

Zaubersprüche

Alpha Quasar - Archivar von Tredalor

19. Oktober 2019

Inhaltsverzeichnis

1	Vorwort	5
2	Göttliche Magie	7
2.1	Stufe 0	7
2.2	Stufe 1	7
2.3	Stufe 2	10
2.4	Stufe 3	14
2.5	Stufe 4	14
2.6	Stufe 5	14
3	Natur Magie	15
3.1	Stufe 0	15
3.2	Stufe 1	15
3.3	Stufe 2	17
3.4	Stufe 3	20
3.5	Stufe 4	20
4	Arkane Zauber	21
4.1	Stufe 0	21
4.2	Stufe 1	21
4.3	Stufe 2	28
4.4	Stufe 3	35
4.5	Stufe 4	35
4.6	Stufe 5	35
5	Lizenz	37

Kapitel 1

Vorwort

Diese Liste von Zaubern aller Manaarten ist direkt aus SimpleDND¹ übernommen. Sie ist nicht ausschließlich oder verbindlich gemeint. Wenn du einen Zauber vermisst, erfinde ihn (und schicke ihn mir gerne). Wenn du einen Zauber nicht magst, lasse ihn weg. Wenn du vielleicht lieber ganz frei zauberst, lasse dich nicht von den Zaubern einschränken. Ich denke allerdings, ein paar fertige Zaubere helfen vielen Spielern und bieten darüber hinaus die Chance auf das ein oder andere Abenteuer.

¹<https://simplednd.wordpress.com/>

Kapitel 2

Göttliche Magie

2.1 Stufe 0

Bluten

Wirkungsbereich: Sofort
Reichweite: Ein lebendes Wesen

Fügt einer lebenden Kreatur, die unter 0 Lebenspunkten liegt, 1 Lebenspunkt zu um sie zu stabilisieren und am Sterben zu hindern.

Magie entdecken

Wirkungsbereich: Ein Kegel von 20m Länge
Reichweite: Der Zaubernde

Erkennt Zauber und magische Gegenstände in einem Umkreis von 20 Metern.

Anleitung

Wirkungsbereich: Ein Wesen
Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 6 Runden

+1 auf Angriffswürfe, Rettungswürfe oder Fertigkeitsprüfungen.

Tugend

Wirkungsbereich: Ein Wesen
Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Das Ziel erhält temporär einen Lebenspunkt hinzu. Der Spruch wirkt auch, wenn das Ziel über seine maximalen Lebenspunkte verfügt.

2.2 Stufe 1

Segnung (umkehrbar)

Wirkungsbereich: 15m Durchmesser
Reichweite: 20m

Wirkungsdauer: 6 Runden

Diese kleine Zauber erhöht die Angriffswürfe aller Kreaturen, die mit dem Zaubernden verbündet sind, entsprechend um 5%. Alle Kreaturen, die bereits im Nahkampf sind, erhalten die Vorteile des Zaubers nicht. Der Wirkungsbereich des Zaubers ist ein kreisförmiger Bereich, der am Zielpunkt zentriert ist und nicht weiter als 20 Meter vom Zaubernden entfernt sein darf. Um den Zauber wirken zu können, ist Weihwasser erforderlich (unheiliges Wasser für die Umkehr).

Der Zauber ist umkehrbar, so dass der Zaubernde seine Feinde mit -5% Angriffswurf und -1 Treffer verfluchen kann.

Wasser erschaffen (umkehrbar)

Wirkungsbe- 15l / Stufe, bis zu 850l
reich:
Reichweite: 3m

Wirkungsdauer: sofort (dauerhaft)

Dieser Zauber erzeugt Trinkwasser, 15 Liter pro Stufe des Zaubernden. Das Wasser kann in einem Gefäß oder in dünner Luft erzeugt werden (von wo es natürlich fallen wird). Wasser kann weder innerhalb einer Kreatur noch an einer Stelle erzeugt werden, die der Zaubernde nicht sehen kann.

Die Umkehrung des Zaubers zerstört Wasser (einschließlich Nebel, Dampf, Dunst usw.) in den gleichen Mengen wie Wasser.

Leichte Wunden heilen (umkehrbar)

Wirkungsbe- das berührte Wesen
reich:
Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort (dauerhaft)

Durch das Heilen leichter Wunden kann der Zaubernde einer verwundeten Kreatur die Hände auflegen und dem Begünstigten des Zaubers 1W8 Trefferpunkte zurückgeben. Dieser Zauber heilt weder Krankheiten, bringt Gliedmaßen wieder an oder bringt die Toten zurück, noch kann er Trefferpunkte hinzufügen, die über die normale Anzahl eines Charakters hinausgehen.

Nichtleibliche Kreaturen sind von diesem Zauber nicht betroffen, ebenso wenig wie Untote oder Kreaturen, die nur durch

Eisen, Silber oder magische Waffen Schaden erleiden.

Die Umkehrung des Zaubers funktioniert auf die gleiche Weise, verursacht jedoch 1W8 Trefferpunkte anstatt Heilung. Wenn der Zaubernde beim Wirken keine leichten Wunden verursacht, ist der Zauber verloren.

Böses entdecken (umkehrbar)

Wirkungsbe- Ein Pfad 3m breit und
reich: 35m lang

Reichweite: Der Zaubernde

Wirkungsdauer: 10 Runden + 5 Runden
/ Stufe

Mit diesem Zauber kann der Zaubernde Emanationen von Bösem (oder im Fall der Umkehrung des Zaubers von Gutem) innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers als Strahl ähnlicher Pfad erkennen. Der Zauberspruch erkennt das Böse, nicht die Gefahr, und es ist sinnlos zu versuchen, Dinge wie eine geistlose Falle oder ein vergiftetes Weinglas zu entdecken. Es wird auch keinen verfluchten Gegenstand entdecken, es sei denn, der Fluch ist so beschaffen, dass der verfluchte Gegenstand von Natur aus böse wird.

Licht (umkehrbar)

Wirkungsbe- Eine Kugel von 10m
reich: Durchmesser

Reichweite: 20m

Wirkungsdauer: 10 Runden / Stufe

Der Zauber erzeugt eine Lichtkugel mit einem Durchmesser von 10 Metern, die auf dem Punkt oder Gegenstand zentriert

ist, den der Zaubernde angibt (einschließlich eines Ortes in dünner Luft). Der Zaubernde kann das magische Licht jederzeit löschen.

Die Umkehrung des Zaubers, Dunkelheit, erzeugt einen Bereich völliger Dunkelheit, genau wie der Lichtzauber Licht erzeugt, mit dem einzigen Unterschied, dass der Dunkelheitszauber die Hälfte der Dauer eines Lichtzaubers hat.

Ausbessern

Wirkungsbereich: Ein Objekt
Reichweite: 10m

Wirkungsdauer: Sofort

Dieser Zauber repariert kleine Brüche oder Risse in einem Objekt. Er kann zerbrochene Metallgegenstände wie ein Kettenglied oder einen zerbrochenen Dolch zusammenschweißen, eine zerbrochene Flasche wieder abdichten oder Löcher in Leder oder Stoff reparieren. Der Zauber repariert keine magischen Gegenstände.

Schutz vor Bösem (umkehrbar)

Wirkungsbereich: Ein Wesen
Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 2 Runden / Stufe

Dieser Zauber umgibt den Empfänger mit einer unsichtbaren Aura des göttlichen Schutzes, die ihn bis zu einer Entfernung von 30cm umgibt. Die Aura macht nicht unverwundbar, bietet aber einen erheblichen Schutz vor bösen und beschworenen Kreaturen, so wie es ein mächtiger magischer Kreis tun würde. Die Kraft der Aura ist so, dass unabhängig von der Gesinnung weder beschworene noch

beschworene Kreaturen noch solche, die nicht auf den materiellen Ebenen beheimatet sind (wie Dämonen oder Genies), durch sie hindurch gelangen können. Es ist natürlich möglich, dass eine Waffe, die von einer solchen Kreatur getragen wird, die magische Barriere durchbricht, aber die physische Präsenz der Kreatur ist vollständig abgesichert. Darüber hinaus wird für Angriffe böser Kreaturen (mit oder ohne Waffe) eine Strafe von -2 auf den Treffer erhoben, und Rettungswürfe, die durch solche Kreaturen verursacht werden, werden mit einem Bonus von +2 belohnt.

Der Zauber kann in Schutz gegen Gutes umgewandelt werden. Beschworene und extraplanare Kreaturen unabhängig von ihrer Gesinnung immer noch abgesichert.

Nahrung und Getränke reinigen (umkehrbar)

Wirkungsbereich: 30 Liter / Stufe
Reichweite: 10m

Wirkungsdauer: Sofort (dauerhaft)

Dieser Zauber entfernt Gift, Fäule und andere Verunreinigungen aus allen Nahrungsmitteln und Getränken im Wirkungsbereich des Zaubers und zerstört auch die böartigen Eigenschaften von unheiligem Wasser.

Die Umkehrung des Zaubers verunreinigt Nahrung und Wasser und verdirbt das Weihwasser.

Furcht bannen (umkehrbar)

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: Siehe unten

Dieser Zauber ist eine göttliche Abwehr gegen die Angst und kann auch den magischen Terror eines bereits Betroffenen verbannen. Im letzteren Fall gewährt der Zauber einen zweiten Rettungswurf mit einem Bonus von +1 pro Stufe. Für eine Person, die noch nicht von magischer Angst betroffen ist, gewährt der Zauber einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe für einen Spielzug.

Kälte widerstehen

Wirkungsbe- Das berührte Wesen
reich:
Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 10 Runden / Stufe

Durch Berühren eines Wesens und Wirken des Zaubers verleiht der Zauberkundige dem Empfänger einen übernatürlichen Widerstand gegen die Auswirkungen extremer Kälte. Normale Kälte, Temperaturen bis zu -20 Grad Celsius, wird als Normaltemperatur empfunden. Das Wesen erhält außerdem einen Rettungswurfbonus von +3 gegen magische Kälte, der einen halben Schaden verursacht, wenn die Rettung nicht erfolgreich ist, und einen viertel Schaden, wenn die Rettung erfolgreich ist. Der Rettungswurf ist auch gegen Angriffe zulässig, die normalerweise keinen Rettungswurf erlauben (z. B. ein magisch kaltes Schwert).

Heiligtum

Wirkungsbe- Der Zaubernde
reich:
Reichweite: Persönlich

Wirkungsdauer: 2 Runden + 1 Runden / Stufe

Ein Heiligtumszauber lässt den Zaubernden als irrelevantes, nicht feindliches Ziel erscheinen, das seine Feinde ignorieren. Damit ein Feind den Zaubernden angreifen kann, muss er einen erfolgreichen Rettungswurf gegen die Magie ausführen. Wenn der Rettungswurf fehlschlägt, kann der Feind ein anderes Ziel angreifen, der Zaubernde wird jedoch vollständig ignoriert.

Der Zauber hindert einen Feind nicht daran, den Zaubernden in den Wirkungsbereich eines feindlichen Zaubers einzu beziehen, vorausgesetzt, der Zaubernde ist nicht das beabsichtigte Ziel. Wenn der Zaubernde feindlichen Handlungen vornimmt, während er von einem Heiligtum geschützt wird, ist die Macht des Zaubers aufgehoben und endet. Der Zaubernde kann jedoch Zaubersprüche wirken und auf andere Weise handeln, die nicht direkt feindselig sind, z. B. Wunden heilen, einen Zauberspruch wie Segnung wirken oder sogar einen Gegenstand stellen, wenn Glaube und Ausrichtung dies zulassen.

2.3 Stufe 2

Vorzeichen

Wirkungsbe- Der Zaubernde
reich:
Reichweite: Der Zaubernde

Wirkungsdauer: sofort

Der Zauber ermöglicht es, geringfügige Vorzeichen zu erkennen, Hinweise darauf, was in Zukunft sein könnte. Er erfordert einen Punkt, der es dem Omen ermöglicht, sich zu manifestieren - ein Satz Stöcke aus Drachenknochen oder Gold ist der häufigste Fokus des Zaubers.

Es ist möglich, aus Teeblättern zu lesen, aber eine Perle im Wert von 100GM muss in den Aufguss eingemahlen werden.

Die Wahrsagemacht eines Vorzeichens ist nicht stark; es werden nur Omen aus dem Muster der nächsten 30 Minuten gesammelt und es kann nur angezeigt werden, ob eine zukünftige Aktion zu Wohl oder Leid für die Fragenden führen wird. Die Grundwahrscheinlichkeit für die korrekte Interpretation der Vorzeichen beträgt 70% plus 1% zusätzlich pro Stufe des Zaubernden.

Gesang

Wirkungsbereich: 10m Radius um den Zaubernden

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: Solange gesungen wird

Sobald der Zauberspruch gesprochen ist, muss der Zaubernde einen klangvollen Gesang von heiligen Worten und Gebeten aufrechterhalten, das nicht nur dem Zaubernden und seinen Verbündeten die göttliche Gunst verleiht, sondern auch den Feinden Missfallen bringt. Solange der Sänger stehen bleibt und weiter singt, erhalten seine Verbündeten (innerhalb des Wirkungsbereichs) einen Bonus von +5 auf alle Angriffswürfe, Schadenswürfe und Rettungswürfe. Gegner im Wirkungsbereich des Zaubers erleiden ebenfalls eine -5 für alle diese Würfelwürfe.

Wenn der Zaubernde Schaden erleidet, bekämpft oder in irgendeiner Weise zum Schweigen gebracht wird, endet der Effekt des Zaubers.

Fallen finden

Wirkungsbereich: ein 3m breiter Pfad

Reichweite: 10m

Wirkungsdauer: 30 Runden

Dieser Zauber erlaubt es, die Existenz von Fallen zu erkennen. Dabei ist es egal, ob die Falle von magischer oder von mechanischer Natur ist. Der Zaubernde muss eine Falle anschauen, um sie wahrzunehmen.

Person festhalten

Wirkungsbereich: 1-3 Wesen

Reichweite: 20m

Wirkungsdauer: 4 Runden + 1 Runde / Stufe

Ein Person festhalten Zauber macht bis zu drei mittelgroße oder kleinere Personen für die Dauer des Zaubers vollständig bewegungsunfähig. Der Zaubernde entscheidet, wie viele seiner Feinde er oder sie angreifen wird. Wenn es nur ein Ziel gibt, wird der Rettungswurf bei -2 ausgeführt. Bei Zweien, macht jeder den Rettungswurf bei -1 und wenn drei Feinde gehalten werden sollen, macht jeder seinen Rettungswurf ohne Strafe.

Von diesem Zauber betroffene Kreaturen sind Menschen, Halbmenschen und Humanoiden. Letztendlich liegt es im Ermessen des Spielleiters, zu entscheiden, ob eine Kreatur im Sinne dieses Zaubers als "Person" betrachtet wird. Personen, die sich in diesem Zauberspruch befinden, können getötet oder gebunden werden, ohne dass sie die starre verlieren.

Gesinnung erkennen

Wirkungsbereich: 1 Wesen / Runde

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 10 Runden

Alle Kreaturen sind von einer Aura umgeben, die ihre Gesinnung anzeigen kann, und dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, solche Auren wahrzunehmen und zu lesen. Die Auren von bis zu zehn Kreaturen können mithilfe des Zaubers untersucht werden, und der Zaubernde kann die exakte Gesinnung der einzelnen Kreaturen bestimmen.

Die Umkehrung des Zaubers verdeckt die Ausrichtung (auch gegen die Verwendung dieses Zaubers) in Bezug auf eine Kreatur für einen Zeitraum von 10 Runden, zwei Personen für einen Zeitraum von 5 Runden und so weiter.

Feuer widerstehen

Wirkungsreich: Die berührte Person

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 10 Runde / Stufe

Wenn dieser Zauberspruch gewirkt wird, erhält der Empfänger Feuer- und Wärmebeständigkeit und kann die Siedetemperaturen ohne Unbehagen aushalten. Eine Person, die unter dem Einfluss dieses Zaubers steht, kann unversehrt mitten in einem Lagerfeuer stehen und erhält sogar ein gewisses Maß an Widerstand gegen magisches Feuer. Das Ziel erhält einen Rettungswurfbonus von +3 gegen magisches Feuer, wobei es einen halben Schaden erleidet, wenn die Rettung nicht erfolgreich ist, und einen viertel Schaden, wenn die Rettung erfolgreich ist. Der Rettungswurf ist auch gegen Angriffe zulässig, die normalerweise keinen Rettungswurf erlauben.

Stille (5m Radius)

Wirkungsreich: Ein Kreis mit 10m Durchmesser

Reichweite: 40m

Wirkungsdauer: 2 Runde / Stufe

Durch das Wirken dieses Zaubers entsteht ein Bereich vollständiger und vollkommener magischer Stille, in dem kein Ton zu hören ist. Der Zauber kann auf einen Ort in der Luft, auf ein physisches Objekt (in welchem Fall es sich mit dem Objekt bewegt) oder auf eine Kreatur (in welchem Fall ein Rettungswurf angewendet werden kann) gewirkt werden. Wenn die Kreatur der Rettungswurf gelingt, konzentriert sich die Stille auf den Bereich direkt hinter dem beabsichtigten Opfer.

Gift verlangsamen

Wirkungsreich: Ein Wesen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 2 Runden / Stufe

Dieser Zauber verlangsamt das Verbreiten von Gift im Körper. Sogar eine Person, die an Gift gestorben ist, kann wiederbelebt werden, wenn sie dem Gift innerhalb einer Anzahl von Runden erlegen ist, die kleiner oder gleich dem Erfahrungslevel des Zaubernden sind.

Der Zauber beseitigt oder neutralisiert kein Gift, es verlangsamt es nur. Eine vergiftete Kreatur verliert während der Dauer des Zaubers 1 Trefferpunkt pro Runde. Sobald der Schutz des Zaubers abläuft, erleidet das Opfer die volle Kraft des Giftes. Der Zauberspruch wird im Allgemeinen verwendet, um jemanden am Leben

zu erhalten, bis das Gift auf andere Weise vollständig neutralisiert werden kann, z. B. durch einen Zauber zum Neutralisieren.

Schlangen bezaubern

Wirkungsreich: Siehe unten
Reichweite: 10m

Wirkungsdauer: Siehe unten

Ein Muster von Gesten, erzeugt einen hypnotischen Effekt auf Schlangen. Jede vom Zauber betroffene Schlange erhebt sich und beginnt sich hin und her zu wiegen, ansonsten bleibt sie bewegungslos. Der Zaubernde kann mehrere Schlangen mit dem Zauber treffen, bis zu einer Gesamtzahl von Trefferpunkten, die seinen eigenen entspricht.

Die Dauer des Zaubers hängt von den vorhandenen Emotionen der Schlange zum Zeitpunkt des Zaubers ab. Wenn die Schlange geschlafen hat, beträgt die Dauer des Zaubers 1W8 + 2 Runden. Wenn die Schlange wach, aber nicht wütend war, beträgt die Dauer 1W6 + 2 Runden. und wenn die Schlange wütend war (oder angreift), dauert der Zauber 1W4 + 2 Runden.

Mit Tieren sprechen

Wirkungsreich: 1 Wesen in bis zu 10m Entfernen

Reichweite: Der Zaubernde

Wirkungsdauer: 2 Runden / Stufe

Wenn der Zaubernde diesen Zauberspruch wirkt, wird er oder sie in die Lage versetzt, mit normalen Tieren (mit Ausnahme von geistlosen Kreaturen) zu

kommunizieren und deren Sprache zu verstehen. Solange der Zauber andauert, wird das Tier (und alle anderen Tiere desselben Typs in seiner Gesellschaft) keinen Angriff ausführen, selbst wenn sie anfangs feindlich gesinnt waren.

Abhängig von der Art des Gesprächs kann das Tier dem Zaubernden auf irgendeine Weise helfen, wenn die Ausrichtung des Tieres neutral ist oder die gleiche Tendenz wie die des Zaubernden hat. Es ist wichtig zu beachten, dass der Zauber kein Sprechen mit Tieren monströser oder unnatürlicher Natur erlaubt. Die Kommunikation mit einem Monster wie zum Beispiel einer Harpyie ist jenseits der Macht des Zaubers.

Der Zauber erfüllt ein Tier auch nicht plötzlich mit Intelligenz. Die Beobachtungen und Meinungen eines Tieres wie eines Dachses sind den eigenen Erfahrungen, Motiven und intellektuellen Einschränkungen des Tieres angemessen.

Geisterhafte Waffe

Wirkungsreich: Ein hammerförmiges Kraftfeld

Reichweite: 10m

Wirkungsdauer: 1 Runde / Stufe

Um diesen Zauber zu wirken, wirft der Zaubernde einen echten Kriegshammer in die Luft und ruft die Macht seines Gottes an. Der echte Hammer verschwindet, ersetzt durch eine nebelartige Form der göttlichen Kraft, die den Willen des Zaubernden angreift, während er sich darauf konzentriert, ihn aufrechtzuerhalten (natürlich auf die Dauer des Zaubers begrenzt).

Der Hammer wirkt wie eine magische Waffe, um Kreaturen zu beeinflussen, die

nur von magischen Waffen getroffen wurden (als wäre es eine +1 Waffe, mit einer zusätzlichen +1 pro drei Stufen des Zaubernenden), aber es gibt keinen tatsächlichen Bonus für Trefferwürfe. Die geisterhafte Waffe greift an, als würde sie vom Zaubernenden eingesetzt. Die Waffe schadet dem Ziel wie ein normaler Kriegshammer.

Stinkende Wolke

Wirkungsbereich: ein Kreis mit 15m Durchmesser

Reichweite: 10m

Wirkungsdauer: 1 Runde / Stufe

Dieser Zauber erzeugt eine widerliche Wolke, die sich an einem vom Zaubernenden gewählten Ort ausbreitet. Alle Kreaturen, die in der schädlichen Wolke gefangen sind (oder später eintreten), müssen Rettungswürfe machen. Jede Kreatur, die nicht rettet, kann 1W4 + 1 Runden lang nicht handeln und fällt würgend und sich übergebend auf den Boden.

Eine Kreatur, der es gelingt, den Rettungswurf auszuführen, kann sich aus der Wolke herausbewegen und ist nach nur einer Runde keuchender Frischluft frei von den Effekten (wird in dieser Runde erneut als betäubt behandelt). Sogar Kreaturen, denen es gelingt, einen Rettungswurf zu machen, können in der Wolke nichts anderes tun, als so schnell wie möglich zu gehen.

2.4 Stufe 3

Animate Dead

Continual Light (umkehrbar)

Create Food and Water

Cure Blindness (umkehrbar)

Cure Disease (umkehrbar)

Dispel Magic

Gust of Wind

Prayer

Remove Curse (umkehrbar)

Speak with Dead

Tongues (umkehrbar)

Water Breathing (umkehrbar)

2.5 Stufe 4

Cure Serious Wounds (umkehrbar)

Detect Lie (umkehrbar)

Divination

Exorcise

Lower Water (umkehrbar)

Neutralize Poison (umkehrbar)

Plant Growth

Protection from Evil (10 ft radius) (umkehrbar)

Speak with Plants

Sticks to Snakes (umkehrbar)

2.6 Stufe 5

Commune

Dispel Evil

Feeblemind

Insect Plague

Quest*

Raise Dead*

Kapitel 3

Natur Magie

3.1 Stufe 0

Gift entdecken

Wirkungsreich: Ein Wesen oder Objekt
Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort (dauerhaft)

Erkennt Gift in einer Kreatur oder einem Gegenstand.

Richtung kennen

Wirkungsreich: Der Zaubernde
Reichweite: 0

Wirkungsdauer: Sofort

Du weißt sicher, wo Norden ist. Die Sonne oder Sterne müssen dafür nicht zu sehen sein.

Funke

Wirkungsreich: Ein Objekt
Reichweite: 10m

Wirkungsdauer: Sofort

Brennbare Objekte entflammen, als würde eine Kerze an sie gehalten. Alles, was nicht zu brennen beginnt, wenn es eine Weile die Nähe einer Kerze genießt, wird auch durch diesen Zauber nicht brennen.

Tugend

Wirkungsreich: Ein Wesen
Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Das Ziel erhält temporär einen Lebenspunkt hinzu. Der Spruch wirkt auch, wenn das Ziel über seine maximalen Lebenspunkte verfügt.

3.2 Stufe 1

Wasser erschaffen (umkehrbar)

Wirkungsreich: 15l / Stufe, bis zu 850l
Reichweite: 3m

Wirkungsdauer: sofort (dauerhaft)

Dieser Zauber erzeugt Trinkwasser, 15 Liter pro Stufe des Zaubernden. Das Wasser kann in einem Gefäß oder in dünner Luft erzeugt werden (von wo es natürlich

fallen wird). Wasser kann weder innerhalb einer Kreatur noch an einer Stelle erzeugt werden, die der Zaubernde nicht sehen kann.

Die Umkehrung des Zaubers zerstört Wasser (einschließlich Nebel, Dampf, Dunst usw.) in den gleichen Mengen wie Wasser.

Froststrahl

Wirkungsbe- Ein Wesen
reich:
Reichweite: 10m + 1m / Stufe

Wirkungsdauer: Sofort

Ein Strahl eiskalter Luft und Eis schießt aus dem Zeigefinger des Zaubernden. Das Ziel nimmt 1W3 Punkte Schaden.

Alter Winds

Wirkungsbe-
reich:
Reichweite:

Wirkungsdauer:

Pflanzen oder Tiere entdecken

Wirkungsbe- Der Zaubernde
reich:
Reichweite: 100m + 10m / Stufe

Wirkungsdauer: 10 Runden / Stufe

Du kannst eine bestimmte Art von Tier oder Pflanze im Umkreis finden. Der Zaubernde blickt nach und nach in jede Richtung und an das Tier oder die Pflanze denken, die er finden will. In irgendeiner Richtung hat er dann das Empfinden, auf dem richtigen Weg zu sein.

Verwickeln

Wirkungsbe- 5m * 5m
reich:
Reichweite: 30m

Wirkungsdauer: 2 Runde / Stufe

Innerhalb der Reichweite sprießen in einem Quadrat von fünf Metern dornige Ranken aus dem Boden. Ein Wesen in dem Gebiet muss einen Wurf aus Stärke (plus passender Fertigkeiten) schaffen oder wird von den verwickelten Pflanzen zurückgehalten bis der Zauber endet. Der Wurf kann jede Runde wiederholt werden. Wenn der Zauber endet, verwelken die beschworenen Pflanzen.

Feenfeuer

Wirkungsbe- Ein Wesen oder Objekt
reich:
Reichweite: 20m

Wirkungsdauer: 10 Runden

Feenfeuer verursacht eine leuchtende Linie um das Ziel. Der Zaubernde kann die Farbe des Glühens auswählen und zwischen Grün, Blau, Violett oder Rot wählen.

Der Zauber machten es leichter, ein Ziel zu treffen. Jeder, der das Ziel angreift, erhält einen Bonus von +2 auf seinen Angriffswurf. Die Wirkung wird durch Zauber wie Unschärfe oder Dunkelheit aufgehoben.

Vor Tieren verbergen

Wirkungsbe- Ein Wesen
reich:
Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 10 Runden / Stufe

Tiere können das geschützte Wesen nicht spüren. Selbst außergewöhnliche oder übernatürliche Sinnes-Fertigkeiten wie Hellsicht, Hellhören oder dergleichen können geschützte Kreaturen nicht erkennen oder lokalisieren. Tiere tun einfach so, als ob das geschützte Wesen nicht da wären. Wenn ein geschützter Charakter ein Tier berührt oder selbst mit einem Zauber angreift, endet der Zauber für alle.

Scharfe Sinne

Wirkungsreich: Das berührte Wesen
Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 10 Runden / Stufe

Der Betroffene erhält einen Bonus von +2 auf Fertigungsprüfungen, die mit Wahrnehmung zu tun haben und erhält Sehbehinderung. Bei schlechten Lichtverhältnissen kann er durch den Zauber doppelt so weit sehen wie ohne.

Spurlos vorübergehen

Wirkungsreich: Ein Wesen / Stufe
Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde / Stufe

Unter den Zauber hinterlassen der oder die Bezauberten während der Bewegung keine Spuren oder Gerüche. Auch das Aufspüren der Spuren mit magischen Mitteln ist unmöglich.

Wetter lesen

Wirkungsreich: Der Zaubernde
Reichweite: 0

Wirkungsdauer: sofort

Mit diesem Zauberspruch kannst Du das Wetter am aktuellen Ort für die nächsten 48 Stunden vorhersagen und deine Begleiter vor Stürmen, Tornados usw. warnen. Diese Vorhersage zeigt nur das Wetter an, das auf natürliche Weise entstehen würde, und berücksichtigt keine magischen Ereignisse, die das Wetter verändern könnten.

Mit Tieren sprechen

Wirkungsreich: Der Zaubernde
Reichweite: 0

Wirkungsdauer: 1 Runde / Stufe

Tieren beantworten deine Fragen, aber der Zauber macht sie nicht freundlicher als normal. Vorsichtige und listige Tiere sind wahrscheinlich knapp und ausweichend, während dümmere dumme Kommentare abgeben. Wenn ein Tier dem Zaubernden gegenüber freundlich ist, kann es Ihnen einen Gefallen tun oder Dienste leisten.

3.3 Stufe 2

Rindenhaut

Wirkungsreich: Das berührte Wesen
Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 10 Minuten / Stufe

Der Zauber härtet die Haut eines Wesens. Der Effekt gewährt einen +2 Bonus auf den vorhandenen natürlichen Rüstungsbonus des Wesens. Dieser Bonus erhöht

sich um 1 pro drei Stufen des Zaubern- den über der 3. bis zu einem Maximum von +5 bei Stufe 12.

Der Bonus wirkt auf die natürliche Rüstung des Wesens, er lässt sich nicht mit anderen magischen Boni kombinieren.

Metall kühlen

Wirkungsbe- die metallene Ausrüs-
reich: tung eines Wesen pro
zwei Stufen in 9m Um-
kreis

Reichweite: 7m + 1,50m / 2 Stufen

Wirkungsdauer: 7 Runden

Der Zauber macht Metall extrem kalt. Ein magischer Gegenstand im Besitz eines Wesens darf den Rettungswurfbonus der Kreatur ausführen.

Ein Wesen erleidet Kälteschaden, wenn ihre Ausrüstung gekühlt wird. Es erleidet vollen Schaden, wenn seine Rüstung betroffen ist oder er das Metall direkt auf der Haut trägt. Ansonsten erleidet es nur ein bis zwei Punkte in den Runden, in den der Spruch überhaupt Schaden verursacht.

Runde 1: kein Schande
Runde 2: 1W4
Runde 3-5: 2W4
Runde 6: 1W4
Runde 7: kein Schaden

In der ersten Runde des Zaubers wird das Metall kühl und fühlt sich unange-nehm an, verursacht aber keinen Scha- den. Der gleiche Effekt tritt auch in der letzten Runde der Dauer des Zaubers auf. In der zweiten (und vorletzten) Run- de verursacht eisige Kälte Schmerzen und

Schäden. In der dritten, vierten und fünf- ten Runde ist das Metall eiskalt und ver- ursacht mehr Schaden, wie in der folgen- den Tabelle gezeigt.

Jede Hitze, die stark genug ist, um der Kreatur Schaden zuzufügen, hebt Punkt für Punkt den Kälteschaden des Zaubers auf (und umgekehrt). Unter Wasser ver- ursacht kaltes Metall keinen Schaden, aber um das betroffene Metall bildet sich sofort Eis, wodurch es schwimmfähiger wird. Der Zauber kann somit auch ge- nutzt werden, um die Wirkung von Metall erhitzen zu bannen.

Ungeziefer bekämpfen

Wirkungsbe- 1 TW Ungeziefer / Stufe
reich:

Reichweite: 10 Meter + 2 Meter /
Stufe

Wirkungsdauer: 1 Stunde / Stufe

Der Spruch erschafft eine unsichtbare Barriere, die Ungeziefer abhält. Ungezie- fer, das weniger TW hat, als die halbe Stufe des Zaubern- den, kann die Barrie- re nicht durchdringen.

Alle anderen können die Barriere durchdringen, wenn ihnen ein Rettungs- wurf gelingt. Selbst dann haben sie star- ke Schmerzen, wenn sie die Barriere be- rühren und erleiden 2W6 Schadenspunk- te, wenn sie sie durchbrechen.

Sprache der Elementare

Wirkungsbe- Der Zaubern-
reich:

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: 1 Minute / Stufe

Der Zaubernde kann sich mit Wesen unterhalten, die einem ausgewählten Element zugeordnet sind, das schließt auch echte Elementar-Kreaturen ein. Elementare Sprache garantiert keine freundliche Reaktion; es ermöglicht lediglich die Verständigung.

Der Zauber wirkt pro Anwendung auf eines der Elemente (Luft, Erde, Feuer oder Wasser), das der Zauberer im Vorwege bestimmen muss.

Flammenklinge

Wirkungsreich: Eine "Klinge"
Reichweite: 0

Wirkungsdauer: 1 Runde / Stufe

Ein ein Meter langer, lodernder Strahl glühenden Feuers springt aus der Hand des Zaubernden. Er hat die ungefähre Form eines Krummsäbels. Angriffe mit der Flammenklinge sind Nahkampfangriffe. Die Klinge verursacht 1W8 Feuerschaden + 1 Punkt pro vier Stufen (maximal +10). Da die Klinge kein Gewicht hat, wirkt sich ein eventueller Stärkemodifikator nicht auf den Schaden aus. Eine Flammenklinge kann brennbare Materialien wie Pergament, Stroh trockene Stöcke und Kleidung entzünden.

Nebelwolke

Wirkungsreich: Ein Kreis mit ein 10 Meter Durchmesser

Reichweite: 30 Meter + 2 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: 10 Runden / Stufe

Eine Nebelwolke quillt an dem Punkt hervor, den der Zaubernde bestimmt. Der

Nebel verdeckt alle Sicht über 2 Meter hinaus, einschließlich der Dunkelsicht. Wesen in diesem Umkreis, sind durch den Nebel versteckt wie durch die entsprechenden Fertigkeit. Wesen, die weiter entfernt sind, sind gar nicht zu sehen.

Der Zauber funktioniert nicht unter Wasser. Wind wirkt auf den Nebel wie auf gewöhnlichen Nebel.

Tier festhalten

Wirkungsreich: ein Tier
Reichweite: 30 Meter + 2 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: Eine Runde / Stufe

Dieser Zauberspruch wirkt wie eine Person festhalten, außer dass er ein Tier anstelle eines Humanoiden betrifft.

Erde und Stein erweichen

Wirkungsreich: 1 m³ in einer Tiefe von 30cm bis 1m

Reichweite: 10 Meter + 1 Meter / Stufe

Wirkungsdauer: Sofort

Der Zauber erweicht alle natürlichen, unbearbeiteten Erden oder Steine im Wirkungsbereich. Aus nasser Erde wird dicker Schlamm, aus trockener Erde wird loser Sand und aus Stein wird weicher Ton. Erd- oder Steinwesen sind nicht betroffen.

Spinnenklettern

Wirkungsreich: Das berührte Wesen
Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 10 Runden / Stufe

3.4 Stufe 3

Burrow

Call Lightning

Daylight

Diminish Plants

Dominate Animal

Fungal Infestation

Meld into Stone

Plant Growth

Speak with Plants

Spit Venom

Thorny Entanglement

Vermin Shape I

Water Breathing

3.5 Stufe 4

Thunderstorm

Air Walk

Ball Lightning

Cape of Wasps

Control Water

Flame Strike

Grove of Respite

Ice Storm

Slowing Mud

Thorn Body

Touch of Slime

Volcanic Storm

Der Bezauberte kann auf senkrechten Flächen oder sogar über Decken klettern, so wie es eine Spinne tut. Das betroffene Wesen muss die Hände frei haben, um auf diese Weise klettern zu können. Eine spinnenkletterndes Wesen behält während des Kletterns seines Geschicklichkeitsbonus für die Rüstungsklasse (falls vorhanden), und Gegner erhalten keinen besonderen Bonus für ihre Angriffe dagegen.

Kapitel 4

Arkane Zauber

4.1 Stufe 0

Betäuben

Wirkungsbereich: Ein Wesen mit bis zu 4 Trefferwürfeln

Reichweite: 3m

Wirkungsdauer: 1 Runde

Eine humanoide Kreatur mit 4 Trefferwürfeln oder weniger verliert den nächsten Angriff.

Magie entdecken

Wirkungsbereich: Ein Kegel von 20m Länge

Reichweite: Der Zaubernde

Erkennt Zauber und magische Gegenstände in einem Umkreis von 20 Metern.

Geisterhaftes Geräusch

Reichweite: 7,5m + 1m / Stufe

Spruchdauer: 1 Runde

Wirkungsdauer: 1 Runde

Erzeugt geisterhafte Geräusche. Es kann keine Sprache oder ähnliche Laute erzeugt werden.

Magische Hand

Wirkungsbereich: Ein Kreis mit 10m Durchmesser

Reichweite: 7,5m + 1m / Stufe

Wirkungsdauer: 1 Runde

Der Spruch erzeugt eine magische, halbtransparente Hand, die im Wirkungsbereich Dinge bis zu einem Gewicht von 2,5kg bewegen oder eine ebensolche Kraft aufbringen kann.

Nachricht

Reichweite: 30m + 10m / Stufe

Wirkungsdauer: Sofort

Flüstert eine kurze Nachricht am Ort des Zaubers, als wäre sie dort ausgesprochen worden.

4.2 Stufe 1

Normale Feuer beeinflussen

Wirkungsbereich: Ein Feuer mit 50cm Radius plus 15cm pro Stufe

Wirkungsdauer: 1 Runde / Stufe

Mit arkane Worten und Gesten kann der Magier kleinen Bränden mit einem Radius von bis zu 50cm befehlen, kleiner oder größer zu werden. Jedes Feuer innerhalb der Größenbeschränkungen des Zaubers kann so klein wie eine Kerzenflamme gemacht oder in ein Lagerfeuer mit einem Durchmesser von bis zu 1m verwandelt werden.

Ein betroffenes Feuer verbraucht nur Brennstoff, der seiner neuen Größe entspricht, strahlt jedoch weiterhin die gleiche Wärme aus wie ein Feuer seiner ursprünglichen Größe.

Brennende Hände

Wirkungsreich: Ein Fächer aus Flammen 1m lang, in einem Winkel von 120 Grad

Wirkungsdauer: 1 Runde

Während er den Zauberspruch wirkt, berühren sich die Daumen des Zaubernden und ein Fächer aus Flammen explodiert aus seinen Fingern, um Gegner in der Reichweite des Zauberspruchs zu verbrennen. Die Flammen verursachen pro Stufe 1 Punkt Schaden (es gilt kein Rettungswurf).

Alle brennbaren Gegenstände, die von den Flammen getroffen werden, müssen einen Rettungswurf gegen normales Feuer bestehen oder werden zerstört.

Person bezaubern

Wirkungsreich: Eine Person
Wirkungsdauer: siehe Beschreibung

Die mächtige Verzauberung, die durch diesen Zauberspruch erzeugt wird, wirkt sich auf jede "Person" aus, was bedeutet,

dass Charakterrassen und Humanoiden bis zu einer Obergrenze von einem Trefwerwürfel pro Charakterstufe an verzauberten Kreaturen verzaubert werden können.

Eine Kreatur deiner Wahl betrachtet den Zaubernden als einen vertrauenswürdigen Freund, der jedes Wort in seinem positivsten Licht interpretiert. Verzauberte Kreaturen setzen sich im Namen des Zaubernden einer moderaten Gefahr aus, einschließlich des Kampfes, gehen jedoch keine Risiken ein, die über die Risiken hinausgehen, die die Kreatur normalerweise eingeht.

Der Zaubernde muss in der Lage sein, mit der verzauberten Kreatur zu sprechen, wenn er oder sie eine komplexe Anfrage stellen soll. Der Zauber wird automatisch unterbrochen, wenn der Zaubernde offensichtlich versucht, der verzauberten Kreatur Schaden zuzufügen.

Befehl

Wirkungsreich: Ein lebendes Wesen
Reichweite: 3m

Wirkungsdauer: 1 Runde

Rettungswurf: siehe unten

Indem der Zaubernde ein einziges Befehlswort mit der Kraft göttlichen Manas spricht, kann er eine Kreatur dazu zwingen, einem Befehl Folge zu leisten. Die Kreatur muss in der Lage sein, den Befehlenden zu hören und die Sprache zu verstehen, in der er oder sie den Befehl ausspricht. Der Befehl darf nur ein Wort sein, muss ein Verb, vollständig und eindeutig sein. "Halt", "Fliehen" und "Schlafen" sind typische Befehle, aber viele andere sind möglich. Die Effekte dürfen nicht

über eine einzelne Runde hinausgehen. Der Befehl "SSterben" hat die gleiche Wirkung wie der Befehl "SSchlafen".

Kreaturen mit Intelligenz von sieben oder mehr und / oder Trefferwürfel von sechs oder mehr erhalten einen Rettungswurf gegen den Einfluss des Zaubers.

Sprachen verstehen (umkehrbar)

Wirkungsbereich: Ein geschriebenes Objekt oder eine Kreatur

Wirkungsdauer: 5 Runden / Stufe

Mit diesem Zauber kann der Zaubernde eine geschriebene Sprache (einschließlich Piktogramme, jedoch ohne magische Schrift) entziffern oder die Sprache einer anderen Kreatur verstehen. Der Zauber erlaubt dem magischen Benutzer nicht, die "SSprache" von Tieren zu verstehen. Es können nur wahre, gesprochene Sprachen verstanden werden. Der Zaubernde erlangt keine Fähigkeit, die Sprache zu sprechen oder zu schreiben, nur die, die Bedeutung zu verstehen.

Die Umkehrung des Zaubers macht eine bestimmte Kreatur oder ein bestimmtes Schriftstück unkenntlich oder kann verwendet werden, um die Auswirkungen des Zaubers "SSprachen verstehen" aufzuheben.

Tanzende Lichter

Wirkungsbereich: Siehe unten

Reichweite: 10m + 3m

Wirkungsdauer: 2 Runden / Stufe

Dieser Zauberspruch erzeugt kleine Lichter in einer ausgewählten Entfernung, unter der Kontrolle des Zaubernenden. Er

kann nach Wahl 1-4 fackelartige Lichter, 1-4 sphärische Lichter oder ein einzelnes, schwach menschliches Glühen erzeugen. Die Lichter bewegen sich auf mentalen Befehl des Zaubernenden, ohne dass eine besondere Konzentration erforderlich ist. Wenn er zulässt, dass sich die Lichter außerhalb der Reichweite des Zaubers bewegen, verschwinden sie und der Zauberspruch endet.

Enlarge (umkehrbar)

Wirkungsbereich: Eine Kreatur oder Objekt

Reichweite: 2m pro Stufe

Wirkungsdauer: 1 Runden / Stufe

Dieser Zauber bewirkt, dass eine Kreatur oder ein Gegenstand an Größe und Gewicht zunimmt. Der Zauberspruch erhöht die Größe und das Gewicht einer Kreatur um 20% für jede Stufe des Zaubernenden (bis zu einer maximalen Erhöhung von 200%) oder die Größe und das Gewicht eines Objekts um 10% pro Stufe (bis zu einer maximalen Erhöhung von 100%).

Die Macht des Zaubernenden begrenzt das Volumen des Materials, das er oder sie vergrößern kann. Der Magier kann nicht mehr als 0,5m³ lebende Materie oder 0,25m³ nicht lebende Materie pro Stufe beeinflussen. Eine normal große Person mit doppelter Größe hat im Allgemeinen eine Stärke von +2 und eine dreifache Größe eine Stärke von +3.

Das Umgekehrte des Zaubers gilt in den gleichen Verhältnissen, jedoch mit dem Effekt, dass die Größe eines Objekts oder einer Kreatur verringert wird. Wenn der Zauberspruch auf einen nicht willkürlichen Empfänger gewirkt wird, wird

der Zauberspruch durch einen erfolgreichen Rettungswurf annulliert, aber die willigen Empfänger können sich dafür entscheiden, auf die Rettung zu verzichten.

Auslöschen

Wirkungsbe- Eine Spruchrolle oder
reich: zwei beschriebene Sei-
ten

Reichweite: 10m

Wirkungsdauer: Sofort

Rettungswurf: Siehe unten

Mit diesem Zauberspruch können normale oder magische Schriften in einer Größe von etwa zwei Seiten löschen. Die Grundwahrscheinlichkeit, eine magische Schrift zu löschen, beträgt 50% + 2% / Stufe, und die Grundwahrscheinlichkeit, eine nicht magische Schrift zu löschen, beträgt 50% + 4% / Stufe.

Der Hauptvorteil dieses Zaubers ist, dass die Löschung auf Distanz vorgenommen werden kann. Der Zauber entfernt keine magischen Runenfallen wie Symbole, Glyphen der Abwehr oder explosive Runen (Ausnahme: Der Zaubernde kann damit solche Zauber entfernen, wenn er sie ursprünglich selbst gewirkt hat).

Federfall

Wirkungsbe- 0,25m³
reich: Reichweite: 3m / Stufe

Wirkungsdauer: 1 Segment / Stufe

Dieser Zauberspruch lässt Kreaturen oder Gegenstände im Wirkungsbereich in sechs Sekunden (1 Segment) mit einer

Geschwindigkeit von etwa 3 m so langsam und leicht wie Federn fallen. Es wird kein Schaden aus der Distanz genommen, die unter dem Einfluss des Zaubers liegt. Es ist jedoch zu beachten, dass, wenn das Ziel des Zaubers bis zum Ablauf des Zaubers nicht gelandet ist, der Fall mit normaler Geschwindigkeit fortgesetzt wird und der Schaden der verbleibende Entfernung entsteht.

Der Zaubernde kann ein Gewicht von bis zu 100kg plus weitere 100kg / Stufe beeinflussen. Der Zauberspruch kann zum Verlangsamen von Objekten wie Pfeilen verwendet werden, wirkt sich jedoch nicht auf Schwertschläge oder andere nicht angetriebene Dinge aus.

Schwebende Scheibe

Wirkungsbe- Siehe unten
reich: Reichweite: 6m

Wirkungsdauer: 30 Runden + 1 Runde /
Stufe

Diese Hervorrufung erzeugt eine unsichtbare Scheibe mit einem Durchmesser von etwa zwei Metern, die wie eine flache Schüssel geformt ist. Die Scheibe schwebt in der Luft und bewegt sich in Übereinstimmung mit den Befehlen des Zaubernenden, obwohl sie verschwindet, wenn sie mehr als 6m vom Zaubernenden entfernt ist. Die Scheibe kann sich nicht schneller als 20m pro Runde bewegen. Eine schwebende Scheibe kann bis zu 30 kg pro Stufe des Zaubernenden tragen.

Portal halten

Wirkungsbe- Ein Portal mit bis zu
reich: 7,5m² pro Stufe

Reichweite: 6m / Stufe

Wirkungsdauer: 1 Runde / Stufe

Dieser schnell ausgesprochene Zauber hält eine Tür oder eine ähnliche Öffnung zu, als wäre sie sicher verschlossen. Das Portal muss sich normalerweise öffnen und schließen lassen, z. B. eine Tür, ein Tor, ein Ventil oder ein Fallgitter und es muss geschlossen sein, damit der Zauber wirken kann.

Ein magisch gehaltenes Portal kann auseinander geschlagen werden, öffnet sich jedoch erst nach Ablauf der Dauer des Zaubers. Dies ist kein besonders mächtiger Zauber. Jedes Wesen, das nicht in den materiellen Ebenen beheimatet ist (wie ein Dämon), ignoriert seine Effekte ebenso wie ein Magier, der vier oder mehr Stufen höher ist als der Zaubernde. Der Zauber kann auch durch einen Schlag oder Magie zerstören beendet werden.

Identifizieren

Wirkungsreich: Ein Gegenstand

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Segment / Stufe

Rettungswurf: Siehe unten

Mit diesem teuren und unzuverlässigen Zauber kann der Magier die magischen Eigenschaften eines Gegenstands erkennen. Der Zaubernde muss den Gegenstand halten oder tragen (wodurch er das Risiko eines verfluchten Gegenstands eingeht). Für jedes Segment der Dauer des Zaubers hat der Magier 15% + 5% pro Stufe, um einen Einblick in die Art der

Verzauberung des Gegenstands zu erhalten. Zu den Erkenntnissen gehören magische Effekte (und das entsprechende Befehlswort) und die Anzahl der Ladungen (plus oder minus 25% der tatsächlichen Anzahl). Der genaue Bonus (oder Malus) einer Waffe wird dem Spieler nicht mitgeteilt, es sei denn, der Spielleiter entscheidet sich aus Bequemlichkeit dafür. Der Charakter würde ein magisches Schwert natürlich nicht als "+1öder "+3" betrachten, nur als "verzaubertöder "kraftvoll verzaubert", und der Zauber enthüllt Informationen in diesen Begriffen.

Der Zauberspruch muss innerhalb von 1 Stunde / Stufe gewirkt werden, bevor sich ein magischer Gegenstand dem Zaubernden nähert. Andernfalls hat sich die eigene Aura des Zaubernden zu sehr in die Aura des Gegenstands eingemischt, wodurch seine Lesefähigkeit beeinträchtigt wird. Nach dem Wirken des Zaubers verliert der Zaubernde vorübergehend 4 Punkte Konstitution und erhält sie zurück, indem er pro wiederhergestelltem Punkt zwei Stunde ruht. Der materielle Bestandteil des Zaubers ist eine Perle im Wert von 100 Goldstücken.

Springen

Wirkungsreich: Eine Kreatur

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: Siehe unten

Dieser Zauber erlaubt es dem Betroffenen, einen oder mehrere erstaunliche Sprünge zu machen. Einen zusätzlichen Sprung für jeweils drei Stufen über der ersten. Bei einer Stufe von 4 erlaubt der Zauber einen zweiten Sprung, weitere Sprünge kommen auf Stufe 7, 10, 13 usw. hinzu.

Der Empfänger des Zauberspruchs kann 10 Meter vorwärts oder 3m rückwärts oder gerade aufwärts springen.

Licht (umkehrbar)

Wirkungsbereich: Eine Kugel von 10m Durchmesser

Reichweite: 20m

Wirkungsdauer: 10 Runden / Stufe

Der Zauber erzeugt eine Lichtkugel mit einem Durchmesser von 10 Metern, die auf dem Punkt oder Gegenstand zentriert ist, den der Zaubernde angibt (einschließlich eines Ortes in dünner Luft). Der Zaubernde kann das magische Licht jederzeit löschen.

Die Umkehrung des Zaubers, Dunkelheit, erzeugt einen Bereich völliger Dunkelheit, genau wie der Lichtzauber Licht erzeugt, mit dem einzigen Unterschied, dass der Dunkelheitszauber die Hälfte der Dauer eines Lichtzaubers hat.

Magische Aura

Wirkungsbereich: ein einzelnes Objekt von 2,5kg pro Stufe

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Tag / Stufe

Rettungswurf: Siehe unten

Dieser Zauber erzeugt eine falsche magische Aura um ein einzelnes Objekt von nicht mehr als 2,5kg pro Stufe. Ein Zauber zum Erkennen von Magie nimmt den Gegenstand fälschlicherweise als magisch wahr. Der Zaubernde, der die Erkenntnis wirkt, kann einen Rettungswurf

ausführen, um zu erkennen, dass die Aura tatsächlich keine echte Magie ist sondern nur eine Fälschung.

Magisches Geschoss

Wirkungsbereich: Wesen auf einer Fläche von 3*3m

Reichweite: 20m + 3m pro Stufe

Wirkungsdauer: Sofort

Wenn dieser Zauberspruch gewirkt wird, schießen Geschosse magischer Energie aus den Fingerspitzen des Zaubernden und treffen zielsicher auf das beabsichtigte Ziel selbst wenn sich das oder die Ziele im Nahkampf befinden oder teilweise verborgen sind.

Ein einzelnes Geschosse verursacht 1W4 + 1 Schadenspunkte. Für jeweils zwei Stufen erhält der Zaubernde ein Geschoss. Auf diese Weise kann er auf der ersten Stufe ein Geschoss werfen, auf der dritten Stufe 2 und so weiter.

Stoßen

Wirkungsbereich: Siehe unten

Reichweite: 3m + 1m / Stufe

Wirkungsdauer: Sofort

Der Zaubernde wirkt diesen Zauber und zeigt auf das gewünschte Ziel, das sofort weggeschoben wird. Die übernatürliche Kraft, die der Zauber ausübt, beträgt nur etwa 0,5kg pro Stufe des Zaubernden, aber der Zauber kann verwendet werden, um kleine Gegenstände zu bewegen oder Feinde aus dem Gleichgewicht zu bringen.

Ein kleines Objekt kann mit einer Geschwindigkeit von 3m / Runde (direkt

vom Zaubernden entfernt) bewegt werden. Handelt es sich bei dem Objekt um eine Waffe, die von einer Kreatur gehalten wird, erleidet die Kreatur eine Strafe in Höhe des Zaubernden. Zum Beispiel könnte ein Zaubernder der zehnten Stufe so viel Mana-Kraft auf die Axt eines angreifenden Orks ausüben, dass der Ork eine -10 erleidet, wenn er damit schlägt.

Das Bewegen einer lebenden Kreatur oder eines schwereren Objekts ist nur möglich, wenn das Gewicht der Kreatur in Kilogramm nicht mehr als das 25-fache der Stufe des Zaubernden beträgt.

Schild

Wirkungsreich: Siehe unten
Reichweite: Der Zaubernde

Wirkungsdauer: 5 Runden / Stufe

Durch diesen Zauber erschafft der Zaubernde eine unsichtbare Barriere magischer Kraft. Magische Geschosse können die Barriere überhaupt nicht durchdringen. Der Zaubernde erhält eine Bonus auf Rüstungsklasse von +2 gegen jede geschleuderte Waffe, von +3 gegen angetriebene Waffen wie Pfeile und von +4 gegen alle anderen Angriffe. Alle Rettungswürfe gegen Frontalangriffe (durch Zauberstäbe, Drachenatem usw.) werden während der Dauer des Zaubers mit +1 ausgeführt. Der Schild ist eine Frontalverteidigung und gewährt keinen Vorteil gegen Angriffe von hinten oder den hinteren Flanken.

Schockierender Griff

Wirkungsreich: Ein Wesen
Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Runde

Dieser Zauber durchdringt die Hand des Zaubernden mit einer starken elektrischen Ladung, die er verwenden kann, um einen tödlichen Schock auszulösen. Die elektrische Ladung kann entweder durch direkte Berührung (für die eine erfolgreicher Angriffswurf erforderlich ist) oder durch ein leitfähiges Material wie Metall abgegeben werden.

Dieser Zauber ist nicht mächtig genug, um einen gefährlichen Schock durch eine signifikante Wassermenge auszulösen. Eine kleine Menge Wasser (zum Beispiel eine flache Pfütze) aber könnte als geeigneter Leiter verwendet werden. Der schockierende Griff verursacht 1W8 Punkte Schaden, +1 Punkt pro Stufe des Zaubernden.

Schlaf

Wirkungsreich: Siehe unten
Reichweite: 10m + 3m / Stufe

Wirkungsdauer: 5 Runde / Stufe

Dieser Zauber wirkt sich auf eine kreisförmige Fläche mit einem Durchmesser von 10m aus. Eine Reihe von Kreaturen innerhalb dieses Radius (bestimmt durch ihre Lebenspunkte **TODO** nachsehen wie viele genau) fallen in einen tiefen magischen Schlaf, ohne dass ein Rettungswurf erlaubt ist. Magisch schlafende Kreaturen können von einer einzelnen Person mit einer Rate von einer pro Runde getötet oder gefesselt werden, oder sie können mit einem automatischen Treffer doppelt so schnell angegriffen werden, um maximalen Schaden zu verursachen, wenn der Angreifer sie nicht töten oder binden möchte.

Eine schlafende Kreatur benötigt eine volle Runde, um zu erwachen, und muss geschüttelt oder geschlagen werden, um sie zum Bewusstsein zu bringen. Bloße Geräusche, wie laut sie auch sein mögen, werden den verzauberten Schlaf des Opfers eines Schlafzauber nicht stören. Die Anzahl der vom Zauberspruch betroffenen Gegner hängt von ihrer Trefferwürfeln ab. Wenn sich Kreaturen mit verschiedenen Trefferwürfeln in der Gegend befinden, sind die schwächeren zuerst betroffen. Kreaturen mit Trefferwürfeln über 4 + 4 sind vom Zauber nicht betroffen.

Spinnenklettern

Wirkungsreich: Ein Wesen
Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Runde + 1 Runde / Stufe

Wenn der Zaubernde diesen Zauber wirkt, werden die bloßen Hände und Füße des Empfängers klebrig genug, um auf Wände zu klettern und sogar an einer Decke entlang zu kriechen. Die Bewegungsrate für ein solches Klettern beträgt 10 Meter pro Runde. Der Begünstigte dieses Zaubers wird es schwierig finden, Werkzeuge einzusetzen oder kleine Objekte präzise zu handhaben, während der Zauberspruch wirkt.

Unsichtbarer Diener

Wirkungsreich: 10m Radius um den Zaubernden

Reichweite: Der Zaubernde

Wirkungsdauer: 60 Runde + 10 Runde / Stufe

Durch diesen Zauber beschwört der Zaubernde eine nicht intelligente magische Kraft, um einfache Aufgaben auszuführen. Der Diener kann Dinge holen und tragen, Türen öffnen, Stühle halten, putzen, flicken usw. Er fährt mit seiner ihm zugewiesenen Aufgabe fort, bis ihm ein anderer Befehl erteilt wird. Ein unsichtbarer Diener kann keine Kraft von mehr als 10kg ausüben. Unsichtbare Diener können weder angreifen noch den Wirkungsbereich des Zaubers verlassen.

Bauchrednerei

Wirkungsreich: Ein Objekt
Reichweite: 3m pro Stufe (max 20m)

Wirkungsdauer: 2 Runde + 1 Runde / Stufe

Der Zaubernde lässt seine Stimme (oder einen Ton, den er aussprechen kann) von einem anderen Ort ausgehen, z. B. von einer anderen Kreatur, einer Statue, hinter einer Tür, einem Gang usw. Für jeden Intelligenzpunkt den der Zuhörer über 7 hat, besteht eine kumulative Wahrscheinlichkeit von 10%, die Schallquelle richtig wahrzunehmen.

4.3 Stufe 2

Dauerhaftes Licht

Wirkungsreich: Eine Kugel mit 40m Durchmesser

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: dauerhaft

Dieser Zauber erzeugt eine helles, magisches Licht, das es fast mit der Helligkeit

von Tageslist aufnehmen kann. Der Zauber entspricht im Wesentlichen dem göttlichen Zauber **Licht**, aber seine Wirkungen ist dauerhaft, bis sie gebannt werden.

Die Umkehrung Dauerhafte Dunkelheit gibt es nicht.

Dunkelheit (3m Radius)

Wirkungsbereich: Eine Kugel mit 6m Durchmesser

Reichweite: 3m pro Stufe (max 30m)

Wirkungsdauer: 2 Runden pro Stufe

Dieser Zauber erzeugt einen Bereich völliger Dunkelheit, die jegliche natürliche Sicht verhindert. Der Zaubereffekt wird durch das Wirken von Licht oder Dauerhaftem Licht neutralisiert.

Bezauberung erkennen (umkehrbar)

Wirkungsbereich: Bis zu 10 Wesen / 1 Wesen in einem 3m Kreis

Reichweite: 10m

Wirkungsdauer: Unmittelbar / 10 Runden

Dieser Zauber enthüllt dem Zaubernenden, ob eine Kreatur einer Bezauberung unterliegt. Die Magie kann einen Zauber (oder das Fehlen) an bis zu zehn Kreaturen erkennen.

Die Umkehrung des Zaubers verbirgt die Existenz einer Bezauberung für 10 Runden, betrifft aber nur eine Kreatur.

Böses entdecken (umkehrbar)

Wirkungsbereich: Ein Pfad 3m breit und 35m lang

Reichweite: Der Zaubernde

Wirkungsdauer: 10 Runden + 5 Runden / Stufe

Mit diesem Zauber kann der Zaubernde Emanationen von Bösem (oder im Fall der Umkehrung des Zaubers von Gutem) innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers als Strahl ähnlicher Pfad erkennen. Der Zauberspruch erkennt das Böse, nicht die Gefahr, und es ist sinnlos zu versuchen, Dinge wie eine geistlose Falle oder ein vergiftetes Weinglas zu entdecken. Es wird auch keinen verfluchten Gegenstand entdecken, es sei denn, der Fluch ist so beschaffen, dass der verfluchte Gegenstand von Natur aus böse wird.

Unsichtbarkeit entdecken

Wirkungsbereich: Ein Pfad von 3m Länge pro Stufe und 3m Breite

Reichweite: Der Zaubernde

Wirkungsdauer: 5 Runden / Stufe

Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernenden, das Unsichtbare oder Verborgene zu sehen und auch die astralen und ätherischen Ebenen wahrzunehmen. Das Sehvermögen des Zaubers ist auf die angegebene Reichweite von 3 Meter Stufe begrenzt.

Gedankenlesen

Wirkungsbereich: 2m Radius / Stufe (max. 30m)

Reichweite: Der Zaubernde

Wirkungsdauer: 1 Runde / Stufe

Mit diesem Zauber kann der Zaubern-
de die oberflächlichen Gedanken jedes
Wesens im Wirkungsbereich mithören.
Der Zaubernde braucht die Kreatur se-
hen zu können, deren Gedanken er liest.
Der Zauber kann zum Beispiel verwen-
det werden, um an einer geschlossenen
Tür zu lauschen. Der Zauber kann nicht
mehr als 50cm Stein oder mehr als 5cm
Metall durchdringen und wird auch von
einer auch noch so dünnen Bleischicht
vereitelt.

Falsche Falle

Wirkungsbe- Ein Gegenstand
reich:
Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: Dauerhaft

Mit diesem Zauberspruch umgibt der Ma-
gier ein Objekt mit einer Illusion und
lässt es bei jeder normalen Inspektion (z.
B. von einem Dieb) wie mit einer Falle ver-
sehen erscheinen.

Jeder solche Prüfer hat eine Wahr-
scheinlichkeit von 80%, die falsche Falle
zu finden und zu glauben. Diese Wahr-
scheinlichkeit verringert sich um 3% je
Erfahrungsstufe des Diebes. Wenn ein
Dieb versucht, die illusorische Falle zu
beseitigen, weil er glaubt, dass sie real ist,
besteht nur eine 20%ige Wahrrscheinlich-
keit, dass die Illusion durch diese Bemü-
hungen zerstreut oder entlarvt wird. In
diesem Fall wird der Dieb, der die Illusion
unverändert sieht, normalerweise zu dem
Schluss kommen, dass der Versuch, die
"Falle" zu entfernen, fehlgeschlagen ist.

Es darf sich nur eine falsche Falle in
einem Radius von 20 Metern befinden.
Wenn sich zwei Gegenstände mit dieser
Illusion in einem Umkreis von 20 Metern

voneinander befinden, werden beide auf-
gelöst.

Katzengold

Wirkungsbe- 30 Liter / Stufe
reich:
Reichweite: 10m

Wirkungsdauer: 1 Stunde / Stufe

Dieser Zauber erreicht das begehrte Ziel,
Kupfer oder Messing in Gold umzuwan-
deln. Bedauerlicherweise ist der Effekt
nur vorübergehend, aber ein amoralis-
cher Zauberer könnte versuchen, die
daraus resultierenden Gefühle des Be-
dauerns auf eine andere Person als sich
selbst zu übertragen.

Welches Motiv auch immer den Zau-
bernden antreibt, er oder sie kann diesen
Zauber verwenden, um ungefähr 2.000
Kupfermünzen (etwa 30 Liter) pro Stu-
fe in ein Metall umzuwandeln, das Gold
sehr ähnlich ist. Jeder, der dieses Metall
sieht, hat die Chance zu bemerken, dass
es nicht wirklich Gold ist. Wenn das Er-
gebnis von W20 plus der Stufe des Zau-
bernden gleich oder niedriger als die In-
telligenz des Beobachters ist, wird der Be-
trug erkannt (der Spielleiter kann eine re-
präsentative Zahl für Kreaturen auswäh-
len, deren genaue Intelligenz nicht be-
kannt ist, oder würfeln).

Durch die Kombination von teuren Ma-
terialkomponenten mit dem Zauber kann
der Zaubermagier die Wahrscheinlichkeit
erhöhen, dass das Gold wahr erscheint.
Umgekehrt gibt es profane Methoden, mit
denen sich genau dieser Zauber erkennen
lässt, beispielsweise das "Gold" mit kaltem
Eisen schlagen (10% Chance das Metall
wieder zu wechseln). Der Spielleiter wird
für seine Kampagne genau entscheiden,

was getan werden kann, um diesen Zauber zu verbessern und zu entdecken.

Vergessen

Wirkungsbereich: 1-4 Wesen in einem 5m Quadrat

Reichweite: 10m

Wirkungsdauer: Sofort

Dieser extrem starke Zauber lässt die Opfer Ereignisse der unmittelbaren Vergangenheit vergessen. Der Zauberspruch löscht die Erinnerung an die letzte Runde plus eine weitere Runde pro drei Stufen. Der Zaubernde entscheidet, welche Kreaturen im Bereich des Zaubers betroffen sind, und diese müssen Rettungswürfe ausführen oder Gedächtnisverlust erleiden. Der Zaubernde kann 1 bis 4 Kreaturen als Ziele des Zaubers bestimmen.

Verlorene Erinnerungen können nur durch Heilung, Wiederherstellung oder Wunsch wiederhergestellt werden.

Unsichtbarkeit

Wirkungsbereich: Ein Wesen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 20 Runden

Wenn die Wörter dieses Zaubers ausgesprochen sind, verschwinden der Empfänger und alles, was er oder sie trägt, aus dem Blickfeld und werden unsichtbar. Selbst die Infravision kann die unsichtbare Kreatur nicht entdecken. Der Zauber bleibt wirksam, bis die unsichtbare Kreatur jemanden angreift, der Zaubernde den Zauber beendet oder die Magie zerstreut wird.

Aber Vorsicht, der Zauberspruch macht den Empfänger weder leiser als normal macht noch beseitigt er Geräusche. Die unsichtbare Person kann sich selbst sehen, der Zaubernde (es sei denn, er ist ein und derselbe) jedoch nicht. Der Zauber kann nicht auf ein unwilliges Ziel gewirkt werden.

Klopfen

Wirkungsbereich: 1 m³ / Stufe

Reichweite: 20m

Wirkungsdauer: siehe unten

Die mächtigen magischen Worte eines Klopfen Spruches öffnen Türen, die blockiert, verriegelt, verschlossen oder sogar von Zauberern verschlossen sind. Ketten (auch die, die geschweißt sind) und Truhen werden unter diesem Zauber ebenfalls aufspringen. Schwerkrafttüren wie Fallgatter werden mit dem Zauber nicht geöffnet. Wenn eine Tür durch mehrere Vorrichtungen gesichert ist, werden durch den Zauber nur zwei geöffnet. Eine dreifach verriegelte Tür ist gegen eine einmaliges Wirken des Zaubers gesichert.

Schweben

Wirkungsbereich: Der Zaubernde oder ein Wesen

Reichweite: 7m / Stufe

Wirkungsdauer: 10 Runden / Stufe

Dieser Zauberspruch ermöglicht es dem Zaubernden, sich selbst oder eine andere Person mit einem maximalen Gewicht von 50kg / Stufe schweben zu lassen.

Der Zaubernde kann sich mit einer Geschwindigkeit von 7m pro Runde vertikal nach oben oder unten bewegen und einen anderen mit einer Geschwindigkeit von 7m pro Runde schweben lassen.

Der Zauber kann auf einen unwilligen Feind gewirkt werden, aber in diesem Fall hat das Ziel Anspruch auf einen Rettungswurf. Der Zauberspruch erlaubt keine horizontale Bewegung, es ist aber möglich, dass sich eine schwebende Person an etwas entlang zieht, z.B. eine Wand.

Objekt finden

Wirkungsreich: Siehe unten
Reichweite: 10 Meter / Stufe
Wirkungsdauer: 1 Runde / Stufe

Jedes Objekt (keine Kreatur), das dem Zaubernden bekannt oder vertraut ist, kann in der Reichweite des Zaubers gefunden werden. Es ist nicht erforderlich, dass der Zaubernde das genaue Objekt gesehen hat, das der Zauber lokalisieren wird. Wenn der Zaubernde z.B. mit Leitern im Allgemeinen vertraut ist, kann er den Zauberspruch erfolgreich anwenden, um eine Leiter innerhalb der Reichweite des Zaubers zu lokalisieren.

Der Zauber ist gerichtet und erfordert, dass der Anwender sich in verschiedene Richtungen dreht, um einen Gegenstand auf seinem Weg zu erfassen. Der Zaubernde kann sich nach dem Wirken des Zaubers bewegen, um einen größeren Bereich zu durchsuchen, und muss sich nicht in der tatsächlichen Sichtlinie des Objekts befinden. (Mit anderen Worten, der Effekt des Zaubers wird nicht durch Wände oder andere solche Hindernisse behindert.)

Die Umkehrung des Zaubers kann verwendet werden, um ein Objekt vor der magischen Entdeckung praktisch aller Arten zu schützen.

Magischer Mund

Wirkungsreich: Ein Objekt
Reichweite: siehe unten
Wirkungsdauer: Permanent bis zu Auslösung

Dieser Zauber wird auf ein Objekt gewirkt, sodass, wenn eine Reihe bestimmter Bedingungen erfüllt ist, ein Mund im Objekt erscheint und eine bestimmte Nachricht spricht. Die Länge der Nachricht darf 25 Wörter nicht überschreiten. Der Zaubernde kann eine beliebige Bedingung für das Erscheinungen des magischen Mundes festlegen. Die Kraft des Zaubernden begrenzt jedoch den Bereich, in dem der Mund die auslösenden Ereignisse erkennen kann. Der Mund kann Ereignisse in einer Entfernung von 2m / Stufe "wahrnehmen", jedoch keine unsichtbaren Kreaturen erkennen. Es hat keine anderen Wahrnehmungen als visuelle, obwohl es nicht wirklich sieht. Natürlich kann ein Spieler nicht versuchen, Bedingungen unter Verwendung von Spielbegriffen wie Trefferwürfel, Klasse oder dergleichen zu formulieren, sondern muss Begriffe verwenden, die dem Charakter vertraut sind.

Spiegelbild

Wirkungsreich: 2m Radius
Reichweite: Der Zaubernde
Wirkungsdauer: 2 Runden / Stufe

Der Zauber **SSpiegelbilder** erzeugt 1W4-Phantasiebilder des Zaubernden, die alle seine Handlungen widerspiegeln. Zum Rand hin wird der Zauber leicht unscharf, wie die Reflexion eines leicht verzerrten Spiegels. Es ist unmöglich, die Bilder von dem Zaubernden ohne Hilfe von Magie (wie z.B. wahres Sehen) zu unterscheiden.

Wenn ein Gegner erfolgreich gegen eines der Bilder schlägt, löst sich das Bild auf und verschwindet (die anderen bleiben). Wenn ein Gegner versucht, einen von diesem Zauber vervielfältigten Zauberer anzugreifen, wird zufällig bestimmt, ob der Trefferwurf auf die Person oder eines der Bilder gerichtet ist. Am Ende der Wirkungsdauer verschwinden die Bilder.

Feuerwerk

Wirkungsreich: siehe unten
Reichweite: 30 Meter

Wirkungsdauer: siehe unten

Strahl der Schwächung

Wirkungsreich: 1 Wesen
Reichweite: 1m + 30cm / Stufe

Wirkungsdauer: 1 Runde / Stufe

Beim Wirken dieses Zaubers biegt sich ein Strahl unangenehmer und unbeschreiblicher Farben aus der Hand des Zaubernden, um das gewählte Ziel zu treffen. Für den Treffer ist kein Angriffswurf erforderlich. Wenn der Rettungswurf des Ziels misslingt, werden seine Stärke und der Effekt aller Angriffe, die von der Stärke abhängen, um 25% verringert. Der Betrag der Verringerung erhöht sich um 1% / Stufe des Anwenders. Wenn

ein Ork von einem Zaubernden der Stufe 1 mit dem Strahl getroffen wird, verliert der Ork 26% seiner Stärke. Seine Trefferwürfe sind nicht betroffen, aber jeder verursachte Schaden wird auf 74% des gewürfelten Schadens reduziert.

Seiltrick

Wirkungsreich: ein Stück Seil
Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 20 Runden / Stufe

Dieser Zauber verzaubert ein Seil, um ein Portal in eine extradimensionale Tasche der Unwirklichkeit zu werden, die durch den Zauber geöffnet wird. Das Seil erhebt sich in der Luft und hängt dann an der Verbindung zum extradimensionalen Versteck. Bis zu sechs mittelgroße Personen können sich im Raum verstecken (fünf, wenn das Seil hochgezogen und auch in den Raum hineingezogen werden soll). Nach Ablauf des Zaubers werden die Bewohner oder der Inhalt des Raums zur normalen Realität, wenn sie nicht bereits abgereist sind. Die wahre Realität ist durch das Portal sichtbar, kann aber nicht von innen beeinflusst werden.

Erschrecken

Wirkungsreich: 1 Wesen
Reichweite: 3 Meter

Wirkungsdauer: 3W4 Runden

Dieser Zauberspruch verursacht Terror bei Kreaturen der Stufe 6 oder darunter. Solche Kreaturen haben Anspruch auf einen Rettungswurf, mit dem sie bei Erfolg den Effekt des Zaubers vollständig abschütteln können. Wenn eine Kreatur

den Rettungswurf nicht besteht, erstarrt sie vor Schrecken. Wenn sie gezwungen wird, kann sie kämpfen, erleidet jedoch eine Strafe von -5 für alle Angriffe, Schäden und Rettungswürfen.

Zerschmettern

Wirkungsbe- 1 Objekt
reich:
Reichweite: 20 Meter

Wirkungsdauer: sofort

Dieser Zauber bewirkt, dass ein Gegenstand in Stücke zerbricht. Es kann Objekte mit einem Gewicht von bis zu 5kg pro Stufe angreifen. Nur spröde Materialien sind vom Zauber betroffen (Glas, Steingut usw.), ausgenommen magische Gegenstände jeglicher Art. Dem Gegenstand ist ein Rettungswurf gestattet, um eine Zerstörung zu vermeiden.

Stärke

Wirkungsbe- Eine Person
reich:
Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 6 Runden / Stufe

Dieser Zauber erhöht die Stärke einer Person (wirkt sich auf die gleichen Arten von Kreaturen aus wie der Spruch Person festhalten). Die Stärke des Empfängers erhöht sich um 1W4. Wenn der Zauberspruch auf ein Monster (wie einen Troll) gewirkt wird, kann der Spielleiter frei entscheiden, welchen Effekt der Zauberspruch hat.

Netz

Wirkungsbe- 2m³ zwischen den An-
reich: kerpunkten

Reichweite: 2 Meter

Wirkungsdauer: 20 Runden / Stufe

Dieser Zauberspruch lässt eine Masse von zähen, klebrigen Strängen auftauen, die alle offenen Stellen ausfüllen, an denen die Stränge auf beiden Seiten (Boden und Decke, zwischen Wänden usw.) verankert werden können, bis zum Maximum des Wirkungsbereichs des Zauberspruchs. Jede Kreatur in diesem Gebiet muss einen Rettungswurf mit einer Strafe von -2 ausführen. Die Wirkung eines erfolgreichen Rettungswurfs hängt davon ab, wie nahe sich das Ziel am Rand des Wirkungsbereichs befindet. Befindet sich die Kreatur innerhalb eines Radius von 1,50 m um den Rand des Wirkungsbereichs des Zaubers, ist die Kreatur frei und wird nicht vom Netz beeinflusst.

Keine Kreatur innerhalb des Wirkungsbereichs, egal ob ein Rettungswurf ausgeführt wird oder nicht, kann Zauber wirken oder angreifen. Jede Kreatur, die ihren Rettungswurf nicht besteht, hat eine kumulative Chance von 5%, pro Spielzug zu ersticken. Kreaturen mit einer Stärke von weniger als 6, die den Rettungswurf nicht bestehen, sind im Web gefangen und können sich überhaupt nicht bewegen oder handeln. Kreaturen mit einer Stärke von 7-9 können sich langsam durch die Bahnen bewegen. Eine Kreatur mit Stärke 10+ kann sich mit zügiger Geschwindigkeit bewegen, und Kreaturen wie Drachen ignorieren die Netze praktisch und brechen einfach durch.

Die Stränge eines Netz-Zaubers sind sehr leicht entflammbar. Wenn sie entzündet werden, blitzt Feuer durch das gesamte Netz und fügt allen Kreaturen in dem Netz 2W4 Schadenspunkte zu und verbrennt die Netze.

Zauberschloss

Wirkungsbe-
reich: 3m³

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: Dauerhaft

Ein Zauberschloss funktioniert ähnlich wie ein mächtiger Zauberspruch für das Halteportal, mit dem Unterschied, dass extradimensionale Kreaturen eine Zauberschloss nicht passieren können, wie dies bei einem gehaltenen Portal der Fall ist.

4.4 Stufe 3**Blink****Clairaudience****Clairvoyance****Dispel Magic****Explosive Runes****Feign Death****Fireball****Flame Arrow****Fly****Glyph of Warding****Haste****Infravision****Invisibility (10 ft radius)****Lightning Bolt****Locate Object (umkehrbar)****Monster Summoning I****Phantasmal Force****Protection from Normal Missiles****Slow****Suggestion****Tiny Hut****4.5 Stufe 4****Charm Monster****Confusion****Dig****Dimension Door****Enchanted Weapon (umkehrbar)****Extension I****Fear****Fire Charm****Fire Shield**

Kapitel 5

Lizenz

Creative Commons Namensnennung² - Keine kommerzielle Nutzung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland

Ihr dürft

Teilen das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten

Bearbeiten das Material remixen, verändern und darauf aufbauen Der Lizenzgeber kann diese Freiheiten nicht widerrufen solange Ihr euch an die Lizenzbedingungen halten.

Unter folgenden Bedingungen

Namensnennung Ihr müsst angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze

²<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/legalcode>

gerade Euch oder Eure Nutzung besonders.

Nicht kommerziell Ihr dürft das Material nicht für kommerzielle Zwecke nutzen.

Weitergabe unter gleichen Bedingungen

Wenn Ihr das Material remixen, verändern oder anderweitig direkt darauf aufbauen, dürfen Ihr Eure Beiträge nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten.

Keine weiteren Einschränkungen Ihr dürft keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

Hinweise

Ihr müsst euch nicht an diese Lizenz halten hinsichtlich solcher Teile des Materials, die gemeinfrei sind, oder soweit Ihre Nutzungshandlungen durch Ausnahmen und Schranken des Urheberrechts gedeckt sind. Es werden keine Garantien gegeben und auch keine Gewähr geleistet. Die Lizenz verschafft Euch möglicherweise nicht alle Erlaubnisse, die Ihr für die jeweilige Nutzung brauchen. Es können beispielsweise andere Rechte wie

Persönlichkeits- und Datenschutzrechte zu beachten sein, die Ihre Nutzung des Materials entsprechend beschränken.