



Anmerkung zu den Priesterzaubern

Hinter dem Namen jedes Zaubers ist in Klammern eine magische Schule angeführt. Diese Angabe dient nur der Zuordnung des jeweiligen Zaubers bei bestimmten Fragen. Zuschläge für hohe Weisheit gelten z.B. für alle Verzauberungen und Bezauberungen. Ohne die Angabe der Schule wäre nicht festzustellen, welche Priesterzauber zu dieser Kategorie gehören. Auch in einigen anderen Fällen ist eine derartige Zuordnung erforderlich. Die Priesterzauber als solche sind nicht nach magischen Schulen, sondern nach Zyklen unterteilt, die den Einflußbereichen der Gottheiten entsprechen, wie auf Seite 36 und in Kapitel 7 (Magie) erläutert wird.

Die Bedeutung der anderen Angaben (Reichweite, Komponenten usw.) wird in Anhang 2, Seite 137, erklärt.

Zauber des Ersten Grades

Befehl (Verzauberung/Bezauberung)

Bezauberungszyklus
Reichweite: 30 m
Komponente: W
Wirkungsdauer: 1 Runde
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber kann der Priester einem anderen Wesen in einem Wort etwas befehlen. Der Befehl muß in einer Sprache erfolgen, die das Opfer versteht. Es wird in nur dann nach besten Kräften befolgen, wenn er völlig klar und eindeutig ist: Ein *Befehl* wie „Selbstmord!“ z.B. bliebe unbeachtet. Der Befehl „Stirb!“ läßt das betreffende Wesen für eine Runde in Ohnmacht oder Katalapsie verfallen, danach ist es jedoch wieder voll einsatzfähig. Typische Befehlsworte wären etwa: Zurück, Halt, Fliehe, Laufe, Stehenbleiben, Stolpere, Geh', Schlafe, Aufgeben usw. Kein *Befehl* wirkt länger als eine Runde nach, und auf Untote wirken *Befehle* überhaupt nicht. Für Wesen mit einer Intelligenz von 13 (hoch) oder mehr, sowie für solche mit mindestens sechs Trefferwürfeln bzw. Erfahrungsstufen, ist ein Rettungswurf gegen Zauber durchzuführen, auf den ggf. die Weisheitsmodifikation angerechnet wird. (Natürlich werden für Wesen mit IN 13 und 6 TW nicht zwei Rettungswürfe fällig!)

Böses entdecken (Erkenntniszauber) Umkehrbar

Allgemeiner Zyklus
Reichweite: 120 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Phase +
5 Runden pro Stufe

Zeitaufwand: 1 Runde
Wirkungsbereich: Ein Pfad von 3 m Breite
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester böse Ausstrahlungen, bzw. gute Ausstrahlungen im Fall der Umkehrung, von Lebewesen, Gegenständen und Orten wahrnehmen. Die Gesinnung eines Charakters ist jedoch nur unter außergewöhnlichen Umständen zu erkennen: Besonders überzeugte und treue Anhänger der jeweiligen Gesinnung, die mindestens die 9. Erfahrungsstufe erreicht haben, strahlen Gutes bzw. Böses aus, wenn sie entsprechende Absichten hegen. Mächtige Monster wie Rakshasa oder Ki-Rin weisen auch in verwandelter Gestalt eine böse bzw. gute Aura auf. Untote, die eine Gesinnung besitzen, strahlen Böses aus, denn dieser Gesinnung und der negativen Energie verdanken sie ihre Existenz. Ein verfluchter, böser Gegenstand oder unheiliges Wasser besitzen eine böse Ausstrahlung, eine versteckte Falle oder eine unintelligente Giftschlange jedoch nicht.

Der Grad des Bösen (schwach, mäßig, stark, überwältigend) und evtl. seine allgemeine Natur (abwartend, feindselig, hämisch usw.) sind festzustellen. Ist das Böse überwältigend stark, so besteht eine Chance von 10% pro Stufe des Priesters, daß er seine Grundausrichtung (rechtschaffen, neutral oder chaotisch) erkennen kann. Die Wirkungsdauer des Zaubers beträgt eine Phase plus fünf Runden pro Stufe des Anwenders; ein Priester der 1. Stufe kann bei seinem Einsatz also 15 Runden lang *Böses entdecken*, einer der 2. Stufe 20 Runden lang usw. Der Wirkungsbereich erstreckt sich auf 3 m Breite entlang der Blickrichtung des Anwenders, der sich konzentrieren, d.h. stehenbleiben, Ruhe finden und seine ganze Aufmerksamkeit auf die Entdeckung des Bösen richten muß, um den Zauber wirken zu können.

Außerdem muß der Priester für diesen Zauber sein Heiliges Symbol einsetzen, indem er es vor sich hält.

Feenfeuer (Veränderung)

Wetterzyklus
Reichweite: 80 m
Komponenten: W,M
Wirkungsdauer: 4 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 4
Wirkungsbereich: 1 m² pro Stufe innerhalb
von 12 m Radius
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester die Umrisse eines oder mehrerer Objekte oder Wesen in sanftem Licht glühen lassen. Die Anzahl der betroffenen Wesen oder Gegenstände hängt davon ab, welche Fläche der Priester mit dem Zauber abdecken kann: Wenn sie ausreicht, können auch mehrere Objekte beleuchtet werden, sie müssen sich jedoch alle innerhalb des Wirkungsbereichs befinden und

eines nach dem anderen vollständig umrissen werden. Vom *Feenfeuer* beleuchtete Gegenstände oder Wesen sind bei Dunkelheit 80 m weit zu sehen; wenn sich der Betrachter in der Nähe einer hellen Lichtquelle befindet, fallen sie nur ab einer Entfernung von 40 m auf. Sie sind auch entsprechend leichter zu treffen, so daß ihre Gegner bei Dunkelheit (oder Mondlicht) einen Zuschlag von +2 auf ihre Trefferwürfe erhalten, im Halbdunkel oder bei hellem Licht +1. Zu beachten ist, daß *Feenfeuer* ansonsten unsichtbare Dinge sichtbar machen kann. Es haftet jedoch nicht an körperlosen, ätherischen oder gasförmigen Wesen. Seine Helligkeit beträgt auch nur ein Bruchteil von der des Sonnenlichtes, so daß es auf Untote und im Dunkeln lebende Geschöpfe keine besondere Wirkung hat. Das Feenfeuer kann blau, grün oder violett gefärbt sein, wie es der Priester beim Einsatz des Zaubers bestimmt. Es verursacht bei den Dingen und Lebewesen, die es umgibt, keinerlei Schaden.

Die erforderliche Materialkomponente ist ein Stück phosphoreszierendes Faulholz.

Furcht bannen (Bannzauber) Umkehrbar

Bezauberungszyklus
Reichweite: 10 m
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: Für je 4 Stufen ein Wesen
Rettungswurf: Speziell

Durch diesen Zauber weckt der Priester im Empfänger Mut und Entschlossenheit, so daß auf Rettungswürfe gegen magische *Furcht*, die für ihn fällig werden, ein Bonus von +4 angerechnet wird. Ist vor kurzem (am selben Tag) ein Rettungswurf für ihn gegen einen solchen Angriff mißlungen, so wird aufgrund der Wirkung des Zaubers ein neuer fällig, für den außerdem der Zuschlag von +4 gilt. Für je vier Erfahrungsstufen, die er erreicht hat, kann der Priester die Wirkung auf ein Wesen ausdehnen (eines auf der 1. bis 4. Stufe, zwei auf der 5. bis 8., usw.).

Die Umkehrung des Zaubers, *Furcht auflösen*, läßt ein Opfer für 1W4 Runden in heller Panik mit größtmöglicher Geschwindigkeit vor dem Anwender fliehen. Bei Gelingen eines Rettungswurfs unter Berücksichtigung der Modifikation für Weisheit kann das ausersehene Opfer dieser Bezauberung widerstehen. Natürlich kann jede Fassung dieses Zaubers durch die jeweils andere aufgehoben werden.

Auf die verschiedenen Arten von Untoten hat der Zauber keinerlei Wirkung.

Gift entdecken (Erkenntniszauber)

Erkenntniszyklus
Reichweite: 0
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Phase + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 4



Anhang 4: Priesterzauber (1. Grad)

Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann ein Priester erkennen, ob ein Gegenstand vergiftet oder giftig ist. In jeder Runde der Wirkungsdauer kann ein Gegenstand oder ein Volumen von 3 m³ überprüft werden. Der Priester hat ggf. eine Chance von 5% pro Stufe, die genaue Natur des Giftes festzustellen.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist ein besonders gesegneter Pergamentstreifen, der sich in Gegenwart von Gift schwarz verfärbt.

Heiligtum (Bannzauber)

Schutzzyklus
Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 2 Runden + 1 Runde
pro Stufe
Zeitaufwand: 4
Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Wenn der Priester diesen Zauber einsetzt, muß für jedes Wesen, das den Empfänger direkt angreifen will, ein Rettungswurf gegen Zauber durchgeführt werden. Sofern dieser gelingt, kann es den Angriff wie geplant ausführen und wird von dieser Anwendung des Zaubers nicht beeinflusst. Im anderen Fall übersieht der Angreifer das geschützte Wesen und beachtet es bis zum Ablauf der Wirkungsdauer nicht mehr. Auf Wesen, die den Empfänger des Zaubers nicht angreifen wollen, hat dieser keinerlei Wirkung. Zu beachten ist, daß das *Heiligtum* nicht vor Angriffen mit Flächenwirkung (*Feuerball*, *Eissturm* usw.) schützt. Wer unter dem Schutz dieses Zaubers steht, kann selbst keine Angriffshandlungen ausführen, ohne seine Wirkung zu brechen, darf jedoch andere Zauber einsetzen und sonstige Dinge tun, die nicht aggressiven Zwecken dienen. Der Priester könnte z.B. im Schutz des *Heiligtums* Wunden heilen, die Zauber *Segen*, *Vorahnung* oder *Gesang* anwenden oder im betreffenden Bereich (nicht gegen einen Gegner!) *Licht* wirken.

Als Materialkomponenten benötigt der Priester sein Heiliges Symbol und einen kleinen Silber Spiegel.

Hitze/Kälte ertragen (Veränderung)

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

Der Empfänger dieses Zaubers ist gegen extreme Hitze oder Kälte geschützt, je nachdem, welche Fassung der Priester über ihn

gewirkt hat. Das betreffende Wesen kann Temperaturen bis +55° bzw. -35° C unbeschadet überstehen. Über- bzw. unterschreitet die Temperatur den jeweiligen Grenzwert, so erleidet der Betreffende jede Stunde, die er ihr ausgesetzt ist, 1 Schadenspunkt pro Grad Celsius über oder unter dem Grenzwert.

Die Wirkung des Zaubers wird augenblicklich aufgehoben, wenn der Empfänger unnatürlicher Hitze oder Kälte wie entsprechenden Zaubern, Odemwaffen usw. ausgesetzt ist. Die Aufhebung erfolgt unabhängig von der angewandten Fassung und der Art des magischen Angriffs (d.h., *Kälte ertragen* wird durch magisches Feuer ebenso aufgehoben wie durch magische Kälte). Der vom Empfänger durch den Hitze- oder Kälteangriff erlittene Schaden verringert sich allerdings in der Runde, in welcher der Zauber aufgehoben wird (nach der Anrechnung eines eventuellen Rettungswurfs) um 10 Punkte. Der Zauber wird auch aufgehoben, wenn *Feuer widerstehen* oder *Kälte widerstehen* auf den Empfänger gelegt wird.

Leichte Wunden heilen (Nekromantie) Umkehrbar

Heilzyklus
Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Wenn der Priester diesen Zauber anwendet und dem Empfänger die Hände auflegt, kann er 1W8 Schadenspunkte an Wunden oder anderen körperlichen Verletzungen heilen. Diese magische Heilung wirkt weder auf körperlose, noch auf leblose Wesen oder solche von anderen Existenzebenen.

Die Umkehrungsform, *Leichte Wunden verursachen*, wirkt auf dieselbe Weise und richtet 1W8 Schadenspunkte an. Wenn das Opfer versucht, der Berührung auszuweichen, muß dem Priester ein Trefferwurf gelingen, damit er den Gegner berühren und die Wunde bewirken kann.

Die Heilwirkung ist permanent, bis der Empfänger erneut verletzt wird; ebenso können verursachte Wunden auf natürlichem oder magischem Wege geheilt werden.

Licht (Veränderung) Umkehrbar

Sonnenzyklus
Reichweite: 120 m
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 1 Stunde + 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 4
Wirkungsbereich: Eine Kugel mit 6 m Radius
Rettungswurf: Speziell

Dieser Zauber läßt im Umkreis von 6 m um seinen Mittelpunkt ein Leuchten entstehen, dessen Helligkeit der von Fackellicht gleicht.

Objekte im Dunkeln jenseits der Lichtkugel sind bestenfalls als undeutliche, schemenhafte Umrisse zu erkennen. Der Anwender bestimmt den Mittelpunkt des Wirkungsbereichs, zu dem er eine ungehinderte Sichtlinie haben muß, um den Zauber wirken zu können. *Licht* kann aus der Luft, aus Fels, Metall, Holz und fast jeder ähnlichen Substanz heraus leuchten.

Die Wirkung ist ortsfest, sofern als Mittelpunkt nicht ausdrücklich ein bewegliches Objekt oder Lebewesen gewählt wurde. Wird dieser Zauber auf ein Geschöpf angewandt, so sind Prozentwürfe wegen Magieresistenz und Rettungswürfe durchzuführen. Ein erfolgreicher Resistenzwurf hebt die Wirkung des Zaubers auf, während ein gelungener Rettungswurf bedeutet, daß der Mittelpunkt nicht auf dem anvisierten Wesen, sondern unmittelbar hinter diesem liegt. *Licht*, das genau auf die Sehorgane eines Lebewesens gesetzt wird, blendet es, so daß sich seine Angriffs- und Rettungswürfe sowie seine Rüstungsklasse um vier Punkte verschlechtern. Der Anwender kann den Zauber jederzeit mit einem Wort beenden. Die Wirkung mehrerer *Lichtzauber* summiert sich nicht zu einem helleren Leuchten auf.

Der Zauber kann auch in umgekehrter Form eingesetzt werden, so daß er im selben Wirkungsbereich und unter den o.g. Bedingungen *Dunkelheit* erzeugt, die allerdings nur halb so lange anhält wie entsprechendes *Licht*. Die magische *Dunkelheit* entspricht dem Helligkeitsgrad in einem unbeleuchteten, geschlossenen Raum: Man sieht die Hand vor Augen nicht. In ihrem Wirkungsbereich funktioniert keine gewöhnliche Lichtquelle, und magisches *Licht* wirkt nur, wenn es die Helligkeit des Tageslichts erreicht. *Dunkelheit* hebt den *Lichtzauber* auf, wenn sie gezielt gegen ihn eingesetzt wird, und umgekehrt.

Magie entdecken (Erkenntniszauber)

Erkenntniszyklus
Reichweite: 36 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Phase
Zeitaufwand: 1 Runde
Wirkungsbereich: Ein Pfad von 3 m Breite
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester innerhalb eines 3 m breiten und 36 m langen Bereichs in Blickrichtung magische Ausstrahlungen wahrnehmen. Die Stärke der Magie (Spuren, schwach, mäßig, stark, überwältigend) ist festzustellen. Es besteht eine Chance von 5% pro Stufe des Anwenders, daß dieser ermitteln kann, zu welchem Zyklus der betreffende Zauber gehört. Im Unterschied zu der für Magier zugänglichen Version dieses Zaubers ist jedoch die Kategorie oder Schule der Magie (Herbeirufung, Veränderung usw.) nicht zu erkennen. Der Priester kann sich langsam drehen und so pro Runde einen Winkelbereich von 60° absuchen. Steinwände von mehr als 30 cm Dicke, Metallbeläge von mehr als 2 cm Stärke oder



massives Holz in einer Dicke von mehr als 90 cm kann der Zauber nicht durchdringen.

Für diesen Zauber muß der Priester sein Heiliges Symbol einsetzen.

Nahrung und Wasser reinigen (Veränderung) Umkehrbar

Allgemeiner Zyklus
Reichweite: 30 m
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 1 Runde
Wirkungsbereich: 30 l pro Stufe, innerhalb einer Fläche mit 3 m Kantenlänge
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber wird verdorbenes, verfaultes, oder vergiftetes Essen und Wasser genießbar. Der Priester kann pro Erfahrungsstufe ein Volumen von 30 l reinigen. Der Zauber verhindert in keiner Weise ein späteres Verderben oder Verfaulen der gereinigten Stoffe. Unheiliges Wasser oder Nahrung und Getränke von ähnlicher Bedeutung werden durch die Reinigung wirkungslos, der Zauber wirkt jedoch weder auf Lebewesen, noch auf Zaubetränke.

Die Umkehrungsform, *Nahrung und Wasser verderben*, macht sogar Heiliges Wasser schlecht, wirkt jedoch ebensowenig auf Geschöpfe oder Zaubetränke.

Schlingen und Fallen entdecken (Erkenntniszauber)

Erkenntniszyklus
Reichweite: 0
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 4 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 4
Wirkungsbereich: Ein Pfad von 3 m Breite und 12 m Länge
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester innerhalb eines 3 m breiten und 12 m langen Bereichs Schlingen und Fallen ausmachen. Hierzu gehören sowohl einfache Fallgruben und Blockfallen als auch die Fallen, die von Lebewesen der Wildnis (Ameisentöwen, Erdspinnen, Riesensonnentau o.ä.) angelegt werden, sowie einfache, aus natürlichem Material angefertigte Fallen (Trittfallen, Geschosßfallen mit Stolperseilen, Jagdschlingen u.ä.). Der Zauber ist richtungsgebunden, d.h. der Anwender muß in eine bestimmte Richtung blicken und kann nur diese prüfen. Ggf. spürt er dann eine Gefahr aus der Richtung der Falle, und dieses Gefühl wird immer stärker, wenn er sich der Falle nähert. Der Priester erfährt, um welche Art von Falle (Fallgrube, Schlinge oder Blockfalle) es sich handelt, nicht aber, wie sie genau funktioniert oder entschärft werden kann. Bei genauer Untersuchung jedoch kann er spüren, welche Handlungen die Falle auslösen können.

ten. Der Zauber deckt auch einige natürliche Gefahren auf, die wie Fallen wirken können, z.B. Flugsand (Schlinge), Erdlöcher (Fallgruben) oder brüchige Felswände (Blockfallen). Andere Gefahrenherde dagegen, z.B. Höhlen, die bei Regen überflutet werden, oder von Natur aus giftige Pflanzen, können durch ihn nicht aufgespürt werden. Im übrigen deckt der Zauber weder magische Fallen auf, mit Ausnahme derjenigen, die als Fallgruben, Schlingen oder Blockfallen wirken (s. die Zauber *Stolpern*, *Zweiter Grad*, und *Schlinge*, *Dritter Grad*), noch solche, die mechanisch kompliziert sind. Er zeigt auch keine Fallen oder Schlingen auf, die entschärft wurden oder aus anderen Gründen keine Gefahr darstellen.

Um den Zauber wirken zu können, muß der Priester sein Heiliges Symbol einsetzen.

Schutz vor Bösem (Bannzauber)

Schutzzyklus
Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 3 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 4
Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

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

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

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

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

Um den Zauber zu wirken, muß der Priester Heiliges Wasser oder brennenden Weihrauch verwenden.

Der Zauber kann auch in *Schutz vor Guten* umgekehrt werden, wobei die zweite und dritte Wirkung unverändert bleiben. Die Materialkomponente für die Umkehrungsform ist Unheiliges Wasser oder glimmender Mist.

Segen (Herbeirufung/Beschwörung) Umkehrbar

Allgemeiner Zyklus
Reichweite: 60 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 6 Runden
Zeitaufwand: 1 Runde
Wirkungsbereich: Ein Würfel mit 15 m Kantenlänge
Rettungswurf: Nein

Durch seinen Segen kann der Priester die Moral seiner Verbündeten heben, so daß sie einen Zuschlag von +1 auf ihre Rettungswürfe gegen alle Arten von Furcht sowie auf ihre Angriffswürfe erhalten. Der Zauber wirkt jedoch nur auf Empfänger, die sich noch nicht im Kampf befinden. Der Anwender bestimmt, auf welche Entfernung (bis zu 60 m) er den Zauber wirken will. In den Genuß seiner Wirkung kommen alle Wesen, die sich zum Zeitpunkt seiner Vollendung innerhalb eines Würfels mit 15 m Kantenlänge um den vom Priester gewählten Mittelpunkt befinden. Empfänger, die den Wirkungsbereich danach verlassen, bleiben also gesegnet, während Wesen, die ihn später betreten, nicht unter die Wirkung fallen.

Ein weitere, mögliche Anwendung dieses Zaubers ist das Segnen eines bestimmten Gegenstandes (z.B. eines Armbrustbolzens zur Verwendung gegen einen Rakshasa). Das Gewicht des Stücks ist dabei auf ein Pfund pro Stufe des Priesters begrenzt, und die Wirkung hält an, bis der Gegenstand eingesetzt wird oder die Wirkungsdauer des Segens abläuft.

Mehrfache Segen summieren sich nicht auf. Neben Worten und Gesten erfordert der Einsatz dieses Zaubers die Verwendung von Heiligem Wasser.

Der Zauber kann vom Priester umgekehrt werden, um einen Fluch auf die Gegner zu legen, durch den sie auf Moral- und Angriffswürfe einen Abzug von -1 erleiden. Dazu muß Unheiliges Wasser verwendet werden.

Spurloses Gehen (Verzauberung/Bezauberung)

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



Anhang 4: Priesterzauber (1. Grad)

Der Empfänger dieses Zaubers kann sich über jede Art von Boden – Schlamm, Schnee, Staub usw. – bewegen, ohne Fußabdrücke oder eine Witterung zu hinterlassen. Der Boden, über den der Betreffende hinweggegangen ist, strahlt danach 1W6 Phasen lang Magie aus. Mit normalen Mitteln ist seine Spur jedoch nicht zu verfolgen. Natürlich kann kluges Vorgehen bei der Fährten suche, etwa eine Suche in Spiralform, dazu führen, daß die Spur an einer Stelle wieder aufgenommen wird, wo die Wirkung des Zaubers abgelaufen ist.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist ein Zweig von einer Tanne oder einem anderen immergrünen Baum, der verbrannt und dessen Asche beim Wirken des Zaubers verstreut wird.

Tiere oder Pflanzen orten (Erkenntniszauber)

Erkenntniszyklus, Tier- und Pflanzenzyklus
Reichweite: 100 m + 20 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Runde
Wirkungsbereich: Ein 6 m breiter Pfad mit einer Länge von 20 m pro Stufe
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester feststellen, in welcher Richtung und Entfernung eine bestimmte Pflanzen- oder Tierart vertreten ist. Er blickt dazu in eine Richtung, denkt an das gesuchte Gewächs oder Tier und erfährt, ob sie im Wirkungsbereich vorkommt. Wenn dies der Fall ist, erhält er Kenntnis der genauen Entfernung und der ungefähren Anzahl der vorhandenen Exemplare. In jeder Runde der Wirkungsdauer kann der Zaubermagier nur in eine Richtung blicken, also nur einen 6 m breiten Pfad absuchen. Die Wirkung hält pro Erfahrungsstufe des Priesters eine Runde an und reicht bis in eine Entfernung von 100 m plus 20 m pro Stufe. (Je nach Entscheidung des Spielleiters können manche Priester evtl. nur bestimmte Tiere bzw. Pflanzen orten, die zu ihrem Kult in einer besonderen Beziehung stehen.)

Die benötigte Materialkomponente ist das Heilige Symbol des Zaubermagiers.

Die Wahrscheinlichkeit, daß ein Tier oder eine Pflanze bestimmter Art innerhalb der Reichweite dieses Zaubers geortet werden kann, hängt zwar im einzelnen von den örtlichen Gegebenheiten ab, die allgemeine Verbreitung der jeweiligen Art kann jedoch als Grundwert benutzt werden: häufig – 50%, weniger häufig – 30%, selten – 15% und sehr selten – 5%. Die meisten Kräuter wachsen unter gemäßigttem Klima, die meisten Gewürzpflanzen in tropischen Regionen. Pflanzen, die als Materialkomponenten für Zauber dienen, sind in der Regel selten oder sehr selten. Was die Anwendung dieses Zaubers ergibt, wird stets vom Spielleiter ermittelt.

Tierfreundschaft (Verzauberung/ Bezauberung)

Tierzyklus
Reichweite: 10 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 1 Stunde
Wirkungsbereich: 1 Tier pro Stufe
Rettungswurf: K.W.

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester einem beliebigen Tier mit Intelligenz 1 bis 4 (tierische bis Halbtelligenz) zeigen, daß er sein Freund sein möchte. Wenn er mit dem Zauber beginnt, wird für das Tier ein Rettungswurf durchgeführt. Sofern dieser mißlingt, bleibt es still stehen, während der Priester den Zauber vollendet, und folgt ihm danach gehorsam. Der Zauber wirkt jedoch nur, wenn der Anwender dem Tier gegenüber wirklich freundlich gesonnen ist. Falls er Hintergedanken hat (das Tier z.B. schlachten oder vorausschicken will, um Fallen auszulösen), wird das Tier dies spüren.

Der Priester kann dem Tier pro Intelligenzpunkt drei bestimmte Tricks oder Aufgaben beibringen. Diese müssen sich im Rahmen der Dinge halten, auf die man z.B. einen Hund oder ein ähnliches Haustier abrichten kann, dürfen also nicht zu kompliziert sein. Das Einüben eines solchen Tricks dauert jeweils eine Woche, und die gesamte Ausbildung des Tieres muß innerhalb von drei Monaten nach dem Einsatz des Zaubers beendet sein. Während der Abrichtungszeit wird das Tier dem Priester nichts tun, wenn es jedoch länger als eine Woche allein gelassen wird, fällt es in sein ursprüngliches Verhalten zurück.

Pro erreichter Erfahrungsstufe kann der Anwender dieses Zaubers ein oder mehrere Tiere mit insgesamt zwei Trefferwürfeln anlocken. Insgesamt dürfen die Trefferwürfel der Tiere, die er um sich hat und abrichtet, auch nie mehr betragen als das Doppelte seiner Erfahrungsstufe. Mit diesem Zauber kann der Priester nur Tiere ohne Gesinnung anlocken, zu seinen Freunden machen und abrichten.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind das Heilige Symbol des Priesters und etwas Futter, welches das Tier bevorzugt.

Unsichtbarkeit gegenüber Tieren (Veränderung)

Tierzyklus
Reichweite: Berührung
Komponenten: G,M
Wirkungsdauer: 1 Phase + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 4
Wirkungsbereich: Ein berührtes Wesen pro Stufe
Rettungswurf: Nein

Wer unter der Wirkung dieses Zaubers steht, wird von normalen Tieren in keiner Weise wahrgenommen. Zu den normalen Tieren

gehören auch Riesenformen, nicht jedoch Geschöpfe mit magischen Fähigkeiten oder Kräften. Ein Empfänger des Zaubers kann sich mitten unter derartigen Tieren bewegen, als würde es gar nicht existieren. Er könnte sich z.B. vor einen hungrigen Löwen oder einen Tyrannosaurier stellen und bliebe völlig unbeleuchtet. Ein Nachtmahr, Höllenhund oder Winterwolf dagegen würde den Charakter sehr wohl bemerken. Für jede Erfahrungsstufe, die er erreicht hat, kann der Anwender ein Wesen für Tiere unsichtbar machen. Führt einer der Empfänger vor Ablauf der Wirkungsdauer einen Angriff aus, so endet die Unsichtbarkeit – nur für ihn – augenblicklich.

Die Materialkomponente für diesen Zauber sind Stechpalmenzweige, mit denen jeder Empfänger abgerieben wird.

Unsichtbarkeit gegenüber Untoten (Bannzauber)

Totenzyklus
Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 6 Runden
Zeitaufwand: 4
Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Speziell

Durch die Kraft dieses Zaubers verlieren Untote für die Dauer der Wirkung die Spur des geschützten Wesens und beachten es überhaupt nicht. Gegen Untote mit vier oder weniger Trefferwürfeln wirkt der Zauber automatisch, für mächtigere wird ein Rettungswurf durchgeführt, bei dessen Gelingen sie den Zauber abschütteln können. Zu beachten ist, daß ein Priester die Untoten nicht vertreiben kann, wenn er selbst unter der Wirkung dieses Zaubers steht. Diese endet augenblicklich, wenn der Empfänger einen Angriff führt; Zauber wie *Leichte Wunden heilen*, *Gesang* oder *Vorahnung* brechen den Bann jedoch nicht.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist das Heilige Symbol des Priesters.

Verstricken (Veränderung)

Pflanzenzyklus
Reichweite: 80 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Phase
Zeitaufwand: 4
Wirkungsbereich: Ein Würfel mit 12 m Kantenlänge
Rettungswurf: Speziell

Durch diesen Zauber veranlaßt der Priester die Pflanzen im Wirkungsbereich, alle Wesen, die sich darin befinden, festzuhalten: Gräser, Sträucher, Zweige und selbst die Äste der Bäume packen sie und wickeln sich um ihre Glieder, so daß sie sich für den Rest der Wirkungsdauer nicht von der Stelle bewegen können. Jedes Wesen, das den Bereich betritt, wird ebenfalls von der Wirkung erfaßt. Wenn für ein



Opfer ein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, kann es den Wirkungsbereich verlassen, kommt dabei jedoch nur um 3 m pro Runde voran, bis es das Gebiet hinter sich läßt. Übergroße oder besonders starke Geschöpfe werden von der Wirkung evtl. kaum oder gar nicht behindert; im einzelnen ist dies vom Spielleiter je nach der Stärke der Pflanzen im Wirkungsbereich zu entscheiden.

Die Materialkomponente ist das Heilige Symbol des Priesters.

Wasser erschaffen (Veränderung) (Umkehrbar)

Elementarzyklus (Wasser)
Reichweite: 30 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 1 Runde
Wirkungsbereich: bis zu 1 m³
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester pro erreichter Erfahrungsstufe bis zu 20 l sauberes und trinkbares Wasser (wie Regenwasser) erschaffen. Dieses magisch erzeugte Wasser kann innerhalb einer Runde nach seiner Entstehung durch *Magie bannen* wieder vernichtet werden, danach klingt seine Magie ab und hinterläßt normales Wasser, das verbraucht und verschüttet werden oder verdunsten kann. Die umgekehrte Form des Zaubers, *Wasser vernichten*, löst eine ebensolche Menge Wasser spurlos auf, so daß weder Dampf noch Dunst oder Nebel zurückbleiben. Insgesamt kann die Erschaffung oder Vernichtung von Wasser in einem Bereich erfolgen, der nicht größer ist als das betreffende Volumen an Wasser oder bis zu 1 m³ groß.

Zur Anwendung des Zaubers ist zumindest ein Tropfen Wasser für die Erschaffung bzw. eine Prise Staub für die Vernichtung erforderlich.

Zu beachten ist, daß Wasser im Körper eines Lebewesen weder erschaffen noch vernichtet werden kann. Für die Zwecke des Spiels sei festgehalten, daß ein Liter Wasser zwei Pfund wiegt.

Zauberkeule (Veränderung)

Kampf- und Pflanzenzyklus
Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 4 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: 1 gewöhnliche Keule aus Eichenholz
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester seine Keule oder seinen Stecken aus unbeschlagenem Eichenholz in eine magische Waffe mit einem Bonus von +1 verwandeln, deren Treffer bei menschengroßen und kleineren Gegnern 2W4 Schadenspunkte, bei größeren Gegnern 1W4 + 1 SP verursachen. Der Stecken bzw. die Keule werden durch den Zauber nicht beschä-

digt. Natürlich muß der Priester die Waffe schwingen.

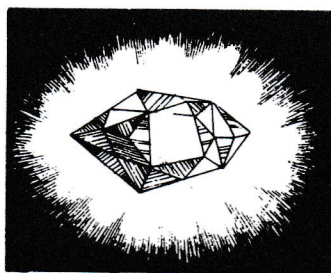
Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind das Heilige Symbol des Priesters und ein Kleeblatt.

Zaubersteine (Verzauberung)

Kampfzyklus
Reichweite: 0
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 4
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester bis zu drei kleine Steine, nicht größer als Schleuderkugeln, vorübergehend verzaubern. Diese *Zaubersteine* können dann geworfen oder mit einer Schleuder verschossen werden. Mit der Hand kann man sie bis zu 30 m weit werfen, und zwar alle in einer Runde. Die Würfe gelingen nur bei Erreichen des jeweils erforderlichen Trefferwurfs, allerdings verleiht der Zauber jedem Charakter die notwendige Fertigkeit zum Einsatz der Steine im Kampf. Die Steine gewähren keinen weiteren Zuschlag auf den Trefferwurf, gelten jedoch hinsichtlich der Gegner, die sie verletzen können, als magische Geschosse +1. Jeder *Zauberstein* verursacht 1W4 Schadenspunkte, bei Untoten 2W4 SP. Die Magie in jedem Stein hält vor, bis er benutzt wird, höchstens aber für eine halbe Stunde.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind das Heilige Symbol des Priesters sowie drei kleine Steine, die vorher weder mit Werkzeugen noch durch Zauber bearbeitet wurden.



Zusammenwirken (Hervorrufung)

Allgemeiner Zyklus
Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1 Runde
Wirkungsbereich: Der Kreis der Priester
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber können drei bis fünf Priester ihre Kräfte vereinen, so daß einer von ihnen mit der Macht einer höheren Erfahrungsstufe zaubern oder Untote vertreiben kann. Der Priester mit der höchsten Erfahrungsstufe (bzw. einer von ihnen, wenn mehrere die

höchste vorhandene Stufe erreicht haben) steuert allein, während die anderen einen Kreis um ihn bilden und sich bei den Händen fassen. Jeder der Priester in der Mitte den Zauber wirft, gewinnt er vorübergehend von jedem der anderen eine Erfahrungsstufe, höchstens aber vier Stufen. Dies wirkt sich auf das Vertreiben von Untoten sowie auf stufenabhängige Zauberwirkungen aus. Zu beachten ist, daß der Priester in der Mitte keine Verfügung über zusätzlich gewonnenen Zauber gewinnt, sondern nur diejenigen einsetzen kann, die er an diesem Tag erhalten und noch nicht angewandt hat.

Die Priester im Kreis müssen sich ganz auf das *Zusammenwirken* konzentrieren und verlieren dadurch alle eventuellen Zuschläge auf der Rüstungsklasse für Geschicklichkeit oder Schild. Wenn die Konzentration eines von ihnen gestört wird, endet ihr *Zusammenwirken* augenblicklich. Geschieht dies, während der Priester in der Mitte gerade einen Zauber wirft, so verpufft dieser, als wäre der Anwender selbst gestört worden. Zauber, die durch *Zusammenwirken* vollendet wurden, haben jedoch die volle gesteigerte Wirkung, auch wenn das *Zusammenwirken* vor Ablauf ihrer Wirkungsdauer endet. Zu beachten ist auch, daß das *Zusammenwirken* nicht gestört wird, wenn nur der Priester in der Mitte unterbrochen wird.



Zauber des Zweiten Grades

Bezauberung entdecken (Erkenntniszauber) Umkehrbar

Erkenntniszyklus
Reichweite: 30 m
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 1 Phase
Zeitaufwand: 1 Runde
Wirkungsbereich: 1 Wesen pro Runde
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann ein Priester feststellen, ob eine Person oder ein Monster unter der Wirkung einer *Bezauberung* oder



Anhang 4: Priesterzauber (2. Grad)

ähnlicher Magie, z.B. *Hypnose*, *Einflüsterung*, *Verführung* oder *Besessenheit*, steht. Wenn für das betreffende Wesen ein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, wirkt der Erkenntniszauber bei ihm allerdings nicht. Ergibt der Einsatz des Zaubers dagegen, daß ein Wesen bezaubert ist, so hat der Anwender eine Chance von 5% pro Stufe, die genaue Art der Beeinflussung herauszufinden. Der Priester kann bis zu zehn verschiedene Wesen beobachten, bevor die Wirkungsdauer abläuft. Wenn mehrere Bezauberungen auf ein Wesen einwirken, ist ggf. nur festzustellen, daß eine Beeinflussung besteht; die genaue Art bleibt unerkannt, da es tatsächlich ja mehrere sind.

Die Umkehrungsform des Zaubers, *Bezauberung verdecken*, verbirgt alle auf ein einzelnes Wesen wirkenden Bezauberungen für 24 Stunden.

Bote (Verzauberung/Bezauberung)

Tierzzyklus

Reichweite: 20 m pro Stufe

Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: 1 Tag pro Stufe

Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Rettungswurf: K.W.

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester einem winzigen Wesen (Größe W) mit mindestens tierischer Intelligenz eine Botschaft auftragen. Der Zauber wirkt weder auf Riesenformen entsprechender Arten, noch auf Wesen mit niedriger (IN 5) oder höherer Intelligenz. Wenn sich ein solches Tier in Reichweite befindet, kann der Priester es mit etwas Nahrung, die es bevorzugt, anlocken und zu sich rufen. Wenn für das Tier kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, nähert es sich dem Priester und erwartet seine Anweisungen. Dieser kann sich mit dem Tier rudimentär verständigen und es an einen bestimmten Ort schicken, die Anweisungen müssen allerdings einfach gehalten sein. Der Anwender des Zaubers kann einen kleinen Gegenstand oder Zettel an dem Tierchen befestigen, bevor er es losschickt. Das Tier wartet dann am beschriebenen Zielort, bis die Wirkungsdauer des Zaubers abläuft. (Wenn der Empfänger der Nachricht keinen solchen Boten erwartet, kann er es evtl. übersehen!) Wenn die Wirkung des Zaubers endet, kehrt es zu seinen gewohnten Aktivitäten zurück. Der Zauber gibt dem Empfänger der Nachricht keine Möglichkeit, sich mit dem Boten zu verständigen.

Fallen finden (Erkenntnis)

Erkenntniszyklus

Reichweite: 30 m

Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: 3 Phasen

Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Ein 3 m breiter Pfad

Rettungswurf: Nein

Wenn ein Priester diesen Zauber einsetzt, kann er alle mechanischen oder magischen Fallen im Wirkungsbereich erkennen, unabhängig davon, ob sie durch natürliche Mittel oder durch Magie verborgen sind. Zu beachten ist, daß dieser Zauber richtungsgebunden ist, d.h. der Anwender muß in eine bestimmte Richtung blicken, um zu erkennen, ob in dieser Richtung eine Falle gestellt wurde.

Eine Falle ist in diesem Zusammenhang jede Vorrichtung und jeder Schutzzauber, der drei Bedingungen erfüllt: eine plötzliche und unerwartete Wirkung hervorrufen zu können, die vom Anwender des Zaubers als unerwünscht oder schädlich betrachtet würde und als solche von ihrem Urheber beabsichtigt war. Zu den Fallen in diesem Sinne zählen also auch Alarmanlagen, Glyphen und ähnliche Vorrichtungen.

Der Priester erfährt durch den Zauber, ob die Falle magischer oder mechanischer Natur ist, nicht aber, wie sie genau wirkt oder entschärft werden kann. Durch genaue Untersuchung kann er allerdings ermitteln, welche Handlungen sie auslösen könnten. Dabei ist zu beachten, daß dieser Erkenntniszauber stets auf das beschränkt ist, was der jeweilige Anwender als unerwartet und schädlich in Betracht zieht. Handlungen von Lebewesen können nicht vorhergesehen werden, so daß eine versteckte Schießscharte oder ein Hinterhalt in diesem Sinne nicht als Falle gelten, ebenso wenig wie natürliche Gefahren (bei Regen überflutete Höhlen, brüchige Wände oder eine von Natur aus giftige Pflanze). Sofern der Spielleiter bestimmte Glyphen oder Runen für Schutzzauber verwendet (s. den Zauber *Glyphe der Abwehr*), ist ihre Linienführung mit Hilfe dieses Zaubers zu erkennen. Der Zauber zeigt keine Fallen auf, die entschärft wurden oder aus anderen Gründen ungefährlich sind.

Fesseln (Verzauberung/Bezauberung)

Bezauberungszyklus

Reichweite: 0

Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: Speziell

Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: 27 m Radius

Rettungswurf: K.W.

Mit Hilfe dieses Zaubers kann ein Priester seine Zuhörerschaft *fesseln* (sofern sie seine Sprache voll und ganz versteht): Jeder, der sich im Wirkungsbereich aufhält, wendet dem Sprecher seine volle Aufmerksamkeit zu und beachtet seine übrige Umgebung nicht weiter, es sei denn, ein für ihn durchgeführter Rettungswurf gegen Zauber gelänge. Auf diesen Wurf wird neben der Weisheitsmodifikation bei Wesen einer Rasse oder Gesinnung, die dem Priester feindselig gegenübersteht, ein Bonus von +4 angerechnet. Wesen mit mindestens vier Trefzerwürfeln bzw. Stufen oder einem Weisheitswert über 15 werden überhaupt nicht von der Wirkung erfaßt.

Um den Zauber zu wirken, muß der Priester eine ganze Runde lang ohne Unterbrechung sprechen. Danach dauert die Bezauberung an, solange er weiterspricht, höchstens jedoch für eine Stunde. Während der Priester spricht, unternehmen die gefesselten Zuhörer keinerlei andere Handlung, und auch für 1W3 nach dem Ende seiner Ansprache tun sie nichts weiter, als seine Aussagen untereinander zu besprechen. Wer den Wirkungsbereich nachträglich betritt, unterliegt der Wirkung ebenfalls, sofern für ihn kein Rettungswurf gelingt. Diejenigen Zuhörer, deren Rettungswürfe erfolgreich waren, werden sich mit einer Chance von 50% in jeder Phase durch Buh- und Zwischenrufe bemerkbar machen. Wenn diese Störungen einen beträchtlichen Umfang erreichen, sind für die übrigen Zuhörer neue Rettungswürfe durchzuführen. Der Redefluß des Priesters endet, wenn dieser angegriffen wird oder etwas anderes tut als zu sprechen (die Nachwirkung von 1W3 Runden gilt jedoch auch dann).

Werden die Zuhörer angegriffen, so bricht die Wirkung des Zaubers ab und das Publikum reagiert sofort, wobei auf den Wurf für seine Reaktion auf den oder die Urheber der Störung ein Abzug von -10 anzuwenden ist.

Anmerkung: Anstatt Rettungswürfe für eine größere Zahl von Zuhörern mit gleichen Werten durchzuführen, kann der Spielleiter von statistischen Mittelwerten ausgehen, um Zeit zu sparen: Aus einer Zuhörerschaft von 20 Menschen, deren erforderlicher Rettungswurf bei 16 (25% Erfolgschance) liegt, werden 15 der Bezauberung erliegen und 5 nicht.

Feuer/Kälte widerstehen (Veränderung)

Schutzzyklus

Reichweite: Berührung

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen

Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester den Körper des Wesens, das er bei der Anwendung berührt, widerstandsfähig gegen Hitze oder Kälte – je nachdem, was er bestimmt. Der Empfänger ist gegen mäßige Hitze bzw. Kälte völlig unempfindlich. (Er kann z.B. nackt im Schnee stehen oder in ein normales Feuer greifen, um einen Zettel daraus zu retten). Darüber hinaus ist er auch gegen extreme Hitze bzw. Kälte, wie glühende Kohlen, große Mengen brennendes Öl, Feuerstürme, *Feuerbälle*, *Flammenschwerter*, *Meteorschwärme*, den Odem von Roten Drachen, bzw. *Frostbrand-Schwerter*, *Eisstürme*, *Zauberstäbe des Frostes* oder den Odem von Weißen Drachen, in gewissem Maß geschützt: Er kann ihrer Schadenswirkung zwar nicht ganz entgehen, auf seine Rettungswürfe wird jedoch ein Bonus von +3 angerechnet, und er erleidet in jedem Fall nur die Hälfte des normalen Schadens, also die Hälfte des ermittelten



Schadens, wenn sein Rettungswurf mißlingt, und lediglich ein Viertel, wenn der Wurf erfolgreich ist. Der Schutzzauber hält für jede Erfahrungsstufe des Anwenders eine Runde vor.

Als Materialkomponente benötigt der Priester für diesen Zauber einen Tropfen Quecksilber.

Feuerfalle (Bannzauber, Hervorrufung)

Elementarzyklus (Feuer)

Reichweite: Berührung

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: Permanent bis zur

Auslösung

Zeitaufwand: 1 Phase

Wirkungsbereich: Der berührte Gegenstand

Rettungswurf: 1/2

Jeder verschließbare Gegenstand (Buch, Flasche, Schachtel, Truhe, Panzerschrank, Tür, Sarg, Schublade usw.) kann durch eine *Feuerfalle* gesichert werden. Den Mittelpunkt dieses Zaubers bestimmt der Priester. Das geschützte Objekt kann nicht zusätzlich mit anderen Verschluss- oder Sicherungszaubern belegt werden. Der Zauber *Klopfen* beeinträchtigt die Wirksamkeit einer *Feuerfalle* in keiner Weise: Sobald ein Unbefugter sich Zugang zu dem geschützten Objekt verschaffen will, explodiert sie. Wie bei den meisten magischen Fallen beträgt die Chance von Dieben, eine *Feuerfalle* zu erkennen, nur halb soviel wie ihre normale Prozentchance, Fallen zu entdecken. Ein Fehlschlag beim Versuch, sie zu entschärfen, löst die Explosion aus, ein erfolgloser Versuch, die Magie der Falle zu bannen, dagegen nicht. Das Auslösen der *Feuerfalle* ruft eine Explosion mit einem Radius von 1,50 m um den Mittelpunkt hervor. Für alle Wesen, die sich innerhalb dieses Bereichs befinden, müssen Rettungswürfe gegen Zauber durchgeführt werden: Der angerichtete Schaden beträgt 1W4 SP pro Stufe des Magiers, bei Gelingen des Rettungswurfs die Hälfte (aufgerundet). (Unter Wasser richtet die Falle nur den halben Schaden an und läßt eine große Dampf Wolke entstehen.) Das geschützte Objekt wird durch die Explosion nicht beschädigt.

Der Anwender des Zaubers kann den gesicherten Gegenstand gefahrlos benutzen, ebenso jeder, auf den die Falle bei der Anwendung speziell eingestellt wurde. (Die gebräuchlichste Methode sieht hierfür ein Kennwort vor.)

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

Die Materialkomponente für diesen Zauber sind Beeren der Stechpalme.

Flammen erzeugen (Veränderung)

Elementarzyklus (Feuer)

Reichweite: 0

Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber läßt der Priester eine Flamme, so hell wie eine Fackel, aus seiner Handfläche hervorschlagen. Diese Flamme brennt für zwei Runden pro Stufe des Anwenders, ohne ihm irgendwelchen Schaden zuzufügen. Sie ist jedoch sengend heiß und setzt entzündliche Stoffe (Papier, Tuch, trockenes Holz, Öl usw.) in Brand. Der Priester kann die Flamme wie ein Wurfgeschöß bis zu 40 m weit schleudern (was als kurze Entfernung gilt). Die Flamme lodert beim Aufprall hoch, wodurch sie im Umkreis von 1 m alle brennbaren Dinge in Brand setzt, und verlischt danach. Jeder, der von der Flamme getroffen wird, erleidet 1W4+1 Punkte Feuerschaden; sofern sich Teile seiner Kleidung oder Ausrüstung entzünden, muß er eine volle Runde aufwenden, um die Flammen zu löschen, sonst erleidet er weiteren Schaden, der vom Spielleiter bestimmt wird. Wenn das Ziel verfehlt wird, ist wie bei Geschossen mit Flächenwirkung zu verfahren. Sofern die Wirkungsdauer noch nicht abgelaufen ist, wenn der Priester eine Flamme schleudert, erscheint in seiner Hand gleich danach eine neue.

Die magische(n) Flamme(n) selbst kann der Priester nach Belieben wieder verlöschen lassen; Brände, die durch sie hervorgerufen wurden, können dagegen nicht auf diese Weise gelöscht werden. Unter Wasser ist dieser Zauber nicht einsetzbar.

Flammenklinge (Hervorrufung)

Elementarzyklus (Feuer)

Reichweite: 0

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 4 Runden + 1 Runde für je 2 Stufen

Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: Eine 90 cm lange, schwertähnliche Klinge

Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber läßt der Priester einen glühenden Feuerstrahl in seiner Hand entstehen, der wie ein Krummsäbel zu handhaben ist. Bei einem Treffer richtet die *Flammenklinge* 1W4+4 Schadenspunkte an, mit einem Zuschlag von +2 bei Untoten und besonders feuerempfindlichen Wesen. Ist der Getroffene gegen Feuer geschützt, so verringert sich der Schaden auf 1W4+2 SP. Feuerwesen und solche, die selbst über Feuer als angeborene Waffe verfügen, erleiden durch diesen Zauber überhaupt keinen Schaden. Die *Flammenklinge* kann entzündliche Stoffe wie Pergament, Stroh, Reisig, Tuch usw. in Brand setzen. Sie ist

jedoch keine magische Waffe im eigentlichen Sinn, so daß Wesen, die nur von magischen Waffen zu treffen sind (bis auf Untote), mit ihr nicht bekämpft werden können. Unter Wasser funktioniert der Zauber nicht.

Neben dem Heiligen Symbol des Priesters als Materialkomponente ein Sumachblatt erforderlich.

Geisterhammer (Anrufung)

Kampfzyklus

Reichweite: 10 m pro Stufe

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Nein

Durch die Anrufung seiner Gottheit erwirbt der Anwender dieses Zaubers die Entstehung eines Kraftfeldes mit den groben Umrissen eines Hammers. Solange er sich darauf konzentriert, es zu lenken, bekämpft es nach seinen Anweisungen die Gegner innerhalb der Reichweite. Der Priester kann sich in jeder Runde entscheiden, ob er denselben Gegner weiter bekämpfen oder den geistigen Hammer gegen einen anderen Feind einsetzen will, der sich innerhalb der Reichweite befindet. Die Treffchance des Hammers entspricht der des Anwenders, abzüglich eventueller Stärkeschläge. Außerdem gilt für den geistigen Hammer für angefangene sechs Stufen des Priesters je ein Bonus von +1, bis zu einem Höchstwert von +3 ab der 13. Stufe. Der angerichtete Schaden entspricht dem eines gewöhnlichen Kriegshammers (1W4+1 SP gegen menschengroße und kleinere Gegner, 1W4 gegen größere), mehr dem jeweiligen Magiezuschlag. Der Hammer trifft den Gegner so, wie der Priester zu ihm steht, so daß für ihn ggf. alle Zuschläge und Vorzüge eines Angriffs von hinten auch für ihn gelten.

Sobald die Konzentration des Priesters abbricht, endet die Wirkung des Zaubers. Durch *Magie bannen*, dessen Wirkungsbereich sich auf den Priester oder den Hammer selbst erstreckt, kann dieser evtl. zerstört werden. Wenn ein angegriffenes Wesen über Magieresistenz, so wird deren Wirkung beim ersten Schlag des Geisterhammers geprüft: Wenn sie greift, endet der Zauber; wirkt sie dagegen nicht, so kann der Hammer für die Dauer der Zauberwirkung gegen das betreffende Wesen eingesetzt werden.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist ein gewöhnlicher Kriegshammer, den der Priester mit einem Stoßgebet an seine Gottheit auf die Gegner schleudert, worauf der Hammer verschwindet.

Gesang (Herbeirufung/Beschwörung)

Kampfzyklus

Reichweite: 0

Komponenten: W,G



Anhang 4: Priesterzauber (2. Grad)

Wirkungsdauer: Dauer des Gesangs
Zeitaufwand: 2 Runden
Wirkungsbereich: 9 m Radius
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers erwirkt der Priester für sich und seine Gefährten besondere, himmlische Gunst und schädigt zugleich seine Gegner: Nachdem er den Zauber vollendet hat, erhalten alle seine Verbündeten innerhalb des Wirkungsbereichs einen Zuschlag von +1 auf ihre Angriffs- und Rettungswürfe, während alle Gegner in diesem Bereich einen entsprechenden Abzug von -1 erleiden. Diese Bonus/Malus-Wirkung hält so lange an, wie der Anwender stillsteht und mit dem Gesang fortfährt. Jede Unterbrechung, z.B. ein Treffer, der den Priester verwundet, ein gegen ihn angesetzter Ringergriff oder der Zauber *Stille*, beenden die Wirkung augenblicklich. Bei mehrfacher Anwendung dieses Zaubers summieren sich die Zuschläge bzw. Abzüge nicht auf. Wird jedoch ein *Gebet* gesprochen (Dritter Grad), während ein Priester derselben Religion (nicht nur von gleicher Gesinnung!) den *Gesang* wirkt, so verstärkt sich dessen Wirkung auf +2 bzw. -2.

Gesinnung erkennen (Erkenntniszauber) Umkehrbar

Erkenntniszyklus
Reichweite: 10 m
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 1 Phase
Zeitaufwand: 1 Runde
Wirkungsbereich: 1 Wesen oder 1 Gegenstand
Rettungswurf: K.W.

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

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

Gift verlangsamen (Nekromantie)

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

Indem der Priester diesen Zauber auf einen Vergifteten anwendet, kann er die Wirkung des Giftes beträchtlich verlangsamen, sofern sie noch nicht voll eingesetzt hat. (Die jeweilige Frist kennt nur der Spielleiter.) Das Gift wird zwar nicht neutralisiert, der Beginn seiner Wirkung jedoch für die Dauer des Zaubers hinausgeschoben, in der Hoffnung, daß in der Zwischenzeit ein Gegenmittel beschafft werden kann.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind das Heilige Symbol des Priesters und eine Knoblauchzehe, die zerdrückt und auf die Wunde gerieben bzw. verzehrt werden muß (wenn das Gift mit dem Essen aufgenommen wurde).

Gute Beeren (Hervorrufung, Veränderung) Umkehrbar

Pflanzenzyklus
Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Tag + 1 Tag pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Runde
Wirkungsbereich: 2W4 frische Beeren
Rettungswurf: Nein

Wenn dieser Zauber auf eine Handvoll frisch gepflückter Beeren angewandt wird, verleiht er 2W4 von ihnen magische Kräfte. Der Anwender (wie auch jeder andere Priester desselben Glaubens, der mindestens die 3. Stufe erreicht hat) kann auf den ersten Blick erkennen, welche Beeren es sind; auch mit Hilfe von *Magie entdecken* ist dies festzustellen. Die *Guten Beeren* wirken auf zweierlei Weise. Eine einzige Beere kann ein hungriges, etwa menschengroßes Wesen sättigen, als ob es eine komplette Mahlzeit zu sich genommen hätte, oder einen erlittenen Schadenspunkt heilen, wobei insgesamt höchstens 8 SP in 24 Stunden so geheilt werden können.

Die Umkehrung des Zaubers, *Schlechte Beeren*, läßt 2W4 Beeren schmackhaft erscheinen, in Wirklichkeit verursacht jede von ihnen jedoch 1 Punkt Giftschaden, wenn man sie ißt (kein Rettungswurf).

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist das Heilige Symbol des Priesters, mit dem dieser über die frischen, eßbaren Beeren (Blaubeeren, Brombeeren, Himbeeren, Johannisbeeren, Stachelbeeren usw.) hinwegstreichen muß.

Holz krümmen (Veränderung) Umkehrbar

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

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester Holz verbiegen, so daß dessen Form und Festigkeit für immer verloren gehen. Die Reichweite des Zaubers beträgt 10 m pro Stufe des Anwenders, und er wirkt pro Stufe auf ein 30 cm langes Stück Holz von ca. 3 cm Durchmesser. Ab der 5. Stufe könnte ein Priester also den Schaft eines gewöhnlichen Speeres verbiegen. Zu beachten ist, daß auch Bretter und Balken zu verbiegen sind, so daß eine Tür aus dem Rahmen springt oder sich bei einem Boot oder Schiff einige Planken lösen. Verkrümmte Schuß- und Wurfaffen sind nicht mehr zu gebrauchen; für Nahkampfwaffen mit verbogenem Schaft gilt ein Abzug von -4 auf die Trefferchance.

Auf verzaubertes Holz wirkt der Zauber nur, wenn der Priester eine höhere Erfahrungsstufe erreicht hat als der Urheber der Verzauberung: Die Erfolgchance beträgt 20% pro Stufe Unterschied, also 20%, wenn der Priester eine Stufe höher steht, 40% bei zwei Stufen Abstand usw. Ein Priester der 7. Stufe hätte z.B. eine Chance von 40%, eine Tür, die von einem Magier der 5. Stufen mit *Tor zuhalten* oder einem *Zauberschloß* belegt wurde, durch Krümmen ihres Holzes aufspringen zu lassen. Bei magischen Gegenständen aus Holz ist davon auszugehen, daß ihr Hersteller mindestens die 12. Stufe besaß. Besonders mächtige Stücke, z.B. Artefakte, werden von diesem Zauber überhaupt nicht betroffen.

Die Umkehrungsform, *Holz richten*, macht krummes oder verzogenes Holz wieder gerade, oder hebt die Wirkung von *Holz krümmen* auf, wobei dieselben Bedingungen gelten.

Metall erhitzen (Veränderung) Umkehrbar

Elementarzyklus (Feuer)
Reichweite: 40 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 7 Runden
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Speziell

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester eisenhaltige Metalle (Eisen, Eisenlegierungen, Stahl) glühend heiß werden lassen. Der Zauber wirkt auf Elfen-Kettenhemden überhaupt nicht und auf magische Rüstungen nur, wenn ein entsprechender Rettungswurf gegen magisches Feuer mißlingt.

Während der ersten Runde der Wirkungsdauer wird das Metall nur unangenehm warm, und in der letzten Runde erreicht es wiederum diese Temperatur. In der zweiten Runde (und in der vorletzten wieder) ist es heiß genug, um Brandblasen und Schaden zu verursachen. Während der dritten, vierten und fünften Runde ist das Eisen glühend heiß und verursacht schwere Brandwunden:



Temperatur des Metalls	Schaden pro Runde
sehr warm	keiner
heiß	1W4 SP
glühend	2W4 SP*

*) In der letzten Runde, in der das Metall glühend heiß ist, muß für das Opfer ein Rettungswurf gegen Zauber durchgeführt werden. Wenn er mißlingt, erleidet es eine der folgenden, schweren Verletzungen: Hand oder Fuß – für 2W4 Tage unbrauchbar; Rumpf – 1W4 Tage nicht einsatzfähig; Kopf – 1W4 Phasen lang bewußtlos. Diese Auswirkung kann durch den Zauber *Genesung* (Fünfter Grad) oder durch entsprechend langes Ausruhen ausgeheilt werden.

Zu beachten ist auch, daß Stoffe wie Holz, Leder und leichtentzündliches Tuch zu glimmen und zu brennen anfangen, wenn sie mit glühend heißem Metall in Berührung kommen, so daß sie ab der folgenden Runde im Kontakt mit nackter Haut ihrerseits 2W4 Punkte an Brandwunden verursachen. Magischer Feuer-schutz (durch Zauber, Trank oder Ring) oder der Zauber *Schutz vor Feuer* neutralisieren die Wirkung dieses Zaubers vollkommen, ebenso auch das Eintauchen in Wasser oder Schnee und die Zauber *Kältekegel* oder *Eissturm*. Diese Fassung des Zaubers ist unter Wasser nicht anwendbar. Für je zwei erreichte Erfahrungsstufen kann der Priester die Metallteile der Ausrüstung eines menschengroßen Gegners erhitzen (d.h. seine Waffen und Rüstung bzw. eine Metallmenge von ca. 50 Pfund).

Die Umkehrungsform, *Metall kühlen*, hebt *Metall erhitzen* auf oder läßt Metall in ähnlicher Weise vorübergehend erkalten:

Temperatur des Metalls	Schaden pro Runde
kalt	keiner
sehr kalt	1-2 SP
eisig	1W4 SP*

*) In der letzten Runde, in der das Metall eisig kalt ist, muß für das Opfer ein Rettungswurf gegen Zauber durchgeführt werden. Wenn er mißlingt, erleidet es Erfrierungen, die zur Taubheit einer Hand führt (oder beider Hände, wenn der Rettungswurf nach Ansicht des Spielleiters besonders schlecht ausfiel): Der Griff des Charakters ist 1W4 Tage lang äußerst schwach und reicht nicht aus, um eine Waffe zu führen oder sonst etwas sicher zu packen.

Der Wirkung von *Metall kühlen* kann durch den Zauber *Kälte widerstehen* oder große Hitze begegnet werden, z.B. die Nähe eines großen Feuers (nicht bloß einer Fackel!), ein magisches Flammenschwert, den Zauber *Feuerwand* o.ä. Unter Wasser verursacht der Zauber keinen Schaden, es bildet sich jedoch Eis um das gekühlte Metall, das einen beträchtlichen Auftrieb bewirkt.

Mit Tieren sprechen (Veränderung)

Erkenntnis- und Tierzyklus
Reichweite: 0
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 2 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: 1 Tier in höchstens 9 m Entfernung
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber versetzt den Priester in die Lage, sich mit einem gewöhnlichen, kalt- oder warmlütigen Tier (auch einem Riesenexemplar) zu verständigen. Er kann Fragen stellen und die Antworten verstehen, allerdings gewährleistet der Zauber in keiner Weise das Wohlwollen oder die Hilfsbereitschaft des angesprochenen Tieres. Von Tieren, die von Natur aus vorsichtig und schlaue sind, dürften knappe und ausweichende Antworten zu erwarten sein, während dümmere Arten meist alberne Äußerungen von sich geben werden. Wenn das Tier dem Priester wohlgesonnen ist oder seine Gesinnung teilt, besteht die (vom Spielleiter zu bestimmende) Möglichkeit, daß es ihm einen Gefallen tun wird. Zu beachten ist, daß dieser Zauber sich von *Mit Monstern verständigen* unterscheidet, da er nur eine Verständigung mit normalen und riesigen Exemplaren gewöhnlicher Tierarten wie Affen, Bären, Elefanten, Hunde, Katzen usw. zuläßt.

Personen festhalten (Verzauberung/Bezauberung)

Bezauberungszyklus
Reichweite: 120 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: speziell
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: 1W4 Personen innerhalb eines Würfels mit 6 m Kantenlänge
Rettungswurf: K.W.

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

Der Zauber wirkt auf alle Menschen, Halbmenschen, und zweibeinigen Humanoiden von höchstens Menschengröße, darunter Dryaden, Echsenmenschen, Elfen, Feengeister, Feenkobolde, Gnolle, Gnome, Goblins, Halbellern, Halbblinde, Halbkork, Hobgoblins, Kobolde, Orks, Troglodyten, Waldwichtel, Wassermänner, Zwerge und andere. Ein Kämpfer der 10. Stufe könnte also festgehalten werden, ein Oger dagegen nicht.

Der Zauber geht von einem Punkt aus, den der Anwender bestimmt, und wirkt auf 1W4 Personen innerhalb des Wirkungsbereichs, welche der Priester auswählen kann. Wird er auf drei oder vier Personen angewandt, so steht jeder ein normaler Rettungswurf zu. Sollen nur zwei Personen bezaubert werden, so gilt für ihre Rettungswürfe ein Abzug von -1, während auf den Rettungswurf für ein einzelnes Opfer ein

Abzug von -3 angerechnet wird. Für alle Rettungswürfe gilt ggf. der Weisheitsbonus oder -malus des Betreffenden. Personen, deren Rettungswürfe gelingen, werden von der Wirkung des Zaubers nicht erfaßt. Untote können durch ihn grundsätzlich nicht festgehalten werden.

Die festgehaltenen Wesen können sich weder bewegen, noch sprechen, sie verfolgen jedoch weiterhin, was um sie herum vorgeht und können alle jene Fähigkeiten einsetzen, die nicht von Bewegungen oder Reden abhängen. Das Festhalten verhindert in keiner Weise die Verschlechterung des Gesundheitszustands des Opfers aufgrund von Verwundung, Krankheit oder Gift. Der Anwender des Zaubers kann die Wirkung jederzeit mit einem Wort beenden, ansonsten beträgt die Dauer des Zaubers fünf Runden bei einem Priester der 3. Stufe, sechs bei einem der vierten usw.

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

Personen oder Säugetiere bezaubern (Verzauberung/Bezauberung)

Tierzyklus
Reichweite: 80 m
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: 1 Person bzw. 1 Säugetier
Rettungswurf: K.W.

Dieser Zauber wirkt jeweils auf eine einzelne Person bzw. ein Säugetier. Das Opfer betrachtet den Anwender als vertrauten Freund und Verbündeten, den es zu achten und zu schützen gilt. Der Begriff Person umfaßt dabei alle Menschen und zweibeinigen Halbmenschen und Humanoiden von menschlicher (M) oder kleinerer Größe (K). (Darunter fallen Dryaden, Elfen, Echsenmenschen, Feengeister, Feenkobolde, Gnolle, Gnome, Goblins, Halbellern, Halbblinde, Halbkork, Hobgoblins, Kobolde, Troglodyten, Waldwichtel, Wassermänner, Zwerge und andere.) Ein Kämpfer der 10. Stufe könnte also bezaubert werden, ein Oger dagegen nicht.

Der Zauber gibt dem Priester nicht die Verfügungsgewalt über das bezauberte Wesen, als wenn es ein Automat wäre, doch alle seine Worte und Handlungen werden von diesem im günstigsten Licht betrachtet. Der Bezauberte würde daher keinen Selbsttötungsbefehl befolgen, dem Priester jedoch evtl. glauben, wenn dieser ihm erklärt, daß die einzige Chance, sein Leben zu retten, darin liegt, daß der Bezauberte einen anstürmenden Roten Drachen „für ein oder zwei Runden“ aufhält – und der Betreffende dabei für sich selbst eine vernünftige Überlebenschance sieht.

Die Haltung des Opfers und seine Einstellung zu verschiedenen Dingen werden zugunsten des Anwenders beeinflusst, seine Persönlichkeit und Gesinnung ändern sich jedoch nicht. Wenn es aufgefordert wird, sich ganz



Anhang 4: Priesterzauber (2. Grad)

wehrlös zu machen, einen wertvollen Gegenstand abzugeben oder auch nur eine Ladung aus einem magischen Gegenstand einzusetzen (insbesondere gegen seine früheren Gefährten oder Freunde), wird sofort ein Rettungswurf fällig, da die Bezauberung unter dieser Belastung evtl. abgeschüttelt werden kann. Ebenso verrät ein bezaubertes Wesen nicht unbedingt alles, was es weiß, oder zeichnet Karten von ganzen Gegenden. Es kann jede Bitte ablehnen, sofern diese Ablehnung zu seiner Persönlichkeit paßt und dem Priester nicht unmittelbar schadet. Die Achtung, die das Opfer für den Anwender des Zaubers hegt, erstreckt sich nicht notwendigerweise auch auf dessen Gefährten oder Freunde; Insbesondere wird es auf Vorschläge wie „Frag' ihn doch mal,...“ wenig aufgeschlossen reagieren und sich weder Mißhandlungen noch Beschimpfungen gefallen lassen, wenn dies seiner Persönlichkeit nicht entspricht.

Zu beachten ist auch, daß der Zauber dem Anwender keine besonderen Sprachkenntnisse verleiht, dieser also die Sprache des Opfers sprechen muß, um seine Anweisungen zu übermitteln.

Die Wirkungskdauer der Bezauberung hängt vom Gelingen eines Rettungswurfs ab und steht in direkter Beziehung zur Intelligenz des Opfers: Auch wenn der Priester nichts getan hat, was die Beziehung belasten könnte, wird der Rettungswurf gegen diesen Zauber je nach Intelligenz des Bezauberten in kürzeren oder größeren Abständen wiederholt, bis er gelingt und das Opfer die Bezauberung abschütteln kann.

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

Der Zauber wird automatisch gebrochen, wenn der Priester dem Opfer in irgendeiner Weise Schaden zufügt bzw. dies versucht, oder wenn der Zauber *Magie bannen* erfolgreich auf den Bezauberten angewandt wird.

In Verbindung mit *Tierfreundschaft* kann dieser Zauber das betreffende Tier an den Heimatort des Anwenders binden, wenn dieser ihn für längere Zeit verlassen muß.

Rindenhaut (Veränderung)

Pflanzen- und Schutzzyklus
Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungskdauer: 4 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 5

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber macht der Priester die Haut des betreffenden Wesens so widerstandsfähig wie Baumrinde, so daß seine Rüstungsklasse auf einen Grundwert von 6 steigt, plus einen Punkt für jede vierte Erfahrungsstufe, die der Priester erreicht hat (auf der 4. Stufe also RK 5, auf der 8. Stufe RK 4 usw.). Außerdem erhält der Empfänger einen Zuschlag von +1 auf seine Rettungswürfe gegen alle Angriffe außer Zaubern. Der Zauber ist in Verbindung mit normaler Rüstung oder magischem Schutz nicht anwendbar. Er kann sowohl auf den Priester selbst als auch durch Berührung auf jedes andere Wesen gelegt werden.

Neben seinem Heiligen Symbol benötigt der Anwender dieses Zaubers eine Handvoll Eichenrinde als Materialkomponente.

Rückzug (Veränderung)

Schutzzyklus
Reichweite: 0
Komponenten: W,G
Wirkungskdauer: Speziell
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: Der Anwender
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester für seine eigene Person den Fluß der Zeit verändern: Während für alle anderen nur eine Runde vergeht, kann der Priester für zwei Runden plus eine Runde pro Stufe nachdenken. Ein Priester der 5. Stufe z.B. könnte sich für 7 Runden zurückziehen, um über ein Problem nachzudenken, während für alle anderen nur eine Runde vergeht. (Der Spielleiter sollte dem betreffenden Spieler pro Runde eine Minute Realzeit zubilligen, um nach der Lösung eines Problems oder einer Frage zu suchen. Ein Gespräch mit den Mitspielern während dieser Zeit ist nicht zulässig.) Dabei ist zu beachten, daß der Priester unter der Wirkung des Rückzugs nur Erkenntnis- oder Heilzauber einsetzen und letztere auch nur auf sich selbst anwenden darf. Jeder davon abweichende Einsatz dieses oder anderer Zaubers (z.B. bei einem Gefährten *Leichte Wunden heilen*) beendet den Rückzug. Der zurückgezogene Priester darf auch nicht gehen oder rennen, unsichtbar werden oder sonst etwas anderes tun als Nachdenken, Lesen usw. Er kann seinerseits von den Handlungen anderer betroffen werden, wobei für ihn weder Geschicklichkeitsbonus noch Rüstungsklassenzuschlag für einen Schild gelten. Wird der Anwender verletzt, so endet der Zauber augenblicklich.

Schlangenbezauberung (Verzauberung/Bezauberung)

Tierzyklus
Reichweite: 30 m
Komponenten: W,G

Wirkungskdauer: Speziell
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: Ein Würfel mit 9 m Kantenlänge
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber erzeugt ein hypnotisches Bewegungsmuster, daß eine oder mehrere Schlangen halb aufgerichtet hin und her pendeln läßt und sie daran hindert, irgend etwas anderes zu tun. Wenn der Zauber auf schläfrige Schlangen gerichtet wird, hält er 1W4+2 Phasen vor; sind die Schlangen nicht schläfrig, aber auch nicht aufgeregt oder böse, so dauert die Wirkung 1W3 Phasen an; bei aufgeregten oder angreifenden Schlangen wirkt der Zauber nur 1W4+4 Runden. Die Trefferpunkte der bezauberten Schlangen dürfen insgesamt die des Priesters, der den Zauber wirkt, nicht übersteigen. In der Regel kann daher ein Priester der 3. Stufe Schlangen mit insgesamt 13 oder 14 Trefferpunkten bezaubern, einer der 4. Stufe Schlangen mit zusammen 18 TP usw. Ein Priester mit 23 TP, der den Zauber auf ein Dutzend Schlangen mit je 2 TP richtet, könnte elf davon bezaubern. Der Zauber wirkt auch gegen schlangenartige und -ähnliche Monster wie Nagas, Couatl usw., wobei u.a. deren Trefferpunkte und eventuelle Magieresistenz zu beachten sind.

Es können Abwandlungen dieses Zaubers vorkommen, welche die Bezauberung anderer Tierarten ermöglichen, die in bestimmten Kulturen besondere Bedeutung besitzen. Der Spielleiter wird dies ggf. bekanntgeben.

Stärkung (Herbeirufung, Nekromantie)

Totenzyklus
Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungskdauer: 1 Runde + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Der Empfänger dieses Zaubers kommt in den Genuß eines *Segens* (+1 auf Angriffs- und Rettungswürfe) und erhält außerdem für die Dauer der Wirkung 1W8 zusätzliche Trefferpunkte. Hierdurch kann er kurzzeitig seinen eigentlichen Höchstwert an Trefferpunkten überschreiten. Wenn der Betreffende Schaden erleidet, wird dieser zuerst von den zusätzlichen Trefferpunkten angezogen; diese können durch Heilzauber nicht zurückgewonnen werden.

Beispiel: Ein Kämpfer der 1. Stufe mit ursprünglich 8 TP erleidet 2 Schadenspunkte (8-2=6) und empfängt dann eine Stärkung, die ihm 5 zusätzliche Trefferpunkte verleiht. Er hat jetzt 11 TP, von denen 5 nur vorübergehend sind. Wenn er nun 7 Schadenspunkte erleidet, verliert er alle 5 zusätzlichen sowie 2 „echte“ Trefferpunkte. Bei einer späteren Anwendung des Zaubers *Leichte Wunden heilen*, die z.B. 4 TP



zurückgabe, käme er wieder auf seinen Ausgangswert von 8 TP.

Zu beachten ist, daß die Wirkung dieses Zaubers bei Verlust von Trefferpunkten durch Entzug von Lebenskraft, Wegfall von Trefferwürfeln, Tod des Vertrauten oder die Wirkung einiger Artefakte nicht beeinträchtigt wird: Die zusätzlichen Trefferpunkte werden jeweils zum neuen, niedrigeren Stand hinzugezählt.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind ein kleiner Streifen aus weißem Stoff, dessen Enden mit einer klebrigen Substanz (z.B. Kiefernharz) versehen sind, sowie das Heilige Symbol des Priesters.

Staubteufel beschwören (Herbeirufung/Beschwörung)

Elementarzyklus (Luft)
Reichweite: 30 m
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 2 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 2 Runden
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit diesem Zauber beschwört der Priester einen niederen Lufterelementar: einen Staubteufel mit 2 TW, RK 4 und einem Bewegungstempo von 60 m pro Runde, der in jeder Runde einmal angreifen kann, dabei ggf. 1W4 SP verursacht, und mit gewöhnlichen Waffen bekämpft werden kann. Der Staubteufel erscheint in Gestalt einer kleinen Windhose, 1,50 m hoch mit einem Durchmesser von 30 cm am unteren und gut 1 m am oberen Ende. Er bewegt sich nach den Anweisungen des Priesters, löst sich jedoch auf, sobald er sich weiter als 30 m von diesem entfernt. Der Wirbelwind ist stark genug, um Fackeln, kleinere Lagerfeuer, ungeschützte Laternen und ähnliche, kleinere Flammen nichtmagischen Ursprungs zu löschen. Der Staubteufel ist auch in der Lage, eine Gaswolke oder ein gasförmiges Wesen aufzuhalten oder vom Priester wegzuschieben (kann allerdings eine solche Wolke nicht beschädigen oder zerstreuen). Wenn er im Bereich von Staub, Sand oder Asche dicht über den Boden streicht, wirbelt der Staubteufel diese Teilchen zu einer Wolke von 1,50 m Radius um sich herum auf. Diese Wolke verdunkelt normale Sicht, und in ihr gefangene Wesen sind blind, solange sie sich darin aufhalten, sowie noch eine Runde danach. Wird ein zaubernder Charakter vom Staubteufel selbst oder der Wolke erfaßt, so muß für ihn ein Rettungswurf gegen Zauber gelingen, sonst wird seine Konzentration unterbrochen und sein Zauber scheitert. Jedes Wesen von der Elementarebene der Luft – selbst ein anderer Staubteufel – kann den Staubteufel mit einem einzigen Treffer zerstreuen.

Stille, 4,50 m Radius (Veränderung)

Sicherungszyklus
Reichweite: 120 m

Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 2 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: Eine Kugel mit 4,50 m Radius
Rettungswurf: Nein

Mit diesem Zauber sorgt der Priester innerhalb des Wirkungsbereichs für völlige *Stille*. Gespräche werden unmöglich, Zauber können nicht gewirkt werden (zumindest nicht solche mit Wortkomponenten, wenn diese Zusatzregel angewandt wird), und Geräusche aller Art können weder in den Wirkungsbereich ein-, noch aus diesem herausdringen. Der Zauber kann einfach in die Luft oder auf einen Gegenstand gerichtet werden. Seine Wirkung ist ortsgebunden, sofern er nicht auf ein bewegliches Objekt oder Wesen gelegt wird, und dauert pro Stufe des Priesters für zwei Runden an. Sie kann auf ein bestimmtes Wesen gerichtet werden und geht dann von diesem aus, wenn es sich fortbewegt. Wenn der Empfänger dem Zauber zu entgehen sucht, ist ein Rettungswurf durchzuführen, bei dessen Erfolg die Wirkung von einem Punkt knapp hinter der Stelle ausgeht, an der sich das Wesen befand, als der Zauber gewirkt wurde. Dieser Zauber schützt gegen Angriffe durch Töne und Geräusche, z.B. Harpyngesang oder ein *Horn der Zerstörung*.

Stolpern (Verzauberung/Bezauberung)

Pflanzenzyklus
Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: 1 bis zu 3 m langer Gegenstand
Rettungswurf: K.W.

Dieser Zauber muß auf einen gewöhnlichen Gegenstand angewandt werden: eine Ranke, einen Stock, eine Stange, ein Tauende o.ä. Durch den Zauber hebt sich das jeweilige Objekt etwas von dem Boden, auf dem es liegt, um Wesen, die darüber hinweggehen, zum *Stolpern* zu bringen. Dies gelingt, wenn der fällige Rettungswurf gegen Zauber für das Opfer scheitert. Zu beachten ist, daß jeweils nur so viele Opfer stolpern können, wie tatsächlich über das Hindernis hinwegschreiten. Ein knapp 1 m langes Stück Seil z.B. könnte nicht mehr als ein menschengroße Wesen stolpern lassen. Wer bei sehr schneller Bewegung (im Rennen) stolpert, erleidet 1 Schadenspunkt und ist für 1W4+1 Runden betäubt, falls er auf einer harten Fläche aufschlägt (bei Rasen oder ähnlich weichem Boden dauert die Benommenheit nur bis zum Ende der Runde). Übergroße Geschöpfe, z.B. Elefanten, werden durch diesen Zauber überhaupt nicht beeinträchtigt. Der verzauberte Gegenstand läßt jeden *stolpern*, der über ihn hinwegtritt, solange die Wirkung des Zaubers anhält – auch den Anwender selbst. Wer das Hindernis und seine Natur erkennt,

erhält allerdings einen Zuschlag von +4 auf den Rettungswurf. Allerdings ist der Gegenstand mit einer Wahrscheinlichkeit von 80% nicht zu entdecken, solange nicht irgendein Mittel zur Entdeckung magischer Fallen eingesetzt oder seine Wirkungsweise beobachtet wird. Unter Wasser wirkt der Zauber nicht.

Trübung (Veränderung)

Wetterzyklus
Reichweite: 0
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 4 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber läßt der Priester um sich herum einen nebligen Dunst entstehen. Dieser bleibt für vier Runden pro Stufe des Anwenders am Ort bestehen und verringert die Sichtweite für alle Formen des Sehens (auch Infravision) auf 2W4 x 0,3 m. Der Wirkungsbereich des Zaubers ist ein Quadrat mit 3 m Kantenlänge pro Stufe des Priesters: 9 x 9 m auf der 3. Stufe, 12 x 12 m auf der 4. usw. Die Höhe des Dunstes ist auf 3 m beschränkt, ansonsten dehnt sich die Wolke ggf. aus, um geschlossene Räume auszufüllen. Ein kräftiger Wind (wie der Magierzauber des Dritten Grades, *Windstoß*) kann die Wirkungsdauer der *Trübung* auf ein Viertel verkürzen. Unter Wasser ist der Zauber nicht einsetzbar.

Vorahnung (Erkenntniszauber)

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

Mit Hilfe dieses Zaubers versucht der Priester herauszufinden, ob eine bestimmte Handlung in der unmittelbaren Zukunft (innerhalb der nächsten halben Stunde) ihm und seinen Gefährten nutzen oder schaden wird. Wenn die Gruppe z.B. überlegt, ob sie ein rätselhaftes Siegel aufbrechen soll, das ein Portal verschließt, kann der Zauber eingesetzt werden, um zu erfahren, ob die unmittelbaren Folgen günstig oder ungünstig ausfallen dürften. Ist der Priester erfolgreich, so erhalten die Spieler vom Spielleiter einen Hinweis zum wahrscheinlichen Ausgang der Aktion: „Wohl“ oder „Wehe“, vielleicht auch ein Rätsel oder einen verschlüsselten Vers. Die Grundchance für eine sinnvolle Antwort beträgt 70%, plus einen Prozentpunkt pro Stufe des Anwenders, also 71% auf der 1. Stufe, 72% auf der 2. usw. Über eventuelle Modifikationen zur Berücksichtigung der jeweiligen Umstände entscheidet der Spielleiter.

Der Priester könnte beispielsweise fragen: „Werden wir Erfolg haben, wenn wir auf die



Anhang 4: Priesterzauber (3. Grad)

dritte Verliesebene hinabsteigen?" Da der Spielleiter weiß, daß in der Nähe des Zugangs ein Troll haust, der einen Schatz von 10.000 SM und einen magischen Schild +1 bewacht, und er meint, daß die Gruppe ihn nach einem harten Kampf besiegen kann, könnte die Vorahnung z.B. ergeben: „Wer viel wagt, der viel gewinnt.“ Ist der Troll dagegen ein zu starker Gegner, so könnte die Antwort vielleicht lauten: „Wehe, wehe, dort lauert der Tod!“ Eine Gruppe, die durch mehrfache Anwendung des Zaubers kurz hintereinander über ein und dieselbe Handlung mehr zu erfahren sucht, dürfte unabhängig vom Würfelergebnis gleichlautende Antworten erhalten.

Das für diesen Zauber benötigte Material besteht aus einem Satz Stäbchen mit Edelstein-einlagen, Drachknöchelchen oder ähnlichen Hilfsmitteln im Wert von mindestens 1.000 GM, die allerdings beim Einsatz des Zaubers nicht verbraucht werden.

Wächterlindwurm (Hervorrufung)

Sicherungszyklus
Reichweite: 30 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 8 Stunden, bzw. bis zur Auslösung
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: Eine Kugel mit 3 m Radius
Rettungswurf: K.W.

Dieser Zauber ist nach der Form des von ihm hervorgerufenen Dunstes benannt, die vage an einen Lindwurm erinnert. Er wird hauptsächlich eingesetzt, um einen bestimmten Bereich gegen unbefugtes Eindringen zu schützen: Jeder, der sich dem „Lindwurm“ auf 3 m oder weniger nähert, wird von ihm „gebissen“ und gelähmt, wenn nicht ein Rettungswurf gegen Zauber gelingt. Ist der Wurf erfolgreich, so hat die Lindwurmgestalt den Eindringling verfehlt, und der Sicherungszauber bleibt in Kraft. Andernfalls hält die Lähmung eine Runde pro Stufe des Anwenders an, kann jedoch von diesem selbst sowie durch *Magie bannen* oder *Lähmung aufheben* vorzeitig beendet werden. Bei einem erfolgreichen Treffer verbraucht sich die Kraft des Zaubers, die ansonsten auch verfliegt, wenn nach 8 Stunden niemand getroffen wurde. Wer sich dem bewachten Bereich nähert, kann den „Lindwurm“ u.U. entdecken, bevor er in den Wirkungsbereich des Zaubers gerät. Die Chance hierfür beträgt bei heller Beleuchtung 90%, im Halbdunkel 30%, und ist bei Dunkelheit gleich Null.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist das Heilige Symbol des Priesters.



Zauber des Dritten Grades

Auf Wasser gehen (Veränderung)

Elementarzyklus (Wasser)
Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Phase + 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 6
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber verleiht der Priester einem oder mehreren Wesen die Fähigkeit, auf der Oberfläche einer beliebigen Flüssigkeit (auch auf fließendem Wasser, Schlamm, Treibsand, Öl oder Schnee) zu gehen, als wenn es fester Boden wäre. Dabei berühren seine Füße selbst die Oberfläche nicht, hinterlassen jedoch in Schlamm oder Schnee 5 cm tiefe Abdrücke. Das Bewegungstempo des Betroffenen ist unverändert. Wenn der Zauber unter Wasser eingesetzt wird, trägt er den Empfänger an die Oberfläche.

Für jede erreichte Stufe über der ersten, auf der dieser Zauber zugänglich wird (der 5.), kann der Anwender die Wirkung auf ein weiteres Wesen ausdehnen.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind ein Stück Kork und das Heilige Symbol des Priesters.

Baum (Veränderung)

Pflanzenzyklus
Reichweite: 0
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 6 Phasen + 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 6
Wirkungsbereich: Der Anwender
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester die Gestalt eines lebenden, kleinen Baumes oder Busches annehmen, oder auch die eines größeren, abgestorbenen Baumes mit wenigen Ästen. Obwohl auch die sorgfältigste Untersuchung seine wahre Natur nicht aufdecken kann,

nimmt er dennoch alles, was um ihn herum vorgeht, ebenso wahr, als wenn er in seiner ursprünglichen Gestalt wäre. Rüstungsklasse und Trefferpunkte des Gewächses sind die des Priesters. Dieser kann die Wirkung des Zaubers jederzeit beenden und nimmt dann augenblicklich seine ursprüngliche Gestalt an, wobei er sofort handeln, ggf. auch zaubern kann. Zu beachten ist, daß die gesamte Kleidung und Ausrüstung des Anwenders mit verwandelt wird.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind das Heilige Symbol des Priesters und ein Zweig von einem Baum.

Blind- oder Taubheit heilen (Bannzauber) Umkehrbar

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

Durch diesen Zauber kann der Priester manche Formen von Blind- oder Taubheit heilen, indem er das davon befallene Opfer berührt. Er ist allerdings nicht in der Lage, Seh- oder Hörorgane wiederherzustellen, die durch Verwundung oder Krankheit zerstört wurden.

Auch für die Anwendung der Umkehrungsform, *Blind- oder Taubheit verursachen*, ist es erforderlich, das Opfer zu berühren (durch einen erfolgreichen Trefferwurf). Wenn für das Opfer kein Rettungswurf gelingt, wird es mit magischer Blind- oder Taubheit geschlagen, die ansonsten keinen körperlichen Schaden verursacht.

Taube Wesen erleiden einen Abzug von -1 auf Überraschungs- und einen Malus von +1 auf Initiativwürfe. Sie können nur auf das reagieren, was sie sehen oder fühlen, und beim Einsatz von Zaubern mit Wortkomponenten besteht eine Chance von 20%, daß diese fehlerhaft wiedergegeben werden und der Zauber scheitert. Für blinde Wesen gilt ein Malus von -4 auf die Trefferwürfe, +4 auf die Rüstungsklasse und +2 auf die Initiativwürfe.

Blitze herbeirufen (Veränderung)

Wetterzyklus
Reichweite: 0
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Phase
Wirkungsbereich: 100 m Radius
Rettungswurf: 1/2

Damit der Priester diesen Zauber wirken kann, muß in dem betreffenden Gebiet eine Gewitterstimmung oder stürmisches Wetter herrschen: Regenschauer, Wind und Wolken, heißes und bedecktes Wetter, oder sogar ein Wirbelsturm (auch einer, der von einem

Anhang 4: Priesterzauber (3. Grad)



Dschinn oder einem Luftelementar mit mindestens 7 TW ausgelöst wurde). Unter diesen Bedingungen ist der Anwender des Zaubers in der Lage, Blitzschläge vom Himmel herabzurufen, und zwar einen Blitz pro Phase. Dies muß nicht sofort geschehen: Der Priester kann zwischenzeitlich andere Handlungen ausführen und sogar weitere Zauber wirken. Er muß jedoch jeweils eine Runde still stehenbleiben und sich konzentrieren, um einen Blitz herbeirufen zu können. Insgesamt dauert der Zauber eine Phase pro Stufe des Priesters. Jeder Blitzschlag verursacht durch elektrische Entladung 2W8 Schadenspunkte, sowie zusätzlich 1W8 SP pro Stufe des Anwenders; ein Priester der 5. Stufe könnte also mit jedem Blitz 7W8 SP anrichten.

Der Blitz schlägt als senkrechter Strahl an der vom Priester bezeichneten Stelle innerhalb der Reichweite von 100 m ein. Alle Wesen im Umkreis von 3 m um den Blitz oder seine Einschlagstelle erleiden die volle Schadenswirkung, bzw. bei Gelingen eines Rettungswurfs gegen Zauber die Hälfte davon.

Da zu seinem Wirken ein Sturm oder Gewitter erforderlich ist, kann dieser Zauber nur unter freiem Himmel eingesetzt werden und wirkt weder unter der Erde, noch unter Wasser.

Dauerhaftes Licht (Veränderung) **Umkehrbar**

Sonnenzyklus
Reichweite: 120 m
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 6
Wirkungsbereich: Eine Kugel mit 18 m Radius
Rettungswurf: Speziell

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

Wird *dauerhaftes Licht* in einen Bereich magischer *Dunkelheit* gebracht (oder umgekehrt magische *Dunkelheit* in den Wirkungs-

kreis von *dauerhaftem Licht*), so setzt sich die bereits am Ort befindliche Magie durch, so daß dort, wo sich die Wirkungsbereiche überlappen, die Wirkung des eingebrachten Zaubers aussetzt. Bei gezieltem Einsatz von *dauerhaftem Licht* gegen gleichstarke oder schwächere magische *Dunkelheit* dagegen heben sich beide Zauber auf.

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

Die Umkehrung des Zaubers, *Dauerhafte Dunkelheit*, erzeugt wie der Zauber *Dunkelheit* innerhalb des Wirkungsbereichs totale Finsternis, die jedoch länger andauert.

Dornenwachstum (Veränderung, Verzauberung)

Pflanzenzyklus
Reichweite: 60 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 3W4 Phasen + 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 6
Wirkungsbereich: Pro Stufe eine quadratische Fläche mit 3 m Kantenlänge
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber kann überall dort eingesetzt werden, wo ein Bodenbewuchs von zumindest mittlerer Höhe und Dichte besteht. Der Pflanzenbewuchs (bzw. bei nacktem Erdboden oder Gruben die darin befindlichen Wurzeln) innerhalb des Wirkungsbereichs werden sehr hart und spitz. Tatsächlich bildet das – äußerlich unveränderte – Gebiet hierdurch ein Hindernis, als wenn es mit Fußangeln übersät wäre: Wer es betritt, erleidet für je 3 m darin zurückgelegter Strecke 2W4 Schadenspunkte. Außerdem wird ein Rettungswurf gegen Zauber fällig, bei dessen Mißlingen sich der Bewegungsfaktor des Opfers um ein Drittel verringert. (Der Bewegungsfaktor eines Wesens beträgt jedoch immer mindestens 1). Diese Behinderung hält 24 Stunden an, danach kann sich der Charakter wieder mit normalem Tempo bewegen.

Ohne die Hilfe des Zaubers *Wahrer Blick*, ähnliche magische Mittel oder spezielle Entdeckungsauber wie *Fallen finden* oder *Schlingen und Fallen entdecken* ist der Wirkungsbereich von *Dornenwachstum* unmöglich zu erkennen, bevor ihn jemand betritt und entsprechenden Schaden erleidet. Selbst dann ist seine genaue Ausdehnung ohne die genannten magischen Hilfsmittel nicht festzustellen.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind das Heilige Symbol des Priesters sowie sieben scharfe Dornen oder sieben kleine, angespitzte Zweige.

Feuerwerk (Veränderung)

Elementarzyklus (Feuer)
Reichweite: 160 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 6
Wirkungsbereich: Das zehn- oder hundertfache Volumen der Feuerquelle
Rettungswurf: Speziell

Dieser Zauber benutzt eine bestehende Feuerquelle, um je nach Wahl des Anwenders einen von zwei Effekten zu erzielen:

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

– Zweitens kann dieser Zauber eine dicke, erstickende Rauchwolke aus dem Feuer aufsteigen lassen, die eine Runde pro Stufe des Priesters bestehen bleibt. Sie nimmt ein grobe Halbkugelform über dem Boden an, bzw. füllt kleinere Räume vollständig aus: Ihr Volumen beträgt das Hundertfache des Umfangs der Feuerquelle.

Der Zauber benutzt eine Feuerquelle innerhalb des Wirkungsbereichs, die durch das „Anzapfen“ sofort ausgeht. Sehr große Feuer werden durch die Zaubervirkung evtl. nur zum Teil gelöscht. Magische Feuer werden nicht beeinträchtigt, Feuerwesen (wie z.B. ein Feuer-elementar) jedoch erleiden 1W4 Schadenspunkte plus 1 SP pro Stufe des Priesters, der sie als Feuerquelle verwendet. Unter Wasser ist dieser Zauber nicht einsetzbar.

Flammen durchschreiten (Veränderung)

Elementarzyklus (Feuer)
Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Runde + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: Das bzw. die berührte(n) Wesen
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber versetzt der Priester ein oder mehrere Wesen in die Lage, nichtmagischem Feuer bis zu Temperaturen von 1.000°C zu widerstehen (so daß sie z.B. auf flüssiger Lava gehen könnten). Außerdem erhalten sie einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen magisches Feuer und erleiden durch dieses stets nur die Hälfte des Schadens, auch wenn der Rettungswurf mißlingt. Für jede Stufe über der ersten, auf welcher er über diesen Zauber verfügt (der 5.), kann der Priester den Schutz auf ein weiteres Wesen ausdehnen. Die Wirkung



Anhang 4: Priesterzauber (3. Grad)

dieses Zaubers und die von *Schutz vor Feuer* o.ä. summieren sich nicht auf.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind das Heilige Symbol des Priesters sowie Rubinstaub im Wert von mindestens 500 GM für jedes zu schützende Wesen.

Fluch brechen (Bannzauber) Umkehrbar

Schutzzyklus
Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 6
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Speziell

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

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

Wurf Fluchwirkung

- 1-50 Ein vom Spielleiter zufällig ermitteltes Attribut des Opfers sinkt um 3 Punkte.
- 51-75 Das Opfer erleidet Abzüge von -4 auf alle Treffer- und Rettungswürfe.
- 76-100 Das Opfer läßt mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% alles fallen, was es in der Hand hält. (Wesen, die keine Geräte verwenden, tun gar nichts.) Ggf. jede Runde neu würfeln.

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

Gebet (Herbeirufung/Beschwörung)

Kampfzyklus
Reichweite: 0
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 6
Wirkungsbereich: 18 m Radius
Rettungswurf: Nein

Durch sein *Gebet* erwirkt der Priester für sich und seine Gefährten besondere, himmlische Gunst und schädigt zugleich seine Feinde. Alle, die sich zum Zeitpunkt der Anwendung im Wirkungsbereich aufhalten, werden davon betroffen. Wenn der Zauber vollendet ist, erhalten alle Gefährten und Verbündeten des Priesters einen Bonus von +1 auf Treffer- und Rettungswürfe, während ihre Gegner einen entsprechenden Abzug von -1 erleiden. Nachdem er das *Gebet* gesprochen hat, kann der Priester andere Dinge tun, im Unterschied zum *Gesang*, der nur so lange wirkt, wie er aufrechterhalten wird. Wenn ein anderer Priester desselben Glaubens (nicht bloß von gleicher Gesinnung) einen *Gesang* wirkt, während das *Gebet* gesprochen wird, summieren sich beide Wirkungen zu Zuschlägen von +2 bzw. Abzügen von -2, solange die Wirkung beider Zauber anhält.

Als Materialkomponenten für diesen Zauber benötigt der Priester ein Heiliges Symbol aus Silber sowie Gebetsperlen oder ähnliche Hilfsmittel.

Gegenstand orten (Erkenntniszauber)

Erkenntniszyklus
Reichweite: 60 m + 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Zeitaufwand: 1 Phase
Wirkungsbereich: 1 Gegenstand
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber hilft beim Auffinden eines bekannten oder vertrauten Gegenstandes. Nachdem er den Zauber gewirkt hat, dreht sich der Priester langsam um die eigene Achse und spürt dann, wann er in die Richtung des gesuchten Objektes schaut, sofern dieses innerhalb der von der Stufe abhängigen Reichweite liegt – 110 m auf der 5. Stufe, 120 m auf der 6. usw. Auf diese Weise kann man Gewänder, Schmuck, Möbelstücke, Werkzeuge, Waffen oder auch eine Leiter oder Treppe orten. Wenn sich der Anwender einen Gegenstand einmal vorgestellt hat, ortet der Zauber nur dieses Objekt. Für die Suche nach einem bestimmten Gegenstand ist ein genaues, geistiges Bild dieses Einzelstücks erforderlich: Bei einer unzureichenden Vorstellung vom Gesuchten versagt der Zauber. Daher können auch heißersehnte Unikate nur geortet werden, wenn der Anwender sie bereits näher kennt. Eine dünne Bleischicht genügt, um den Zauber abzuhalten.

Zum Einsatz des Zaubers benötigt man ein Stück Magnetstein.

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

Keine der beiden Formen dieses Zaubers wirkt auf lebende Wesen.

Glyphe der Abwehr (Bannzauber, Hervorrufung)

Sicherungszyklus
Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Permanent bis zur Auslösung
Zeitaufwand: Speziell
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Speziell

Eine *Glyphe der Abwehr* ist eine machtvolle, magische Inschrift, die unbefugten oder feindlichen Wesen den Zugang zu einem Ort oder Gegenstand verwehrt. Sie kann zum Schutz einer kleinen Brücke oder eines Eingangs, oder auch als Falle an einer Truhe oder Schatulle angebracht werden.

Der Priester muß die genauen Bedingungen festsetzen, unter denen die Glyphe wirken soll. In der Regel wird ihre Magie durch jedes Wesen ausgelöst, das den geschützten Bereich betritt bzw. berührt, ohne vorher den Namen der Glyphe zu sprechen. Bei Gelingen eines Rettungswurfs gegen Zauber kann das Opfer der Wirkung allerdings entgehen. Glyphen können auch auf bestimmte äußere Merkmale (Art, Größe, Gewicht o.ä.) sowie auf Gut oder Böse ausgerichtet sein, oder auch so, daß sie nur Anhänger der jeweiligen Religion unbehelligt lassen. Charakterklassen, Erfahrungsstufen oder Trefferwürfel dagegen stellen keine zulässigen Kriterien dar. Man kann einen Bereich nicht durch mehrere Glyphen sichern; bei einer Kommode mit drei Schubladen z.B. könnte allerdings jede durch eine andere Glyphe geschützt sein.

Wenn er den Zauber wirkt, zeichnet der Priester ein kompliziertes Muster aus schwach leuchtenden Linien um das schützende Siegel. Für je 0,5 m² zu schützende Fläche benötigt er zum Zeichnen dieser Linien eine Runde. Insgesamt kann er den Zauber über eine Fläche wirken, deren Größe in Quadratmetern einem Zehntel des Quadrats seiner Stufe entspricht, bei einem Priester der 6. Stufe z.B. 3,6 m². Die Abmessungen können beliebig ausfallen, solange die Fläche an der kürzesten Kante mindestens 30 cm breit ist. Wenn der Zauber vollendet ist, werden Glyphe und Linienmuster unsichtbar.

Um die Glyphe zu zeichnen, benötigt der Anwender Weihrauch, dem Diamantstaub im Wert von mindestens 2.000 GM beigemischt werden muß, wenn der zu schützende Bereich größer ist als 5 m².

Anhang 4: Priesterzauber (3. Grad)



Glyphen verursachen in der Regel 1W4 Schadenspunkte pro Stufe des Priesters, durch Elektrizität oder Explosion, oder sie lähmen, blenden, machen das Opfer taub o.ä. Mit Einwilligung des Spielers kann der Priester jeden Zauber mit Schadenswirkung, zu dem er Zugang hat, für eine Glyphe der Abwehr verwenden. Gelungene Rettungswürfe lassen das Opfer je nach Art der Glyphe nur den halben oder gar keinen Schaden erleiden. Glyphen können durch normale oder magische Erkundung nicht einfach umgangen werden; es ist jedoch möglich, ihre Magie zu bannen oder sie mit Hilfe von Diebesfähigkeiten zu entdecken und zu entschärfen.

Der Spieler kann die Art der verwendbaren Glyphen je nach dem Kult des Priesters einschränken, und die Entwicklung neuer Glyphen entsprechend den Regeln über magische Forschungen zulassen.

Insekten herbeirufen (Herbeirufung/Beschwörung)

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

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester einen Schwarm von *Insekten herbeirufen* und auf einen Gegner hetzen. In 70% der Fälle erscheinen Fluginsekten (Bienen, Hornissen, Stechfliegen oder Wespen), ansonsten handelt es sich um flugunfähige Tiere (bissige Ameisen oder Kneifkäfer). Nachdem der Zauber vollendet wurde, erscheint der Schwarm an einer vom Priester bestimmten Stelle innerhalb der Reichweite und greift das von ihm bezeichnete Wesen an.

Das Opfer erleidet 2 Schadenspunkte, sofern es nichts weiter tut, als die Insekten abzuwehren oder vor ihnen zu flüchten, bis sie von ihm ablassen. Andernfalls erleidet es 4 Schadenspunkte pro Runde und kämpft ggf. mit einem Abzug von -2 auf seine Trefferwürfe und einer um zwei Punkte schlechteren Rüstungsklasse. Versucht das Opfer, einen Zauber zu wirken, so entscheidet ein Initiativwurf für die Insekten darüber, ob der von ihnen verursachte Schaden bereits eintritt, bevor der Zauber abgeschlossen ist – wodurch dieser verlorenggeht.

Wenn das Opfer dichten Rauch oder heiße Flammen durchquert, zerstreuen sich die Insekten, und die Wirkung des Zaubers endet. Neben derartigen Maßnahmen kann man dem Schwarm möglicherweise durch Flucht oder Untertauchen in ausreichend tiefem Wasser entgehen. In diesem Fall kann der herbeigerufene Schwarm auf einen anderen Gegner angesetzt werden; es dauert jedoch mindestens eine Runde, bis er die Verfolgung des ersten aufgegeben und sich gegen den nächsten gewandt hat. Laufinsekten kommen pro Runde nur etwa

3 m voran (Höchstgeschwindigkeit bei glatter Oberfläche), Fluginsekten erreichen ein Tempo von 18 m pro Runde. Der Priester muß sich darauf konzentrieren, den Schwarm zusammenzuhalten: Wenn er sich bewegt oder gestört wird, zerstreuen sich die Tiere.

Unter der Erde kann der Anwender dieses Zaubers damit evtl. 1W4 Riesenameisen herbeirufen. Hierfür besteht jedoch nur eine Chance von 30%, sofern sich die Riesenameisen nicht gerade in der Nähe aufhalten. Unter Wasser ist der Zauber nicht einsetzbar.

Die für den Einsatz dieses Zaubers erforderlichen Materialkomponenten sind das Heilige Symbol des Priesters, ein Blütenblatt und etwas Schlamm oder feuchter Lehm.

Krankheit heilen (Bannzauber) Umkehrbar

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

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester die meisten Krankheiten heilen, indem er dem Kranken die Hände auflegt. Die Erkrankung geht dadurch sehr schnell zurück, und das Opfer ist je nach Art und Schwere der Krankheit (vom Spieler zu beurteilen) nach einer Phase bis zehn Tagen wieder völlig gesund. Der Zauber wirkt auch gegen Parasiten wie Grünschlamm, Fäulnisraupen usw. Innerhalb von drei Tagen nach der Ansteckung kann selbst Lykanthropie mit Hilfe dieses Zaubers geheilt werden, wenn der Anwender mindestens die 12. Stufe erreicht hat. Zu beachten ist, daß der Zauber eine neuerliche Erkrankung nicht verhindern kann, wenn der Betreffende dem Erreger erneut ausgesetzt ist.

Die Umkehrungsform dieses Zaubers ist *Krankheit verursachen*. Damit sie wirken kann, muß der Anwender das ausersehene Opfer berühren. Wenn dann kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, wird es von der Krankheit befallen. Der Priester entscheidet, wie schwach oder tödlich – die Erkrankung ausfallen soll. Die Einzelheiten sind jeweils vom Spieler auszuarbeiten, die folgenden Angaben können jedoch als Richtschnur dienen:

– *Schwächend*: Die Auswirkungen der Krankheit setzen nach 1W6 Phasen ein und lassen das Opfer pro Stunde einen Stärkepunkt verlieren, bis seine Stärke auf 2 abgesunken und das Wesen entsprechend schwach und praktisch hilflos ist. Wenn für ein Opfer kein Stärkewert angegeben ist, verliert es pro Stunde 10% seiner ursprünglichen Trefferpunkte, bis es nur noch über ein Zehntel des Anfangswertes verfügt. (Falls die Krankheit selbst zum Verlust von Trefferpunkten führt, ist jeweils der höhere Abzug zu verwenden.) Die Gesundung des Opfers erfordert 1W3 Wochen.

– *Tödlich*: Diese zehrende Krankheit beginnt sofort zu wirken. Ihre Opfer erhalten bei Anwendung von Zaubern zur Heilung von Wunden keine Trefferpunkte zurück, und ihre Wunden heilen zehnmal langsamer als normal. Die Krankheit verläuft innerhalb von 1W6 Monaten tödlich und ist nur mit magischen Mitteln zu heilen. Mit jedem Monat der fortschreitenden Erkrankung verliert das Opfer auf Dauer 2 Charismapunkte.

Verursachte Krankheiten können durch die Version *Krankheit heilen* gebannt werden. Es ist nicht möglich, durch diesen Zauber Lykanthropie zu verursachen.

Lähmung aufheben (Bannzauber)

Schutzzyklus
Reichweite: 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 6
Wirkungsbereich: 1W4 Wesen innerhalb eines Würfels mit 6 m Kantenlänge
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester ein oder mehrere Wesen von Lähmung jeder Art sowie von verwandter Magie (z.B. der Berührung eines Ghuls oder den Zaubern *Verlangsamung* und ... *Festhalten*) befreien. Wird der Zauber auf ein einzelnes Wesen gerichtet, gelingt die Aufhebung der Lähmung in jedem Fall. Wird er über zwei oder mehr Wesen gewirkt, so ist für die Gelähmten lediglich ein neuer Rettungswurf fällig, allerdings mit Zuschlägen von je +4 bei zwei Empfängern bzw. je +2 bei drei oder vier Wesen. Zwischen dem Priester und den Empfängern des Zaubers darf sich kein festes Hindernis befinden, sonst schlägt die Anwendung fehl.

Magie bannen (Bannzauber)

Schutzzyklus
Reichweite: 60 m
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 6
Wirkungsbereich: Ein Würfel mit 9 m Kantenlänge, bzw. 1 Gegenstand
Rettungswurf: Nein

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

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

Bei jedem magischen Vorgang oder Trank innerhalb des Wirkungsbereichs wird geprüft,



Anhang 4: Priesterzauber (3. Grad)

Zusammenfassung der Wirkung von *Magie bannen*

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

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

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

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

Auf Artefakte und Reliquien wirkt dieser Zauber nicht; je nach Entscheidung des Spielers könnten allerdings einige ihrer zauberähnlichen Eigenschaften davon betroffen sein.

Zu beachten ist, daß dieser Zauber besonders wirkungsvoll auf bezauberte oder sonstwie durch Zauberei unterworfenen Wesen angewandt werden kann. Einige Zauber oder magische Effekte können nicht gebannt werden; dies ist in den jeweiligen Beschreibungen ausdrücklich angegeben.

Mit Stein verschmelzen (Veränderung)

Elementarzyklus (Erde)
Reichweite: 0

Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1W8 + 8 Runden
Zeitaufwand: 6
Wirkungsbereich: Der Anwender
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber verleiht dem Priester die Fähigkeit, mitsamt seiner Ausrüstung in einem Felsblock zu verschwinden: Sofern der Felsblock groß genug ist, um ihn in allen drei Dimensionen aufzunehmen, kann der Anwender des Zaubers unter Mitnahme von höchstens 100 Pfund an toten Gegenständen mit dem Gestein verschmelzen. Werden diese Bedingungen nicht eingehalten, so verpufft der Zauber ohne Wirkung.

Während er sich im Stein aufhält, bleibt der Priester mit der Fläche, durch die er eingedrungen ist, in minimaler Berührung. Er ist sich der vergehenden Zeit weiterhin bewußt, kann jedoch nichts von dem, was außerhalb des Steins vorgeht, sehen oder hören. Geringfügige Beschädigungen des Steinblocks gefährden den Priester nicht; wenn jedoch der Stein so beschädigt wird, daß der Priester nicht mehr hineinpaßt, erleidet er 4W8 Schadenspunkte und wird ausgeschleudert. Wird der Felsblock vollkommen zerstört, so wird der Priester ebenfalls ausgeschleudert und stirbt augenblicklich, wenn für ihn kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt.

Die Wirkung des Zaubers hält 1W8 + 8 Runden an; die Dauer wird vom Spielleiter verdeckt ermittelt: Vor ihrem Ende kann der Priester jederzeit durch die Fläche, durch welche er eindringt, aus dem Stein treten. Läuft dagegen die Wirkungsdauer ab oder wird die Magie gebannt, bevor er austritt, so wird er heftig ausgeschleudert und erleidet 4W8 Schadenspunkte.

Folgende Zauber können dem Priester Schaden zufügen, während er sich im Stein aufhält: *Stein zu Fleisch* schleudert ihn heraus und ver-

ursacht 4W8 SP; *Steinverformung* verursacht 4W4 SP, stößt ihn jedoch nicht hinaus; *Stein zu Schlamm verwandeln* schleudert ihn heraus und tötet ihn auf der Stelle, wenn kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt; *Wände passieren* stößt den Priester unbeschadet aus dem Stein.

Mit Toten sprechen (Nekromantie)

Erkenntniszyklus
Reichweite: 30 cm
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1 Phase
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Speziell

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester einem Toten innerhalb einer begrenzten Zeitspanne Fragen stellen und darauf je nach dessen Wissensstand Antwort erhalten. Natürlich muß der Priester die frühere Sprache des Toten beherrschen. Die Erfahrungsstufe des Anwenders ist ausschlaggebend für die Länge des Gesprächs, die Anzahl der Fragen, die gestellt werden können, sowie dafür, wie lange der Angesprochene höchstens tot sein darf: Nur Priester höherer Stufen sind in der Lage, mit längst Verstorbenen zu sprechen. Selbst wenn der Zauber erfolgreich angewandt werden kann (s.u.), antworten Tote so ausweichend wie möglich auf die gestellten Fragen: Meist geben sie nur knappe, oft auch rätselhafte Antworten und legen die Fragen streng wörtlich aus. Außerdem beschränken sich ihre Kenntnisse häufig auf das, was sie zu Lebzeiten wußten.

Für Tote, deren Gesinnung von der des Priesters abweicht oder die über eine höhere Stufe bzw. mehr Trefferwürfel verfügen, ist ein Rettungswurf gegen Zauber durchzuführen. Wenn er gelingt, können sie die Antwort verweigern, womit der Zauber abbricht. Der Spielleiter kann bestimmen, daß der Zauber nur einmal pro Woche auf dasselbe Wesen angewandt werden kann.

Um diesen Zauber über die Leiche bzw. die Überreste des Toten oder einen Teil davon wirken zu können, benötigt der Priester sein Heiliges Symbol und brennenden Weihrauch. Die Überreste des Toten werden durch die Anwendung des Zaubers nicht beschädigt. Unter Wasser ist dieser Zauber nicht einsetzbar.

Nahrung und Wasser erschaffen (Veränderung)

Erschaffungzyklus
Reichweite: 10 m

Stufe des Anwenders	Befragter höchstens tot seit	Dauer des Gesprächs	Anzahl der Fragen
bis zur 6.	1 Woche	1 Runde	2
7. – 8.	1 Monat	3 Runden	3
9. – 12.	1 Jahr	1 Phase	4
13. – 15.	10 Jahren	2 Phasen	5
16. – 20.	100 Jahren	3 Phasen	6
ab der 21.	1.000 Jahren	1 Stunde	7