anderen Zutaten noch eine Prise Staub benötigt wird.

Die anderen Materialkomponenten für beide Formen des Zaubers sind Diamantstaub im Wert von mindestens 500 GM und ein Bruchstück von einer Muschel.

Wetterkontrolle (Veränderung)

Reichweite: 0
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 4W6 Stunden
Zeitaufwand: 1 Phase
Wirkungsbereich: 1W4 x 10 km²
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber ermöglicht dem Magier die Veränderung der örtlichen Wetterverhältnisse. Er beeinflusst das Wetter in einem Gebiet von 10-40 km² für die Dauer von 4-24 Stunden. Die Ausgangslage des Wetters bestimmt der Spielleiter anhand von Klima und Jahreszeit. Die Wetterverhältnisse setzen sich aus drei Bestandteilen zusammen: Niederschlag, Temperatur und Wind. Mit Hilfe des Zaubers können diese entsprechend der folgenden Tabelle verändert werden.

Die Angaben in Blockbuchstaben bezeichnen jeweils die herrschende Wetterlage; die kleineren Eintragungen darunter geben an, in welche Zustände der Magier das bestehende Wetter abändern kann. Außerdem kann er die Windrichtung bestimmen. Ein klarer, warmer Tag mit leichtem Wind könnte z.B. im Wirkungsbereich dunstig, heiß und windstill werden. Widersprüchliche Umstände wie Nebel und kräftiger Wind können nicht bewirkt werden. Ein mehrfacher Einsatz dieses Zaubers ist nur nacheinander möglich.



Anhang 3: Magierzauber (7. Grad)

Niederschlag

KLARES WETTER

Sehr klar
Dunst o. Wolkenschleier

WOLKIG

Klares Wetter
Bedeckt
Nebel/leichter
Regen o. Hagel
Graupel/l. Schneefall

BEDECKT

Wolkig
Tiefe Wolken
Dichter Nebel
Dichter Regen/
o. Schneefall
Schw. Graupel
oder Hagel

Temperatur

HEISS

Brütende Hitze

WARM

Warm

HEIß

Kühl

KÜHL

Warm

KALT

Kalt

KÜHL

Eiseskälte

Wind

WINDSTILL

Völlige Windstille
Schwach windig

LEICHTER WIND

Leichter Wind
Windstill
Kräftiger Wind

KRÄFTIGER WIND

Leichter Wind

BÖIGER WIND

Böiger Wind

STURM

Kräftiger Wind

STURM

Sturm

Böiger Wind

Orkan/Taifun

Zauber des Siebten Grades

Abbild (Illusion/Hirngespinnst)

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

Mit diesem Zauber kann der Magier ein genaues Abbild eines beliebigen Wesens erschaffen. Dieses wirkt äußerlich genau wie das echte Wesen, besitzt jedoch nur 51-60% (50+1W10) von dessen Trefferpunkten und weicht in Persönlichkeit und Wissensstand von ihm ab. Mit Hilfe des Zaubers *Magie entdecken* oder *Wahrer Blick* kann man das *Abbild* sofort als solches erkennen. Es steht ganz unter der Herrschaft dessen, der es erschaffen hat. Allerdings besteht zwischen ihnen keine telepathische Verbindung, so daß der Magier seine Anweisungen auf anderem Wege erteilen muß. Der Zauber selbst erzeugt nur die körperliche Gestalt des Wesens, die jedoch lediglich einem Zombie ähnelt: Sie muß durch den Zauber *Wiedergeburt* mit Lebenskraft gefüllt werden, und nur durch den Einsatz eines *begrenzten Wunsches* erlangt sie 40-65% (1W6+7 x 5) der Kenntnisse und Charakterzüge des echten Wesens. Die Erfahrungsstufe des *Abbildes* liegt ggf. bei 20-50% (1W4+1 x 10) der Stufe des Originals.

Das *Abbild* wird aus Eis oder Schnee geformt. Der Zauber wird über der groben Gestalt gewirkt, wobei ein Stück vom Körper des abzubildenden Wesens in das Eis bzw. den Schnee eingebettet werden muß. Außerdem benötigt man für diesen Zauber Rubinstaub.

Das *Abbild* kann in keinem Fall zusätzliche Macht gewinnen, d.h. weder weitere Erfahrungsstufen noch Fähigkeiten erlangen. Schaden, den das *Abbild* erleidet, kann in einem umständlichen Verfahren behoben werden, das mindestens einen Tag in Anspruch nimmt, pro Schadenspunkt 100 GM kostet und nur in einem voll ausgestatteten Labor durchgeführt werden kann.

Absonderung (Bannzauber, Illusion/Hirngespinnst)

Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Woche + 1 Tag pro Stufe
Zeitaufwand: 7
Wirkungsbereich: Pro Stufe ein Würfel mit 60 cm Kantenlänge
Rettungswurf: Speziell

Dieser Zauber schirmt die damit belegten Objekte nicht nur gegen die Wirkung von Entdeckungs- und Ortungszaubern aller Art ab, sondern macht sie auch für jegliche Sicht unsichtbar. Der Zauber kann also z.B. eine Geheimtür, eine Schatzkammer o.ä. vollkommen verbergen. Natürlich bewahrt er das

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind brennender Weihrauch sowie mit Wasser vermischte Erde und Holzstückchen. Der Zauber kann natürlich nur in Gegenden eingesetzt werden, in denen entsprechende Klimabedingungen vorherrschen.

Wiedergeburt (Nekromantie)

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

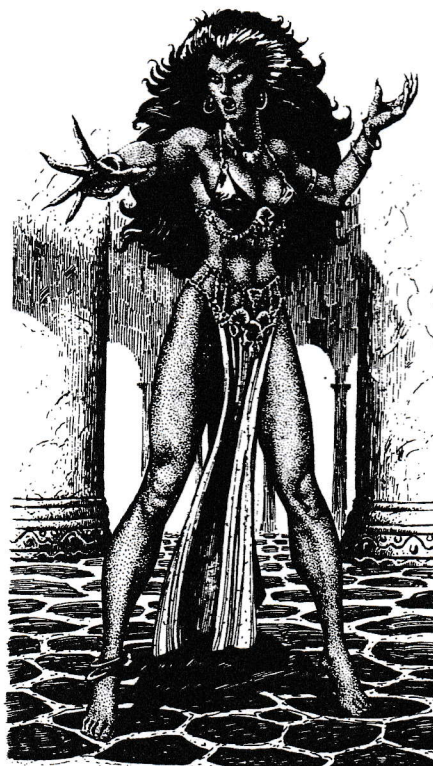
Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier eine Person, die nicht länger tot ist als einen Tag pro Erfahrungsstufe, die er erreicht hat, ins Leben zurückrufen. Die Lebenskraft des Toten wird in einen anderen Körper versetzt, der sich vom alten möglicherweise grundlegend unterscheidet. Die *Wiedergeburt* erfordert weder Rettungs- noch Prozentwurf für Körperschock oder Wiedererweckung. Der Magier muß die Leiche berühren, während er den Zauber wirkt; die Person – in ihrer neuen Gestalt – trifft dann innerhalb von 1W6 Phasen vor Ort ein. Sie kann sich an die meisten Einzelheiten ihrer alten Gestalt und ihres vergangenen Lebens erinnern, besitzt nun jedoch (wenn überhaupt) evtl. eine völlig andere Charakterklasse. Die neue Erscheinungsform wird anhand der folgenden Tabelle mit 1W100 ermittelt; wenn sich dabei die Rasse eines Spielercharakters ergibt, muß der Charakter von Grund auf erschaffen werden.

Wurf	Neue Gestalt
01-07	Elf
08-12	Gnoll
13-17	Gnom
18-22	Goblin
23-27	Grottenschrat
28-34	Halbelf
35-41	Halbling
42-48	Halbork

Wurf	Neue Gestalt
49-53	Hobgoblin
54-59	Kobold
60-73	Mensch
74-78	Oger
79-83	Oger Magus
84-89	Ork
90-94	Troll
95-00	Zwerg

Anmerkung: Besonders gute oder böse Personen werden nicht als Wesen wiedergeboren, deren übliche Gesinnung genau entgegengesetzt ist.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind eine kleine Trommel und ein Tropfen Blut.





betreffende Objekt nicht vor Entdeckung durch Berührung oder durch magische Gegenstände wie eine *Robe der Augen* oder einen *Edelstein des wahren Blicks*. Wenn er auf ein Lebewesen angewandt werden soll, das sich dagegen wehrt, wird ein normaler Rettungswurf gegen Zauber durchgeführt. Lebewesen (und selbst Untote), über welche der Zauber gewirkt wird, verfallen in ein Koma: Ihre Lebensfunktionen setzen aus, bis die Magie des Zaubers verfliegt oder gebannt wird. Als Materialkomponenten benötigt man für diesen Zauber die Wimper eines Basilisken, Gummiarabikum und einige Tropfen weißer Tünche.

Begrenzter Wunsch (Anrufung/Hervorrufung)

Herbeirufung/Beschwörung

Reichweite: Unbegrenzt
Komponenten: W
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: Speziell
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Speziell

Dies ist ein sehr machtvoller, aber auch sehr schwer einzusetzender Zauber. Er erfüllt den vom Magier geäußerten Wunsch wortgetreu, aber nur zum Teil oder für eine begrenzte Zeit. So kann sich die Wirklichkeit von Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft in begrenztem Umfang ändern (möglicherweise aber nur für den Anwender selbst, wenn er seinen Wunsch nicht sehr sorgfältig formuliert hat). Der Einsatz eines *begrenzten Wunsches* kann die Wirklichkeit nicht grundlegend ändern, und der Anwender wird sich auch nicht einfach Reichtum oder Erfahrung wünschen können. Der Zauber kann z.B. die Regeneration einiger verlorener Trefferpunkte des Magiers bewirken (oder aller Trefferpunkte für eine gewisse Zeit). Er kann die Trefferchance von Gegnern oder den von ihnen angerichteten Schaden verringern, die Wirkungsdauer mancher Zauber verlängern, ein Wesen dem Magier geneigt machen, die Wirkung eines beliebigen Zaubers bis zum 7. Schwierigkeitsgrad (einschließlich) erzeugen, usw. (s. auch den Zauber *Wunsch*). Von Habgier bestimmte Wünsche bringen meist Unheil über ihren Urheber. Der Zeitaufwand richtet sich danach, wie lange der Charakter braucht, um seinen Wunsch zu formulieren. (Kluze Spieler überlegen sich den Wortlaut, bevor sie den Charakter ihren Zauber wirken lassen.) In der Regel beträgt er eine Runde, wobei die meiste Zeit mit Überlegen ausgefüllt ist. Das Wirken dieses Zaubers läßt den Anwender für je 100 Jahre seiner Lebenserwartung um ein Jahr altern.

Bigbys Zugreifende Hand (Hervorrufung)

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

Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 7
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber stellt eine Verbesserung von *Bigbys Behindernder Hand* (fünfter Grad) dar. Er läßt eine menschen- bis riesengroße Hand entstehen, die einen vom Magier bezeichneten Gegner ergreift, unabhängig davon, was der Magier im weiteren unternimmt oder wie der Gegner ihr zu entkommen versucht. Die zugreifende Hand kann ein Wesen von bis zu 1.000 Pfund Gewicht bewegungslos halten, eines von bis zu 4.000 Pfund auf ein Bewegungstempo von 3 m pro Runde verlangsamen, und Wesen bis zu einem Gewicht von 16.000 Pfund auf die Hälfte ihrer Geschwindigkeit bremsen. Die Hand verursacht keinerlei Schaden. Sie selbst besitzt die Rüstungsklasse 0, ebenso viele Trefferpunkte wie der Anwender des Zaubers bei voller Gesundheit, und verschwindet, wenn sie zerstört wird. Der Magier kann ihr jederzeit befehlen, seinen Gegner freizugeben oder zu verschwinden.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist ein Lederhandschuh.

Drawmij's Sofortiger Herbeiruf (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Unendlich und Speziell
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: 1 kleinerer Gegenstand
Rettungswurf: Nein

Mit diesem Zauber kann der Magier einen gewünschten Gegenstand von fast jedem Ort direkt in seine Hand teleportieren. Der Gegenstand darf in seiner größten Abmessung höchstens so lang sein wie ein Schwert, darf nicht mehr wiegen als ein Schild (ca. 8 Pfund) und muß aus toter Materie bestehen. Um den Zauber zu wirken, muß der Magier einen eigens dafür vorbereiteten Edelstein im Wert von mindestens 5.000 GM in die Hand nehmen und die Zauberformel bis auf das letzte Wort sprechen. Dann zermalmt er den Edelstein und spricht das Schlußwort, worauf der gewünschte Gegenstand nach Wunsch in seiner rechten oder linken Hand erscheint. Der betreffende Gegenstand muß vorher während eines besonderen Rituals berührt und benannt werden: Nur dieser bestimmte Gegenstand wird durch den Zauber herbeigerufen. Der dazu verwendete Edelstein trägt eine magische Inschrift mit dem Namen des jeweiligen Gegenstandes, die allerdings unsichtbar ist und von allen, außer dem Magier selbst, nur mit Hilfe des Zaubers *Magie lesen* entdeckt und entziffert werden kann.

Wenn sich das Objekt im Besitz eines anderen Wesens befindet, wirkt der Zauber nicht; der Anwender erfährt jedoch, wer der Besitzer ist und wo er sich zum jeweiligen Zeitpunkt

ungefähr aufhält. Gegenstände können auch von anderen Existenzebenen herbeigerufen werden, allerdings nicht, wenn sie sich im Besitz (nicht unbedingt in der Hand) eines anderen Wesens befinden. Für jede Erfahrungsstufe über der 13. kann der Magier mit diesem Zauber in eine um einen Schritt weiter von seinem jeweiligen Aufenthaltsbereich entfernte Ebene hineinreichen (eine benachbarte Ebene auf der 14. Stufe, zwei Ebenen entfernt auf der 15. Stufe usw.). Ein Magier der 16. Stufe könnte ein Objekt also auch dann herbeirufen, wenn es sich auf der zweiten Stufe einer Äußeren Ebene befände, während ein Magier der 14. Stufe mit dem Herbeiruf lediglich eine der Inneren Ebenen bzw. die Astral- oder Ätherebene erreichen könnte (s. das *Buch der Ebenen*). Zu beachten ist, daß besondere Sicherungen und Barrieren, welche den Einsatz der Zauber *Teleportieren* oder *Ebenenwechsel* verhindern, auch die Wirkung dieses Zaubers ausschließen können. Gegenstände aus *Leomunds geheimer Truhe* können ebenfalls nicht durch den Herbeiruf herangeschafft werden.

Anmerkung: Wenn der betreffende Gegenstand mit einem *Zaubersiegel* versehen ist, kann er auf derselben Existenzebene von überall her herbeigerufen werden, sofern nicht besondere örtliche Bedingungen dies verhindern. Darüber hinaus erfährt der Magier genauere Einzelheiten über den Ort, an dem es sich befindet, und kann es mit anderen Ausspähungszaubern oder -geräten leichter aufspüren.

Fehlerfreies Teleportieren (Veränderung)

Reichweite: Berührung
Komponenten: W
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber wirkt wie einfaches *Teleportieren*: Der Magier kann sich selbst sowie das dort angegebene Gewicht an einen beliebigen Ort auf derselben Existenzebene versetzen, läuft dabei jedoch nicht Gefahr, sein Ziel zu verfehlen. Der Zauber ermöglicht auch ein *Teleportieren* auf andere Ebenen; dabei wird das Ergebnis jedoch anhand der Tabelle für das *Teleportieren* (s. S. 182) ermittelt (Ausnahme: der Zauber des Neunten Grades *Beistand*). Überdies gelten andere Existenzebenen bestenfalls als „sorgfältig erkundet“, was bereits voraussetzt, daß der Magier dort gewesen ist und einen bestimmten Ort im Hinblick auf ein späteres *Teleportieren* auf das Sorgfältigste begutachtet hat. In der Runde, in welcher er am Ziel eintrifft, kann der Magier nichts anderes unternehmen.

Finger des Todes (Nekromantie)

Reichweite: 60 m
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Permanent



Anhang 3: Magierzauber (7. Grad)

Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: K.W.

Dieser Zauber löscht die Lebenskraft des Opfers aus, so daß es auch nicht wiedererweckt werden oder auferstehen kann. Bei menschlichen Opfern löst er darüber hinaus im Körper Veränderungen aus, die der Magier nutzen kann, um den Toten nach drei Tagen als Fetisch-Zombie unter seiner Herrschaft zu beleben. Das hierzu erforderliche Ritual verursacht Kosten in Höhe von 1.000 GM plus 500 GM pro Leiche. Die inneren Veränderungen können vor der Durchführung dieser Zeremonie durch einen *begrenzten Wunsch* rückgängig gemacht werden, während ein *Wunsch* das Opfer zu neuem Leben erwecken kann.

Der Magier spricht die Formel und deutet mit dem Zeigefinger auf das ausersehene Opfer. Sofern für dieses kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, stirbt es auf der Stelle. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf richtet der Zauber dennoch 2W8 + 1 Schadenspunkte an. Wenn das Opfer daran stirbt, treten jedoch keine inneren Veränderungen auf, und es kann ggf. normal wiedererweckt werden.

Kraftfeld-Käfig (Hervorrufung)

Reichweite: 5 m pro Stufe
Komponenten: W,G u. speziell
Wirkungsdauer: 6 Phasen + 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 3
Wirkungsbereich: Ein Würfel mit 6 m Kantenlänge
Rettungswurf: Nein

Mit diesem machtvollen Zauber kann der Magier eine Art *Würfel der Kraft* erzeugen, der sich vom gleichnamigen magischen Gegenstand insofern unterscheidet, als seine Wände nicht aus durchgehenden Kraftfeldern bestehen, sondern aus einem Gitter aus 1 cm breiten Kraftfeldern und Zwischenräumen. Es handelt sich also tatsächlich um einen Käfig und nicht um einen geschlossenen Raum. Wesen, die sich im Wirkungsbereich des Zaubers befinden, werden gefangen und sitzen im Käfig fest, es sei denn, sie wären in der Lage, sich durch einen der Zwischenräume zu zwängen. Natürlich geht die Wirkung aller Zauber und Odemwaffen durch das Gitterwerk aus Kraftfeldern hindurch.

Magieresis ente Wesen haben eine Chance, die Wand des Käfigs zu durchbrechen: Wenn der Prozentwurf zur Prüfung ihrer Resistenz gelingt, kommen sie frei. Allerdings wird der Käfig dadurch nicht zerstört, und andere Wesen (außer Vertrauten) können nicht mit ihnen entkommen. Im Unterschied zum gegenständlichen *Würfel der Kraft* bricht der *Kraftfeld-Käfig* nur zusammen, wenn seine Magie gebannt wird oder ihre Wirkungsdauer abläuft.

Sofern der Magier entsprechende Vorkehrungen trifft, wenn er sich den Zauber einprägt, kann er auch einen geschlossenen Kraftfeld-

Würfel entstehen lassen. Dieser hat dann eine Kantenlänge von 3 m und wirkt in jeder Hinsicht wie ein *Würfel der Kraft*, abgesehen von grundsätzlichen Unterschieden zwischen Zaubern und magischen Gegenständen, was die Wirkung und ihre Aufhebung betrifft.

Für den Einsatz des Zaubers selbst werden keine Materialien benötigt. Um ihn sich einzuprägen, muß der Magier jedoch einen Diamanten im Wert von mindestens 1.000 GM zermahlen, um mit dem Diamantstaub die Umriss des Käfigs vorzuzeichnen, den er zu gegebener Zeit hervorrufen will. Das Material wird also bereits beim Memorieren des Zaubers benötigt – und verbraucht, denn zum Abschluß der Vorbereitungen wirft der Magier den Staub in die Luft, wo er sich verflüchtigt.

Massenunsichtbarkeit (Illusion/Hirngespinnst)

Reichweite: 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 7
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Dies ist eine großflächige Abwandlung des Zaubers *Unsichtbarkeit* für den Einsatz auf dem Schlachtfeld. Der Zauber verbirgt alle Wesen innerhalb eines Bereichs von 60 x 60 m – bis zu 300 bis 400 menschengroße Wesen, 30 bis 40 Riesen oder sechs bis acht große Drachen. Die Wirkung folgt der Einheit, wenn diese sich bewegt, und verfliegt, wenn sie zum Angriff übergeht. Einzelne, welche die Einheit verlassen, werden sichtbar. Der Urheber des Zaubers kann die Wirkung mit einem Wort aufheben.

Monster herbeirufen V (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: 70 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 6 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 6
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber ähnelt *Monster herbeirufen I* (Dritter Grad), läßt jedoch innerhalb der Reichweite ein oder zwei Monster der 5. Stufe erscheinen, welche die Gegner des Magiers angreifen, bis sie getötet werden, die Wirkungsdauer des Zaubers abläuft oder der Magier sie zurückruft. Für diese Monster werden keine Moralwürfe durchgeführt; wenn sie getötet werden, verschwinden sie. Sofern es keine Feinde zu bekämpfen gibt und der Magier in der Lage ist, sich mit ihnen zu verständigen, können die Monster auch andere Aufträge für ihn ausführen.

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

Mordenkainens Prächtiges Herrenhaus (Herbeirufung, Veränderung)

Reichweite: 10 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Stunde pro Stufe
Zeitaufwand: 7 Runden
Wirkungsbereich: 30 m² pro Stufe
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers erschafft der Magier eine außerdimensionale Behausung, die nur von der Stelle aus betreten werden kann, an der er den Zauber wirkt. Von außen ist nur ein leichtes Flimmern in der Luft zu sehen, über eine Fläche von 1,20 m Breite und 2,40 m Höhe. Der Magier besitzt die völlige Kontrolle über das Eingangstor, das sich hinter ihm schließt und unsichtbar wird, wenn er sein Herrenhaus betritt. Natürlich kann er es von innen jederzeit wieder öffnen. Wer das Tor durchschreitet, erblickt eine prächtige Eingangshalle, an die sich zahlreiche Räume anschließen. Das Herrenhaus ist vollständig eingerichtet und enthält genügend Vorräte, um pro Stufe des Hausherrn zwölf Personen mit einem neugängigen Festmahl zu beköstigen. Eine Schar von halb durchsichtigen Dienern in Livree steht bereit, um alle Gäste zu bedienen. Das Innere ist angenehm temperiert, die Luft sauber und frisch.

Da das besondere Portal den einzigen Zugang zum Herrenhaus darstellt, wirken weder äußere Bedingungen auf das Innere ein, noch Ereignisse oder Umstände aus dem Innern auf die davor liegende Ebene. Ruhe und Erholung, die man im Herrenhaus findet, sind echt – das Essen jedoch ist es nicht: Solange man sich im Innern aufhält, erscheint es wohl-schmeckend und durchaus sättigend. Außerhalb des Bereichs jedoch verfliegt dieser Eindruck, und wenn die Betreffenden längere Zeit keine richtige Nahrung zu sich genommen haben, werden sie von wütendem Hunger geplagt. Wenn sie diesen nicht sofort stillen, erleiden sie Nachteile durch Erschöpfung oder mangelnde Ernährung, die vom Spielleiter festzulegen sind.

Die benötigten Materialkomponenten sind ein aus Elfenbein geschnitztes Miniaturportal, ein kleines Stück polierter Marmor und ein silbernes Löffelchen, die alle beim Wirken des Zaubers unwiederbringlich verlorengehen. (Es ist darauf hinzuweisen, daß dieser Zauber sowohl in Verbindung mit einem echten Portal als auch zusammen mit anderer Illusionsmagie eingesetzt wurde. Weiterhin besteht Grund zu der Annahme, daß Anlage und Innenausstattung des Herrenhauses nach den Wünschen des Magiers gestaltet werden können.)

Mordenkainens Schwert (Hervorrufung)

Reichweite: 30 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe

Anhang 3: Magierzauber (7. Grad)



Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber erzeugt der Magier ein flimmerndes Kraftfeld in Form eines Schwerkes. Er kann diese Waffe durch geistige Konzentration lenken (dabei jedoch nichts anderes tun als sich ggf. zu bewegen), so daß sie ausweicht und zuschlägt, als wenn sie von einem Kämpfer geführt würde. Die Trefferchance des Schwerkes entspricht der eines Kämpfers mit halb so hoher Erfahrungsstufe wie der Anwender des Zaubers; bei einem Magier der 14. Stufe z.B. gilt für das Schwert also der ETW0 eines Kämpfers der 7. Stufe. Das Schwert gewährt keinen zusätzlichen Trefferbonus, es kann jedoch fast jeden Gegner verletzen, auch solche, die sonst nur mit magischen Waffen von +3 oder mehr zu treffen sind, oder auch außer Phase, im Astral- oder Ätherzustand befindliche Gegner. Bei einem Wurf von 19 oder 20 trifft es jede Rüstungsklasse. Bei menschengroßen oder kleineren Gegnern verursacht jeder Treffer 5W4 Schadenspunkte, bei über menschengroßen 5W6 SP. Das Schwert bleibt bestehen, bis die Wirkungsdauer des Zaubers abläuft, die Magie gebannt wird oder der Anwender es nicht mehr benötigt.

Die Materialkomponente ist ein Miniaturschwert aus Platin, dessen Griff und Knauf aus Kupfer und Zink bestehen. Die Anfertigung dieses Schwerkes kostet 500 GM, und es verschwindet mit dem Ende des Zaubers.

Pflanzen bezaubern (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 30 m

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: Permanent

Zeitaufwand: 1 Phase

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: K.W.

Dieser Zauber verleiht dem Magier die Fähigkeit, sich mit pflanzlichen Lebensformen zu verständigen und sie zu beherrschen: Die Pflanzen befolgen seine Anweisungen nach besten Kräften. Die Bezauberung wirkt auf Pflanzen in einem Bereich von 9 x 3 m. Sie verleiht der betreffenden Vegetation keine zusätzlichen Fähigkeiten; vorhandene Eigenschaften werden jedoch so gut wie möglich eingesetzt, um die Weisungen des Magiers zu erfüllen: Wenn die bezauberten Pflanzen über besondere Fähigkeiten verfügen, setzen sie auch diese entsprechend den Befehlen des Magiers ein. In der Regel kann dieser Zauber z.B. dasselbe bewirken wie der Priesterzauber *Verstricken* (Erster Grad), wenn der Anwender dies wünscht. Ein Rettungswurf wird nur für intelligente Pflanzen durchgeführt, und auch dann gilt noch ein Abzug von -4.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind eine Prise Humuserde, ein Tropfen Wasser und ein Zweig oder ein Blatt.

Wirkungen der Regenbogenstrahlen

Farbe d. Strahles

Rot

Orange

Gelb

Grün

Blau

Indigo

Violett

Wirkungsweise

Opfer erleidet 20 Schadenspunkte, bei gelungenem RW gg. Zauber die Hälfte.

Opfer erleidet 40 Schadenspunkte, bei gelungenem RW gg. Zauber die Hälfte.

Opfer erleidet 80 Schadenspunkte, bei gelungenem RW gg. Zauber die Hälfte.

Opfer erleidet eine tödliche Vergiftung, bei gelungenem RW gg. Gift 20 SP durch Gift.

Opfer erstarrt zu Stein (RW gg. Versteinerung).

Opfer wird wahnsinnig (RW gg. Zauberstäbe).

Opfer wird auf eine andere Existenzebene versetzt (RW gg. Zauber).

Phasentor (Veränderung)

Reichweite: Berührung

Komponenten: W

Wirkungsdauer: Für je zwei Stufen ein Durchschreiten

Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Nein

Beim Einsatz dieses Zaubers stellt der Magier seinen Körper um, und ein Teil einer Wand wird für ihn durchlässig, wie unter der Wirkung des Zaubers *Wände passieren*. Das *Phasentor* ist nur für den Anwender sichtbar, und nur er kann den dadurch entstehenden Raum oder Durchgang betreten, wobei er für andere verschwindet und wieder auftaucht, wenn er heraustritt. Auf Wunsch kann er ein menschengroßes oder kleineres Wesen mit durch das Tor nehmen; dies zählt jedoch als zweimaliges Durchschreiten. Das Tor läßt weder Licht noch Geräusche oder Zauberwirkungen durch, und auch der Magier kann nicht bloß hindurchsehen, ohne es zu benutzen. Das Tor dient vor allem als Fluchtweg, wenn auch einige Wesen, z.B. Phasenspinnen, problemlos folgen können. Ein *Edelstein des wahren Blicks* oder ähnliche Magie deckt das Vorhandensein eines *Phasentores* auf, erlaubt jedoch nicht seine Benutzung.

Das *Phasentor* bleibt erhalten, bis es für je zwei Erfahrungsstufen des Anwenders einmal durchschritten wurde. Seine Magie kann nur von einem Magier gebannt werden, der eine höhere Erfahrungsstufe erreicht hat als der Urheber, oder von mehreren, gemeinsam zaubernden Magiern, deren Erfahrungsstufen zusammengekommen die doppelte Stufe des Urhebers übersteigen. (Dies ist der einzige Fall, in dem ein gemeinsamer Einsatz von *Magie bannen* möglich ist.)

Es gibt Gerüchte, daß dieser Zauber von einem bestimmten, mächtigen Magier (oder mehreren) abgewandelt wurde, um wiederkehrende (oder dauerhafte) Tore zu schaffen, die möglicherweise an bestimmte Personen (Gefolgsleute) oder Gegenstände (z.B. Ringe) gebunden sind.

Regenbogenstrahlen (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: 0

Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: Ein Feld von 21 m

Länge, am Ausgangspunkt 1,50 m, am Ende 4,50 m breit

Rettungswurf: Speziell

Mit Hilfe dieses Zaubers läßt der Magier sieben schimmernde Lichtstrahlen in den Farben des Regenbogens aus seiner Hand hervorzukommen. Jeder dieser Strahlen hat eine andere, besondere Wirkung. Darüber hinaus erblinden alle Wesen mit weniger als 8 Trefferwürfeln, die von einem Strahl getroffen werden, für 2W4 Runden.

Jedes Wesen im Wirkungsbereich wird von mindestens einem der Strahlen getroffen. Die Art des Strahls wird mit 1W8 wie folgt ausgewürfelt:

1: Rot 5: Blau

2: Orange 6: Indigo

3: Gelb 7: Violett

4: Grün 8: Opfer wird von zwei Strahlen erfaßt – zweimal neu würfeln, bei 8 wiederholen.

Schattenreise (Illusion, Verzauberung)

Reichweite: Berührung

Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: 6 Phasen pro Stufe

Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Nein

Um diesen Zauber einsetzen zu können, muß sich der Magier in tiefem Schatten befinden. Er selbst und alle Wesen, die er berührt, werden dann an die Grenze zwischen der Materiellen Ebene und der Ebene der Schatten versetzt. In diesem Grenzbereich kann der Magier pro Phase bis zu 10 km zurücklegen, denn wäh-



Anhang 3: Magierzauber (7. Grad)

rend er sich auf der Schattenebene mit normalem Tempo bewegt, kommt er im Verhältnis zur Materiellen Ebene sehr viel schneller voran. Auf diese Weise ermöglicht der Zauber schnelle Reisen, indem der Magier sich an der Grenze der Schattenwelt bewegt und dann wieder in die Materielle Ebene hinüberwechselt: Er weiß stets genau, wo er auf dieser Ebene wieder erscheinen wird.

Dieser Zauber kann auch eingesetzt werden, um andere Gebiete zu erreichen, welche an die Ebene der Schatten grenzen; hierzu ist jedoch eine evtl. gefährliche Durchquerung dieser Ebene erforderlich, bevor man an ihre Grenze zu einer anderen Ebene der Wirklichkeit gelangt. Alle Wesen, die der Magier beim Wirken des Zaubers berührt, werden mit ihm an die Grenze der Schattenebene versetzt. Sie können ihm folgen, sich tiefer ins Schattenland hineinwagen oder auf die Materielle Ebene zurückstolpern. (Wenn sie den Anschluß an den Magier verlieren oder von ihm zurückgelassen werden, liegen die Chancen für die beiden anderen Möglichkeiten bei 50:50.) Lebewesen, die dem Magier auf seiner Schattenreise nicht folgen wollen, können bei Gelingen eines Rettungswurfs der Wirkung des Zaubers entgehen.

Schwerkraft umkehren (Veränderung)

Reichweite: 5 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 7
Wirkungsbereich: 9 x 9 m
Rettungswurf: Nein

Im Wirkungsbereich dieses Zaubers wird die Richtung der Schwerkraft umgekehrt, so daß alle darin befindlichen, unbefestigten Gegenstände und Wesen „nach oben fallen“. Diese umgekehrte Schwerkraft hält so lange an, wie es der Anwender wünscht, bzw. für die gesamte Wirkungsdauer der Zaubers. Kommt es während dieses „Sturzes“ zum Zusammenprall mit einem festen Hindernis, so entsteht Schaden wie bei einem echten Sturz aus entsprechender Höhe. Wenn der Zauber endet, fallen die betreffenden Körper wieder herunter. Da der Wirkungsbereich nur in seiner waagerechten Ausdehnung begrenzt ist, können Körper in Hunderten und sogar Tausenden von Metern Höhe darüber von der umgekehrten Schwerkraft erfaßt werden.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind Eisenspäne und ein Magnetstein.

Spätzündender Feuerball (Hervorrufung)

Reichweite: 100 m + 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 7
Wirkungsbereich: Eine Kugel mit 6 m Radius
Rettungswurf: 1/2

Dieser Zauber erzeugt einen *Feuerball* mit einem Zuschlag von +1 auf jeden Schadenswürfel, dessen Explosion je nach dem Befehl des Anwenders sofort oder um bis zu fünf Runden verzögert erfolgen kann. Ansonsten entspricht er dem Zauber des Dritten Grades *Feuerball*.

Statue (Veränderung)

Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Stunde pro Stufe
Zeitaufwand: 7
Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Speziell

Unter der Wirkung dieses Zaubers erstarrt der Magier oder ein anderes Wesen mit aller Kleidung und Ausrüstung scheinbar zu massivem Stein. Die Verwandlung von Fleisch zu Stein nimmt die ganze auf den Einsatz des Zaubers folgende Runde in Anspruch. Dabei muß für das betreffende Wesen ein Prozentwurf durchgeführt werden, der höchstens den Wert 82 erreichen darf; pro Konstitutionspunkt wird allerdings ein Prozentpunkt vom Ergebnis abgezogen, so daß bei einem Konstitutionswert von 18 das Überleben garantiert ist. Ein Mißlingen dieses Wurfs bedeutet den Tod des Wesens durch körperlichen Schock. Wenn die Umwandlung abgeschlossen ist, erscheint das Wesen auch bei genauerer Betrachtung als steinernes Standbild, das allerdings bei entsprechender Untersuchung eine schwache magische Ausstrahlung aufweist.

Der Versteinerte kann jedoch normal sehen, hören und riechen. Sein Gefühlssinn ist allerdings auf Eindrücke beschränkt, die durch den granitähnlichen Stoff seines Körpers dringen: Einen Splitter abzuschlagen, entspräche einer leichten Verletzung, einen Arm der Statue abzubringen dagegen einer schweren Verkrüppelung.

Solange die Wirkung des Zaubers anhält, kann der Empfänger nach Belieben und von einem Augenblick zum anderen seine wahre Gestalt annehmen, handeln und anschließend sofort wieder zu Stein erstarren.

Die Materialkomponenten dieses Zaubers sind Kalk, Sand und ein Tropfen Wasser, die mit einem Eisenstab, z.B. einem Nagel oder Kletterhaken, umgerührt werden müssen.

Untote befehligen (Nekromantie)

Reichweite: 60 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 3W4 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Runde
Wirkungsbereich: 1W6 Untote
Rettungswurf: Speziell

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier für kurze Zeit 1W6 Untote befehligen. Wenn er den Zauber wirkt, läßt er ihn von einem Punkt

innerhalb der Reichweite ausgehen. Die Untoten, welche dieser Stelle am nächsten stehen, werden der Reihe nach von der Wirkung erfaßt, bis die Trefferwürfel der betroffenen Untoten insgesamt die Stufe des Magiers erreichen oder sechs Untote erfaßt sind. Untote mit drei oder weniger Trefferwürfeln unterliegen automatisch der Kontrolle des Magiers. Für die mächtigeren wird jeweils ein Rettungswurf gegen Zauber durchgeführt, bei dessen Gelingen sie der Beherrschung entgehen. (Auch in diesem Fall jedoch zählen sie hinsichtlich des o.g. Grenzwertes als von der Wirkung betroffen).

Diejenigen Untoten, auf welche der Zauber wirkt, kann der Magier befehligen, solange sie in Hörweite sind: Der Zauber schafft keine telepathische Verbindung zu ihnen. Allerdings kann der Magier seine Anweisungen in jeder beliebigen Sprache geben. Auch wenn keine Verständigung möglich ist, greifen die Untoten in keinem Fall den Anwender des Zaubers an. Nach Ablauf der Wirkungsdauer kehren sie zu ihrem normalen Verhalten zurück; sofern es sich nicht um geistlose Untote handelt, erinnern sie sich an die vom Magier ausgeübte Kontrolle.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind ein Knochensplitter und ein kleines Stück rohes Fleisch.

Verbannung (Bannzauber)

Reichweite: 20 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 7
Wirkungsbereich: Ein oder mehrere Wesen im Radius von 18 m
Rettungswurf: Speziell

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier eine oder mehrere Wesen von einer anderen Existenzebene aus seiner (des Magiers) Heimatebene verbannen. Die Wirkung erfolgt augenblicklich, und die betreffenden Wesen können ohne besondere Beschwörung oder sonstige Mittel zum Übergang von ihrer Ebene auf die des Magiers nicht zurückkehren. Die Gesamtzahl der Trefferwürfel der zu verbannenden Wesen darf nicht höher liegen als die doppelte Stufe des Magiers.

Der Anwender des Zaubers muß die Wesen, die er verbannen will, sowohl nach ihrer Art als auch ggf. mit Namen und Titel benennen. In jedem Fall muß der Bannzauber die Magieresistenz der betreffenden Wesen überwinden, um seine Wirkung zu entfalten.

Als Materialkomponenten benötigt man für die *Verbannung* jeweils Stoffe, welche den zu verbannenden Wesen verhaßt sind, ihnen schaden können oder im Gegensatz zu ihrer Natur stehen. Für jeden derartigen Stoff, von dem eine Probe verwendet wird, sinkt die Magieresistenz der Opfer um fünf Prozentpunkte, und sie erleiden einen Abzug von -2 auf ihren Rettungswurf gegen den Zauber. Wenn der Magier z.B. Eisen, Heiliges Wasser, Sonnenstein, und