DAS GRIMMOIRE

BAND V

NEUE ZAUBERSPRÜCHE
FÜR DUNGEONSLAYERS

DUNGEONSLAYERS FANWERK

WARNHINWEIS: Die in diesem Band aufgeführten Zaubersprüche wurden bisher nur unter Laborbedingungen getestet. Der Autor übernimmt keinerlei Haftung für aus ihrer Anwendung im praktischen Einsatz resultierenden Schäden an Leib und Leben, Hab und Gut, Gesundheit, Geisteskraft, unsterblicher Seele, Lebensraum, Balance zwischen Gut und Böse, dem Gleichgewicht der kosmischen Kräfte oder dem Gefüge von Zeit und Raum inklusive anderer Existenzebenen.

UND EINE KLEINE ENTSCHULDIGUNG...: Weil ich das Symbol für „geistesbeeinflussende Zauber“ nicht hingekriegt habe, sind entsprechende Zauber einfach mit einem Ausrufezeichen nach dem „Zaubern/Zielzauber“-Symbol gekennzeichnet. Ich bitte, diese Inkonsistenz gegenüber dem üblichen Format zu entschuldigen.

Entworfen für Dungeonslayers, Copyright: Christian Kennig
Verwendet unter CC BY-NC-SA 3.0 LizenzText: Bruder Grimm
Coverbild: Bruder Grimm, aus Wikimedia Commons
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bf/17_-_Les_Etoiles.jpg
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b4/My_eye.jpg
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/49/Human_brain_NIH.jpg
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/da/Cadena_de_bronze%2C_pobla_medieval_d%27Ifac%2C_Museu_d%27Hist%C3%B2ria_de_Calp.JPG
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/34/Cliffecastlemus_058.jpg
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ed/Milvus_migrans_primary.jpg
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/89/2006-01-28_Drop-impact_modified_wau.jpg
(jeweils verändert)

DAS GRIMMOIRE BAND V

NEUE ZAUBERSPRÜCHE FÜR DUNGEONSLAYERS

CHAOSZAUBER 13 11

Preis: 1020 GM
ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels
Dauer: speziell (s.u.)
Distanz: VE x2 Meter
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Eine Woge unbändiger Energie schießt auf das Ziel zu, die bei einem Treffer einen völlig unkontrollierten Effekt auslöst, der mit einem Wurf auf untenstehender Tabelle bestimmt wird.

W20	EFFEKT
1	Die Haare des Ziels fangen unkontrolliert an zu wachsen (wenn es keine hat, wachsen ihm welche) und verstricken es in seinen Schlingen, wodurch es je -1 auf Laufen, Schlagen und Initiative erleidet. Nach PE Runden fallen ihm sämtliche Haare aus (auch die, die es vorher hatte; aber die wachsen mit normaler Geschwindigkeit nach.)
2	Eine unsichtbare Woge kinetischer Kraft ergreift das Ziel und schleudert es PE Meter weit vom Zauberwirker weg, wodurch es Fallschaden für die entsprechende Strecke erleidet und es anschließend am Boden liegt
3	Das Ziel wird von Panik ergriffen und flieht PE/2 Runden lang vor dem Zauberwirker. Bei geistesimmunen Kreaturen wird der Effekt erneut gewürfelt.
4	Das Ziel wird in PE/2 Meter in eine zufällige Richtung teleportiert, und zwar von sich aus gesehen (W20): 1–4 nach hinten; 5–8 nach vorne; 9–12 nach links; 13–16 nach rechts; 17–20 nach oben
5	Das Ziel bewegt sich nur noch quälend langsam. Für PE Runden sind Laufen und Initiative halbiert.
6	Die unbändige Woge erschöpft das Ziel, wodurch alle seine Angriffe für PE Runden um W20/5 gesenkt sind.
7	Die zeitliche Wahrnehmung des Ziels wird verzerrt, wodurch seine Initiative und Abwehr für PE Runden um W20/5 gesenkt werden.
8	Das Ziel ist für 24 Stunden vom Pech verfolgt und erleidet einen Abzug von W20/4 auf alle Proben, die keinen Kampfwert beinhalten.
9	Die unbändige Energie manifestiert sich als schleichende Verseuchung, durch die das Ziel bunte Flecken und Muster auf der Haut sowie PE in Runden jede Runde 1 nicht abwehrbaren Schaden erhält. Der Effekt kann als Vergiftung behandelt werden.
10	Das Ziel sieht für PE Runden nur noch wirre Farben, wodurch es effektiv blind ist und -8 auf alle Proben erhält, für die Sicht erforderlich ist. Bei geistesimmunen oder augenlosen Kreaturen wird der Effekt erneut gewürfelt.
11	Das Ziel wird für PE Runden bewegungsunfähig, da es von einer dünnen, aber starren Kristallschicht eingehüllt wird. Der Effekt endet, sobald das Ziel Schaden erleidet. Die Kristalle zerfallen dabei zu Staub.
12	Das Ziel wird für PE Runden schwerelos und beginnt, in jeder Runde 2 Meter aufwärts zu schweben. Während dieser Zeit erhält es -4 auf alle körperlichen Aktionen (ein eventueller Höhenbonus zählt aber). Die Wirkung endet mit Ablauf der Dauer abrupt.
13	Das Ziel wird für PE Runden um eine Größenkategorie verkleinert, wodurch sein KÖR, ST, HÄ und LK jeweils halbiert werden.
14	Das Ziel wird PE in Runden in ein Tier verwandelt. Tiergestalt (W20): 1-6 Ratte 7-10 Vampirfledermaus 11-13 Krähe (Werte wie Adler) 14-16 Hund 17-18 Riesenkakerlake (Werte wie Rostassel, nur ohne Kreaturen-fähigkeiten) 19 Kriegselefant 20 Hai

15	Das Ziel wird in eine Statue aus lebloser Materie nach Wahl des Spielleiters verwandelt. Die Verwandlung kann durch den Zauber *Allheilung* aufgehoben werden.
16	Das Ziel wird in den ätherischen Zwischenraum zwischen den Ebenen gerissen und steckt im nebligen Nichts fest. Es kann durch den Zauber *Ebenenportal* zurückgeholt werden, oder durch ein Elementarportal bzw. einen Beschwörungskreis zurückkehren.
17	Das Ziel verliert Attributs- oder Eigenschaftspunkte. Anzahl der Punkte (W20): 1-8 – 1 Punkt, 9-14 – 2 Punkte, 15-18 – 3 Punkte, 19-20 – 4 Punkte Wert (W20): 1 KÖR, 2 AGI, 3 GEI, 4-5 ST, 6-7 HÄ, 8-9 GE, 10-11 BE, 12-13 VE, 14-15 AU, 16-18 nach Wahl des Spielleiters, 19-20 nach Wahl des Zauberwirkers. Sinkt ein Attribut auf 0, ist das Ziel tot. Pro Tag oder Anwendung des Zaubers *Allheilung* wird ein Punkt regeneriert.
18	Das Ziel erleidet 2W20 inneren Schaden, während seine Organe unkontrolliert mutieren. Der Schaden kann nur rein mit KÖR+HÄ+Ränge in Einstecker abgewehrt werden.
19	Die chaotische Energie entlädt sich in einem wilden Gemisch elementarer Gewalten auf das Ziel und fügt ihm 3W20 Schaden zu, den es normal abwehren darf.
20	Die chaotische Energie überlastet sämtliche Organe des Ziels und es stirbt.

DOPPELGÄNGER 18 20 19

Preis: 1815 GM
ZB: - Stufe oder GH der Zielkreatur
Dauer: Bis entweder Tod der Zielkreatur oder des Doppelgängers
Distanz: VE Meter
Abklingzeit: W20 Tage
Effekt: Der Zauberwirker erschafft einen Doppelgänger der Zielkreatur mit exakt den gleichen Werten und Fähigkeiten sowie der gleichen Ausrüstung. Allerdings verschwindet sämtliche Ausrüstung des Doppelgängers mit dessen Tod, und magische Ausrüstung funktioniert nur, wenn dieser sie benutzt. Der Doppelgänger ist nur von einem Ziel beseelt: Sein Original zu vernichten. Alle seine Handlungen sind einzig auf diesen Zweck ausgerichtet. Allerdings muss der Doppelgänger sein Original genau so aufspüren, wie jeder andere das müsste. Das heißt, der Doppelgänger kann auch in Abwesenheit der Zielkreatur gerufen werden. Ein Heiler muss dazu nur den Namen der Zielkreatur kennen, ein Schwarzmagier muss ein Teil der Zielkreatur besitzen (ein Tropfen Blut, Haarlocke etc.) und ein Zauberer muss die Zielkreatur schon einmal gesehen haben.

Ein von einem Heiler geschaffener Doppelgänger ist immer ein Wesen des Lichts, und die Zielkreatur kann nur ein Wesen der Dunkelheit sein. Ein Doppelgänger geschaffen von einem Schwarzmagier ist stets eine Kreatur der Dunkelheit und sieht immer wie eine finstere Version des Originals aus. Zauberer erschaffen Doppelgänger, die einfach eine exakte Kopie des Originals sind.
Stirbt ein Doppelgänger, löst er sich in nichts auf. Das gleiche passiert, wenn die Zielkreatur stirbt, egal ob durch die Hand des Doppelgängers oder nicht.

EIGENSCHAFTEN ERKENNEN

5 3 5
Preis: 110 GM
ZB: -(GEI+AU)/2 des Ziels
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE Meter
Abklingzeit: 0 Kampfrunden
Effekt: Der Zauberwirker erkennt den exakten Wert einer der Eigenschaften des Ziels nach seiner Wahl (ST, HÄ, GE, BE, VE oder AU).

EISENGESTALT 11

Preis: 510 GM
ZB: -2
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden (speziell)
Distanz: Selbst
Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker verwandelt sich vollständig in Eisen, ohne seine Beweglichkeit zu verlieren. Dadurch erhält er +8 PA und zählt als Metallwesen. Allerdings zählt dieser PA-Bonus als physische und klassenfremde Rüstung, die entsprechend mit seinen Zauberfähigkeiten verrechnet wird. Einzig für Elementaristen und für Charaktere, die Plattenrüstung tragen dürfen, zählt die Panzerung nicht als klassenfremd.

Außerdem kann der Charakter in dieser Gestalt in jeder Position absolut regungslos verharren und muss nicht atmen, wodurch alle Proben, den Zauberwirker als etwas anderes als eine Statue zu erkennen, um 8 erschwert sind, solange er sich nicht bewegt. Ebenso sind alle Proben, den Zauberwirker gegen seinen Willen zu bewegen, stets um 8 erschwert.

Jede Runde, die der Zauberwirker völlig regungslos verharrt, ohne eine Aktion auszuführen, zählt nicht zur Wirkungsdauer dazu.

ERZWUNGENES VERGRÖSSERN 12 14

Preis: 1120 GM
ZB: -(KÖR+HÄ)/2 des Ziels
Dauer: Probenergebnis/2 in Kampfrunden
Distanz: VE/2 Meter
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Der Zauber wirkt genau wie *Vergrößern*, nur dass das Ziel nicht freiwillig sein muss, und das zusätzlich seine AGI, GE und BE halbiert werden.

Befindet sich das Ziel in einer Position, die für eine Verdopplung zu groß ist, vergrößert es sich so weit es kann, kann sich nicht bewegen und erleidet jede Runde abwehrbaren Schaden in Höhe seiner (aktuellen) Stärke. Mit einer gelungenen Probe auf AGI+BE kann es sich seinen halben (aktuellen) Laufen-Wert bewegen, um eventuell eine weniger beengte Position zu erreichen.

ERZWUNGENES VERKLEINERN 12 14

Preis: 1120 GM
ZB: -(KÖR+HÄ)/2 des Ziels
Dauer: Probenergebnis/2 in Kampfrunden
Distanz: VE/2 Meter
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Der Zauber wirkt genau wie *Verkleinern*, nur dass das Ziel nicht freiwillig sein muss.

FÄHIGKEITEN ERKENNEN 3 2 3

Preis: 60 GM
ZB: -(GEI+AU)/2 des Ziels
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE Meter
Abklingzeit: 0 Kampfrunden
Effekt: Der Zauberwirker erkennt den exakten Wert eines der Kampfwerte des Ziels, mit allen Boni durch Ausrüstung, Talente etc. eingerechnet.

FEUERSCHUTZ 3 6 5

Preis: 80 GM
ZB: -2
Dauer: Probenergebnis x 2 in Kampfrunden
Distanz: Berührung
Abklingzeit: 0 Kampfrunden
Effekt: Sämtlicher Feuerschaden, den das Ziel während der Zauberdauer erleidet, wird pro Angriff oder Ereignis um VE des Zauberwirkers vermindert. Heiler oder Schwarzmagier können ein Ziel statt vor Feuer auch vor Schaden durch Licht- oder Schatten-Effekten schützen, dann aber nur um VE/2 pro Angriff.
Zauberer können ein Ziel in vollem Umfang auch vor anderen Elementarschäden schützen, wie Blitz, Eis oder Säure.

Der Zauber schützt nicht vor sekundären Elementareffekten wie Verlangsamung, Abwehrverlust oder ähnlichem, abgesehen von solchen, die direkten LK-Schaden verursachen.

Waffen verlieren gegen ein vor entsprechendem Schaden geschütztes Ziel jeglichen Waffenbonus, der aus einer Elementarverzauberung stammt (wie z.B. durch *Flammenklinge, Waffe des Lichts* etc.). Sie zählen dennoch als magisch, und sekundäre Effekte bleiben unbeeinflusst, es sei denn, sie verursachen direkten LK-Schaden.

GEDANKENZEHRERSTRAHL ! 8 8

Preis: 360 GM
ZB: -(GEI+VE)/2 des Ziels
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 10 Meter
Abklingzeit: 10 Kampfrunden
Effekt: Ein kaum sichtbarer Strahl schießt vom Zauberwirker auf das Ziel, nur wahrnehmbar durch ein Flirren der Luft. Er verursacht geistigen Schaden in Höhe des Probenergebnisses, der nur um das Ergebnis einer GEI+VE-Probe vermindert werden kann. Wenn der Strahl Schaden verursacht, verliert das Ziel außerdem 1 Punkt GEI. Bei GEI 0 ist das Ziel handlungsunfähiges geistiges Gemüse.

Die verlorenen Attributspunkte regenerieren sich nicht von selbst, sondern können nur mit *Allheilung* wiederhergestellt werden. Pro Anwendung einer *Allheilung* wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.

GEISTIGE VERBINDUNG ! 11

Preis: 510 GM
ZB: +0
Dauer: VE in Minuten
Distanz: VE x 2 Meter Radius
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Der Zauberwirker und bis zu VE x 2 Verbündete im Umkreis von VE x 2 Metern werden telepathisch miteinander verbunden, so dass sie für andere unhörbar miteinander kommunizieren können. Nachdem die Verbindung aufgebaut ist, ist die Reichweite der Kommunikation unbegrenzt, sofern sich alle Teilnehmer auf derselben Existenzebene befinden.

GETEILTES LEBEN 6 10 10

Preis: 370 GM
ZB: +2
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 2 Meter Radius
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Der Zauber wirkt effektiv wie *Magische Rüstung*, nur dass der Zauberwirker Probenergebnis x 2 LK auf bis zu VE Verbündete im Umkreis des Zaubers verteilen darf.

GLÜCKSKLINGE 8

Preis: 360 GM
ZB: +0
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: VE x 2 Meter
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Die verzauberte Waffe glitzert in goldenen Funken, erhält WB +1 und zählt als magisch. Außerdem ist es unmöglich einen Angriff mit der verzauberten Waffe zu patzen. Fällt bei einem Angriffswurf eine 20, darf der Angriff neu gewürfelt werden. Fällt dabei erneut eine 20, ist der Angriff einfach nur nicht gelungen.

GLÜCKSSCHILD 10

Preis: 460 GM
ZB: +0
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: VE x 2 Meter
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Der verzauberte Schild glitzert in goldenen Funken, erhält PA +1 und zählt als magisch. Außerdem ist es unmöglich eine Abwehr mit dem verzauberten Schild zu patzen. Fällt bei einem Abwehrwurf eine 20, darf die Abwehr neu gewürfelt werden. Fällt dabei erneut eine 20, ist die Abwehr einfach nur nicht gelungen.

GROSSE UNSICHTBARKEIT 16 18

Preis: 760 GM
ZB: -4
Dauer: VE in Kampfrunden
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Macht ein Lebewesen (samt seiner getragenen Ausrüstung) oder ein Objekt für die Dauer des Zauberspruchs unsichtbar. Dadurch erhält das Ziel des Zaubers +8 auf alle Angriffe gegen Gegner, die es nicht sehen können, welche wiederum -8 auf ihre Angriffe gegen das Ziel des Zaubers erhalten, vorausgesetzt, sie können es irgendwie lokalisieren.
Dazu muss einem Gegner entweder ein vergleichender Wahrnehmungs-Wurf gegen die Heimlichkeit des Ziels gelingen, oder er muss warten, bis das Ziel ihn angreift, um in der Initiativereihenfolge nach diesem zurückzuschlagen.

GRUBE 📖 16 16

Preis: 1520 GM
ZB: -4
Dauer: VE x 2 Stunden
Distanz: VE/2 Meter
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Erschafft in Reichweite eine Grube mit einer Kantenlänge von GEI des Zauberwirkers/2 in Metern und mit einer Tiefe in Metern gleich dem Probenergebnis. Die Grube ist mit einer Illusion getarnt, wodurch sie einen TW entsprechend dem VE des Zauberwirkers hat. Der Zauberwirker kann die Tarnung auf Wunsch weglassen.

Bei der Grube handelt es sich um einen extradimensionalen Raum, sie kann also auch auf Oberflächen geöffnet werden, auf denen eigentlich keine Grube möglich wäre (z.B. weil sich darunter ein weiteres Stockwerk befindet). Das heißt, dass die Grube auch keine Zugänge zu tieferliegenden Räumlichkeiten öffnet.

Nach Ablauf der Dauer verschwindet die Grube und alle noch in ihr befindlichen Objekte und Lebewesen erscheinen an der Oberfläche, da wo die Grube gewesen ist.

HARPUNIEREN 9 8

Preis: 115 GM
ZB: +3
Dauer: VE/2 Kampfrunden (s.u.)
Distanz: VE x 2 Meter
Abklingzeit: 10 Kampfrunden
Effekt: Aus der Hand des Zauberwirkers schießt ein eiserner, mit Widerhaken versehener Sporn auf das Ziel zu, der außerdem über eine eiserne Kette mit der Hand des Zauberwirkers verbunden ist. Bei einer erfolgreichen Zauberprobe verursacht der Sporn Schaden in Höhe des Probenergebnisses am Ziel, den das Ziel ganz normal abwehren darf.

Erleidet das Ziel Schaden durch den Zauber, hat sich außerdem der Sporn in ihm verankert, und der Zauberwirker kann anstatt einer Bewegung versuchen, das Ziel näher zu sich zu ziehen. Dazu muss ihm KÖR+ST gegen KÖR+ST des Ziels gelingen. Die Differenz gibt die Anzahl an Metern an, die der Zauberwirker das Ziel näher ziehen konnte.

In ähnlicher Weise muss ein getroffener Gegner KÖR+ST gegen KÖR+ST des Zauberwirkers würfeln, um sich von diesem wegzubewegen (was als seine Bewegung zählt). Die Differenz gibt seine Bewegungsfreiheit an, begrenzt von seinem Laufen-Wert. Wenn der Zauberwirker die Kette nicht loslässt, wird er entsprechend mitgezogen. Außerdem kann auch ein Gegner statt einer Bewegung versuchen, den Zauberwirker zu sich zu ziehen wie oben beschrieben. Jedoch kann der Zauberwirker die Kette einfach loslassen.

Nach Ende der Zauberdauer, oder wenn der Zauberwirker die Kette loslässt, zerfallen Kette und Sporn zu harmlosen Staub.

Auf ein unbelebtes Ziel abgefeuert, verankert sich der Sporn bei erfolgreicher Zauberprobe automatisch. In einem unbelebten Ziel verankert verdoppelt sich die Dauer des Zaubers.

HEILENDE RUNE 📖 1

Preis: 220 GM
ZB: +4
Dauer: Permanent bis ausgelöst
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Der Heiler hinterlässt an einer festen Oberfläche eine deutlich sichtbare glühende persönliche Rune, und er kann beim Wirken bis zu VE/2 Verbündete benennen, die die Rune auslösen können. Alternativ kann er auch ein Befehlswort festlegen, so dass jeder, der dieses ausspricht, die Rune auslöst.

In der Rune ist LK gespeichert in Höhe des Probenergebnisses. Löst ein Charakter die Rune aus, wozu er sie berühren muss, wird diese LK auf ihn übertragen, bis er volle LK hat oder die Rune leer ist. Leert ein Charakter die Rune nicht vollständig, können andere Verbündete die verbleibende LK nutzen.

Ein Charakter, der die Rune auslöst, kann GEI+VE würfeln, um die auf ihn übertragene LK zu begrenzen.

HEILIGTUM 📖! (10)

Preis: 325 GM
ZB: +0
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Selbst
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Eine Aura der Heiligkeit umgibt den Heiler, die es allen Kreaturen unmöglich macht, ihn anzugreifen, es sei denn ihnen gelingt ein Wurf auf GEI+VE. Dieser Wurf muss einem Gegner in jeder Runde neu gelingen, ansonsten muss er auf seine Aktion verzichten oder sich einem anderen Gegner zuwenden.

Der Zauber endet sofort, wenn der Zauberwirker selbst einen Gegner angreift oder Magie gegen einen Gegner richtet.

HEIMVORTEIL 📖 (11) (15)

Preis: 1680 GM
ZB: +0
Dauer: VE x 2 Tage
Distanz: VE Meter
Abklingzeit: W20 Tage
Effekt: Der Zauberwirker legt eine stationäre Zone fest mit einem Radius von bis zu VE in Metern um ihn herum. Innerhalb dieser Zone erhalten alle Zaubern- und Zielzauber-Proben einen Abzug von -10 außer denen für eine Anzahl von Zaubern gleich der Stufe des Zauberwirkers nach dessen Wahl.

HERANZIEHEN (3) (1) (1)

Preis: 10 GM
ZB: +0
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 2 Meter
Abklingzeit: 1 Kampfrunde
Effekt: Der Zauber zieht einen kleinen Gegenstand von maximal VE x 100 Gramm in die Hand des Zauberwirkers. Der Effekt ist wirkungslos gegen Objekte, die von einem Charakter festgehalten werden oder besser befestigt sind als durch beispielsweise eine dünne Schnur.

Wird der Zauber auf einen Gegenstand angewandt, der unbefestigt an einem Charakter getragen wird, darf dieser Charakter einen Wahrnehmungs-Wurf gegen den PE der Zauberprobe machen, um den Diebstahl zu bemerken.

HOLZ FORMEN 📖 (5) (7)

Preis: 300 GM
ZB: -1 pro Kilogramm
Dauer: Permanent
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Der Zauber bringt die berührte Menge Holz in eine beliebige, generell jedoch eher grobe Form. Komplexe oder fein ausgearbeitete Proben erfordern eine passende und eventuell erschwerte Handwerks-Probe. Mit diesem Zauber gefertigte Rüstungsteile zählen als Leder, um zu ermitteln, ob ein Charakter sie tragen kann und haben Werte entsprechend der folgenden Tabelle:

RÜSTUNG	PA	BESONDERES
Holzpanzer	+2	Laufen -1 m
Holzhelm*	+1	Initiative -1
Holzarmschienen*	+1	Laufen -0,5 m
Holzbeinschienen*	+1	Laufen -0,5 m

*Zerbricht bei Abwehr-Patzer; bei mehreren Rüstungsteilen, die bei Abwehrpatzer zerbrechen, wird eines zufällig ermittelt.

HOLZFÄULE (3) (7) (9)

Preis: 80 GM
ZB: -1 pro WB einer Waffe, PA einer Rüstung oder Kilogramm Gewicht eines sonstigen Objekts
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 2 Meter
Abklingzeit: 10 Kampfrunden
Effekt: Dieser Zauber lässt bei Erfolg einen nichtmagischen unbelebten hölzernen Gegenstand augenblicklich zu morschen Spänen zerfallen.

KLEBEFADEN (4) (6) (6)

Preis: 115 GM
ZB: -(AGI+ST)/2 des Ziels oder +0
Dauer: Probenergebnis/2 in Kampfrunden
Distanz: VE x 10 Meter
Abklingzeit: 0 Kampfrunden
Effekt: Aus der Hand des Zauberwirkers schießt ein Faden klebriger Astralmasse auf das Ziel, welches keine Abwehr dagegen würfeln darf. Bei einem Treffer kann der Zauberwirker das Ziel entweder

in dem Faden verstricken, wodurch es für die Dauer des Zaubers Initiative, Laufen und Schlagen halbiert hat, oder den Faden einfach an dem Ziel verankern.

Dadurch kann der Zauberwirker kann anstatt einer Bewegung versuchen, das Ziel näher zu sich zu ziehen. Dazu muss ihm KÖR+ST gegen KÖR+ST des Ziels gelingen. Die Differenz gibt die Anzahl an Metern an, die der Zauberwirker das Ziel näher ziehen konnte.

In ähnlicher Weise muss ein getroffener Gegner KÖR+ST gegen KÖR+ST des Zauberwirkers würfeln, um sich von diesem wegzubewegen (was als seine Bewegung zählt). Die Differenz gibt seine Bewegungsfreiheit an, begrenzt von seinem Laufen-Wert. Wenn der Zauberwirker den Faden nicht loslässt, wird er entsprechend mitgezogen. Außerdem kann auch ein Gegner statt einer Bewegung versuchen, den Zauberwirker zu sich zu ziehen wie oben beschrieben. Jedoch kann der Zauberwirker den Faden einfach loslassen.

Auf ein unbelebtes Ziel abgefeuert, klebt der Faden bei erfolgreicher Zauberprobe automatisch daran fest. An einem unbelebten Ziel verankert verdoppelt sich die Dauer des Zaubers.

KLEINE UNSICHTBARKEIT 3 4

Preis: 110 GM
ZB: +0
Dauer: VE x 2 in Kampfrunden
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Macht ein Lebewesen (samt seiner getragenen Ausrüstung) oder ein Objekt für die Dauer des Zauberspruchs unsichtbar.

Der Zauber endet vorzeitig, wenn das Ziel jemanden angreift, zaubert oder selbst Schaden erhält.

LAVAWAND 13 17

Preis: 1220 GM
ZB: -2
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 2 Meter
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Der Zauber wirkt genau wie *Steinwand*, nur dass die entstehende Wand glühend heiß ist und glutflüssige Lava aus Rissen ihrer Oberfläche hervortritt. Wer die Wand ungeschützt berührt, erleidet 1W20 abwehrbaren Schaden. Wer der Wand Schaden zufügt, wird von einem Schwall flüssiger Lava getroffen, der 1W20 nicht abwehrbaren Schaden verursacht.

LOCKRUF ! 10 10 9

Preis: 325 GM
ZB: -(GEI+AU)/2 des Ziels
Dauer: Konzentration
Distanz: VE x 10 Meter
Abklingzeit: 10 Kampfrunden
Effekt: Das betroffene Ziel ist von dem Verlangen erfüllt, in der Nähe des Zauberwirkers zu sein und eilt schnellstmöglich zu ihm, wobei es jegliche Gefahren ignoriert, Hindernisse nach Möglichkeit umgeht, aber wenn nötig rücksichtslos zerstört. Hat es den Zauberwirker erreicht, tut es nichts außer untätig bei ihm herumzustehen, es sei denn der Zauberwirker bewegt sich. Dann folgt ihm das Ziel nach bestem Vermögen.

Der Zauber endet vorzeitig, wenn das Ziel Schaden erleidet.

MAGISCHER BLICK 11 9 7

Preis: 360 GM
ZB: +0 oder –(GEI+VE)/2 des Ziels
Dauer: Konzentration; bis zu VE Minuten
Distanz: Selbst
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Der Zauberwirker kann einen Ort oder eine Person auf magische Weise ausspähen, vorausgesetzt, er hat das Ziel vorher schon einmal gesehen. Der Blickwinkel ist dabei stets von oben auf das Ziel gerichtet, die Höhe ist frei wählbar, es sei denn, ein Hindernis würde den Blick auf das Ziel versperren. Ist die Perspektive entsprechend zu hoch gewählt, scheitert der Zauber automatisch.

Während der Zauberdauer kann der Zauberwirker alles sehen und hören, als blicke er auf die entsprechende Stelle aus entsprechender Höhe hinab. Sein

eigentlicher Körper ist während dieser Zeit aber blind und taub. Der Zauberwirker kann allerdings auf ein magisches Aushorchen verzichten, um zumindest noch zu hören, was um ihn herum vorgeht.

Späht der Zauberwirker eine Person aus, folgt sein Blick dieser, wenn sie sich bewegt.

Magisch aktive Personen können dank ihres Magiegespürs bemerken, dass ein *Magischer Blick* auf sie gerichtet ist, selbst wenn sie nicht das primäre Ziel des Zaubers sind.

MAGNETISCHER SCHILD 5 4 5

Preis: 150 GM
ZB: +0
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: VE x 2 Meter
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Der verzauberte Schild nimmt einen stumpfgrau metallischen Glanz an (selbst wenn es sich um einen Holzschild handelt), erhält PA +1 und zählt als magisch (wodurch ein Holzschild während der Zauberdauer bei einem Patzer nicht zerbricht). Bei einem Abwehr-Immersieg gegen eine metallene Nahkampfwaffe wird diese dem Angreifer aufgrund der starken magnetischen Eigenschaften des Schilds aus der Hand gerissen und fällt zu Boden.

METALL FORMEN 15 13 16

Preis: 1000 GM
ZB: -1 pro Kilogramm
Dauer: Permanent
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Der Zauber bringt die berührte Menge Metall in eine beliebige, generell jedoch eher grobe Form. Komplexe oder fein ausgearbeitete Proben erfordern eine passende und eventuell erschwerte Handwerks-Probe. Mit diesem Zauber gefertigte Rüstungsteile oder Waffen zählen als normale, nicht magische Ausrüstung.

OBJEKT DER BEGIERDE !14 12

Preis: 1320 GM
ZB: +0
Dauer: VE x2 in Minuten
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Jeder, der den bezauberten unbelebten Gegenstand erblickt, muss GEI+VE würfeln, oder er betrachtet das Ziel des Zaubers während der Dauer als höchst begehrenswerten Schatz, den er unbedingt in seinen Besitz bringen möchte.

Ein betroffener Charakter würde dafür zwar nicht unbedingt töten – es sei denn, er wäre ohnehin so geneigt – aber er ist bereit, darum zu kämpfen und selbst Kameraden anzugreifen, um diese zumindest zu vertreiben oder kampfunfähig zu machen.

OBJEKT LESEN 5 3 6

Preis: 110 GM
ZB: +0
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 10 Kampfrunden
Effekt: Der Zauberwirker sieht Bilder der VE/2 Personen vor seinem geistigen Auge, die den berührten Gegenstand vor ihm als letztes berührt haben und erhält außerdem einen ungefähren Eindruck, wie lang das jeweils her ist.

Ist der Zauber nicht erfolgreich und will es nochmal probieren, zählt er natürlich selbst als die Person, die Gegenstand als letztes berührt hat.

RUNE DES LEBENS 3

Preis: 160 GM
ZB: +0
Dauer: Permanent bis ausgelöst; dann Probenergebnis x 2 Kampfrunden
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Der Heiler hinterlässt an einer festen Oberfläche eine deutlich sichtbare glühende persönliche Rune, und er kann beim Wirken bis zu VE/2 Verbündete benennen, die die Rune auslösen können und von ihrem Effekt betroffen werden.

Wird die Rune ausgelöst, strahlt sie eine *Heilende Aura* aus mit einem Radius von VE des Heilers in Metern um die Rune herum, welche allen vom Heiler

bestimmten Zielen 1 LK pro Runde heilen, solange sie sich in ihr befinden, solange bis der Zauber abgelaufen ist.

Zum Auslösen muss die Rune berührt werden.

SCHWEBENDE SCHUTZSPHÄRE 📖

20 15 17

Preis: 2025 GM
ZB: -4
Dauer: Konzentration; bis zu VE x 2 Kampfrunden
Distanz: Selbst
Abklingzeit: W20 Tage
Effekt: Der Zauberwirker erschafft eine Sphäre mit einem Radius von VE/2 Metern um sich herum, die ähnlich wie eine *Schutzkuppel* von beiden Seiten unpassierbar ist. Im Gegensatz zu dieser kann er die Schutzsphäre allerdings, während er sich auf sie konzentriert, bewegen, und zwar jede Runde in einer beliebigen Richtung entsprechend seinem Laufen-Wert (Rennen ist jedoch nicht möglich).

Er kann auf diese Weise jedoch maximal bis zu VE x 2 normalgroße Wesen mitnehmen (oder eine entsprechende Menge größerer oder kleinerer Wesen bzw. Gegenstände). Befinden sich zu viele Kreaturen (oder Objekte) in der Sphäre, bricht diese zusammen, sobald der Zauberwirker versucht, sie zu bewegen.

SCHWEBENDER SPIEGEL 📖 2 3

Preis: 60 GM
ZB: +0
Dauer: VE in Minuten
Distanz: VE x 5 Meter Radius
Abklingzeit: 10 Kampfrunden
Effekt: Der Zauber erschafft eine 50 cm durchmessende schwebende kreisrunde reflektierende Fläche, die der Zauberwirker an beliebiger Stelle innerhalb des Wirkungsradius erscheinen und in diesem Bereich nach Belieben umher schweben lassen kann. So können zum Beispiel schlecht einsehbare Ecken ausgespäht werden, ohne dass der Zauberwirker sich in unmittelbare Gefahr begeben muss.

Der Spiegel kann keine eventuelle Sichtlinie für einen Zauber umlenken; Ziele, die ein Zauberwirker nur durch den Spiegel sehen kann, kann er also entsprechend nicht betreffen. Blickangriffe werden durch den Spiegel jedoch weitergeleitet (oder mit etwas Geschick auch zurückgelenkt).

Sollte der Spiegel angegriffen werden, zersplittert er beim ersten Treffer in harmlose magische Funken (Abwehr hat er keine, aber man beachte den Modifikator für Größenkategorie Klein!). Solange kann er jedoch als Hindernis gelten.

SCHWERKRAFT UMKEHREN 📖 14 17

Preis: 1980 GM
ZB: -2
Dauer: Probenergebnis x2 in Kampfrunden
Distanz: VE Meter Radius
Abklingzeit: W20 Tage
Effekt: Der Zauberwirker erschafft eine zylindrische Zone um sich herum mit bis zu VE Metern Radius und einer Höhe von bis zu VE x 2 Metern, in der die Schwerkraft umgekehrt ist und alles nach oben fällt. Dinge, die an einer Decke oder ähnlichem landen, erleiden entsprechenden Fallschaden. Ansonsten bleibt alles auf maximaler Höhe in der Schwebe.

Nach Ablauf der Zauberdauer endet der Zauber abrupt.

Elementaristen dürfen beim Wirken des Zaubers entweder seinen Radius oder seine Höhe verdoppeln.

SPÄHPOSTEN 📖 12 8 8

Preis: 720 GM
ZB: +0
Dauer: VE in Tagen
Distanz: VE Meter
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Der Zauberwirker positioniert einen magischen Sensor an einer beliebigen Stelle im Wirkungsbereich und wählt eine Blickrichtung. Blickrichtung und Position des Sensors sind unveränderlich. Während der Dauer des Zaubers sieht der Zauberwirker alles, was

sich im Blickwinkel des Sensors abspielt, so als würde er mit seinen eigenen Augen hindurchsehen. Er muss sich nicht darauf konzentrieren, er sieht das Bild ständig vor seinem geistigen Auge, aber generell in der Intensität eines bloßen Hintergrundgedankens. Er kann sich aber darauf konzentrieren, um Details der Geschehnisse zu beobachten.

Der Zauberwirker kann durch den *Spähposten* nichts hören.

Setzt der Zauberwirker mehrere *Spähposten*, die gleichzeitig aktiv sind, erleidet er -2 pro zusätzlichem Spähposten nach dem ersten auf alle Würfe, die GEI beinhalten.

STASIS 19 18 20

Preis: 1920 GM
ZB: -1 pro 5 Kilogramm Gewicht des Ziels
Dauer: Permanent
Distanz: Berühren
Abklingzeit: W20 Tage
Effekt: Das berührte Objekt oder freiwillige oder bewusstlose Lebewesen wird in der Zeit eingefroren. In diesem Zustand ist es völlig unberührt von jeglichen äußeren Einwirkungen, erhält keinen Schaden, ist unbeeinflusst von Magieeinwirkung etc. und kann lediglich bewegt werden wie ein ganz normaler Gegenstand von entsprechendem Gewicht.

Beim Wirken des Zaubers kann der Zauberwirker die Dauer beliebig begrenzen oder auch ein Befehlswort oder eine Bedingung festlegen, die die *Stasis* beenden.

Die einzigen Zauber, die auf ein Objekt oder eine Kreatur in *Stasis* Wirkung zeigen, sind solche, die zu Transportzwecken eingesetzt werden können (wie *Teleport* oder *Telekinese*) oder die auf die Magie der *Stasis* selbst einwirken (z.B. um diese zu bannen)

STEIN FORMEN 9 10 11

Preis: 650 GM
ZB: -1 pro Kilogramm
Dauer: Permanent
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Der Zauber bringt die berührte Menge Gestein in eine beliebige, generell jedoch eher grobe Form. Komplexe oder fein ausgearbeitete Proben erfordern eine passende und eventuell erschwerte Handwerks-Probe. Mit diesem Zauber lassen sich keine effektiven Rüstungsteile anfertigen, und bestenfalls stumpfe Schlagwaffen erschaffen. Diese gelten als normale nicht-magische Ausrüstung.

STEINGESTALT 8

Preis: 360 GM
ZB: -2
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden (speziell)
Distanz: Selbst
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Der Zauberwirker verwandelt sich vollständig in Stein, ohne seine Beweglichkeit zu verlieren. Dadurch erhält er +5 PA und zählt als Steinwesen. Allerdings zählt dieser PA-Bonus als physische und klassenfremde Rüstung, die entsprechend mit seinen Zauberfähigkeiten verrechnet wird. Einzig für Elementaristen und für Charaktere, die Plattenrüstung tragen dürfen, zählt die Panzerung nicht als klassenfremd.

Außerdem kann der Charakter in dieser Gestalt in jeder Position absolut regungslos verharren und muss nicht atmen, wodurch alle Proben, den Zauberwirker als etwas anderes als eine Statue zu erkennen, um 8 erschwert sind, solange er sich nicht bewegt. Ebenso sind alle Proben, den Zauberwirker gegen seinen Willen zu bewegen, stets um 8 erschwert.

Jede Runde, die der Zauberwirker völlig regungslos verharrt, ohne eine Aktion auszuführen, zählt nicht zur Wirkungsdauer dazu.

TALENTE ERKENNEN 2 1 3

Preis: 10 GM
ZB: -(GEI+AU)/2 des Ziels
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE Meter
Abklingzeit: 0 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker erkennt VE/2 Talente des Ziels, angefangen mit jenen, in denen das Ziel die meisten Ränge besitzt. Bei einem Gleichstand entscheidet der Spielleiter, welches der Zauberwirker sieht.

Alternativ kann der Zauberwirker auch gezielt bis zu VE/2 Talente abfragen und so erkennen, ob das Ziel über diese Talente verfügt, und wenn ja, mit welchem Rang.

TELEKINETISCHER WURF 1 9

Preis: 310 GM
ZB: +0 (s.u.)
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 20 Meter
Abklingzeit: 1 Kampfrunde
Effekt: Dieser Zauber verschießt einen beliebigen Gegenstand, den der Zauberwirker in einer Hand halten kann (was er zum Zwecke dieses Zaubers auch tun muss), präzise auf ein Ziel, wodurch er Schaden verursacht in Höhe des Ergebnisses der Zielzaubern-Probe.
Der Probenwert kann auf folgende Weisen modifiziert werden:

Geschoss ist...	
...eine Nahkampfwaffe	+WB-1
...eine Wurfwaffe	+WB
...ein Pfeil oder Armbrustbolzen	+2
...besonders spitz oder scharfkantig oder stachlig	+1

Ist das Geschoss ein weiches Objekt wie z.B. ein Kissen oder eine Torte, verursacht es keinen Schaden, aber ein getroffener Gegner muss KÖR+ST gegen das Ergebnis der Zielzaubern-Probe würfeln, um nicht von der Wucht zu Boden zu gehen.

Handelt es sich bei dem Geschoss um einen unbearbeiteten natürlichen Gegenstand, wie z.B. einen Stein, ein Holzscheit oder einen Knochen, gilt der verursachte Schaden als erdbasierender Elementarschaden.

Schaden durch einen *Telekinetischen Wurf* gilt als magisch, selbst wenn das Geschoss es nicht ist, da es kurzzeitig mit telekinetischer Energie aufgeladen wird.

In jedem Fall wird die Abwehr gegen den Schaden eines Telekinetischen Wurfs um die halbe AU des Zauberwirkers gesenkt, und der Distanzmalus ist -1 für je 20 Meter Entfernung (Kriegszauberer: 30 Meter).

TIERSPRACHE ! 1 7

Preis: 10 GM
ZB: -½ GH des Ziels
Dauer: VE in Minuten
Distanz: VE/2 Meter
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Der Zauberwirker kann währender der Dauer des Zaubers mit einem Tier sprechen. Das Tier versteht seine Worte, und der Zauberwirker hört seine Muttersprache, wenn das Tier mit ihm kommuniziert, selbst wenn es überhaupt keine Laute von sich gibt.

Die meisten Tiere sind allerdings nicht besonders helle, drücken sich einfach aus und haben keinen Begriff von abstrakten Konzepten. Daher sind die Informationen, die sie geben können, eher beschränkt. Außerdem wird kein Tier in der Lage sein, Worte des Zauberwirkers wiederzugeben, solange es nicht unter Einfluss dieses Zaubers steht – auch nicht an Artgenossen.

Der Zauber übt keinerlei Kontrolle über das Ziel des Zaubers aus und hat keinen Einfluss auf Kampf- und Fluchtreflexe eines Tiers.

TOTENKLAGE ! 16

Preis: 985 GM
ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels (max. Wert bei mehreren Zielen)
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 2 Meter Radius
Abklingzeit: 10 Kampfrunden
Effekt: Alle Ziele im Radius der Zauberdistanz um den Zauberwirker herum erleiden Schaden in Höhe des doppelten Probenergebnisses. Der geistig wirkende Schaden kann nur durch einen Wurf auf GEI+AU entsprechend einem Abwehrwurf abgewehrt werden.
Ein Ziel, das diesen Wurf verpatzt, flieht für VE des Zauberwirkers in Runden, so als wäre es von einem *Kleinen Terror* betroffen.

TREIBSAND 📖 16 14 18

Preis: 1070 GM
ZB: -2
Dauer: VE in Stunden
Distanz: VE x 2 Meter
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Der Zauber erschafft ein 6 Meter tiefes Treibsandfeld, dass sich über eine Fläche von maximal VE Meter mal VE Metern erstrecken kann. Eine Kreatur, die sich in dem Feld befindet oder es betritt, muss jede Runde KÖR+ST (-2, wenn von einem Elementaristen gewirkt) würfeln, um nicht sofort ein Drittel seiner Körpergröße einzusinken. Für jedes Drittel, das eine Kreatur bereits versunken ist, ist der Wurf um 2 erschwert. Eine Kreatur, die ganz im Treibsand versunken ist, beginnt zu ertrinken (siehe DS GRW S. 84).

Das Treibsandfeld muss auf natürlichem Boden erschaffen werden und hat einen TW wie eine Falle entsprechend der VE des Zauberwirkers (VE+2, wenn von einem Druiden erschaffen).

Kreaturen, die bei Ablauf der Dauer noch ganz oder teilweise versunken sind, können sich nun mit einer normalen KÖR+ST-Probe befreien.

VERFLÜSSIGEN 📖 12 14

Preis: 1120 GM
ZB: +0
Dauer: Probenergebnis x 10 Kampfrunden
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Das Ziel – mitsamt seiner getragenen Ausrüstung – wird zu einer fleischfarbenen (Blutmagier: blutroten; Elementarist: farblosen) Flüssigkeit und kann durch jede noch so kleine Öffnung kriechen. Das Ziel kann jederzeit die Wirkung des Zaubers als freie Aktion beenden und seine Umgebung ganz normal wahrnehmen. Sein Laufen-Wert ändert sich nicht, aber er erhält die Kreaturenfähigkeit Schwimmen.

Das verwandelte Ziel verliert alle PA-Boni durch Rüstung, erhält aber +8 auf seine Abwehr, da es keine feste Gestalt besitzt. Angriffe sind dem Ziel nur in Form waffenloser Attacken möglich, gegen die ein Gegner den üblichen Abwehrbonus erhält. Allerdings kann ein verflüssigter Charakter bei einem Immersieg einen Gegner umschlingen wie durch die Kreaturenfähigkeit, sofern der Gegner von der gleichen Größenkategorie oder kleiner ist.
Dies verursacht jede Runde abwehrbaren Schaden in Höhe der ST des verflüssigten Charakters. Ein umschlungenes Opfer kann sich nicht frei bewegen, erhält -2 auf alle Proben und muss sich mit AGI+ST gegen KÖR+ST des Umschlingers befreien.

Zaubern oder sprechen ist verflüssigt allerdings nicht möglich.

Blutmagier in verflüssigter Gestalt heilen sich selbst um 50% des Schadens, den sie anderen Kreaturen im Nahkampf zufügen. Elementaristen erhalten +8 auf alle Würfe, um sich unter Wasser zu verstecken.

VERGANGENES SEHEN 📖 10

Preis: 920 GM
ZB: -2
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Selbst
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Der Zauberer projiziert seine Sinne an dem Ort, an dem er sich befindet, bis zu VE Tage in die Vergangenheit, wobei er sich den exakten Zeitpunkt frei wählen kann. Von diesem Punkt in der Zeit an nimmt er alle Geschehnisse wahr, die sich an diesem Ort in den darauffolgenden Kampfrunden entsprechend dem Probenergebnis des Zaubers abgespielt haben, und zwar so als würde er sich mitten im Geschehen befinden (er könnte also beispielsweise nichts sehen, wo er nicht gerade hinsieht). Für die beobachteten Geschehnisse ist er allerdings nicht existent.

Während der Dauer des Zaubers nimmt der Zauberer nichts wahr, was in der Gegenwart um ihn herum passiert, es sei denn, er erleidet Schaden oder wird von einem Zauber betroffen. In diesem Falle endet *Vergangenes sehen* augenblicklich.

Der Zauberer kann sich während der Zauberdauer bewegen, muss aber AGI+VE würfeln, wenn er sich vom Fleck bewegt, um sich aus der Erinnerung in der Gegenwart zu orientieren. Bei Misslingen des Wurfs stolpert der Zauberer und fällt zu Boden (der Zauber wird dadurch nicht beendet).

VERSCHICKEN 9 11

Preis: 410 GM
ZB: -1 pro (Sufe x kg) Gewicht
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Dieser Zauber funktioniert wie *Teleport*, wirkt jedoch nur auf das berührte unbelebte Objekt. Genau wie bei *Teleport* wird der PW bei einem nur flüchtig bekannten Ziel halbiert.
Bei einem Patzer erleidet ein verschicktes Objekt zwar meist keinen Schaden (es sei denn, es ist besonders empfindlich oder zerbrechlich), steckt dann aber möglicherweise in einer Wand oder im Boden fest.

WAND DER ENTHÜLLUNG 16 13 14

Preis: 1070 GM
ZB: -2
Dauer: VE Stunden
Distanz: VE x 2 Meter
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Der Zauberwirker erschafft eine schwach schillernde Barriere, die je bis zu VE Meter lang und hoch sein kann. Ein Bemerken-Wurf ist erforderlich, um die Barriere zu erkennen.

Die Barriere ist prinzipiell gefahrlos zu durchschreiten, jedoch bannt sie automatisch jeden magischen Unsichtbarkeits-Effekt, der auf einer Kreatur oder einem Objekt liegt, welche sie passieren.

Für Unsichtbarkeits-Effekte, die von einem Wirker mit höherer Stufe erzeugt wurden als die *Wand der Enthüllung*, darf ein GEI+AU auf Basis der Werte ihres Wirkers gemacht werden, um die Verbannung zu verhindern.

WOGE DER ZERSTÖRUNG 20 16 18

Preis: 675 GM
ZB: +8
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 2 Meter
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Der Zauber erschafft eine je bis zu GEI/2 Meter hohe und breite Wasserwand, die vom Zauberwirker ausgehend eine gerade Schneise der Verwüstung mit einer Länge von VE x 2 Metern zieht. Alle Kreaturen in dieser Schneise erleiden Schaden in Höhe des Probenergebnisses und müssen KÖR+ST würfeln, wobei sie mindestens das Probenergebnis erreichen müssen. Kreaturen, denen dies nicht gelingt, werden zu Boden gerissen und, sofern sie kleiner sind als die Höhe der Woge, bis zum Ende der Schneise mitgerissen (dies verursacht keinen zusätzlichen Schaden).

Hölzerne Strukturen und Pflanzen von einer Dicke bis zum Probenergebnis in Zentimetern sowie steinerne Strukturen von einer Stärke bis zum halben Probenergebnis in Zentimetern werden von der Woge umgerissen und zerstört. Elementaristen können zusätzlich eine unbeschadete Struktur in der Schneise auswählen, die zu einer zerstörbaren Struktur wird (s. DS GRW, S. 83) mit W20 LK pro angefangenen 10 Zentimeter Dicke.

Mit Explosionskontrolle können sowohl Kreaturen als auch Strukturen vom Effekt des Zaubers ausgenommen werden. Druiden können automatisch Pflanzen und Tiere in der Schneise unbeschadet lassen.

WOLKENREISE 17 18

Preis: 1140 GM
ZB: +0
Dauer: VE in Stunden
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Der Zauber funktioniert grundlegend wie *Gasgestalt*, abgesehen von obigen Spezifikationen, und dass er auf bis zu VE Ziele gleichzeitig gewirkt werden kann. Jedes betroffene Ziel kann jederzeit die Wirkung des Zaubers aktionsfrei beenden. Außerdem können sich betroffene Ziele auch, wie durch den

Zauber *Schweben*, senkrecht auf- und ab bewegen.

Aufgrund der nebelartigen Gestalt können betroffene Ziele leicht für Wolkenfetzen gehalten werden. Beobachter müssen Bemerken-Proben ablegen (-1/10 Meter Distanz), um Charaktere unter einem *Wolkenreise*-Zauber als das zu erkennen, was sie sind.

Wenn sich Ziele, die unter dem gleichen *Wolkenreise*-Zauber stehen, untereinander berühren, haben sie alle den Laufen-Wert des schnellsten betroffenen Ziels.

ZAUBER ERKENNEN 5 2 3

Preis: 60 GM
ZB: -(GEI+VE)/2 des Ziels
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE Meter
Abklingzeit: 0 Kampfrunden
Effekt: Der Zauberwirker erkennt VE/2 Zauber, die das Ziel beherrscht, angefangen mit jenen der höchsten Zugangsstufe. Bei einem Gleichstand entscheidet der Spielleiter, welchen der Zauberwirker sieht.

Alternativ kann der Zauberwirker auch gezielt bis zu VE/2 Zauber abfragen und so erkennen, ob das Ziel über diese Zauber verfügt.

ZAUBERIMMUNITÄT 8 4 6

Preis: 160 GM
ZB: +0
Dauer: VE in Minuten
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Das berührte Ziel ist während der Wirkungsdauer völlig immun gegen einen vom Zauberwirker bestimmten Zauber mit einer Mindestspruchzugangsstufe bis zur Stufe des Zauberwirkers +3. Ein Zauber entsprechender Art, auf das Ziel gewirkt, schlägt automatisch fehl. Handelt es sich um einen Zauber mit Flächeneffekt oder mehreren Zielen, können andere Ziele ganz normal betroffen werden, das geschützte Ziel wird jedoch von dem Effekt ausgenommen.

ZAUBERVERBOT 13 16

Preis: 1830 GM
ZB: +0
Dauer: VE x 2 Tage
Distanz: VE Meter
Abklingzeit: W20 Tage
Effekt: Der Zauberwirker legt eine stationäre Zone fest mit einem Radius von bis zu VE in Metern um ihn herum und bestimmt eine Anzahl von Zaubern entsprechend seinem halben VE, von denen jeder eine Mindestspruchzugangsstufe bis zur Stufe des Zauberwirkers +3 haben darf. Wird einer dieser Zauber von einem Zauberwirker innerhalb dieser Zone gewirkt, schlägt er automatisch fehl.
Von außerhalb in die Zone hinein können die gewählten Zauber ohne Einschränkungen gewirkt werden.

ZIELMARKIERUNG 4

Preis: 160 GM
ZB: -(AGI+BE)/2 des Ziels
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: VE x 20 Meter
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Der Zauberer lässt das Ziel optisch deutlicher und schärfer erscheinen, wodurch alle Schießen- und Zielzauber-Angriffe auf es einen Bonus in Höhe von GEI/2 des Zauberwirkers erhalten.

SPRÜCHE DER HEILER

STUFE 1
Tiersprache
STUFE 2
Talente erkennen
STUFE 3
Fähigkeiten erkennen, Feuerschutz, Heranziehen, Holzfäule, Rune des Lebens
STUFE 4
Klebefaden
STUFE 5
Eigenschaften erkennen, Holz formen, Magnetischer Schild, Objekt lesen, Zauber erkennen
STUFE 6
Geteiltes Leben
STUFE 7
Heilende Rune
STUFE 8
Zauberimmunität
STUFE 9
Stein formen
STUFE 10
Heiligtum, Lockruf
STUFE 11
Magischer Blick
STUFE 12
Spähposten
STUFE 15
Metall formen
STUFE 16
Treibsand, Wand der Enthüllung
STUFE 17
Wolkenreise
STUFE 18
Doppelgänger
STUFE 19
Stasis
STUFE 20
Schwebende Schutzsphäre, Woge der Zerstörung

SPRÜCHE DER ZAUBERER

STUFE 1
Heranziehen, Talente erkennen
STUFE 2
Fähigkeiten erkennen, Schwebender Spiegel, Zauber erkennen
STUFE 3
Eigenschaften erkennen, Kleine Unsichtbarkeit, Objekt lesen
STUFE 4
Magnetischer Schild, Zauberimmunität, Zielmarkierung
STUFE 6
Feuerschutz, Klebefaden
STUFE 7
Holz formen, Holzfäule, Telekinetischer Wurf, Tiersprache
STUFE 8
Gedankenzehrerstrahl, Glücksklinge, Spähposten, Steingestalt
STUFE 9
Verschicken, Harpunieren, Magischer Blick
STUFE 10
Geteiltes Leben, Glücksschild, Lockruf, Stein formen, Vergangenes sehen
STUFE 11
Eisengestalt, Geistige Verbindung, Heimvorteil
STUFE 12
Verflüssigen, Erzwungenes Vergrößern, Erzwungenes Verkleinern
STUFE 13
Chaoszauber, Lavawand, Metall formen, Wand der Enthüllung, Zauberverbot
STUFE 14
Objekt der Begierde, Schwerkraft umkehren, Treibsand
STUFE 15
Schwebende Schutzsphäre
STUFE 16
Große Unsichtbarkeit, Grube, Woge der Zerstörung
STUFE 18
Stasis, Wolkenreise
STUFE 20
Doppelgänger

SPRÜCHE DER SCHWARZMAGIER

STUFE 1
Heranziehen
STUFE 3
Fähigkeiten erkennen, Schwebender Spiegel, Talente erkennen, Zauber erkennen
STUFE 4
Kleine Unsichtbarkeit
STUFE 5
Eigenschaften erkennen, Feuerschutz, Magnetischer Schild
STUFE 6
Klebefaden, Objekt lesen, Zauberimmunität
STUFE 7
Magischer Blick
STUFE 8
Gedankenzehrerstrahl, Harpunieren, Spähposten
STUFE 9
Holzfäule, Lockruf, Telekinetischer Wurf
STUFE 10
Geteiltes Leben
STUFE 11
Chaoszauber, Stein formen, Verschicken
STUFE 12
Objekt der Begierde
STUFE 14
Erzwungenes Vergrößern, Erzwungenes Verkleinern, Verflüssigen, Wand der Enthüllung
STUFE 15
Heimvorteil
STUFE 16
Grube, Metall formen, Totenklage, Zauberverbot
STUFE 17
Lavawand, Schwebende Schutzsphäre, Schwerkraft umkehren
STUFE 18
Große Unsichtbarkeit, Treibsand, Woge der Zerstörung
STUFE 19
Doppelgänger
STUFE 20
Stasis

GEHEIMNISSE UND WAHRHEITEN

„UND? WO LANG NUN?" YAKKAR WURDE LANGSAM UNGEDULDIG. ESTRELLION SEUFZTE. „AUCH FÜR EINEN ERFAHRENEN WALDLÄUFER IST DAS SPURENLESEN AUF BLANKEM FELS SCHWIERIG. HIER DIE RICHTIGE SPUR ZU FINDEN KANN DAUERN." „WIR HABEN ABER KEINE ZEIT! WER WEISS, WAS DIESE ORKS MIT DEN ENTFÜHRTEN DRUIDEN VORHABEN..." „ICH KÖNNTE NOCH WAS PROBIEREN.", MELDETE SICH ZAUBERIN KALNA. „ICH HOFFE NUR ICH ERWISCHE DEN RICHTIGEN ZEITPUNKT. SIE MÜSSTEN ETWA ZUR MITTAGSZEIT HIER DURCHGEKOMMEN SEIN, RICHTIG?" DIE ZAUBERIN MURMELTE MYSTISCHE WORTE UND VERSENKTE SICH IN IHREN GEIST. IHRE AUGEN BEGANNEN WEISS ZU LEUCHTEN, ALS SIE BEGANN, SICH UMZUBLICKEN.
„ICH SEHE SIE!" „WO!?" BOLDRIN HOB SEINE AXT. „NICHT WO, WANN! ICH ERKLÄR'S DIR SPÄTER. SIE SIND DEN SCHMALEN PASS DORT HINAUF. ICH SEHE AUCH DIE ENTFÜHRTEN DRUIDEN. SIE LEBEN NOCH!" „SEHR GUT! NICHTS WIE HINTERHER. DIE SCHURKEN SCHNAPPEN WIR UNS!"

DUNGEONSLAYERS FANWERK