



Anhang 4: Priesterzauber (6. Grad)

Opfer innerhalb des Wirkungsbereichs nur den halben Schaden, wenn ein Rettungswurf gegen Zauber gelingt.

Beide Arten von *Feuersaat* verlieren ihre besonderen Eigenschaften nach Ablauf einer Phase pro Stufe des Anwenders. Die Feuersaat eines Priesters der 13. Stufe z.B. würde nach spätestens 13 Phasen wieder zu gewöhnlichen Eicheln bzw. Beeren.

Außer den zu verzaubern den Eicheln oder Stechpalmenbeeren werden für diesen Zauber keine Materialkomponenten benötigt.

Gegenstand beleben (Veränderung)

Beschwörungs- und Erschaffungszyklus
Reichweite: 30 m
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 9
Wirkungsbereich: 30 dm³ pro Stufe
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses machtvollen Zaubers kann der Priester tote Gegenstände beweglich machen und scheinbar mit Leben erfüllen. Die so belebten Gegenstände greifen dann den vom Priester bezeichneten Gegner an. Sie können aus beliebigem, nichtmagischem Material bestehen: Holz, Metall, Stein, Tuch, Leder, Keramik, Glas usw. Beim Versuch, Dinge zu beleben, die sich im Besitz von anderen befinden, ist für diese ein Rettungswurf durchzuführen. Das Bewegungstempo der belebten Gegenstände hängt von ihrem Gewicht und ihrer Bewegungsweise ab: Ein großer Tisch z.B. wäre ziemlich schwer, durch seine Beine aber dennoch recht schnell. Ein Teppich könnte nur umherrutschen, ein Topf rollen. Ein Steinsokkel würde sich etwa um 3 m pro Runde ruckartig fortbewegen, eine steinerne Statue käme pro Runde um 12 m voran, eine aus Holz um 24 m, ein leichter Elfenbeinschemel um 36 m. Rutschende Bewegungen erreichen ein Tempo von 3 bis 6 m pro Runde, rollende 9 bis 18 m. Der Schaden, den die belebten Gegenstände anrichten können, richtet sich nach ihrer Form und Beschaffenheit. Leichte, weiche Dinge können nur die Sicht verdunkeln, Bewegung behindern, fesseln, stolpern lassen, ersticken usw. Leichte, harte Objekte können durch Herabfallen oder andere Angriffsformen 1W2 Schadenspunkte verursachen oder auch behindern und zum Stolpern bringen wie weichere Stoffe. Harte Gegenstände von mittlerem Gewicht richten 2W4 Schadenspunkte an, größere und schwerere Stücke 3W4, 4W4 oder sogar 5W4 Schadenspunkte.

Wie oft belebte Gegenstände angreifen können, hängt davon ab, wie sie sich fortbewegen, was für Extremitäten sie besitzen und wie sie angreifen. Die Häufigkeit ihrer Angriffe schwankt daher stark, von einmal alle fünf Kampfrunden bis zu einmal pro Runde. Ihre Rüstungsklasse wird hauptsächlich vom Material und von ihrer Beweglichkeit bestimmt. Die Schadenswirkung der einzelnen Waffen fällt je

nach Gegenstand unterschiedlich aus: Scharfe Klingenwaffen sind gegen Tuch, Leder, Holz und ähnliches Material sehr wirksam, schwere, stumpfe Hieb Waffen dafür besser gegen Gegenstände aus Holz, Stein oder Metall einzusetzen. Der Spielleiter wird diese verschiedenen Faktoren berücksichtigen und festsetzen, wieviel Schaden ein Gegenstand hinnehmen kann, bevor er zerstört ist. Der Priester kann pro Erfahrungsstufe 30 dm³ an toter Materie beleben. Ein Priester der 14. Stufe könnte also einen oder mehrere Gegenstände beleben, deren Volumen insgesamt 0,42 m³ nicht übersteigt – eine große Statue, zwei Teppiche, drei Sessel oder ein Dutzend großer Tonkrüge.

Heilung (Nekromantie) Umkehrbar

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

Mit diesem machtvollen Heilzauber kann der Priester ein Wesen von allen Erkrankungen und Verletzungen befreien. Der Zauber heilt alle Krankheiten sowie Blindheit, und gibt dem Empfänger alle durch Verwundung oder andere Verletzungen verlorenen Trefferpunkte zurück. Auch die Wirkung des Zaubers *Schwachsinn* wird durch den Zauber aufgehoben, ebenso wie Geisteskrankheiten, die durch Magie oder Hirnverletzungen ausgelöst wurden. Natürlich kann die Wirkung durch spätere Verwundung, Verletzung oder Erkrankung wieder zunichte gemacht werden.

Durch die Umkehrung des Zaubers, *Leid*, wird das Opfer mit einer Krankheit angesteckt und verliert alle Trefferpunkte bis auf 1W4 TP, wenn es dem Priester gelingt, es zu berühren. Auf einige Wesen wirkt weder *Heilung* noch *Leid*; s. dazu den Zauber *Leichte Wunden heilen*.

Heldenmahl (Hervorrufung)

Erschaffungszyklus
Reichweite: 10 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Zeitaufwand: 1 Phase
Wirkungsbereich: 1 Person pro Stufe
Rettungswurf: Nein

Mit diesem Zauber kann der Priester ein großes Festmahl erschaffen, das für ebenso viele Leute ausreicht, wie er Erfahrungsstufen erreicht hat. Durch den Zauber erscheint ein prächtiger gedeckter Tisch mit Stühlen und allen erforderlichen Gerichten und Getränken. Die Einnahme des Heldenmahles dauert eine Stunde, und die Wirkung setzt erst nach Ablauf dieser Stunde ein: Alle, die daran teilgenommen haben, werden durch das nektarähnliche Getränk, das zum Mahl gehört, von allen

Krankheiten geheilt, sind für 12 Stunden immun gegen Gift und erhalten 1W4+4 verlorene Trefferpunkte zurück. Das gereichte Essen, das an Ambrosia erinnert, gibt ihnen für 12 Stunden die Vorteile eines *Segens* und macht sie für die gleiche Zeitspanne immun gegen Furcht, Hoffnungslosigkeit und Panik. Falls das Heldenmahl aus irgendeinem Grund unterbrochen wird, verfliegt der Zauber ohne jede Wirkung.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind das Heilige Symbol des Priesters und ein besonders fermentierter Honig, der aus den Zellen der Königinnenlarven eines Bienenstocks gewonnen wird.

Holz vertreiben (Veränderung)

Pflanzenzyklus
Reichweite: 0
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 9
Wirkungsbereich: Eine 36 m breite Bahn mit einer Länge von 6 m pro Stufe
Rettungswurf: Nein

Wenn der Priester diesen Zauber einsetzt, geht von ihm in Wellen entlang seiner Blickrichtung eine Kraft aus, die alle hölzernen Gegenstände bis zur äußersten Reichweite von ihm wegschiebt. Fest verankertes Holz von mehr als 8 cm Durchmesser wird von dieser Wirkung nicht erfaßt, doch alle losen Objekte (bewegliche Sturmwind, Belagerungstürme usw.) werden zurückgedrängt. Befestigte Holzgegenstände unter 8 cm Stärke splintern und zerbrechen, und die Einzelteile werden mit „fortgeschwemmt“. Holzschilde, Speere, Waffen mit hölzernen Schäften oder Holmen sowie Armbrustbolzen und Pfeile werden zurückgedrängt und reißen ggf. ihre Träger mit. Wird ein Speer in den Boden gerammt, um diese Bewegung zu verhindern, so splittet und zerbricht der Schaft. Auch magische Gegenstände mit hölzernen Bestandteilen werden vertrieben. Eine *Antimagische Schutzhülle* jedoch fängt die Wirkung des Zaubers ab, und durch *Magie bannen* kann sie beendet werden. Ansonsten hält sie pro Stufe des Anwenders eine Runde vor.

Solange die Wirkung besteht, rollen die Kraftwellen die Bahn entlang und schieben das Holz jede Runde um weitere 12 m weg. Die Länge der Bahn beträgt 6 m pro Stufe des Anwenders. Bei einem Priester der 14. Stufe würde der Zauber also 14 Runden lang eine 36 m breite und 84 m lange Bahn entlangfegen. Zu beachten ist, daß die Bahn nach Auslösung des Zaubers feststeht, so daß der Priester andere Dinge unternehmen und sich auch entfernen kann, ohne die Wirkung zu beeinträchtigen.

Klingenbarriere (Hervorrufung)

Erschaffungs- und Sicherungszyklus
Reichweite: 30 m
Komponenten: W,G

Anhang 4: Priesterzauber (6. Grad)



Wirkungsdauer: 3 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 9
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Speziell

Mit Hilfe dieses Zaubers läßt der Priester eine Wand aus wirbelnden, rasiermesserscharfen Klingen entstehen. Diese rotieren und schwirren um einen feststehenden Mittelpunkt, so daß sie eine unbewegliche Barriere bilden. Jedes Wesen, das sie zu durchqueren versucht, erleidet dabei 8W8 Schadenspunkte. Die Ebene, in der sich die Klingen drehen, kann senkrecht, waagrecht oder schräg im Raum stehen. Falls sich Geschöpfe im Wirkungsbereich der Barriere befinden, wenn diese hervorgerufen wird, ist für jedes von ihnen ein Rettungswurf durchzuführen. Wenn er gelingt, können sie den Klingen auf dem kürzesten Wege ausweichen und erleiden keinen Schaden. Die Barriere besteht für drei Runden pro Stufe des Anwenders und kann eine Fläche zwischen 1,50 m und 18 m Kantenlänge abdecken.

Luftdiener (Herbeirufung/ Beschwörung)

Beschwörungszyklus
Reichweite: 10 m
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 1 Tag pro Stufe
Zeitaufwand: 9
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber wird ein unsichtbarer Luftdiener beschworen, der im Auftrag des Priesters einen Gegenstand oder ein Wesen, das dieser ihm beschreibt, aufspüren und zu ihm bringen kann. Im Unterschied zu einem Elementarwesen kann der Anwender des Zaubers den Luftdiener nicht für sich kämpfen lassen. Wenn er ihn beschwört, muß der Priester *Schutz vor Bösem* gewirkt haben, in einem Schutzkreis stehen oder einen besonderen Gegenstand besitzen, mit dem man einen Luftdiener beherrschen kann. Andernfalls versucht dieser, den Beschwörer umzubringen, und kehrt danach dorthin zurück, wo er herkam.

Das herbeizuholende Wesen oder Ding muß so beschaffen sein, daß der Luftdiener (der mindestens 1.000 Pfund tragen kann) in der Lage ist, es zu transportieren. Wenn dem Luftdiener die Erfüllung seines Auftrags aus irgendeinem Grunde nicht möglich ist, wird er wahnsinnig, verfolgt den Priester und versucht, ihn zu töten. Der Luftdiener kehrt auf seine eigene Ebene zurück, wenn der Zauber endet, der Auftrag erfüllt ist, er selbst gebannt wird, der Priester ihn freigibt oder selbst umkommt. Die Wirkung des Zaubers hält pro Stufe des Anwenders einen Tag vor.

Wenn das Opfer, das der Luftdiener herbeiholen soll, nicht in der Lage ist, Unsichtbares zu entdecken, greift dieser an und kann es automatisch überraschen. Wenn das Opfer Unsichtbares wahrnehmen kann, erleidet es trotzdem

einen Abzug von -2 bei Überraschungswürfen für Angriffe des Luftdieners. Pro Kampfrunde wird für den Luftdiener ein Trefferwurf durchgeführt. Wenn er gelingt, hat dieser den Gegenstand oder die Person gepackt, auf den bzw. die er angesetzt wurde. Wenn ein Prozentwurf unter der doppelten Chance für Stangen verbiegen gelingt, kann das Opfer seinem Zugriff ausweichen. Bei Wesen, für die kein Stärkewert angegeben ist, würfelt man für den Luftdiener und das Opfer jeweils mit 1W8 pro Trefferwürfel; wer das höhere Ergebnis erreicht, ist der Stärkere. Einmal gepackt, kann sich das Opfer später nicht mehr befreien und wird vom Luftdiener auf dem schnellsten Wege zum Priester gebracht.

Mit Monstern verständigen (Veränderung)

Erkenntniszyklus
Reichweite: 30 m
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 2 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 9
Wirkungsbereich: Der Anwender
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber versetzt sich der Priester in die Lage, sich mit jedem Monster zu verständigen, das über irgendeine Form der Kommunikation (auch durch Empathie, Berührung, bestimmte Körperstoffe usw.) verfügt. Das heißt, daß das Monster das, was der Priester sagt, in seinen eigenen Begriffen versteht, und umgekehrt. Für die so angesprochenen Wesen ist vom Spielleiter ein Reaktionswurf durchzuführen. Alle Monster des vom Priester angesprochenen Typs können ihn ebenfalls verstehen, sofern sie sich innerhalb der Reichweite des Zaubers aufhalten. Der Priester kann sich während der Wirkungsdauer mit mehreren Arten von Monstern verständigen, allerdings muß er zu jeder Art einzeln sprechen. Der Zauber hält pro Stufe des Anwenders zwei Runden vor.

Rückruf (Veränderung)

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

Der *Rückruf* ist ein Wort, auf dessen Aussprache hin der Priester augenblicklich in sein Heiligtum zurückversetzt wird. Dieses muß er genau kennen und im voraus für diesen Fall bestimmt haben. Der genaue Ankunftsor ist ein vom Priester bezeichneter Bereich von höchstens 3 x 3 m. Die Versetzung erfolgt über jede Entfernung und von über und unter der Erde aus. Auf derselben Ebene ist sie vollkommen sicher, für jeden Ebenenwechsel bis zur

Heimalebene besteht jedoch eine Chance von 10% (kumulativ), daß der Priester unwiderbringlich verloren geht. Außer sich selbst kann der Anwender ein Gewicht von 25 Pfund pro Stufe transportieren; ein Priester der 15. Stufe könnte also ein Gewicht von 375 Pfund mitnehmen, sei es Ausrüstung, Beute oder eine andere Person. Wenn dieser Grenzwert überschritten wird, scheitert der Zauber. Zu beachten ist, daß besonders starke Kraftfelder natürlicher (Magnet- oder Schwerkraftfelder) oder magischer Herkunft nach Entscheidung des Spielleiters den Einsatz dieses Zaubers riskant oder unmöglich machen können.

Schutzhülle gegen Tiere (Bannzauber)

Tier- und Schutzzyklus
Reichweite: 0
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Runde
Wirkungsbereich: Eine Halbkugel mit 6 m Durchmesser
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber läßt der Priester ein Kraftfeld in Form einer Halbkugel entstehen, das alle Lebewesen abhält, die ganz oder teilweise tierischer Abstammung sind und deren Ursprung nicht in Magie oder auf einer anderen Ebene liegt. Ein Feengeist, ein Riese oder eine Chimäre würden also abgehalten, Untote und beschworene Wesen dagegen könnten die Barriere durchqueren, ebenso solche Monster wie Luftdiener, Teufelchen, Quasit, Golems und Elementarwesen. Die Schutzhülle wirkt normal gegen Halbblutwesen wie Cambionen, und besteht pro Stufe des Anwenders für eine Phase. Jeder Versuch, die abgehaltenen Wesen mit Hilfe der Barriere zu bedrängen, überlastet diese und läßt sie schließlich zusammenbrechen.

Als Materialkomponenten benötigt der Priester sein Heiliges Symbol und eine Handvoll Pfeffer.

Sperre (Bannzauber)

Schutzzyklus
Reichweite: 30 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 6 Runden
Wirkungsbereich: Pro Stufe ein Würfel mit 18 m Kantenlänge
Rettungswurf: Speziell

Dieser Zauber dient zur Absicherung eines geweihten Bezirks (s. *Handbuch für Spielleiter*). Der Zauber schützt den Bereich vor unbefugtem Eindringen durch *Teleportieren*, *Ebenenwechsel* oder *Ätherreise*. Wenn der Anwender es wünscht, kann der Zauber an ein bestimmtes Kennwort gebunden sein, so daß der Bezirk nur von denen betreten werden kann, die das Kenn-



Anhang 4: Priesterzauber (6. Grad)

wort sprechen. Ansonsten hängt die Wirkung des Schutzzaubers auf Eindringlinge von ihrer Gesinnung im Vergleich zu der des Priesters ab, wobei jeweils die ungünstigste Auswirkung anzuwenden ist:

Gleiche Gesinnung: Keine Wirkung. Falls ein Kennwort besteht, kann der Bezirk nur damit betreten werden (kein Rettungswurf).

Gesinnung hinsichtlich der Ethik (Ordnung und Chaos) verschieden: Bezirk kann nur bei Gelingen eines Rettungswurfs gegen Zauber betreten werden; falls ein Kennwort besteht, auch dann nur mit diesem. Bei Mißlingen des Rettungswurfs erleidet der Eindringling 2W6 SP.

Gesinnung hinsichtlich der Moral (Gut und Böse) verschieden: Bezirk kann nur bei Gelingen eines Rettungswurfs gegen Zauber betreten werden; falls ein Kennwort besteht, auch dann nur mit diesem. Bei Mißlingen des Rettungswurfs erleidet der Eindringling 4W6 SP.

Wenn ein Rettungswurf fehlschlägt, kann der Betreffende den Bezirk nicht betreten, solange der Schutzzauber in Kraft bleibt. Dieser kann nur gebannt werden, wenn der Zauberde mindestens die Erfahrungsstufe des Urhebers erreicht hat. Eindringlinge, deren Rettungswurf gelingt, fühlen sich trotz ihres Erfolges unwohl und angespannt.

Neben dem Heiligen Symbol des Priesters wird für diesen Zauber Heiliges Wasser benötigt, sowie seltener Weihrauch im Wert von mindestens 1.000 GM pro Würfel von 18 m Kantenlänge. Falls ein Kennwort festgelegt werden soll, ist zusätzlicher Weihrauch im Wert von mindestens 5.000 GM pro 18 m-Würfel erforderlich.



Tiere beschwören III (Herbeirufung/Beschwörung)

Beschwörungs- und Tierzyklus
Reichweite: 100 m pro Stufe
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 9
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber hat dieselbe Wirkung und Dauer wie *Tiere beschwören I* (Vierter Grad), allerdings kann der Priester mit seiner Hilfe bis zu vier Tiere mit nicht mehr als 16 Trefferwürfeln herbeizaubern, bzw. bis zu acht mit höchstens 8 Trefferwürfeln oder bis zu sechzehn mit je höchstens 4 TW. Es folgen allerdings nur die Tiere seinem Ruf, die sich zum jeweiligen Zeitpunkt in

Reichweite befinden. Der Priester kann bis zu drei Versuche unternehmen, verschiedene Tierarten zu beschwören: Wenn er erfolglos nach Wildhunden gerufen hat, könnte er es z.B. mit Falken versuchen, und falls sich auch diese nicht in Reichweite befinden, könnte er sich bemühen, Wildpferde zu beschwören. Der Spielleiter muß jeweils entscheiden, ob sich Tiere der gewünschten Art innerhalb der Reichweite aufhalten. Die herbeigerufenen Tiere unterstützen den Priester nach besten Kräften und bleiben bei ihm, bis ein Kampf beendet, ein Auftrag erfüllt oder der Priester in Sicherheit ist, oder er selbst sie wieder fortschickt. Nur normale und riesige Exemplare natürlicher Tierarten können mit diesem Zauber herbeigerufen werden, also keine Fabeltiere oder Monster wie Chimären, Drachen, Gorgos, Mantikore o.ä.

Tiere herbeirufen (Herbeirufung/Beschwörung)

Beschwörungszyklus
Reichweite: 30 m
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 2 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 9
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester ein oder mehrere Säugetiere zur Bekämpfung seiner Gegner herbeiholen. Die Gesamtzahl der Trefferwürfel der herbeigerufenen Wesen darf das Doppelte seiner Erfahrungsstufe nicht übersteigen, wenn die Tiere zufällig ermittelt werden, bzw. nicht mehr betragen als seine Stufe, wenn er eine bestimmte Tierart wünscht. Wenn der Priester keine Tierart nennt, bestimmt der Spielleiter, was für Tiere dem Ruf folgen. Ein Priester der 12. Stufe könnte also bei zufälliger Auswahl zwei Tiere mit je 12 TW, vier mit je 6 TW, sechs mit je 4 TW, acht mit je 3 TW, 12 mit je 2 TW oder 24 mit je 1 TW herbeirufen. Jeder Bonus von +1 TP wird hierbei als 0,25 TW gerechnet, ein Tier mit 4 + 3 TW würde also mit 4,75 TW angerechnet. Die herbeigerufenen Tiere bleiben für zwei Runden pro Stufe des Anwenders, bzw. bis sie getötet werden. Sie befolgen gesprochene Befehle des Priesters und greifen seine Feinde ohne Zögern an, wehren sich jedoch, wenn sie zu anderen Zwecken eingesetzt werden sollen: Sie werden unwillig und schwerer zu beherrschen, und können je nach Tierart und Lage der Dinge den Gehorsam verweigern, ausbrechen oder den Priester angreifen. Wenn sie getötet werden, verschwinden die herbeigerufenen Tiere wieder.

Wächtereiche (Verzauberung)

Pflanzenzyklus
Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Tag pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Phase
Wirkungsbereich: 1 Eichenbaum
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester einen gesunden Eichenbaum (mit Zustimmung des Spielleiters auch einen Baum anderer Art) als Wächter einsetzen. Der Zauber kann jeweils nur auf einen einzelnen Baum angewandt werden: Solange ein solcher, von ihm gewirkter Zauber noch in Kraft ist, kann der Priester keinen anderen Baum damit belegen. Der betreffende Baum muß im Umkreis von 3 m um das Haus des Anwenders stehen, oder an einem Ort, der dem Priester heilig ist, oder auch im Umkreis von 100 m um einen Ort oder Gegenstand, den der Priester schützen möchte.

Der Zauber kann auf einen kleinen, mittelgroßen oder großen Baum angewandt werden, je nach Wunsch oder Verfügbarkeit. Die Eiche wird dann auf einen Auslöser eingestimmt, dessen Bezeichnung höchstens so viele Worte umfassen darf, wie der Priester Stufen erreicht hat: „Greife jeden an, der sich nähert, ohne vorher 'Heiliger Mistelzweig' zu sagen!“ ist ein Satz von zwölf Worten, den ein Priester der 12. oder einer höheren Stufe hierzu verwenden könnte. Der Zauber belebt die Eiche als Baumhirten entsprechender Größe, mit Rüstungsklasse 0 und zwei Angriffen pro Runde, allerdings mit einem Bewegungstempo von nur 9 m pro Runde.

Größe d. Baumes	Höhe	Trefferwürfel	Schaden pro Treffer
Klein	3,60-4,50 m	7- 8	2W8
Mittel-groß	4,51-6 m	9-10	3W6
Groß	über 6 m	11-12	4W6

Ein mit diesem Zauber belegter Baum strahlt (bei entsprechender Prüfung) Magie aus und kann durch *Magie bannen* oder auf Wunsch desjenigen, der ihn verzaubert hat, wieder in seinen natürlichen Zustand zurückversetzt werden. Im Falle von *Magie bannen* schlägt er auf der Stelle Wurzeln; wenn er dagegen vom Priester entlassen wird, versucht er ggf. zunächst, an seinen alten Standort zurückzukehren. Schaden, den der Baum erleidet, kann mit Hilfe des Zaubers *Pflanzenwachstum* geheilt werden, wodurch die Eiche 3W4 Trefferpunkte zurückhält. Diese Anwendung von *Pflanzenwachstum* erhöht weder Größe noch Trefferwürfel des Baumes.

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

Wasser teilen (Veränderung)

Elementarzyklus (Wasser)
Reichweite: 20 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Phase
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber läßt der Priester Wasser oder eine ähnliche Flüssigkeit sich teilen, so

Anhang 4: Priesterzauber (6. Grad)



daß ein Hohlweg von 30 m Breite entsteht. Länge und Tiefe dieses Einschnitts hängen von seiner Erfahrungsstufe ab: Pro Stufe kann der Graben 20 m lang und 1 m tief angelegt werden. Ein Priester der 12. Stufe z.B. könnte Wasser also bis zu einer Tiefe von 12 m und über eine Strecke von 240 m teilen. Der Graben bleibt über die gesamte Wirkungsdauer bestehen, sofern der Anwender des Zaubers diesen nicht vorzeitig abbricht. Strömungen im Wasser scheinen den Hohlweg zu überbrücken, obwohl schwimmende Wesen und Gegenstände wie z.B. Boote nur mit Absicht und unter besonderen Anstrengungen in den Wirkungsbereich hineingelangen. Wenn der Zauber unter Wasser eingesetzt wird, erzeugt er einen luftgefüllten Hohlraum, dessen Länge und Durchmesser den o.g. Werten entsprechen. Direkt auf einen Wasserelementar oder ein ähnliches Wasserwesen angewandt, verursacht der Zauber 4W8 Schadenspunkte und löst außerdem panische Flucht für 3W4 Runden aus, sofern für das Opfer kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt.

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

Wasser zu Staub verwandeln (Veränderung) Umkehrbar

Elementarzyklus (Wasser, Erde)
Reichweite: 60 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 8
Wirkungsbereich: 1 m³ pro Stufe
Rettungswurf: Speziell

Durch diesen Zauber verwandelt sich alle Flüssigkeit im Wirkungsbereich augenblicklich in trockenen Staub. Wenn das Wasser bereits schlammig ist, verdoppelt sich das betroffene Volumen; soll lediglich nasser Lehm ausgetrocknet werden, so ist der Wirkungsbereich viermal so groß wie bei reinem Wasser. Wenn nach Anwendung des Zaubers Wasser in Kontakt mit dem Staub verbleibt, durchtränkt es ihn recht schnell wieder und verwandelt ihn in dünnflüssigen Schlamm, sofern die Wassermenge dazu ausreicht, und feuchtet ihn ansonsten mehr oder weniger an.

Der Zauber wirkt nur auf die Flüssigkeit, die sich zum Zeitpunkt seines Einsatzes im Wirkungsbereich befindet. Zaubertränke verlieren dadurch ihre magischen Eigenschaften. Lebewesen werden von der Wirkung nicht erfaßt; eine Ausnahme bilden nur solche Wesen, die von der Elementarebene des Wassers stammen: Sie werden durch den Zauber getötet, sofern für sie kein Rettungswurf gegen Todesmagie gelingt. Der Zauber kann jedoch nur gegen jeweils ein solches Wasserwesen eingesetzt werden, unabhängig von dessen Größe oder der Ausdehnung des Wirkungsbereichs.

Die Umkehrung des Zaubers ist einfach eine gesteigerte Version des Zaubers *Wasser*

erschaffen, zu deren Anwendung neben den anderen Zutaten noch eine Prise Staub benötigt wird.

Die anderen Materialkomponenten für beide Formen des Zaubers sind Diamantstaub im Wert von mindestens 500 GM, ein Bruchstück von einer Muschel sowie das Heilige Symbol des Priesters.

Weg finden (Erkenntniszauber) Umkehrbar

Erkenntniszyklus
Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 3 Runden
Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Der Empfänger dieses Zaubers ist in der Lage, den kürzesten und direktesten Weg zu seinem Zielort zu finden, sei es der Weg in ein Gebiet hinein oder aus diesem heraus. Das betreffende Gebiet kann unter freiem Himmel oder unter der Erde liegen und auch eine Falle oder ein *Irrgarten-Zauber* sein. Zu beachten ist jedoch, daß der Zauber sich auf Örtlichkeiten bezieht, nicht auf Wesen oder Dinge in bestimmten Gebieten. Er kann also nicht den Weg „zu einem Wald, wo ein Grüner Drache haust“ oder „zu einem Hort von Platinmünzen“ weisen. Außerdem muß sich das Ziel auf derselben Existenzebene befinden wie der Anwender des Zaubers.

Der Zauber läßt den Empfänger die einschlagende Richtung fühlen und ggf. genau erkennen, welchen Weg er zu wählen oder auch was er zu tun hat: Durch Konzentration könnte der Betreffende z.B. Stolperdrähte spüren oder das Wort zur Überwindung einer Glyphie erkennen. Der Zauber endet, wenn das Ziel erreicht wird, spätestens aber nach Ablauf einer Phase pro Stufe des Priesters. Aus dem Zauber *Irrgarten* befreit er den Empfänger (und seine Begleiter) ggf. innerhalb einer Runde, und dies so lange, wie seine Wirkung anhält.

Zu beachten ist, daß dieser Erkenntniszauber sich auf den Anwender, nicht auf dessen Gefährten bezieht, und daß er ebenso wenig wie der Zauber *Fallen finden* die Handlungen von Lebewesen berücksichtigen oder vorhersagen kann.

Für seinen Einsatz benötigt der Priester einen Satz der von ihm bevorzugten Wahrsagehilfen: Knöchelchen, Elfenbeinplättchen oder -stäbchen, Runensteine o.ä.

Die Umkehrungsform, *Verirrung*, macht das Opfer für die Dauer der Wirkung unfähig, seinen Weg zu finden; allerdings kann es natürlich von anderen geführt werden.

Wetter herbeirufen (Herbeirufung/ Beschwörung)

Wetterzyklus
Reichweite: 0

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

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester das Wetter im Rahmen der Gegebenheiten von örtlichem Klima und Jahreszeit bestimmen. Im Frühjahr könnte er z.B. einen Wirbelsturm, ein Gewitter, Kälte, Graupelschauer oder warmes Wetter bewirken, im Sommer Platzregen, Hagelstürme oder eine Hitzewelle. Im Herbst könnte er zwischen warmem und kaltem Wetter wählen, mit entsprechendem Nebel, Schneeregen usw., während im Winter sowohl klirrende Kälte oder Schneestürme als auch Tauwetter möglich wären. Winde in Orkanstärke ließen sich in Küstennähe während des Spätwinters und Frühlingsanfangs bewirken. Der Priester kann das herbeigerufene Wetter nicht weiter beherrschen und steuern: Es kann evtl. nur eine einzige Phase andauern, wie im Fall eines Wirbelsturms, in anderen Fällen aber auch Stunden oder Tage. Auch der Wirkungsbereich schwankt stark, zwischen 2,5 und 250 km². Es ist darauf hinzuweisen, daß mehrere Priester durch Wetterbeeinflussung und Windkontrolle gemeinsam die extremsten Witterungsbedingungen schaffen können.

Nach der Vollendung des Zaubers wird die Richtung, in die sich das Wetter verändert, innerhalb von vier Phasen erkennbar, durch Aufklaren, warme oder kalte Luftströme, eine kühle Brise, aufziehende Wolken usw. Das herbeigerufene Wetter selbst setzt 1W12+5 Phasen nach der Vollendung des Zaubers ein. Zu beachten ist, daß das herbeigerufene Wetter auch vom Anwender des Zaubers nicht mehr verändert werden kann. Wenn das neue Wetter erst einmal eingesetzt hat, kann die Magie auch nicht mehr gebannt werden. Wird die Herbeirufung vor ihrer Vollendung gebannt, so kehrt das Wetter nach und nach zur vorherigen Lage zurück.





Anhang 4: Priesterzauber (7. Grad)

Zauber des Siebten Grades

Astralzauber (Veränderung)

Astralzyklus
Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 3 Phasen
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit diesem Zauber kann der Priester seinen Astralleib auf die Astrale Ebene versetzen, unter Zurücklassung seines materiellen Körpers und aller Besitztümer auf der Materiellen Ebene. Da die Astralebene an die jeweils erste Stufe aller Äußeren Ebenen stößt, kann der Priester auf astralem Wege zu jeder dieser Äußeren Ebenen reisen. Er verläßt dann die Astralebene und bildet auf der Ebene, die er betreten möchte, einen eigenen Körper. Es ist auch möglich, in Astralgestalt beliebige Punkte der Materiellen Ebene aufzusuchen; auf dieser Ebene kann jedoch kein zweiter Körper gebildet werden (s.u.).

In der Regel ist die Astralprojektion einer Person nur für Wesen auf der Astralebene sichtbar. Der Astralleib bleibt mit dem materiellen Körper stets durch das sog. Silberband verbunden. Wenn dieses zerreißt, stirbt die betreffende Person sowohl astral als auch körperlich; allerdings kann für gewöhnlich nur der Psychische Wind ein Abreißen dieser Verbindung bewirken. Wenn ein zweiter Körper gebildet wird, bleibt das Silberband unsichtbar mit ihm verbunden. Wird die Astralgestalt getötet, so kehrt das Silberband zum ursprünglichen Körper des Magiers auf die Materielle Ebene zurück und erweckt diesen aus seinem schein-toten Zustand.

Personen in Astralgestalt können zwar auf der Astralebene handeln, ihre Aktionen haben jedoch keinerlei Auswirkung auf Wesen, welche nicht auf dieser Ebene existieren: Auf anderen Ebenen muß ein eigener Körper gebildet werden.

Der Zauber dauert an, bis der Priester ihn beendet oder er durch äußere Einflüsse (z.B. *Magie bannen* oder die Zerstörung des materiellen Körpers des Priesters, d.h. dessen Tod) abgebrochen wird. Der Anwender kann mit diesem Zauber die Astralgestalten von bis zu sieben weiteren Personen projizieren, wenn diese zum Zeitpunkt der Anwendung mit ihm zusammen einen Kreis bilden. Seine Reisegefährten sind von ihm abhängig und können ggf. „stranden“, wenn er ihnen nicht zur Rückkehr verhelfen will oder kann. Die Reisegeschwindigkeit kann der Priester selbst bestimmen, ebenso wie das Ziel, an dem die Reise endet.

Auferstehung (Nekromantie) Umkehrbar

Totenzklus
Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 1 Phase
Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Mit diesem Zauber kann der Priester jedem Toten, auch einem Elfen, die volle Lebenskraft und Gesundheit zurückgeben. Der Charakter kann pro Stufe des Anwenders bis zu 10 Jahre tot sein; ein Priester der 19. Stufe könnte also eine Person, die seit 190 Jahren tot ist, aus ihren Überresten auferstehen lassen. Wenn der Prozentwurf für Wiedererweckung gelingt, besitzt der Charakter wieder seine volle Zahl von Treffpunkten und ist sofort zu anstrengender Tätigkeit in der Lage. Jemand, der seine natürliche Lebensspanne überschritten hat (d.h. an Altersschwäche gestorben ist), kann allerdings auch mit diesem Zauber nicht wiedererweckt werden. Nach einer Anwendung dieses Zaubers kann der Priester weder zaubern noch kämpfen, bevor er nicht pro Stufe bzw. Trefferwürfel des erweckten Wesens einen Tag Bett-ruhe gehalten hat. Der Einsatz des Zaubers läßt ihn außerdem um drei Jahre altern.

Die Umkehrungsform, *Vernichtung*, läßt das Opfer augenblicklich sterben und zu Staub zerfallen. Dies ist nur durch einen Wunsch oder vergleichbare Magie rückgängig zu machen. Damit die Vernichtung wirken kann, muß das Opfer vom Priester berührt werden; außerdem steht ihm ein Rettungswurf (mit einem Abzug von -4) zu, bei dessen Gelingen es stattdessen 8W6 Schadenspunkte erleidet.

Die Materialkomponenten des Zaubers sind das Heilige Symbol des Priesters und Heiliges (bzw. Unheiliges) Wasser. Falls die sterblichen Überreste des Empfängers nicht vollständig zur Verfügung stehen, kann der Spielleiter die Chance für eine erfolgreiche Erweckung herabsetzen.

Beistand (Veränderung, Verzauberung) Umkehrbar

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

Dieser Zauber stattet einen eigens vorbereiteten Gegenstand (eine Schnur mit Gebetsperlen, eine kleine Tontafel, einen Elfenbein o.ä.) mit großen magischen Kräften aus (wodurch er eine magische Ausstrahlung erhält): Dieser Gegenstand kann seinen Träger augenblicklich in das Heiligtum des Priesters versetzen, der ihn angefertigt hat. Nachdem er den Gegenstand verzaubert hat, muß der Priester ihn aus freien Stücken einem anderen geben und diesem das Befehlswort mitteilen, das zur Auslösung der Magie erforderlich ist. Um den Gegenstand einzusetzen, muß der Empfänger dieses Schlüsselwort sprechen und dabei den Gegenstand zer-

brechen oder zermalmen. Im selben Augenblick wird er mit allem, was er bei sich trägt (bis zu der für ihn geltenden Höchstlast), in das Heiligtum des Priesters versetzt, ganz so, als wäre er in der Lage, den Zauber *Rückruf* zu wirken. Der Zauber kann nicht auf Dritte ausgedehnt werden.

Die Umkehrung des Zaubers bringt den Priester zum Gegenstand des Zaubers, wenn dieser zerbrochen und das Befehlswort gesprochen wird. Der Priester erhält eine ungefähre Vorstellung davon, wo und in welcher Lage sich der Inhaber des Gegenstandes befindet, und kann die Versetzung zu ihm ablehnen. Die Entscheidung ist in dem Augenblick zu treffen, wo der Zauber einsetzt, und kann später nicht revidiert werden.

Die Kosten für die Vorbereitung des zu verzaubernden Gegenstandes schwanken zwischen 2.000 und 5.000 GM, wobei die teureren Stücke einen *Beistand* auch über die Grenzen zwischen Existenzebenen hinweg ermöglichen können, wenn der Spielleiter dies zuläßt. Dabei ist jedoch zu beachten, daß dieselben Faktoren, welche *Ebenenwechsel* oder *Teleportieren* verhindern, auch das Wirken dieses Zaubers unmöglich machen können.

Erdbeben (Veränderung)

Elementarzyklus (Erde)
Reichweite: 120 m
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 1 Runde
Zeitaufwand: 1 Phase
Wirkungsbereich: 1,50 m Durchmesser
pro Stufe
Rettungswurf: Nein

Wenn der Priester diesen Zauber einsetzt, erschüttert ein örtlich begrenztes Beben von beträchtlicher Stärke den Erdboden. Es ist in einer Runde vorüber, erfaßt jedoch das gesamte Gelände sowie alle Pflanzen, Gebäude und Lebewesen innerhalb des Wirkungsbereichs. Dieser ist kreisförmig, mit einem Durchmesser von 1,50 m pro Stufe des Anwenders; ein Priester der 20. Stufe könne also ein Erdbeben in einem Gebiet von 30 m Durchmesser auslösen.

Fest verputzte Gebäude, deren Fundament bis zum Felsgrund hinabreicht, nehmen nur halb soviel Schaden wie angegeben, bzw. nur ein Viertel, wenn bei einem Prozentwurf ein Ergebnis über 50 erzielt wird. Ein im Wirkungsbereich anwesender Erdelementar, der dem Priester entgegenwirkt, kann 10-100% der Wirkung des Bebens auffangen (mit 1W10 auswürfeln, 0 = 100%). Wenn der Spielleiter es zuläßt, können auch andere magische Schutzvorrichtungen und Sicherungen die Wirkung des Bebens ganz oder teilweise aufheben. Bei Anwendung unter Wasser kann der Zauber, ebenfalls nach Maßgabe des Spielleiters, eine Flutwelle auslösen.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind eine Prise Staub, ein Stück Stein und ein Brocken Lehm.

Anhang 4: Priesterzauber (7. Grad)



GELÄNDE

Erdboden

Felswand

Höhle

Stollen

Sumpf

Auswirkungen des Erdbebens:

- Bricht auf, folgende Wesen stürzen in die entstehenden Spalten:
- Größe K: jeder Vierte
- Größe M: jeder Sechste
- Größe G: jeder Achte
- Bricht ab, Erdbeben entsteht.
- Decke stürzt ein.
- Stürzt ein
- Läßt Wasser abfließen; schlammiger, unwegsamer Boden entsteht.

VEGETATION

Kl. Gewächse

Bäume

- Keine Schäden
- Jeder dritte Baum wird entwurzelt und stürzt um.

GEBÄUDE

Alle Arten

- Nehmen 5W12 Punkte Strukturschaden; alle, die den vollen Schaden erleiden, liegen in Trümmern.

LEBEWESSEN

S. Angaben unter „GELÄNDE“

Erdelementar beschwören (Herbeirufung/Beschwörung) Umkehrbar

Beschwörungs- und Elementarzyklus (Erde)

Reichweite: 40 m

Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe

Zeitaufwand: 1 Phase

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Nein

Mit diesem Zauber ruft der Priester einen Erdelementar zu sich, um ihn für seine Zwecke einzusetzen. Die Größe des Elementarwesens, das der Beschwörung folgt, wird mit 1W20 zufällig ermittelt:

Wurf	Trefferwürfel des Erdelementars
1-12	12 TW
13-19	16 TW
20	21-24 TW (20 + 1W4)

Der Priester braucht dem Erdelementar nur zu sagen, was er von ihm wünscht: Dieser betrachtet ihn als Freund, dessen Anweisungen er befolgen muß. Der Elementar bleibt beim



Priester, bis er vernichtet, gebannt, entlassen oder durch ein *Heiliges Wort* fortgeschickt wird (s. auch den Zauber *Feuer-elementar beschwören*), höchstens aber für 1 Phase pro Stufe des Priesters.

Fels beleben (Veränderung)

Elementarzyklus (Erde)

Reichweite: 40 m

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: 60 dm³ pro Stufe

Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester einen Stein oder einen steinernen Gegenstand, der die angegebene Größe nicht überschreitet, in Bewegung versetzen (s. auch der Zauber *Gegenstand beleben*, Sechster Grad). Das belebte Gestein muß in sich abgeschlossen sein, also nicht z.B. Teil eines größeren Felsblocks. Für die Dauer des Zaubers folgt es dem Wunsch des Priesters und greift an, zerstört Dinge oder versperrt den Weg. Der Fels besitzt weder Intelligenz, noch eigenen Willen, sondern folgt dem Wortlaut der Anweisung, wobei ihm für die Dauer der Wirkung nur ein einziger, einfach gehaltener Befehl (ca. zwölf Worte) gegeben werden kann. Der Fels bleibt pro Stufe des Anwenders eine Runde lang belebt. Auch das Felsvolumen, das belebt werden kann, hängt von der Erfahrungsstufe des Priesters ab: Es beträgt 60 dm³ pro Stufe, auf der 12. also 0,72 m³, oder ungefähr das Volumen eines menschengroßen Wesens.

Die genauen Werte des belebten Steins sind jeweils vom Spielleiter festzulegen; seine Rüstungsklasse kann jedoch nicht schlechter sein als 5, und er besitzt für je 30 dm³ Volumen

1W3 Trefferpunkte. Für seine Angriffe gelten die erforderlichen Trefferwürfe des Priesters, und er verursacht höchstens 1W2 Schadenspunkte pro Stufe des Anwenders, bei einem Priester der 12. Stufe also 12 bis 24 SP. Das Bewegungstempo eines mannshohen Felsblocks liegt bei 18 m pro Runde. In Frage kommende Felsen wiegen etwa 3.000 bis 10.000 Pfund pro Kubikmeter.

Feuersturm (Hervorrufung) Umkehrbar

Elementarzyklus (Feuer)

Reichweite: 160 m

Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: 1 Runde

Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Pro Stufe zwei Würfel mit 3 m Kantenlänge, insgesamt mindestens 16 solcher Würfel

Rettungswurf: 1/2

Unter der Wirkung dieses Zaubers wird der gesamte vom Priester bestimmte Bereich kreuz und quer von lodernen Feuerbahnen durchzogen, die *Feuerwänden* entsprechen. Alle Wesen innerhalb des Wirkungsbereichs oder in einer Entfernung von bis zu 3 m von seinen Rändern erleiden 2W8 Schadenspunkte plus einen Schadenspunkt pro Stufe des Priesters. Bei Gelingen eines Rettungswurfs gegen Zauber erleidet der Betreffende nur die Hälfte des ermittelten Schadens. Der angegebene Schaden entsteht in jeder Runde, in der ein Wesen sich in Reichweite des Feuers aufhält. Der Wirkungsbereich umfaßt pro Stufe des Anwenders zwei Würfel von 3 m Kantenlänge. Ein Priester der 13. Stufe könnte also einen *Feuersturm* hervorrufen, der einen Bereich von 39 x 6 x 3 m durchzieht. Der Wirkungsbereich ist entweder 3 oder 6 m hoch; die anderen Abmessungen müssen so gewählt werden, daß das Mindestvolumen nicht unterschritten wird.

Die Umkehrungsform, *Feuerlöscher*, löscht magisches Feuer im selben Umfang bzw. normales Feuer bis zum doppelten Volumen. Feuerwesen wie Elementare, Salamander u.ä., die nicht den Rang eines Halbgottes erreichen, werden mit einer Wahrscheinlichkeit von 5% pro Stufe des Priesters gelöscht. Wenn der Zauber ausschließlich gegen ein *Flammenschwert* eingesetzt wird, muß für dieses ein Rettungswurf gegen schweren Schlag gelingen, sonst verliert es seine magischen Eigenschaften. Befindet es sich im Besitz eines Wesens, so wird zunächst dessen Rettungswurf gegen Zauber fällig; wenn dieser gelingt, übersteht das Schwert den Angriff automatisch.

Forderung (Hervorrufung, Veränderung)

Beschwörungs- und Bezauberungszyklus

Reichweite: 10 m

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: Speziell

Zeitaufwand: 1 Runde



Anhang 4: Priesterzauber (7. Grad)

Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Beim Einsatz dieses Zaubers tritt der Priester einem mächtigen Wesen von einer anderen Existenzebene gegenüber (auch Devas und ähnlich mächtigen Götterboten, jedoch keinen Halbgöttern oder Gottheiten) und fordert von ihm einen Dienst oder die Erfüllung eines Auftrags. Wesen, deren Gesinnung der des Priesters entgegengesetzt ist (z.B. böse, wenn der Priester gut, oder chaotisch, wenn der Priester rechtschaffen ist), brauchen auf die Forderung nur einzugehen, wenn sie es wollen. Dabei ist zu beachten, daß die Gesinnung eines rein neutralen Wesens Gut und Böse sowie Ordnung und Chaos gleichermaßen entgegensteht.

Um eine Forderung an das betreffende Wesen stellen zu können, muß der Priester etwas über dessen Vergangenheit wissen oder selbst eine angemessene Gegenleistung bieten. Wenn er z.B. weiß, daß dem Wesen von einem Anhänger seiner Gesinnung eine Gunst erwiesen wurde, kann er seine Forderung darauf stützen. Ist ihm keine ausreichende Begründung für seine Forderung bekannt, so wird er selbst ein wertvolles Geschenk oder eine Dienstleistung versprechen müssen. Der geforderte Dienst muß in angemessenem Verhältnis zur vergangenen oder in Aussicht gestellten Gegenleistung stehen und sich hinsichtlich der zu erwartenden Anstrengungen und Risiken in vernünftigen Grenzen halten. Der Zauber wirkt dann wie ein Auftrag, der dem betreffenden Wesen auferlegt wurde. Sobald es ihn ausgeführt hat, wird es in die Nähe des Priesters zurückgebracht, der dann auf der Stelle die versprochene Belohnung oder Gegenleistung erbringen muß, sei es die endgültige Tilgung einer Schuld, ein Geschenk oder ein besonderer Dienst. Anschließend kehrt das Wesen auf seine Heimatebene zurück.

Der Spielleiter entscheidet darüber, ob ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Forderung und Gegenleistung erreicht wird. Wenn der Anwender des Zaubers zuviel fordert, steht es seinem Gegenüber frei, sich zu entfernen, oder ihn anzugreifen (wie bei einem Bruch der Vereinbarung, s.u.), je nach dem, was seiner Natur entspricht. Entsteht durch äußere Umstände ein Ungleichgewicht (z.B. weil das Wesen bei der Erfüllung einer Forderung stirbt, deren Bedeutung seinen Tod nicht rechtfertigt), so kann daraus eine Schuld des Priesters gegenüber den Brüdern und Gefährten des Wesens entstehen, aus der diese später ihm gegenüber eine Forderung ableiten können. Die Einwilligung, im Fall eines katastrophalen oder gar tödlichen Fehlschlags das Wesen aus dem Dienst zu entlassen bzw. sich selbst einer Gegenforderung zu unterwerfen, ist durchaus üblich, um die Erfüllung einer Forderung zu erreichen.

Wenn der Priester seinen Teil der Abmachung nicht wortgetreu einhält, verfällt er zumindest seinerseits einer Forderung des betreffenden Wesens bzw. seines Herrn o.ä. Im schlimmsten Fall kann das betrogene Geschöpf

ihn angreifen, ohne seine Zauberkräfte fürchten zu müssen, denn der Wortbruch des Priesters macht es gegen dessen Zauber vollkommen immun.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber umfassen das Heilige Symbol des Priesters, einen Gegenstand oder etwas Stoff von der Heimatebene des jeweiligen Wesens, sowie Kenntnis von dessen Natur und Vergangenheit, niedergelegt auf einem Pergament, das zur Besiegelung der Abmachung verbrannt wird.

Genesung (Nekromantie) Umkehrbar

Totenzyklus
Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 3 Runden
Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber kann der Priester die geschwächte Lebenskraft des Empfängers wieder um eine Stufe anheben. Hierdurch wird ein vorher erlittener Entzug von Lebenskraft durch Magie oder ein Monster aufgehoben. Wäre z.B. ein Charakter der 10. Stufe durch die Berührung eines Gruftschreckens auf die 9. Stufe herabgesetzt worden, so erhielte er durch den Zauber gerade genug Erfahrungspunkte zurück, um wieder die 10. Stufe einzunehmen und entsprechende Trefferpunkte und Fähigkeiten erneut zu gewinnen. Die Genesung greift allerdings nur, wenn sie spätestens einen Tag pro Stufe des Anwenders nach dem Entzug der Lebenskraft eingesetzt wird. Sie kann einem Opfer des Zaubers Schwachsinn seine Intelligenz zurückgeben und alle Arten von Geisteskrankheiten heilen. Die Anwendung des Zaubers läßt sowohl den Priester als auch den Empfänger um zwei Jahre altern.

Die Umkehrungsform, *Entzug von Lebenskraft*, raubt dem Opfer eine Stufe seiner Lebenskraft (s. auch Untote wie Gruftschrecken, Schreckgespenst und Vampir im *Monsterkompendium*). Hierzu muß das Opfer berührt werden. Diese Anwendung des Zaubers führt nicht zur Alterung des Priesters.

Heiliges Wort (Herbeirufung/Beschwörung) Umkehrbar

Kampfzyklus
Reichweite: 0
Komponenten: W
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: 9 m Radius
Rettungswurf: Nein

Das *Heilige Wort* ist ein Zauber von größter Macht. Es vertreibt böse Geschöpfe, die von anderen Existenzebenen stammen, und zwingt sie, dorthin zurückzukehren. Die so verbannten Wesen können die Ebene des Priesters frühstens nach einem Tag wieder aufsuchen.

Darüber hinaus hat das *Heilige Wort* auf alle Wesen im Umkreis von 9 m um den Priester, die nicht dessen Gesinnung anhängen, die in der rechten Tabelle aufgeführte Wirkung. Diese Nebenwirkungen können Wesen, die taub sind oder unter Wirkung des Zaubers *Stille* stehen, nicht erreichen, auch solche Wesen werden jedoch vertrieben, sofern sie von anderen Ebenen stammen.

Die Umkehrungsform, *Unheiliges Wort*, wirkt in genau derselben Weise auf Wesen von guter Gesinnung.

Kriechender Tod (Herbeirufung/Beschwörung)

Beschwörungs- und Tierzyklus
Reichweite: 0
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 4 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Runde
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit diesem Zauber ruft der Priester einen Schwarm von 500 bis 1.000 (1W6+4 x 100) giftigen Insekten, Spinnentieren und Tausendfüßlern herbei. Diese Menge von Kleintieren bedeckt eine Fläche von 6 x 6 m wie ein Teppich. Auf den Befehl des Priesters bewegt sich der Schwarm mit einem Tempo von 3 m pro Runde auf Opfer im Umkreis von 80 m zu, wobei er die vom Priester befohlene Richtung einschlägt. Der *kriechende Tod* ereilt jedes Wesen, das durch normale Angriffe verletzt werden kann, denn jeder der winzigen Quälgeister verursacht durch seinen giftigen Biß oder Stich (nach dem er stirbt) einen Schadenspunkt, so daß der Schwarm bei Wesen auf seinem Weg insgesamt bis zu 1.000 SP verursachen kann. Wird der Schwarm über die Entfernung von 80 m hinausgeschickt, so verliert er für weitere 10 m jeweils 50 Tiere (bei 100 m angelangt, zählt er also 100 Tiere weniger). Es ist eine Reihe von Möglichkeiten denkbar, die Tiere, welche den Schwarm bilden, zu bekämpfen oder zu vernichten. Es bleibt dem Erfahrungsreichtum von Spielern und Spielleitern überlassen, hier eine Lösung zu finden.

Metall zu Holz verwandeln (Veränderung)

Elementarzyklus (Erde)
Reichweite: 80 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 1 Runde
Wirkungsbereich: 1 metallener Gegenstand
Rettungswurf: Speziell

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester einen Metallgegenstand in Holz verwandeln. Dabei darf das Metallobjekt nicht schwerer sein als 10 Pfund pro Stufe des Anwenders. Magische Gegenstände aus Metall besitzen gegenüber diesem Zauber eine Resistenz von

Anhang 4: Priesterzauber (7. Grad)



Auswirkungen des Heiligen Wortes

TW o. Stufe des Wesens	Allgemein	Bewegung	Trefferwurf	Zauber
weniger als 4	Tod	-	-	-
4 bis 7+	Lähmung für 1W4 Phasen	-	-	-
8 bis 11+	Verlangsamung für 2W4 Runden	-50%	-4*	-
ab 12	Taubheit für 1W4 Runden	-25%	-2	50%-Chance für Fehlschlag

*) Verlangsamte Wesen können für die Dauer der Wirkung nur in jeder zweiten Kampfrunde angreifen.

90%, und für solche, die von einem Wesen mitgeführt werden, gilt zusätzlich dessen Rettungswurf. Artefakte und Reliquien können nicht umgewandelt werden. Zu beachten ist, daß nur ein *Wunsch* oder vergleichbare Magie einen verwandelten Gegenstand wieder zu Metall machen kann. Ansonsten bleibt z.B. eine auf diese Weise verzauberte Eisentür für immer eine Holztür.

Regeneration (Nekromantie) Umkehrbar

Totenzklus
Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 3 Runden
Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Unter der Wirkung dieses Zaubers wachsen Gliedmaßen (Finger, Zehen, Hände, Füße, Arme, Beine, Schwänze und bei mehrköpfigen Wesen sogar Köpfe) sowie Knochen oder Organe nach. Wenn die abgetrennten Gliedmaßen verfügbar sind und mit dem Körper des Betroffenen in Berührung gebracht werden können, dauert der Regenerationsprozeß nur eine Runde, andernfalls nimmt er 2W4 Phasen in Anspruch. Der Empfänger selbst muß am Leben sein, damit der Zauber wirken kann. Wenn das fehlende Glied nicht zur Verfügung steht oder die Verkrüppelung älter ist als einen Tag pro Stufe des Priesters, muß ein Prozentwurf für körperlichen Schock gelingen, damit der Empfänger die Anwendung des Zaubers überlebt.

Die Umkehrungsform, *Verdorren*, läßt das berührte Glied oder Organ innerhalb einer Runde vertrocknen und absterben, so daß es nach 2W4 Phasen zu Staub zerfällt. Damit diese Schadenswirkung einsetzen kann, muß das Opfer berührt werden.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind Gebetsutensilien und Heiliges (bzw. Unheiliges) Wasser.

Sonnenstrahl (Hervorrufung, Veränderung)

Sonnenzyklus
Reichweite: 10 m pro Stufe

Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1W4 + 1 Runden
Zeitaufwand: 4
Wirkungsbereich: Eine Kugel mit 1,50 m Radius (u. speziell)
Rettungswurf: Speziell

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester in jeder Runde, in der er nichts anderes unternimmt, als sich evtl. fortzubewegen, einen blendenden Lichtstrahl hervorrufen, der einem natürlichen Sonnenstrahl entspricht. Alle Wesen, die sich innerhalb des Wirkungsbereichs von 3 m Durchmesser aufhalten, werden für 1W3 Runden geblendet, wenn für sie kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt; falls sie zum Zeitpunkt der Anwendung Infravision eingesetzt haben, dauert die Blendung ggf. 2W4 Runden. Lebewesen, denen Sonnenlicht schadet oder zuwider ist, werden dauerhaft geblendet, bzw. bei Gelingen eines Rettungswurfs für 2W6 Runden. Alle, die sich innerhalb des Wirkungsbereichs oder im Umkreis von 6 m um ihn herum aufhalten, verlieren für 1W4+1 Runden jede Fähigkeit zur Infravision.

Untote (auch Vampire), die von dem Sonnenstrahl erfaßt werden, erleiden 8W6 Schadenspunkte, bei Gelingen eines Rettungswurfs gegen Zauber die Hälfte. Untote, die sich im Randbereich von 6 m im Umkreis des Strahls befinden, erleiden 3W6 Schadenspunkte, sofern für sie kein Rettungswurf gelingt, andernfalls keinen Schaden. Darüber hinaus kann der *Sonnenstrahl* die völlige Vernichtung solcher Untoten bewirken, die gegen Sonnenlicht besonders empfindlich sind, falls entsprechende Rettungswürfe fehlschlagen. Die im Sonnenlicht enthaltene, ultraviolette Strahlung verursacht bei unterirdischen Pilzarten und pilzähnlichen Wesen den gleichen Schaden wie bei Untoten, hier sind jedoch keine Rettungswürfe zulässig.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind ein Astersamenkorn und ein Stück Aventurin-Feldspat (Sonnenstein).

Steckenwandlung (Hervorrufung, Verzauberung)

Erschaffungs- und Pflanzenzyklus
Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 4
Wirkungsbereich: Der Stecken des Anwenders
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber kann der Priester einen eigens dafür vorbereiteten Stecken in einen Baumhirten der größten Form (ca. 7,20m hoch) verwandeln: Wenn er den Stab in den Boden steckt und ein Befehlswort sowie eine Anrufung spricht, verwandelt sich der Stecken in einen Baumhirten mit 12 Trefferwürfeln, 40 TP und Rüstungsklasse 0, der in jeder Runde zweimal angreifen kann und bei einem Treffer 4W6 SP anrichtet. Dieser Stecken-Baumhirte verteidigt den Priester und befolgt dessen gesprochene Anweisungen. Es handelt sich jedoch nicht um einen echten Baumhirten: Er kann sich weder mit diesen verständigen, noch Bäume beherrschen. Der Stecken behält seine verwandelte Gestalt, bis er zerstört wird oder der Priester ihn anweist, wieder zum Stecken zu werden, höchstens jedoch, bis ebensoviele Phasen vergangen sind, wie der Priester Erfahrungsstufen erreicht hat. Wenn die Trefferpunkte des Stecken-Baumhirten auf Null sinken, zerfällt er zu einem sägemehlähnlichen Pulver, und der Stecken ist zerstört. Andernfalls kann der Stecken nach Ablauf von 24 Stunden erneut eingesetzt werden, und der Baumhirte verfügt dann wieder über seine volle Stärke.

Um den Zauber wirken zu können, benötigt der Priester entweder sein Heiliges Symbol oder Blätter von der Baumart (Eibe, Eiche oder Esche), aus deren Holz sein Stecken geschnitzt ist.

Der Stecken, auf den dieser Zauber gelegt wird, muß auf besondere Weise vorbereitet werden. Es muß ein gesunder Ast von einer Eibe, Eiche oder Esche sein, der von einem Baum geschnitten wurde, in den innerhalb der vergangenen 24 Stunden der Blitz eingeschlagen hatte. Er muß dann 28 Tage lang an der Sonne und in besonderem Rauch getrocknet und danach wiederum 28 Tage lang zurechtgeschnitten, mit Schnitzwerk verziert und poliert werden. Während dieser ganzen Zeit kann der Priester weder auf Abenteuer ausziehen, noch sonst irgendwelchen anstrengenden Tätigkeiten nachgehen. Der fertige, mit geschnitzten Waldmotiven bedeckte Stecken wird dann mit dem Saft von Stechpalmenbeeren eingerieben und im Heiligen Hain des Priesters in die Erde gesteckt, während dieser ihn mit Hilfe des Zaubers *Mit Pflanzen verständigen* aufruft, ihm in der Not beizustehen. Hierdurch nimmt der Stecken magische Kräfte in sich auf, die zahlreiche Verwandlungen zum Baumhirten und zurück überdauern werden.

Streitwagen des Sustarre (Hervorrufung)

Erschaffungs- und Elementarzyklus (Feuer)
Reichweite: 10 m
Komponenten: W,G,M



Anhang 4: Priesterzauber (7. Grad)

Wirkungsdauer: 12 Stunden
Zeitaufwand: 1 Phase
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Mit dieser Hervorrufung zaubert der Priester einen großen, hell lodernden Streitwagen von der Elementarebene des Feuers herbei, der von zwei flammenden Pferden gezogen wird. Das Gefährt erscheint mit einem lauten Donnerschlag inmitten einer Rauchwolke. Es erreicht einen Bewegungsfaktor von 24 am Boden und 48 in der Luft und kann neben dem Anwender des Zaubers bis zu sieben menschengroße oder kleinere Passagiere befördern. (Der Priester muß sie berühren, um sie vor den Flammen des Streitwagens zu schützen.) Alle Wesen, die sich dem Wagen oder den Pferden auf 1,50 m oder weniger nähern, mit Ausnahme des Priesters und der von ihm bezeichneten Mitreisenden, erleiden pro Runde 2W4 Schadenspunkte durch das Feuer. Wenn für sie ein Rettungswurf gegen Versteinigung (unter Anrechnung der Modifikation für Geschicklichkeit) gelingt, können sie dem Wagen ausweichen und bleiben unversehrt.

Der Priester steuert den Wagen durch gesprochene Befehle und kann die Feuerrösser anhalten, nach rechts oder links gehen, in Schritt, Trab oder Galopp fallen und fliegen lassen. Zu beachten ist, daß der Streitwagen des Sutarre feste Substanz besitzt und dementsprechend Schaden nehmen kann. Allerdings können der Wagen und die Zugpferde nur durch magische Waffen oder durch Wasser berührt werden (letzteres verursacht 1 SP pro Liter). Sie besitzen die Rüstungsklasse 2 und können jeweils 30 Schadenspunkte hinnehmen, bevor sie sich auflösen. Natürlich wirkt Feuer weder auf das Gefährt, noch auf die Pferde; die Insassen können jedoch durch magisches Feuer anderer Herkunft verletzt werden. Andere Zauber, darunter Magie banen und Heiliges Wort, zwingen den Streitwagen zur Rückkehr auf seine Ursprungsebene, unter Zurücklassung seiner Insassen. Der Zauber kann nur einmal in der Woche angewandt werden.

Die Materialkomponenten umfassen ein kleines Stück Holz, zwei Beeren der Stechpalme und offenes Feuer, das mindestens einer Fackel entspricht.

Symbol (Herbeirufung/Beschwörung)

Sicherungszyklus
Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 3
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: K.W.

Beim Einsatz dieses Zaubers zeichnet der Priester ein leuchtendes Symbol in die Luft oder auf eine beliebige Fläche. Alle Wesen, die das fertige Symbol aus einer Entfernung von

18 m oder weniger betrachten, erleiden die entsprechende Wirkung, wenn für sie kein Rettungswurf gelingt. Das glühende Symbol bleibt pro Stufe des Anwenders eine Phase lang erhalten. Zum Zeitpunkt der Anwendung kann der Priester unter folgenden Symbolen wählen, wobei er selbst von keiner der verschiedenen Wirkungen betroffen wird:

Schmerz	Alle Opfer werden für 2W10 Phasen von stechenden Schmerzen geschüttelt, was zu Abzügen von -2 auf die Geschicklichkeit und -4 auf die Trefferrwürfe führt.
Überzeugung	Alle Opfer nehmen für 1W20 Phasen die Gesinnung des Priesters an und verhalten sich ihm gegenüber freundlich.
Verzweiflung	Alle betroffenen Wesen wenden sich voller Verzweiflung ab und unterwerfen sich sofort, falls sie gefangengenommen oder angegriffen werden. Dieser Zustand hält für 3W4 Phasen an.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind Quecksilber und Phosphor. (S. auch den gleichnamigen Magierzauber des Achten Grades.)

Tor (Herbeirufung/Beschwörung)

Beschwörungszyklus
Reichweite: 30 m
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber wirkt in zwei Stufen: Erstens schafft er eine Verbindung zwischen der Existenzebene, auf der sich der Priester aufhält, und der Heimatebene eines bestimmten, mächtigen Wesens, so daß dieses nur durch das Tor zu schreiten braucht, um von seiner Ebene auf die des Priesters zu gelangen. Zweitens erregt das Aussprechen der Zauberformel die Aufmerksamkeit des betreffenden Wesens auf seiner Ebene: Bei der Anwendung des Zaubers muß der Priester die Wesenheit, die ihm zu Hilfe kommen soll, beim Namen rufen. Wenn ein Tor geöffnet wird, tritt in jedem Fall irgendein Wesen hindurch. Die Handlungen des betreffenden Wesens hängen von verschiedenen Faktoren ab, u.a. von seiner Gesinnung und der des Priesters, den Gefährten, welche diesen begleiten, und dem Wesen oder der Macht, das bzw. die sich dem Magier entgegenstellt. Der Spielleiter bestimmt das genaue Ergebnis des Zaubers nach der Art des gerufenen Wesens, den Wünschen des Priesters und den Erfordernissen der jeweiligen Situation. Das Wesen, das durch das Tor tritt, kehrt entweder sogleich um oder bleibt, um etwas zu

unternehmen. Die Anwendung dieses Zaubers läßt den Priester um fünf Jahre altern.

Verwirrung (Verzauberung/Bezauberung)

Bezauberungszyklus
Reichweite: 80 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Runde
Wirkungsbereich: 1W4 Wesen +1 für je zwei Stufen des Anwenders innerhalb einer Fläche von 12 x 12 m
Rettungswurf: Speziell

Dieser Zauber löst bei einem oder mehreren Wesen innerhalb des Wirkungsbereichs *Verwirrung* aus, so daß sie unentschlössen und zu gezieltem Handeln nicht in der Lage sind. Der Zauber wirkt auf 1W4 Geschöpfe plus ein Geschöpf für je zwei Stufen des Anwenders, bei der 12. oder 13. Stufe also auf sieben bis zehn Wesen, bei der 14. oder 15. Stufe auf acht bis elf usw. Den Opfern steht ein Rettungswurf gegen Zauber zu, für den ein Abzug von -2 sowie ggf. die Weisheitsmodifikation gilt. Wenn der Wurf gelingt, kann das betreffende Wesen die *Verwirrung* abschütteln. Für die anderen wird die Reaktion mit 1W10 wie folgt ausgewürfelt:

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

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

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

Die Materialkomponente besteht aus einem Satz von drei Nußschalen.

Anmerkung: Wenn sehr viele Wesen von dem Zauber erfaßt werden, kann der Spielleiter zur Vereinfachung Durchschnittsergebnisse annehmen. Befinden sich z.B. 16 Orks im Wirkungsbereich eines entsprechend mächtigen Zaubers, deren Chance für einen erfolgreichen Rettungswurf etwa bei 25% liegt, so kann man davon ausgehen, daß für vier von ihnen der Rettungswurf gelingt. Von den restlichen zwölf schlendert einer davon, vier greifen den an, der ihnen am nächsten steht, sechs stehen verwirrt

Anhang 4: Priesterzauber (7. Grad)



herum, und einer handelt in der ersten Runde normal. Da die Orks ein Stück von der Abenteurergruppe entfernt sind, bestimmt der Spielleiter, daß zwei der angreifenden aufeinander losgehen, während die beiden anderen einen der Umherstehenden und einen der vom Zauber nicht betroffenen Orks angreifen. Für die nächste Runde ist von 11 Orks auszugehen, da vier den Zauber abschütteln konnten und einer sich bereits entfernt hat. Also schlendert ein weiterer davon, fünf stehen herum, vier greifen irgend jemanden an und einer handelt normal.

Wetterkontrolle (Veränderung)

Wetterzyklus
Reichweite: 0
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 4W12 Stunden
Zeitaufwand: 1 Phase
Wirkungsbereich: 1W4 x 10 km²
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber ermöglicht dem Priester die Veränderung der örtlichen Wetterverhältnisse. Er beeinflusst das Wetter in einem Gebiet von 10-40 km² für die Dauer von 4–24 Stunden. Es dauert eine Phase, diesen Zauber zu vollenden, und die Auswirkungen setzen erst nach weiteren 1W4 Phasen ein. Die Ausgangslage des Wetters bestimmt der Spielleiter anhand von Klima und Jahreszeit. Die Wetterverhältnisse setzen sich aus drei Bestandteilen zusammen: Niederschlag, Temperatur und Wind. Mit Hilfe des Zaubers können diese entsprechend der folgenden Tabelle verändert werden.

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

den. Ein mehrfacher Einsatz dieses Zaubers ist nur nacheinander möglich.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind das Heilige Symbol des Priesters, brennender Weihrauch sowie Gebetsperlen oder ähnliche Utensilien. Der Zauber kann natürlich nur in Gegenden eingesetzt werden, in denen entsprechende Klimabedingungen vorherrschen.

Wenn der Priester (wie z.B. Druiden) auf den Wetterzyklus vollen Zugriff hat, verdoppeln sich bei diesem Zauber die Wirkungsdauer und die Ausdehnung des Wirkungsbereichs, und der Priester kann die Wetterbedingungen auf Wunsch jeweils um zwei Stufen verändern (z.B. den Niederschlag von wolkig in schweren Hagel, die Temperatur von Kühle in Eiseskälte und die Windverhältnisse von Windstille in böige Winde umwandeln).

Wiedergeburt (Nekromantie)

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

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester einen Toten in einem anderen Körper ins Leben zurückrufen, sofern der Tod nicht länger zurückliegt als eine Woche. Bei der *Wiedergeburt* wird kein Rettungs-, Körperschock- oder Wiedererweckungswurf fällig. Der Priester berührt den Körper des Toten, und der Betreffende erscheint innerhalb von 1W6 Phasen in neuer Gestalt. Die wiedergeborene Person erinnert sich an ihre frühere Gestalt und an den größten Teil ihres alten Lebens, ihre Charakterklasse, falls sie wieder eine solche besitzt, kann sich jedoch grundlegend geändert haben. Die angenommene Gestalt kann anhand der folgenden Tabelle mit 1W100 ermittelt oder vom Spielleiter bestimmt werden. Wenn sich die Rasse eines Spielercharakters ergibt, muß die-

ser von Grund auf erschaffen werden. Falls es der Spielleiter zuläßt, kann besonderer (d.h. teurer) Weihrauch verwendet werden, um die Chance einer Wiedergeburt in einer bestimmten Gestalt zu erhöhen. Ein *Wunsch* kann dem wiedergeborenen Charakter seine alte Gestalt und Klasse zurückgeben.

Wurf	Neue Gestalt
01-05	Adler
06-09	Braunbär
10-12	Dachs
13-16	Dryade
17-19	Elf
20-22	Eule
23-26	Falke
27-30	Feen kobold
31-32	Fuchs
33-36	Gnom
37-41	Hirsch
42-44	Luchs
45-58	Mensch
59-61	Satyr
62-66	Schwarzbär
67-71	Vielfraß
72-73	Waschbär
74-77	Wildschwein
78-82	Wolf
83-85	Zentaur
86-00	nach Wahl des Spielleiters

Ergibt der Wurf eine ungewöhnliche Erscheinungsform, so kann der Spielleiter, wenn er es für angebracht hält, die Richtlinien für das Entwerfen neuer Charakterrassen aus dem *Handbuch für Spielleiter* verwenden, um dem Charakter das Sammeln von Erfahrung und das Erreichen höherer Stufen zu ermöglichen, allerdings evtl. in einer anderen als seiner bisherigen Klasse. Wird der Charakter als Angehöriger einer Art wiedergeboren, die für seine alte Klasse zulässig ist (z.B. ein menschlicher Kämpfer, der als Elf zurückkehrt), so besitzt er darin die Hälfte seiner früheren Stufe und Trefferpunkte. Gehört er nach seiner Wiedergeburt einer anderen Klasse an, so besitzt er die Hälfte seiner früheren Trefferpunkte, beginnt jedoch wieder auf der 1. Erfahrungsstufe. Besitzt er eine Gestalt, die keiner Charakterklasse angehören kann, so werden Trefferpunkte und Rettungswürfe seiner alten Gestalt halbiert.

Windwandeln (Veränderung)

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

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester, sowie evtl. bei bis zu drei weiteren Personen, den Stoff seines Körpers in wolkenähnlichen Dunst umwandeln. Ein magischer Wind treibt

Niederschlag	Temperatur	Wind
KLARES WETTER	HEISS	WINDSTILL
Sehr klar	Brütende Hitze	Völlige Windstille
Dunst o. Wolkenschleier	Warm	Schwach windig
WOLKIG	WARM	Leichter Wind
Klares Wetter	Heiß	LEICHTER WIND
Bedeckt	Kühl	Windstill
Nebel/leichter	KÜHL	Kräftiger Wind
Regen o. Hagel	Warm	KRÄFTIGER WIND
Graupel/l. Schneefall	Kalt	Leichter Wind
BEDECKT	KALT	Böiger Wind
Wolkig	Kühl	BÖIGER WIND
Tiefe Wolken	Eiseskälte	Kräftiger Wind
Dichter Nebel		Sturm
Dichter Regen/ o. Schneefall		STURM
Schw. Graupel oder Hagel		Böiger Wind
		Orkan/Taifun



Anhang 4: Priesterzauber (7. Grad)

ihn dann mit einem Bewegungsfaktor zwischen 6 und 60, ganz nach Wunsch des Priesters, vor sich her. Der Zauber endet, wenn der Anwender es wünscht, spätestens jedoch nach Ablauf von sechs Phasen (einer Stunde) pro Stufe. Für je acht Erfahrungsstufen, die er erreicht hat (bis zur 24. Stufe einschließlich), kann der Priester einer weiteren Person durch Berührung ebenfalls das *Windwandeln* ermöglichen. Unter der

Wirkung des Zaubers werden Wesen nicht unsichtbar, ihre Gestalten erscheinen jedoch verschwommen und halb durchsichtig. Wenn sie ganz in Weiß gekleidet sind, besteht eine Chance von 80%, daß sie für Wolken, Nebelschwaden, Dunstschleier o.ä. gehalten werden. Solange die Wirkung des Zaubers anhält, kann der Priester zwischendurch nach Belieben feste Gestalt annehmen, wobei jeder Wechsel fünf

Runden in Anspruch nimmt. In Wolkenform können er und seine Gefährten nur durch Magie oder magische Waffen verletzt werden, allerdings kann der Spielleiter bestimmen, das starker Wind ihnen Schaden zufügt. Es ist nicht möglich, in Wolkengestalt zu zaubern.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind Feuer und Heiliges Wasser.







Anhang 5: Magierzauber nach Schulen

Anrufung/Hervorrufung

Alarm (Erster Grad)
Magisches Geschoß (Erster Grad)
Nebelwand (Erster Grad)
Schild (Erster Grad)
Tensors schwebende Scheibe (Erster Grad)
Zaubertrick (Erster Grad)
Flammenkugel (Zweiter Grad)
Netz (Zweiter Grad)
Stinkende Wolke (Zweiter Grad)
Blitzstrahl (Dritter Grad)
Feuerball (Dritter Grad)
Melfs magische Meteoriten (Dritter Grad)
Brüllen (Vierter Grad)
Eissturm (Vierter Grad)
Eiswand (Vierter Grad)
Feuerfalle (Vierter Grad)
Feuerschild (Vierter Grad)
Feuerwand (Vierter Grad)
Graben (Vierter Grad)
Otilukes elastische Kugel (Vierter Grad)
Bigbys behindernde Hand (Fünfter Grad)
Eisenwand (Fünfter Grad)
Leomunds unwiderstehliche Gesprächsführung (Fünfter Grad)
Kältekegel (Fünfter Grad)
Kraftfeld (Fünfter Grad)
Steinwand (Fünfter Grad)
Todeswolke (Fünfter Grad)
Traum (Fünfter Grad)
Verständigung (Fünfter Grad)
Bigbys kräftige Hand (Sechster Grad)
Gegenstand verzaubern (Sechster Grad)
Kugelblitz (Sechster Grad)
Notfall (Sechster Grad)
Otilukes Frostsphäre (Sechster Grad)
Tensors Umwandlung (Sechster Grad)
Tödlicher Nebel (Sechster Grad)
Wächter und Hüter (Sechster Grad)
Begrenzter Wunsch (Siebter Grad)
Bigbys zugreifende Hand (Siebter Grad)
Kraftfeld-Käfig (Siebter Grad)
Mordenkainens Schwert (Siebter Grad)
Spätzündender Feuerball (Siebter Grad)
Aufforderung (Achter Grad)
Bigbys geballte Faust (Achter Grad)
Flammende Wolke (Achter Grad)
Magische Bande (Achter Grad)
Otilukes telekinetische Kugel (Achter Grad)
Astralzauber (Neunter Grad)
Bigbys zerdrückende Hand (Neunter Grad)
Entzug von Lebenskraft (Neunter Grad)
Meteorschwarm (Neunter Grad)

Bannzauber

Alarm (Erster Grad)
Schutz vor Bösem (Erster Grad)
Zaubertrick (Erster Grad)
Bannen von Zaubertricks (Zweiter Grad)
Magie bannen (Dritter Grad)
Schutz vor Bösem, 3 m Radius (Dritter Grad)
Schutz vor normalen Geschossen (Dritter Grad)
Unauffindbarkeit (Dritter Grad)
Feuerfalle (Vierter Grad)

Fluch brechen (Vierter Grad)
Kleine Kugel der Unverwundbarkeit (Vierter Grad)
Abstand (Fünfter Grad)
Fortschicken (Fünfter Grad)
Abstoßung (Sechster Grad)
Antimagische Schutzhülle (Sechster Grad)
Kugel der Unverwundbarkeit (Sechster Grad)
Absonderung (Siebter Grad)
Verbannung (Siebter Grad)
Zauber zurückwerfen (Siebter Grad)
Gedankenleere (Achter Grad)
Sertens Immunität gegen Zauber (Achter Grad)
Einkerkerung (Neunter Grad)
Regenbogensphäre (Neunter Grad)

Erkenntniszauber

Identifizieren (Erster Grad)
Magie entdecken (Erster Grad)
Magie lesen (Erster Grad)
Untote entdecken (Erster Grad)
Zaubertrick (Erster Grad)
Böses entdecken (Zweiter Grad)
Gedanken lesen (Zweiter Grad)
Unsichtbares entdecken (Zweiter Grad)
Hellhören (Dritter Grad)
Hellsehen (Dritter Grad)
Ausspähung entdecken (Vierter Grad)
Zauberspiegel (Vierter Grad)
Falsche Erkenntnis (Fünfter Grad)
Kontakt zu anderen Ebenen (Fünfter Grad)
Sagenkunde (Sechster Grad)
Wahrer Blick (Sechster Grad)
Vision (Siebter Grad)
Abschirmung (Achter Grad)
Voraussicht (Neunter Grad)

Herbeirufung/ Beschwörung

Panzer (Erster Grad)
Reittier (Erster Grad)
Schmierer (Erster Grad)
Unauffälliger Diener (Erster Grad)
Vertrauten finden (Erster Grad)
Zaubertrick (Erster Grad)
Glitzerstaub (Zweiter Grad)
Melfs Säurepeil (Zweiter Grad)
Schwarm herbeirufen (Zweiter Grad)
Flammenpeil (Dritter Grad)
Geisterroß (Dritter Grad)
Monster herbeirufen I (Dritter Grad)
Tintenschlange (Dritter Grad)
Evards schwarze Tentakel (Vierter Grad)
Monster herbeirufen II (Vierter Grad)
Elementarwesen beschwören (Fünfter Grad)
Leomunds geheime Truhe (Fünfter Grad)
Monster herbeirufen III (Fünfter Grad)
Mordenkainens treuer Hund (Fünfter Grad)
Schatten beschwören (Fünfter Grad)
Einfangen (Sechster Grad)
Monster herbeirufen IV (Sechster Grad)
Tiere herbeirufen (Sechster Grad)
Unsichtbarer Pirscher (Sechster Grad)
Begrenzter Wunsch (Siebter Grad)

Drawmijis sofortiger Herbeiruf (Siebter Grad)
Monster herbeirufen V (Siebter Grad)
Mordenkainens prächtiges Herrenhaus (Siebter Grad)
Regenbogenstrahlen (Siebter Grad)
Wort der Macht: „Betäubung“ (Siebter Grad)
Irrgarten (Achter Grad)
Monster herbeirufen VI (Achter Grad)
Regenbogenwand (Achter Grad)
Seelenfalle (Achter Grad)
Symbol (Achter Grad)
Wort der Macht: „Blindheit“ (Achter Grad)
Monster herbeirufen VII (Neunter Grad)
Regenbogensphäre (Neunter Grad)
Tor (Neunter Grad)
Wort der Macht: „Tod“ (Neunter Grad)
Wunsch (Neunter Grad)

Illusion/Hirngespinnst

Alp (Erster Grad)
Bauchreden (Erster Grad)
Erscheinung verändern (Erster Grad)
Nystuls magische Aura (Erster Grad)
Scheingeräusche (Erster Grad)
Trugbild (Erster Grad)
Zaubertrick (Erster Grad)
Blindheit (Zweiter Grad)
Hypnotisches Muster (Zweiter Grad)
Ireführung (Zweiter Grad)
Leomunds Falle (Zweiter Grad)
Narregold (Zweiter Grad)
Spiegelbild (Zweiter Grad)
Unsichtbarkeit (Zweiter Grad)
Verbessertes Trugbild (Zweiter Grad)
Verschwimmen (Zweiter Grad)
Windgeflüster (Zweiter Grad)
Geisterroß (Dritter Grad)
Gespensterform (Dritter Grad)
Großes Trugbild (Dritter Grad)
Illusionsschrift (Dritter Grad)
Unsichtbarkeit, 3 m Radius (Dritter Grad)
Erweiterte Unsichtbarkeit (Vierter Grad)
Furcht (Vierter Grad)
Geringere Erschaffung (Vierter Grad)
Illusionswand (Vierter Grad)
Leerer Raum (Vierter Grad)
Phantommonster (Vierter Grad)
Regenbogenmuster (Vierter Grad)
Scheingelände (Vierter Grad)
Tödlicher Alp (Vierter Grad)
Äußerlichkeiten (Fünfter Grad)
Eigenständige Illusion (Fünfter Grad)
Halb-Phantommonster (Fünfter Grad)
Höhere Erschaffung (Fünfter Grad)
Phantommagie (Fünfter Grad)
Phantomtor (Fünfter Grad)
Traum (Fünfter Grad)
Ablenkung (Sechster Grad)
Arkane Spiegelung (Sechster Grad)
Böser Blick (Sechster Grad)
Dauerhafte Illusion (Sechster Grad)
Deckmantel (Sechster Grad)
Halb-Phantommagie (Sechster Grad)
Phantome (Sechster Grad)
Projiziertes Ebenbild (Sechster Grad)
Vorbestimmte Illusion (Sechster Grad)



Abbild (Siebter Grad)
 Absonderung (Siebter Grad)
 Massenunsichtbarkeit (Siebter Grad)
 Schattenreise (Siebter Grad)
 Abschirmung (Achter Grad)
 Schicksalskampf (Neunter Grad)

Nekromantie

Kalte Hand (Erster Grad)
 Untote entdecken (Erster Grad)
 Zaubерtrick (Erster Grad)
 Geisterhand (Zweiter Grad)
 Scheintod (Dritter Grad)
 Untote festhalten (Dritter Grad)
 Vampirgriff (Dritter Grad)
 Ansteckung (Vierter Grad)
 Entkräftung (Vierter Grad)
 Magisches Gefäß (Fünfter Grad)
 Schatten beschören (Fünfter Grad)
 Tote beleben (Fünfter Grad)
 Todeszauber (Sechster Grad)
 Wiedergeburt (Sechster Grad)
 Finger des Todes (Siebter Grad)
 Untote befehligen (Siebter Grad)
 Duplikat (Achter Grad)
 Entzug von Lebenskraft (Neunter Grad)

Veränderung

Ausbessern (Erster Grad)
 Austilgen (Erster Grad)
 Blickreflektion (Erster Grad)
 Botschaft (Erster Grad)
 Brennende Hände (Erster Grad)
 Federfall (Erster Grad)
 Licht (Erster Grad)
 Normale Feuer beeinflussen (Erster Grad)
 Schockgriff (Erster Grad)
 Spinnenklettern (Erster Grad)
 Sprachen verstehen (Erster Grad)
 Springen (Erster Grad)
 Sprühende Farben (Erster Grad)
 Tor zuhalten (Erster Grad)
 Vergrößern (Erster Grad)
 Zaubersiegel (Erster Grad)
 Zaubерtrick (Erster Grad)
 Dauerhaftes Licht (Zweiter Grad)
 Dunkelheit, 4,5 m Radius (Zweiter Grad)
 Feuerwerk (Zweiter Grad)
 Gestalt verändern (Zweiter Grad)
 Klopfen (Zweiter Grad)
 Magischer Mund (Zweiter Grad)
 Narrengold (Zweiter Grad)
 Nebelwolke (Zweiter Grad)
 Schweben (Zweiter Grad)
 Scherben (Zweiter Grad)
 Seiltrick (Zweiter Grad)
 Stärke (Zweiter Grad)
 Tiefe Taschen (Zweiter Grad)
 Windgeflüster (Zweiter Grad)
 Zauberschloß (Zweiter Grad)
 Explosive Runen (Dritter Grad)
 Fliegen (Dritter Grad)
 Flimmern (Dritter Grad)
 Gegenstand (Dritter Grad)

Gesinnung vortäuschen (Dritter Grad)
 Gespensterform (Dritter Grad)
 Hast (Dritter Grad)
 Infravision (Dritter Grad)
 Leomunds winzige Hütte (Dritter Grad)
 Verborgene Seite (Dritter Grad)
 Wasser atmen (Dritter Grad)
 Windstoß (Dritter Grad)
 Windvorhang (Dritter Grad)
 Zungen (Dritter Grad)
 Andere verwandeln (Vierter Grad)
 Dimensionstor (Vierter Grad)
 Fester Nebel (Vierter Grad)
 Feuerschild (Vierter Grad)
 Leomunds sichere Schutzhütte (Vierter Grad)
 Leerer Raum (Vierter Grad)
 Massenverwandlung (Vierter Grad)
 Otilukes elastische Kugel (Vierter Grad)
 Pflanzenwachstum (Vierter Grad)
 Rarys Gedächtniserweiterung (Vierter Grad)
 Regenbogenmuster (Vierter Grad)
 Selbstverwandlung (Vierter Grad)
 Steinhaut (Vierter Grad)
 Verlängerung I (Vierter Grad)
 Zauberauge (Vierter Grad)
 Abstand (Fünfter Grad)
 Atemwasser (Fünfter Grad)
 Entfernungsverzerrung (Fünfter Grad)
 Fels zu Schlamm verwandeln (Fünfter Grad)
 Leomunds geheime Truhe (Fünfter Grad)
 Steinverformung (Fünfter Grad)
 Telekinese (Fünfter Grad)
 Teleportieren (Fünfter Grad)
 Tierwachstum (Fünfter Grad)
 Verarbeitung (Fünfter Grad)
 Verlängerung II (Fünfter Grad)
 Wände passieren (Fünfter Grad)
 Arkane Spiegelung (Sechster Grad)
 Auflösung (Sechster Grad)
 Durchsichtigkeit (Sechster Grad)
 Erde bewegen (Sechster Grad)
 Mordenkainens Erinnerung (Sechster Grad)
 Otilukes Frostspäre (Sechster Grad)
 Projiziertes Ebenbild (Sechster Grad)
 Stein zu Fleisch (Sechster Grad)
 Tensors Umwandlung (Sechster Grad)
 Tödlicher Nebel (Sechster Grad)
 Verlängerung III (Sechster Grad)
 Wächter und Hüter (Sechster Grad)
 Wasser senken (Sechster Grad)
 Wasser teilen (Sechster Grad)
 Wasser zu Staub verwandeln (Sechster Grad)
 Wetterkontrolle (Sechster Grad)
 Fehlerfreies Teleportieren (Siebter Grad)
 Mordenkainens Prächtiges Herrenhaus (Siebter Grad)
 Phasentor (Siebter Grad)
 Schwerkraft umkehren (Siebter Grad)
 Statue (Siebter Grad)
 Verschwinden (Siebter Grad)
 Zweidimensionalität (Siebter Grad)
 Beliebigen Gegenstand verwandeln (Achter Grad)
 Dauerhaftigkeit (Achter Grad)
 Flammende Wolke (Achter Grad)
 Glasstahl (Achter Grad)

Otilukes telekinetische Kugel (Achter Grad)
 Versenken (Achter Grad)
 Beistand (Neunter Grad)
 Gestaltsverwandlung (Neunter Grad)
 Glasbruch (Neunter Grad)
 Mordenkainens Auftrennung (Neunter Grad)
 Zeitstillstand (Neunter Grad)
 Zeitstop (Neunter Grad)

Verzauberung/ Bezauberung

Freundschaft (Erster Grad)
 Hypnose (Erster Grad)
 Personen bezaubern (Erster Grad)
 Schlaf (Erster Grad)
 Stacheln (Erster Grad)
 Zaubерtrick (Erster Grad)
 Binden (Zweiter Grad)
 Erschrecken (Zweiter Grad)
 Strahl der Schwächung (Zweiter Grad)
 Tashas fürchterlicher, unbezähmbarer Lachanfall (Zweiter Grad)
 Tiefe Taschen (Zweiter Grad)
 Vergessen (Zweiter Grad)
 Einflüsterung (Dritter Grad)
 Personen festhalten (Dritter Grad)
 Feuerzauber (Vierter Grad)
 Gefühl (Vierter Grad)
 Leomunds sichere Schutzhütte (Vierter Grad)
 Monster bezaubern (Vierter Grad)
 Ungeschicklichkeit (Vierter Grad)
 Verwirrung (Vierter Grad)
 Verzauberte Waffe (Vierter Grad)
 Zauberspiegel (Vierter Grad)
 Beherrschung (Fünfter Grad)
 Chaos (Fünfter Grad)
 Leomunds unwiderstehliche Gesprächsführung (Fünfter Grad)
 Monster festhalten (Fünfter Grad)
 Schwachsinn (Fünfter Grad)
 Böser Blick (Sechster Grad)
 Gegenstand verzaubern (Sechster Grad)
 Masseneinflüsterung (Sechster Grad)
 Wächter und Hüter (Sechster Grad)
 Pflanzen bezaubern (Siebter Grad)
 Schattenreise (Siebter Grad)
 Antipathie/Sympathie (Achter Grad)
 Aufforderung (Achter Grad)
 Magische Bande (Achter Grad)
 Massenbezauberung (Achter Grad)
 Ottos unwiderstehlicher Tanz (Achter Grad)
 Versenken (Achter Grad)
 Beistand (Neunter Grad)
 Mordenkainens Auftrennung (Neunter Grad)



Allgemeiner Zyklus

Böses entdecken (Erster Grad)
Nahrung und Wasser reinigen (Erster Grad)
Segen (Erster Grad)
Zusammenwirken (Erster Grad)
Sühne (Fünfter Grad)

Astralzyklus

Ebenenwechsel (Fünfter Grad)
Astralzauber (Siebter Grad)

Beschwörungszyklus

Bannspruch (Vierter Grad)
Tiere beschwören I (Vierter Grad)
Waldgeschöpfe rufen (Vierter Grad)
Böses bannen (Fünfter Grad)
Tiere beschwören II (Fünfter Grad)
Dornenwand (Sechster Grad)
Gegenstand beleben (Sechster Grad)
Luftdiener (Sechster Grad)
Rückruf (Sechster Grad)
Tiere beschwören III (Sechster Grad)
Tiere herbeirufen (Sechster Grad)
Wetter herbeirufen (Sechster Grad)
Beistand (Siebter Grad)
Erdelementar beschwören (Siebter Grad)
Forderung (Siebter Grad)
Kriechender Tod (Siebter Grad)
Tor (Siebter Grad)

Bezauberungszyklus

Befehl (Erster Grad)
Furcht beheben (Erster Grad)
Fesseln (Zweiter Grad)
Personen festhalten (Zweiter Grad)
Handlungsfreiheit (Vierter Grad)
Mantel der Tapferkeit (Vierter Grad)
Zauberkräfte verleihen (Vierter Grad)
Auftrag (Fünfter Grad)
Forderung (Siebter Grad)
Sperr (Siebter Grad)
Verwirrung (Siebter Grad)

Elementarzyklus

Wasser erschaffen (Erster Grad)
Feuerfalle (Zweiter Grad)
Flammen erzeugen (Zweiter Grad)
Flammenklinge (Zweiter Grad)
Metall erhitzen (Zweiter Grad)
Staubeufel beschwören (Zweiter Grad)
Auf Wasser gehen (Dritter Grad)
Feuerwerk (Dritter Grad)
Flammen durchschreiten (Dritter Grad)
Mit Stein verschmelzen (Dritter Grad)
Schutz vor Feuer (Dritter Grad)
Steinverformung (Dritter Grad)
Wasser atmen (Dritter Grad)
Feuer erzeugen (Vierter Grad)
Wasser senken (Vierter Grad)
Fels zu Schlamm verwandeln (Fünfter Grad)
Feuerwand (Fünfter Grad)
Luftweg (Fünfter Grad)

Spitze Steine (Fünfter Grad)
Erzählende Steine (Sechster Grad)
Feuerelementar beschwören (Sechster Grad)
Feuersaat (Sechster Grad)
Wasser teilen (Sechster Grad)
Wasser zu Staub verwandeln (Sechster Grad)
Erdbeben (Siebter Grad)
Erdelementar beschwören (Siebter Grad)
Fels beleben (Siebter Grad)
Feuersturm (Siebter Grad)
Metall zu Holz verwandeln (Siebter Grad)
Streitwagen des Sustarre (Siebter Grad)
Windwandeln (Siebter Grad)

Erkenntniszyklus

Gift entdecken (Erster Grad)
Magie entdecken (Erster Grad)
Schlingen und Fallen entdecken (Erster Grad)
Tiere oder Pflanzen orten (Erster Grad)
Bezauberung entdecken (Zweiter Grad)
Fallen finden (Zweiter Grad)
Gesinnung erkennen (Zweiter Grad)
Mit Tieren sprechen (Zweiter Grad)
Vorahnung (Zweiter Grad)
Gegenstand orten (Dritter Grad)
Mit Toten sprechen (Dritter Grad)
Lügen entdecken (Vierter Grad)
Zungen (Vierter Grad)
Wasserspiegel (Vierter Grad)
Weissagung (Vierter Grad)
Einswerden mit der Natur (Fünfter Grad)
Heiliges Gespräch (Fünfter Grad)
Wahrer Blick (Fünfter Grad)
Zauberbecken (Fünfter Grad)
Mit Monstern verständigen (Sechster Grad)
Weg finden (Sechster Grad)

Erschaffungszyklus

Nahrung und Wasser erschaffen (Dritter Grad)
Dornenwand (Sechster Grad)
Gegenstand beleben (Sechster Grad)
Heldenmahl (Sechster Grad)
Klingenbarriere (Sechster Grad)
Steckenwandlung (Siebter Grad)
Streitwagen des Sustarre (Siebter Grad)

Heilzyklus

Leichte Wunden heilen (Erster Grad)
Gift verlangsamen (Zweiter Grad)
Gift neutralisieren (Vierter Grad)
Schwere Wunden heilen (Vierter Grad)
Kritische Wunden heilen (Fünfter Grad)
Heilung (Sechster Grad)

Kampfzyklus

Zauberkeule (Erster Grad)
Zaubersteine (Erster Grad)
Geisterhammer (Zweiter Grad)
Gesang (Zweiter Grad)
Gebet (Dritter Grad)
Flammenschlag (Fünfter Grad)

Insektenplage (Fünfter Grad)
Heiliges Wort (Siebter Grad)

Pflanzenzyklus

Spurloses Gehen (Erster Grad)
Verstricken (Erster Grad)
Zauberkeule (Erster Grad)
Gute Beeren (Zweiter Grad)
Holz krümmen (Zweiter Grad)
Rindenhaut (Zweiter Grad)
Stolpern (Zweiter Grad)
Baum (Dritter Grad)
Dornenwachstum (Dritter Grad)
Pflanzenwachstum (Dritter Grad)
Schlinge (Dritter Grad)
Mit Pflanzen verständigen (Vierter Grad)
Pflanzen festhalten (Vierter Grad)
Pflanzentor (Vierter Grad)
Scheinwald (Vierter Grad)
Stöcke zu Schlangen (Vierter Grad)
Baumbrücke (Fünfter Grad)
Schutzhülle gegen Pflanzen (Fünfter Grad)
Beförderung durch Pflanzen (Sechster Grad)
Dornenwand (Sechster Grad)
Holz vertreiben (Sechster Grad)
Wächtereiche (Sechster Grad)
Steckenwandlung (Siebter Grad)

Schutzzyklus

Heiligtum (Erster Grad)
Hitze/Kälte ertragen (Erster Grad)
Schutz vor Bösem (Erster Grad)
Feuer/Kälte widerstehen (Zweiter Grad)
Rindenhaut (Zweiter Grad)
Rückzug (Zweiter Grad)
Fluch brechen (Dritter Grad)
Lähmung aufheben (Dritter Grad)
Magie bannen (Dritter Grad)
Schutzgewand (Dritter Grad)
Schutz vor Feuer (Dritter Grad)
Schutz vor Lebenskraftentzug (Dritter Grad)
Immunität gegen Zauber (Vierter Grad)
Insekten abhalten (Vierter Grad)
Schutz vor Blitzen (Vierter Grad)
Schutz vor Bösem, 3 m Radius (Vierter Grad)
Böses bannen (Fünfter Grad)
Schutzhülle gegen Pflanzen (Fünfter Grad)
Schutzhülle gegen Tiere (Sechster Grad)

Sicherungszyklus

Stille, 4,5 m Radius (Zweiter Grad)
Wächterlindwurm (Zweiter Grad)
Glyphe der Abwehr (Dritter Grad)
Klingenbarriere (Sechster Grad)
Symbol (Siebter Grad)

Sonnenzyklus

Licht (Erster Grad)
Dauerhaftes Licht (Dritter Grad)
Sternenlicht (Dritter Grad)
Regenbogen (Fünfter Grad)
Mondschein (Fünfter Grad)
Sonnenstrahl (Siebter Grad)



Tierzyklus

Tiere oder Pflanzen orten (Erster Grad)
Tierfreundschaft (Erster Grad)
Unsichtbarkeit gegenüber von Tieren (Erster Grad)
Bote (Zweiter Grad)
Mit Tieren sprechen (Zweiter Grad)
Personen oder Säugetiere bezaubern (Zweiter Grad)
Schlangenbezauberung (Zweiter Grad)
Insekten herbeirufen (Dritter Grad)
Tiere festhalten (Dritter Grad)
Insekten abhalten (Vierter Grad)
Rieseninsekt (Vierter Grad)
Tiere beschwören I (Vierter Grad)
Tierwachstum (Fünfter Grad)

Tiere beschwören II (Fünfter Grad)
Schutzhülle gegen Tiere (Sechster Grad)
Tiere beschwören III (Sechster Grad)
Kriechender Tod (Siebter Grad)

Totenzyklus

Unsichtbarkeit gegenüber Untoten (Erster Grad)
Stärkung (Zweiter Grad)
Blindheit und Taubheit heilen (Dritter Grad)
Krankheit heilen (Dritter Grad)
Scheintod (Dritter Grad)
Schutz vor Lebenskraftentzug (Dritter Grad)
Tote beleben (Dritter Grad)
Tote erwecken (Fünfter Grad)
Auferstehung (Siebter Grad)

Genesung (Siebter Grad)
Regeneration (Siebter Grad)
Wiedergeburt (Siebter Grad)

Wetterzyklus

Feenfeuer (Erster Grad)
Trübung (Zweiter Grad)
Blitze herbeirufen (Dritter Grad)
Schutz vor Blitzen (Vierter Grad)
Temperatur beeinflussen, 3 m Radius (Vierter Grad)
Regenbogen (Fünfter Grad)
Windkontrolle (Fünfter Grad)
Wetter herbeirufen (Sechster Grad)
Wetterkontrolle (Siebter Grad)





Anhang 7: Zauberverzeichnis

A

Abbild (M.7)	194
Ablenkung (M.6)	184
Absonderung (M.7)	194
Abschirmung (M.8)	200
Abstand (M.5)	175
Abstoßung (M.6)	184
Alarm (M.1)	139
Alp (M.1)	139
Andere verwandeln (M.4)	164
Ansteckung (M.4)	165
Antimagische Schutzhülle (M.6)	184
Antipathie/Sympathie (M.8)	200
Arkane Spiegelung (M.6)	185
Astralzauber (M.9)	206
Astralzauber (P.7)	248
Atemwasser (M.5)	175
Auferstehung (P.7)	248
Aufforderung (M.8)	200
Auflösung (M.6)	185
Auftrag (P.5)	237
Auf Wasser gehen (P.3)	224
Ausbessern (M.1)	139
Äußerlichkeiten (M.4)	175
Ausspähung entdecken (M.4)	165
Austilgen (M.1)	139

B

Bannen von Zauberticks (M.2)	148
Bannspruch (P.4)	231
Baum (P.3)	224
Baumbrücke (P.5)	238
Bauchreden (M.1)	139
Befehl (P.1)	213
Beförderung durch Pflanzen (P.6)	243
Begrenzter Wunsch (M.7)	195
Beherrschung (M.5)	176
Beistand (M.9)	207
Beistand (P.7)	248
Bezauberung entdecken (P.2)	217
Beliebigen Gegenstand verwandeln (M.8)	201
Bigbys Behindernde Hand (M.5)	176
Bigbys Geballte Faust (M.8)	201
Bigbys Kräftige Hand (M.6)	185
Bigbys Zerdrückende Hand (M.9)	207
Bigbys Zugreifende Hand (M.7)	195
Binden (M.2)	148
Blickreflektion (M.1)	139
Blindheit (M.2)	148
Blindheit und Taubheit heilen (P.3)	224
Blitze herbeirufen (P.3)	224
Blitzstrahl (M.3)	156
Böser Blick (M.6)	185
Böses bannen (P.5)	238
Böses entdecken (M.2)	149
Böses entdecken (P.1)	213
Bote (P.2)	218
Botschaft (M.1)	139
Brennende Hände (M.1)	140
Brüllen (M.4)	165

C

Chaos (M.5)	176
-------------	-----

D

Dauerhafte Illusion (M.6)	186
Dauerhaftes Licht (M.2)	149
Dauerhaftes Licht (P.3)	225
Dauerhaftigkeit (M.8)	201
Deckmantel (M.6)	186
Dimensionstor (M.4)	165
Dornenwachstum (P.3)	225
Dornenwand (P.6)	243
Drawmij's Sofortiger Herbeiruf (M.7)	195
Duplikat (M.8)	202
Dunkelheit, 4,5 m Radius (M.2)	149
Durchsichtigkeit (M.6)	186

E

Ebenenwechsel (P.5)	238
Eigenständige Illusion (M.5)	176
Einfangen (M.6)	186
Einflüsterung (M.3)	157
Einkerkerung (M.9)	207
Einswerden mit der Natur (P.5)	238
Eisenwand (M.5)	176
Eissturm (M.4)	165
Eiswand (M.4)	165
Elementarwesen beschwören (M.5)	177
Entfernungsverzerrung (M.5)	177
Entkräftung (M.4)	167
Entzug von Lebenskraft (M.9)	207
Erdbeben (P.7)	248
Erde bewegen (M.6)	187
Erdelementar beschwören (P.7)	249
Erscheinung verändern (M.1)	140
Erschrecken (M.2)	149
Erweiterte Unsichtbarkeit (M.4)	167
Erzählende Steine (P.5)	243
Ewards Schwarze Tentakel (M.4)	167
Explosive Runen (M.3)	157

F

Fallen finden (P.2)	218
Falsche Erkenntnis (M.5)	177
Feenfeuer (P.1)	213
Federfall (M.1)	140
Fehlerfreies Teleportieren (M.7)	195
Fels beleben (P.7)	249
Fels zu Schlamm verwandeln (M.5)	177
Fels zu Schlamm verwandeln (P.5)	239
Fesseln (P.2)	218
Fester Nebel (M.4)	167
Feuerball (M.3)	157
Feuerelementar beschwören (P.6)	243
Feuer erzeugen (P.4)	232
Feuerfalle (M.4)	167
Feuerfalle (P.2)	219
Feuersaat (P.6)	243
Feuer/Kälte widerstehen (P.2)	218
Feuerschild (M.4)	168
Feuersturm (P.7)	249
Feuerwand (M.4)	168
Feuerwand (P.5)	239
Feuerwerk (M.2)	149
Feuerwerk (P.3)	225
Feuerzauber (M.4)	168
Finger des Todes (M.7)	195

Flammen durchschreiten (P.3)	225
Flammen erzeugen (P.2)	219
Flammende Wolke (M.8)	202
Flammenklinge (P.2)	219
Flammenkugel (M.2)	149
Flammenschlag (P.5)	239
Flammenpfeil (M.3)	157
Fliegen (M.3)	158
Flimmern (M.3)	158
Fluch brechen (M.4)	169
Fluch brechen (P.3)	226
Forderung (P.7)	249
Fortschicken (M.5)	178
Freundschaft (M.1)	140
Furcht (M.4)	169
Furcht bannen (P.1)	213

G

Geas (M.6)	187
Gebet (P.3)	226
Gedankenleere (M.8)	202
Gedanken lesen (M.2)	150
Gefühl (M.4)	169
Gegenstand (M.3)	158
Gegenstand beleben (P.6)	244
Gegenstand orte (M.2)	150
Gegenstand orte (P.3)	226
Gegenstand verzaubern (M.6)	187
Geisterhammer (P.2)	219
Geisterhand (M.2)	150
Geisterstoß (M.3)	158
Genesung (P.7)	250
Geringere Erschaffung (M.4)	169
Gesang (P.2)	219
Gesinnung erkennen (M.2)	150
Gesinnung erkennen (P.2)	220
Gesinnung vortauschen (M.3)	159
Gespersterform (M.3)	159
Gestaltwandlung (M.9)	208
Gestalt verändern (M.2)	150
Gift entdecken (P.1)	213
Gift neutralisieren (P.4)	232
Gift verlangsamen (P.2)	220
Glasbruch (M.9)	208
Glasstahl (M.8)	202
Glitzerstaub (M.2)	151
Glyphe der Abwehr (P.3)	226
Graben (M.4)	169
Großes Trugbild (M.3)	159
Gute Beeren (P.2)	220

H

Halb-Phantommagie (M.6)	188
Halb-Phantommonster (M.5)	178
Handlungsfreiheit (P.4)	232
Hautreizung (M.2)	151
Hast (M.3)	159
Heiliges Gespräch (P.5)	239
Heiliges Wort (P.7)	250
Heiligtum (P.1)	214
Heilung (P.6)	244
Heldenmahl (P.6)	244
Hellhören (M.3)	159
Hellsehen (M.3)	159
Hitze/Kälte ertragen (P.1)	214