



Anhang 3: Magierzauber (7. Grad)

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

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

Schwerkraft umkehren (Veränderung)

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

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

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind Eisenspäne und ein Magnetstein.

Spätzündender Feuerball (Hervorrufung)

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

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

Statue (Veränderung)

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

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

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

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

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

Untote befehligen (Nekromantie)

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

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

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

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

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

Verbannung (Bannzauber)

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

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

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

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

Anhang 3: Magierzauber (7. Grad)



einen Rosmarinzweig einsetzt, um ein Wesen zu verbannen, dem alle diese Dinge verhaßt sind, so würde auf den fälligen Rettungswurf ein Abzug von -8 angerechnet (jeweils -2 für vier Substanzen). Ausgefallene Dinge wie das Schweifhaar eines Ki-Rin oder Federn des Couatl könnten einen Abzug von -3 oder -4 pro Komponente bewirken. Das Haar eines Titans oder ein von einem Druiden gesegneter Mistelzweig dagegen würden bei demselben Wesen nur einen Abzug von je -1 ergeben. Wenn der Rettungswurf für das zu verbannende Wesen gelingt, wird der Magier von der zurückslagenden Kraft des Zaubers erfaßt, ist für eine Runde betäubt und erleidet 2W6 Schadenspunkte pro Wesen mit erfolgreichem Rettungswurf.

Verschwinden (Veränderung)

Reichweite: Berührung
Komponenten: W
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: 1 Gegenstand
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einen Gegenstand „verschwinden lassen“, d.h. wie durch *Teleportieren* augenblicklich an einen anderen Ort versetzen. Das Objekt darf nicht mehr wiegen als 50 Pfund pro Stufe des Magiers und nicht größer sein als 0,1 m³ pro Stufe. Der Zauber unterliegt also sowohl hinsichtlich der Masse als auch des Volumens einer Beschränkung: Bei Gegenständen, die auch nur einen der beiden Grenzwerte überschreiten, schlägt er fehl.

Auf Wunsch kann der Gegenstand, der verschwinden soll, auch tief in die Ätherebene versetzt werden. In diesem Fall strahlt sein ursprünglicher Standort schwach magisch, bis er zurückkehrt. Durch erfolgreiche Anwendung von *Magie bannen* auf diese Stelle kann man den Gegenstand von der Ätherebene zurückholen. Zu beachten ist, daß man weder Lebewesen noch magische Kräfte mit Hilfe dieses Zauber verschwinden lassen kann.

Beim Einsatz des Zauber besteht eine Chance von 1%, daß das Objekt nicht versetzt, sondern aufgelöst wird. Bei einer Verlegung in die Ätherebene besteht eine Chance von 1%, daß ein Wesen von dieser Ebene über die Verbindung des Objekts zur Materiellen Ebene dorthin überwechselt kann.

Vision (Erkenntniszauber)

Reichweite: 0
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 7
Wirkungsbereich: Der Anwender
Rettungswurf: Nein

Wenn der Magier den Rat einer übernatürlichen Macht benötigt, setzt er diesen Zauber ein

und stellt die Frage, auf welche er Antwort sucht. Diese erfolgt ggf. in Form einer *Vision*. Dann wird mit 2W6 gewürfelt: bei einem Ergebnis von 2 bis 6 fühlt sich die betreffende Macht belästigt, verweigert die Antwort und belegt den Magier stattdessen mit einem machtvollen *Geas* oder *Auftrag*. Liegt das Ergebnis zwischen 7 und 9, so ist die angerufene Macht gleichgültig und gewährt dem Magier eine kleinere Vision, die u.U. nichts mit seiner Frage zu tun hat. Bei einem Wurf von 10 oder mehr dagegen wird ihm die erhoffte Vision gesandt.

Als Materialkomponente muß der Magier etwas opfern, das für ihn oder für die angerufene Macht von Wert ist. Je größer das Opfer, desto höher die Erfolgschance: Für einen sehr wertvollen Gegenstand erhält er einen Zuschlag von +1 auf den Wurf, bei einer äußerst wertvollen Gabe +2, und bei einem Stück von unschätzbarem Wert +3.

Wort der Macht: „Betäubung“ (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: 5 m pro Stufe
Komponenten: W
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Dieses *Wort der Macht* betäubt ein vom Magier bezeichnetes Wesen, so daß es umherschwankt und nicht mehr klar denken oder handeln kann. Wie lange dieser Zustand anhält, hängt von den ihm zu diesem Zeitpunkt verbleibenden Trefferpunkten ab. Natürlich muß der Magier dem Opfer auf die Reichweite von 5 m pro Stufe gegenüberstehen, um den Zauber zu wirken. Wesen mit 1 bis 30 Trefferpunkten werden für 4W4 Runden betäubt, solche mit 31 bis 60 TP für 2W4 Runden und solche mit 61 bis 90 TP für 1W4 Runden; auf Wesen mit mehr als 90 Trefferpunkten wirkt der Zauber nicht. Es ist nochmals darauf hinzuweisen, daß für diese Ermittlung der Wirkungsdauer nicht der Höchstwert an Trefferpunkten, sondern der jeweils aktuelle TP-Stand des Opfers herangezogen wird.

Zauber zurückwerfen (Bannzauber)

Reichweite: 0
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Bis zu 3 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 7
Wirkungsbereich: Der Anwender
Rettungswurf: Nein

Dieser machtvoller Bannzauber wirft gegen den Anwender gerichtete Zauber auf ihren Urheber zurück. Er wirkt auch gegen Zauber, die von Schriftrollen abgelesen werden, sowie gegen angeborene magische Fähigkeiten; nicht jedoch gegen die folgenden magischen Effekte: Flächenwirkungen, die nicht direkt auf den

geschützten Magier als Mittelpunkt gerichtet sind; Zauber, deren Wirkung durch Berührung übertragen wird, und die Wirkungen von Gegenständen wie Zauberstäben, -stecken u.ä. Ein *Lichtzauber* würde z.B. auf den Anwender zurückgeworfen und könnte diesen evtl. blenden, wenn er auf den Magier gezielt wurde, nicht aber, wenn er zur Ausleuchtung eines Bereichs eingesetzt wurde, in welchem sich der geschützte Magier aufhält.

Der Zauber wirft insgesamt sieben bis zehn Zaubergrade (1W4 + 6) zurück. Die genaue Zahl wird vom Spielleiter insgeheim ermittelt: Der Spieler selbst weiß nie genau, wie wirkungsvoll der Schutz für seinen Charakter ausfällt.

Ein Zauber kann ggf. auch teilweise zurückgeworfen werden. In diesem Fall wird die Zahl der noch offenen Zaubergrade durch den Grad des betreffenden Zaubers geteilt, um den zurückgeworfenen Anteil zu ermitteln – der Rest trifft das Opfer wie vorgesehen. Wenn z.B. ein *Feuerball* (Dritter Grad) gegen einen Magier gerichtet wird, der noch einen Grad zurückwerfen kann, treffen diesen zwei Drittel der Wirkung, das restliche Drittel wird auf den Urheber zurückgeworfen, und beide befinden sich im Mittelpunkt eines explodierenden *Feuerball*. Wenn der ausgewürfelte Schaden 40 Punkte beträgt, würde der teilweise geschützte Magier 27 SP, der Urheber selbst 13 SP erleiden. Für beide (wie auch für andere Wesen in den beiden Wirkungsbereichen) müßten Rettungswürfe durchgeführt werden, bei deren Gelingen sie nur die Hälfte des jeweiligen Schadens erleiden würden. Teilweise zurückgeworfene Zauber wie *Festhalten* oder *Lähmung* verlangsamten Opfer, die wenigstens von der halben Wirkung erfaßt werden.

Wenn nicht nur der angegriffene, sondern auch der angreifende Magier unter dem Schutz eines solchen Zauber steht, baut sich ein Resonanzfeld auf, dessen Rückwirkung anhand der folgenden Tabelle mit 1W100 ermittelt wird:

Wurf Auswirkung

- | | |
|-------|--|
| 01-70 | Der Angriffszauber verpufft wirkungslos. |
| 71-80 | Der Angriffszauber trifft beide Magier mit voller Schadenswirkung. |
| 81-97 | Die Wirkung der beiden Bannzauber setzt für 1W4 Runden aus. |
| 98-00 | Beide Magier werden durch einen Riß auf die Ebene der Positiven Energie verschlagen. |

Die für den Zauber erforderliche Materialkomponente ist ein kleiner Silberspiegel.

Zweidimensionalität (Veränderung)

Reichweite: 0
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 3 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 7



Anhang 3: Magierzauber (8. Grad)

Wirkungsbereich: Der Anwender
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber reduziert den Körper des Anwenders auf zwei Dimensionen, Breite und Höhe, so daß er keinerlei Tiefe mehr besitzt und von der Seite her nicht gesehen werden kann. Diese „Unsichtbarkeit“ ist nur mit Hilfe des wahren Blickes oder ähnlicher Magie zu durchschauen. Außerdem kann der zweidimensionale Magier durch feinste Zwischenräume gehen, sofern sie hoch genug sind – zwischen Tür und Rahmen hindurchzugleiten, stellt für ihn keinerlei Schwierigkeit dar. Er kann in diesem Zustand jede beliebige Handlung ausführen und sich insbesondere seitwärts drehen, um unsichtbar zu werden, in der nächsten Runde auftauchen und einen Zauber wirken, und in der folgenden Runde wieder „verschwinden“.

Zu beachten ist, daß der Magier von der Seite her in keiner Weise angegriffen werden kann, bei Treffern gegen seine „Breitseite“ dagegen den doppelten Schaden erleidet, durch einen Dolchstoß z.B. 2W4 Schadenspunkte. Außerdem existiert er unter der Wirkung dieses Zaubers zu einem Teil auf der Astralebene, wo er möglicherweise von Wesen dieser Ebene wahrgenommen wird. Wenn es zu einer solchen Begegnung kommt, besteht bei jedem Angriff des Astralwesens eine Chance von 25%, daß der Magier ganz auf die Astralebene hinübergezogen wird. Angriffe auf dieser Ebene verursachen normalen Schaden.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind ein schmaler Pergamentstreifen und ein flaches, elfenbeinernes Abbild des Anwenders, das von allerfeinster Arbeit und mit Goldfiligran, Emaillierungen und Edelsteinen verziert sein muß (und in der Regel zwischen 500 und 1.000 GM kostet). Beim Einsatz des Zaubers wird der Pergamentstreifen halb gedreht und an den Enden zusammengehalten; dann wird die Elfenbeinfigur durch diese Schlaufe gezogen, worauf beide unwiderbringlich verschwinden.



JEM 88

Zauber des Achten Grades

Abschirmung (Erkenntniszauber, Illusion)

Reichweite: 0
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 1 Stunde pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Phase
Wirkungsbereich: Pro Stufe ein Würfel mit 9 m Kantenlänge
Rettungswurf: Speziell

Dieser Zauber verbindet verschiedene Elemente zu einem äußerst wirkungsvollen Schutz vor magischer Ausspähung und auch unmittelbarer Beobachtung: Mit seiner Hilfe kann der Magier bestimmen, was im Wirkungsbereich zu sehen ist und was nicht. Die erzeugte Illusion muß allgemein gehalten sein; der Anwender könnte z.B. angeben, daß man für die Dauer der Wirkung ihn und einen Gast Schach spielen sieht, nicht aber vorsehen, daß die Trubilder der beiden Spieler irgendwann ihre Partie unterbrechen, um zu essen, und sie dann wieder aufzunehmen. Er könnte eine Wegkreuzung leer erscheinen lassen, während in Wirklichkeit ein Heer darüber hinwegmarschiert. Dabei könnte er bestimmen, daß überhaupt niemand zu sehen ist (auch vorbeikommende Fremde nicht), daß nur seine Truppen nicht zu sehen sind, oder daß z.B. nur jeder fünfte Mann oder jede fünfte Einheit sichtbar bleibt. Die einmal festgelegten Bedingungen können nachträglich nicht mehr geändert werden.

Versuche, den betreffenden Ort auszuspähen, erfassen in jedem Fall das vom Magier erzeugte Bild, ohne daß ein Rettungswurf zulässig wäre. Die Illusion umfaßt neben dem Anblick auch entsprechende Geräusche; ein Trupp Männer in einer Lichtung könnte also als leere Lichtung mit Vogelgezwitscher usw. erscheinen. Bei direkter Beobachtung sind für die Opfer der Illusion evtl. Rettungswürfe durchzuführen, sofern sie Grund haben, ihren Augen nicht zu trauen: Jemand, der die Marschkolonne eines Heeres an einer Stelle verschwinden und ein Stück weiter wieder auftauchen sieht, würde sicherlich mißtrauisch! Selbst ein Betreten des Wirkungsbereichs führt jedoch nicht unbedingt zur Aufhebung der Illusionswirkung oder auch nur zu einem Rettungswurf, solange diejenigen, welche der Zauber verdeckt, den Opfern der Illusion aus dem Weg gehen.

Antipathie/Sympathie (Verzauberung/Benzauberung)

Reichweite: 30 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 2 Stunden pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Stunde
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Speziell

Durch diesen Zauber kann der Magier von einem Gegenstand oder einer Stelle gewisse Schwingungen ausgehen lassen, die intelligente Wesen einer bestimmten Art oder Charaktere eines bestimmten Gesinnung entweder abstoßen oder anziehen. Der Magier muß sich vor Anwendung des Zaubers für eine der beiden Wirkungen und die entsprechend zu beeinflussende Art bzw. Gesinnung entscheiden, da jeweils unterschiedliche Materialkomponenten benötigt werden. Auf Lebewesen kann man diesen Zauber nicht anwenden.

Antipathie: Bei diesem Zauber verspüren Wesen der bezeichneten Art oder Gesinnung den überwältigenden Drang, den betreffenden Bereich zu verlassen bzw. das betreffende Objekt nicht zu berühren. Wesen, für die ein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, können bleiben und den verzauberten Gegenstand ggf. auch in die Hand nehmen, haben dabei jedoch ein ungutes Gefühl und verlieren durch ein anhaltendes Kribbeln 1 Geschicklichkeitspunkt pro Runde der Wirkungsdauer, höchstens aber 4 GE-Punkte bzw. nur soviel, daß ihnen mindestens eine Geschicklichkeit von 3 bleibt. Wenn der Rettungswurf mißlingt, meidet das Opfer die verzauberte Örtlichkeit oder Sache dauerhaft und kehrt auf keinen Fall vor Ablauf des Zaubers zu ihr zurück.

Die Materialkomponente für diese Fassung ist ein in Essig eingeweichter Brocken Alaun.

Sympathie: Durch diese Form des Zaubers verspüren die bezeichneten Wesen großes Glück und Wohlbehagen, wenn sie sich am betreffenden Ort aufzuhalten bzw. den verzauberten Gegenstand berühren oder besitzen. Dieses Gefühl ist so stark, daß sie sich weigern, den Platz zu verlassen oder den Gegenstand herzugeben, wenn für sie kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt. Ist der Wurf erfolgreich, so kann das betreffende Wesen den Zauber abschütteln; nach 1W6 Phasen wird allerdings ein weiterer Rettungswurf fällig, bei dessen Mißlingen es sofort zum Ort bzw. Objekt seines Glücks zurückkehrt.

Die Materialkomponente für diese Fassung sind zermahlene Perlen im Wert von 1.000 GM und ein Tropfen Honig.

Zu beachten ist, daß die Art oder Gesinnung, auf welche der Zauber wirken soll, genau bezeichnet werden muß, also z.B. Rote Drachen, Hügelriesen, Werratten, Lammasu, Catoblepas, Vampire usw., bzw. chaotisch böse, chaotisch gut, rechtschaffen neutral, rein neutral usw. Wenn der Magier den Zauber auf einen Ort legt, kann er pro Stufe einen Würfel mit 3 m Kantenlänge verzaubern. Bei Gegenständen wirkt der Zauber nur auf ein einzelnes Stück; für die Rettungswürfe der Opfer gilt jedoch in diesem Fall ein Abzug von -2.

Aufforderung (Hervorrufung, Verzauberung/Benzauberung)

Reichweite: Speziell
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Speziell

Anhang 3: Magierzauber (8. Grad)



Zeitaufwand: 1 Phase
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Speziell

Dieser Zauber ähnelt stark der *Verständigung* (Fünfter Grad), indem er dem Magier eine kurze Verbindung zu einem entfernten Wesen ermöglicht. Die übermittelte Botschaft kann jedoch außerdem eine *Einflüsterung* (wie der gleichnamige Zauber des Dritten Grades) enthalten, welche der Empfänger nach besten Kräften befolgen wird, sofern für ihn kein Rettungswurf gegen Zauber mit einem Abzug von -2 gelingt. Wenn die erhaltene Aufforderung in der Situation des Empfängers unerfüllbar oder unsinnig ist, wird kein Rettungswurf fällig, sondern die *Einflüsterung* scheitert automatisch.

Der Magier muß mit dem Wesen, zu dem er Kontakt aufnehmen will, vertraut sein und dessen Namen und Aussehen kennen. Wenn sich der Empfänger nicht auf derselben Existenzebene aufhält wie der Magier, besteht eine Grundchance von 5%, daß ihn die Aufforderung nicht erreicht. Die örtlichen Gegebenheiten anderer Ebenen können dies je nach Einschätzung des Spielleiters zusätzlich erschweren. Wenn der Empfänger die Aufforderung erhält, versteht er sie selbst dann, wenn er nur IN 1 (tierische Intelligenz) besitzt. Mächte im Rang eines Halbgottes oder Gottes können bei *Aufforderung* nach Belieben erscheinen oder auch nicht.

Die *Aufforderungen* den Empfänger darf einschließlich der *Einflüsterung* nicht mehr als 25 Worte umfassen. Der Empfänger kann sofort nach ihrem Erhalt eine kurze Antwort übermitteln.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber umfassen einen Satz von zwei kurzen Röhren, die an einem Ende offen und am anderen durch ein kurzes Stück Kupferdraht verbunden sind, sowie irgendein kleines Teil vom Körper des Empfängers (Haar, abgeschnittener Fingernagel o.ä.).

Beliebigen Gegenstand verwandeln (Veränderung)

Reichweite: 5 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Unterschiedlich
Zeitaufwand: 1 Runde
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Speziell

Mit diesem Zauber kann der Magier ein Objekt oder Lebewesen in ein anderes verwandeln. Wenn er wie die Zauber *Andere verwandeln* oder *Stein zu Fleisch* eingesetzt wird, ist er wie eine machtvolle Version des betreffenden Zaubers zu handhaben, mit einem Abzug von -4 auf eventuelle Rettungswürfe. Wenn er zur Verwandlung eines anderen Objektes eingesetzt wird, hängt seine Wirkungsdauer davon ab, wie grundlegend der Unterschied zwischen der ursprünglichen und der neuen Form ist. Dies wird vom Spielleiter anhand der folgenden Kriterien bestimmt:

<i>Naturreich</i>	Tier-, Pflanzen- oder Erdreich
<i>Ordnung</i>	Säugetiere, Zweibeiner, Pilze, Metalle usw.
<i>Verhältnis</i>	Zweig zu Baum, Sand zu Strand usw.
<i>Größe</i>	Kleiner, gleich groß oder größer
<i>Gestalt</i>	Ursprüngliche Form im Vergleich zur angenommenen
<i>Intelligenz</i>	Insbesondere bei Verwandlung in eine intelligenter Lebensform

Bei einem Wechsel des *Naturreiche*s wirkt der Zauber nur für Stunden oder Phasen – Stunden, wenn es sich um benachbarte Reiche handelt, Phasen, wenn eines übersprungen wird. Andere Veränderungen wirken sich in ähnlicher Weise auf die Wirkungsdauer aus. Die Verwandlung eines Löwen in eine Androsphinx z.B. wäre dauerhaft, die eines Rettichs in einen Purpurwurm dagegen hielte nur einige Stunden an; aus einem Stoßzahn läßt sich auf Dauer ein Elefant machen, aus einem Zweig dagegen nur für wenige Phasen ein Schwert. Alle so verwandelten Gegenstände besitzen eine starke magische Ausstrahlung und verwandeln sich wieder in ihre ursprüngliche Form, wenn *Magie bannen* erfolgreich auf sie angewandt wird. Zu beachten ist, daß auch der Zauber *Stein zu Fleisch* bzw. dessen Umkehrung auf Gegenstände wirken, die auf diese Weise verzaubert wurden. Wie bei anderen Verwandlungszaubern auch kann eine Verletzung bzw. Beschädigung der angenommenen Form zur Verwundung oder gar zum Tod des Wesens führen. Es ist z.B. möglich, ein Wesen in Stein zu verwandeln und diesen zu feinem Staub zu zermahlen, was schwersten Schaden, wenn nicht gar den Tod des Opfers bedeutet. Wäre das betreffende Wesen direkt in Staub verwandelt worden, müßte man sich wohl etwas mehr einfallen lassen, um es zu verletzen – z.B. einen *Windstoß* wirken, um den Staub in alle Richtungen zu verteilen. In der Regel wird Schaden verursacht, wenn die verwandelte Form körperlich versehrt wird; viele derartige Situationen werden allerdings vom Spielleiter zu entscheiden sein.

Wenn der Zauber auf Lebewesen angewandt wird, ist ein Prozentwurf wegen des körperlichen Schocks durchzuführen, und alle Einschränkungen, die für die Zauber *Andere verwandeln* und *Stein zu Fleisch* vermerkt sind, müssen berücksichtigt werden. Außerdem ist zu beachten, daß ein Verwandlungszauber einem Gegenstand oder Wesen oft bestimmte Eigenschaften nimmt, ihm jedoch keine neuen Kräfte verleiht – mit Ausnahme von Bewegungsformen, die ihm in der alten Gestalt evtl. nicht zu Gebote standen. Ein *Schwert des Henkers* z.B. verliert bei der Verwandlung in einen Dolch seine Enthauptungskraft. Ebenso können wertlose Dinge nicht dauerhaft in Wertgegenstände verwandelt werden.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind Quecksilber, Gummiarabikum und Rauch.

Bigbys Geballte Faust (Hervorrufung)

Reichweite: 5 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 8
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber läßt eine riesige, freischwiegende Hand entstehen, die zur Faust geballt ist. Diese kann vom Magier geistig so gelenkt werden, daß sie pro Runde nach einem Gegner schlägt. Nach der Anwendung des Zaubers ist keine Konzentration mehr erforderlich. Die Faust trifft immer, greift jedoch nur diejenigen an, auf welche der Magier sie lenkt, so daß sie durch *Unsichtbarkeit* oder andere Tarnungs- und Ablenkungsmethoden irregeführt werden kann. Die Kraft der Hiebe schwankt von Runde zu Runde und wird mit 1W20 wie folgt ermittelt:

Wurf Wirkung

- | | |
|-------|--|
| 1-12 | Streifschlag – 1W6 Schadenspunkte |
| 13-16 | ordentlicher Schlag – 2W6 SP |
| 17-19 | kräftiger Schlag – 3W6 SP |
| 20 | Schmetterschlag – Opfer erleidet 4W6 SP und ist für drei Runden betäubt* |

*) Für weitere Treffer bei betäubten Gegnern erhält der Magier einen Zuschlag von +4, da sie die Hiebe nicht abducken oder auffangen können.

Die Faust besitzt die Rüstungsklasse 0 und kann ebensoviele Treffer hinnehmen wie der Magier bei voller Gesundheit.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind ein Lederhandschuh und ein kleines Gerät aus einer Kupfer-Zink-Legierung, welches aus vier Ringen besteht, die durch einen Riegel an der Unterkante zu einer leicht geschwungenen Reihe verbunden sind.

Dauerhaftigkeit (Veränderung)

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

Dieser Zauber verändert die Wirkungsdauer bestimmter Zauber und macht sie dauerhaft. Er wirkt auf folgende, auf den Magier selbst anwendbare Zauber:

<i>Bannen von</i>	<i>Schutz vor normalen</i>
<i>Zaubertricks</i>	<i>Geschossen</i>
<i>Böses entdecken</i>	<i>Sprachen verstehen</i>
<i>Infravision</i>	<i>Unauffälliger Diener</i>
<i>Magie entdecken</i>	<i>Unsichtbares</i>
<i>Magie lesen</i>	<i>entdecken</i>
<i>Schutz vor Bösem</i>	<i>Zungen</i>



Anhang 3: Magierzauber (8. Grad)

Der Magier muß den gewünschten Zauber und gleich anschließend die *Dauerhaftigkeit* wirken. Mit jeder Anwendung von *Dauerhaftigkeit* verliert er allerdings einen Konstitutionspunkt. Er kann diese Zauber auch nicht auf andere legen. Diese Form der Anwendung von *Dauerhaftigkeit* kann nur von einem Magier gebannt werden, der eine höhere Erfahrungsstufe erreicht hat als der Magier zum Zeitpunkt ihres jeweiligen Einsatzes.

Neben den o.g. Zaubern kann der Magier auch folgenden, auf Gegenstände, Wesen oder Flächen bezogenen Wirkungen *Dauerhaftigkeit* verleihen:

<i>Feuerwand</i>	<i>Regenbogensphäre</i>
<i>Furcht</i>	<i>Stinkende Wolke</i>
<i>Kraftfeld</i>	<i>Unsichtbarkeit</i>
<i>Magischer Mund</i>	<i>Vergrößerung</i>
<i>Netz</i>	<i>Windstoß</i>

Schließlich können die folgenden Zauberauf Gegenstände oder Bereiche angewandt und dauerhaft gemacht werden:

<i>Alarm</i>	<i>Scheingeräusche</i>
<i>Entfernungsverzerrung</i>	<i>Tanzende Lichter</i>
<i>Fester Nebel</i>	<i>Teleportieren</i>
<i>Feuerwand</i>	

Bei derartiger Anwendung auf andere Zauber kann *Dauerhaftigkeit* mit diesen zusammen gewirkt werden, sofern sie nicht auf ein Lebewesen gerichtet sind. Allerdings kann die Magie der Verbindung dann auch normal gebannt und die *Dauerhaftigkeit* somit aufgehoben werden.

Der Zauber kommt auch bei der Fertigung magischer Gegenstände zum Einsatz (s. *Gegenstand verzaubern*, Sechster Grad). Wenn der Spielleiter es für angebracht hält, kann er vorsehen, daß die Wirkung der *Dauerhaftigkeit* nach sehr langer Zeit (mindestens eintausend Jahre) nachläßt, wobei der ursprünglich dauerhafte Effekt dann zeitweilig oder endgültig aussetzt.

Der Spielleiter kann auch zulassen, daß bestimmte andere Zauber dauerhaft gemacht werden. Diese mögliche Anwendung eines Zaubers zu erforschen, ist hinsichtlich der erforderlichen Zeit und der entstehenden Kosten ebenso aufwendig, wie die Entwicklung des Zaubers selbst es wäre. Falls der Spielleiter bestimmt hat, daß eine dauerhafte Anwendung des betreffenden Zaubers nicht in Frage kommt, werden Forschungen in diese Richtung ergebnislos verlaufen. Der Magier kann jedoch nicht vorher wissen, was möglich ist, sondern muß es auf den Versuch ankommen lassen.

Duplikat (Nekromantie)

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

Dieser Zauber erschafft das genaue Ebenbild eines bestimmten Menschen, Halbmenschen oder Humanoiden. Das Duplikat besitzt alle Eigenschaften des Vorbilds, bis hin zu Erfahrungsstufen, Erinnerungen usw. Die Identität geht jedoch noch weiter: Das Duplikat ist dieselbe Person. Wenn es zu Lebzeiten des Originals entsteht, weiß jeder von der Existenz des anderen und trachtet danach, sie auszulöschen, denn die Vorstellung, daß es sie zweimal gibt, ist für beide gleichermaßen unerträglich. Wenn die Ausschaltung des jeweils anderen nicht möglich ist, verfällt mindestens eine der beiden Personen dem Wahnsinn und bringt sich um (in 90% aller Fälle ist dies das Duplikat, bei 2% sind es jedoch alle beide). Diese Entwicklung tritt fast immer schon in der ersten Woche der doppelten Existenz ein. Zu beachten ist, daß das Duplikat dem Original zum Zeitpunkt der Gewebeentnahme entspricht und nicht über spätere Erfahrungen und Kenntnisse verfügt. Auch wird nur der Körper des Originals dupliziert, nicht seine Besitztümer. Nach dem Einsatz des Zaubers dauert es 2W4 Monate, bis das Duplikat ausgewachsen ist und ggf. die Doppelexistenz beginnt. Schließlich liegt die Konstitution des Duplikats um einen Punkt unter der des Originals; wenn der Konstitutionswert des Vorbilds nicht mehr als 1 beträgt (das Duplikat also KO 0 erhielt), kann kein Duplikat von ihm erschaffen werden.

Die für diesen Zauber erforderliche Materialkomponente ist ein kleines Stück vom Muskelgewebe des zu duplizierenden Wesens.

Wenn er es für angebracht hält, kann der Spielleiter weitere Bedingungen für einen Erfolg dieses Zaubers festsetzen, z.B. daß das entnommene Fleisch Spuren von Leben enthalten oder daß es auf bestimmte Weise konserviert und aufbewahrt werden muß, usw.

Flammende Wolke (Hervorrufung, Veränderung)

Reichweite: 30 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1W6 + 4 Runden
Zeitaufwand: 2
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: 1/2

Die mit Hilfe dieses Zaubers hervorgerufene Wolke ähnelt der Rauchwirkung des Zaubers *Feuerwerk*, ist jedoch 6 m lang und breit und 3 m hoch. Diese dichte Wolke breitet sich aus und bricht in der dritten Runde, in der sie besteht, in Flammen aus, die pro Stufe des Urhebers 1-2 Schadenspunkte verursachen. In der vierten Runde richtet die Lohe 1W4 Schadenspunkte pro Stufe an, in der fünften wieder 1-2 SP pro Stufe. Für die eventuellen restlichen Runden besteht die Wolke nur noch aus dichtem Rauch, der allen in ihrem Wirkungsbereich die Sicht nimmt. Für jedes Wesen, das sich während der dritten Runde in der Wolke befindet, wird ein Rettungswurf durchgeführt. Wenn dieser gelingt, erleidet es nur den halben Schaden und

kann sich aus der Wolke retten; bei einem Fehlschlagen des ersten Rettungswurfs dagegen werden in der vierten und ggf. der fünften Runde weitere fällig, wobei das Opfer im Erfolgsfall nur die Hälfte des jeweiligen Schadens erleidet.

Um diesen Zauber einsetzen zu können, benötigt der Magier eine Feuerquelle (genau wie für das *Feuerwerk*), etwas Dreck vom Grund eines Misthaufens sowie eine Prise Staub.

Gedankenleere (Bannzauber)

Reichweite: 30 m
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 1 Tag
Zeitaufwand: 1
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Unter der Wirkung dieses machtvollen Zaubers ist das betreffende Wesen vor allen Zaubern und magischen Gegenständen, die das Wahrnehmen, Lesen oder Beeinflussen von Gefühlen oder Gedanken ermöglichen, vollkommen geschützt. Der Zauber wirkt gegen *Befehl*, *Besessenheit*, *Bezauberung*, *Einflüsterung*, *Einfühlung*(alle Arten), *Erkenntniszauber*, *Furcht*, *Gedankenlesen*, *Herrschaft*, *Masseneinflüsterung*, *Schwachsinn*, *Seelenfalle*, *Telepathie*, *Tödlicher Alp*, *Verwirrung* und *Vorahnung*. Der Schutz bewahrt den Empfänger außerdem vor Entdeckung oder Ausspähung durch *Kristallkugeln* und ähnliche Mittel, *Hellhören*, *Hellsehen*, *Heiliges Gespräch*, *Kontakt zu anderen Ebenen* und selbst durch begrenzte oder unbegrenzte *Wünsche*. Besonders mächtige Gottheiten können die Wirkung des Zaubers natürlich durchbrechen.

Glasstahl (Veränderung)

Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 8
Wirkungsbereich: Der berührte Gegenstand
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber verwandelt normales, nicht-magisches Glas oder Kristall in ein durchsichtiges Material, das die Zug- und Bruchfestigkeit von echtem Stahl aufweist. Der Zauber wirkt nur auf auf eine vergleichsweise kleine Menge, höchstens zehn Pfund pro Stufe des Magiers, und es muß sich um einen einzelnen Gegenstand handeln. Der Glasstahl besitzt die Rüstungsklasse 1.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind je ein kleines Stück Glas und Stahl.

Irrgarten (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: 5 m pro Stufe
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 3

Anhang 3: Magierzauber (8. Grad)



Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber läßt der Magier einen außerdimensionalen Raum entstehen, wo das Opfer in einem Irrgarten aus wechselnden Kraftfeldern verschwindet. Wie lange es darin gefangen bleibt, hängt von seiner Intelligenz ab:

Intelligenz des gefangenen Wesens	Dauer des Aufenthalts im Irrgarten
weniger als 3	2W4 Phasen
3 bis 5	1W4 Phasen
6 bis 8	5W4 Runden
9 bis 11	4W4 Runden
12 bis 14	3W4 Runden
15 bis 17	2W4 Runden
18 und höher	1W4 Runden

Zu beachten ist, daß ein Opfer des Zaubers den *Irrgarten* auch durch *Teleportieren* oder ein *Dimensionstor* nicht verlassen kann, wohl aber im Wege eines *Ebenenwechsels*. Auf Minotauren hat dieser Zauber keinerlei Wirkung.

Magische Bande (Hervorrufung, Verzauberung)

Reichweite: 10 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1W10 Tage
Zeitaufwand: 1W10 Minuten
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Speziell

Mit Hilfe der von diesem Zauber erzeugten magischen Fessel kann ein Wesen, meist von einer anderen Existenzebene, gefangengehalten werden. Wesen von anderen Ebenen müssen in einen Bannkreis eingeschlossen werden, während man andere durch normale Mittel festhalten kann. Die Komponenten sind je nach der gewählten Form verschieden, umfassen jedoch einen längeren Sprechgesang, dessen Wortlaut von dem Buch oder Pergament abgelesen wird, in welchem der Zauber aufgezeichnet ist; verschiedene Gesten je nach der Art der zu wirkenden Fessel; Materialien wie winzige Kettchen aus besonderen Metallen (Silber für Lykanthropen usw.), sehr seltene Schlafkräuter, einen besonders großen Korund oder Diamant (im Wert von mindestens 1.000 GM pro Trefferwürfel des zu fesselnden Wesens) und eine auf feinem Pergament ausgeführte Zeichnung oder geschnitzte Statuette des aussersehenden Opfers.

Die Magieresistenz des Opfers muß überwunden werden, sofern der Magier nicht dessen wahren Namen verwendet. Ein Rettungswurf wird nur durchgeführt, wenn die Stufe des Magiers nicht mindestens doppelt so hoch ist wie die Trefferwürfenzahl des Opfers. Zu diesem Vergleich können neben dem Anwender des Zaubers Magier der 9. oder einer höheren Stufe jeweils ein Drittel ihrer Erfahrungsstufe beitragen, und Gehilfen, die mindestens die 4. Stufe erreicht haben, je eine Stufe. Allerdings dürfen höchstens

sechs andere Magier dem Anwender des Zaubers assistieren. Wenn der Magier mit allen Helfern das Doppelte der Trefferwürfel des Opfers nicht erreicht, wird für dieses ein Rettungswurf gegen Zauber durchgeführt, mit einem eventuellen Zuschlag, der sich nach der Art der Bande richtet. Die verschiedenen Formen der Gefangenschaft sind folgende:

Einzelhaft: Das Opfer wird von *magischen Banden* gehalten, die auf alle außer dem Magier selbst, die sich dem Wesen nähern, wie der Zauber *Antipathie* wirken. Das Opfer verbleibt dabei (ebenso wie beim *Zauberschlaf* und dem *Einsamen Schlaf*) innerhalb des Bereichs, in dem es eingeschlossen wurde.

Zauberschlaf: Diese Fassung läßt das Opfer in todähnlichen Tiefschlaf verfallen.

Einsamer Schlaf: Eine Verbindung von *Einzelhaft* und *Zauberschlaf*.

Magisches Gefängnis: Hierbei wird das Opfer in einen geschlossenen Bereich verbracht, aus dem es sich unter keinen Umständen selbst befreien kann. Diese Form des Zaubers dauert an, bis die magischen Mauern des Gefängnisses durchbrochen werden.

Metamorphose: Dieser Zauber macht das Opfer bis auf Kopf oder Gesicht körperlos. Die Wirkung ist permanent, bis eine bestimmte Handlung das Opfer erlöst.

Einschließung als Winzling: Das Opfer wird auf eine Größe von 2 cm oder weniger verkleinert und im Innern eines großen Edelstein o.ä. als magisches Gefängnis festgehalten. Bei dieser Form der Gefangenschaft, wie auch beim *magischen Gefängnis* und der *Metamorphose*, besitzt das Opfer eine sehr schwache magische Ausstrahlung.

Bei der *Einzelhaft* erfolgt der Rettungswurf ggf. ohne Zuschlag. Beim *Zauberschlaf* wird ein Bonus von +1 angerechnet, beim *einsamen Schlaf* +2, beim *magischen Gefängnis* +3, bei der *Metamorphose* +4 und bei der *Einschließung als Winzling* +5. Wenn das Opfer allerdings magisch geschwächt ist, kann der Spielleiter andererseits Abzüge zwischen -1 und -4 festsetzen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kann das Wesen seine Bande sprengen und wieder frei agieren.

Im Falle der ersten drei Arten von *Magischen Banden* kann der Zauber ggf. erneuert (verlängert) werden, da das Opfer keinerlei Gelegenheit zum Ausbruch hat. (Wenn die Bande durch irgendeinen Umstand geschwächt wurden, z.B. durch Versuche, Verbindung zum Opfer aufzunehmen oder es magisch zu berühren, wird bei Erneuerung des Zaubers ein normaler Rettungswurf fällig.) Ansonsten ist nach 1W10 Tagen der Gefangenschaft (entsprechend der angewandten Sprechzeit) ein Rettungswurf durchzuführen, bei dessen Gelingen das Wesen die *Magischen Bandedurchbricht* und freikommt.

Massenbezauberung (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: 5 m pro Stufe
Komponenten: W

Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 8
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: K.W.

Dieser Zauber wirkt auf Personen oder Monster wie die Zauber *Personen* bzw. *Monster bezaubern*, erfaßt jedoch innerhalb eines Würfels von 9 m Kantenlänge eine größere Anzahl von in Reichweite befindlichen Wesen: Insgesamt dürfen die Trefferwürfel der Opfer das Doppelte der Erfahrungsstufe des Anwenders nicht übersteigen. Für jedes betroffene Wesen ist ein Rettungswurf durchzuführen, auf den ggf. die Weisheitsmodifikation gegen Bezauberungen angerechnet wird, sowie ein allgemeiner Abzug von -2 für die besondere Wirkungskraft dieses Zaubers. Die Anzahl der anvisierten Opfer dagegen ist für den Rettungswurf ohne Bedeutung (vgl. die Zauber *Personen* und *Monster bezaubern*).

Monster herbeirufen VI (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: 80 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 7 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 8
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber ähnelt *Monster herbeirufen I* (Dritter Grad), schafft jedoch 1W3 Monster der 6. Stufe heran. Diese erscheinen nach 1W3 Runden innerhalb der Reichweite und greifen die Gegner des Magiers an, bis sie getötet werden, der Magier sie zurückruft oder die Wirkungsdauer abläuft. Für diese Monster werden keine Moralwürfe durchgeführt; wenn sie getötet werden, verschwinden sie. Wenn es keine Feinde zu bekämpfen gibt und der Magier in der Lage ist, sich mit ihnen zu verstündigen, können die Monster auch andere Aufträge für ihn ausführen.

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

Otilukes Telekinetische Kugel (Hervorrufung, Veränderung)

Reichweite: 20 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 2 Runden pro Stufe
Zeitaufwand: 4
Wirkungsbereich: Eine Kugel mit 30 cm Durchmesser pro Stufe
Rettungswurf: K.W.

Dieser Zauber hat dieselbe Wirkung wie *Otilukes Elastische Kugel* (Vierter Grad), nur werden die Insassen der Kugel federleicht: Alles, was in ihr eingeschlossen ist, wiegt nur ein Sechzehntel seines eigentlichen Gewichtes, so daß der Magier eine Masse von bis zu 5.000



Anhang 3: Magierzauber (8. Grad)

Farbe	Stelle im Spektrum	Wirkungen der Regenbogenwand	
		Wirkungsweise	Gegenzauber
Rot	1.	Schützt vor normalen Geschossen; verursacht 20 SP (Rettungswurf: 1/2)	Kältekegel
Orange	2.	Schützt vor magischen Geschossen; verursacht 40 SP (Rettungswurf: 1/2)	Windstoß
Gelb	3.	Schützt vor Giften, Gasen u. Versteinerung; verursacht 80 SP (Rettungswurf: 1/2)	Auflösung
Grün	4.	Schützt vor Odemwaffen; Tod durch Vergiftung (Rettungswurf: 20 SP)	Wände passieren
Blau	5.	Schützt vor Ortung, Entdeckung u. geistigen Angriffen; Versteinerung (Rettungswurf: K.W.)	Magisches Geschoß
Violett	6.	Schützt vor Zaubern aller Art; Wahnsinn (RW gg. Zauberstäbe: K.W.)	Dauerhaftes Licht
Indigo	7.	Schützt wie ein <i>Kraftfeld</i> (Wirkung wie der Zauber <i>Kraftfeld</i>); Versetzung auf eine andere Ebene (RW gg. Zauber: K.W.)	Magie bannen

Pro Erfahrungsstufe des Anwenders kann die Wand höchstens 12 m breit und 6 m hoch sein. Läßt der Magier die *Regenbogenwand* an einer Stelle entstehen, an der sich bereits ein Lebewesen befindet, so wird sie unterbrochen, und der Zauber schlägt fehl.

Pfund in der Kugel durch Telekinese anheben kann. Nach der Einschließung der Opfer kann der Anwender des Zaubers die Kugel bis zu einer Entfernung von 10 m pro Stufe im Geiste steuern. Auch wenn der Inhalt der Kugel insgesamt eigentlich mehr wiegt als 5.000 Pfund, beträgt das Gewicht doch nur jeweils ein Sechzehntel, so daß sie ohne größere Anstrengung rollend bewegt werden kann. Aufgrund der verringerten Masse sind schnelle Bewegungen oder Stürze in ihrem Innern relativ ungefährlich, allerdings kann es zu schweren Verletzungen kommen, wenn die Wirkung des Zaubers endet, während sich das Opfer gerade hoch über einer harten Oberfläche befindet. Der Anwender kann den Zauber mit einem Wort beenden.

Neben einer Halbkugel aus Diamant und einer passenden Halbkugel aus Gummiarabikum benötigt der Magier für diesen Zauber noch zwei kleine Stabmagneten als Materialkomponenten.

Ottos unwiderstehlicher Tanz (Verzauberung/Bezauberung)

Reichweite: Berührung
Komponenten: W
Wirkungsdauer: 1W4 + 1 Runden
Zeitaufwand: 5
Wirkungsbereich: Das berührte Wesen
Rettungswurf: Nein

Ein mit diesem Zauber belegtes Wesen beginnt zu tanzen und zu steppen, und kann nichts anderes tun als umherzuspringen und zu tänzeln. Dieser Tanz verschlechtert die Rüstungsklasse des Opfers um vier Punkte, macht den Einsatz eines Schildes unmöglich und läßt eventuelle Rettungswürfe nur bei einem Ergebnis von 20 gelingen. Zu beachten ist, daß das Opfer durch einen Nahkampftreffer des Magiers berührt werden muß, damit der Zauber seine Wirkung entfalten kann.

Regenbogenwand (Herbeirufung/ Beschwörung)

Reichweite: 10 m
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 7
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Speziell

Mit diesem Zauber läßt der Magier eine senkrechte, undurchsichtige Wand entstehen, einen Lichtvorhang in allen Farben des Regenbogens, der ihn gegen sämtliche Arten von Angriffen abschirmt. Alle Wesen mit weniger als 8 Trefferwürfeln, die nicht mindestens 6 m Abstand vom Lichtvorhang halten und ihre Augen nicht schützen, werden vom Farbenspiel der *Regenbogenwand* für 2W4 Runden geblendet. Die Wand ist unbeweglich, der Magier kann sie jedoch ungefährdet durchqueren. Sieben abgestufte Farben stehen für bestimmte Eigenschaften und Zwecke. Jede von ihnen besitzt eine bestimmte magische Wirkung, welche durch einen bestimmten Zauber aufgehoben werden kann. Letzteres ist jedoch nur in der angegebenen Reihenfolge des Spektrums möglich. Die einzelnen Farben der *Regenbogenwand*, ihre jeweilige Wirkung auf Wesen, die den Magier angreifen wollen, und die verschiedenen Gegenzauber sind in der oberen Tabelle beschrieben.

Seelenfalle (Herbeirufung/ Beschwörung)

Reichweite: 10 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Permanent bis zur Befreiung
Zeitaufwand: Speziell + 1
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Speziell

Mit diesem Zauber zwingt der Magier die Lebenskraft des Opfers (und dessen Körper) in einen eigens zur Falle verzauberten Edelstein. Wenn er das Schlußwort dieser Beschwörung spricht, muß der Anwender das Opfer sehen können.

Der Zauber kann auf zweierlei Weise ausgelöst werden: Einmal, indem das Schlußwort gesprochen wird, während sich das Opfer in Reichweite befindet. In diesem Fall kommt ggf. die Magieresistenz des Wesens zum Tragen, und in jedem Fall wird ein Rettungswurf gegen Zauber fällig. Wird allerdings zusammen mit dem Schlußwort der wahre Name des Opfers ausgesprochen, so greift seine Magieresistenz nicht, und für den Rettungswurf gilt ein Abzug von -2. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf zersprangt das als Gefängnis vorbereitete Juwel.

Die zweite Methode zur Auslösung der Seelenfalle ist sehr viel heimtückischer: Dabei wird das Opfer dazu gebracht, einen als Auslöser präparierten Gegenstand in Empfang zu nehmen, der seine Seele unfehlbar in den Edelstein versetzt. Hierzu muß der als Auslöser bestimmte Gegenstand sowohl mit dem Schlußwort des Zaubers als auch mit dem wahren Namen des Opfers beschriftet sein. Außerdem kann der Magier den Zauber *Sympathie* auf das „Geschenk“ wirken. Sobald das Opfer es ergreift oder entgegennimmt, wird seine Lebenskraft ohne Berücksichtigung von Magieresistenz und Rettungswurf in das Juwel verbannt.

In dem Edelstein kann die Lebenskraft des Opfers unbegrenzt lange gefangen gehalten werden: Nur wenn er zerstört wird, kommt die Seele frei, und der dazugehörige Körper entsteht neu. Handelt es sich bei dem befreiten Opfer um ein mächtiges Wesen von einer anderen Ebene (auf anderen Ebenen als der Materiellen kann dies durchaus ein Charakter sein, der von einem Bewohner dieser Ebene in eine Seelenfalle gelockt wurde), so kann der Befreier unmittelbar nach der Zerstörung des Gefäng-

Anhang 3: Magierzauber (8. Grad)



nisseins einen Dienst von ihm fordern. Ansonsten ist das Opfer durch die Zerstörung des Juwels wieder vollkommen frei.

Bevor er den Zauber einsetzen kann, muß der Magier das Gefängnis vorbereiten: einen Edelstein im Wert von mindestens 1.000 GM pro Stufe oder Trefferwürfel des ausersehenen Opfers, für ein Wesen mit 10 Trefferwürfeln oder Erfahrungsstufen also ein Juwel von 10.000 GM. Wenn der Stein nicht wertvoll genug ist, zerspringt er bei der Anwendung. (Zwar wissen die Charaktere nichts von Erfahrungsstufen als solchen, der zur Gefangenannahme eines bestimmten Wesens erforderliche Wert des Steines läßt sich jedoch ermitteln. Dabei ist zu beachten, daß er sich mit der Zeit ändern kann, wenn Charaktere höhere Erfahrungsstufen erreichen.) Zur Vollendung des magischen Gefängnisses muß der Magier den Gegenstand verzaubern und dann im Innern des Juwels einen Irrgarten schaffen, der die Seele gefangenhält.

Sertens Immunität gegen Zauber (Bannzauber)

Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 1 Runde pro Empfänger
Wirkungsbereich: Die berührten Wesen
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber kann der Magier den von ihm berührten Empfängern an Immunität grenzenden Schutz vor bestimmten Zaubern und magischen Angriffsformen verleihen. Für je vier Erfahrungsstufen kann er den Schutz über ein Wesen wirken; wenn er ihn auf mehrere ausdehnt, teilt sich jedoch die Wirkungsdauer entsprechend auf. (Ein Magier der 16. Stufe könnte den Zauber z.B. für 16 Phasen auf einen Empfänger oder für 8 Phasen auf zwei bzw. für 4 Phasen auf vier Empfänger legen.) Die Schutzwirkung äußert sich in einem Zuschlag zum Rettungswurf, der nach Art und Grad des jeweiligen Zaubers unterschiedlich hoch ausfällt:

Grad des Zaubers	Magierzauber	Priesterzauber
Erster bis Dritter	+9*	+7
Vierter bis Sechster	+7	+5
Siebter und Achter	+5	+3

*) Einschließlich der Wirkung einer Zauberrute der Verführung.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist ein Diamant im Wert von mindestens 500 GM, der zermahlen und über die Empfänger gestreut werden muß. Außerdem muß jeder Empfänger einen unversehrten Diamanten von mindestens einem Karat besitzen und bei sich tragen.

Symbol (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 8
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Speziell

Dieser Zauber erzeugt magische Runen, die auf jedes Wesen wirken, das sie berührt oder liest, über sie hinweggeht oder ein Tor durchschreitet, auf dem sie angebracht sind. Bei der Anwendung des Zaubers zeichnet der Magier das *Symbol* auf die jeweilige Fläche, wobei er die Wahl zwischen folgenden Zeichen hat:

Betäubung Ein oder mehrere Wesen mit insgesamt höchstens 160 Trefferpunkten sind für 3W4 Runden betäubt, schwanken umher und lassen alles fallen, was sie in den Händen halten.

Furcht Dieses Symbol wirkt wie ein besonders machtvoller *Furchtzauber*. Wenn den Opfern kein Rettungswurf mit einem Malus von -4 gelingt, fliehen sie wie bei diesem Zauber in heller Panik.

Tod Ein oder mehrere Wesen mit insgesamt nicht mehr als 80 Trefferpunkten sterben auf der Stelle.

Schlaf Alle Wesen mit weniger als 8+1 Trefferwürfeln fallen sofort in Tiefschlaf und können erst nach 1W12+4 Phasen geweckt werden.

Schmerz Alle Opfer werden für 2W10 Phasen von stechenden Schmerzen geschüttelt, was zu Abzügen von -2 auf die Geschicklichkeit und -4 auf die Trefferwürfe führt.

Verzweiflung Alle betroffenen Wesen wenden sich voller *Verzweiflung* ab und unterwerfen sich allen Forderungen ihrer Gegner, z.B. sich zu ergeben, den Ort zu verlassen o.ä. Diese *Verzweiflung* hält für 3W4 Phasen an. Während dieser Zeit besteht jeweils eine Chance von 25%, daß ein Opfer gar nichts tut, und bei denen, die handeln, eine Chance von 25%, daß sie je nach der Situation umkehren oder sich aus einem Kampf zurückziehen.

Ein oder mehrere Wesen mit insgesamt nicht mehr als 120 Trefferpunkten verfallen in *Wahnsinn* und handeln wie unter der Wirkung des Zaubers *Verwirrung*, bis sie durch *Heilung*, *Genesung* oder einen

Zwietracht

Wunsch zur Besinnung gebracht werden. Alle betroffenen Wesen beginnen laut und wütend zu streiten, und es besteht eine Chance von 50%, daß Wesen von unterschiedlicher Gesinnung einander angreifen. Der Streit dauert 5W4 Runden an, eventuelle Kämpfe nur 2W4 Runden.

Die Art eines *Symbols* kann man nicht erkennen, ohne es zu lesen, d.h. die Wirkung auszulösen.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist Staub von schwarzen Opalen und Diamanten im Mindestwert von je 5.000 GM.

Versetzen (Veränderung, Verzauberung)

Reichweite: 10 m pro Stufe

Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: Speziell

Zeitaufwand: 8

Wirkungsbereich: 1 Wesen oder Gegenstand, mit einem Volumen von höchstens 30 dm³ pro Stufe

Rettungswurf: Speziell

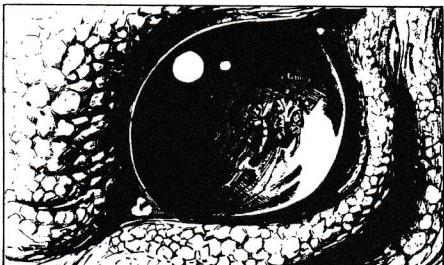
Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier ein Lebewesen oder Ding dort, wo es steht, im Boden versinken lassen. Bei der Anwendung muß er den Zauber gesang bis zum Ende der Runde ohne Unterbrechung fortsetzen. Danach ist das Opfer bzw. Objekt wie angewurzelt, wenn kein Rettungswurf gegen Zauber (für Lebewesen) bzw. gegen Auflösung (für Gegenstände mit magischen Eigenschaften) gelingt. (Anmerkung: Zu den Gegenständen mit magischen Eigenschaften zählen die im *Handbuch für Spielleiter* aufgeführten magischen Gegenstände, verzauberte Stücke oder solche, die sonstwie magischen Ursprungs sind, sowie Gegenstände, auf die Schutzauber, dauerhafte Zauberkräfte oder ähnliche Magie gelegt wurden.) Für Gegenstände ohne magische Eigenschaften werden keine Rettungswürfe durchgeführt. Wesen und Gegenstände, auf welche der Zauber wirkt, nehmen eine etwas höhere körperliche Dichte an als die des Bodens unter ihnen.

An diesem Punkt hat der Anwender des Zaubers die Wahl, es dabei zu belassen, wobei die Wirkung dann vier Phasen anhält, oder in der folgenden mit dem Zauber fortzufahren, wodurch das Opfer oder Objekt langsam im Boden versinkt. Bevor die ersten Handlungen in dieser Runde einsetzen, ist es bereits zu einem Viertel versunken; nach den Handlungen der ersten Gruppe ist es zur Hälfte verschwunden, nach denen der anderen Seite zu drei Vierteln, und am Ende der Runde ist das Opfer schließlich vollständig im Boden versunken.



Anhang 3: Magierzauber (9. Grad)

Ein Lebewesen wird bei dieser Versenkung in eine todesähnliche Starre versetzt. Seine Körperfunktionen setzen aus, und es altert nicht, bleibt jedoch ansonsten unversehrt. Das Opfer befindet sich mit dem oberen Ende so tief unter der Oberfläche, wie seine eigene Größe beträgt: ein Mensch von 1,80 m hätte den Kopf in 1,80 m Tiefe, ein Opfer von 18 m Größe dagegen hätte seinen höchsten Punkt 18 m unter der Erdoberfläche. Wird der Boden um das Opfer herum entfernt, so ist der Zauber gebrochen und das Opfer kehrt zu normalem Leben zurück; es kann jedoch nicht aus eigener Kraft zur Oberfläche emporsteigen. Zauber wie *Graben*, *Stein zu Schlamm verwandeln* oder *Ausbruch* (Umkehrung von *Einkerkierung*, Neunter Grad) fügen dem Opfer keinerlei Schaden zu, sondern können vielmehr entscheidende Hilfe bei seiner Befreiung leisten. Wenn *Magie entdecken* auf einen Bereich angewandt wird, in dem ein Wesen oder ein Gegenstand versenkt wurde, so ist eine undefinierbare magische Ausstrahlung zu erkennen, auch wenn das Opfer selbst außerhalb der Reichweite liegt; wenn es in Reichweite ist, kann man die Schuhlen des Zaubers (Veränderung und Verzaubierung) ausmachen.



Wort der Macht: „Blindheit“ (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: 5 m pro Stufe

Komponenten: W

Wirkungsdauer: Speziell

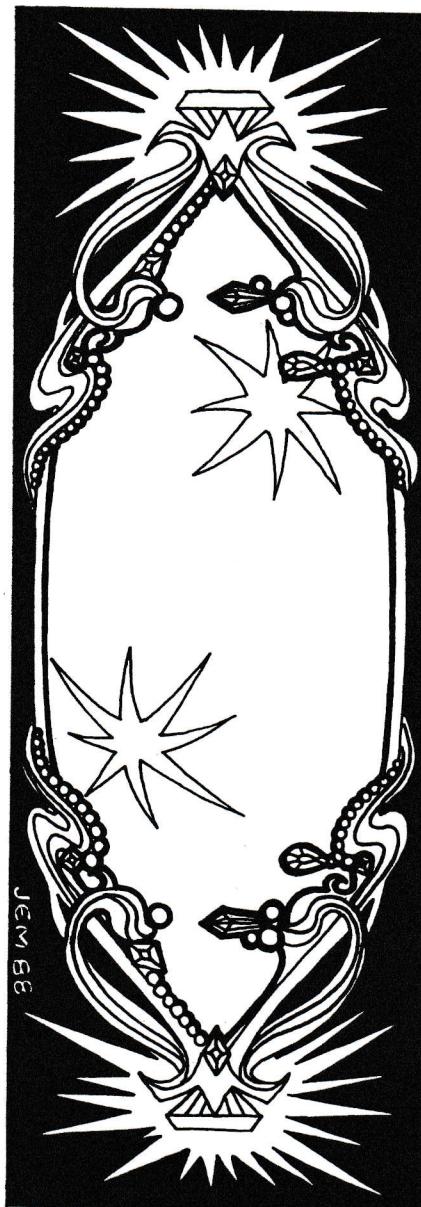
Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: Eine Kugel mit 4,50 m Radius

Rettungswurf: Nein

Auf dieses Wort der Macht hin erblinden ein oder mehrere Wesen innerhalb des Wirkungsbereichs. Der Magier bestimmt ein Wesen zum Mittelpunkt der Wirkung, die von dort ausgehend zuerst die Wesen mit den wenigsten Trefferpunkten erfaßt. Er kann das Wort der Macht aber auch gegen ein einzelnes Opfer richten. Wesen mit mehr als 100 Trefferpunkten zum Zeitpunkt der Anwendung werden weder von der Wirkung des Zaubers berührt, noch mitgezählt. Der Zauber wirkt auf Wesen mit insgesamt bis zu 100 TP, seine Wirkungsdauer hängt jedoch davon ab, wie viele Trefferpunkte die tatsächlich erfaßten Opfer insgesamt aufbringen: Wenn es nicht mehr als 25 TP sind,

ist die Blindheit dauerhaft, bis sie evtl. geheilt wird; sind es zwischen 26 und 50 TP, so hält die Blindheit 1W4+1 Phasen vor, und bei 51 bis 100 TP dauert sie nur 1W4+1 Runden an. Ein Wesen kann nicht teilweise betroffen werden: Wenn es mit allen Trefferpunkten innerhalb der Grenzen des Zaubers liegt, erblindet es, andernfalls nicht. Die Blindheit kann sowohl durch den Zauber *Blindheit heilen* als auch durch Magie bannen behoben werden.



Zauber des Neunten Grades

Astralzauber (Hervorrufung)

Reichweite: Berührung

Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: Speziell

Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Nein

Mit diesem Zauber kann der Magier seinen Astralleib auf die Astrale Ebene versetzen, unter Zurücklassung seines materiellen Körpers und aller Besitztümer auf der Materiellen Ebene (der Ebene, in der das Universum mit allen Paralleluniversen existiert): Nur magische Gegenstände können mit auf die Astralebene gebracht werden. (Der Spielleiter kann jedoch evtl. zulassen, daß gewöhnliche Gegenstände durch bestimmte Zauber vorübergehend mit Magie versehen werden.) Da die Astralebene an die jeweils erste Stufe aller Äußeren Ebenen stößt, kann der Magier auf astralem Wege zu jeder dieser Äußeren Ebenen reisen. Er verläßt dann die Astralebene und bildet auf der Ebene, die er betreten möchte, einen eigenen Körper. Es ist auch möglich, in Astralgestalt beliebige Punkte der Materiellen Ebene aufzusuchen; auf dieser Ebene kann jedoch kein zweiter Körper gebildet werden. In der Regel ist die Astralprojektion einer Person nur für Wesen auf der Astralebene sichtbar.

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

Personen in Astralgestalt können zwar auf der Astralebene handeln, ihre Aktionen haben jedoch keinerlei Auswirkung auf Wesen, welche nicht auf dieser Ebene existieren. Der Zauber dauert an, bis der Magier ihn beendet oder er durch äußere Einflüsse (z.B. *Magie bannen* oder die Zerstörung des materiellen Körpers des Magiers) abgebrochen wird.

Der Magier kann mit diesem Zauber die Astralgestalten von bis zu sieben weiteren Personen projizieren, wenn diese zum Zeitpunkt der Anwendung mit ihm zusammen einen Kreis bilden. Seine Reisegefährten sind von ihm abhängig und können ggf. „stranden“, wenn er ihnen nicht zur Rückkehr verhelfen will oder kann. Die Reisegeschwindigkeit kann der Magier selbst bestimmen; welches Ziel am Ende erreicht wird, hängt vom Vorstellungsvermögen des Magiers ab. (Weitere Angaben über die Astralebene und das Reisen durch Astralprojektion finden sich im *Buch der Ebenen*.)

Anhang 3: Magierzauber (9. Grad)



Alle magischen Gegenstände können auf die Astrale Ebene gebracht werden, die meisten verlieren dort und auf anderen Ebenen jenseits der Materiellen jedoch vorübergehend ihre magischen Eigenschaften. Waffen und Rüstungen mit Werten von mindestens +3 könnten je nach Entscheidung des Spielleiters auch auf anderen Ebenen entsprechend wirken; Artefakte und Reliquien besitzen überall ihre volle Wirkung. Gegenstände, die ihre Kraft von einer bestimmten Ebene beziehen, sind dort mächtiger.

Beistand (Veränderung, Verzauberung) Umkehrbar

Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Speziell
Zeitaufwand: 1 bis 4 Tage
Wirkungsbereich: 1 Person
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber stattet einen eigens vorbereiteten Gegenstand (eine geschnitzte Figur, einen juwelenbesetzten Stab, einen Edelstein o.ä.) mit großen magischen Kräften aus (wodurch er eine magische Ausstrahlung erhält). Dieser Gegenstand kann seinen Träger augenblicklich in das Haus des Magiers versetzen, der ihn angefertigt hat: Nachdem er den Gegenstand verzaubert hat, muß der Magier ihn aus freien Stücken einem anderen geben und diesem das Befehlswort mitteilen, das zur Auslösung der Magie erforderlich ist. Um den Gegenstand einzusetzen, muß der Empfänger dieses Schlüsselwort sprechen und dabei den Gegenstand zerbrechen oder zermalmen. Im selben Augenblick wird er mit allem, was er bei sich trägt, in die Wohnung des Magiers versetzt. Diese Wirkung kann nicht auf Dritte ausgedehnt werden.

Die Umkehrung des Zaubers bringt den Magier zum Gegenstand des Zaubers, wenn dieser zerbrochen und das Befehlswort gesprochen wird. Der Magier erhält eine ungefähre Vorstellung davon, wo und in welcher Lage sich der Inhaber des Gegenstandes befindet, kann der Versetzung zu ihm jedoch nicht entgehen (entsprechend selten wird diese Form des Zaubers angewandt!).

Zu den benötigten Materialkomponenten gehören Edelsteine im Wert von mindestens 5.000 GM (ob geschliffen oder nicht, ist unwichtig). Die Verzauberung kann nur einmal im Monat durchgeführt werden, in der Regel in einer klaren Vollmondnacht. Dabei müssen die Richtung der gewünschten Versetzung sowie ggf. der Zielort (der Ort der Verzauberung oder ein anderer, dem Magier vertrauter Platz) festgelegt werden.

Bigbys Zerdrückende Hand (Hervorrufung)

Reichweite: 5 m pro Stufe
Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 9
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber läßt, ähnlich wie *Bigbys andere Hand-Zauber*, eine riesige, freischwebende Hand entstehen. Diese untersteht seiner geistigen Kontrolle, so daß er sie einsetzen kann, um einen Gegner zu packen und zu erdrücken. Hierfür ist kein Trefferwurf erforderlich: Sofern der Magier sich konzentriert, ergreift die Hand ihr Opfer automatisch und verursacht in jeder Runde Schaden durch Quetschung. Der angerichtete Schaden hängt von der Gesamtdauer der Umschließung ab:

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| 1. Runde | 1W10 Trefferpunkte |
| 2. und 3. Runde | je 2W10 Trefferpunkte |
| 4. u. weitere Runden | je 4W10 Trefferpunkte |

Die zerdrückende Hand besitzt die Rüstungsklasse 0, ebensoviel Trefferpunkte wie der Magier bei voller Gesundheit, und verschwindet, wenn sie zerstört wird. Normale Angriffe und Zauber mit Schadenswirkung treffen auch sie, Zauber mit Flächenwirkung gleichzeitig und mit gleicher Stärke jedoch den eingeschlossenen Gegner (d.h. wenn der Rettungswurf für die Hand mißlingt, gilt auch der für ihr Opfer als gescheitert). Gegen körperlose oder gasförmige Gestalten ist die Hand wirkungslos, sie kann jedoch auch solche Gegner festhalten, die durch kleinste Ritzen entkommen könnten. Wenn die zerdrückende Hand gegen einen Gegenstand oder ein Gebäude eingesetzt wird, ist der entsprechende Rettungswurf wie für einen Druck mit Stärke 25 durchzuführen.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind ein Handschuh aus Schlangenhaut und eine Eierschale.

Einkerkerung (Bannzauber) Umkehrbar

Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 9
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Um diesen Zauber wirken zu können, muß der Magier den Namen und die Vorgeschichte des Opfers angeben können. Wenn er es dann berührt, wird es in scheintotem Zustand (s.a. den Zauber *Zeitstillstand*) in einer kleinen Blase tief unter der Erde eingeschlossen. Dort bleibt es, bis es durch Anwendung der Umkehrungsform dieses Zaubers, wiederum unter Angabe von Namen und Vorgeschichte, befreit wird. Magische Nachforschungen durch eine *Kristallkugel*, den Zauber *Gegenstand orten* oder ähnliche Mittel decken nicht auf, daß das betreffende Wesen eingekerkert ist.

Die Umkehrungsform, *Freiheit*, läßt das Opfer einer *Einkerkerung* wieder an die Oberfläche gelangen, wenn sie auf die Stelle angewandt wird, an der es eingekerkert wurde. Wenn der Magier Namen und Hintergrund des Opfers nicht ganz genau angibt, besteht jedoch eine Chance von 10%, daß zwischen ein und einhundert weitere Wesen ebenfalls freikommen.

Anmerkung: Einzelheiten über eventuell mit befreite Wesen sind vom Spielleiter zu bestimmen. Eine hierfür anwendbare Zufallsmethode besteht aus zwei Prozentwürfen: einem für die Dichte der Eingekerkerten und einem für die Anzahl der Opfer bei größter Dichte. Beide Ergebnisse werden miteinander multipliziert, und für jedes der so befreiten Opfer besteht eine Chance von 10%, daß es sich in der Nähe des Magiers befindet. Wenn Monster zufällig bestimmt werden sollen, wird die Stufe mit 1W20 ermittelt, wobei alle Würfe von 9 oder mehr als 9 zählen; die genaue Art des jeweiligen Monsters kann dann anhand der Tabellen für Zufallsbegegnungen ausgewürfelt werden.

Wenn die beiden Prozentwürfe z.B. 22 und 60 ergeben, würden insgesamt 13 Wesen befreit ($0,22 \times 0,60 = 0,1320$). Da sich im Schnitt nur 10% von ihnen in derselben Gegend aufhalten wie der Magier, wird er evtl. nur auf eines oder zwei von ihnen treffen.

Entzug von Lebenskraft (Hervorrufung, Nekromantie)

Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 3
Wirkungsbereich: 1 Wesen
Rettungswurf: Nein

Mit diesem Zauber öffnet der Magier eine Verbindung zwischen der Ebene, auf der er sich befindet, und der Ebene Negativer Energie, indem er sich selbst zum Medium dieser Verbindung macht. Wenn er dann ein Lebewesen berührt (d.h. bei Nahkämpfen einen Treffer anbringt), verliert dieses zwei Erfahrungsstufen (als wäre es von einem Schreckgespenst getroffen worden). Monster verlieren auf Dauer zwei Trefferwürfel, was sich sowohl auf ihre Trefferpunkte als auch auf ihre Kampfkraft auswirkt. Charaktere verlieren auf Dauer zwei Erfahrungsstufen mit den entsprechenden Trefferwürfeln und -punkten sowie Fähigkeiten (können sie aber ggf. durch spätere Abenteuer wiederherstellen).

Die für diesen Zauber erforderliche Materialkomponente ist eine Essenz aus dem Staub eines Vampirs oder Schreckgespenstes. Die Vorbereitungen erfordern nur wenige Augenblicke; dann wirft der Magier den Staub in die Luft und spricht das auslösende Wort, wenn er das Opfer berührt, worauf die Wirkung augenblicklich eintritt.

Der Zauber ist nur eine Runde lang einsetzbar. Menschen und humanoide, die durch ihn



Anhang 3: Magierzauber (9. Grad)

unter die Stufe 0 absinken, können als Fetischzombies unter der Herrschaft des Magiers wiederbelebt werden.

Beim Einsatz dieses Zaubers besteht immer eine Chance von 5% (1 auf 1W20), daß der Magier durch die Handhabung des Staubes in Mitleidenschaft gezogen wird und bei der Berührung des Opfers seinerseits einen Konstitutionspunkt verliert. Wenn die Anzahl der so verlorenen Konstitutionspunkte seinen ursprünglichen Konstitutionswert erreicht, wird er zur Totenseele.

Gestaltwandlung (Veränderung)

Reichweite: 0
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 9
Wirkungsbereich: Der Anwender
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier die Gestalt jedes Geschöpfes oder Wesens annehmen, das nicht im Rang eines Halbgottes oder höher steht. Der Magier wird zu dem von ihm gewünschten Wesen und erwirbt alle seine Fähigkeiten, bis auf diejenigen, die auf Intelligenz, angeborenen Zauberkräften und Magierresistenz beruhen, denn der Geist des jeweiligen Wesens ist der des Magiers. Er kann sich z.B. in einen Greifen verwandeln und davonfliegen, dann zu einem Ifrit werden, um durch ein lodernches Feuer zu fliegen, später in Titanengestalt einen Wagen anheben usw. Jedes dieser Wesen besitzt ebenso viele Trefferpunkte wie der Magier zum Zeitpunkt der Gestaltwandlung. Ein Wechsel der Gestalt vollzieht sich innerhalb von Sekunden und ohne jeden körperlichen Schock.

Beispiel: Ein Magier, der in einen Kampf verwickelt wurde, nimmt die Gestalt eines Irrlichts an; als diese ihm nicht länger nützt, verwandelt er sich in einen Steingolem und staptet von dannen. Sobald er verfolgt wird, nimmt der Golem die Gestalt eines Flohs an, der sich auf einem Pferd versteckt, bis er irgendwo abspringen und zum Busch werden kann. Wenn er auch in dieser Gestalt erkannt wird, kann der Magier sich in einen Drachen, eine Ameise oder sonst irgendein Wesen verwandeln, dessen Gestalt ihm bekannt ist.

Ein Magier nimmt mit der neuen Gestalt auch deren Schwachstellen an: Als Schreckgespenst z.B. ist er bei Tageslicht machtlos und kann im übrigen von gegnerischen Klerikern vertrieben, zerstört oder kontrolliert werden. Im Unterschied zu anderen Verwandlungszaubern kehrt ein Magier, der unter der Wirkung der *Gestaltwandlung* steht, nicht in seine ursprüngliche Form zurück, wenn er getötet wird, was evtl. einige Formen der *Wiedererweckung* ausschließen wird.

Die Materialkomponente ist ein Sturmreif aus Jade im Wert von mindestens 5.000 GM, der bei Ablauf der Wirkungsdauer zerspringt. Bis dahin bleibt er am Ort der *Gestaltwandlung*

zurück, und seine vorzeitige Zerstörung bedeutet die Wirkung des Zaubers augenblicklich.

Glasbruch (Veränderung)

Reichweite: Berührung
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Permanent
Zeitaufwand: 9
Wirkungsbereich: Ein Volumen von 50 l pro Stufe
Rettungswurf: Speziell

Durch diesen Zauber wird jedes Metall, sei es nun so weich wie Gold oder so hart wie Adamantit, ebenso zerbrechlich wie Kristallglas. Ein Schwert, ein metallener Schild, eine Metallrüstung und selbst ein Eisengolem können so in brüchiges, glasartiges Material verwandelt werden, das schon beim ersten kräftigen Schlag zersplittert. Diese Umwandlung ist nur durch einen *Wunsch* rückgängig zu machen: Die Wirkung dieses Zaubers läßt sich auch durch *Magie bannen* nicht aufheben.

Der Magier muß das zu verwandelnde Objekt berühren. Dies bedeutet, daß er zum Nahkampf übergehen und einen Treffer mit der bloßen Hand landen muß, wenn es sich um einen Gegner bzw. um ein Teil von dessen Ausrüstung handelt. Der Zauber wirkt jeweils auf einen einzelnen Gegenstand, also z.B. auf Rüstung oder Schild eines Gegners, aber nicht auf beide. Für das betreffende Stück wird ein Rettungswurf in Form eines Prozentwurfs durchgeführt, der nicht höher ausfallen darf als ihr magischer Bonus oder Schutz (Angaben hierüber hat der Spielleiter), in Schritten von 5% gerechnet: Bei einem Schwert +1/+3 z.B. beträgt die Chance, daß der Zauber nicht wirkt, 10% (den Schnitt der beiden Werte), bei einer magischen Rüstung +5 läge sie bei 25%, und bei einem Eisengolem bei 15% (da dieser nur mit Waffen von +3 oder mehr zu treffen ist). Metallene Artefakte und Reliquien können der Wirkung des Zaubers unterliegen, wenn der Spielleiter es zuläßt (dies ist recht unwahrscheinlich). Verwandelte Gegenstände, die nicht sofort entsprechend geschützt werden, zerpringen und sind zerstört, wenn sie ein normaler Schlag eines eisernen Werkzeugs oder einer schwereren Waffe, auch eines Steckens, trifft.

Meteorschwarm (Hervorrufung)

Reichweite: 40 m + 10 m pro Stufe
Komponenten: W,G
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 9
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: 1/2

Dies ist ein sehr machtvoller und spektakulärer Zauber, der in mancher Hinsicht dem *Feuerball* ähnelt. Er erzeugt entweder vier oder acht Kugeln von 60 bzw. 30 cm Durchmesser, welche der Hand des Magiers entspringen und in gerader Linie über die von ihm angegebene

Entfernung fliegen, bis hin zur äußersten Reichweite des Zaubers. Jedes Wesen, das die Schußlinie kreuzt, erleidet die volle Wirkung der Kugel oder Kugeln, ohne Rettungswurf. Die Meteore hinterlassen eine Funkenspur und platzen wie *Feuerbälle*. Die vier großen Kugeln bilden dabei ein Quadrat mit 6 m Kantenlänge (wobei wahlweise eine Kante oder eine Ecke auf den Magier weist); da ihre Schadenswirkung von 10W4 jeweils einen Bereich von 9 m Durchmesser erfaßt, überlappen sich in der Mitte des Vierecks alle vier Wirkungsbereiche, und an der Kanten je zwei von ihnen. Die acht kleineren Kugeln richten jeweils in einem Durchmesser von 4,50 m 5W4 Schadenspunkte an und bilden zwei ineinander verschachtelte Quadrate, die gegeneinander um 45° versetzt sind, so daß die Ecken des inneren auf die Kanten des äußeren weisen. Die Kantenlänge des äußeren Vierecks beträgt auch hier 6 m, die des inneren 3 m. Dadurch überlappen sich im Mittelpunkt wiederum die Wirkungsbereiche der vier Kugeln, welche das innere Quadrat bilden, während rundum zahlreiche Zonen entstehen, in denen sich zwei Explosionen auswirken. Für jede, die ein Opfer erfaßt, bedeutet das Gelingen eines Rettungswurfs, daß sie bei ihm nur den halben Schaden verursacht (mit der bereits erwähnten Ausnahme bei direkten Treffern durch die Meteorukugeln).

Monster herbeirufen VII (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: 90 m
Komponenten: W,G,M
Wirkungsdauer: 8 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand: 9
Wirkungsbereich: Speziell
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber ähnelt *Monster herbeirufen I* (Dritter Grad), läßt jedoch entweder eine Runde nach seiner Anwendung ein bis zwei Monster der 7. Stufe erscheinen, oder zwei Runden nach seiner Vollendung ein Monster der 8. Stufe.

Mordenkainens Auftrennung (Veränderung, Verzauberung)

Reichweite: 0
Komponenten: W
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Zeitaufwand: 9
Wirkungsbereich: 9 m Radius
Rettungswurf: Speziell

Durch den Einsatz dieses Zaubers wird bei allen Zaubern und magischen Gegenständen im Wirkungsbereich, mit Ausnahme dessen, was der Magier oder ein von ihm berührtes Wesen einsetzt und bei sich trägt, die Magie aufgetrennt. Das bedeutet, daß Zauber in ihre verschiedenen Komponenten zerlegt werden (was ihre Wirkung in der Regel aufhebt wie

Anhang 3: Magierzauber (9. Grad)



Magie bannen), während für dauerhafte Magie und magische Gegenstände Rettungswürfe fällig werden (für Lebewesen gegen Zauber, für Gegenstände gegen *Magie bannen*), bei deren Mißlingen sie zu gewöhnlichen Gegenständen werden. *Mordenkainens Auf trennung* wirkt selbst auf Artefakte und Reliquien, allerdings besitzt ein Magier nur eine Chance von 1% pro Stufe, derart mächtigen Einzelstücken ihre Magie zu rauben. Innerhalb des Wirkungsbereichs von 9 m Radius könnten also evtl. sämtliche Zaubertränke, Schriftrollen, Ringe, Zauberstäbe, magischen Einzelstücke, Artefakte und Reliquien, Waffen und Rüstungen ihre magischen Eigenschaften verlieren. Darüber hinaus hat der Anwender des Zaubers eine Chance von 1% pro Stufe, auch eine *antimagische Schutzhülle* zu zerstören; wenn diese der *Auf trennung* widersteht, werden auch die Dinge in ihrem Innern von der Wirkung nicht erfaßt.

Anmerkung: Ein Artefakt zu zerstören, ist ein gefährliches Unterfangen und erregt in 95% aller Fälle die Aufmerksamkeit eines mächtigen Wesens, das mit dem betreffenden Stück in Zusammenhang steht oder daran interessiert ist. Außerdem muß für einen Magier, der ein Artefakt zerstört, ein Rettungswurf gegen Zauber mit einem Abzug von -4 gelingen, sonst verliert er alle seine Zauberkräfte.

Regenbogensphäre (Bannzauber, Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: 0
Komponenten: W
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe
Zeitaufwand: 7
Wirkungsbereich: Ein Kugel mit 3 m Radius
Rettungswurf: Speziell

Durch den Einsatz dieses Zaubers umgibt sich der Magier mit einer undurchsichtigen,

unbeweglichen Kugel aus buntem Licht, die ihn gegen alle Arten von Angriffen schützt. Die Sphäre schimmert in allen Farben des sichtbaren Spektrums, von denen sieben jeweils bestimmte Kräfte und Schutzwirkungen besitzen. Alle Wesen mit weniger als 8 Trefferwürfeln, werden vom farbigen Blitzen der Kugel für 2W4 Runden geblendet. Nur der Magier selbst kann die Kugel unbeschadet verlassen und wieder aufsuchen, er kann sie jedoch auch um andere herum aufbauen, um diese zu schützen.

Die Regenbogensphäre kann durch verschiedene Zauber Farbe für Farbe abgebaut werden, dies geht jedoch nur in der Reihenfolge des Spektrums. Jedes Wesen, daß die Barriere zu durchbrechen versucht, erleidet die Wirkungen aller noch vorhandenen Farben. Für gewöhnlich ist nur die obere Hälfte der Kugel zu sehen, da der Magier in ihrem Mittelpunkt steht und die untere Halbkugel durch den Boden verdeckt wird, auf dem er steht. Die einzelnen Farben mit ihren Wirkungen und den jeweiligen Gegenzaubern sind in der folgenden Tabelle aufgeführt.

Zu beachten ist, daß die Regenbogensphäre durch eine *Zauberrute der Entwertung* oder *Mordenkainens Auf trennung* zerstört werden kann, eine *antimagische Schutzhülle* jedoch nicht durchdringt. Ansonsten werden alle Gegenstände von geringerer Macht als Artefakte und Reliquien zerstört, wenn sie die Barriere durchqueren, während Lebewesen die volle Wirkung aller verbleibenden Farben erleiden – schlimmstenfalls also 70 bis 140 Schadenspunkte zuzüglich Gifttod, Versteinerung, Wahnsinn und Versetzung auf eine andere Ebene.

Schicksalskampf (Illusion/Hirngespinst)

Reichweite: 30 m
Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: Konzentration
Zeitaufwand: 9
Wirkungsbereich: 6 m Radius
Rettungswurf: Speziell

Dieser Zauber stellt die Opfer Trugbildern derjenigen ihrer Feinde gegenüber, die sie jeweils am meisten fürchten, und zwingt sie zu einem Kampf, der real erscheint, jedoch nur wenige Augenblicke dauert. Um ihn wirken zu können, muß der Magier in der Lage sein, mit den Opfern zu sprechen, denn die Ankündigung, daß sie nun ihrem Schicksal ins Auge sehen werden, ist Bestandteil der Zauberformel.

Die Macht dieses Zaubers ist so groß, daß auch Opfer, für die ein Rettungswurf gelingt, für eine Runde vor *Furcht* völlig gelähmt sind und 1W4 Stärkepunkte verlieren (die sie nach einer Phase zurückerlangen). Opfer, deren Rettungswurf mißlingt, sehen sich ihrer Nemesis gegenüber, ihrem ärgsten und schrecklichsten Feind. Ein Kampf ist unvermeidbar, denn auch durch Magie kann man sich dieser Begegnung nicht entziehen. Der jeweilige Gegner ist im Hinblick auf die Abwicklung des Kampfes völlig real. Opfer, die im Kampf fallen, sind tot. Wenn sie dagegen ihren Gegner „töten“, gehen sie ohne Verletzungen aus dem Kampf hervor und verfügen weiterhin über alle Gegenstände und Zauber, die sie dabei scheinbar verbraucht haben. Ggf. erhalten sie Erfahrungspunkte für die Überwindung ihres Gegners. Obwohl jede Kampfrunde real erscheint, dauert sie tatsächlich nur 1/10 Runde. Der Magier muß sich während der ganzen Wirkungsdauer auf die Erhaltung des Zaubers konzentrieren: Wenn er gestört wird, bricht die Wirkung des Zaubers augenblicklich ab. Falls der Kampf länger als zehn (Schein-) Runden andauert, können diejenigen Opfer, für die der Rettungswurf erfolgreich war, wieder frei handeln. Sollten sie vorher angegriffen werden, so setzt die Lähmung bereits dann aus.

Wirkungen der Regenbogensphäre			
Farbe	Stelle im Spektrum	Wirkungsweise	
Rot	1.	Schützt vor normalen Geschossen; verursacht 20 SP (Rettungswurf: 1/2)	Gegenzauber <i>Kältekegel</i>
Orange	2.	Schützt vor magischen Geschossen; verursacht 40 SP (Rettungswurf: 1/2)	<i>Windstoß</i>
Gelb	3.	Schützt vor Giften, Gasen u. Versteinerung; verursacht 80 SP (Rettungswurf: 1/2)	<i>Auflösung</i>
Grün	4.	Schützt vor Odemwaffen; Tod durch Vergiftung (Rettungswurf: 20 SP)	<i>Wände passieren</i>
Blau	5.	Schützt vor Ortung, Entdeckung u. geistigen Angriffen; Versteinerung (Rettungswurf: K.W.)	<i>Magisches Geschoß</i>
Violett	6.	Schützt vor Zaubern aller Art; Wahnsinn (RW gg: Zauberstäbe: K.W.)	<i>Dauerhaftes Licht</i>
Indigo	7.	Schützt wie ein Kraftfeld (Wirkung wie der Zauber <i>Kraftfeld</i>); Versetzung auf eine andere Ebene (RW gg: Zauber: K.W.)	<i>Magie bannen</i>



Anhang 3: Magierzauber (9. Grad)

Tor (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: 30 m
 Komponenten: W,G
 Wirkungsdauer: Speziell
 Zeitaufwand: 9
 Wirkungsbereich: Speziell
 Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber wirkt in zwei Stufen: Erstens schafft er eine Verbindung zwischen der Existenzebene, auf der sich der Magier aufhält, und der Heimatebene eines bestimmten, mächtigen Wesens, so daß dieses nur durch das *Tor* zu schreiten braucht, um von seiner Ebene auf die des Magiers zu gelangen. Zweitens erregt das Aussprechen der Zauberformel die Aufmerksamkeit des betreffenden Wesens auf seiner Ebene: Bei der Anwendung des Zaubers muß der Magier die Wesenheit, die ihm zu Hilfe kommen soll, beim Namen rufen. Wenn ein *Tor* geöffnet wird, tritt in jedem Fall irgendein Wesen hindurch. Sofern der Spielleiter nicht über spezielle Angaben zu Dienern und Sendboten des gerufenen Wesens verfügt, kommt es selbst.

Wenn das Anliegen des Magiers unwichtig ist, wird das Wesen vielleicht einfach wieder gehen (sehr unwahrscheinlich), möglicherweise aber auch eine Strafe über den Magier verhängen oder ihn direkt angreifen. Ist die Angelegenheit von geringer Bedeutung, so wird es evtl. etwas unternehmen, um die Dinge wieder ins Lot zu bringen, und vom Magier eine angemessene Vergütung verlangen. Handelt es sich um eine dringende Sache, kann es ggf. auch entsprechend eingreifen und hinterher irgendwelche Forderungen erheben. Die Handlungen des Wesens, das durch das *Tor* tritt, hängen von verschiedenen Faktoren ab, u.a. von seiner Gesinnung und der des Magiers, den Gefährten, welche diesen begleiten, und dem Wesen oder der Macht, das bzw. die sich dem Magier entgegenstellt: Derartige Wesen vermeiden in der Regel direkte Konflikte mit gleichgestellten oder höheren Mächten. Die Anwendung dieses Zaubers läßt den Magier um fünf Jahre altern.

Voraussicht (Erkenntniszauber)

Reichweite: 0
 Komponenten: W,G,M
 Wirkungsdauer: 2W4 Runden + 1 Runde pro Stufe
 Zeitaufwand: 1 Runde
 Wirkungsbereich: Speziell
 Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber verleiht dem Anwender einen starken „Sechsten Sinn“ im Hinblick auf ihn selbst oder einen anderen; d.h. er selbst gewinnt die *Voraussicht*, kann sie jedoch ausdrücklich auf einen anderen beziehen. Wenn er den Zauber einsetzt, erhält er sofort eine Warnung, sofern dem Objekt seiner *Voraussicht* Gefahr

oder Schaden droht. Wenn er ihn auf sich selbst bezieht, würde er z.B. rechtzeitig erfahren, wenn ein Dieb einen hinterhältigen Angriff gegen ihn führen will, ein Wesen sich bereit macht, ihn überraschend anzuspringen, oder ein Angreifer eine Schußwaffe oder einen Zauber auf ihn richtet. Wenn die Warnungen ihn selbst betreffen, ist der Magier durch nichts zu überraschen und weiß stets vorher, aus welcher Richtung ein Angriff auf ihn erfolgen wird. Außerdem vermittelt ihm seine Voraussicht eine grobe Vorstellung davon, was zu seinem Schutz am besten tun sollte (sich ducken, nach rechts springen, die Augen schließen usw.), und gewährt ihm einen Bonus von zwei Punkten auf seine Rüstungsklasse. Wenn die *Voraussicht* einem anderen gilt, erhält der Magier Warnungen vor Gefahren, die dieser Person drohen. Um einer Überraschung vorzubeugen, muß er sie ihr noch mitteilen. Es ist durchaus möglich, dem Charakter rechtzeitig eine Warnung zuzurufen, ihn zurückzureißen oder ihn telepathisch über eine *Kristallkugel* zu warnen – wenn der Magier nicht zögert. Den Bonus auf die Rüstungsklasse erhält der andere allerdings nicht.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist eine Kolibrifeder.

Wort der Macht: „Tod“ (Herbeirufung/Beschwörung)

Reichweite: Für je zwei Stufen 5 m
 Komponenten: W
 Wirkungsdauer: Permanent
 Zeitaufwand: 1
 Wirkungsbereich: 3 m Radius
 Rettungswurf: Nein

Wenn dieses Wort der Macht ausgesprochen wird, löst es den sofortigen Tod eines oder mehrerer Wesen im Wirkungsbereich aus. Die Wirkung ereilt entweder ein Opfer mit bis zu 60 Trefferpunkten, oder mehrere Wesen mit jeweils höchstens 10 TP, deren Trefferpunkte insgesamt 120 nicht übersteigen. Die gewählte Form muß vom Magier vorab angegeben werden, zusammen mit der genauen Entfernung und dem gewünschten Mittelpunkt des Wirkungsbereichs.

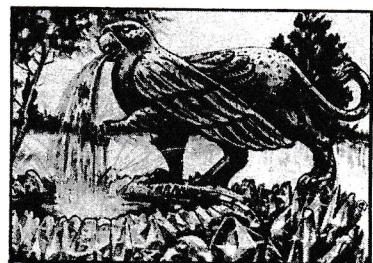
Wunsch (Herbeirufung/Beschwörung)

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

Dies ist eine machtvollere Fassung des begrenzten *Wunsches*. Wenn der Zauber zur Veränderung der Wirklichkeit eingesetzt wird,

um die Verletzungen einer Abenteuergruppe ungeschehen zu machen, einen Toten zum Leben zu erwecken oder den Magier und seine Gefährten aus einer gefährlichen Lage wegzuversetzen, wird der Magier dadurch nicht in Mitleidenschaft gezogen. Andere *Wünsche* dagegen schwächen den Anwender aufgrund der Beanspruchung von Raum und Zeit sowie seines Körpers so sehr, daß er 3 Stärkepunkte verliert und 2W4 Tage das Bett hüten muß, um die verlorenen Stärkepunkte wiederzuerlangen. In jedem Fall altert der Magier beim Einsatz dieses Zaubers um vier Jahre.

Unabhängig davon, was der Magier sich tatsächlich wünscht, wird in den meisten Fällen der genaue Wortlaut des geäußerten *Wunsches* erfüllt. Diese Auslegungsfreiheit des Spielleiters ist notwendig, um die Ausgewogenheit des Spiels zu gewährleisten. Ein anderes Wesen einfach totzuwünschen wäre z.B. eine grobe Verletzung des Gleichgewichtes, so daß der Spielleiter den *Wunschevtl.* in der Weise erfüllt, daß er den Urheber in eine spätere Zeit versetzt, in welcher der Betreffende nicht mehr lebt. Praktisch bedeutet dies, daß der Magier sich selbst aus der Kampagne gewünscht hat.



Zeitstillstand (Veränderung) Umkehrbar

Reichweite: 10 m
 Komponenten: W,G,M
 Wirkungsdauer: Permanent
 Zeitaufwand: 9
 Wirkungsbereich: 1 Wesen
 Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber versetzt der Magier ein Wesen in scheintoten Zustand: Es altert nicht, und alle seine Körperfunktionen stehen praktisch still. Dieser Zustand dauert an, bis die Magie erfolgreich gebannt oder durch die Umkehrung dieses Zaubers, *Wiedereintritt in die Zeit*, aufgehoben wird. Die Umkehrungsform erfordert nur ein einziges Wort und weder Gesten noch Materialkomponenten.

Die Materialkomponenten für *Zeitstillstand* ist ein Gemisch aus Diamant-, Rubin-, Saphir- und Smaragdstaub, für das nur Steine im Wert von jeweils mindestens 100 GM verwendet werden dürfen.

Anhang 3: Magierzauber (9. Grad)



Zeitstop (Veränderung)

Reichweite: 0
Komponenten: W
Wirkungsdauer: Speziell
Zitaufwand: 9
Wirkungsbereich: Eine Kugel mit
4,50 m Radius
Rettungswurf: Nein

Durch diesen machtvollen Zauber kann der Magier den Fluß der Zeit innerhalb des Wirkungsbereichs für eine Runde anhalten. Von außen betrachtet, scheint die von der Wirkung betroffene Kugel nur kurz zu verschwimmen. In ihrem Innern kann der Magier für 1W3 Runden subjektiver Zeit frei handeln, während alle anderen Lebewesen, die nicht im Rang eines Halbgottes oder höherstehen bzw. ähnlich einzigartig sind, buchstäblich in der Bewegung „eingefroren“ sind. Alles, was in den Wirkungsbereich des *Zeitstops* eindringt, bleibt ebenfalls stehen. Wenn der Magier den Wirkungsbereich verläßt, endet der Zauber augenblicklich. Sobald die Wirkungsdauer abläuft, agieren der Magier und alle anderen wieder im normalen Zeitablauf.

Anmerkung: Der Spielleiter sollte eine Stoppuhr verwenden oder leise die Sekunden zählen, um die Wirkungsdauer dieses Zaubers nachzuhalten. Wenn der Magier die beabsichtigte Handlung nicht abschließen kann, bevor der Zeitfluß wieder einsetzt, dürfte er sich in einer peinlichen Lage befinden. Es ist jedoch zulässig, vor Ablauf des Zeitstopzaubers zu *teleportieren*.





Anhang 4: Priesterzauber (1. Grad)



Anmerkung zu den Priesterzaubern

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

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

Zauber des Ersten Grades

Befehl (Verzauberung/Bezauberung)

Bezauberungszyklus

Reichweite: 30 m

Komponente: W

Wirkungsdauer: 1 Runde

Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Rettungswurf: Nein

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

Böses entdecken (Erkenntniszauber) Umkehrbar

Allgemeiner Zyklus

Reichweite: 120 m

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 1 Phase +
5 Runden pro Stufe

Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Ein Pfad von 3 m Breite

Rettungswurf: Nein

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

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

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

Feenfeuer (Veränderung)

Wetterzyklus

Reichweite: 80 m

Komponenten: W,M

Wirkungsdauer: 4 Runden pro Stufe

Zeitaufwand: 4

Wirkungsbereich: 1 m² pro Stufe innerhalb
von 12 m Radius

Rettungswurf: Nein

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

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

Die erforderliche Materialkomponente ist ein Stück phosphoreszierendes Faulholz.

Furcht bannen (Bannzauber)

Umkehrbar

Bezauberungszyklus

Reichweite: 10 m

Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: Speziell

Zeitaufwand: 1

Wirkungsbereich: Für je 4 Stufen ein Wesen

Rettungswurf: Speziell

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

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

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

Gift entdecken (Erkenntniszauber)

Erkenntniszyklus

Reichweite: 0

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 1 Phase + 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 4