



## Anhang 4: Priesterzauber (3. Grad)

### Zusammenfassung der Wirkung von Magie bannen

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

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

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

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

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

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

### Mit Stein verschmelzen (Veränderung)

Elementarzyklus (Erde)  
Reichweite: 0

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

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

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

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

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

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

### Mit Toten sprechen (Nekromantie)

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

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

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

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

### Nahrung und Wasser erschaffen (Veränderung)

Erschaffungszyklus  
Reichweite: 10 m

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

## Anhang 4: Priesterzauber (3. Grad)



Komponenten: W,G  
Wirkungsdauer: Speziell  
Zeitaufwand: 1 Phase  
Wirkungsbereich: 30 l pro Stufe  
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester Nahrung und Wasser aus dem Nichts erscheinen lassen. Die so erschaffenen Eßwaren sind äußerst nahrhaft, wenn auch nicht besonders wohlschmeckend. Jeweils 30 l davon genügen als Tagesration für drei menschen- oder ein pferde großes Lebewesen. Die Nahrungsmittel verderben bereits nach 24 Stunden und sind dann ungenießbar; sie können allerdings durch den Zauber *Nahrung und Wasser reinigen* für weitere 24 Stunden frisch gehalten werden. Das *erschaffene Wasser* entspricht dem Erzeugnis des Zaubers *Wasser erschaffen* (Erster Grad). Für jede Stufe, die der Anwender des Zaubers erreicht hat, kann er wahlweise 30 l Eßwaren oder Wasser erschaffen.

### Pflanzenwachstum (Veränderung)

Pflanzenzyklus  
Reichweite: 160 m  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: Permanent  
Zeitaufwand: 1 Runde  
Wirkungsbereich: Speziell  
Rettungswurf: Speziell

Bei diesem Zauber kann der Priester zwischen zwei verschiedenen Anwendungen wählen. Die erste lässt gewöhnliche Pflanzen zu einem Dickicht oder Urwald zusammenwachsen, durch das sich Lebewesen mit einem Bewegungstempo von 3 m pro Runde (6 m pro Runde bei über menschengroßen Geschöpfen) hindurch kämpfen müssen. Damit der Zauber wirken kann, muß das gewählte Gelände mit Büschen und Bäumen bewachsen sein. Buschwerk, Ranken, Schößlinge, Wurzeln, Dornhecken, Disteln und Unkraut verwachsen zu einer fast undurchdringlichen Barriere. Der Wirkungsbereich misst pro Stufe des Priesters 6 m entlang jeder Seite, und kann jede gewünschte, quadratische oder rechteckige Form annehmen. Ein Priester der 8. Stufe könnte also ein Gebiet von 48 x 48 m oder 96 x 32 m, 192 x 12 oder 384 x 3 m überwuchern lassen. Die Wirkung des Zaubers hält an, bis sie von Hand, durch Feuer oder Zauberei wie *Magie bannen* beseitigt wird.

Die zweite Anwendungsform wirkt auf ein Gebiet von 2,5 km<sup>2</sup>. Der Spielleiter führt hierbei verdeckt einen Rettungswurf für den Anwender durch, um zu ermitteln, ob der Zauber wirkt. Wenn dies der Fall ist, wachsen die Pflanzen im Wirkungsbereich besonders gut und bringen bei einer normalen Wachstumsperiode zwischen 20% und 50% mehr Ertrag (1W4+1 x 10). Der Zauber kann Katastrophen wie Überschwemmungen, Dürren, Brände oder Insek-

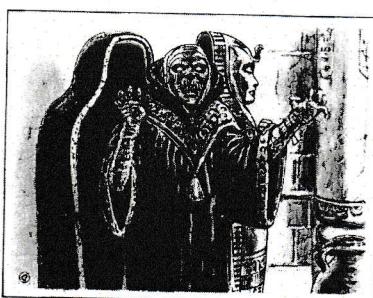
tenplagen nicht verhindern, doch selbst in solchen Fällen erholen sich die betreffenden Pflanzen besser als erwartet. Diese Wirkung hält nur für einen Jahreskreislauf vor und endet auch bei den kräftigsten Bäumen mit der Winterruhe. Daher gehört die Zelebrierung dieses Zaubers in vielen ländlichen Gebieten zu den Aussaatfeiern im Frühjahr.

### Scheintod (Nekromantie)

Totenzyklus  
Reichweite: Berührung  
Komponenten: W  
Wirkungsdauer: 1 Phase + 1 Runde pro Stufe  
Zeitaufwand: 1/2  
Wirkungsbereich: Die berührte Person  
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester sich selbst oder eine andere Person in einen Zustand der Katalepsie versetzen, der von echter Todesstarre nicht zu unterscheiden ist. Der Betreffende kann riechen und hören und so verfolgen, was um ihn herum geschieht, jedoch weder sehen, noch irgend etwas fühlen. Er spürt weder Verletzungen, noch sonstige körperliche Mißhandlung und reagiert auf derartige Dinge überhaupt nicht. Tatsächlich erleidet er auch nur die Hälfte des jeweiligen Schadens. Darüber hinaus ist eine Person in scheintotem Zustand immun gegen Lähmung, Vergiftung und Entzug von Lebenskraft. Gift, das in den Körper eindringt, beginnt zu wirken, wenn der Zauber ausläuft, dann wird jedoch auch ein entsprechender Rettungswurf durchgeführt. Allerdings schützt der Zauber nicht vor Situationen, in denen der Tod unentrinnbar ist, z.B. bei Verschüttung durch einen Erdrutsch. Zu beachten ist, dass dieser Zauber auch durch Berührung nur auf einen willigen Empfänger angewandt werden kann. Der Priester kann den Zauber jederzeit abbrechen. Auch erfolgreiches *Magie bannen* hat diese Wirkung; es dauert jedoch in jedem Fall eine ganze Runde, bis alle Körperfunktionen des Scheintoten wieder einsetzen.

Zu beachten ist, dass dieser Zauber, im Unterschied zum gleichnamigen Magierzauber, nur auf Personen wirkt, dafür jedoch keiner Beschränkung hinsichtlich der Stufe des Empfängers unterliegt.



### Schlinge (Verzauberung/Bezauberung)

Pflanzenzyklus  
Reichweite: Berührung  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: Permanent bis zur Auslösung  
Zeitaufwand: 3 Runden  
Wirkungsbereich: Ein Kreis mit einem Durchmesser von 60 cm + 15 cm pro Stufe  
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester eine *Schlinge* anfertigen, die ohne magische Hilfsmittel zu 90% unentdeckt bleibt. Die *Schlinge* kann aus jeder biegsamen Ranke, aus einem Riemen oder einem Seil hergestellt werden. Durch die Verzauberung verschmilzt sie mit ihrer Umgebung. Wenn ein Lebewesen den Kreis betrifft, zieht sich das zur *Schlinge* geknüpfte Ende um eine oder mehrere Extremitäten zusammen. (Zu beachten ist, dass auch der Kopf eines Wurms oder einer Schlange so festgehalten werden kann.)

Sofern sich ein kräftiger, biegsamer Baum in der Nähe befindet, kann die *Schlinge* an ihm befestigt werden. Der Zauber lässt ihn sich biegen, wenn die *Schlinge* gelegt wird, und zurück schnellen, wenn sie ausgelöst wird, wodurch das Opfer 1W6 Schadenspunkte erleidet und an dem eingefangenen Glied in die Höhe gerissen wird (evtl. sogar erwürgt, wenn der Hals bzw. Kopf in der *Schlinge* sitzt). Wenn kein passendes Bäumchen in Reichweite ist, zieht sich die *Schlinge* um das gefangene Glied fest zusammen undwickelt sich dann mit der restlichen Länge um das gefangene Wesen, so dass dieses gefesselt wird, ohne Schaden zu nehmen. Unter Wasserwickelt sich das Seil der *Schlinge* um seinen Ankerpunkt. Aufgrund ihrer magischen Eigenschaften ist die *Schlinge* in der ersten Stunde nach der Gefangennahme nur durch Sturmriesenkäfte oder größere Kraft (Stärke 23) zu sprengen. Danach sinkt ihre Widerstandskraft mit jeder Stunde um einen Punkt: Nach zwei Stunden ist sie mit Stärke 22 zu sprengen, nach drei Stunden mit ST 21 usw., bis nach Ablauf von sechs Stunden eine Stärke von 18 ausreicht, um die Fesseln zu zerreißen. Sechs Stunden später (nach insgesamt zwölf Stunden) verliert die *Schlinge* ihre magischen Eigenschaften und gibt ihr Opfer wieder frei. Die *Schlinge* kann mit jeder magischen Waffe durchtrennt werden, oder auch mit einer gewöhnlichen Klingewaffe, wenn mindestens ein Angriffsbonus von +2 (z.B. für Stärke) gilt.

Der Priester muss eine Schlangenhaut und ein Stück Sehne von einem besonders kräftigen Tier mit der Ranke oder dem Seil verkleben, welche(s) er zur *Schlinge* legt. Im übrigen benötigt er nur sein Heiliges Symbol.

### Schutzgewand (Verzauberung)

Schutzyklus  
Reichweite: Berührung  
Komponenten: W,G,M



## Anhang 4: Priesterzauber (3. Grad)

Wirkungsdauer: 5 Runden pro Stufe  
Zeitaufwand: 1 Runde  
Wirkungsbereich: Der Anwender  
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber verleiht dem Gewand des Priesters eine magische Schutzwirkung, die mindestens der eines Kettenhemdes (RK 5) entspricht. Für je drei Erfahrungsstufen über der 5. nimmt die Verzauberung um einen Bonus von +1 zu, bis zu einem Höchstwert von RK 1 auf der 17. Stufe. Die Magie hält für fünf Runden pro Stufe des Priesters an, bricht jedoch ab, wenn er das Bewußtsein verliert. Wird das Schutzgewand zusammen mit gewöhnlicher Rüstung getragen, so gilt nur der jeweils bessere Wert: Seine Wirkung verbindet sich nicht mit anderen Schutzvorkehrungen.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind das Gewand und das Heilige Symbol des Priesters; beide werden durch die Magie nicht verbraucht.

### Schutz vor Feuer (Bannzauber)

Schutz- und Elementarzyklus (Feuer)  
Reichweite: Berührung  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: Speziell  
Zeitaufwand: 6  
Wirkungsbereich: Das berührte Wesen  
Rettungswurf: Nein

Die Wirkung dieses Zaubers fällt unterschiedlich aus, je nachdem, ob der Priester ihn auf sich selbst oder auf einen anderen anwendet. In beiden Fällen hält sie höchstens für eine Phase pro Stufe des Anwenders vor.

– Wenn der Priester den Zauber auf sich selbst legt, wird er gegenüber normalem Feuer (Fackeln, Feuerstößen, brennendes Öl usw.) wie auch magischem Feuer (dem Odem bestimmter Drachen, eines Höllenündes oder einer Feuerhydra, sowie den Zaubern *Brennende Hände, Feuerball, Feuerfrüchte, Feuersturm, Flammenschlag, Meteorschwarm* o.ä.) völlig unverwundbar. Dieser Schutz verfliegt, wenn der Zauber insgesamt 12 Punkte Hitze- oder Feuerschaden pro Stufe des Anwenders aufgefangen hat.

– Andere Empfänger macht der Zauber nur gegenüber normalem Feuer unverwundbar; er gewährt jedoch außerdem einen Zuschlag von +4 auf Rettungswürfe gegen Angriffe durch Feuer und verringert die Schadenswirkung von magischem Feuer jeweils auf die Hälfte.

Das Heilige Symbol des Priesters wird als Materialkomponente benötigt.

### Schutz vor Lebenskraftentzug (Bannzauber)

Schutz- und Totenzzyklus  
Reichweite: Berührung  
Komponenten: W,G  
Wirkungsdauer: Speziell  
Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: 1 Wesen  
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber gewährt dem Anwender oder dem von ihm berührten Wesen teilweise Schutz vor Untoten, die in Verbindung zur Negativen Ebene stehen (z.B. Schatten, Gruselschrecken, Todesalben, Schreckgespenster oder Vampire), sowie vor bestimmten Waffen und Zaubern, die dem Opfer Lebenskraft entziehen. Der Zauber erschließt eine Verbindung zur Positiven Ebene, wodurch die negative Energie des Angriffs evtl. neutralisiert werden kann: Wird der Empfänger des Zaubers von

einem Wesen, einer Waffe oder einer magischen Wirkung getroffen, die ihm Lebenskraft entziehen würden, so ist ein Rettungswurf gegen Todesmagie durchzuführen. Wenn er gelingt, heben sich positive und negative Energie in einem gleißenden Blitz und einem Donnerschlag gegenseitig auf; das Opfer erleidet nur den normalen körperlichen Schaden, den der Angriff verursacht, unabhängig von der Anzahl der Stufen oder Stärkepunkte, die der Treffer ihm sonst entzogen hätte. Ein angreifender Untoter erleidet durch die vom Zauber kanalisierte positive Energie 2W6 Schadenspunkte; ein Magier oder eine Waffe, die mit Entzug von Lebenskraft angreifen, bleiben von dieser Rückwirkung verschont.

Der Bannzauber schützt nur gegen einen derartigen Angriff und verfliegt dabei sofort, unabhängig vom Ergebnis des Rettungswurfs. Wenn dieser mißlingt, erleidet das Opfer neben dem Verlust von Erfahrungsstufen oder Stärkepunkten den doppelten körperlichen Schaden. Der Schutz hält vor, bis er durch einen entsprechenden Angriff ausgelöst wird, höchstens aber für eine Phase pro Stufe des Anwenders. Auf der Ebene der Negativen Energie kann dieser Zauber nicht eingesetzt werden.

### Steinverformung (Veränderung)

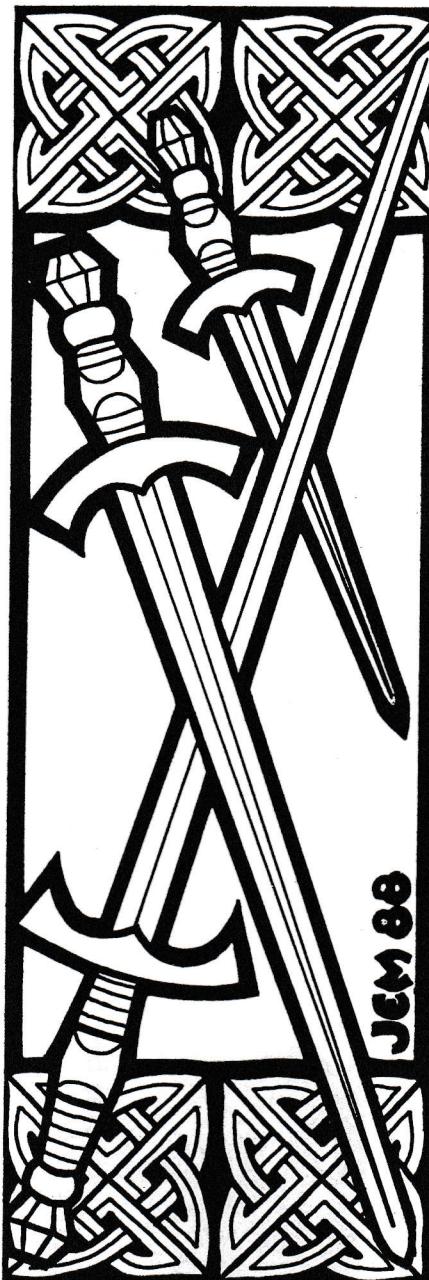
Elementarzyklus (Erde)  
Reichweite: Berührung  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: Permanent  
Zeitaufwand: 1 Runde  
Wirkungsbereich:  $1 m^3 + 30 dm^3$  pro Stufe  
Rettungswurf: Nein

Mit diesem Zauber kann der Priester einen bestehenden Steinblock in eine Form bringen, die seinen Wünschen entspricht: Er kann z.B. eine Steinwaffe, eine Falltür oder ein Götzenbild anfertigen. Der Zauber kann auch eingesetzt werden, um eine Steintür zu verformen und so den Weg in die Freiheit zu bahnen, sofern die Maße der Tür den möglichen Wirkungsbereich nicht überschreiten. Man kann auf diese Weise auch Steinruinen und Steintüren anfertigen, allerdings ist das Herausarbeiten kleinerer Details sehr schwierig. Wenn die Vorrichtung kleine, bewegliche Teile umfaßt, besteht daher eine Chance von 30%, daß sie nicht funktioniert.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist weicher Ton, mit dem der gewünschte Steingenstand grob dargestellt und dann der Steinblock berührt werden muß.

### Sternenlicht (Hervorruft, Illusion/Hirngespinst)

Sonnenzyklus  
Reichweite: 10 m pro Stufe  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe  
Zeitaufwand: 6  
Wirkungsbereich: Pro Stufe eine Fläche von  $3 \times 3$  m  
Rettungswurf: Nein



## Anhang 4: Priesterzauber (4. Grad)



Mit diesem Zauber kann der Priester einen Bereich beleuchten, als wenn dieser unter einem klaren Nachthimmel voller Sterne läge. Unabhängig von der Höhe des offenen Raumes, in welchem der Zauber wirkt, wird die darunter liegende Fläche sofort durch *Sternenlicht* erhellt. Die Sichtverhältnisse entsprechen dadurch denen einer mond hellen Nacht: Bewegungen sind auf 100 m Entfernung zu bemerken; unbewegliche Wesen werden auf 50 m Abstand wahrgenommen: eine grobe Identifizierung ist ab 30 m möglich, und individuelles Erkennen ab 10 m. Der Wirkungsbereich scheint unter freiem Sternenhimmel zu liegen, doch ein Anzweifeln der Illusion verhilft lediglich zu der Erkenntnis, daß die „Sterne“ in Wirklichkeit hervorgerufene Lichter sind. Unter Wasser wirkt der Zauber nicht.

Die erforderlichen Materialkomponenten sind mehrere Blütendolden des Rittersterns und einige Beeren der Stechpalme.

### Tiere festhalten (Verzauberung/Bezauberung)

Tierzyklus  
Reichweite: 80 m  
Komponenten: W,G  
Wirkungsdauer: 2 Runden pro Stufe  
Zeitaufwand: 6  
Wirkungsbereich: Bis zu 4 Tiere innerhalb eines Würfels mit 12 m Kantenlänge  
Rettungswurf: K.W.

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester bis zu vier Tiere unbeweglich festhalten. Der Zauber wirkt auf normale und riesige Exemplare gewöhnlicher Arten von Säugetieren, Vögeln und Reptilien (Adler, Affen, Bären, Füchse, Hunde, Krokodile, Riesenbiber usw.), nicht aber auf Monster wie Gorgonen, Harpyen, Nagas, Zentauren u.ä. Die Wirkung dauert pro Stufe des Priesters zwei Runden an. Der Anwender des Zaubers kann entscheiden, auf wie viele Tiere (bis zu vier) er ihn richten will. Je größer die Anzahl, desto höher ist allerdings auch die Chance, daß die Opfer die Wirkung abschütteln können: Wenn nur ein Tier festgehalten wird, gilt für seinen Rettungswurf ein Abzug von -4; bei zwei Tieren wird ein Malus von je -2 angerechnet, bei drei Opfern jeweils -1, und bei vier Tieren werden die Rettungswürfe ohne Abzüge durchgeführt.

Unabhängig von der Anzahl dürfen die einzelnen Tiere außerdem nicht mehr wiegen als 400 Pfund pro Stufe des Priesters bei Säugetieren, bzw. 100 Pfund pro Stufe bei Vögeln oder

Reptilien. Ein Priester der 8. Stufe könnte z.B. bis zu vier Säugetiere von je 3.200 Pfund festhalten, oder ebenso viele Vögel oder Reptilien von je 800 Pfund.

### Tote beleben (Nekromantie)

Totenzzyklus  
Reichweite: 10 m  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: Permanent  
Zeitaufwand: 1 Runde  
Wirkungsbereich: Speziell  
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber entstehen die einfachsten untoten Monster, Skelette und Zombies, meist aus den Körpern oder Knochen toter Menschen, Halbmenschen oder Humanoiden. Durch den Zauber werden ihre sterblichen Überreste belebt und gehorchen einfachen, mündlichen Befehlen des Priesters. Die Skelette oder Zombies können dem Priester folgen, in einem Bereich wachen und alle (oder nur bestimmte) Wesen angreifen, die ihn betreten, usw. Die Untoten bleiben belebt, bis sie im Kampf oder durch Vertreiben vernichtet werden; die Magie dieses Zaubers kann nicht gebannt werden. Der Priester kann pro Stufe ein Skelett oder einen Zombie beleben. Bei Wesen mit mehr als 1 Trefferwürfel ist die Gesamtzahl der Trefferwürfel der jeweiligen Monster entscheidend. Dabei besitzen Skelettformen ebensoviele Trefferwürfel wie das lebendige Wesen, Zombies jeweils einen Trefferwürfel mehr. Ein Priester der 12. Stufe könnte also 12 Zwergenskelette (bzw. 6 Zwergenzombies), 4 Gnollzombies oder einen Feuerriesenzombie erschaffen. Zu beachten ist, daß dabei von der durchschnittlichen Anzahl von Trefferwürfeln der jeweiligen Art ausgegangen wird. Der Körper eines Kämpfers der 9. Stufe wird als Zombie mit 2 Trefferwürfeln belebt, ohne besondere Rassen- oder Klassenfähigkeiten. Diese Untoten verfügen über keine der besonderen Fähigkeiten der echten Monster. Wahlweise kann der Priester auch pro Erfahrungsstufe zwei Wesen von kleinen Tieren (1-1 TW oder weniger) als Skelette beleben. Um den Zauber zu wirken, benötigt der Priester einen Tropfen Blut, etwas Fleisch von der Art des zu belebenden Wesens und eine Prise Knochenmehl oder einen Knochensplitter. Die Anwendung dieses Zaubers ist keine gute Handlung, und nur böse Priester setzen ihn häufiger ein.

### Wasser atmen (Veränderung) Umkehrbar

Elementarzyklus (Wasser, Luft)  
Reichweite: Berührung  
Komponenten: W,G  
Wirkungsdauer: 1 Stunde pro Stufe  
Zeitaufwand: 6  
Wirkungsbereich: Das berührte Wesen  
Rettungswurf: Nein

Der Empfänger dieses Zaubers wird in die Lage versetzt, unter Wasser frei zu atmen, solange die Wirkung vorhält, also für eine Stunde pro Stufe des Anwenders. Der Priester kann die Wirkungsdauer einer Anwendung auf mehrere Empfänger aufteilen. Ein Priester der 8. Stufe z.B. könnte die Fähigkeit zwei Wesen für je vier Stunden verleihen, vier für je zwei Stunden, acht für je eine Stunde usw., bis zu einer Mindestdauer von 30 Minuten pro Empfänger.

Die Umkehrungsform, *Luft atmen*, befähigt Wasserwesen dazu, an der Luft zu überleben. Zu beachten ist, daß keine der beiden Fassungen dem Empfänger hindert, weiter in seinem angestammten Element zu atmen.



### Zauber des Vierten Grades

#### Bannspruch (Bannzauber)

Beschwörungszyklus  
Reichweite: 10 m  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: Speziell  
Zeitaufwand: 1 Runde





## Anhang 4: Priesterzauber (4. Grad)

Wirkungsbereich: 1 Wesen  
Rettungswurf: Speziell

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester ein Wesen, das von einer anderen Existenzebene stammt, dorthin zurückschicken. Gegen Mächte im Rang eines Halbgottes oder darüber wirkt der Zauber nicht, ihre Diener und Sendboten können jedoch gebannt werden. Sofern das Wesen einen eigenen Namen führt, muß dieser bei der Anwendung des Zaubers genannt werden. Auch muß ggf. seine Magieresistenz überwunden werden. Die Grundchance des Priesters, den Bannspruch erfolgreich zu wirken, beträgt 50% (11-20 auf 1W20) und wird durch die Differenz zwischen der Erfahrungsstufe des Priesters und der Stufe bzw. den Trefferwürfeln des Wesens modifiziert: Der erforderliche Wurf erhöht sich, wenn das zu bannende Wesen mehr Trefferwürfel besitzt, bzw. verringert sich, wenn der Priester mächtiger ist. Bei Erfolg wird das Wesen augenblicklich auf seine eigene Ebene zurückgeschleudert. Hierdurch erleidet es einen körperlichen Schock, so daß ein Prozentwurf fällig wird, um zu prüfen, ob es überlebt. Wenn für das betreffende Wesen kein Konstitutionswert angegeben ist, liegt der Grenzwert für diesen Wurf bei 70% +2% pro Stufe oder Trefferwürfel. Der Anwender des Zaubers kann nicht bestimmen, an welchem Ort das Wesen auf seine Ebene zurückkehrt. Wenn der Versuch fehlschlägt, muß der Priester eine höhere Erfahrungsstufe erreichen, bevor er erneut versuchen kann, das betreffende Wesen zu banen.

Für den Einsatz des *Bannspruchs* benötigt der Priester sein Heiliges Symbol, Heiliges Wasser und irgendeine Substanz, die dem jeweiligen Wesen verhaft ist.

### Feuer erzeugen (Veränderung) Umkehrbar

Elementarzyklus (Feuer)  
Reichweite: 40 m  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 1 Runde  
Zeitaufwand: 7  
Wirkungsbereich: Eine Fläche von 3,60 x 3,60 m  
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber läßt der Priester auf einer Fläche von bis zu 3,60 m Kantenlänge gewöhnliche Flammen emporschlagen. Das so erzeugte Feuer hält nur eine Runde vor, wenn es nicht andere Stoffe entzündet, verursacht jedoch bei allen Wesen innerhalb des Wirkungsbereichs 1W4 Schadenspunkte plus 1 SP pro Stufe des Anwenders. Außerdem entzündet es ggf. brennbare Stoffe wie Holz, Öl, Papier, Pergament, Tuch o.ä., so daß diese weiterbrennen.

Die Umkehrungsform, *Feuer löschen*, löscht innerhalb des Wirkungsbereichs jedes normale (Holz-, Kohlen-, Talg- oder Wachs-) Feuer.

Die Materialkomponente für beide Formen ist eine Paste aus Schwefel und Wachs, die zu einer Kugel gerollt und auf das Ziel geworfen wird.

### Gift neutralisieren (Nekromantie) Umkehrbar

Heilzyklus  
Reichweite: Berührung  
Komponenten: W,G  
Wirkungsdauer: Permanent  
Zeitaufwand: 7  
Wirkungsbereich: Das berührte Wesen, bzw. ein Volumen von 15 l pro Stufe  
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester jedes Gift im Körper des berührten Wesens bzw. in der berührten Substanz neutralisieren. Für die Berührung ist ggf. ein Trefferwurf im Nahkampf erforderlich, wenn Gegner wie z.B. giftige Reptilien oder Schlangen (oder auch ein Feind mit einer vergifteten Waffe) auszuweichen versuchen. Wenn dieser Zauber eingesetzt wird, bevor der Vergiftete stirbt, kann er den Eintritt des Todes verhindern. Die Wirkung des Zaubers ist nur im Hinblick auf das Gift dauerhaft, das sich zum Zeitpunkt der Anwendung im betreffenden Körper befand: Wesen (und evtl. Gegenstände), die neues Gift hervorbringen, werden dadurch nicht endgültig entgiftet.

Die Umkehrung des Zaubers, *Vergiften*, erfordert ebenfalls einen erfolgreichen Trefferwurf; außerdem steht dem Opfer ein Rettungswurf gegen Gift zu. Wenn dieser mißlingt, wird es bewegungsunfähig und stirbt innerhalb einer Phase, wenn das Gift nicht durch Anwendung von Magie neutralisiert oder verlangsamt wird.

### Handlungsfreiheit (Bannzauber, Verzauberung)

Bezauberungszyklus  
Reichweite: Berührung  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe  
Zeitaufwand: 7  
Wirkungsbereich: Das berührte Wesen  
Rettungswurf: Nein

Der Empfänger dieses Zaubers kann sich für die Dauer der Wirkung frei bewegen und angreifen, auch wenn er unter dem Einfluß von Magie steht, welche die Bewegung behindert (z.B. die Zauber *Netz* oder *Verlangsamung*). Auch unter Wasser kann sich der Betreffende so schnell bewegen wie an der Luft, und er richtet selbst mit Hiebwaffen wie Axt, Flegel, Hammer, Schwert oder Streitkolben den vollen Schaden an (allerdings nicht bei Würfen). Er besitzt jedoch nicht die Fähigkeit, Wasser zu atmen, wenn er keine zusätzliche Magie darauf verwendet.

Die Materialkomponente ist ein Lederriemen, der um den Arm (oder ein vergleichbares

Glied) des Empfängers gebunden wird und sich bei Ablauf der Wirkungsdauer auflöst.

### Immunität gegen Zauber (Bannzauber)

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

Durch diesen Zauber macht der Priester das berührte Wesen gegen einen bestimmten Zauber des ersten bis vierten Grades völlig immun. Der Schutz erstreckt sich auf Zauber, zauberähnliche Wirkungen und angeborene Fähigkeiten bestimmter Wesen, nicht aber auf Odemwaffen oder Blickangriffe irgendwelcher Art. Darüber hinaus gelten weitere Einschränkungen: Erstens muß der Priester die Wirkung, vor der er den Empfänger schützen will, selbst erlebt haben: Nur wenn er bereits einmal mit einem *Feuerball* angegriffen wurde, kann er jemanden dagegen immun machen. Zweitens wirkt der Zauber nicht auf Wesen, die bereits durch einen Schutzauber, Zaubertrank, magischen Ring oder einen anderen Gegenstand geschützt sind. Drittens gilt der Schutz jeweils nur für einen bestimmten Zauber, nicht für einen ganzen Zyklus oder eine Gruppe von Zaubern mit ähnlicher Wirkung: Wer z.B. gegen *Blitzstrahl* unempfindlich ist, wäre durch den Zauber *Schockgriff* trotzdem verwundbar.

Die erforderliche Materialkomponente ist jeweils die des Zaubers, vor dem der Empfänger geschützt werden soll.

### Insekten abhalten (Bannzauber, Veränderung)

Tier- und Schutzyklus  
Reichweite: 0  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe  
Zeitaufwand: 1 Runde  
Wirkungsbereich: 3 m Radius  
Rettungswurf: Nein

Unter der Wirkung dieses Zaubers wird der Priester von einer unsichtbaren Barriere umgeben, die Insekten aller Art abhält: Normale Insekten nähern sich ihm nicht weiter als bis auf 3 m, und auch Rieseninsekten, deren Trefferwürfel nicht einmal ein Drittel seiner Erfahrungsstufe erreichen, werden abgehalten (also Insekten mit 2 TW bei einem Priester der 7. bis 9. Stufe, solche mit 3 TW bei einem der 10. bis 12. Stufe usw.). Insekten mit mehr Trefferwürfeln können in den geschützten Bereich vordringen, wenn sie aggressiv genug sind und für sie ein Rettungswurf gegen Zauber gelingt. Beim Durchbrechen der magischen Barriere erleiden sie 1W6 Schadenspunkte. Zu beachten ist, daß der Zauber nicht gegen Spinnenartige

## Anhang 4: Priesterzauber (4. Grad)



oder Tausendfüßler wirkt, sondern nur gegen echte Insekten.

Als Materialkomponente kann man für diesen Zauber entweder zerdrückte Blüten der Ringelblume, eine ganze, zerdrückte Lauchstange, sieben zerriebene Brennesselblätter oder einen Klumpen Harz des Kampferbaums verwenden.

### Lügen entdecken (Erkenntniszauber) Umkehrbar

Erkenntniszyklus

Reichweite: 30 m

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Rettungswurf: K.W.

Durch den Einsatz dieses Zaubers kann der Priester sofort feststellen, ob das betreffende Wesen absichtlich und wider besseres Wissen die Unwahrheit sagt. Er erfährt dadurch nicht die Wahrheit und erkennt weder unbeabsichtigte Falschangaben, noch unbedingt ausweichende Antworten. Für das Opfer ist ein Rettungswurf durchzuführen, auf den die umgekehrte Weisheitsmodifikation des Priesters angerechnet wird, d.h. bei einem Priester mit Weisheit 18 wird auf den Wurf ein Abzug von -4 angewandt (s. Tabelle 5).

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist Goldstaub im Wert von 1 GM.

Die Umkehrungsform des Zaubers, *Unentdeckbare Lügen*, verhindert das magische Erkennen von Lügen des betreffenden Wesens für 24 Stunden.

Für die Umkehrung wird Messingstaub als Materialkomponente benötigt.

### Mantel der Tapferkeit (Herbeirufung/ Beschwörung) Umkehrbar

Bezauberungszyklus

Reichweite: Berührung

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: Speziell

Zeitaufwand: 6

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen

Rettungswurf: K.W.

Dieser Zauber kann auf jeden willigen Empfänger gelegt werden, der durch seinen Schutz einen Zuschlag auf Rettungswürfe gegen alle Arten von *Furcht* erhält (nicht aber gegen die von einigen Niederen und Höheren Mächten hervorgerufene Ehrfurcht). Der Priester kann den *Mantel der Tapferkeit* bei der Anwendung des Zaubers bis zu vier Wesen verleihen. Wird er nur auf einen Empfänger gelegt, beträgt der Bonus auf den Rettungswurf +4, bei zwei Wesen +3, bei dreien +2 und bei vier Wesen je +1. Die Magie des Mantels wirkt nur gegen einen Angriff und verfliegt danach, unabhängig vom Ergebnis des Rettungswurfs. Wenn kein

entsprechender Wurf fällig wird, endet die Wirkung des Zaubers nach acht Stunden.

Die Umkehrungsform des Zaubers, *Mantel der Furcht*, versetzt ein einzelnes, vom Priester berührtes Wesen in die Lage, sich auf Wunsch mit einer Furchtaura von 1 m Radius zu umgeben. Wenn für die Charaktere und Wesen, die sich innerhalb dieses Bereichs aufhalten, keine Rettungswürfe gegen Zauber gelingen, fliehen sie in Panik für 2W8 Runden. Der Spielleiter entscheidet ggf., ob sie getragene Ausrüstung fallen lassen.

Auch diese Form des Zaubers kann nur einmal eingesetzt werden und verfliegt spätestens nach acht Stunden. Untote aller Art werden von der Wirkung nicht erfaßt, die Gefährten des Empfängers jedoch, sofern sie sich im Wirkungsbereich aufhalten, sind von ihr keineswegs ausgenommen.

Als Materialkomponente benötigt man für den *Mantel der Tapferkeit* eine Adler- oder Falkenfeder, für die Umkehrungsform die Feder eines Geiers oder Huhns.

### Mit Pflanzen verständigen (Veränderung)

Pflanzenzyklus

Reichweite: 0

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 1 Phase

Wirkungsbereich: 9 m Radius

Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber versetzt den Priester in die Lage, sich in sehr einfacher Form mit allen Arten von lebenden Pflanzen (einschließlich Pilzen, Schimmelpilzen und Pflanzenmonstern wie dem Schlammonster) zu verständigen und über normale Pflanzen (nicht über Monster und pflanzenähnliche Wesen) eine begrenzte Kontrolle auszuüben. Der Anwender kann z.B. Pflanzen befragen, um zu erfahren, ob bestimmte Wesen zwischen ihnen hindurchgegangen sind, er kann ein Dickicht veranlassen, sich so gut wie möglich zu öffnen, um die Gruppe hindurchzulassen, Ranken anweisen, Verfolger festzuhalten, oder ähnliche Dienste einfordern. Der Zauber versetzt die Pflanzen nicht in die Lage, sich selbst zu entwurzeln und fortzubewegen, alle Bewegungen im Rahmen der normalen Beweglichkeit der Pflanzen können jedoch eingesetzt werden. Opfer, die durch den betreffenden Zauber verstrickt wurden, können befreit werden. Die Wirkung des Zaubers erfaßt die gesamte Vegetation im Wirkungsbereich.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind ein Tropfen Wasser, eine Prise Dung und eine offene Flamme.

### Pflanzen festhalten (Verzauberung/ Benzauberung)

Pflanzenzyklus

Reichweite: 80 m

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: K.W.

Dieser Zauber hat auf pflanzliche Materie folgende Wirkungen:

1. Er hält Pflanzen, die sich fortbewegen können, an einer Stelle fest;
2. Er hindert Pflanzen daran, sich umschlingend, greifend, einschließend oder wachsend zu bewegen;
3. Er verhindert von Seiten der Pflanzen jedes Geräusch und jede Bewegung, die nicht durch Wind verursacht wird.

Der Zauber wirkt auf alle Arten von Pflanzen einschließlich Schmarotzern und Pilzarten, und auch auf magisch belebte oder sonstwie verzauberte Vegetation. Er kann ebenso gegen Baumhirten, Grünschleim, alle Arten von Schimmel, Schlammonster, Schreier usw. eingesetzt werden. Die Wirkung hält pro Stufe des Anwenders eine Runde vor und erfaßt 1W4 Pflanzen innerhalb einer Fläche von 12 x 12 m, bzw. bei niedrigem Bodenbewuchs wie Gras oder Schimmel eine Fläche von 4-16 m Kantenlänge. Wenn der Zauber lediglich auf eine Pflanze (bzw. 4 x 4 m Fläche) gerichtet wird, erfolgt der entsprechende Rettungswurf mit einem Abzug von -4. Werden zwei Pflanzen (bzw. eine Fläche von 8 x 8 m) verzaubert, so beträgt der Abzug -2; bei drei Pflanzen oder 12 x 12 m Fläche wird noch -1 angerechnet, und bei vier Pflanzen bzw. der vollen Fläche von 16 x 16 m erfolgt der Rettungswurf ohne Abzüge.

### Pflanzentor (Veränderung)

Pflanzenzyklus

Reichweite: Berührung

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: Speziell

Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber öffnet ein Tor oder einen Durchgang magischer Natur durch Bäume, Unterholz, Dickicht oder ähnlichen Pflanzenbewuchs – auch solchen magischen Ursprungs. Das *Pflanzentor* steht dem Anwender des Zaubers offen, sowie Priestern höherer Stufen und Dryaden. Allen anderen muß die genaue Lage des Tors gezeigt werden. Mit Hilfe eines *Pflanzentores* kann der Priester sogar in einem Baumstamm verschwinden und sich dort versteckt halten. Das Tor ermöglicht es auch anderen menschengroßen oder kleineren Wesen, durch das Hindernis zu treten, bzw. sich zu verstekken, wobei letzteres von der Größe des verfügbaren Raumes abhängen kann. Wenn der Baum gefällt oder abgebrannt wird, müssen die Insassen ihn verlassen, bevor er stürzt bzw. verbrannt ist, sonst sterben auch sie. Die Wirkung des Zaubers hält pro Stufe des Anwenders eine Phase an; wenn der Priester sich in einer Eiche



## Anhang 4: Priesterzauber (4. Grad)

versteckt, hält der Zauber neunmal so lange vor, bei einer Esche dreimal so lange. Der durch den Zauber geschaffene Pfad ist bis zu 1,20 m breit, 2,40 m hoch und pro Stufe des Anwenders 3,60 m lang. Auf Pflanzenmonster wie Baumhirten, Schimmel, Schlammonster und Schleimformen u.a. ist dieser Zauber nicht anwendbar.

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

### Rieseninsekt (Veränderung) Umkehrbar

Tierzyklus

Reichweite: 20 m

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: Speziell

Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: Bis zu 6 Insekten

Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester ein oder mehrere Insekten normaler Größe in *Rieseninsekten* wie die im *Monsterkompendium* beschriebenen verwandeln. Es kann jeweils nur eine Insektenart verwandelt werden (d.h. mit einer Anwendung des Zaubers kann man nicht sowohl eine Ameise als auch eine Fliege zu Riesenexemplaren verwandeln), und alle betroffenen Exemplare müssen auf dieselbe Größe gebracht werden. Die Anzahl der Insekten und die Größe, bis zu der sie vergrößert werden können, hängt von der Stufe des Priesters ab:

Stufe des Priesters	TW der Insekten	Höchste Gesamt- zahl an TW
7. – 9.	3	9
10. – 12.	4	12
ab der 13.	6	15

Ein Priester der 8. Stufe z.B. könnte drei Insekten auf 3 TW, vier auf 2 TW oder neun auf 1 TW vergrößern. Fluginsekten mit mindestens 3 Trefferwürfeln können einen menschengroßen Reiter tragen (bzw. 80 Pfund pro Trefferwürfel).

Wenn der Priester beim Wirken des Zaubers in irgendeiner Weise unterbrochen wird oder auf die verwandelten Insekten später irgend eine Art von Magie (einschließlich dieses Zaubers) einwirkt, sterben die Insekten sofort. Der Spielleiter entscheidet darüber, wie viele normale Insekten der gewünschten Art verfügbar sind: Oft ergibt sich daraus eine stärkere Einschränkung des Zaubers als aus den oben aufgeführten Höchstwerten.

Wenn das durch den Zauber geschaffene *Rieseninsekt* einem bereits beschriebenen Monster entspricht, sind dessen Werte zu verwenden. Ansonsten besitzt die Riesenform eine Rüstungsklasse zwischen 8 und 4 und kann einen Angriff pro Runde führen und pro Trefferwürfel 1W4 Schadenspunkte anrichten, sofern nicht der Spielleiter eine eigene Beschreibung entwirft.

**Beispiel:** Ein Priester der 14. Stufe setzt den Zauber ein, um einen Käfer (mehr waren nicht zu finden) auf 6 TW zu vergrößern. Der Spielleiter entscheidet, daß der Riesenkäfer die Rüstungsklasse 5 besitzt und mit einem Angriff pro Runde bei einem Treffer 6W4 SP verursacht.

Es ist zu beachten, daß der Zauber nur auf echte Insekten wirkt: Spinnenartige, Krebstiere und andere Kleintiere werden von der Wirkung nicht erfaßt. Die mit Hilfe dieses Zaubers erschaffenen *Rieseninsekten* tun dem Priester nichts zuleide, er kann sie jedoch nur in Form einfacher Befehle (Angreifen, Verteidigen, Aufpassen usw.) kontrollieren: Die Anweisung, ein bestimmtes Wesen anzugreifen, wenn es erscheint, oder etwas gegen ein bestimmtes Ereignis zu schützen, wäre bereits zu kompliziert. Sofern sie keinen anderen Befehl erhalten, werden die Rieseninsekten angreifen, was immer ihnen am nächsten ist.

Die Umkehrungsform, *Insekt verkleinern*, läßt Rieseninsekten auf normale Größe schrumpfen. Die Anzahl der Trefferwürfel, die der Priester mit dem Zauber erreichen kann, wird von den Trefferwürfeln der Rieseninsekten abgezogen. Jedes Exemplar, bei dem 0 TW erreicht werden, wird verkleinert. Dabei werden Brüche fallengelassen: Ein Rieseninsekt wird entweder ganz verkleinert oder gar nicht. Ein Priester der 9. Stufe, der von Riesenameisen angegriffen wird, könnte mit diesem Zauber z.B. drei Ameisenkrieger oder vier Arbeiter auf die Größe normaler Ameisen schrumpfen lassen, ohne daß ihnen ein Rettungswurf zustünde. Auf intelligente, insektenähnliche Wesen wirkt dieser Zauber nicht.

Für beide Versionen des Zaubers benötigt der Priester sein Heiliges Symbol.

### Scheinwald (Illusion/Hirngespinst) Umkehrbar

Pflanzenzyklus

Reichweite: 80 m

Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: Permanent

Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: Pro Stufe eine Fläche von 12 x 12 m

Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber entsteht innerhalb der Reichweite von 80 m das Trugbild eines Waldes. Dieser *Scheinwald* erscheint völlig natürlich und ist von echtem Baumbestand nicht zu unterscheiden. Mit dem Waldland verbundene Priester sowie Waldgeschöpfe wie Baumhirten, Dryaden, Grüne Drachen, Nymphen, Satyre und Zentauren durchschauen die Illusion; alle anderen Wesen jedoch halten den Wald für echt, und richten ihr Bewegungstempo und ihre Marschordnung darauf ein. Das Berühren der Illusionsbäume läßt sie weder verschwinden, noch deckt es die Illusion auf. Der Scheinwald bleibt bestehen, bis er durch die Umkehrung des Zaubers oder *Magie banner* aufgelöst wird.

Der Wirkungsbereich ist grob viereckig und in seiner kürzesten Abmessung mindestens 12 m breit. Er kann vom Anwender des Zaubers an einer beliebigen Stelle plaziert werden, solange er sich nicht außerhalb der Reichweite erstreckt, und kann auf Wunsch auch weniger als die größtmögliche Ausdehnung erreichen.

### Schutz vor Blitzen (Bannzauber)

Schutz- und Wetterzyklus

Reichweite: Berührung

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: Speziell

Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen

Rettungswurf: Nein

Die Wirkung dieses Zaubers fällt unterschiedlich aus, je nachdem, ob der Priester ihn auf sich selbst oder auf einen anderen anwendet. In beiden Fällen hält sie höchstens eine Phase pro Stufe des Anwenders vor.

– Den Priester selbst macht der Zauber für alle Arten von Angriffen durch Elektrizität oder magische Blitze, darunter der Odem bestimmter Drachen, Zauber wie *Blitzstrahl* oder *Schockgriff* sowie die Angriffe von Monstern wie Sturmriesen oder Irrlichtern, völlig unverwundbar. Dieser Schutz bleibt bestehen, bis er durch Elektrizität insgesamt 10 Schadenspunkte pro Stufe des Priesters aufgefangen hat, und bricht dann zusammen.

– Auf andere Wesen angewandt, gewährt ihnen der Schutzauber einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen elektrische Angriffe und verringert den erlittenen Schaden jeweils um die Hälfte.

Die Materialkomponente ist das Heilige Symbol des Priesters.

### Schutz vor Bösem, 3 m Radius (Bannzauber) Umkehrbar

Schutzyzyklus

Reichweite: Berührung

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe

Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: Eine Kugel mit 3 m Radius

Rettungswurf: Nein

Die Schutzbarrriere, welche durch diesen Zauber erschaffen wird, wirkt in jeder Hinsicht wie der Zauber *Schutz vor Bösem*, umfaßt jedoch einen größeren Bereich und hält länger vor. Der Mittelpunkt des geschützten Bereichs bewegt sich mit dem vom Priester berührten Empfänger. Jedes Wesen innerhalb dieses Bereichs kann den Bann gegen verzauberte oder herbeigerufene Geschöpfe durchbrechen, indem es sie angreift. Ein Wesen, das zu groß ist, um ganz in den Wirkungsbereich hineinzupassen (z.B. ein 6,30 m großer Titan), bleibt teilweise ungeschützt und erleidet entsprechende Nachteile, die im einzelnen vom Spielleiter zu bestimmen sind. Wird der Zauber gezielt auf ein solches

## Anhang 4: Priesterzauber (4. Grad)



Wesen gelegt, so wirkt er als einfacher *Schutz vor Bösem* für dieses Wesen allein.

Die Umkehrung, *Schutz vor Gutem*, 3 m Radius, hält gute Wesen ab.

Um den Zauber zu vollenden, muß der Priester unter Verwendung von Heiligem (bzw. Unheiligem) Wasser und Weihrauch (bzw. glimmendem Mist) einen Kreis von 6 m Durchmesser zeichnen, ähnlich wie beim Zauber *Schutz vor Bösem*.

### Schwere Wunden heilen (Nekromantie) Umkehrbar

Heilzyklus

Reichweite: Berührung

Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: Permanent

Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen

Rettungswurf: Nein

Dies ist eine machtvollere Version des Zaubers *Leichte Wunden heilen*: Durch Handauflegen kann der Priester beim betreffenden Wesen Wunden oder andere körperliche Verletzungen bis zu 2W8+1 Schadenspunkten heilen. Dieser Heilzauber wirkt weder bei körperlosen oder nichtlebenden Wesen, noch bei solchen von anderen Ebenen.

Die Umkehrungsform, *Schwere Wunden verursachen*, wirkt wie das *Verursachen leichter Wunden* nur bei Berührung des Opfers. Wenn diese gelingt, erleidet das Opfer 2W8+1 SP.

### Stöcke zu Schlangen (Veränderung) Umkehrbar

Pflanzenzyklus

Reichweite: 30 m

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 2 Runden pro Stunde

Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: 1W4 Stöcke + 1 Stock pro Stufe, innerhalb eines Würfels mit 3 m Kantenlänge

Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber kann der Priester 1W4 Stöcke, plus einen pro Erfahrungsstufe, in Schlangen verwandeln; ein Priester der 9. Stufe könnte also aus 10 bis 13 Stöcken ebensoviele Schlangen machen. Die so erschaffenen Schlangen greifen an, wie es ihnen der Priester befiehlt. Natürlich müssen Stöcke oder ähnliche Holzstücke (Fackeln, Speerschäfte o.ä.) verfügbar sein, die in Schlangen verwandelt werden können. Solche Stöcke dürfen nicht länger sein als ein Kampfstecken. Wenn sie von einem Wesen gehalten werden, ist für dieses ein Rettungswurf durchzuführen, bei dessen Gelingen die Verwandlung den Stock nicht erfaßt. (Für einen Speer in den Händen eines Orks würde z.B. ein Rettungswurf gegen Verwandlung wie für den Ork selbst fällig.) Der Zauber wirkt nicht auf magische Gegenstände wie Zauberstecken oder magische Speere, und

erfaßt nur Stöcke innerhalb des Wirkungsbereichs. Die Schlangen, die aus ihnen entstehen, sind von unterschiedlicher Art. Ein typisches Exemplar hat jedoch 2 Trefferwürfel, Rüstungsklasse 6, einen Bewegungsfaktor von 9, und verursacht entweder 1W4+1 Schadenspunkte pro Runde durch Umschlingen oder 1 Schadenspunkt durch Biß, sowie evtl. Vergiftung. Die Chance, daß ein Stock in eine Giftschlange verwandelt wird, beträgt 5% pro Stufe des Anwenders, wenn dieser es wünscht. Ein Priester der 11. Stufe hätte also bei jedem Stock eine Chance von 55%, daraus eine Giftschlange zu machen. Die Wirkung hält pro Stufe des Anwenders zwei Runden an.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind ein kleines Stück Baumrinde und einige Schlangenschuppen.

Die Umkehrungsform, *Schlangen zu Stöcken*, verwandelt normale Schlangen für die Wirkungsdauer in harmlose Stöcke oder hebt die Wirkung von *Stöcke zu Schlangen* je nach der Stufe des Anwenders ganz oder teilweise auf. (Ein Priester der 10. Stufe z.B. könnte mit der Umkehrung 11 bis 14 Schlangen in Stöcke zurückverwandeln.)

### Temperatur beeinflussen, 3 m Radius (Veränderung)

Wetterzyklus

Reichweite: 0

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 4 Phasen + 1 Phase pro Stufe

Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: 3 m Radius

Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester die Temperatur in seiner Umgebung um 5° C pro Stufe senken oder steigen lassen. Ein Priester der 10. Stufe z.B. könnte eine Erwärmung oder Abkühlung um jeweils 1 bis 50° C bewirken, um das Wohlbefinden seiner Gefährten unter extremen Witterungsbedingungen zu gewährleisten: Die Gruppe könnte leichtbekleidet mitten im dicksten Schneesturm stehen (allerdings würde es dann auf sie herabregnen) oder sich während einer Hitzewelle eisgekühlte Getränke verschaffen.

Der Zauber schützt auch – teilweise – vor natürlichen oder magischen Angriffen durch extreme Hitze oder Kälte. Wenn die dabei entstehende Temperatur durch den Zauber nicht ausgeglichen werden kann (z.B. bei der sengenden Glut eines *Feuerballs* oder dem Eisodem eines Weißen Drachen), fängt der Zauber pro Stufe des Anwenders 5 Schadenspunkte auf. Fällige Rettungswürfe werden zuerst durchgeführt und die Schutzwirkung des Zaubers dann vom ermittelten Schadensmaß abgezogen. Sobald er einen derartigen Angriff aufgefangen hat, bricht der Zauber zusammen.

Die erforderliche Materialkomponente ist ein Streifen Weidenrinde (um die Temperatur zu senken) bzw. ein paar Himbeerblätter (um sie zu erhöhen).

### Tiere beschwören I (Herbeirufung/ Beschwörung)

Beschwörungs- und Tierzyklus

Reichweite: 1,5 km Radius

Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: Speziell

Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Nein

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

### Waldgeschöpfe rufen (Herbeirufung/ Beschwörung)

Beschwörungs- und Tierzyklus

Reichweite: 100 m pro Stufe

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: Speziell

Zeitaufwand: Speziell

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: K.W.

Mit diesem Zauber kann der Priester bestimmte Arten von *Waldgeschöpfen* zu sich rufen. Dementsprechend wirkt der Zauber natürlich nur unter freiem Himmel, jedoch nicht unbedingt nur in bewaldetem Gelände. Der Priester beginnt mit dem Gesang der Beschwörung und fährt damit ohne Unterbrechung fort, bis die gerufenen Wesen erscheinen oder zwei Phasen vergangen sind. (Der Sprechgesang und die begleitenden Gesten sind nicht sehr anstrengend für ihn.) Es kann jeweils nur eine der in der Tabelle aufgeführten Arten gerufen werden. Die Waldgeschöpfe kommen nur, wenn sie sich in Reichweite finden.

Der Anwender des Zaubers kann bis zu drei verschiedene Arten rufen, wenn auf vorangehende Rufe keine Waldgeschöpfe erscheinen: Wenn die ersten dem Ruf folgen, können andere Arten nur durch erneutes Wirken des Zaubers gerufen werden. (Der Spielleiter wird seine Landkarte heranziehen, oder die Wahr-



## Anhang 4: Priesterzauber (4. Grad)

Gerufene Art	Licht	Art des Waldes	Dicht/Urwald
Normal			
1 Baumhirte	—	5%	25%
1W4 Dryaden	1%	25%	15%
1 Einhorn	—	15%	20%
1W6 Feengeister	—	5%	25%
1W8 Feenkobolde	10%	20%	10%
1W4 Satyre	1%	30%	10%
2W8 Waldwichtel	30%	20%	10%
1W4 Zentauren	5%	30%	5%

scheinlichkeit, daß eine bestimmte Art innerhalb der Reichweite vertreten ist, nach der Art des Geländes bestimmen, in welchem sich der Priester aufhält.)

Für jedes gerufene Wesen ist ein Rettungswurf gegen Zauber mit einem Abzug von -4 durchzuführen. Alle, die dem Ruf tatsächlich folgen, sind dem Anwender des Zaubers gegenüber freundlich gesonnen und gewähren ihm jede Hilfe, zu der sie in der Lage sind. Wenn der Priester oder einige seiner Gefährten jedoch von böser Gesinnung sind, steht den Waldgeschöpfen ein erneuter Rettungswurf zu (diesmal mit einem Bonus von +4), wenn sie sich ihm bzw. einem bösen Charakter in seiner Gruppe bis auf 10 m nähern. Bei Erfolg versuchen sie, sofort zu fliehen. Wenn der Priester die gerufenen Geschöpfe auffordert, für ihn zu kämpfen, wird in jedem Fall ein Loyalitätswurf erforderlich, auf der Grundlage des Charismas des Priesters und der Art, wie er bis dahin mit ihnen umgegangen ist.

Der Zauber wirkt je nach Entscheidung des Spielleiters auf neutrale und gute Waldgeschöpfe. Der Spielleiter kann daher die obige Liste nach Belieben ergänzen oder abwandeln.

Wenn der Priester ein bestimmtes Waldgeschöpf persönlich kennt, kann dieses durch den Zauber über die doppelte Reichweite herbeigerufen werden; in diesem Fall erscheinen jedoch keine anderen Wesen.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind ein Tannenzapfen und acht Stechpalmenbeeren.

Zu den angegebenen Prozentchancen addieren Druiden und andere Naturpriester pro Erfahrungsstufe einen Prozentpunkt. Die Tabelle kann verwendet werden, wenn über das Gebiet, in dem der Zauber eingesetzt wird, sonst keine Hintergrundinformationen verfügbar sind.

### Wasser senken (Veränderung) Umkehrbar

Elementarzyklus (Wasser)

Reichweite: 120 m

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe

Zeitaufwand: 1 Phase

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Nein

Mit diesem Zauber läßt der Priester Wasser oder ähnliche Flüssigkeit im Wirkungsbereich wegsinken. Wasser kann pro Stufe des Priesters um bis zu 60 cm gesenkt werden, auf eine Mindesttiefe von 3 cm. Die Wirkung erfaßt einen quadratischen Bereich von 3 m Kantenlänge pro Stufe des Anwenders. Ein Priester der 8. Stufe z.B. könnte ein Volumen von 4,80 x 24 x 24 m abfließen lassen, einer der 9. Stufe ein Volumen von 5,40 x 27 x 27 m, usw. Bei besonders ausgedehnten und tiefen Gewässern, z.B. auf hoher See, erzeugt der Zauber einen Wirbel, der Schiffe und ähnliche Fahrzeuge nach unten zieht; sie können hierdurch evtl. untergehen, in keinem Fall aber den Wirbel vor Ablauf der Wirkungsdauer durch normale Bewegung verlassen. Wenn er auf Wasserelementare und ähnliche Wasserwesen angewandt wird, wirkt der Zauber wie *Verlangsamen*: Die Wesen können sich nur noch mit halber Geschwindigkeit bewegen und greifen halb so oft an wie sonst. Auf andere Wesen bleibt der Zauber ohne Wirkung.

Die Umkehrungsform, *Steigendes Wasser*, läßt Gewässer auf ihren höchsten Stand emporsteigen: Springflut, Hochwasser usw. Hierdurch kann man Furten unpassierbar und gestrandete Schiffe wieder flott machen, sogar Brücken forschwemmen, wenn der Spielleiter dies zuläßt. Die beiden Formen des Zaubers heben sich ggf. gegenseitig auf.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind das Heilige Symbol des Priesters und eine Prise Staub.

### Wasserspiegel (Erkenntniszauber)

Erkenntniszyklus

Reichweite: 10 m

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 2 Stunden

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester einen kleinen Teich in natürlicher Umgebung wie eine *Kristallkugel* zum Ausspähen einsetzen. Der Durchmesser des Gewässers darf nicht mehr betragen als 0,50 m pro Stufe des Priesters. Die Ausspähung erreicht nur diejenigen Existenzebenen, welche an die Materielle Ebene grenzen oder sie durchdringen: die Inne-

ren Ebenen einschließlich der Nebenelementarebenen, der Ebene der Schatten usw. Allgemeine Regeln zur Ausspähung, zur Entdeckung durch den Beobachteten und über Nachteile beim Ausspähen anderer Ebenen als der eigenen sind im *Handbuch für Spielleiter* enthalten, zusammen mit einer Beschreibung der *Kristallkugel*.

Die folgenden Zauber können durch den *Wasserspiegel* hindurch eingesetzt werden, wobei eine Chance von 5% pro Stufe des Priesters besteht, daß sie ihre übliche Wirkung entfalten: *Magie entdecken*, *Schlingen und Fallen entdecken*, *Gift entdecken*. Jeder zusätzliche Einsatz eines dieser Entdeckungzauber erfordert eine Runde Konzentration, unabhängig vom Ergebnis. Infravision wirkt ggf. auch durch den Wasserspiegel.

Das empfangene Bild ist fast immer so undeutlich, das erspähte Schriftstücke nicht gelesen werden können.

Die Materialkomponente ist geläutertes Nußöl, das in drei gleichen Teilen auf die Oberfläche des Gewässers gegossen wird. (Dabei braucht ein Teil nicht umfangreicher zu sein als 3 cl Öl.)

Wenn der Spielleiter dies für angebracht hält, kann er den Einsatz dieses Zaubers auf eine Anwendung pro Tag beschränken.

### Weissagung (Erkenntniszauber)

Erkenntniszyklus

Reichweite: 0

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: Speziell

Zeitaufwand: 1 Phase

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber wird eingesetzt, um über ein bestimmtes Ziel, eine Unternehmung oder ein Ereignis innerhalb der folgenden Woche einen hilfreichen Rat einzuholen. Dieser kann in Form eines kurzen Satzes oder eines rätselhaften Verses oder Zeichens erfolgen. Im Unterschied zur *Vorahnung* enthält er in jedem Fall einen nützlichen Hinweis. Wenn die Frage z.B. lautet: „Werden wir Erfolg haben, wenn wir uns auf die dritte Verliesebene hinunterwagen?“, und dort ein gefährlicher Troll, den die Gruppe nach Einschätzung des Spielleiters nach einem harten Kampf besiegen könnte, einen Schatz von 10.000 GM und einen magischen Schild +1 bewacht, dann könnte die Weissagung lauten: „Reichlich Öl und helle Flammen beleuchten euren Weg zum Reichtum.“ In jedem Fall bestimmt der Spielleiter, welche Informationen der Priester erhält und ob ggf. weitere *Weissagungen* nähere Erkenntnisse erbringen. Wenn der erhaltene Rat nicht umgehend befolgt wird, werden sich die Umstände wahrscheinlich ändern, so daß der Hinweis wertlos wird: Der Troll aus dem Beispiel könnte evtl. fortziehen und seinen Schatz mitnehmen.

Die Grundchance für den Erhalt einer *Weissagung* beträgt 60% und erhöht sich pro Stufe

## Anhang 4: Priesterzauber (5. Grad)



des Anwenders um einen Prozentpunkt. Der Spielleiter kann je nach den Dingen, die erforscht werden, weitere Modifikationen anrechnen (z.B. wenn besondere Vorkehrungen gegen den Erkenntniszauber getroffen wurden). Wenn der Prozentwurf mißlingt, erfährt der Priester, daß seine Weissagung fehlgeschlagen ist – es sei denn, es wäre besondere Zauberei am Werk, die ihm falsche Eindrücke vermittelt.

Die Materialkomponenten für die *Weissagung* sind Opfergaben, Weihrauch und das Heilige Symbol des Priesters. Wird in einer bedeutenden Angelegenheit um eine *Weissagung* ersucht, so ist u.U. die Opferung besonders wertvoller Edelsteine, Schmuckstücke oder magischer Gegenstände erforderlich.

### Zauberkräfte verleihen (Verzauberung)

Bezauberungszyklus  
Reichweite: Berührung  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: Speziell  
Zeitaufwand: 1 Phase  
Wirkungsbereich: Die berührte Person  
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber kann der Priester einer anderen Person einige der Zauber übertragen, die er zum jeweiligen Zeitpunkt memoriert hat, sowie die Fähigkeit, sie einzusetzen. Nur Charaktere ohne Zauberkräfte (darunter auch Waldläufer und Paladine, die nicht die 8. bzw. 9. Erfahrungsstufe erreicht haben) können diese Gabe empfangen; auf Angehörige der zaubерnden Charakterklassen, auf nichtintelligente Monster oder Wesen mit weniger als einem vollen Trefferwürfel wirkt der Zauber nicht. Außerdem muß der Empfänger des Zauber über einen Weisheitswert von mindestens 9 verfügen. Der Anwender kann ihm auch nur Priesterzauber mit Erkenntnis- oder Verteidigungswirkung übertragen, sowie den Zauber *Leichte Wunden heilen*. Jeder Versuch, andere Zauber zu verleihen, führt zum Scheitern des gesamten Vorgangs einschließlich bereits gewählter, zulässiger Zauber. Empfänger höherer Stufen können mehr als einen Zauber empfangen, wenn der Priester sie ihnen gewähren will:

Stufe des Empfängers	Übertragbare Zauber
1. – 2.	1 des Ersten Grades
3. – 4.	2 des Ersten Grades
ab der 5.	2 des Ersten und 1 des Zweiten Grades

Veränderliche Werte des übertragenen Zauber (Reichweite, Wirkungsdauer oder -bereich usw.) richten sich nach der Erfahrungsstufe des Priesters, von dem er stammt.

Wenn ein Priester diesen Zauber einsetzt, verliert er seinen Anspruch auf ebensoviele Zauber des Ersten und Zweiten Grades, wie er übertragen hat, bis der Empfänger die erhalten-

nen Zauber einsetzt oder selbst getötet wird. Ein Priester der 7. Stufe, der über fünf Zauber des Ersten und vier des Zweiten Grades verfügt, überträgt z.B. einem Kämpfer der 10. Stufe die Zauber *Leichte Wunden heilen* und *Gift verlangsamen*. Bis der Kämpfer den Heilzauber einsetzt, kann der Priester nun lediglich vier Zauber des Ersten Grades erhalten, und bis der Zauber *Gift verlangsamen* angewandt wird (oder der Kämpfer umkommt), stehen ihm auch nur drei Zauber des Zweiten Grades zu Gebot. Bis dahin bleibt er jedoch seiner Gottheit gegenüber verantwortlich für die Art und Weise, in der die ursprünglich ihm gewährten Zauber eingesetzt werden.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind das Heilige Symbol des Priesters und ein kleiner Gegenstand aus dem Besitz des Empfängers, der seinen Berufsstand symbolisiert (z.B. ein Dietrich für einen Dieb). Dieser Gegenstand sowie eventuell erforderliche Materialkomponenten für die übertragenen Zauber, werden im Zuge der Übertragung verbraucht.

### Zungen (Veränderung) Umkehrbar

Erkenntniszyklus  
Reichweite: 0  
Komponenten: W,G  
Wirkungsdauer: 1 Phase  
Zeitaufwand: 7  
Wirkungsbereich: Der Anwender  
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber befähigt den Anwender, zusätzliche Fremdsprachen zu verstehen und zu sprechen, seien es Volkssprachen oder Dialekte. Er verleiht ihm allerdings nicht die Fähigkeit, sich mit Tieren oder geistlosen Wesen zu verständigen. Bei der Anwendung des Zauber wählt der Priester eine oder mehrere Sprachen, die er unter der Wirkung der Magie dann fließend und mit perfektem Akzent spricht und versteht. Mit Hilfe des Zauber kann sich der Priester mit allen Wesen der jeweiligen Sprache innerhalb der Hörweite (in der Regel ca. 18 m) verständigen. Der Zauber macht sie ihm jedoch in keiner Weise besonders wohlgesonnen. Für je drei Erfahrungsstufen erlangt der Priester für die Dauer dieses Zauber die Beherrschung einer fremden Sprache.

Die Umkehrung des Zauber, *Kauderwelsch*, neutralisiert die Wirkung von *Zungen*, bzw. macht jede mündliche Verständigung innerhalb des Wirkungsbereichs vorübergehend unmöglich.



## Zauber des Fünften Grades

### Auftrag (Verzauberung/Bezauberung)

Bezauberungszyklus  
Reichweite: 60 m  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: Bis zur Erfüllung  
Zeitaufwand: 8  
Wirkungsbereich: 1 Wesen  
Rettungswurf: K.W.

Mit diesem Zauber kann der Priester ein Wesen zwingen, einen *Auftrag* auszuführen und dann mit dem Beweis der Erfüllung zu ihm zurückzukehren. Der *Auftrag* kann z.B. darin bestehen, einen besonders wichtigen oder wertvollen Gegenstand zu finden und zurückzubringen, eine bedeutende Persönlichkeit zu retten, eine Festung zu erobern, eine Person zu töten, etwas zu überbringen usw. Wird der *Auftrag* nicht gewissenhaft ausgeführt, sondern mißachtet, hinausgezögert oder in seinem Sinn verdreht, so erleidet der Betreffende für jeden Tag eines derartigen Verhaltens einen sich aufsummierenden Abzug von -1 auf alle Rettungswürfe. Dieser Malus gilt so lange, bis der *Auftrag* wieder befolgt oder vom Priester zurückgenommen wird. (Unter gewissen Umständen kann ein *Auftrag* ruhen, unter anderen wird er sich erledigen oder aufgehoben werden; der Spielleiter wird zu gegebener Zeit Einzelheiten darüber mitteilen.)

Wenn der *Auftrag* einem unwilligen Empfänger auferlegt werden soll, steht diesem ein Rettungswurf zu. Wenn jemand einen *Auftrag*



## Anhang 4: Priesterzauber (5. Grad)

selbst übernimmt, wird jedoch kein Rettungswurf fällig, selbst wenn das Einverständnis erzwungen oder durch List herbeigeführt wurde. Anhänger der Religion des Priesters können einen verdienten und gerechten *Auftrag* nicht ablehnen, und in jedem Fall gilt für Wesen derselben Gesinnung wie der Priester ein Abzug von -4 auf den Rettungswurf. Ein *Auftrag* kann nicht gebannt oder gebrochen, von einem Priester derselben Glaubensgemeinschaft oder höherer Stufe jedoch aufgehoben werden. Auch einige Artefakte und Reliquien, sowie natürlich das Eingreifen einer Gottheit, können den Betreffenden von seinem Auftrag entbinden. Andererseits ist für einen ungerechten oder unverdienten *Auftrag* ein Bonus auf den Rettungswurf anzurechnen, evtl. scheitert der Zauber dann sogar automatisch!

Die Materialkomponente ist das Heilige Symbol des Priesters.

### Baumbrücke (Veränderung)

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

Die Magie dieses Zaubers ermöglicht es dem Priester, in einen Baumstamm hineinzutreten und von diesem aus in das Innere eines anderen Baumes derselben Art versetzt zu werden, welcher ungefähr in der von ihm gewünschten Richtung und innerhalb der folgenden Reichweiten liegt.

Baumart	Reichweite der Baumbrücke
Eiche	600 m
Esche	540 m
Eibe	480 m
Ulme	420 m
Linde	360 m
Sonstiger Laubbaum	300 m
Nadelbaum	240 m
Andere	180 m

Der betretene und der Zielbaum dürfen weder von unterschiedlicher Art, noch abgestorben sein, und die Dicke ihrer Stämme muß mindestens dem Leibesumfang des Priesters entsprechen. Wenn der Anwender des Zaubers z.B. eine Esche betritt und so weit wie möglich (540m) nach Norden möchte, die einzige Esche innerhalb dieser Reichweite jedoch im Süden liegt, so wird er in diese südlich gelegene Esche versetzt. Der Zauber bewirkt, daß der Ortswechsel nur eine Runde in Anspruch nimmt. Wenn er es wünscht, kann der Priester bis zu einer Runde pro Stufe warten, bevor er den Zielbaum verläßt, ansonsten kann er auch gleich nach der Ankunft heraustreten. Wenn sich kein Baum der betreffenden Art in Reichweite befindet, wird der Priester nicht versetzt, sondern

bleibt in dem Baum, den er betreten hat, und kann sich darin höchstens eine Runde pro Stufe aufhalten. Wird der Baum gefällt oder abgebrannt, so stirbt der Priester mit ihm, wenn er nicht vorher aus dem Stamm heraustritt.



### Böses bannen (Bannzauber) Umkehrbar

Beschwörungs- und Schutzyklus  
Reichweite: Berührungs  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe  
Zeitaufwand: 8  
Wirkungsbereich: Das berührte Wesen  
Rettungswurf: K.W.

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester ein beschworenes Wesen von böser Natur, oder ein beliebiges Wesen, das von einem bösen Charakter beschworen wurde, zur Rückkehr auf seine Ebene oder an seinen Ursprungsort zwingen. (Beispiele für derartige Wesen wären Dschinni, Elementare, Ifriti, Luftdiener und Unsichtbare Pirscher.) Böse Zauber der Kategorie Ver- und Bezauberungen (also z.B. eine Bezauberung, die von einem bösen Magier gewirkt wurde), auf die *Magie bannen* wirken würde, können durch *Böses bannen* automatisch aufgehoben werden. Zu beachten ist, daß die Wirkung dieses Zaubers vorhält, bis sie eingesetzt wird, höchstens aber für eine Runde pro Stufe des Anwenders. Solange sie besteht, erleiden alle Wesen, die von ihr erfaßt werden könnten, einen Abzug von -7 auf alle Angriffswürfe, die gegen den Priester gerichtet sind.

Die Umkehrungsform, *Gutes bannen*, wirkt gegen beschworene und verzauberte Wesen von guter Gesinnung sowie solche, die im Dienst des Guten stehen.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind das Heilige Symbol des Priesters und Heiliges bzw. Unheiliges Wasser.

### Ebenenwechsel (Veränderung)

Astralzyklus  
Reichweite: Berührungs  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: Permanent  
Zeitaufwand: 8  
Wirkungsbereich: Das berührte Wesen (bzw. speziell)  
Rettungswurf: K.W.

Mit Hilfe dieses Zaubers versetzt der Priester sich selbst oder ein anderes Wesen auf eine andere Existenzebene. Dort bleibt der Betreffende, bis er auf denselben oder einem ähnlichen Wege wieder zurückgesandt wird. Wenn sich mehrere Personen bei den Händen fassen und im Kreis aufstellen, können bis zu acht gleichzeitig die Ebene wechseln.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist eine kleine Metallgabel, wobei die Größe und die Art des Metalls die Ebene (einschließlich Unteren und alternativer Dimensionen) bestimmen, auf die man mit ihrer Hilfe hinüberwechseln kann. (Einzelheiten hierüber werden vom Spielleiter festgesetzt.)

Ein unwilliger Empfänger muß (durch einen erfolgreichen Trefferwurf) berührt werden, damit der Zauber wirken kann. Außerdem steht ihm ein Rettungswurf zu, bei dessen Gelingen die Wirkung ihn nicht erfaßt. Zu beachten ist, daß selten eine Ankunft genau im Ziel erreicht wird: „Landungen“ in beliebiger Entfernung vom angesteuerten Ort kommen häufig vor.

Die benötigte Metallgabel verbraucht sich bei der Anwendung des Zaubers nicht. Der Spielleiter kann vorsehen, daß Gabeln, die auf bestimmte Ebenen eingestimmt sind, besonders schwer zu finden sind.

### Einswerden mit der Natur (Erkenntniszauber)

Erkenntniszyklus  
Reichweite: 0  
Komponenten: W,G  
Wirkungsdauer: Speziell  
Zeitaufwand: 1 Phase  
Wirkungsbereich: Speziell  
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers versenkt sich der Priester geistig in die Natur an seinem Standort und kann so Kenntnis von seiner Umgebung erlangen. Für jede Stufe, die er erreicht hat, kann er einen Umstand „erfahren“: das Gelände vor ihm oder rechts bzw. links von ihm; die Pflanzen in einer dieser Richtungen; die Mineralien im Boden in einer der drei Richtungen; Wasserläufe und -flächen, die dort liegen; die Leute, die dort wohnen; das Tierleben, das dort vorkommt; welche Waldgeschöpfe dort leben usw. Die Anwesenheit mächtiger, unnatürlicher Wesen ist ebenfalls festzustellen, wie auch der allgemeine Zustand der Natur in der betreffenden Richtung. Am wirkungsvollsten läßt sich der Zauber unter freiem Himmel einsetzen, wo er pro Stufe des Anwenders 750 m weit reicht. In natürlicher, unterirdischer Umgebung (Höhlen u.ä.) ist er ebenfalls anwendbar, jedoch nur mit einer Reichweite von 10 m pro Stufe des Priesters. In bebauten Bereichen (Städten und unterirdischen Verließen) wirkt der Zauber nicht. Der Spielleiter kann seinen Einsatz außerdem bis auf eine Anwendung pro Monat beschränken.

## Anhang 4: Priesterzauber (5. Grad)



### Fels zu Schlamm verwandeln (Veränderung) Umkehrbar

Elementarzyklus (Erde, Wasser)  
Reichweite: 160 m  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: Speziell  
Zeitaufwand: 8  
Wirkungsbereich: Pro Stufe ein Würfel mit 6 m Kantenlänge  
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber verwandelt natürlichen Fels beliebiger Art in eine gleich große Menge Schlamm, so daß z.B. ein zu Schlamm verwandelter Felsbrocken zerfließen würde. Auf magisches oder verzaubertes Gestein wirkt er nicht. Der Schlamm kann niemals tiefer sein als 3 m. Alle Wesen, die sich nicht durch *Schweben*, *Fliegen* o.ä. aus dem Schlamm befreien können, sinken pro Runde um ein Drittel ihrer Körpergröße ein und erstickten. Nur für Lebewesen, die so leicht sind, daß sie sich über natürlichen Schlamm bewegen können, ohne zu versinken, besteht diese Gefahr nicht. Zweige, die auf den Schlamm geworfen werden, können diejenigen tragen, die sich hinaufretten können, wobei die erforderliche Menge an Zweigen vom Spielleiter zu bestimmen ist. Lebewesen, die groß genug sind, um auf dem Grund zu stehen, können mit einem Bewegungstempo von 3 m pro Runde hindurchwaten.

Der Schlamm bleibt bestehen, bis er durch Magie bannen oder die Umkehrungsform des Zauber, Schlamm zu Fels verwandeln, wieder in seine ursprüngliche Konsistenz gebracht wird (allerdings nicht unbedingt in seine alte Form). Durch Verdunstung wird der Schlamm zu Staub, und zwar 3001 in jeweils 1W6 Tagen: Die genaue Austrocknungsrate hängt von Sonneneinstrahlung, Wind und natürlichem Abfluß ab.

Die Umkehrung, *Schlamm zu Fels verwandeln*, läßt normalen Schlamm oder Treibsand zu weichem Gestein (Sandstein o.ä.) verhärten. Die Wirkung ist permanent, sofern nicht wiederum Magie zur Verwandlung eingesetzt wird. Für Lebewesen, die im Schlamm stecken, ist ein Rettungswurf durchzuführen, bei dessen Gelingen sie sich aus dem Schlamm retten können, bevor er völlig verhärtet. Auf trockenen Sand wirkt dieser Zauber nicht.

Die Materialkomponenten sind Lehm und Wasser (bzw. Sand, Kalk und Wasser für die Umkehrungsform).

### Feuerwand (Herbeirufung/ Beschwörung)

Elementarzyklus (Feuer)  
Reichweite: 80 m  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: Speziell  
Zeitaufwand: 8  
Wirkungsbereich: Speziell  
Rettungswurf: Nein

Der Zauber läßt einen unbeweglichen, lodern den Vorhang aus magischem Feuer entstehen, der (im Unterschied zum gleichnamigen Magierzauber des Vierten Grades) gelbgrün oder bernsteingolden gefärbt ist. Die undurchsichtige Wand umschließt entweder ein Gebiet von 6x6m pro Stufe des Anwenders, oder sie bildet einen Kreis mit einem Durchmesser von 3 m plus 1,50 m für je zwei Stufen des Anwenders. In beiden Fällen ist die *Feuerwand* 6 m hoch.

Die Wand muß so aufgebaut werden, daß sie im Verhältnis zum Priester senkrecht steht. Eine von ihm bestimmte Seite strahlt Hitzewellen aus, die bei Wesen in bis zu 3 m Abstand 2W4 Schadenspunkte und in bis zu 6 m Abstand 1W4 Schadenspunkte verursacht. Wesen, welche die Wand durchqueren, erleiden 4W4 SP plus einen Schadenspunkt pro Stufe des Priesters. Gegen Feuer besonders empfindliche Wesen erleiden evtl. höheren Schaden, Untote in jedem Fall das Doppelte. Ein sich bewegendes Wesen durch die Hervorrufung einer *Feuerwand* einzufangen, ist sehr schwierig: Bei Gelingen eines Rettungswurfs kann es der Wand selbst ausweichen; auf welcher Seite es sich dann befindet, hängt von der Richtung und dem Tempo seiner Bewegung ab. Die *Feuerwand* bleibt so lange bestehen, wie der Priester sich auf ihre Erhaltung konzentriert, oder aber eine Runde pro Stufe, die er erreicht hat, falls er sich nicht auf sie konzentrieren kann oder will.

Die Materialkomponente dieses Zaubers ist ein Stück Phosphor.

### Flammenschlag (Hervorrufung)

Kampfzyklus  
Reichweite: 60 m  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: Augenblicklich  
Zeitaufwand: 8  
Wirkungsbereich: Eine 9 m hohe Säule mit 1,50 m Radius  
Rettungswurf: 1/2

Wenn der Priester diesen Zauber einsetzt, stößt genau an der von ihm bezeichneten Stelle eine Flammensäule herab. Für alle Wesen, die sich in ihrem Wirkungsbereich befinden, wird ein Rettungswurf gegen Zauber fällig. Bei denen, deren Wurf mißlingt, verursacht der *Flammenschlag* 6W8 Punkte Feuerschaden; gelingt der Wurf, so wird der ermittelte Schaden halbiert.

Die Materialkomponente für diesen Zauber ist eine Prise Schwefel.

### Heiliges Gespräch (Erkenntniszauber)

Erkenntniszyklus  
Reichweite: 0  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: Speziell

Zeitaufwand: 1 Phase  
Wirkungsbereich: Speziell  
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester mit seiner Gottheit – oder ihren Untergebenen – Verbindung aufnehmen und um Auskunft bitten, indem er Fragen stellt, die mit Ja oder Nein beantwortet werden können. Für jede Erfahrungsstufe, die er erreicht hat, darf der Priester eine solche Frage stellen. Die erhaltenen Antworten entsprechen der Wahrheit, soweit sie der betreffenden Wesenheit bekannt ist. („Ich weiß es nicht“ ist als Antwort durchaus zulässig, da auch mächtige Bewohner der Äußeren Ebenen nicht unbedingt allwissend sind.) Wenn der Spielleiter es vorzieht, kann er auch eine einzige, knappe Antwort von höchstens fünf Worten geben. In jedem Fall liefert der Zauber bestenfalls Angaben, die den Charakteren dabei helfen können, eine Entscheidung zu fällen. Die befragten Mächte werden ihre Antworten so abfassen, wie es ihren eigenen Zielen dienlich ist. Der Spielleiter wird den Einsatz dieses Zaubers wahrscheinlich auf eine Anwendung pro Abenteuer, pro Woche oder sogar pro Monat beschränken, denn die höheren Mächte nehmen derartige Störungen sehr ungern auf. Aus demselben Grund bricht der Zauber auch sofort ab, wenn der Anwender mit seinen Fragen zögert, die Antworten diskutiert oder zwischendurch etwas anderes tut.

Die erforderlichen Materialkomponenten sind das Heilige Symbol des Priesters, Heiliges (bzw. Unheiliges) Wasser und Weihrauch. Wird um ein besonders bedeutendes und aufschlußreiches Gespräch ersucht, so müssen Opfergaben dargebracht werden, deren Wert der Bedeutung des Anlasses gerecht wird – falls nicht, erhält der Priester nur unvollständige Antworten oder gar keine Auskunft.

### Insektenplage (Herbeirufung/ Beschwörung)

Kampfzyklus  
Reichweite: 120 m  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 2 Runden pro Stufe  
Zeitaufwand: 1 Phase  
Wirkungsbereich: Eine 18 m hohe Wolke mit 54 m Durchmesser  
Rettungswurf: Nein

Mit diesem Zauber versammelt der Priester kriechende, hüpfende und fliegende Insekten zu einer dichten Wolke. (In einer Gegend ohne jedes Insektenvorkommen wirkt der Zauber nicht.) Die Insekten schränken die Sichtweite auf 3 m ein. Innerhalb der Wolke ist es unmöglich, Zauber zu wirken, und alle Wesen, die darin eingeschlossen sind, erleiden pro Runde 1 Schadenspunkt durch Bisse und Stiche, bis sie freikommen. Dies gilt unabhängig von ihrer Rüstungsklasse, und auch *Unsichtbarkeit* bietet keinen Schutz. Wesen mit zwei oder weniger Trefferwürfeln fliehen automatisch mit größtmöglicher Geschwindigkeit.



## Anhang 4: Priesterzauber (5. Grad)

möglicher Geschwindigkeit in eine zufällig bestimmte Richtung, bis sie mindestens 240 m Abstand zu den Insekten gewonnen haben. Für Wesen mit weniger als 5 TW ist ein Moralwurf durchzuführen; wenn er mißlingt, fliehen auch sie wie beschrieben.

Dichter Rauch vertreibt die Insekten aus seinem Wirkungsbereich, ebenso auch Feuer: Eine ringförmige *Feuerwand* kann als Schutzkreis gegen herbeigerufene Insekten dienen, ein *Feuerball* hingegen entfernt sie nur für eine Runde aus seinem Explosionsradius. Eine einzelne Fackel ist gegen eine solche Horde von Insekten wirkungslos. Auch Blitze, Eis oder Kälte können den Tieren nichts anhaben, während dagegen ein kräftiger Wind, der die gesamte Wolke erfaßt, sie zerstreut und die Wirkung des Zaubers beendet. Die *Insektenplage* dauert pro Stufe des Priesters zwei Runden an, danach zertreuen sich die Insekten wieder.

Der Schwarm versammelt sich um einen vom Anwender des Zaubers gewählten Punkt innerhalb der Reichweite von 120 m. Danach bewegt er sich für die Dauer der Wirkung nicht mehr von der Stelle. Zu beachten ist, daß dieser Zauber durch *Magie bannen* nicht aufzuheben ist.

Die Materialkomponenten dafür sind ein paar Körnchen Zucker, einige Getreidekörner und ein Klacks Fett.

### Kritische Wunden heilen (Nekromantie) Umkehrbar

Heilzyklus

Reichweite: Berührung

Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: Permanent

Zeitaufwand: 8

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen

Rettungswurf: Nein

Dies ist eine sehr machtvolle Steigerung des Zaubers *Leichte Wunden heilen*: Durch Handauflegen kann der Priester bis zu 3W8+3 Schadenspunkte von Wunden oder anderen Verletzungen heilen. Auf körperlose oder leblose Wesen wirkt dieser Zauber ebensowenig wie auf solche, die von anderen Ebenen stammen.

Die Umkehrungsform, *Kritische Wunden verursachen*, wirkt ebenso wie die schwächeren Verwundungzauber: Um die 3W8+3 Schadenspunkte zu verursachen, ist ein erfolgreicher Berührungstreffer erforderlich. Die so entstandenen Wunden können wie alle anderen Arten von Verletzungen geheilt werden.

### Luftweg (Veränderung)

Elementarzyklus (Luft)

Reichweite: Berührung

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 1 Stunde + 1 Phase pro Stufe

Zeitaufwand: 8

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen

Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber versetzt der Priester ein beliebiges Wesen (bis hin zum größten aller Riesen) in die Lage, auf Luft zu gehen, als wenn es fester Boden wäre. Die Aufwärtsbewegung entspricht dem Ersteigen eines Hanges, wobei höchstens eine Steigung von 45° bewältigt werden kann, bei halbem Bewegungstempo. Ebenso ist ein „Absteigen“ im Winkel von höchstens 45° bei normalem Tempo möglich. Ein Wesen, das sich auf dem Luftweg bewegt, kann sein Tempo selbst bestimmen, es sei denn, es weht ein Wind: In diesem Fall verringert oder erhöht sich seine Geschwindigkeit für 15 km/h Windgeschwindigkeit jeweils um 3 m pro Runde. Bei außergewöhnlich starken oder wechselhaften Winden kann der Spielleiter bestimmen, daß das Wesen weitere Nachteile, den Verlust des Gleichgewichts und evtl. sogar Schaden erleidet.

Der Zauber kann auch auf ein dressiertes Reittier gelegt werden, so daß man auf ihm durch die Luft reiten kann. Natürlich ist hierfür bei Tieren, die an diese Art der Fortbewegung nicht gewöhnt sind, eine lange und sorgfältige Ausbildung erforderlich, deren Einzelheiten vom Spielleiter festzusetzen sind.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind das Heilige Symbol des Priesters und etwas Distelwolle.

### Mondschein (Hervorrufung, Veränderung)

Sonnenzyklus

Reichweite: 60 m + 10 m pro Stufe

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: Eine Kugel mit 1,50 m

Radius (bzw. speziell)

Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber läßt der Priester einen Strahl fahlen, weichen Lichtes von oben auf die von ihm bezeichnete Stelle fallen. Das Licht entspricht dem des Mondes, so daß Farben außer Schwarz, Weiß und Grauschattierungen nur undeutlich zu unterscheiden sind. Der Anwender des Zaubers kann den Mondschein nach Belieben auf jede Stelle lenken, die er sehen und mit dem Finger bezeichnen kann. Dies macht den Zauber zu einem guten Hilfsmittel, um etwas oder jemanden anzuleuchten, z.B. einen Gegner: Der Mondschein vertreibt zwar nicht alle Schatten, ein von ihm erfaßtes Wesen ist jedoch deutlich zu sehen. Die Lichtreflektion gestattet schwache visuelle Wahrnehmung im Umkreis von 10 m jenseits des Wirkungsbereichs, bewirkt jedoch kein so starkes Leuchten, daß Überraschung unmöglich wäre. Das Licht beeinträchtigt auch Infravision in keiner Weise, außerdem kann der Priester es auf Wunsch fast bis zur völligen Dunkelheit abschwächen. Darüber hinaus teilt der Mondschein sämtliche Eigenschaften von echtem Mondlicht und kann insbesondere bei Lykanthropen eine Gestaltwandlung hervorrufen

(wenn sie von dem Strahl erfaßt werden), sofern der Spielleiter es nicht anders bestimmt.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind einige Mohnsamen und ein Stück opalisierender Feldspat (Mondstein).

### Regenbogenzauber (Hervorrufung, Veränderung)

Sonnen- und Wetterzyklus

Reichweite: 120 m

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 7

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Nein

Um diesen Zauber wirken zu können, muß der Priester einen Regenbogen sehen können, oder aber sich mit besonderem Material versehen (s.u.). Der Zauber umfaßt zwei unterschiedliche Wirkungsformen, unter denen der Priester zum Zeitpunkt der Anwendung wählen kann:

**Bogen:** Durch den Zauber entsteht ein Komposit-Kurzbogen, der in allen Farben des Regenbogens schimmert. Er ist leicht zu spannen, so daß er ohne Abzüge für fehlende Waffenfertigkeit von jedem Charakter eingesetzt werden kann. Der Bogen ist eine magische Waffe mit einem Bonus von +2 auf Treffer- und Schadenswürfe; allerdings kann Magieresistenz des Gegners die Wirkung seiner Geschosse neutralisieren. Insgesamt kann der „Regenbogen“ sieben Pfeile verschießen, bevor er verschwindet, und zwar mit einer Schußfolge von bis zu vier Pfeilen pro Runde. Mit jedem Pfeil, der abgeschossen wird, verschwindet die entsprechende Farbe aus dem Bogen. Jede Farbe läßt den Pfeil bei bestimmten Wesen den doppelten Schaden anrichten, wie in der folgenden Tabelle aufgeführt:

Rot:	bei Feuerbewohnern, Wesen, die Feuer als Waffe einsetzen, sowie bei Feuerelementaren;
Orange:	bei Wesen und Konstrukten aus Lehm, Sand, Erde, Stein o.ä., sowie bei Erdelementaren;
Gelb:	bei allen Pflanzen und Pflanzenwesen (auch bei Baumhirten, Pilzwesen, Schlammonstern usw.);
Grün:	bei allen Wasser- und Seebewohnern sowie Wasserelementaren;
Blau:	bei Luftbewohnern, Wesen, die Elektrizität als Waffe einsetzen, sowie bei Luftelementaren;
Indigo:	bei allen Wesen, die Säure oder Gift als Waffe einsetzen;
Violett:	bei metallischen und regenerierenden Wesen.

Wenn der Bogen gespannt wird, erscheint aus dem Nichts ein Pfeil der gewünschten Farbe schußfertig aufgelegt. Wird keine bestimmte Farbe gewünscht oder eine bereits verschossene angegeben, so erscheint die in der Reihenfolge des Spektrums nächste Farbe.

## Anhang 4: Priesterzauber (5. Grad)



**Brücke:** Der Zauber lässt eine Brücke in den Farben des Regenbogens entstehen. Diese kann zwischen 6 und 120 m beliebig lang und pro Stufe des Anwenders bis zu 90 cm breit sein. Sie bleibt bestehen, bis sie vom Priester wieder aufgehoben wird oder die Wirkungsdauer abläuft.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind das Heilige Symbol des Priesters und eine Phiole mit Heiligem Wasser. Wenn kein Regenbogen in Sicht ist, kann der Priester auch einen Diamanten im Wert von mindestens 1.000 GM verwenden, den er durch die Zauber *Segen* und *Gebet* im Angesicht eines Regenbogens eigens hierfür vorbereitet hat. Das Heilige Wasser und ggf. der Diamant werden bei der Anwendung des Zaubers verbraucht.

### Schutzhülle gegen Pflanzen (Bannzauber)

Pflanzen- und Schutzyklus

Reichweite: 0

Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe

Zeitaufwand: 8

Wirkungsbereich: Eine Halbkugel mit 4,50 m Durchmesser

Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber entsteht eine unsichtbare Schutzhülle, die sich mit dem Priester bewegt und alle Arten von Wesen und Geschossen aus lebender, pflanzlicher Materie von ihm fernhält. Der Anwender des Zaubers (und jedes Wesen innerhalb der Schutzhülle) ist so vor den Angriffen von Pflanzen oder Pflanzenwesen wie Baumhirten oder Schlammsternen vollkommen geschützt. Jeder Versuch, derartige Wesen mit Hilfe der Schutzhülle zu bedrängen, lässt sie jedoch sofort zusammenbrechen. Ansonsten hält sie pro Erfahrungsstufe des Anwenders für eine Phase vor.

### Spitze Steine (Veränderung, Verzauberung)

Elementarzyklus

Reichweite: 30 m

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 3W4 Phasen + 1 Phase pro Stufe

Zeitaufwand: 6

Wirkungsbereich: Pro Stufe eine Fläche von 3 x 3 m, jeweils mit 100 Spitzen bestreut

Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber lässt Steinboden lange, scharfe Spitzen ausbilden, die jedoch optisch mit dem Untergrund verschwimmen. Er wirkt sowohl auf natürlichen Felsboden als auch auf Steinfußböden. Die *Spitzen Steine* behindern beim Durchqueren des Bereichs und verursachen Schaden. Wenn eine Fläche eingehend betrachtet wird, besteht eine Chance von 25%, die scharfen Steinspitzen zu entdecken. Andernfalls laufen alle, die den Bereich betrete-

ten, Gefahr, sich an ihnen zu verletzen: Es werden jede Runde Trefferwürfe durchgeführt, als würde der Anwender des Zaubers sie unmittelbar angreifen. Ein Treffer verursacht 1W4 Schadenspunkte. Diese „Angriffe“ setzen ein, sobald jemand einen Schritt in den Wirkungsbereich hinein tut, die Steinspitzen werden jedoch erst bemerkt, wenn ein Treffer gelingt und Schaden entsteht. Opfer, die rennen oder einen Sturmangriff ausführen, sind zwei Angriffen pro Runde ausgesetzt.

Wer in einer Grube stürzt, die mit *Spitzen Steinen* versehen wurde, erleidet für je 3 m Fallhöhe sechs derartige Angriffe, für die ein Zuschlag von +2 gilt. Außerdem erhöht sich der Schaden jedes Treffers pro 3 m Fallhöhe um 2 SP, und schließlich erleiden die Opfer daneben noch den üblichen Schaden durch Sturz.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind vier winzige Stalagmiten.

### Sühne (Bannzauber)

Allgemeiner Zyklus

Reichweite: Berührung

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: Permanent

Zeitaufwand: 1 Phase

Wirkungsbereich: 1 Person

Rettungswurf: Nein

Mit diesem Zauber befreit der Priester die jeweilige Person von der Last eines unbewußten oder unbeabsichtigten Vergehens. Auch ein durch Zauberei herbeigeführter Gesinnungswechsel wird dadurch rückgängig gemacht. Derjenige, der sich der *Sühne* unterwirft, muß sein Vergehen ehrlich bereuen oder nicht Herr seines Willens gewesen sein, als er es beging. In dieser Hinsicht muß der Spielleiter die Anwendung des Zaubers beurteilen und insbesondere berücksichtigen, ob und ggf. wie oft der Betreffende ihn bereits empfangen hat. Absichtlicher Frevel und willkürliches Verhalten kann durch diesen Zauber nicht gesühnt werden (s. auch den Zauber *Auftrag*). Die *Sühne* zu verweigern, gilt allgemein als ein solcher, wissentlich begangener Frevel.

Für das Ritual benötigt der Priester sein Heiliges Symbol, Gebetsperlen, eine Gebetsmühle oder ein Gebetbuch, sowie brennenden Weihrauch.

### Tiere beschwören II (Herbeirufung/Beschwörung)

Beschwörungs- und Tierzyklus

Reichweite: 60 m pro Stufe

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: Speziell

Zeitaufwand: 8

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Nein

Mit diesem Zauber kann der Priester Tiere einer beliebigen Art herbeizaubern, und zwar bis zu sechs mit je höchstens 8 Trefferwürfeln

oder bis zu zwölf mit je höchstens 4 TW. Es folgen allerdings nur die Tiere seinem Ruf, die sich zum jeweiligen Zeitpunkt in Reichweite befinden. Der Priester kann bis zu drei Versuche unternehmen, verschiedene Tierarten zu beschwören: Wenn er erfolglos nach Wildhunden gerufen hat, könnte er es z.B. mit Falken versuchen, und falls sich auch diese nicht in Reichweite befinden, könnte er sich bemühen, Wildpferde zu beschwören. Der Spielleiter muß jeweils entscheiden, ob sich Tiere der gewünschten Art innerhalb der Reichweite aufhalten. Die herbeigerufenen Tiere unterstützen den Priester nach besten Kräften und bleiben bei ihm, bis ein Kampf beendet, ein Auftrag erfüllt oder der Priester in Sicherheit ist, oder er selbst sie wieder fortschickt. Nur normale und riesige Exemplare natürlicher Tierarten können mit diesem Zauber herbeigerufen werden, also keine Fabeltiere oder Monster wie Chimären, Drachen, Gorgos, Mantikore o.ä.

### Tierwachstum (Veränderung, Umkehrbar)

Tierzyklus

Reichweite: 80 m

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 2 Runden pro Stufe

Zeitaufwand: 8

Wirkungsbereich: Bis zu 8 Tiere innerhalb einer Fläche von 6 x 6 m

Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers lässt der Priester bis zu acht Tiere innerhalb des Wirkungsbereichs auf das Doppelte ihrer Größe anwachsen. Daraus ergibt sich eine Verdoppelung der Trefferwürfel (mit entsprechender Verbesserung der Kampfwerte), der Trefferpunkte (bis auf TP-Zuschläge zu den Trefferwürfeln) und des angerichteten Schadens. Bewegungsfaktor und Rüstungsklasse ändern sich nicht. Die Wirkung hält pro Stufe des Priesters zwei Runden an. In Verbindung mit *Personen oder Säugetiere bezauen* lässt sich dieser Zauber besonders wirkungsvoll einsetzen. Die Umkehrungsform, *Tierschrumpfung*, verkleinert Tiere auf die Hälfte ihrer natürlichen Größe und halbiert ihre Trefferwürfel, Trefferpunkte, Schaden usw. entsprechend.

Die Materialkomponente für beide Versionen sind das Heilige Symbol des Priesters und ein Brocken Nahrung.

### Tote erwecken (Nekromantie, Umkehrbar)

Totenzzyklus

Reichweite: 30 m

Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: Permanent

Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: 1 Person

Rettungswurf: Speziell



## Anhang 4: Priesterzauber (5. Grad)

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester einen Gnom, Halbelfen, Halbling, Menschen oder Zwerg vom Tode erwecken. (Der Spielleiter kann ggf. die Anwendung auf andere Rassen und Arten zulassen.) Der Betreffende darf nicht länger als einen Tag pro Stufe des Anwenders tot sein; ein Priester der 9. Stufe könnte also jemanden erwecken, der höchstens seit neun Tagen tot ist.

Zu beachten ist, daß der Körper des Toten unversehrt sein muß, sonst fehlen abgetrennte Gliedmaßen o.ä. auch nach der Wiedererweckung. Auch andere schädliche Faktoren, z.B. Gift oder Krankheit, werden durch diesen Zauber nicht aufgehoben. Für die erweckte Person ist ein Prozentwurf für Wiedererweckung durchzuführen, um zu prüfen, ob diese gelingt (s. Tabelle 3, Konstitution). Der Erweckte verliert einen Konstitutionspunkt und ist so schwach, daß er für jeden (angefangenen) Tag, den er tot war, einen Tag Bettruhe halten muß. Bei der Erweckung verfügt er nur über einen Trefferpunkt, die fehlenden müssen durch natürliche Heilung oder Heilzauber wieder aufgebaut werden.

Es ist zu beachten, daß der anfängliche Konstitutionswert eines Charakters die absolute Obergrenze für die Zahl möglicher Erweckungen darstellt.

Während er die Zauberformel spricht, muß der Priester mit dem ausgestreckten Zeigefinger auf den Toten deuten.

Die Umkehrungsform dieses Zaubers, *Schneller Tod*, bringt das Opfer auf der Stelle um, wenn kein Rettungswurf gegen Todesmagie gelingt. Im anderen Fall erleidet es Schaden wie durch den Zauber *Schwere Wunden verursachen*, also 2W8+1 SP.

### **Wahrer Blick (Erkenntniszauber) Umkehrbar**

Erkenntniszyklus

Reichweite: Berührung

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 8

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen

Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber verleiht der Priester dem Empfänger die Fähigkeit, alle Dinge so zu sehen, wie sie wirklich sind. Der *wahre Blick* dringt auch durch natürliche oder magische Dunkelheit. Geheimtüren werden offensichtlich, Illusionen durchschaut; der tatsächliche Aufenthaltsort versetzter Körper wird deutlich, Unsichtbares sichtbar. Verwandelter oder verzauberte Dinge werden erkannt. Selbst die Aura von Lebewesen wird für den Empfänger sichtbar, so daß er ihre Gesinnung erkennen kann. Er kann seinen Blick auch auf die Ätherebene oder angrenzende Bereiche benachbarter Existenzebenen richten. Die Sichtweite beträgt 40 m. In keinem Fall dringt der *wahre Blick* durch feste Materie: Er ist kein „Röntgenblick“ oder etwas vergleichbares. Außerdem

kann seine Wirkung in keiner Weise durch weiteren Einsatz von Magie gesteigert werden.

Die Umkehrung, *Falscher Blick*, läßt den Betreffenden jeweils das genaue Gegenteil des Vorhandenen sehen: Reich ist für ihn arm, rauh ist glatt, schön ist häßlich.

Für den Zauber benötigt man eine besondere Augensalbe, die für den *Wahren Blick* aus einem sehr seltenen Pilz (getrocknet und zermahlen), Safran und Fett hergestellt wird, für den *Falschen Blick* aus Öl, Mohnstaub und der Essenz von rosa Orchideen. Sie kostet pro Anwendung mindestens 300 GM und muß nach der Herstellung 1W6 Monate reifen.

### **Windkontrolle (Veränderung)**

Wetterzyklus

Reichweite: 0

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe

Zeitaufwand: 8

Wirkungsbereich: 12 m Radius pro Stufe

Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester die Windgeschwindigkeit innerhalb des Wirkungsbereichs verändern. Für je drei Stufen kann er die Windstärke um eine Kategorie der folgenden Skala verschieben:

Windstärke	Windgeschwindigkeit
Leichte Brise	3 – 10,5 km/h
Mäßige Brise	12 – 27 km/h
Kräftige Brise	28 – 47 km/h
Böen	48 – 81 km/h
Sturm	82 – 108 km/h
Orkan	109 – 265 km/h

Eine kräftige Brise reicht aus, um kleineren Flugwesen (solchen von Adlergröße und darunter) das Fliegen unmöglich zu machen, die Treffsicherheit von Schuß- und Wurfwaffen deutlich zu beeinträchtigen und das Segeln zu erschweren. Böen zwingen auch menschengroße Flieger zur Landung und verursachen bei Schiffen geringfügige Schäden. Bei Sturmstärke ist jedes Fliegen unmöglich, Bäume werden entwurzelt, Holzbauten umgerissen, Dächer abgedeckt usw., und Schiffe können in Seenot geraten.

Der Anwender des Zaubers wird von einem windstillen „Auge“ mit 12 m Radius umgeben. Während der Zauber durchaus auch in geschlossenen Räumen eingesetzt werden kann, ist zu beachten, daß dieses Auge für jeden Meter, der am Gesamtradius fehlt, um einen Meter kleiner wird. Wenn z.B. der Radius eigentlich 120 m erreicht, der Wirkungsbereich sich aber nur 115 m vom Priester weg ausdehnen kann, hat das Auge nur noch einen Radius von 7 m; bei weniger als 108 m verschwindet das Auge völlig, und der Anwender wäre selbst der Wirkung des Zaubers ausgesetzt.

Nach der Vollendung des Zaubers nimmt die Windgeschwindigkeit in jeder Runde um 5 km/h zu bzw. ab, bis der Höchst- bzw. Min-

destwert erreicht ist. Durch eine Runde vollster Konzentration kann der Anwender den Wind auf dieser Stärke halten oder an- bzw. abschwächen lassen, ohne allerdings das Tempo der Veränderung beeinflussen zu können. Die Wirkung hält pro Stufe des Priesters für eine Phase an. Wenn sie abgelaufen ist, kehrt der Wind im gleichen Tempo zu seiner ursprünglichen Stärke zurück. Ein anderer Priester kann denselben Zauber einsetzen, um der Veränderung der Windstärke – im Rahmen seiner Fähigkeiten – entgegenzuwirken.

### **Zauberbecken (Erkenntniszauber)**

Erkenntniszyklus

Reichweite: Berührung

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: Speziell

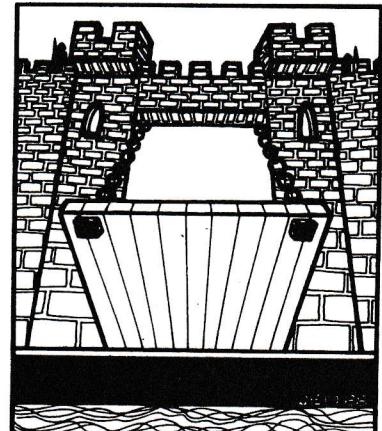
Zeitaufwand: 1 Stunde

Wirkungsbereich: Speziell

Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber kann der Priester ein Becken mit Heiligem Wasser zur Ausspähung einsetzen. Die Magie wirkt nur, wenn der Priester bei seinem Gott in makellosem Ansehen steht. Das Becken mit Heiligem Wasser gewinnt dadurch die Eigenschaften einer *Kristallkugel*. Für jede Phiole, die das Becken faßt, kann der Anwender des Zaubers eine Runde lang spähen, bis zu einer Höchstdauer von einer Stunde; die Wirkungsdauer des Zaubers hängt also unmittelbar von der Größe des verwendeten Beckens ab. Angaben über die Möglichkeit, daß das Opfer einer Ausspähung diese entdeckt, besitzt der Spielleiter.

Weder das Heilige Symbol des Priesters, noch das verwendete Becken und seine Ausstattung werden durch die Anwendung des Zaubers verbraucht.



## Anhang 4: Priesterzauber (6. Grad)



### Zauber des Sechsten Grades

#### Beförderung durch Pflanzen (Veränderung)

Pflanzenzyklus  
Reichweite: Berührung  
Komponenten: W,G  
Wirkungsdauer: Speziell  
Zeitaufwand: 4  
Wirkungsbereich: Speziell  
Rettungswurf: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Priester in das Innere jeder menschengroßen oder größeren Pflanze treten und sich von dort aus innerhalb einer Runde zu einer beliebig weit entfernten Pflanze derselben Art versetzen lassen, die ihm nicht einmal vertraut sein muß. Allerdings wirkt die Beförderung nur zwischen zwei lebenden Pflanzen. Wenn der Anwender des Zauber die Zielpflanze nicht kennt, braucht er nur Richtung und Entfernung anzugeben und wird dann so nah wie möglich an seinen Zielort gebracht. Es besteht allerdings immer eine Chance von 20%, minus einen Prozentpunkt pro Stufe des Priesters, daß ihn der Zauber zu einer Pflanze von ähnlicher Art befördert, die zwischen 1,5 und 150 km von seinem Zielort entfernt steht. Wenn der Priester eine bestimmte Pflanze als Ziel nennt, diese jedoch nicht mehr am Leben ist, wirkt der Zauber nicht, und der Anwender muß die Pflanze, in die er hineingetreten ist, spätestens nach 24 Stunden wieder verlassen. Zu beachten ist, daß dieser Zauber bei pflanzenähnlichen Monstern (Baumhirten, Schlammonstern usw.) nicht wirkt. Falls die Pflanze, in der er sich aufhält, zerstört wird, stirbt der Priester mit ihr (s. auch den Zauber *Pflanzentor*).

#### Dornenwand (Herbeirufung/Beschwörung)

Erschaffungs- und Pflanzenzyklus  
Reichweite: 80 m  
Komponenten: W,G  
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe  
Zeitaufwand: 9  
Wirkungsbereich: Pro Stufe ein Würfel mit 3 m Kantenlänge  
Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber läßt eine Barriere aus äußerst zähen, biegsamen und verfilzten Ranken mit nadelspitzen, fingerlangen Dornen entstehen. Jedes Wesen, das diese Hecke durchbricht (oder hineinstürzt), erleidet 8 Schadenspunkte plus ebensoviele Schadenspunkte, wie seine Rüstungsklasse beträgt. Bei negativer Rüstungsklasse verringert sich der Grundscha den von 8 Punkten entsprechend, Modifikationen für Geschicklichkeit werden jedoch nicht berücksichtigt. Alle Wesen, die sich innerhalb des Wirkungsbereichs aufhalten, wenn der

Zauber eingesetzt wird, werden von der *Dornenwand* eingeschlossen und müssen hindurchbrechen, um sich fortbewegen zu können. Der angegebene Schaden gilt für je 3 m Dicke der Wand.

Wenn man auf die Dornen einhackt, dauert es mindestens vier Phasen, bis ein Pfad durch eine 3 m dicke Wand freigeräumt ist. Gewöhnliches Feuer kann den Dornen nichts anhaben; bei magischem Feuer dagegen brennen sie in zwei Phasen ab, wobei die Wirkung einer *Feuerwand* entsteht (s. den gleichnamigen Zauber). In diesem Fall liegt die kühlere Seite der *Feuerwand* auf der Seite, wo sich der Priester aufhält.

Die dem Priester am nächsten gelegene Seite der Dornenwand entsteht, wenn er dies wünscht, in bis zu 80 m Entfernung von ihm. Der Zauber hält pro Stufe des Anwenders eine Phase vor und füllt pro Stufe einen Würfel mit 3 m Kantenlänge, in beliebiger Zusammenstellung. Ein Priester der 14. Stufe könnte also eine Dornenwand von 21 x 6 x 3 m erschaffen, oder eine von 42 x 3 x 3 m, um einen Gang in einem Verlies zu verstopfen, oder jede andere Form, die seine Zwecke erfüllt. Er kann auch eine Hecke von nur 1,50 m Dicke erschaffen, die nur halb so viel Schaden verursacht, dafür jedoch in einer anderen Abmessung verdoppelt werden darf.

Zu beachten ist, daß Wesen mit der Fähigkeit, dicht bewachses Gelände zu durchqueren, von der *Dornenwand* nicht behindert werden. Der Priester selbst kann sie mit einem Wort verschwinden lassen.

#### Erzählende Steine (Erkenntniszauber)

Erkenntnis- und Elementarzyklus (Erde)  
Reichweite: Berührung  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: 1 Phase  
Zeitaufwand: 1 Phase  
Wirkungsbereich: 1 m<sup>3</sup> Stein  
Rettungswurf: Nein

Wenn der Priester diesen Zauber wirkt, sprechen die Steine am Ort selbst zu ihm und berichten, wer oder was sie berührt hat, und was unter ihnen versteckt oder verdeckt liegt. Auf Anfrage können die Steine genaue Beschreibungen liefern. Allerdings ist zu beachten, daß Blickwinkel, Auffassung und Wissenstand eines Steins die Wirkung dieses Erkenntniszaubers beeinträchtigen können. Über derartige Einzelheiten entscheidet ggf. der Spielleiter.

Die Materialkomponenten für diesen Zauber sind ein Tropfen Quecksilber und etwas Lehm.

#### Feuerelementar beschwören (Herbeirufung/Beschwörung) Umkehrbar

Elementarzyklus (Feuer)  
Reichweite: 80 m  
Komponenten: W,G  
Wirkungsdauer: 1 Phase pro Stufe  
Zeitaufwand: 6 Runden  
Wirkungsbereich: Speziell  
Rettungswurf: Nein

Durch diesen Zauber öffnet der Priester eine besondere Verbindung zur Elementarebene des Feuers und ruft einen Feuerelementar zu sich. Was für Elementarwesen erscheinen, wird mit 1W100 ermittelt:

Wurf	Elementarwesen
01-65	1 Feuerelementar mit 12 TW
66-85	1 Feuerelementar mit 16 TW
86-94	2-4 Salamander
95-98	1 Ifrit
99-00	1 Feuerelementar mit 21-24 TW

Der Priester braucht nicht zu befürchten, daß sich die beschworene Elementarmacht gegen ihn wendet. Es ist daher nicht erforderlich, sich auf ihre Beherrschung oder auf den Schutz vor ihr zu konzentrieren. Das Elementarwesen unterstützt den Priester nach besten Kräften und greift ggf. dessen Feinde an. Es bleibt, bis es getötet oder durch *Magie bannen*, die Umhüllungsform *Feuerelementar fortschicken* oder ähnliche Zauberei vertrieben wird, höchstens aber für eine Phase pro Stufe des Anwenders.

#### Feuersaat (Herbeirufung)

Elementarzyklus (Feuer)  
Reichweite: Berührung  
Komponenten: W,G,M  
Wirkungsdauer: Speziell  
Zeitaufwand: 1 Runde pro Frucht  
Wirkungsbereich: Speziell  
Rettungswurf: 1/2

Mit Hilfe dieses Zaubers erschafft der Priester besondere Wurfgeschosse oder Brandsätze mit verzögter Wirkung, die große Hitze entwickeln. Die jeweilige Form kann zum Zeitpunkt der Anwendung gewählt werden.

– *Wurfgeschosse*: Diese Fassung des Zaubers verwandelt bis zu vier Eicheln in besondere, explosive Geschosse, die 40 m weit geschleudert werden können. Ein Trefferwurf unter Berücksichtigung fehlender Waffenfertigkeit muß gelingen, damit das Ziel getroffen wird. Jede Eichel detoniert beim Aufprall auf eine harte Oberfläche mit 2W8 Punkten Schadenswirkung und setzt alle brennbaren Stoffe im Umkreis von 3 m in Brand. Für Wesen, die sich in diesem Wirkungsbereich befinden, zeigt ein gelungener Rettungswurf an, daß sie nur den halben Schaden erleiden. Opfer, die von der Eichel selbst getroffen werden, unterliegen jedoch stets der vollen Wirkung (kein Rettungswurf).

– *Brandsätze*: Mit dieser Fassung kann man bis zu acht Beeren der Stechpalme zu besonderen Brandsätzen machen. Die Beeren werden meistens ausgelegt, da sie zu leicht sind, als daß man sie wirkungsvoll schleudern könnte (man kann sie ca. 2 m weit werfen). Auf den Befehl des Priesters hin, der sich nicht weiter als 40 m entfernt von ihnen aufzuhalten darf, gehen sie in Flammen auf. Sie verursachen 1W8 Schadenspunkte und entzünden brennbares Material im Umkreis von 1,50 m. Auch hier erleiden



## Anhang 4: Priesterzauber (6. Grad)

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

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

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

### Gegenstand beleben (Veränderung)

Beschwörungs- und Erschaffungszyklus

Reichweite: 30 m

Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: 30 dm<sup>3</sup> pro Stufe

Rettungswurf: Nein

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

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

nach Gegenstand unterschiedlich aus: Scharfe Klingenwaffen sind gegen Tuch, Leder, Holz und ähnliches Material sehr wirksam, schwere, stumpfe Hiebwaffen dafür besser gegen Gegenstände aus Holz, Stein oder Metall einzusetzen. Der Spielleiter wird diese verschiedenen Faktoren berücksichtigen und festsetzen, wieviel Schaden ein Gegenstand hinnehmen kann, bevor er zerstört ist. Der Priester kann pro Erfahrungsstufe 30 dm<sup>3</sup> an toter Materie beleben. Ein Priester der 14. Stufe könnte also einen oder mehrere Gegenstände beleben, deren Volumen insgesamt 0,42 m<sup>3</sup> nicht übersteigt – eine große Statue, zwei Teppiche, drei Sessel oder ein Dutzend großer Tonkrüge.

### Heilung (Nekromantie) Umkehrbar

Heilzyklus

Reichweite: Berührung

Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: Permanent

Zeitaufwand: 1 Runde

Wirkungsbereich: Das berührte Wesen

Rettungswurf: Nein

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

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

### Heldenmahl (Hervorrufung)

Erschaffungszyklus

Reichweite: 10 m

Komponenten: W,G,M

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Zeitaufwand: 1 Phase

Wirkungsbereich: 1 Person pro Stufe

Rettungswurf: Nein

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

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

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

### Holz vertreiben (Veränderung)

Pflanzenzyklus

Reichweite: 0

Komponenten: W,G

Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe

Zeitaufwand: 9

Wirkungsbereich: Eine 36 m breite Bahn mit einer Länge von 6 m pro Stufe

Rettungswurf: Nein

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

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

### Klingenbarriere (Hervorrufung)

Erschaffungs- und Sicherungszyklus

Reichweite: 30 m

Komponenten: W,G