

Geisterflöten

(Illusion/Hirngespinnst)

Zaubergrad: 3

Reichweite: Berührung

Komponenten: W, G

Zeitaufwand: 1 Runde

Dauer: permanent/speziell

Wirkungsbereich: ein Instrument

Rettungswurf: nein

Wenn dieser Zauber benutzt wird, kann der Anwender jedes nicht-magische Instrument dazu bringen, sich selbst zu spielen. Das Instrument muss unbeschädigt und in einem spielbaren Zustand sein. Der Anwender muss das Instrument nicht selbst spielen können, muss aber in der Lage sein, die gewünschte Melodie leise zu summen oder zu pfeifen. Diese Melodie darf nicht länger als eine Minute sein.

Wenn der Anwender das Instrument losläßt, glüht es wie mit *Feenfeuer* und schwebt in der zuletzt gehaltenen Höhe. Die jeweiligen Teile des Instruments (Tasten, Ventile, Saiten, etc.) bewegen sich unter der Kontrolle des Zaubers. Wenn das Ende der Melodie erreicht ist, wiederholt das Instrument sie immer wieder, bis es gestoppt wird.

Die *Geisterflöten* verstummen, wenn ein beliebiges lebendes Wesen das Instrument berührt. Das Leuchten verblaßt und das Instrument sinkt langsam auf den Grund.

Melisanders Harfe

(Veränderung)

Zaubergrad: 5

Reichweite: 3 m pro Stufe

Komponenten: W, G, M

Zeitaufwand: 5

Dauer: 1 Runde pro Stufe

Wirkungsbereich: 30 m Radius

Rettungswurf: k.W.

Dieser Zauber erzeugt eine durchscheinende, schattenhafte Illusion einer Harfe, die von allein spielt und mitten in der Luft schwebt. Der Anwender hat nahezu die vollständige Kontrolle über die Anfangsposition, die Bewegung und das Spiel der Harfe. Die Harfe selbst und ihre Kräfte können jedoch magische Barrieren (z.B. ein *Kraftfeld*) nicht durchdringen und der Anwender kann eine Harfe nicht jenseits einer solchen Barriere erzeugen.

Davon abgesehen, kann die Harfe an einer beliebigen Stelle innerhalb einer Entfernung von 3 m pro Stufe erscheinen. Wenn der Anwender sich innerhalb dieser Reichweite befindet, kann er die Harfe mit seinem Willen pro Runde um 3 m bewegen. Das Spiel der Harfe kann mehrfach und sofort an- und ausgeschaltet werden, ohne die Spruchdauer zu beeinflussen. Während die Harfe spielt sind folgende Effekte wirksam:

- Alle normalen Geräusche werden gedämpft (verstummen jedoch nicht) und jedes, sogar magisches Licht wird leicht abgedunkelt.
- Alle Wesen und Objekte in einem Umkreis von 20 m um die Harfe werden einem *Federfall* ausgesetzt (kein Rettungswurf), wodurch die meisten Geschosse wirkungslos werden.
- Alle Wesen von 4+4 TW oder weniger im Umkreis von 15 m müssen einen Rettungswurf gegen Zauber durchführen. Bei Mißerfolg erleiden sie die gleichen Effekte wie durch einen *Schlaf* Zauber.
- Alle Wesen im Umkreis von 15 m werden *verlangsamt* (kein Rettungswurf).

Melisanders Harfe wird durch *Magie Bannen* oder *Schweigen* nicht beeinflusst und kann weder durch physische noch durch magische Angriffe beschädigt werden. Ein *Begrenzter Wunsch* oder stärkerer Spruch wird benötigt, um den Zauber zu brechen.

Die materiellen Komponenten dieses Spruchs sind eine silberne Harfensaite und mindestens drei Tränen: die Tränen eines Elfs, einer singenden Jungfrau, eines Musikers oder des Anwenders. Tränen von verschiedenen Individuen können während der Anwendung kombiniert werden.

Blutdrache

(Nekromantie)

Zaubergrad: 8

Reichweite: speziell

Komponenten: W, G, M

Zeitaufwand: 3 Runden

Dauer: 5 Runden

Wirkungsbereich: speziell

Rettungswurf: ½

Dieser uralte Zauber, auch *Verhängnis des reinen Blutes* genannt, wurde vor allem von Goldelfen eingesetzt, um bei unausweichlichem Tod Rache oder Unheil (oder beides) über die Überlebenden zu bringen. Um diesen Zauber zu wirken, ist der Tod und das Blut eines intelligenten Wesens notwendig, das freiwillig in den Tod gehen muss. Wenn das Opfer ermordet wurde, mißlingt der Zauber.

Bei der Anwendung des Zaubers werden in den ersten beiden Runden die entsprechenden Worte gesprochen. In der dritten Runde muß das Menschenopfer freiwillig aus dem Leben scheiden. Ob dies durch die eigene Hand oder die eines anderen Wesens geschieht, ist unerheblich. In der ursprünglichen Form seiner Anwendung opfert sich der Magier selbst, um das Unheil über seine Feinde zu bringen.

In der Runde nach dem Tod des Opfers entsteigt den Überresten seines Körpers ein geisterhaftes, gigantisches Wesen, der *Blutdrache*. Dieses Wesen hat die Form und das Aussehen sowie alle Kampfeigenschaften eines silbernen Drachen, ist aber nicht materiell und halb durchsichtig. Es kann daher nur mit magischen Waffen oder Zaubern verletzt

werden. Der *Blutdrache* attackiert direkt alle intelligenten Wesen innerhalb eines Umkreises von 100 m. Dabei setzt er alle zur Verfügung stehenden Kräfte und Mittel ein. Jedes Wesen, das von einem *Blutdrachen* angegriffen wird, hat einen Rettungswurf gegen Zaubersprüche. Ist der Rettungswurf erfolgreich, nimmt das Wesen von allen folgenden Angriffen des Drachen nur halben Schaden. Der *Blutdrache* kämpft weiter, bis er z.B. mit *Magie Bannen* gebannt wird, die Spruchdauer überschritten ist oder er mehr als 100 Punkte an Schaden nimmt. Dann verblaßt das Wesen und löst sich innerhalb einer Runde in silbrige Nebelschwaden auf, die sich schließlich ganz verflüchtigen.

Ein durch einen *Blutdrachen* getötetes Wesen bleibt als *Geist* an den Ort seines Todes gebunden, bis der Geist selbst wiederum getötet wird. Die materielle Komponente ist das Blut des Opfers.

Fünfsprung (Veränderung)

Zaubergrad: 5
Reichweite: 0
Komponenten: W, G
Zeitaufwand: 5
Dauer: 15 Runden
Wirkungsbereich: der Anwender
Rettungswurf: nein

Dieser Zauber erlaubt es dem Anwender, innerhalb der nächsten 10 Runden fünf mal magisch den Ort zu wechseln, jeweils wie durch den Spruch *Fehlerfreies Teleportieren* gewirkt. Der Anwender kann frei wählen, wann innerhalb der Gültigkeitsdauer er teleportieren will. Jeder Sprung findet zu Beginn einer Runde statt und am Zielort benötigt der Magier eine volle Runde, um sich zu orientieren, während der er nichts anderes tun kann als zu beobachten. Jeder Sprung inklusive Orientierung benötigt also eine volle Runde. In der darauf folgenden Runde könnte der Anwender erneut teleportieren.

Dieser Zauber kann parallel zu beliebig vielen anderen Aktivitäten und Zaubern eingesetzt werden. Der Magier kann z.B. springen, in der folgenden Runde einen *Feuerball* wirken, wieder springen, einen Gegenstand aufheben, wieder springen, ein *Fliegen* sprechen, wieder springen, etwas fliegen und im Flug wieder springen.

Ein *Fünfsprung* kann nur auf den Magier selbst angewendet werden.

Windgeflüster (Veränderung, Illusion/Hirngespinnst)

Zaubergrad: 2
Reichweite: 1,5 km pro Stufe
Komponenten: W, G
Zeitaufwand: 1
Dauer: speziell

Wirkungsbereich: 60 cm Radius
Rettungswurf: nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Anwender Nachrichten über größere Entfernungen senden oder am Zielort bestimmte Geräuscheffekte bewirken. Innerhalb der Reichweite erreicht das *Windgeflüster* einen beliebigen, dem Anwender vertrauten Ort, wobei es unterwegs so unauffällig ist wie ein leichter Windhauch. Am Ziel angelangt, bildet es einen kleinen Wirbel und gibt die geflüsterte Nachricht oder andere leiste Töne frei, unabhängig davon, ob ein Zuhörer anwesend ist oder nicht. Durch diesen Zauber kann eine Botschaft von maximal 25 Worten übermittelt werden. Alternativ können für eine Runde andere Geräusche oder auch nur das Wispern einer leichten Lustbewegung erklingen. Der Anwender kann die Geschwindigkeit, mit der das *Windgeflüster* über Land zieht, zwischen 1,5 km pro Stunde und 1,5 km pro Phase frei wählen. Wie ein *Magischer Mund* kann auch das *Windgeflüster* keine Zauberformeln enthalten.

Instrument Verändern (Veränderung)

Zaubergrad: 1
Reichweite: Berührung
Komponenten: W, M
Zeitaufwand: 1
Dauer: 1 Phase pro Stufe
Wirkungsbereich: 1 Instrument
Rettungswurf: nein

Mit diesem Zauber kann der Anwender ein Musikinstrument in ein anderes von gleicher Größe und gleichem Wert verwandeln. Jedes tragbare Instrument kann in ein beliebiges anderes tragbares Instrument transformiert werden. Um jedoch ein sehr großes Instrument zu erhalten, wie eine Orgel oder eine Bassharfe oder ein Instrument, das zu groß oder zu schwer zum Tragen ist, muss der Anwender mit einem ähnlich großem Instrument beginnen.

In jedem Fall ist der monetäre Wert des neuen Instruments mit dem des alten identisch. Eine goldene Blockflöte wird z.B. zu einer silbern beschichteten Laute, eine Kindertrommel wird zu einer nicht funktionsfähigen Leier etc.

Barden benutzen diesen Spruch, um sowohl Geld als auch zu transportierendes Gepäck einzusparen. Es ist wesentlich günstiger, nur ein Instrument zu kaufen, und das jeweils benötigten daraus zu erzeugen, als alle irgendwann notwendigen Instrumente zu kaufen. Das spart auch eine Menge Platz im Rucksack.

Wenn das Instrument, das verwandelt werden soll, von einem anderen Wesen getragen oder gespielt wird, ist ein erfolgreicher Trefferwurf gegen die Rüstungsklasse des Wesens nötig, um das Instrument zu berühren.

Klangblase (Bannzauber)

Zaubergrad: 1
Reichweite: 0
Komponenten: W, G, M
Zeitaufwand: 1
Dauer: 10 Runden + 1 Runde pro Stufe
Wirkungsbereich: speziell
Rettungswurf: nein

Mit diesem Zauber wird eine unsichtbare Blase geschaffen. Die Blase ist entweder auf den Anwender zentriert und bewegt sich mit ihm oder aber sie wird auf eine Fläche gesprochen und ist dann stationär. Die mobile Blase hat einen Radius von 3 m, während die stationäre Blase einen Radius von 1,5 m pro Stufe des Anwenders besitzt. Die Blase ist nicht wahrnehmbar und hat nur eine Auswirkung: Geräusche und Töne können nicht durch sie hindurch dringen. Somit können Geräusche, die in der Blase erzeugt werden, von außen nicht wahrgenommen werden und andersherum genauso.

Barden benutzen diesen Zauber häufig, um die Qualität und den Effekt ihrer Vorstellung zu erhöhen. Die *Blase* ist auch sehr nützlich, wenn eine Barde seine Talente in einem Verlies anwenden will, oder an jedem anderen Ort, an dem Geräusche ungewollte Aufmerksamkeit erzeugen.

Neben ihre Funktion in der Unterhaltung ist die *Klangblase* in den meisten Situationen nützlich, in denen auch *Stille* verwendet wird.

Die materielle Komponente dieses Spruches ist ein ausgeblasenes Ei oder eine Seifenblase.

Magische Zuhörer (Herbeirufung/Beschwörung)

Zaubergrad: 3
Reichweite: 500 m
Komponenten: W, G, M
Zeitaufwand: 2
Dauer: bis zu 4 Stunden
Wirkungsbereich: speziell
Rettungswurf: nein

Mit diesem Zauber wird auf magische Weise eine Zuhörerschaft beschworen. In jeder Runde treten 1W4 Leute in den Raum oder die gewählte Gegend ein (Tatsächlich erscheinen sie außerhalb des Raums oder gerade so weit entfernt, dass niemand ihr Erscheinen bemerkt). Dieser Vorgang hält für so viele Runden an, wie der Anwender Stufen besitzt. Die Zuhörerschaft nimmt die Zusammensetzung aus Klasse, Rassen und Geschlechtern an, wie sie für diesen Augenblick passend ist. Bei der Anwendung dieses Zaubers in Cormyr oder Tiefwasser erscheinen z.B. nahezu ausschließlich weibliche und männliche Menschen, während in Secomber zu 50% Halblinge auftauchen. In der entsprechenden Umgebung können sogar

nichtmenschliche Zuhörer beschworen werden, wie Orks, Goblins, Echsenmenschen und Riesen.

Durch diesen Zauber beschworene Zuhörer agieren in jeder Hinsicht wie alle anderen, normalen Zuhörer. Sie laufen z.B. während der Pause herum, Sprechen, Essen eine Kleinigkeit etc. Wenn ihnen jedoch Fragen über ihre Vergangenheit, ihre Geschichte oder aktuelle Ereignisse gestellt werden, weichen sie aus, denn sie haben weder eine Geschichte, noch eine Vergangenheit und haben keine Ahnung von der Welt außerhalb der aktuellen Vorstellung. Die *Magischen Zuhörer* kämpfen niemals und verwenden keine Zauber, obwohl sie sich ganz schön rüpelhaft aufführen können falls notwendig. Wenn einer von ihnen nur einen einzigen Punkt Schaden erleidet, verschwindet er zusammen mit allen seinen Gegenständen, auch denen, die er irgendwo abgelegt hat.

Wenn die Vorstellung vorbei ist, verlassen die *Magischen Zuhörer* in angemessener Weise den Raum und verschwinden, wo sie niemand sieht. Wenn die Zuhörerschaft auf eine unpassenden Weise behandelt wird (Entscheidung des DM), endet der Zauber augenblicklich. Zuhörer, die z.B. beschworen wurden, um einem Kampf zuzusehen, werden sofort verschwinden, wenn sie als menschliche Schutzschilde mißbraucht werden.

Die materielle Komponente ist eine kleine Sammlung der Gegenstände, die eine passende Zuhörerschaft bei sich trüge (z.B. eine Goldmünze, ein Stück edler Stoff, eine Pfeife etc.). Die Gegenstände werden in einen Sack geworfen, der mindestens eine lebendige Maus enthält. Der Maus geschieht nichts, aber sie verschwindet und erscheint irgendwo im gleichen Raum, wenn der Zauber endet.

Hungriger Wurm (Herbeirufung/Beschwörung)

Zaubergrad: 6
Reichweite: 2 m pro Stufe
Komponenten: W, G
Zeitaufwand: 5
Dauer: 1W6+3 Runden
Wirkungsbereich: 1 Gegner
Rettungswurf: nein

Mit diesem Zauber beschwört der Magier einen magischen Wurm von der Größe eines menschlichen Armes, der direkt neben dem ausgewählten Opfer materialisiert. Der Wurm kann nur mit magischen Waffen verletzt werden und hat 50 TP und eine Rüstungsklasse von 2. Wenn der Zauber endet oder gebannt wird oder der Wurm oder das Opfer vorher getötet werden, verschwindet er genauso spurlos, wie er gekommen ist.

Während seines Existenz greift der Wurm in jeder Runde das gewählte Opfer (und nur das) an. Dabei hat er einen ETW0 von 8. Jedesmal wenn der Wurm trifft, beißt er mit seinen kräftigen Kauwerkzeugen zu und verursacht 4W6 Schadenspunkte.

Unter keinen Umständen greift der Wurm ein anderes Wesen als das gewählte Opfer an. Er kann auch zu keinem anderen Zweck als zum Angriff eingesetzt werden.

Knochen Herbeirufen (Herbeirufung/Beschwörung)

Zaubergrad: 7
Reichweite: 15 m
Komponenten: W, G, M
Zeitaufwand: 7
Dauer: speziell
Wirkungsbereich: bis zu 1 m³ Knochen
Rettungswurf: nein

Dieser von dem elfischen Magier Napraeleon Echorn vor Jahrhunderten entwickelte Zauber wurde ursprünglich dazu eingesetzt, Hirsche oder andere Jagdtiere in kurzer Zeit in leicht zu transportierendes Fleisch zu verwandeln. Der Zauber ruft eine ganz bestimmte Menge an Knochensubstanz, die sich innerhalb der Reichweite befinden muß, zum Anwender herbei. Sind dies die Knochen eines lebenden Wesens, durchbrechen diese buchstäblich das Fleisch und treten aus dem Körper des Opfers aus. Wenn z.B. der Schädel herbeigerufen wird, stirbt das Opfer dabei augenblicklich.

Der Spruch kann auch verwendet werden, um aus Knochen hergestellte Objekte wie Dolche herbeizurufen. Auch herumliegende Knochen toter Wesen oder Untote können das Ziel sein. Ein untotes Skelett oder eine Konstruktion aus Knochen zerfällt durch den Zauber und stirbt. Das Knochenmaterial muß sich allerdings in einem Volumen von 1 m³ befinden, so daß maximal ein Wesen als Ziel ausgewählt werden kann.

Dieser Zauber kann zu einem früheren Zeitpunkt gesprochen und so vorbereitet werden und wird erst durch einen kurzen Gedanken des Anwenders zu einem späteren Zeitpunkt tatsächlich aktiviert. Zwischen Vorbereitung und Auslösung dürfen maximal 8 Stunden vergehen. Also kann auch ein gefesselter und geknebelter Magier diesen Spruch auslösen, wenn er ihn vorbereitet hat.

Das erforderliche Material ist ein kleines Stück Elfenbein oder Knochen, das der Anwender z.B. in einem Beutel bei sich tragen kann, und das durch den Spruch aufgebraucht wird.

Pseudostatue (Illusion/Hirngespinnst)

Zaubergrad: 1
Reichweite: 0
Komponenten: W, G
Zeitaufwand: 1
Dauer: 1 Runde pro Stufe
Wirkungsbereich: der Anwender
Rettungswurf: k.W.

Dieser Zauber wirkt nur auf den Anwender selbst. Er läßt den Anwender wie eine Statue wirken, solange dieser sich nicht bewegt. Für alle anderen Wesen, denen der Rettungswurf nicht gelingt, erscheint der Anwender als Statue mit dem Aussehen des Anwenders. Die Statue scheint aus dem Material zu sein, die an dem jeweiligen Ort für eine Statue am geeignetsten ist. Dies ist selbstverständlich von der Wahrnehmung der bezauberten Person abhängig, so dass ein Zwerg eine Statue aus Granit und ein Elf eine aus Holz wahrnehmen kann. Ein solcher Effekt ist jedoch äußerst selten.

Wenn der Anwender sich nicht bewegt, nicht spricht und keine Zauber wirkt, die Bewegungen und Sprechen erfordern, bleibt die Illusion bis zum Ende der Spruchdauer erhalten. Wenn andere Wesen den Anwender berühren oder sogar verletzen, bleibt die Illusion bestehen, solange die o.a. Bedingungen erfüllt sind.

Wird der Anwender in der Statuenform verletzt (wenn z.B. ein Zwerg mit der Axt nach der Statue schlägt), erleidet er den normalen Schaden. Blut und Wunden bleiben allerdings unsichtbar, so lange der Zauber nicht gebrochen wird.

Ein Wesen, das den Rettungswurf gegen Zauber schafft, unterliegt der Illusion nicht, sondern nimmt den Anwender weiterhin normal wahr.

Ein Wesen, das der Illusion unterliegt, kann mit dem Anwender nicht kommunizieren, da die Statue keine beweglichen oder veränderlichen Komponenten enthält.

Zaubersenk (Metamagie/Bannzauber)

Zaubergrad: 8
Reichweite: Berührung
Komponenten: W, G, M
Zeitaufwand: 3 Runden
Dauer: speziell
Wirkungsbereich: speziell
Rettungswurf: nein

Dieser äußerst seltene Zauber wurde in Cormanthor entwickelt und von den dort lebenden Baelnorn (Wachtgeistern) eingesetzt. Es dauert volle 3 Runden den Spruch zu wirken. Erst ab der vierten Runde entfaltet er seine schützende Wirkung: der Anwender kann sämtliche Zauber, die in der darauffolgenden Phase auf ihn gesprochen werden, „speichern“ und anschließend auf einen Schlag wieder auslösen.

Die gespeicherten Zauber entfalten allerdings trotzdem ihre volle Wirkung. Sollte also der Magier sterben, bevor er die gespeicherten Zauber wieder auslösen kann, sind diese verloren. Sämtliche Zauber, die in nur irgendeiner Weise eine Wirkung auf den geschützten Magier haben, werden gespeichert. Bei Sprüchen mit Flächenwirkung werden die Schadenspunkte gespeichert, die der Magier durch sie erhält.

Um die gespeicherten Zauber auszulösen, muss der Magier ein Wesen berühren. Dazu ist ein erfolgreicher Trefferwurf erforderlich, wenn das Wesen sich wehrt. Das erste Wesen, das der Magier nach dem Wirkungsbeginn der *Zaubersenke* berührt, erleidet sämtliche gespeicherte Spruchwirkungen innerhalb einer Runde auf einen Schlag. Dabei werden separat für jeden Zauber eventuelle Rettungswürfe und Immunitäten angerechnet.

Sobald die gespeicherten Zauber freigesetzt wurden, überträgt sich deren Schaden vom Magier auf das berührte Wesen und der Schaden des Magiers verschwindet.

Beispiel:

Der Magier Elegard spricht *Zaubersenke* auf sich. Daraufhin wird er von seinem Erzfeind Weiridon mit folgenden Zaubern attackiert: *Feuerball*, *Blitzschlag*, *Magisches Geschöß*, *Brennende Hände* und *Meteorschwarm*. Elegard hat einige Abwehr- und Heilvorrichtungen aktiviert, so daß er die Auswirkungen aller Zauber auf sich nehmen kann. Mit letzter Kraft stolpert er auf seinen Gegner Weiridon zu und umarmt ihn: daraufhin werden sämtliche o.a. Zauber auf diesen angewendet. Der Schaden ist zu viel für Weiridon und er stirbt.

Die Materialkomponente ist ein Smaragd im Wert von mindestens 5.000 GM, der bei dem Zauber verbraucht wird.

Kettenwurf

(Herbeirufung/Beschwörung)

Zaubergrad: 3

Reichweite: 10 m + 1 m pro Stufe

Komponenten: W, G

Zeitaufwand: 3

Dauer: speziell

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Rettungswurf: k.W.

Dieser Zauber erzeugt eine glühende Kette aus magischer Energie, die den Händen des Magiers entspringt. Das vom Anwender vorab benannte Opfer wird von dieser automatisch Kette getroffen, wenn es sich in Reichweite befindet. Die Kette wickelt sich um die Füße des Opfers. Wenn der Rettungswurf gegen Magie fehlschlägt, ist das Opfer für eine Runde unfähig sich fortzubewegen. Es kann jedoch weiterhin sprechen und die Arme benutzen.

In jeder folgenden Runde hat das Opfer einen Rettungswurf gegen Magie. Es bleibt so lange gefesselt, wie der Rettungswurf nicht erfolgreich ist.

Die Kette ist durch physische Kraft weder zerstörbar noch veränderbar. Nur ein erfolgreiches *Magie Bannen* oder ein stärkerer Zauber kann die Kette zerstören.

Panzer

(Herbeirufung/Beschwörung)

Zaubergrad: 1

Reichweite: Berührung

Komponenten: W, G, M

Zeitaufwand: 1 Runde

Dauer: speziell

Wirkungsbereich: 1 Wesen

Rettungswurf: nein

Mit Hilfe dieses Zaubers erschafft der Magier ein Kraftfeld, das den Empfänger wie ein Ringpanzer (RK 6) schützt. Auf Personen, die bereits eine Rüstungsklasse 6 oder besser trägt, hat der Zauber keine Wirkung. Er kann auch nicht mit dem Zauber *Schild* kombiniert werden; es gelten jedoch weiterhin die RK-Zuschläge für Geschicklichkeit und bei Kämpfern/Magiern für Schilde. Der *Panzer* behindert nicht die Bewegung des Trägers, belastet ihn nicht und hindert ihn auch nicht daran, Zauber zu wirken. Er bleibt bestehen, bis die Magie erfolgreich gebannt wird oder bis gegen ihn 8 Schadenspunkte zuzüglich 1 SP pro Stufe des Anwenders erzielt werden. Hierbei ist wichtig, daß der *Panzer* diese Schadenspunkte nicht auffängt: er verleiht nur RK 6. Der Träger erleidet bei gegnerischen Treffern nach wie vor den vollen Schaden.

Ein Träger des *Panzers* kann z.B. durch Treffer gegen eine RK besser als 6 zuerst 8 Schadenspunkte erleiden und dann noch einmal 1 SP. In diesem Moment würde sich der *Panzer* auflösen und der Träger hätte wieder seine normale Rüstungsklasse (es sei denn der Anwender des Zaubers hätte mindestens die zweite Erfahrungsstufe, dann hält der *Panzer* entsprechend länger). Bis zu Auflösung des *Panzers* genießt der Träger in jeder Hinsicht RK 6.

Die Materialkomponente dieses Zaubers ist ein Stück fein gegerbtes Leder, das von einem Priester gesegnet wurde.

Schlaf

(Verzauberung/Bezauberung)

Zaubergrad: 1

Reichweite: 30 m

Komponenten: W, G, M

Zeitaufwand: 1

Dauer: 5 Runden pro Stufe

Wirkungsbereich: speziell

Rettungswurf: nein

Durch diesen Zauber läßt der Magier eine oder mehrere Kreaturen (außer Untoten und einigen anderen, ausdrücklich ausgenommenen Wesen) in Tiefschlaf versinken. Alle ausersehenen Opfer müssen sich innerhalb eines Bereichs von 9 m Durchmesser befinden. Wie viele von der Wirkung dieses Zaubers betroffen werden, hängt von ihren Trefferwürfeln ab: der Zauber wirkt auf Wesen mit insgesamt 2W4 Trefferwürfeln oder Stufen. Monster mit 4+3 Trefferwürfeln oder mehr werden nicht bezaubert. Das Zentrum der Wirkung wird vom Anwender

festgelegt; der Zauber ereilt zuerst diejenigen Wesen mit den wenigsten Trefferwürfeln, dann weitere, wobei nur ganze Trefferwürfel gerechnet werden.

Beispiel: Ein Magier wirkt *Schlaf* auf eine Gruppe von drei Kobolden, zwei Gnollen und einem Oger. Mit 2W4 wird eine 4 gewürfelt, so daß alle drei Kobolde (je ½ TW), und ein Gnoll (2 TW) betroffen werden. Der restliche halbe Trefferwürfel reicht nicht aus, um den zweiten Gnoll oder gar den Oger einzubeziehen.

Durch Schläge mit der flachen Hand oder gegnerische Treffer werden die Opfer von *Schlaf* geweckt, durch normale Geräusche jedoch nicht. Zum Aufwachen benötigen sie eine ganze Runde. Für Angriffe auf schlafende Gegner gelten beträchtliche Zuschläge.

Die Materialkomponente für diesen Zauber kann eine Prise feiner Sand, ein paar Rosenblätter oder eine lebende Grille sein.

Spinnenklettern (Veränderung)

Zaubergrad: 1

Reichweite: Berührung

Komponenten: W, G, M

Zeitaufwand: 1

Dauer: 3 Runden + 1 Runde pro Stufe

Wirkungsbereich: ein Wesen

Rettungswurf: k.W.

Dieser Zauber gestattet es dem Empfänger, an senkrechten Flächen zu klettern und entlangzugehen wie eine Spinne, und sogar kopfüber von der Decke zu hängen. Widerstrebenden Empfängern steht ein Rettungswurf gegen Zauber zu, um der Wirkung zu entgehen. Das betroffene Wesen kann nur mit bloßen Händen und Füßen so klettern. Sein Bewegungsfaktor beträgt 6, bei Belastung 3. Solange die Wirkung des Zaubers anhält, kann der Empfänger keine Gegenstände handhaben, die leichter sind als ein Dolch (1 Pfund), da diese Dinge an seinen Händen und Füßen kleben bleiben. Für Magier ist es daher schwierig, vor Ablauf dieses Zaubers andere Sprüche mit Materialkomponenten einzusetzen.

Mit ausreichendem Kraftaufwand kann man auch ein Wesen unter *Spinnenklettern* von der Wand losreißen. Der DM kann hierfür Rettungswürfe festsetzen, unter Berücksichtigung der Umstände, der eingesetzten Zugkraft und so weiter. Einem Wesen mit Stärke 12 gelingt das losreißen etwa, wenn dem Kletterer kein Rettungswurf gegen Lähmung (ein Wurf von durchschnittlicher Schwierigkeit) gelingt. Der Anwender kann die Wirkung des Zaubers mit einem Wort aufheben.

Die Materialkomponenten dieses Zaubers sind ein Tropfen Erdpech und eine lebende Spinne, die beide vom Empfänger verschluckt werden müssen.

Tor Zuhalten (Veränderung)

Zaubergrad: 1

Reichweite: 20 m pro Stufe

Komponenten: W

Zeitaufwand: 1

Dauer: 3 Runden + 1 Runde pro Stufe

Wirkungsbereich: 1,8m² pro Stufe

Rettungswurf: nein

Durch diesen Zauber wird eine Tür, ein Tor oder eine Klappe aus Holz, Metall oder Stein magisch zugehalten. Die Öffnung verhält sich anschließend wie fest verschlossen oder verriegelt. Wesen aus anderen Ebenen mit 4 oder mehr Trefferwürfeln können den Zauber durchbrechen und das Tor aufsprengen. Magier, die mindestens vier Stufen über dem Anwender stehen, können die *zugehaltene* Tür ebenfalls öffnen, wozu sie keinen Zauber benötigen. Durch das Öffnen wird *Tor Zuhalten* gebrochen. Der Zauber *Klopfen* oder erfolgreiches *Magie Bannen* heben den Zauber auf. Außerdem können *zugehaltene* Tore auch eingerannt oder mit Gewalt aus den Angeln gerissen werden.

Klopfen (Veränderung)

Zaubergrad: 2

Reichweite: 60 m

Komponenten: W

Zeitaufwand: 1

Dauer: speziell

Wirkungsbereich: 1m² pro Stufe

Rettungswurf: nein

Dieser Zauber öffnet verklemmte, verriegelte, geschlossene, *zugehaltene* und mit einem *Zauberschloß* versehene Türen. Er wirkt auch auf Geheimtüren, Truhen- und Trickschlösser, sowie auf Hand- und Fußschellen und Ketten. Ein *Zauberschloß* hebt er nicht auf, sondern setzt nur dessen Wirkung für eine Phase außer Kraft. In allen anderen Fällen öffnet der Zauber Schlösser und Verschlüsse dauerhaft, allerdings können sie später wieder verriegelt werden. Fallgatter und ähnliche Sperren werden durch *Klopfen* nicht beseitigt, und auch auf Seile oder Ranken wirkt der Zauber nicht. Zu beachten ist der begrenzte Wirkungsbereich: ein Magier der 3. Stufe kann eine Tür von 3 m² oder weniger Fläche öffnen, also z.B. ein gewöhnliches Portal von 2 m Höhe und 1,5 m Breite.

Der Zauber entfernt jeweils bis zu zwei Verschlüsse am betreffenden Tor: um eine dreifach verschlossene Tür zu öffnen, müßte er also zweimal eingesetzt werden. In jedem Fall muß die Tür oder Luke genau bekannt sein: man kann den Zauber nicht auf eine Wand richten, in der Hoffnung, daß eventuell vorhandene Geheimtüren aufspringen.

Spiegelbild (Illusion/Hirngespinnst)

Zaubergrad: 2
Reichweite: 0
Komponenten: W, G
Zeitaufwand: 2
Dauer: 3 Runden pro Stufe
Wirkungsbereich: 1,80 m Radius
Rettungswurf: nein

Durch den Einsatz dieses Zaubers läßt der Magier zwei bis acht genaue Abbilder seiner Gestalt rund um sich erscheinen. Diese *Spiegelbilder* tun alle genau dasselbe wie er. Da der Zauber überdies ein leichtes Flimmern der Luft und eine optische Verzerrung verursacht, wenn er angewandt wird, ist es für den Gegner unmöglich, den echten Magier von den Illusionen zu unterscheiden. Wird ein *Spiegelbild* durch einen Nah- oder Fernkampfangriff getroffen, so verschwindet es augenblicklich, doch alle anderen Ebenbilder des Magiers bleiben unversehrt erhalten, bis sie selbst getroffen werden. Die *Spiegelbilder* verschieden sich von einer Runde zur anderen, so daß es selbst nach einem gegen den echten Magier erzielten Treffer nicht möglich ist, diesen weiter im Auge zu behalten.

Die Anzahl der auftauchenden Trugbilder wird ermittelt, indem mit 1W4 gewürfelt und für je drei Erfahrungsstufen des Magiers 1 hinzugezählt wird, bis zur Höchstzahl von 8 *Spiegelbildern*. Bei Ablauf der Wirkungsdauer verschwinden alle „überlebenden“ Ebenbilder.

Gespensterform (Veränderung)

Zaubergrad: 3
Reichweite: 0
Komponenten: G, M
Zeitaufwand: 1
Dauer: 2 Runden pro Stufe
Wirkungsbereich: der Anwender
Rettungswurf: nein

Durch diesen Zauber verliert der Magier mitsamt seiner Ausrüstung jede feste Konsistenz. Er kann nur durch magische oder besondere Angriffe getroffen werden, darunter auch von magischen Waffen mit einem Zuschlag von +1 oder mehr, sowie von Wesen, die in der Lage sind, Geschöpfe zu verletzen, die sonst nur von magischen Waffen getroffen werden können. Die meisten Untoten werden einen Magier in Gespensterform unbehelligt lassen, weil sie ihn für einen Todesalb oder ein Schreckgepenst halten. Bei Leichnamen und außergewöhnlichen Untoten allerdings bedeutet das Gelingen eines Rettungswurfs -4 gegen Zauber, daß sie die Wirkung dieses Zaubers erkennen.

Solange seine Gespensterform besteht, kann der Magier durch kleine Löcher, schmale Öffnungen und

sogar bloße Risse gehen. Er kann jedoch ohne zusätzliche Zauberei nicht fliegen. In *Gespensterform* kann der Magier keine Angriffe ausführen, außer gegen Wesen auf der Ätherebene, wo Angriffe in beiden Richtungen möglich sind. Die erfolgreiche Anwendung von *Magie Bannen* auf die *Gespensterform* zwingt den Magier zurück in seine feste Gestalt. Er selbst kann den Zauber jederzeit mit einem Wort beenden.

Personen Festhalten (Verzauberung/Bezauberung)

Zaubergrad: 3
Reichweite: 120 m
Komponenten: W, G, M
Zeitaufwand: 3
Dauer: 2 Runden pro Stufe
Wirkungsbereich: 1W4 Wesen in 6m³
Rettungswurf: k.W.

Dieser Zauber hält bis zu 4 Menschen, Halbmenschen oder Humanoide für eine Reihe von Runden unbeweglich fest. Der Zauber wirkt auf alle Menschen, Halbmenschen und zweibeinigen Humanoiden von höchstens Menschengröße, darunter Dryaden, Echsenmenschen, Elfen, Feengeister, Feenkobolde, Gnolle, Gnome, Goblins, Halbhelfen, Halblinge, Halborks, Hobgoblins, Kobolde, Orks, Troglodyten, Waldwichtel, Wassermänner, Zwerge und andere.

Der Zauber geht von einem Punkt aus, den der Anwender bestimmt, und wirkt auf 1W4 Personen innerhalb des Wirkungsbereichs, welche der Magier bestimmen kann. Wird er auf 3 oder 4 Wesen angewandt, so steht jedem ein normaler Rettungswurf zu. Sollen nur zwei Wesen bezaubert werden, so gilt für ihre Rettungswürfe ein Abzug von -1, während bei einem einzigen Opfer ein Abzug von -3 angerechnet wird. Für alle Rettungswürfe gilt gegebenenfalls der Weisheitsbonus oder -malus des Betroffenen. Personen, deren Rettungswürfe gelingen, werden von der Wirkung des Zaubers nicht erfaßt. Untote können durch ihn grundsätzlich nicht festgehalten werden.

Die *festgehaltenen* Wesen können sich weder bewegen noch sprechen, sie verfolgen jedoch weiterhin, was um sie herum vorgeht, und können alle jene Fähigkeiten einsetzen, die nicht von Bewegungen oder Reden abhängen. Das *Festhalten* verhindert in keiner Weise die Verschlechterung des Gesundheitszustands des Opfers aufgrund von Verwundung, Krankheit oder Gift. Der Anwender kann den Zauber jederzeit mit einem einzigen Wort abbrechen; ansonsten hält die Wirkung bei einem Magier der 5. Stufe 10 Runden an, bei einem der 6. Runde 12 Runden, auf der 7. Stufe 14 Runden und so fort.

Um diesen Zauber wirken zu können, benötigt der Magier ein kleines, gerades Stück Eisen.

Vampirgriff (Nekromantie)

Zaubergrad: 3
Reichweite: 0
Komponenten: W, G
Zeitaufwand: 3
Dauer: 1 Runde
Wirkungsbereich: der Anwender
Rettungswurf: nein

Wenn der Magier nach Anwendung dieses Zaubers einen Gegner durch einen erfolgreichen Angriff mit der Hand berührt, verliert das berührte Wesen pro zwei Erfahrungsstufen des Magiers 1W6 Trefferpunkte (höchstens aber 6W6).

Die Wirkung des Zaubers endet mit der ersten Berührung beziehungsweise nach Ablauf einer Runde. Die dem Gegner entzogenen Trefferpunkte werden dem Magier gutgeschrieben, wobei alle Punkte, die seine ursprünglichen TP-Wert überschreiten, als vorübergehend gelten. Verletzungen des Magiers werden zuerst von diesen zusätzlichen Punkten abgezogen. Ansonsten verfallen diese Punkte nach einer Stunde. Das Opfer des Zaubers kann die verlorenen Trefferpunkte durch normale oder magische Heilung wieder aufbauen. Auf Untote hat der Zauber keine Wirkung.

Windvorhang (Veränderung)

Zaubergrad: 3
Reichweite: 10 m pro Stufe
Komponenten: W, G, M
Zeitaufwand: 3
Dauer: 1 Runde pro Stufe
Wirkungsbereich: 3 x (1,5 m pro Stufe)
Rettungswurf: speziell

Dieser Zauber erzeugt einen unsichtbaren senkrechten *Windvorhang* von 60 cm Tiefe und beträchtlicher Stärke – ausreichend, um alle Vögel fortzuwehen, die kleiner sind als Adler, und um Unvorsichtigen Papiere und ähnliche Gegenstände aus den Händen zu reißen. Im Zweifel entscheidet ein Rettungswurf gegen Zauber darüber, ob der Gegenstand festgehalten werden konnte.

Für normale Insekten ist dieses Hindernis unüberwindlich. Lose Gegenstände, auch Kleidungsstücke, werden hochgewirbelt, wenn sie in den *Windvorhang* geraten. Auch Pfeile und Bolzen werden nach oben geweht und verfehlen ihr Ziel, während für Schleudersteine und andere Wurfgeschosse unter 2 Pfund Gewicht Abzüge von –4 auf den ersten und –2 auf alle weiteren Rettungswürfe gelten. Gase, die meisten Odemwaffen sowie gasförmige Wesen können den *Windvorhang* nicht durchqueren. Für körperlose Wesen stellt er dagegen kein Hindernis dar.

Die Materialkomponenten sind ein winziger Fächer und ein Feder von einem exotischen Vogel.

Verstricken (Veränderung)

Pflanzenzyklus
Zaubergrad: 1
Reichweite: 80 m
Komponenten: W, G, M
Zeitaufwand: 4
Dauer: 1 Phase
Wirkungsbereich: 12 m³
Rettungswurf: speziell

Durch diesen Zauber veranlaßt der Priester die Pflanzen im Wirkungsbereich, alle Wesen, die sich darin befinden, festzuhalten: Gräser, Sträucher, Zweige und selbst die Äste der Bäume packen sie und wickeln sich um ihre Glieder, so daß sie sich für den Rest der Wirkungsdauer nicht von der Stelle bewegen können. Jedes Wesen, daß den Bereich betritt, wird ebenfalls von der Wirkung erfaßt. Wenn für ein Opfer ein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, kann es den Wirkungsbereich verlassen, kommt dabei jedoch nur um 3 m pro Runde voran, bis es das Gebiet hinter sich läßt. Übergroße oder besonders starke Geschöpfe werden von der Wirkung eventuell kaum oder gar nicht behindert; im einzelnen ist dies vom DM je nach der Stärke der Pflanzen im Wirkungsbereich zu entscheiden.

Die Materialkomponente ist das heilige Symbol des Priesters.