Wilde Lande

Band 2: Magiebuch

Wilde Lande
Band 2:
Magiebuch

Version 0.9 (Spieltest)

https://www.wilde-lande.de

Benjamin Eisenhofer

Inhaltsverzeichnis

Grundlagen 1

Quellen der Magie 1
Zauber wirken 1
Rettungswürfe und Schwierigkeitsgrade 2
Zauber vorbereiten 2
Zauber zu Spielbeginn 2
Bonuszauber durch hohe Attribute 3
Gegenzauber 4
Arkane Zauber lernen 4

Zauberlisten 6

Arkaner Krieger 6
Assassine 7
Barde 7
Druide 8
Hexenmeister 8
Kleriker 10
Magier 10
Paladin 12
Waldläufer 13

Beschreibung der Zauber 14

Alarm 14
Antimagische Schutzhülle 14
Arkanes Siegel 15
Aufblitzen 15
Ausbessern 15
Bauchreden 16
Benommenheit 16
Blitz 16
Böses bannen 16
Böses entdecken 16
Dauerhaftigkeit 17
Desintegration 17
Dimensionstür 17
Dornen 17
Dunkelheit 17
Dunkelsicht 18
Einkerkerung 18
Eisenwand 18
Eissturm 18
Eiswand 18
Elementar beschwören 19
Elementen trotzen 19
Erdbeben 19
Erde bewegen 20
Explosive Runen 20
Fallen finden 20
Federfall 20
Feenfeuer 20
Feuerball 21
Feuerwand 21
Finger des Todes 21
Flammende Wolke 21
Fliegen 21
Fluch 22
Fluch brechen 22
Furcht 22
Geas (Zwang) 22
Gedanken aufspüren 22
Gegenstand aufspüren 22
Gegenstand beleben 23
Gegenstand verbergen 23
Geisterhaftes Bild 23
Gift neutralisieren 23
Giftpfeil 24
Hast 24
Heiliges Gespräch 24
Heiliges Wort 25
Hellhören 25
Hellsehen 25
Höhere Ebene kontaktieren 25
Insektenplage 25
Irrgarten 26
Klingenwand 26
Klopfen 26
Krankheit heilen 26
Krankheit verursachen 26
Kritische Wunden heilen 27
Leichte Wunden heilen 27
Leichte Wunden verursachen 27
Licht 27
Magie bannen 28
Magie entdecken 28
Magischer Mund 28
Magisches Gefäß 28
Magisches Geschoss 29

Massenverkleidung 29
Meteoritenschwarm 29
Mit Pflanzen sprechen 29
Mit Tieren sprechen 30
Mit Toten sprechen 30
Mittlere Wunden heilen 30
Monster bezaubern 30
Monster festhalten 30
Nachwachsen 31
Nahrung erschaffen 31
Nahrung und Wasser reinigen 31
Nahrung und Wasser verunreinigen 31
Netz 31
Permanente Dunkelheit 31
Permanentes Licht 32
Person bezaubern 32
Person festhalten 32
Pflanzenwachstum 32
Pforte zuhalten 32
Projiziertes Ebenbild 32
Regenbogenspiel 32
Resistenz 33
Rindenhaut 33
Säurenebel 33
Säurepfeil 34
Scheingelände 34
Schild 34
Schlaf 34
Schmieren 34
Schutz vor Bösem 35
Schutz vor Geschossen 35
Schutz vor Gutem 35
Schwachsinn 35
Schweben 35
Schwere Wunden heilen 36
Schwere Wunden verursachen 36
Schwerkraft umkehren 36
Seelenfalle 36
Segnen 36
Seinesgleichen 37
Simulakrum 37
Spiegelbilder 37
Sprache lesen 37
Stein zu Fleisch 37
Steinwand 38
Stille 38
Symbol 38
Tanzende Lichter 39
Telekinese 39
Teleportation 39
Tiergestalt 40
Tierwachstum 40
Tod 40
Todeswolke 40
Tor 40
Tote beleben 41
Tote erwecken 41
Unsichtbarer Jäger 41
Unsichtbares entdecken 41
Unsichtbarkeit 42
Untote schwächen 42
Untote vertreiben 42
Verlangsamen 42
Verwandlung 43
Verwirrung 43
Wände passieren 43
Wahrer Blick 43
Wasser atmen 43
Wasser erschaffen 44
Wasser teilen 44
Wetter kontrollieren 44
Wiedergeburt 44
Windwandeln 45
Wucherwurzeln 45
Zeitstopp 45

Rituale 46

Dämonen beschwören 46
Wiederbelebung 48
Zauberstecken oder magisches Instrument 48
Allgemeine Informationen 50
Magische Ringe 50

Magische Gegenstände herstellen 50

Magische Rüstungen und Schilde 52
Magische Tränke 56
Magische Waffen 56

Spruchrollen 60
Wundersame Gegenstände 61
Zauberstäbe 66
Unbekannte Gegenstände 66

Lizenzen 68

Hinweise:

Die Regeln für das Spiel stehen im Spielerbuch, das ebenfalls verfügbar ist.

Alle Bilder in dem Buch wurden mit Midjourney erstellt.

Grundlagen

Quellen der Magie

Es gibt drei bekannte Quellen der Magie, derer sich die verschiedenen Klassen bedienen: Die arkane Magie, die Magie der Druiden und die von den Göttern gewährte Magie. Auch wenn die Effekte der Zauber oft dieselben sind, ist die Art der Magie doch so unterschiedlich, dass ein Anwender der einen Art die Wirkungsweise der anderen nicht nachvollziehen kann.

Das beeinflusst beispielsweise, welche Klassen kombiniert werden dürfen oder welche aufgeschriebenen Zauber eine bestimmte Klasse lesen oder von einer Spruchrolle wirken kann.

Zauber wirken

Magier, Arkane Krieger und Hexenmeister müssen eine Hand frei haben, um einen Zauber zu wirken. Kleriker müssen ihr heiliges Symbol in einer Hand halten. Alle Charaktere, die Zauber wirken wollen, müssen frei sprechen können.

Unterbrechungen beim Zaubern

Wenn Anwender arkaner Magie beim Wirken eines Zaubers Schaden erleiden oder in der Durchführung gestört werden, verlieren sie den Zauber und müssen einen Willenswurf ablegen. Der SG entspricht dem SG für Rettungswürfe gegen den entsprechenden Grad des verlorenen Zaubers (siehe Tabelle 1). Misslingt der Wurf, manifestiert sich der magische Fluss als Ausbruch des Chaos.

Kommt es zu einem Ausbruch des Chaos, dann wird auf den entsprechenden Tabellen der Effekt ermittelt. Die Tabellen finden sich im Spielleiterbuch.

Wenn Anwender von Druiden- oder göttlicher Magie angegriffen werden, bevor der Zauber vollständig ist, müssen sie ebenfalls einen Willenswurf ausführen. Gelingt der Wurf, ist der Zauber unterbrochen, aber nicht verloren. Misslingt der Wurf, ist der Zauber misslungen und verloren. Es kommt aber nicht zu einem Ausbruch des Chaos.

Allgemein gilt, dass wenn der Schaden absehbar und andauernd ist und nicht zwangsweise die Ausführung eines Zaubers behindert, beispielsweise durch hohe Hitze oder reizendes Gas, die Zauberwirkenden einen Zähigkeitswurf ablegen dürfen, um einen Zauber erfolgreich zu wirken. Der SG beträgt 10 plus den erlittenen Schaden oder einen von der Spielleitung festgelegten Wert. Misslingt der Wurf, muss wie oben beschrieben ein Willenswurf abgelegt werden etc.

Rettungswürfe und Schwierigkeitsgrade

Der Schwierigkeitsgrad für Rettungswürfe gegen einen Zauber wird durch dessen Grad bestimmt.

Tabelle 1: SG von Zaubern

Grad	*SG*
1	10
2	15
3	20
4	25
5	30
6+	35

Zauber vorbereiten

Arkane Magie

Ein arkaner Zauber muss in einem Buch aufgeschrieben werden, das zum Studium herangezogen wird, wann immer der Zauber vorbereitet werden soll. Denn bevor ein Zauber gewirkt werden kann, muss er in einer ruhigen Minute nach ausreichender Nachtruhe vorbereitet werden und steht erst dann zur Verfügung. Sobald der Zauber gewirkt wurde, ist er aus dem Kopf des Zauberwirkers verschwunden und muss erneut vorbereitet werden. Seltsamerweise kann ein und derselbe Zauber mehrfach vorbereitet werden. Zauber, die an einem Tag nicht gewirkt wurden, sind weiterhin vorbereitet.

Anwender arkaner Magie können auch solche Zauber in ihre Aufzeichnungen aufnehmen, deren Grad sie noch nicht wirken können.

Die meisten Zauberbücher haben 100 Seiten. Ein Zauber benötigt eine Seite pro Grad, daher besitzen mächtige Zauberwirker oft mehrere Zauberbücher.

Göttliche Magie

Die Anwender göttlicher Magie erhalten die Kenntnis über die ihnen zur Verfügung stehenden Zauber in ihrer Zauberliste als Gabe ihrer jeweiligen Gottheit. Sie können keine Zauber selbst entwickeln oder aus Büchern lernen. Sie müssen ihre Zauber ebenfalls vorbereiten und dazu am Morgen eine Stunde im Gebet verbringen. Sobald der Zauber gewirkt wurde, ist er aus dem Kopf des Zauberwirkers verschwunden und muss erneut vorbereitet werden. Auch Anwender göttlicher Magie können einen Zauber mehrfach vorbereiten. Zauber, die an einem Tag nicht gewirkt wurden, sind weiterhin vorbereitet.

Druidenmagie

Die Anwender von Druidenmagie müssen keine Zauber vorbereiten, sondern können täglich die ihnen bekannten Zauber wirken. Sie erlernen die Zauber in ihrer Zauberliste automatisch durch ihr tieferes Verständnis der Natur und können keine Zauber selbst entwickeln oder aus fremden Quellen erlernen.

Zauber zu Spielbeginn

Die Anwender von Druiden- oder göttlicher Magie haben stets Kenntnis von allen Zaubern, deren Grad sie wirken können. Steigt zum Beispiel ein Druide auf die zweite Stufe auf, erlangt er automatisch Kenntnis von allen Zaubern des 2. Grades aus seiner Zauberliste.

Anwender arkaner Magie beginnen das Spiel mit einer bestimmten Anzahl von zufällig ermittelten Zaubern (bei doppelten Ergebnissen wird der Wurf wiederholt):

Ein Arkaner Krieger beginnt das Spiel mit einem Zauberbuch, in dem drei zufällig ermittelte Zauber der ersten Stufe stehen.

Barden besitzen ein Zauberbuch, in dem zwei zufällig ermittelte Zauber des ersten Grades aufgeschrieben stehen.

Hexenmeister beginnen das Spiel mit einem Zauberbuch, in dem vier zufällig ermittelte Zauber des ersten Grades ihrer Zauberliste stehen.

Magier besitzen ein Zauberbuch, in dem die Zauber Licht und Magie entdecken stehen sowie zwei weitere zufällig ermittelte Zauber des ersten Grades. Sie besitzen außerdem eine Spruchrolle mit einem Zauber des zweiten Grades, der zufällig von ihrer Zauberliste ermittelt wird.

Bonuszauber durch hohe Attribute

Anwender von arkaner, göttlicher oder Druidenmagie können täglich zusätzliche Zauber vorbereiten, wenn sie über hohe Attributwerte verfügen. Anwender arkaner Magie erhalten zusätzliche Zauber bei hoher Intelligenz, Anwender von göttlicher oder Druidenmagie bei hoher Weisheit.

Tabelle 2: Zusätzliche Zauber pro Tag

Attribut	*Bonus*	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*
13–15	1	1	-	-	-	-	-
16–17	2	1	1	-	-	-	-
18–19	3	1	1	1	-	-	-
20–21	4	1	1	1	1	-	-
22–23	5	2	1	1	1	1	-
24–25	6	2	2	1	1	1	1

Gegenzauber

Einen Zauber zu wirken dauert einen gewissen Zeitraum, so dass andere Zauberwirker die Chance haben, einen Gegenzauber zu wirken. Durch einen Gegenzauber wird der ursprüngliche Zauber entweder aufgehoben oder auf den Urheber zurückgeworfen.

Zuerst muss der Charakter, der den Gegenzauber wirken will, einen Wurf auf die Fertigkeit Mythos ablegen. Der SG wird wie bei einem Rettungswurf durch den Grad des Zaubers bestimmt. Gelingt der Wurf, hat der Charakter den Zauber und dessen Grad erkannt und kann versuchen, ihn zu bannen oder zurückzuwerfen.

Nun gibt es mehrere Möglichkeiten:

- Hat der Charakter den ursprünglichen Zauber erkannt und kann er den selben Zauber wirken, dann kann er den Effekt auf den Urheber zurückwerfen, falls das bei dem Zauber sinnvoll möglich ist. Dabei ist der eigene Zauber ebenfalls verbraucht.
- Hat der Charakter den Zauber erkannt, kann er ihn mit dem Zauber Magie bannen entkräften. Magie bannen ist dann verbraucht.
- Hat der Charakter den Zauber erkannt, kann er einen beliebigen eigenen Zauber aufgeben, um den ursprünglichen Zauber zu bannen. Wenn es sich dabei um den gleichen Typ Magie handelt (arkan, göttlich, Druide), muss der eigene Zauber einen Grad, andernfalls zwei Grade höher sein als der ursprüngliche Zauber.
- Hat der Charakter den Zauber nicht erkannt, kann er auf gut Glück einen Zauber aufgeben. Wenn es sich dabei um den gleichen Typ Magie handelt (arkan, göttlich, Druide), muss der eigene Zauber mindestens einen Grad, andernfalls zwei Grade höher sein als der ursprüngliche Zauber, um diesen zu bannen. Ob der aufgegebene Zauber die Anforderung erfüllt und der Bann erfolgreich ist, wird nach der Wahl des Zaubers offengelegt.

Wird ein Charakter beim Wirken eines Gegenzaubers unterbrochen, dann kann er nicht verhindern, dass der Zauber gewirkt wird, den er aufheben wollte. Er kann aber dann in seiner Runde ganz normal handeln.

Arkane Zauber lernen

Zauberwirker, die arkane Magie wirken, müssen den Zauber irgendwo gelernt oder ihn selbst entwickelt haben. Ein Zauber kann nur durch Abschreiben in das eigene Zauberbuch gelernt werden. Zauber können entweder von arkanen Spruchrollen oder aus anderen Zauberbüchern abgeschrieben werden. Ein Zauber benötigt in einem Zauberbuch eine Seite pro Grad.

Magier können alle arkanen Zauber erlernen. Arkane Krieger, Barden und Hexenmeister können nur die Zauber erlernen, die in ihrer jeweiligen Zauberliste stehen.

Einen Zauber von einer Spruchrolle abschreiben

Wird ein Zauber von einer Spruchrolle in ein Zauberbuch abgeschrieben, verschwindet er von der Spruchrolle. Den Spruch abzuschreiben benötigt einen Tag pro Grad des Zaubers und kostet 500 GM pro Tag.

Einen Zauber aus einem Zauberbuch abschreiben

Wird ein Zauber aus einem Zauberbuch in ein anderes abgeschrieben, verschwindet er aus dem ursprünglichen Zauberbuch. Einen Zauber aus einem Zauberbuch in ein anderes zu übertragen dauert einen halben Tag pro Grad des Zaubers. An jedem dieser Tage muss einmal der Zauber Magie lesen gewirkt werden. Der Prozess kostet 250 GM pro Tag.

Zauber erforschen

Zauberwirker arkaner Magie können Zauber von ihrer Zauberliste auch erforschen, ohne dass ihnen eine Spruchrolle oder ein Zauberbuch vorliegt. Der Prozess dauert 1W6 Tage pro Grad des Zaubers und kostet 1.000 GM pro Tag.

Neue Zauber bei Stufenanstieg

Steigt ein Zauberwirker arkaner Magie eine Stufe auf, erlangt er Kenntnis eines zufällig ermittelten Zaubers des höchsten Grades, den er mit der neuen Stufe wirken kann. Wenn der Zauberwirker bereits alle Zauber des Grades kennt, erlangt er Kenntnis über einen zufällig ermittelten Zauber des nächsten niedrigeren Grades, in dem er noch nicht alle Zauber kennt.

Zauberlisten

Arkaner Krieger

Grad 1

1. Alarm
2. Elementen trotzen
3. Licht
4. Magie entdecken
5. Magisches Geschoss
6. Pforte zuhalten
7. Schild
8. Schlaf
9. Schmieren
10. Tanzende Lichter

Grad 2

1. Böses entdecken
2. Dunkelheit
3. Federfall
4. Netz
5. Schutz vor Bösem
6. Schweben
7. Spiegelbilder
8. Unsichtbares entdecken
9. Unsichtbarkeit

Grad 3

1. Blitz
2. Dunkelsicht
3. Feuerball
4. Fliegen
5. Hast
6. Magie bannen
7. Person festhalten
8. Schutz vor Geschossen
9. Verlangsamen

Grad 4

1. Dimensionstür
2. Eissturm
3. Eiswand
4. Feuerwand
5. Furcht
6. Verwirrung

Grad 5

1. Eisenwand
2. Monster festhalten
3. Schwachsinn
4. Steinwand
5. Teleportation
6. Todeswolke

Grad 6

1. Desintegration
2. Projiziertes Ebenbild
3. Tod

Assassine

Grad 1

1. Elementen trotzen
2. Dunkelheit
3. Schweben
4. Unsichtbares entdecken
5. Unsichtbarkeit
6. Dunkelsicht
7. Hast
8. Schutz vor Geschossen

Grad 2

1. Fliegen
2. Person festhalten
3. Verlangsamen
4. Furcht

Grad 3

1. Verwirrung
2. Schwachsinn
3. Teleportation

Grad 4

1. Todeswolke
2. Desintegration
3. Projiziertes Ebenbild

Barde

Grad 1

1. Alarm
2. Aufblitzen
3. Ausbessern
4. Benommenheit
5. Dunkelheit
6. Elementen trotzen
7. Gegenstand verbergen
8. Geisterhaftes Bild
9. Licht
10. Magie entdecken
11. Magischer Mund
12. Person bezaubern
13. Schlaf
14. Sprache lesen
15. Tanzende Lichter

Grad 2

1. Federfall
2. Gedanken aufspüren
3. Klopfen
4. Schmieren
5. Spiegelbilder
6. Unsichtbarkeit

Grad 3

1. Hellhören
2. Hellsehen
3. Magie bannen
4. Person festhalten
5. Verlangsamen

Grad 4

1. Dimensionstür
2. Furcht
3. Monster bezaubern
4. Verwirrung

Grad 5

1. Geas (Zwang)
2. Massenverkleidung
3. Projiziertes Ebenbild
4. Schwachsinn
5. Wände passieren

Druide

Grad 1

1. Dornen
2. Dunkelheit
3. Giftpfeil
4. Leichte Wunden verursachen
5. Mit Tieren sprechen

Grad 2

1. Nachwachsen
2. Rindenhaut
3. Schlaf
4. Tiergestalt
5. Wucherwurzeln

Grad 3

1. Dunkelsicht
2. Feenfeuer
3. Gift neutralisieren
4. Mit Pflanzen sprechen
5. Seinesgleichen

Grad 4

1. Furcht
2. Hast
3. Schwere Wunden verursachen
4. Verlangsamen
5. Wasser atmen

Grad 5

1. Insektenplage
2. Monster bezaubern
3. Pflanzenwachstum
4. Tierwachstum
5. Wetter kontrollieren

Grad 6

1. Erde bewegen
2. Monster festhalten
3. Todeswolke
4. Wiedergeburt

Hexenmeister

Grad 1

1. Alarm
2. Arkanes Siegel
3. Aufblitzen
4. Benommenheit
5. Dunkelheit
6. Leichte Wunden verursachen
7. Nahrung und Wasser verunreinigen
8. Resistenz
9. Schutz vor Gutem
10. Untote schwächen

Grad 2

1. Fluch
2. Gegenstand aufspüren
3. Klopfen

4. Magie entdecken
5. Person bezaubern
6. Pforte zuhalten
7. Säurepfeil
8. Schlaf
9. Schmieren

Grad 3

1. Blitz
2. Dunkelsicht
3. Geisterhaftes Bild
4. Krankheit verursachen
5. Mit Pflanzen sprechen
6. Mit Toten sprechen
7. Permanente Dunkelheit
8. Schweben
9. Unsichtbares entdecken
10. Unsichtbarkeit

Grad 4

1. Fliegen
2. Furcht
3. Hast
4. Hellhören
5. Hellsehen
6. Person festhalten
7. Schutz vor Geschossen
8. Schwere Wunden verursachen
9. Tote beleben
10. Verlangsamen

Grad 5

1. Dimensionstür
2. Eissturm
3. Eiswand
4. Feuerwand
5. Finger des Todes
6. Insektenplage
7. Monster bezaubern
8. Pflanzenwachstum
9. Scheingelände
10. Verwandlung
11. Verwirrung
12. Wetter kontrollieren

Grad 6

1. Eisenwand
2. Elementar beschwören
3. Erde bewegen
4. Geas (Zwang)
5. Magisches Gefäß
6. Monster festhalten
7. Projiziertes Ebenbild
8. Säurenebel
9. Schwachsinn
10. Steinwand
11. Tod
12. Todeswolke
13. Wände passieren

Kleriker

Grad 1

1. Böses entdecken
2. Elementen trotzen
3. Leichte Wunden heilen
4. Licht
5. Magie entdecken
6. Nahrung und Wasser reinigen
7. Schutz vor Bösem

Grad 2

1. Fallen finden
2. Mittlere Wunden heilen
3. Person festhalten
4. Segnen
5. Stille

Grad 3

1. Fluch brechen
2. Gegenstand aufspüren
3. Gegenstand verbergen
4. Krankheit heilen
5. Magie bannen
6. Mit Tieren sprechen
7. Permanentes Licht
8. Schwere Wunden heilen
9. Sprache lesen

Grad 4

1. Antimagische Schutzhülle
2. Gift neutralisieren
3. Mit Pflanzen sprechen
4. Mit Toten sprechen
5. Kritische Wunden heilen
6. Wasser erschaffen

Grad 5

1. Böses bannen
2. Heiliges Gespräch
3. Nahrung erschaffen
4. Stein zu Fleisch
5. Wahrer Blick

Grad 6

1. Erdbeben
2. Gegenstand beleben
3. Heiliges Wort
4. Klingenwand
5. Wasser teilen
6. Windwandeln

Magier

Grad 1

1. Alarm
2. Arkanes Siegel
3. Aufblitzen
4. Ausbessern
5. Benommenheit
6. Elementen trotzen
7. Licht
8. Magie entdecken
9. Magisches Geschoss
10. Person bezaubern
11. Pforte zuhalten

12. Schild
13. Schlaf
14. Sprache lesen
15. Tanzende Lichter
16. Untote schwächen

Grad 2

1. Böses entdecken
2. Dunkelheit
3. Federfall
4. Gedanken aufspüren
5. Gegenstand aufspüren
6. Gegenstand verbergen
7. Geisterhaftes Bild
8. Klopfen
9. Magischer Mund
10. Netz
11. Permanentes Licht
12. Schmieren
13. Schutz vor Bösem
14. Schweben
15. Spiegelbilder
16. Unsichtbares entdecken
17. Unsichtbarkeit

Grad 3

1. Blitz
2. Dunkelsicht
3. Explosive Runen
4. Feuerball
5. Fliegen
6. Hast
7. Hellhören
8. Hellsehen
9. Magie bannen
10. Person festhalten
11. Schutz vor Geschossen
12. Verlangsamen
13. Wasser atmen

Grad 4

1. Dimensionstür
2. Eissturm
3. Eiswand
4. Feuerwand
5. Fluch brechen
6. Furcht
7. Massenverkleidung
8. Monster bezaubern
9. Pflanzenwachstum
10. Scheingelände
11. Verwandlung
12. Verwirrung

Grad 5

1. Eisenwand
2. Elementar beschwören
3. Höhere Ebene kontaktieren
4. Magisches Gefäß
5. Monster festhalten
6. Schwachsinn
7. Steinwand
8. Telekinese
9. Teleportation
10. Tierwachstum
11. Todeswolke
12. Tote beleben
13. Wände passieren

Grad 6

1. Antimagische Schutzhülle
2. Desintegration
3. Erde bewegen
4. Geas (Zwang)
5. Projiziertes Ebenbild
6. Stein zu Fleisch
7. Tod
8. Unsichtbarer Jäger
9. Wasser teilen
10. Wetter kontrollieren
11. Wiedergeburt

Grad 7

1. Regenbogenspiel
2. Schwerkraft umkehren
3. Simulakrum
4. Wahrer Blick

Grad 8

1. Dauerhaftigkeit
2. Flammende Wolke
3. Irrgarten
4. Seelenfalle
5. Symbol

Grad 9

1. Einkerkerung
2. Meteoritenschwarm
3. Tor
4. Wunsch
5. Zeitstopp

Paladin

Grad 1

1. Böses entdecken
2. Elementen trotzen
3. Licht
4. Magie bannen
5. Magie entdecken
6. Schutz vor Bösem
7. Segnen
8. Untote vertreiben

Grad 2

1. Permanentes Licht
2. Sprache lesen
3. Antimagische Schutzhülle
4. Böses bannen

Grad 3

1. Heiliges Gespräch
2. Wahrer Blick

Grad 4

1. Heiliges Wort
2. Klingenwand

Waldläufer

Grad 1

1. Alarm
2. Dornen
3. Elementen trotzen
4. Mit Tieren sprechen
5. Rindenhaut
6. Schlaf
7. Wucherwurzeln
8. Dunkelsicht

Grad 2

1. Feenfeuer
2. Gedanken aufspüren
3. Gift neutralisieren
4. Hellhören
5. Furcht
6. Verlangsamen

Grad 3

1. Monster bezaubern
2. Person bezaubern
3. Tierwachstum

Grad 4

1. Monster festhalten
2. Windwandeln

Beschreibung der zauber

Reichweite: Die Reichweite gibt an, wie weit ein Zielpunkt, eine Kreatur oder ein Objekt vom Zauberwirker entfernt sein kann, auf den/die/das der Zauber gewirkt werden soll. Eine Reichweite Selbst bedeutet, dass der Zauberwirker den Zauber nur auf sich selbst wirken kann. Eine Reichweite Berührung bedeutet, dass der Zauberwirker das Ziel des Zaubers mit der Hand berühren muss.

Zauberdauer: Eine Zauberdauer von Permanent bedeutet, dass die Effekte des Zaubers auf unbegrenzte Zeit in Kraft bleiben, aber dass sie gebannt werden können. Eine Zauberdauer von Sofort bedeutet, dass die Effekte einmal eintreten und dann Bestand haben. Sie können nicht gebannt werden.

Rettungswurf: Gegen viele Zauber steht dem Ziel ein Rettungswurf zu. Welcher Art der Rettungswurf ist, wird hier angegeben. Wo notwendig wird im Text spezifiziert, welche Auswirkungen ein gelungener oder misslungener Rettungswurf hat.

Alarm

AKr 1, Bar 1, Hxm 1, Mag 1

- Reichweite: 10 Meter
- Dauer: 2 Stunden/Stufe
- Rettungswurf: Nein

Sobald eine Kreatur das von dem Zauber betroffene Gebiet betritt, ertönt ein wahlweise hörbarer oder rein mentaler Alarm. Der Zauberwirker kann ein Kennwort festlegen, dessen Aussprechen den Alarm verhindert. Der mentale Alarm hat eine Reichweite von 1 Kilometer/Stufe und erreicht nur den Zauberwirker. Das mentale Signal ist markant genug, um ihn aus dem Schlaf zu reißen. Der hörbare Alarm hat die Lautstärke einer Handglocke und dauert 10 Sekunden an. Mindestens innerhalb von 20 Metern ist dieser Alarm deutlich zu hören. Ätherische oder astrale Kreaturen lösen den Alarm nicht aus.

Antimagische Schutzhülle

Kle 4, Mag 6, Pal 2

- Reichweite: Selbst
- Dauer: 2 Stunden
- Rettungswurf: Nein

Eine unsichtbare Kugel umgibt des Zauberer, die von Magie nicht durchdrungen werden kann. Die Kugel hat einen Radius von 3 Metern.

Arkanes Siegel

Hxm 1, Mag 1

- Reichweite: Berührung
- Dauer: Permanent
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber hinterlässt ein persönliches Siegel, das aus nicht mehr als 6 Zeichen bestehen darf. Das Siegel kann sichtbar oder unsichtbar sein. Das Siegel kann auf jeden Untergrund und jedes Material aufgebracht werden, ohne es zu beschädigen.

Magie entdecken lässt das Siegel für den Wirker leuchten und macht unsichtbare Siegel sichtbar, jedoch lässt es sich nicht automatisch entziffern.

Zauber wie Unsichtbares entdecken oder Wahrer Blick enthüllen ebenfalls das Siegel, wenn es unsichtbar war. Sprache lesen übersetzt das Siegel. Das Siegel kann nicht gebannt werden.

Wird das Siegel auf ein lebendes Wesen aufgebracht, trägt es sich normalerweise innerhalb eines Monats ab.

Aufblitzen

Bar 1, Hxm 1, Mag 1

- Reichweite: Berührung
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Zähigkeit

Dieser Zaubertrick erzeugt eine Lichtexplosion vor dem Ziel, die es für 1 Minute blendet, wenn ihm kein Zähigkeitswurf gelingt. Geblendete Kreaturen erleiden einen Malus von -1 auf ihre Angriffswürfe sowie Fertigkeitswürfe für Tätigkeiten, die Sicht erfordern. Blinde oder bereits geblendete Kreaturen werden von dem Effekt nicht betroffen.

Ausbessern

Bar 1, Mag 1

- Reichweite: Berührung
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Nein

Ausbessern behebt kleine Schäden, Brüche oder Risse an einem Gegenstand. Es kann metallische Objekte verschweißen, zum Beispiel einen zerbrochenen Ring, ein gerissenes Kettenglied oder einen schmalen Dolch, sofern das Objekt nur einen einzelnen Bruch oder Riss aufweist.

Bei Gegenständen aus Keramik oder Holz können auch mehrere beschädigte Stellen komplett repariert werden, ohne dass eine Spur zurückbleibt. Ein Loch in einem Ledersack oder Trinkschlauch kann vollständig geschlossen werden.

Der Zauber kann magische Gegenstände reparieren, stellt jedoch nicht ihre magischen Eigenschaften wieder her.

Zauberstäbe, -stecken oder -szepter kann er nicht reparieren, ebenso wenig Kreaturen (auch keine Konstrukte). Mit dem Zauber können keine Verformungen hervorgerufen werden.

Bauchreden

Bar 1

- Reichweite: 10 Meter
- Dauer: 1 Minute/Stufe
- Rettungswurf: Wille

Der Zauberwirker kann seine Stimme von einem anderen Ort in Reichweite erschallen lassen. Zuhörer können einen Willenswurf ablegen, wenn sie berechtigte Zweifel an der Echtheit der Schallquelle haben.

Benommenheit

Bar 1, Hxm 1, Mag 1

- Reichweite: 10 Meter
- Dauer: 1 Runde
- Rettungswurf: Wille

Der Zauber benebelt den Verstand einer Kreatur mit bis zu 4 TW für eine Runde, so dass sie nicht aktiv handeln kann. Das Ziel wird nicht betäubt, das heißt, Angreifer erhalten keine Vorteile.

Blitz

AKr 3, Hxm 3, Mag 3

- Reichweite: 150 Meter
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Reflex

Ein Blitz entspringt einem gewählten Punkt und schlägt in einen anderen Punkt 20 Meter entfernt ein. Der Blitz deckt in seinem Pfad eine Breite von 3 Metern ab. Jedes Wesen in diesem Pfad muss einen Reflexwurf bestehen, andernfalls wird es getroffen und erleidet 2W6 Schaden.

Böses bannen

Kle 5, Pal 2

- Reichweite: 10 Meter
- Dauer: Sofort, 10 Minuten gegen Gegenstände
- Rettungswurf: Wille

Dieser Zauber ähnelt dem Zauber Magie bannen, allerdings wirkt er nur gegen böse Magie. Dafür wirkt er aber auch gegen böse Träume oder unnatürliche, böse Kreaturen. Böse magische Gegenstände verlieren für 10 Minuten ihre magischen Eigenschaften. Böse Zauber verlieren ihre Wirkung permanent.

Wenn das Ziel des Zaubers eine Kreatur ist, erhält sie einen Rettungswurf.

Böses entdecken

AKr 2, Kle 1, Mag 2, Pal 1

- Reichweite: 40 Meter
- Dauer: 1 Stunde
- Rettungswurf: Nein

Der Zauberwirker entdeckt böse Verzauberungen, böse Absichten, böse Gedanken und böse Auren innerhalb der Reichweite des Zaubers.

Dauerhaftigkeit

Mag 8

- Reichweite: Berührung
- Dauer: Permanent
- Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber macht den Effekt eines anderen Zaubers permanent. Jede Anwendung dieses Zaubers reduziert die Konstitution des Zauberwirkers permanent um 1.

Wird ein Effekt auf eine Kreatur dauerhaft gemacht, kann dieser nur gebannt werden, wenn der Bann von einem Magieanwender mit einer höheren Stufe gewirkt wird. Dauerhafte Effekte auf Objekten oder Bereichen können normal gebannt werden.

Desintegration

AKr 6, Ass 4, Mag 6

- Reichweite: 20 Meter
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Zähigkeit (für lebende Kreaturen)

Der Zauberwirker definiert ein Ziel wie eine Tür, eine Statue oder eine Kreatur. Das Ziel zerfällt zu Staub, lebende Kreaturen erhalten einen Rettungswurf. Magische Materialien und Gegenstände werden nicht betroffen.

Dimensionstür

AKr 4, Bar 4, Hxm 5, Mag 4

- Reichweite: 3 Meter (200 Meter Teleportation)
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Nein

Diese schwache Form der Teleportation erlaubt es dem Zauberwirker, sich selbst, einen Gegenstand oder eine andere Person mit großer Präzision an einen anderen Ort in bis zu 200 Meter Entfernung zu teleportieren.

Dornen

Dru 1, Wal 1

- Reichweite: Selbst
- Dauer: 1 Minute
- Rettungswurf: Nein

Wird der Zauberwirker angegriffen, winden sich dornenbesetzte Schlingen um den Angreifer, die 1W4 Schaden verursachen, plus einen weiteren W4 für je fünf volle Stufen bis maximal 5W4 auf der 20. Stufe.

Dunkelheit

AKr 2, Ass 1, Bar 1, Dru 1, Hxm 1, Mag 2

- Reichweite: 40 Meter
- Dauer: 1 Stunde
- Rettungswurf: Nein

Am Zielpunkt breitet sich in einem Radius von 5 Metern eine undurchdringliche Dunkelheit aus, die jedes natürliche und künstliche Licht verschluckt und auch mit Dunkelsicht nicht durchdrungen werden kann. Die Zauber Licht und Magie bannen heben die Dunkelheit auf.

Dunkelsicht

AKr 3, Ass 1, Dru 3, Hxm 3, Mag 3, Wal 1

- Reichweite: 15 Meter
- Dauer: 1 Tag
- Rettungswurf: Nein

Das Ziel des Zaubers kann für einen Tag auch in absoluter Dunkelheit sehen.

Einkerkerung

Mag 9

- Reichweite: Berührung
- Dauer: Permanent
- Rettungswurf: Wille

Die Zielkreatur wird in einem Zustand dauerhafter Zeitlosigkeit tief unter die Erde teleportiert. Dort bleibt sie, bis der Zauber erneut gewirkt wird mit der ausdrücklichen Absicht, die eingekerkerte Kreatur zu befreien.

Um eine Kreatur zu befreien, muss der Zauberwirker sehr genau wissen, um wen oder was es sich handelt, andernfalls schlägt der Zauber fehl oder es werden andere, zufällige Kreaturen befreit, die ebenfalls von dem Zauber betroffen waren: Mit einer Chance von 10 % werden dann 1W100 eingekerkerte Kreaturen auf dem gesamten Planeten (bzw. in der Ebene) befreit.

Eisenwand

AKr 5, Hxm 6, Mag 5

- Reichweite: 20 Meter
- Dauer: 2 Stunden
- Rettungswurf: Nein

Der Zauberwirker beschwört eine eiserne Mauer, 1 Meter dick und je 15 Meter lang und hoch. Die Mauer und alle ihre Bruchstücke verschwinden nach Ablauf der Dauer.

Eissturm

AKr 4, Hxm 5, Mag 4

- Reichweite: 40 Meter
- Dauer: 1 Runde
- Rettungswurf: Nein

Ein Sturm aus Eissplittern und Schnee erscheint am definierten Ort und wirbelt dort mit einem Radius von 10 Metern, wobei er 3W10 Schaden verursacht.

Eiswand

AKr 4, Hxm 5, Mag 4

- Reichweite: 20 Meter
- Dauer: Konzentration
- Rettungswurf: Nein

Der Zauberwirker beschwört eine Mauer aus Eis (4), 2 Meter dick, 6 Meter hoch und undurchsichtig. Der Zauberwirker kann entscheiden zwischen einer Mauer, die 20 Meter lang ist oder einer kreisförmigen Mauer mit einem Radius von 5 Metern. Zauber und magische Effekte, die auf Feuer basieren, verpuffen ohne Wirkung an der Mauer.

Wer die Mauer durchbrechen möchte, nimmt 1W6 Schaden. Feuerelementare und ähnliche Lebensformen, die auf Feuer basieren, nehmen 2W6 Schaden.

Elementar beschwören

Hxm 6, Mag 5

Reichweite: 75 Meter

- Dauer: Bis der Elementar gebannt oder tot ist
- Rettungswurf: Nein

Der Zauberwirker beschwört einen Elementar (16 TW) von einer der inneren Ebenen und bindet ihn, so dass er den Befehlen des Zauberwirkers gehorchen muss. Allerdings ist der Elementar nur so lange dem Willen des Zauberwirkers unterworfen, wie dieser sich auf die Beherrschung konzentriert. Sobald er die Konzentration verliert, ist der Elementar befreit und greift den Zauberwirker an.

Elementen trotzen

AKr 1, Ass 1, Bar 1, Kle 1, Mag 1, Pal 1, Wal 1

- Reichweite: Berührung
- Dauer: 24 Stunden
- Rettungswurf: Nein

Die berührte Kreatur wird vor den Einflüssen unwirtlicher Temperaturen geschützt. Sie kann sich bequem in Umgebungen mit Temperaturen zwischen -40°C bis 60°C aufhalten. Die Ausrüstung der Kreatur ist gleichfalls geschützt.

Der Zauber schützt nicht gegen Schaden durch Feuer oder Kälte und auch nicht gegen andere Umweltgefahren wie Rauch, Vakuum usw.

Erdbeben

Kle 6

- Reichweite: 250 Meter
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Reflex

Der Kleriker verursacht ein heftiges Erdbeben in einem Gebiet mit einem Radius von 30 Metern. Das Erdbeben bringt Mauern zum Einsturz, verursacht Erdrutsche und öffnet tiefe Risse im Boden. Jede Kreatur in dem Gebiet muss einen Reflexwurf bestehen oder fällt in einen Riss und ist für immer verloren. Die Auswirkungen des Erdbebens betreffen nicht das Gebiet außerhalb des Radius.

Erde bewegen

Dru 6, Hxm 6, Mag 6

- Reichweite: 75 Meter
- Dauer: 1 Stunde (Effekte des Zaubers sind permanent)
- Rettungswurf: Nein

Dieser Zauber kann nur überirdisch gewirkt werden. Er erlaubt dem Zauberwirker, Hügel oder ähnliche Erd- und Steinmassen mit einer Geschwindigkeit von 2 Meter pro Minute (120 Meter pro Stunde) zu verschieben.

Explosive Runen

Mag 3

- Reichweite: Auf Papier geschrieben
- Dauer: Permanent
- Rettungswurf: Wille (nur Kreaturen, die selbst Zauber wirken können)

Der Zauberwirker schreibt eine Rune auf ein Papier, ein Pergament oder in ein Buch. Wenn eine andere Person die Rune liest, explodiert sie und verursacht 4W6 Schaden in ihrem nächsten Umfeld. Das Papier oder Buch wird zerstört.

Fallen finden

Kle 2

- Reichweite: 10 Meter
- Dauer: 20 Minuten
- Rettungswurf: Nein

Der Zauberwirker kann magische und gewöhnliche Fallen in einem Radius von 10 Metern wahrnehmen.

Federfall

AKr 2, Bar 2, Mag 2

- Reichweite: 10 Meter
- Dauer: 1 Runde/Stufe
- Rettungswurf: Nein

Die betroffenen Objekte und Ziele fallen langsamer. Sobald der Zauber wirkt, ändert sich die Fallgeschwindigkeit auf 3 Meter/Sekunde. Objekte und Kreaturen unter der Wirkung des Zaubers erleiden keinen Schaden bei der Landung. Sobald der Zauber endet, beschleunigt sich der Fall wieder.

Der Zauber kann einmal pro Runde zusätzlich zur Aktion des Wirkers und auch außerhalb der normalen Zugreihenfolge gewirkt werden, allerdings nicht, wenn er gerade einen anderen Zauber wirkt.

Feenfeuer

Dru 3, Wal 2

- Reichweite: 30 Meter
- Dauer: 1 Minute/Stufe
- Rettungswurf: Nein

Das Ziel wird von einem überirdischen Leuchten eingehüllt, dass weithin zu sehen ist. Solange der Zauber aktiv ist, gilt das Ziel nicht als unsichtbar. Angreifer erhalten einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe.

Feuerball

AKr 3, Mag 3

- Reichweite: 75 Meter
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Reflex

Eine Feuerkugel schießt aus der Hand des Zauberwirkers und explodiert am gewählten Zielpunkt mit einem Radius von 6 Metern. Dabei verursacht sie 1W6 Punkte Schaden pro Stufe des Magiers. Ein erfolgreicher Reflexwurf halbiert den Schaden.

Feuerwand

AKr 4, Hxm 5, Mag 4

- Reichweite: 20 Meter
- Dauer: Konzentration
- Rettungswurf: Nein

Der Zauberwirker beschwört eine Mauer aus Feuer (4), 2 Meter dick und 6 Meter hoch, die so lange brennt, wie der Zauberwirker sich auf die Aufrechterhaltung konzentriert. Es ist nicht möglich, durch die Flammen auf die andere Seite der Mauer zu sehen. Der Zauberwirker kann entscheiden zwischen einer Mauer, die 20 Meter lang ist oder einer kreisförmigen Mauer mit einem Radius von 5 Metern.

Wer die Mauer durchbrechen möchte, erhält 1W6 Schaden, Untote 2W6.

Finger des Todes

Hxm 5

- Reichweite: 40 Meter
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Zähigkeit

Dieser Zauber tötet eine einzelne Kreatur.

Flammende Wolke

Mag 8

- Reichweite: 10 Meter
- Dauer: 1W6 + 4 Runden
- Rettungswurf: Nein

Am Zielpunkt entsteht eine Wolke aus erstickendem, schwarzem Qualm, die sich in einem Radius von 6 Metern ausbreitet. In der dritten Runde entzündet sie sich und verursacht 1 Schaden pro Stufe des Zauberwirkers, bis der Zauber endet.

Fliegen

AKr 3, Ass 2, Hxm 4, Mag 3

- Reichweite: Berührung
- Dauer: 10 Minuten/Stufe
- Rettungswurf: Nein

Das Ziel des Zaubers kann für die Wirkungsdauer mit einer Geschwindigkeit von ca. 400 Metern/Minute (24 km/h) fliegen.

Fluch

Hxm 2

- Reichweite: 10 Meter
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Wille

Dieser Zauber belegt das Ziel mit einem zufällig ermittelten Fluch.

Die Tabelle: Flüche findet sich im Spielleiterbuch.

Fluch brechen

Kle 3, Mag 4

- Reichweite: Berührung
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber hebt einen Fluch auf.

Furcht

AKr 4, Ass 2, Bar 4, Dru 4, Hxm 4, Mag 4, Wal 2

- Reichweite: 10 Meter
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Wille

Alle Kreaturen in einem Kegel mit 45° vor dem Zauberwirker fliehen für 1 Runde/Stufe des Zauberwirkers in heller Panik, wenn sie ihren Rettungswurf nicht bestehen.

Geas (Zwang)

Br 5, Hxm 6, Mag 6

- Reichweite: 10 Meter
- Dauer: Bis der Auftrag erledigt ist
- Rettungswurf: Wille

Wenn dem Ziel ein Rettungswurf misslingt, kann der Zauberwirker ihm einen Auftrag erteilen. Von nun an muss das Ziel versuchen, den Auftrag schnellstmöglich zu erledigen, andernfalls halbieren sich seine Stärke, Konstitution und Geschicklichkeit. Wird der Auftrag ignoriert, stirbt das Ziel nach 2W4 Tagen.

Gedanken aufspüren

Bar 2, Mag 2, Wal 2

- Reichweite: 20 Meter
- Dauer: 1 Minute
- Rettungswurf: Nein

Der Zauberwirker kann die Aktivität von Gedanken intelligenter Kreaturen auf eine Distanz von 20 Metern erkennen. Der Zauber kann keine Mauern von mehr als 50 cm und kein Blei durchdringen.

Gegenstand aufspüren

Hxm 2, Kle 3, Mag 2

- Reichweite: 30 Meter
- Dauer: 1 Minute
- Rettungswurf: Nein

Der Zauberwirker kennt die Richtung, in der sich der gesuchte Gegenstand befindet. Der Zauberwirker muss den Gegenstand von der Art her kennen, aber es kann sich dabei um allgemeine Angaben wie eine Treppe oder Gold handeln.

Gegenstand beleben

Kle 6

- Reichweite: 20 Meter
- Dauer: 1 Stunde
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber erweckt Gegenstände wie Statuen, Stühle oder Teppiche zu einer Imitation von Leben. Der Gegenstand gehorcht den Anweisungen des Zauberwirkers. Die Anzahl der TW des Gegenstands hängt von seiner Masse ab.

Gegenstand verbergen

Bar 1, Kle 3, Mag 2

- Reichweite: Berührung
- Dauer: 8 Stunden
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber verbirgt ein Objekt vor Hellsichtzaubern. Jeder Versuch das Objekt mittels Magie auszuspähen scheitert automatisch, wenn er direkt auf das Objekt abzielt. Zielt die Hellsicht auf die nähere Umgebung, erscheint das Objekt einfach nicht im Sichtfeld des Zaubers.

Geisterhaftes Bild

Bar 1, Hxm 3, Mag 2

- Reichweite: 75 Meter
- Dauer: Konzentration
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber erschafft eine Illusion, die echt wirkt, aber bei Berührung als unecht erkannt wird. Solange der Betrachter glaubt, dass die Illusion echt ist, kann sie ihm gefährlich werden und ihm sogar Schaden zufügen.

Gift neutralisieren

Dru 3, Hxm 3, Kle 4, Wal 2

- Reichweite: Berührung
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber neutralisiert Gift, kann aber keine durch Vergiftung verstorbenen Kreaturen ins Leben zurückbringen.

Giftpfeil

Dru 1

- Reichweite: 20 Meter
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Zähigkeit

Der Druide schießt einen kleinen vergifteten Pfeil aus seiner Handfläche auf ein Ziel, der 1W4 Schaden verursacht. Wenn dem Ziel ein Rettungswurf misslingt, ist es vergiftet und erleidet weiteren Schaden, dessen Höhe und Dauer in Runden von der Stufe des Druiden abhängt, entsprechend der Tabelle unten.

Der Druide kann nur einmal täglich einen vergifteten Pfeil abschießen, alle weiteren Pfeile sind dann nicht vergiftet und verursachen 1W4 Schaden.

Stufe	***Schaden***
1–2	1W6 in derselben Runde
3–5	1W8 für 2 Runden
6–8	2W10 für 3 Runden
9–12	3W10 für 4 Runden
13–15	4W10 für 5 Runden
16–18	5W10 für 6 Runden
19+	6W20 für 7 Runden

Hast

AKr 3, Ass 1, Dru 4, Hxm 4, Mag 3

- Reichweite: 75 Meter
- Dauer: 30 Minuten
- Rettungswurf: Nein

Der Zauberwirker bestimmt einen Zielpunkt innerhalb der Reichweite. Bis zu 24 Kreaturen in einem Radius von 20 Metern um den Zielpunkt können sich für die Wirkungsdauer doppelt so schnell bewegen und doppelt so oft angreifen. Unter dem Einfluss des Zaubers kann eine Kreatur in einer Runde bis zu zwölfmal angreifen statt wie üblich sechsmal.

Heiliges Gespräch

Kle 5, Pal 3

- Reichweite: Selbst
- Dauer: Drei Fragen in bis zu 30 Minuten
- Rettungswurf: Nein

Höhere Mächte gewähren Antworten auf die Fragen des Zauberwirkers. Der Zauber sollte nicht öfter als einmal wöchentlich gewirkt werden, da die höheren Mächte nicht gern gestört werden.

Heiliges Wort

Kle 6, Pal 4

- Reichweite: 15 Meter Radius
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Nein

Alle Kreaturen außer dem Zauberwirker innerhalb der Reichweite werden von göttlicher Macht getroffen:

- Kreaturen mit 4 oder weniger TW sterben sofort
- Kreaturen mit 5–8 TW sind dauerhaft taub und für 2W10 × 10 Minuten ohnmächtig
- Kreaturen 9–12 TW sind für 1W6 × 10 Minuten taub
- Kreaturen mit 13 oder mehr TW sind nicht betroffen

Hellhören

Bar 3, Hxm 4, Mag 3, Wal 2

- Reichweite: 20 Meter
- Dauer: 1 Minute/Stufe
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber erlaubt es dem Zauberwirker, durch soliden Stein und andere Schallbarrieren zu hören. Blei blockiert den Zauber.

Hellsehen

Bar 3, Hxm 4, Mag 3

- Reichweite: 20 Meter
- Dauer: 1 Minute/Stufe
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber erlaubt es dem Zauberwirker, durch soliden Stein und andere Hindernisse zu sehen. Blei blockiert den Zauber.

Höhere Ebene kontaktieren

Mag 5

- Reichweite: Selbst
- Dauer: 3W4 Ja-Nein-Fragen
- Rettungswurf: Wille

Der Zauberwirker stellt eine mentale Verbindung zu einer anderen Existenzebene her. Er kann 3W4 Fragen stellen, die mit Ja oder Nein beantwortet werden. Misslingt dem Zauberwirker ein Rettungswurf, sind die Antworten jeweils zu 50 % falsch. Misslingt dem Zauberwirker ein weiterer Rettungswurf, trifft ihn ein zufällig ermittelter Fluch.

Insektenplage

Dru 5, Hxm 5

- Reichweite: 150 Meter
- Dauer: 1 Tag
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber wirkt nur unter freiem Himmel. Ein gigantischer Insektenschwarm sammelt sich am Zielpunkt in Form einer Wolke und folgt den Richtungsanweisungen des Zauberwirkers. Die Wolke hat einen Durchmesser von 10 Metern. Jede Kreatur mit 2 oder weniger TW flieht vor der Wolke. Kreaturen in der Wolke erleiden jede Runde 1W6 Schaden.

Irrgarten

Mag 8

- Reichweite: 1 Meter/Stufe
- Dauer: Siehe unten
- Rettungswurf: Nein

Die Zielkreatur wird in einem außerdimensionalen Irrgarten gefangen. Dort muss sie den Ausgang finden, um wieder in ihrer Realität zu erscheinen. Die Intelligenz der Kreatur bestimmt, wie schnell sie den Ausgang findet:

Intelligenz	*Dauer*
2-	2W4 × 10 Minuten
3–5	1W4 × 10 Minuten
6–8	5W4 Runden
9–11	4W4 Runden
12–14	3W4 Runden
15–17	2W4 Runden
18+	1W4 Runden

Klingenwand

Kle 6, Pal 4

- Reichweite: 20 Meter
- Dauer: 2 Runden/Stufe
- Rettungswurf: Nein

Eine Wand aus wirbelnden Klingen entsteht in einem Radius von 5 Meter um den Zauberwirker. Die Barriere verursacht 7W10 Schaden.

Klopfen

Bar 2, Hxm 2, Mag 2

- Reichweite: 20 Meter
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber öffnet alle ordinären und magischen Schlösser und Riegel im Wirkungsbereich.

Krankheit heilen

Kle 3

- Reichweite: Berührung
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Nein

Die berührte Kreatur wird von allen Krankheiten geheilt, auch solchen mit magischem Ursprung (mit der Ausnahme von Flüchen).

Krankheit verursachen

Hxm 3

- Reichweite: Berührung
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Zähigkeit

Die berührte Kreatur wird mit einer Krankheit infiziert, die sofort ihre Wirkung entfaltet. Die Wirkung hält an, bis die Krankheit geheilt wird. Die Krankheit vergeht nicht von selbst.

1W6	*Auswirkung*
1	Das Ziel verliert 1W6 Stärke
2	Das Ziel verliert 1W6 Geschicklichkeit
3	Das Ziel verliert 1W6 Konstitution
4	Das Ziel verliert 1W6 Intelligenz
5	Das Ziel verliert 1W6 Weisheit
6	Das Ziel verliert 1W6 Charisma

Kritische Wunden heilen

Kle 4

- Reichweite: Berührung
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber heilt beim Ziel 4W8 TP +1 TP pro Stufe des Zauberwirkers (maximal 4W8+20). Untoten fügt der Zauber stattdessen Schaden zu.

Leichte Wunden heilen

Kle 1

- Reichweite: Berührung
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber heilt beim Ziel 1W8 TP +1 TP pro Stufe des Zauberwirkers (maximal 1W8+5). Untoten fügt der Zauber stattdessen Schaden zu.

Leichte Wunden verursachen

Dru 1, Hxm 1

- Reichweite: Berührung
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Zähigkeit

Das Ziel erleidet 1W6 TP + 1 TP pro Stufe des Zauberwirkers (maximal 1W6+5). Untote heilt der Zauber stattdessen.

Licht

AKr 1, Bar 1, Kle 1, Mag 1, Pal 1

- Reichweite: 20 Meter
- Dauer: 1 Stunde
- Rettungswurf: Nein

Das Ziel des Zaubers strahlt für die Wirkungsdauer Licht aus mit der Helligkeit einer Fackel.

Magie bannen

AKr 3, Bar 3, Kle 3, Mag 3, Pal 1

- Reichweite: 40 Meter
- Dauer: Sofort bzw. 10 Minuten gegen Gegenstände
- Rettungswurf: Nein

Magie bannen kann die Wirkung anderer Zauber komplett aufheben. Dazu muss der Zauberwirker einen Willenswurf gegen den Grad des Zaubers bestehen, den er bannen will.

Der Zauber hat keinen Einfluss auf die Folgen von magischen Effekten (und macht also beispielsweise keine durch Magie getöteten Wesen lebendig), aber solange Magie wirkt, kann sie gebannt werden. Magische Gegenstände verlieren stattdessen für 10 Minuten ihre Wirkung.

Magie entdecken

AKr 1, Bar 1, Hxm 2, Kle 1, Mag 1, Pal 1

- Reichweite: 20 Meter
- Dauer: 20 Minuten
- Rettungswurf: Nein

Der Zauberwirker entdeckt in Kreaturen, Gegenständen und Orten die Anwesenheit von aktuell wirkenden magischen Effekten.

Magischer Mund

Bar 1, Mag 2

- Reichweite: 10 Meter
- Dauer: Permanent, bis der Effekt ausgelöst wird
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber versieht das Ziel mit einem verzauberten Mund, der plötzlich erscheint und seine Botschaft ausspricht, wenn eine zuvor vom Zauberwirker festgelegte Situation eintritt. Die Nachricht kann bis zu 25 Wörter lang sein. Der Auslöser muss sichtbar oder hörbar sein. Illusionen können den Zauber täuschen.

Wie weit der Zauber den Auslöser erkennt, hängt von der Stufe des Zauberwirkers ab: 4,5 Meter pro Stufe.

Magisches Gefäß

Hxm 6, Mag 5

- Reichweite: Siehe unten
- Dauer: Siehe unten
- Rettungswurf: Siehe unten

Dieser Zauber versetzt die Essenz des Zauberwirkers in ein beliebiges Objekt. Das Objekt muss sich innerhalb von 10 Metern zum Zauberwirker befinden. Befindet sich die Essenz des Zauberwirkers einmal in dem Objekt, kann er von Körpern anderer Personen oder Kreaturen Besitz ergreifen, wenn diese sich innerhalb von 40 Metern zu dem Objekt befinden und ihnen ein Willenswurf misslingt. Der Zauberwirker kann seine Essenz jederzeit zurück in das Objekt transferieren. Wird die besessene Kreatur getötet, kehrt die Essenz sofort in das Objekt zurück. Außerdem kann der Zauberwirker jederzeit in seinen eigenen Körper zurückkehren, dabei endet der Zauber.

Wird der Körper des Zauberwirkers zerstört, während sich seine Essenz außerhalb des Körpers befindet, bleibt er in dem Objekt. Er kann weiterhin von anderen Kreaturen Besitz ergreifen.

Wird das Objekt zerstört, während sich die Essenz des Zauberwirkers darin befindet, dann ist sie verloren.

Magisches Geschoss

AKr 1, Mag 1

- Reichweite: 50 Meter
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Nein

Ein magisches Geschoss trifft automatisch das Ziel, das der Zauberwirker wählt. Das Geschoss verursacht 1W6 Schaden. Auf der 4., 8., 12., 16. und 20. Stufe wird je ein zusätzliches Geschoss erzeugt. Für jedes Geschoss kann ein anderes Ziel gewählt werden.

Massenverkleidung

Bar 5, Mag 4

- Reichweite: 75 Meter
- Dauer: Bis der Zauber beendet oder gebannt wird
- Rettungswurf: Nein

Bis zu 100 Kreaturen bis maximal Pferdegröße nehmen das Aussehen von Bäumen an. Die Illusion ist so überzeugend, dass auch Kreaturen, die sich durch den "Wald" bewegen, sie nicht als solche erkennen.

Meteoritenschwarm

Mag 9

- Reichweite: 15 Meter + 5 Meter/Stufe
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Reflex

Meteroiten schießen aus der ausgestreckten Hand des Zauberwirkers, die in gewaltigen Feuerbällen detonieren, wenn sie ihr Ziel treffen. Der Zauberwirker kann vier große oder acht kleine Meteoriten hervorrufen. Die Meteoriten treffen ihre Ziele automatisch, diesen steht kein Rettungswurf zu. Kreaturen, die sich im Explosionsradius eines Meteoriten befinden, dürfen einen Rettungswurf ablegen, um nur den halben Schaden zu erhalten.

- Großer Meteorit: 5W10 Schaden, Explosionsradius 5 Meter
- Kleiner Meterorit: 5W4 Schaden, Explosionsradius 2 Meter

Mit Pflanzen sprechen

Dru 3, Hxm 3, Kle 4

- Reichweite: Im Schallbereich
- Dauer: 10 Minuten/Stufe
- Rettungswurf: Nein

Der Zauberwirker kann mit Pflanzen sprechen. Pflanzen, die kleiner sind als Bäume, können sich eingeschränkt bewegen, wenn sie darum gebeten werden.

Mit Tieren sprechen

Dru 1, Kle 3, Wal 1

- Reichweite: Selbst
- Dauer: 10 Minuten/Stufe
- Rettungswurf: Nein

Der Zauberwirker kann mit nichtmagischen Tieren sprechen. Es besteht die gute Chance, dass ein Tier hilfsbereit ist und den Bitten des Zauberwirkers nachkommt. Es wird den Zauberwirker nur angreifen, wenn er es schwer beleidigt oder seinerseits angreift.

Mit Toten sprechen

Hxm 3, Kle 4

- Reichweite: Berührung
- Dauer: 3 Fragen
- Rettungswurf: Nein

Der Zauberwirker kann einer toten Kreatur drei Fragen stellen, die beantwortet werden. Wie lange die befragte Kreatur tot sein kann, hängt von der Stufe des Zauberwirkers ab.

Stufe	*Zeit seit dem Tod*
1–4	1W4 Tage
5–8	2W6 Wochen
9–12	3W8 Monate
13–16	4W10 Jahre
17+	Keine Beschränkung

Mittlere Wunden heilen

Kle 2

- Reichweite: Berührung
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber heilt beim Ziel 2W8 TP +1 TP pro Stufe des Zauberwirkers (maximal 2W8+10). Untoten fügt der Zauber stattdessen Schaden zu.

Monster bezaubern

Bar 4, Dru 5, Hxm 5, Mag 4, Wal 3

- Reichweite: 20 Meter
- Dauer: Siehe unten
- Rettungswurf: Wille

Der Zauber unterwirft die Kreatur dem Willen des Zauberwirkers. Der Zauber betrifft 3W6 Kreaturen mit bis zu 3 TW oder eine Kreatur mit 4 oder mehr TW. Die betroffenen Kreaturen können einmal pro Woche einen Rettungswurf ablegen, um den Zauber zu brechen.

Monster festhalten

AKr 5, Dru 6, Hxm 6, Mag 5, Wal 4

- Reichweite: 40 Meter
- Dauer: 1 Stunde + 10 Minuten/Stufe
- Rettungswurf: Zähigkeit

Der Zauberwirker wählt 1W4 Kreaturen, die sich für die Dauer des Zaubers nicht mehr von der Stelle bewegen können.

Nachwachsen

Dru 2

- Reichweite: Selbst
- Dauer: 1 Runde/Stufe
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber beschleunigt die Wundheilungskräfte rapide, so dass pro Runde 2W4 TP geheilt werden.

Nahrung erschaffen

Kle 5

- Reichweite: Berührung
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber erschafft eine Ein-Tages-Ration Nahrung für 24 Personen. Auf der 9. und jeder nachfolgenden Stufe des Zauberwirkers wird die Ration verdoppelt.

Nahrung und Wasser reinigen

Kle 1

- Reichweite: Berührung
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Nein

Nahrung und Wasser für bis zu 12 Personen wird von Verschmutzung und Giften gereinigt.

Nahrung und Wasser verunreinigen

Hxm 1

- Reichweite: Berührung
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Nein

Nahrung und Wasser für bis zu 12 Personen wird ungenießbar und führt bei Verzehr zu Erbrechen und Durchfall (-1W6 auf Konstitution für 1W6 Stunden).

Netz

AKr 2, Mag 2

- Reichweite: 10 Meter
- Dauer: 8 Stunden
- Rettungswurf: Nein

Ein klebriges Geflecht bedeckt einen Bereich von 3 × 3 × 6 Metern. Es ist extrem schwierig, sich durch das Gewirr zu kämpfen. Mit Hilfe von Schwert und Fackel dauert es 10 Minuten, Pferdegroße Kreaturen benötigen 20 Minuten. Ohne Hilfsmittel dauert es etwa 30 Minuten, sich durch das Geflecht zu kämpfen.

Permanente Dunkelheit

Hxm 3

- Reichweite: 40 Meter
- Dauer: Permanent
- Rettungswurf: Nein

Ein Zielobjekt strahlt in einem Radius von 40 Metern eine permanente Dunkelheit aus, die mit normaler Sicht nicht durchdrungen werden kann. Die Zauber Licht und Magie bannen heben die Dunkelheit auf.

Permanentes Licht

Kle 3, Mag 2, Pal 2

- Reichweite: 40 Meter
- Dauer: Permanent
- Rettungswurf: Nein

Das Ziel des Zaubers strahlt helles Licht (wie Sonnenlicht, mit den selben Eigenschaften) in einem Radius von 40 Metern aus.

Person bezaubern

Bar 1, Hxm 2, Mag 1, Wal 3

- Reichweite: 40 Meter
- Dauer: Bis gebannt
- Rettungswurf: Wille

Der Zauber wirkt auf eine Person. Wenn ihr ein Rettungswurf misslingt, folgt sie dem Willen des Zauberwirkers.

Person festhalten

AKr 3, Ass 2, Bar 3, Hxm 4, Kle 2, Mag 3

- Reichweite: 40 Meter
- Dauer: 1 Stunde
- Rettungswurf: Zähigkeit

Der Zauberwirker bestimmt 1W4 Personen. Diese können sich für die Zauberdauer nicht von der Stelle rühren, wenn ihnen ein Rettungswurf misslingt.

Pflanzenwachstum

Dru 5, Hxm 5, Mag 4

- Reichweite: 70 Meter
- Dauer: Permanent
- Rettungswurf: Nein

Das Unterholz im Zielgebiet wird plötzlich zu einem undurchdringlichen Dickicht aus Dornenranken und Schlingpflanzen. Der Zauber betrifft bis zu 10.000 Quadratmeter Fläche.

Pforte zuhalten

AKr 1, Hxm 2, Mag 1

- Reichweite: Sichtlinie
- Dauer: 2W6 × 10 Minuten
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber verschließt eine Tür für die Dauer des Zaubers. Kreaturen, die gegen Magie resistent sind, beenden die Wirkung des Zaubers augenblicklich, wenn sie die Tür berühren.

Projiziertes Ebenbild

AKr 6, Ass 4, Bar 5, Hxm 6, Mag 6

- Reichweite: 70 Meter
- Dauer: 1 Stunde
- Rettungswurf: Nein

Der Zauberwirker erschafft ein Ebenbild von sich innerhalb der Reichweite. Das Ebenbild spiegelt jede Aktion des Zauberwirkers. Anschließend gewirkte Zauber scheinen ihren Ursprung beim Ebenbild zu haben.

Regenbogenspiel

Mag 7

- Reichweite: Siehe unten
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Zähigkeit, siehe unten

Der Zauberwirker sendet einen kurzen Impuls verschiedenfarbigen Lichts aus sei-

ner Hand. Der Impuls ist Kegelförmig mit einem Winkel von 45° und einer Länge von 20 Metern. Jede Kreatur innerhalb des Kegels wird von dem Effekt einer zufällig ermittelten Lichtfarbe getroffen:

1. Rot: 20 Punkte Schaden (Rettungswurf halbiert)
2. Orange: 40 Punkte Schaden (Rettungswurf halbiert)
3. Gelb: 80 Punkte Schaden (Rettungswurf halbiert)
4. Grün: 20 Schaden für 5 Runden (Rettungswurf negiert)
5. Türkis: Verwandelt das Ziel in Stein (Rettungswurf negiert)
6. Blau: Verursacht Wahnvorstellungen (Rettungswurf negiert)
7. Violett: Ziel wird auf eine andere Ebene transportiert (Rettungswurf negiert)
8. Zwei Farben (zweimal würfeln)

Resistenz

Hxm 1

Reichweite: Berührung

Dauer: 1 Minute

Rettungswurf: Nein

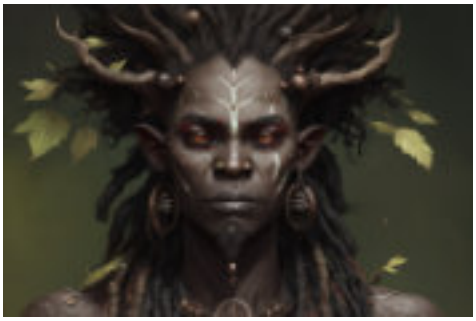
Der Zauber verleiht einem Ziel einen magischen Schutz, der ihm einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe gewährt.

Rindenhaut

Dru 2, Wal 1

- Reichweite: Selbst
- Dauer: 1 Minute/Stufe
- Rettungswurf: Nein

Der Zauberwirker wird von einer zähen Rinde umhüllt, die ihn nicht in seiner Beweglichkeit einschränkt, aber Schutz vor physischem Schaden bietet. Die Rinde absorbiert bis zum Ablauf der Zauberdauer 1W6 Schaden pro Stufe des Zauberwirkers.



Säurenebel

Hxm 6

- Reichweite: 30 Meter
- Dauer: 1 Runde/Stufe
- Rettungswurf: Zähigkeit

Der Wirker erschafft eine dicke, klebrige Wolke aus Säure, die alles verätzt, was sie betritt oder sich in ihr befindet. Kreaturen, die die Wolke betreten oder sich zu Beginn ihrer Runde in ihr aufhalten, nehmen 2W6 Säureschaden und müssen einen Zähigkeitswurf bestehen oder werden in ihrer Bewegungsgeschwindigkeit um 50 % reduziert. Für jede weitere Runde, die sie sich im Nebel aufhalten, nehmen sie weitere 2W6 Säureschaden.

Säurepfeil

Hxm 2

- Reichweite: 120 Meter
- Dauer: 1 Runde + 1 Runde/3 Stufen
- Rettungswurf: Nein

Der Wirker beschwört einen säuregetränkten Pfeil bei seiner Hand, der auf das gewählte Ziel zuschießt. Um zu treffen, muss ein Berührungsangriff auf Entfernung gelingen. Der Pfeil verursacht 2W4 Säureschaden. Die Säure hält für 1 Runde/3 Zauberstufen nach der ersten weiter an und verursacht weitere 2W4 Schaden pro Runde.

Scheingelände

Hxm 5, Mag 4

- Reichweite: 70 Meter
- Dauer: Permanent
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber verändert die Umgebung in einem Radius von 70 Metern nach dem Willen des Zauberwirkers. Zum Beispiel kann er einen Hügel verschwinden oder stattdessen einen Wald entstehen lassen. Berührt eine Person das Scheingelände, endet der Zauber.

Schild

AKr 1, Mag 1

- Reichweite: Selbst
- Dauer: 20 Minuten
- Rettungswurf: Nein

Der Zauberwirker erschafft einen unsichtbaren Schild, der ihn vor Angriffen abschirmt. Der Zauberwirker hat für die Zauberdauer eine Rüstungsklasse von 17 gegen Angriffe im Fernkampf und 15 gegen andere Angriffe. Ist die Rüstungsklasse des Zauberwirkers bereits höher, hat der Zauber keine Wirkung.

Schlaf

AKr 1, Bar 1, Dru 2, Hxm 2, Mag 1, Wal 1

- Reichweite: 70 Meter
- Dauer: 1 Stunde
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber legt einen magischen Schlaf auf Kreaturen mit insgesamt bis zu 2W4 TW. Die Kreaturen werden durch Lärm nicht geweckt, aber Verletzungen oder unsanfte Weckversuche beenden den Schlaf.

Schmieren

AKr 1, Bar 2, Hxm 2, Mag 2

- Reichweite: 10 Meter
- Dauer: 1 Runde/Stufe
- Rettungswurf: Siehe Text

Der Zauber überzieht ein Objekt oder eine Fläche von 3 Metern mal 3 Metern mit einer rutschigen Schicht. Jede Kreatur im Wirkungsbereich muss zu Beginn ihrer Runde einen Reflexwurf bestehen oder stürzt.

Wird der Zauber auf ein Objekt gewirkt, muss einer Kreatur, die das Objekt trägt oder greifen will, ein Reflexwurf gelingen, andernfalls lässt sie das Objekt fallen bzw. kann es nicht greifen.

Schutz vor Bösem

AKr 2, Kle 1, Mag 2, Pal 1

- Reichweite: Selbst
- Dauer: 2 Stunden
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber erschafft ein magisches Feld um den Zauberwirker, das böse magische Kreaturen von ihm fernhält. Angriffe solcher Kreaturen erhalten einen Abzug von -1, und der Zauberwirker erhält einen Bonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen ihre Angriffe oder Effekte.

Schutz vor Geschossen

AKr 3, Ass 1, Hxm 4, Mag 3

- Reichweite: Selbst
- Dauer: 2 Stunden
- Rettungswurf: Nein

Der Zauberwirker wird durch reguläre Pfeile, Bolzen oder Schleudergeschosse nicht verletzt. Sehr große Geschosse wie geschleuderte Felsen oder Munition von Ballisten durchbrechen den Schutz.

Schutz vor Gutem

Hxm 1

- Reichweite: Selbst
- Dauer: 2 Stunden
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber erschafft ein magisches Feld um den Zauberwirker, das gute magische Kreaturen von ihm fernhält. Angriffe solcher Kreaturen erhalten einen Abzug von -1, und der Zauberwirker erhält einen Bonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen ihre Angriffe oder Effekte.

Schwachsinn

AKr 5, Ass 3, Bar 5, Hxm 6, Mag 5

- Reichweite: 70 Meter
- Dauer: Permanent
- Rettungswurf: Wille

Dieser Zauber betrifft nur Personen, die selbst arkane Zauber wirken können. Der Rettungswurf gegen den Zauber erhält einen Abzug von -4, und wenn er misslingt, wird das Ziel schwachsinnig (Intelligenz, Weisheit und Charisma sinken auf 1).

Schweben

AKr 2, Ass 1, Hxm 3, Mag 2

- Reichweite: Selbst
- Dauer: 10 Minuten/Stufe
- Rettungswurf: Nein

Der Zauberwirker schwebt und kann sich vertikal nach oben oder unten bewegen. Allerdings kann er sich in der Luft nicht vor- oder rückwärts bewegen, sondern muss sich dazu an einem Objekt entlanghangeln können. Er kann so bis zu 2 Meter pro Minute horizontal zurücklegen. Der Zauberwirker kann sich nicht mehr als 6 Meter pro Stufe nach oben oder unten von seinem Ausgangspunkt entfernen.

Schwere Wunden heilen

Kle 3

- Reichweite: Berührung
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber heilt beim Ziel 3W8 TP +1 TP pro Stufe des Zauberwirkers (maximal 3W8+15). Untoten fügt der Zauber stattdessen Schaden zu.

Schwere Wunden verursachen

Dru 4, Hxm 4

- Reichweite: Berührung
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Zähigkeit

Das Ziel erleidet 3W8 TP +1 TP pro Stufe des Zauberwirkers (maximal 3W8+15). Untote heilt der Zauber stattdessen.

Schwerkraft umkehren

Mag 7

- Reichweite: 30 Meter
- Dauer: 1 Minute
- Rettungswurf: Reflex

Der Zauber kehrt in einem Würfel mit 10 Metern Kantenlänge die Schwerkraft um. In diesem Bereich fällt alles nach oben bis zum nächsten Hindernis oder der Grenze der Schwerkräfte. Eine Kreatur, der ein Rettungswurf gelingt, kann sich gegebenenfalls an einem Objekt festhalten. Nach Ablauf der Zauberdauer fällt alles wieder nach unten.

Seelenfalle

Mag 8

- Reichweite: 3 Meter
- Dauer: Siehe unten
- Rettungswurf: Siehe unten

Mit diesem Zauber kann die Essenz einer Zielkreatur auf ewig in einen Edelstein gesperrt werden. Der Wert des Steins in Goldmünzen muss mindestens den TW der Zielkreatur × 1.000 entsprechen. Der Zauber muss vorbereitend auf den Stein gewirkt werden und kann dann auf eine von zwei Arten vollendet werden:

Indem das letzte Wort des Zaubers in Anwesenheit der Kreatur gesprochen wird, dann steht der Kreatur ein Willenswurf zu, um dem Zauber zu entgehen.

Indem der Kreatur der Stein geschenkt wird und sie ihn annimmt, in dem Fall ist kein Rettungswurf zulässig.

Wird die Kreatur befreit, kann der Befreier ihr einen Auftrag geben, als hätte er den Zauber Geas (Zwang) gewirkt.

Segnen

Kle 2, Pal 1

- Reichweite: Berührung
- Dauer: 1 Stunde
- Rettungswurf: Nein

Der Kleriker kann eine Kreatur, die nicht in einen Kampf verwickelt ist, segnen und ihr so einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe, Rettungswürfe und Moralwürfe gewähren.

Seinesgleichen

Dru 3

- Reichweite: Sichtweite
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Siehe unten

Der Druide weiß, welche der Personen, die er sehen kann, ebenfalls ein Druide ist. Wenn der Zauberwirker weniger Stufen als ein in der Reichweite befindlicher Druide hat, kann dieser einen Willenswurf ablegen, um der Erkennung zu entgehen.

Simulakrum

Mag 7

- Reichweite: Berührung
- Dauer: Permanent
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber erschafft ein Duplikat des Zauberwirkers oder einer anderen Person mit maximal ebenso vielen TW wie er selbst. Dazu muss er zuerst die Grundform aus Schnee und/oder Eis herstellen und sie mittels Tote beleben animieren. Dann wird der Zauber Simulakrum auf die Form gewirkt, um das Duplikat zu erschaffen. Das Duplikat hat 1W4+2 × 10 % (30–60 %) der Erfahrungspunkte des Originals und folgt den Anweisungen des Zauberwirkers.

Das Duplikat ist nicht perfekt, wenn man beide Personen nebeneinander stellt, sind die Unterschiede offensichtlich. Es ist außerdem mittels Magie entdecken zu identifizieren.

Stirbt das Original, beginnt das Duplikat sich weiterzuentwickeln, bis es 90 % der Erfahrungspunkte erreicht und seinerseits zum Original geworden ist.

Spiegelbilder

AKr 2, Bar 2, Mag 2

- Reichweite: Selbst
- Dauer: 1 Stunde
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber erschafft 1W4 Spiegelbilder in direkter Nähe zum Zauberwirker, die synchron handeln. Angreifer können die Spiegelbilder nicht vom Zauberwirker unterscheiden und greifen zufällig ihn oder eines der Spiegelbilder an. Ein Spiegelbild zerspringt, sobald es von einem Angriff oder Effekt getroffen ist.

Sprache lesen

Bar 1, Kle 3, Mag 1, Pal 2

- Reichweite: Selbst
- Dauer: Eine Seite bzw. Schriftstück
- Rettungswurf: Nein

Der Zauberwirker kann eine Seite eines Buchs, eine Steintafel oder ein ähnliches nichtmagisches Schriftstück in einer ihm unbekannten Sprache lesen und verstehen.

Stein zu Fleisch

Kle 5, Mag 6

- Reichweite: 40 Meter
- Dauer: Siehe unten
- Rettungswurf: Siehe unten

Der Zauber kann verwendet werden, um magische Versteinerungen zu beenden.

Der Zauber kann auch umgekehrt gewirkt werden, um ein Ziel zu versteinern, dann ist die Zauberdauer Permanent und dem Ziel steht ein Zähigkeitswurf zu.

Steinwand

AKr 5, Hxm 6, Mag 5

- Reichweite: 20 Meter
- Dauer: Permanent
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber erschafft eine Wand aus massivem Stein, 50 cm dick und entweder 15 Meter lang bei 6 Meter Höhe oder 30 Meter lang bei 3 Meter Höhe. Die Wand und alle ihre Bestandteile verschwinden, wenn der Zauber gebannt wird.

Stille

Kle 2

- Reichweite: 50 Meter
- Dauer: 2 Stunden
- Rettungswurf: Nein

Der Zauberwirker wählt ein Ziel, von dem aus der Zauber wirkt. In einem Bereich mit einem Radius von 5 Metern um das Ziel herrscht absolute Stille. Kein Geräusch dringt hinein und keines heraus.

Symbol

Mag 8

- Reichweite: Siehe unten
- Dauer: Permanent
- Rettungswurf: Siehe unten

Der Zauberwirker zeichnet ein Symbol auf eine beliebige Oberfläche. Der Effekt des Symbols wird ausgelöst, wenn eine dem Zauberwirker feindlich gesonnene Kreatur in einem Abstand von maximal 3 Metern darüber, daran vorbei oder darunter durch geht.

- Symbol der Angst: Löst den Zauber Furcht aus, für den Rettungswurf zählt der Zaubergrad 8
- Symbol der Betäubung: Bis zu 150 TW an Kreaturen in einem Radius von 20 m sind für 1W4 × 10 Minuten ohnmächtig (Zähigkeitswurf negiert)
- Symbol des Schlafs: Löst den Zauber Schlaf aus, mit doppelter Dauer und doppelt so vielen betroffenen Kreaturen
- Symbol des Todes: Die Kreatur erleidet 80 Schaden (kein Rettungswurf)
- Symbol des Wahnsinns: Bis zu 100 TW an Kreaturen in Hörweite leiden unter Wahnvorstellungen, dabei handelt es sich um einen permanenten Fluch (Willenswurf negiert)

Tanzende Lichter

AKr 1, Bar 1, Mag 1

- Reichweite: 30 Meter
- Dauer: 1 Minute
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber kann auf verschiedene Arten gewirkt werden. Der Zauberwirker erzeugt:

- bis zu 4 Lichter mit einer Intensität von Fackeln oder Laternen
- bis zu 4 leuchtende Sphären, die wie Irrlichter aussehen, oder eine schwach leuchtende, humanoide Form.

Werden mehrere Lichter erzeugt, entfernen sie sich nicht weiter als 3 Meter voneinander, können ansonsten aber frei bewegt werden. Die Lichter bewegen sich mit bis zu 30 Metern pro Runde. Sie erlöschen, sobald ihr Abstand zum Zauberwirker die Reichweite überschreitet.

Telekinese

Mag 5

- Reichweite: 40 Meter
- Dauer: 1 Stunde
- Rettungswurf: Nein

Der Zauberwirker kann mit der Kraft seiner Gedanken Gegenstände bewegen. Pro Stufe können so 10 kg mit Schrittgeschwindigkeit bewegt werden.

Teleportation

AKr 5, Ass 3, Mag 5

- Reichweite: Berührung
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber transportiert den Zauberwirker oder eine andere Kreatur an einen dem Zauberwirker bekannten Ort. Der Erfolg hängt davon ab, wie gut genau der Zauberwirker den Ort kennt:

Hat der Zauberwirker den Ort nur auf einem Bild oder einer Karte gesehen, besteht eine Chance von 75 % (bzw. 15 in 20), dass sich die teleportierte Kreatur am Zielort nicht materialisiert und somit verloren ist.

Hat der Zauberwirker den Ort gesehen, kennt ihn aber nicht sonderlich genau, dann besteht eine Chance von 20 % (bzw. 4 in 20), dass der Zauber fehlschlägt. In diesem Fall wiederum besteht eine Chance von je 50 %, dass die teleportierte Kreatur sich 1W10 × 10 Meter zu hoch oder zu niedrig materialisiert. Wenn deshalb die Teleportation in einem massiven Gegenstand oder Geländemerkmal endet, hat das den Tod zur Folge.

Kennt der Zauberwirker den Zielort sehr gut, besteht nur eine Chance von 5 % (bzw. 1 in 20), dass die teleportierte Kreatur sich zu hoch oder zu niedrig materialisiert, dann jeweils 1W4 × 3 Meter zu hoch oder niedrig.

Tiergestalt

Dru 2

- Reichweite: Selbst
- Dauer: Permanent
- Rettungswurf: Nein

Der Druide kann seine Gestalt in die eines Tieres verändern, wobei er alle physischen Eigenschaften des Tiers annimmt, aber Intelligenz, Weisheit und Charisma bleiben unbeeinflusst. Der Druide kann die Veränderung jederzeit beenden und wieder seine ursprüngliche Gestalt annehmen. Alles, was der Druide am Körper trägt, ist ebenfalls von der Verwandlung betroffen, so dass der nach der Rückverwandlung alles bei sich hat. Allerdings kann er die Effekte seiner Ausrüstung (z. B. Rüstungsbonus) in verwandelter Form nicht nutzen.

Der Druide kann in Tiergestalt keine Zauber wirken und nur eingeschränkt sprechen. Die Gestalt, die der Druide annehmen kann, kann die eines Vogels, Reptils oder Säugetiers sein. Dabei dürfen die TW der gewählten Gestalt die Stufe des Druiden nicht übersteigen.

Tierwachstum

Dru 5, Mag 5, Wal 3

- Reichweite: 35 Meter
- Dauer: 2 Stunden
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber lässt 1W6 gewöhnliche, nichtmagische Tiere auf ein Vielfaches ihrer Größe anwachsen. Dadurch verdoppeln sich ihre TW und TP, die RK steigt um 1 und der Schaden ihrer Angriffe verdreifacht sich.

Tod

AKr 6, Hxm 6, Mag 6

- Reichweite: 70 Meter
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Nein

In einem Umkreis von 20 Metern sterben 2W8 Kreaturen mit jeweils bis zu 6 TW eines natürlichen Todes.

Todeswolke

AKr 5, Ass 4, Dru 6, Hxm 6, Mag 5

- Reichweite: 5 Meter
- Dauer: 1 Stunde
- Rettungswurf: Zähigkeit

Es entsteht eine Wolke giftigen Gases mit einem Radius von 5 Metern. Die Wolke bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von 2 Metern pro Minute in einer geraden Linie vorwärts. Die Bewegungsrichtung kann durch Wind beeinflusst werden. Sehr starke Windstöße lösen die Wolke auf. Kreaturen mit bis zu 4 TW, die die Wolke berühren oder ihre Gase einatmen, müssen einen Zähigkeitswurf bestehen oder sterben.

Tor

Mag 9

- Reichweite: 3 Meter
- Dauer: Siehe unten
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber öffnet ein Tor zu einer anderen Ebene und ruft ein bestimmtes, extrem mächtiges Wesen dieser Ebene herbei. Der Zauberwirker muss den Namen des Wesens kennen, sonst schlägt der Zauber fehl. Dann muss der Zauberwirker einen Wil-

lenswurf bestehen, andernfalls kommt es zu einem Ausbruch des Chaos. Das Tor schließt sich, sobald das Wesen hindurchgekommen ist.

Es besteht eine Chance von 5 %, dass ein anderes als das gerufene Wesen durch das Portal tritt. Es besteht eine Chance von 5 %, dass das erschienene Wesen kein Interesse an einer Unterhaltung hat und umgehend durch das Tor in seine Ebene zurückkehrt, bevor es sich schließt. Die Reaktion eines herbeigerufenen Wesens ist nicht unbedingt freundlich.

Tote beleben

Hxm 4, Mag 5

- Reichweite: 30 Meter Radius
- Dauer: Permanent
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber belebt tote Körper zu Zombies oder Skeletten, je nach Zustand der Körper. Dabei werden pro Stufe des Magiers über der achten je 1W6 Untote belebt. Die Untoten bleiben in ihrem Zustand, bis sie zerstört werden. Sie können nur durch den Zauber Untote vertreiben gebannt werden.

Tote erwecken

Kle 5

- Reichweite: Berührung
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Zähigkeit

Der Zauber bringt eine tote Person ins Leben zurück. Die Person darf maximal seit fünf Tagen tot sein, plus weitere fünf Tage für jede Stufe über der achten.

Die Person muss einen Zähigkeitswurf bestehen oder überlebt den Prozess nicht. Gelingt die Erweckung, benötigt die Person eine Woche Genesung, bis sie wieder selbständig agieren kann.

Unsichtbarer Jäger

Mag 6

- Reichweite: 3 Meter
- Dauer: Siehe unten
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber erschafft einen unsichtbaren Jäger, ein unsichtbares Wesen mit 8 TW. Der Jäger führt einen Auftrag des Zauberwirkers aus, anschließend streift er umher und folgt seinem eigenen Willen. Der Auftrag ist nicht zeitlich oder räumlich begrenzt. Der Jäger kann nicht gebannt werden.

Unsichtbares entdecken

AKr 2, Ass 1, Hxm 3, Mag 2

- Reichweite: 3 Meter/Stufe
- Dauer: 1 Minute/Stufe
- Rettungswurf: Nein

Der Zauberwirker nimmt unsichtbare Objekte und Kreaturen war, auch solche in der Astral- oder Ätherebene.

Unsichtbarkeit

AKr 2, Ass 1, Bar 2, Hxm 3, Mag 2

- Reichweite: 70 Meter
- Dauer: Siehe unten
- Rettungswurf: Nein

Das Ziel des Zaubers wird unsichtbar, auch für Dunkelsicht. Als Ergebnis kann das Ziel nicht angegriffen werden, wenn nicht seine ungefähre Position bis auf 1 Meter genau bekannt ist. Angriffe auf unsichtbare Gegner schlagen zu 50 % fehl, auch wenn sie getroffen hätten. Wenn eine unsichtbare Kreatur angreift, endet die Wirkung des Zaubers. Der Zauber kann gebannt werden.

Untote schwächen

Hxm 1, Mag 1

- Reichweite: 10 Meter
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Nein

Der Zauberwirker erzeugt einen Strahl gleißender Energie. Um zu treffen, muss ein Berührungsangriff auf Entfernung gelingen. Der Strahl verursacht bei Untoten 1W6 Schaden.

Untote vertreiben

Pal 1

- Reichweite: 35 Meter
- Dauer: 1W4+2 Runden
- Rettungswurf: Nein

Der Paladin kann versuchen, Untote zu vertreiben. Dazu wirft er 1W20 und addiert seinen Charismabonus. Er vertreibt Untote mit insgesamt so viel TW, wie in der Tabelle angegeben:

Tabelle 3: Untote vertreiben

Wurf	*TW Untote*
0-	TW des Paladins -8
1–3	TW des Paladins -6
4–6	TW des Paladins -4
7–9	TW des Paladins -2
10–12	TW des Paladins
13–15	TW des Paladins +1
16–18	TW des Paladins +2
19–21	TW des Paladins +3
22+	TW des Paladins +4

Dabei wird mit den Untoten begonnen, die dem Paladin am nächsten stehen.

Ist die Stufe des Paladinss doppelt so hoch wie die TW eines vertriebenen Untoten, so ist dieser zerstört.

Verlangsamen

AKr 3, Ass 2, Bar 3, Dru 4, Hxm 4, Mag 3, Wal 2

- Reichweite: 70 Meter
- Dauer: 30 Minuten
- Rettungswurf: Wille

In einem Radius von 20 Metern um den Zielpunkt werden bis zu 24 Kreaturen von dem Zauber betroffen. Wenn ihnen ein Willenswurf misslingt, bewegen und attackieren sie für die Zauberdauer mit der halben Geschwindigkeit.

Verwandlung

Hxm 5, Mag 4

- Reichweite: 70 Meter
- Dauer: Permanent
- Rettungswurf: Willen

Der Zauber verwandelt eine Kreatur in eine beliebige andere Kreatur. Sie erhält die Fähigkeiten der neuen Form, behält aber ihr Bewusstsein und ihre Trefferpunkte.

Verwirrung

AKr 4, Ass 3, Bar 4, Hxm 5, Mag 4

- Reichweite: 35 Meter
- Dauer: 2 Stunden
- Rettungswurf: Willen

2W6 Kreaturen im Umkreis des Zauberwirkers sind verwirrt und handeln fremdgesteuert. Kreaturen mit bis zu 3 TW dürfen keinen Rettungswurf ablegen. Kreaturen mit mehr TW legen während der Zauberdauer alle 10 Minuten einen Rettungswurf ab, so dass es sein kann, dass sich verwirrte und klare Phasen abwechseln. Wenn einer Kreatur drei Rettungswürfe am Stück gelingen, sind sie nicht länger von dem Zauber betroffen.

Das zufällige Verhalten der Kreaturen wird während der Zauberdauer alle 10 Minuten mit 2W6 neu ermittelt.

Wurf	***Verhalten***
2–5	Greift den Zauberwirker und dessen Verbündete an
6–8	Steht teilnahmslos herum
9–12	Greift seine eigenen Verbündeten an – sind keine Verbündeten in Reichweite, läuft die Kreatur weg

Wände passieren

Bar 5, Hxm 6, Mag 5

- Reichweite: 15 Meter
- Dauer: 30 Minuten
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber schafft eine Öffnung in einer soliden Mauer, die 2 Meter hoch und je 3 Meter breit und tief ist. Nach Ablauf der Zauberdauer schließt sich die Öffnung wieder.

Wahrer Blick

Kle 5, Mag 7, Pal 3

- Reichweite: Berührung
- Dauer: 1 Runde/Stufe
- Rettungswurf: Nein

Die berührte Kreatur sieht das wahre Erscheinungsbild jedes Objekts und jeder Kreatur in einem Radius von 35 Metern. Das betrifft auch astrale oder ätherische Kreaturen, Geheimtüren, Illusionen und dergleichen. Kleriker erkennen darüber hinaus die Gesinnung von intelligenten Kreaturen.

Wasser atmen

Dru 4, Mag 3

- Reichweite: 10 Meter
- Dauer: 2 Stunden
- Rettungswurf: Nein

Das Ziel des Zaubers kann für die Dauer des Zaubers unter Wasser atmen.

Wasser erschaffen

Kle 4

- Reichweite: 3 Meter
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber erschafft einen Vorrat an Trinkwasser, der für 24 Personen und Pferde ausreicht. Für jede Stufe über der achten verdoppelt sich die Menge.

Wasser teilen

Kle 6, Mag 6

- Reichweite: 70 Meter
- Dauer: 1 Stunde
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber teilt das Wasser eines Gewässers bis zu einer Tiefe von 5 Metern. Wird ein Fluss geteilt, so verschwindet das Wasser auf der einen Seite und erscheint auf der anderen wieder, aber festere Körper fallen aus dem Wasser in den trockengelegten Bereich.

Wetter kontrollieren

Dru 5, Hxm 5, Mag 6

- Reichweite: Siehe unten
- Dauer: Siehe unten
- Rettungswurf: Nein

Der Zauberwirker kann Regen herbeirufen oder den Himmel von Wolken befreien. Er kann für die Jahreszeit ungewöhnlich hohe oder niedrige Temperaturen hervorrufen und einen Wirbelsturm entstehen oder verschwinden lassen.

Wiedergeburt

Dru 6, Mag 6

- Reichweite: Berührung
- Dauer: Sofort
- Rettungswurf: Nein

Der Zauber wird auf den Körper einer verstorbenen Person gewirkt, die nicht länger als eine Woche tot ist und ruft deren Seele zurück ins Leben. Bei ihrer Rückkehr formt sich der Körper zufällig neu. Der neue Körper wird mit 1W20 zufällig ermittelt. Handelt es sich bei dem Ergebnis um ein Volk für Spielercharaktere, werden die TW mit 1W6 ermittelt. Andernfalls kann der Charakter nicht weiter gespielt werden und der Spielleiter übernimmt die Kontrolle. Ein Charakter kehrt mit 1W6 -2 TP ins Leben zurück.

1. Echsenmensch
2. Elf
3. Gnoll
4. Goblin
5. Grauer Schleim
6. Grottenschrat
7. Harpye
8. Hobgoblin
9. Hund, Katze oder Wolf
10. Kobold
11. Mensch
12. Minotaurus
13. Oger
14. Ork
15. Troll

16. Werwesen (Werwolf o. ä.)
17. Wolfen
18. Wyvern
19. Zentaure
20. Zwerg

Windwandeln

Kle 6, Wal 4

- Reichweite: Berührung
- Dauer: 1 Tag
- Rettungswurf: Nein

Der Zauberwirker und eine weitere Person, die er berührt, werden körperlos und nebelhaft. Sie können sich durch Wände und andere Hindernisse bewegen. Die Geschwindigkeit beträgt in Gebäuden 15 Meter pro Minute und 1 km/h unter freiem Himmel.

Wucherwurzeln

Dru 2, Wal 1

- Reichweite: 30 Meter
- Dauer: 10 Minuten
- Rettungswurf: Reflex

Das Ziel wird von Wurzeln umschlungen und kann sich nicht fortbewegen. Der Zauber kann seine Wirkung nur auf Erdreich entfalten. Immer wenn das Ziel Schaden nimmt, besteht eine Chance von 10 %, dass der Zauber vorzeitig endet.

Zeitstopp

Mag 9

- Reichweite: Selbst
- Dauer: 1W4+1 Runden
- Rettungswurf: Nein

Der Zauberwirker stoppt den Fluss der Zeit in einem Radius von 5 Metern um sich herum. Alle Kreaturen mit Ausnahme des Zauberwirkers in dem Bereich sind in der Zeit gefangen und können nicht handeln und nichts wahrnehmen. Nach Ablauf des Zaubers existiert die verstrichene Zeit für sie nicht. Der Bereich ohne Zeit bewegt sich nach dem Wirken nicht mit dem Zauberwirker fort, sondern bleibt an Ort und Stelle.

Rituale

Im Gegensatz zu den meisten Zaubern dauert die Durchführung von Ritualen oft mehrere Stunden oder Tage. Für viele Rituale gibt es keine Voraussetzungen an die Stufe eines Charakters, manche Rituale setzen nicht einmal voraus, dass der Charakter überhaupt Zauber wirken kann.

Dämonen beschwören

Voraussetzung: Keine

Der Charakter beschwört einen Dämon. Dazu benötigt er nur einen gezeichneten (oder ins Erdreich gekratzten) Beschwörungskreis. Allerdings empfiehlt es sich, weitere vorbereitende Maßnahmen zu treffen.

Die Beschwörung dauert vier Stunden. Zu Beginn legt der Charakter fest, über wie viele TW der beschworene Dämon verfügen soll. Nach Ablauf der Dauer wird das Ergebnis der Beschwörung auf der Tabelle ermittelt. Dabei können folgende Modifikatoren den Wurf beeinflussen:

Tabelle 4: Tabelle 4: Modifikatoren Dämonenbeschwörung

Umstand	*Bonus*
Fertigkeit Mythos	+ Fertigkeit
für je 1.000 GM an magischen Gegenständen als Geschenk an den Dämon	+1
für jedes Herz eines intelligenten Lebewesens	+5

Der beschworene Dämon ist im gezeichneten Kreis gefangen, bis der Beschwörer ihn freigibt oder bannt. Das Wurfergebnis der Beschwörung sollte notiert werden, da es später vielleicht noch benötigt wird.

Ein Dämon kann versuchen, sich zu befreien. Dazu muss ihm ein Wurf mit einem W100 gelingen, der das Wurfergebnis der Beschwörung übertrifft. Dabei wird die Differenz zwischen seinen TW und der Stufe des Charakters in einer Magie wirkenden Klasse angerechnet (Stufe - TW = Modifikator). Beispiel: Ein Magier der achten Stufe beschwört einen Dämon mit fünf

TW mit einem Wurfergebnis von 51. Um sich aus dem Kreis zu befreien, muss dem Dämon ein Wurf von mindestens 51 + 8 - 5 = 54 gelingen. Der Dämon hat nur einen Versuch, sich zu befreien.

Dämonen bannen

Um einen in einem Beschwörungskreis gefangenen Dämon freizugeben, so dass er wieder verschwindet, muss der Charakter den ursprünglichen Beschwörungswurf mit einem W100 unterbieten. Je erfolgreicher der Beschwörungswurf war, desto einfacher wird der Bannwurf.

Hat der Charakter den Dämon nicht selbst beschworen, muss er sein Wurfergebnis vor dem Vergleich verdoppeln.

Dämonen freigeben

Um einen in einem Beschwörungskreis gefangenen Dämon freizugeben, genügt es, den Kreis zu beschädigen, zum Beispiel indem eine Linie des Kreises unterbrochen oder eine Rune entfernt wird.

Tabelle 5: Dämonenbeschwörung

W100	*Ergebnis*
1–25	Eine Blase reiner chaotischer Energie mit einem Radius von 1W4 × 1W4 Metern entsteht um den Charakter, der das Ritual durchführt und desintegriert alles in sich zu farbigem Licht.
26–50	Es kommt zu einem Ausbruch des Chaos (siehe Spielleiterbuch).
51–70	Ein zufälliger Dämon erscheint, der den Charakter töten möchte.
71–80	Ein Dämon mit 1W10 TW mehr als gewünscht erscheint. Er ist dem Charakter gegenüber feindselig und greift schon bei kleinen Provokationen an.
81–90	Ein Dämon mit 1W6 TW weniger als gewünscht erscheint. Er ist dem Charakter gegenüber unfreundlich eingestellt und möchte nicht kooperieren.
91–99	Ein Dämon mit 1W4 TW mehr als gewünscht erscheint. Er ist dem Charakter gegenüber neutral und möchte gern wieder verschwinden.
100+	Ein Dämon mit den festgelegten TW erscheint, der dem Charakter wohlgesonnen ist.

Wiederbelebung

Voraussetzung: Mindestens eine Stufe als Kleriker, Paladin oder Adept

Das Ritual benötigt 4 Stunden pro TW der wiederbelebten Kreatur. Im Verlauf müssen Lebendopfer dargebracht werden, deren summierte TW dem zehnfachen der wiederbelebten Kreatur entsprechen, wenn es sich um wenig intelligente Lebewesen handelt. Bei Lebendopfern intelligenter Lebewesen (z. B. Humanoider) genügen die summierten einfachen TW. Die Kreatur verliert nach der Wiederbelebung permanent 1W6 Punkte Konstitution und erhält 1W4 Punkte Weisheit.

Zauberstecken oder magisches Instrument

Voraussetzung: Mindestens eine Stufe als Magier oder Barde

Magier und Barden erlernen die besondere Kunst, Zauberstecken bzw. magische Instrumente herzustellen. Zwei Mal im Jahr zur Tag- und Nachtgleiche kann ein Ritual durchgeführt werden, bei dem ein Magier seinen Stecken oder ein Barde ein Instrument mit einer Kraft versehen kann.

Zuerst wählt der Charakter einen der Macht-Zweige aus. Die verschiedenen Kräfte in einem Machtzweig müssen in der angegebenen Reihenfolge auf das Objekt gewirkt werden, beispielsweise kann erst dann die Kraft Zauber speichern gewählt werden, wenn das Objekt bereits über die Kraft Zauber absorbieren verfügt.

Das Ritual dauert 24 Stunden. Es erfordert keine Materialien oder Zaubersprüche, allerdings kostet es Erfahrungspunkte wie unten angegeben. Der Charakter darf keine Kraft auf ein Objekt wirken, wenn dadurch die Erfahrungspunkte unter Null oder unter die für seine aktuellen Trefferwürfel notwendige Anzahl sinken würde, er also effektiv eine Stufe absteigen müsste. Die Anzahl der Kräfte eines Objektes bestimmt auch, wie oft die Kräfte verwendet werden können.

Ein Magier kann nur einen Stecken besitzen und mit Kräften versehen, ebenso kann ein Barde nur ein mit Kräften versehenes Instrument besitzen. Erst wenn der Stecken oder das Instrument zerstört ist, kann ein anderes Objekt mit Kräften versehen werden. Der Stecken eines fremden Magiers bzw. das Instrument eines fremden Barden kann verwendet, aber nicht mit weiteren Kräften versehen werden.

Tabelle 6: EP-Kosten Zauberstecken und magische Instrumente

Kraft #	*EP-Kosten*	*Wartezeit bis zur nächsten Verwendung*
1	1.000	24 Stunden
2	2.000	12 Stunden
3	5.000	6 Stunden
4	10.000	3 Stunden
5	20.000	1 Stunde
6	50.000	30 Minuten
7	100.000	15 Minuten
8	200.000	10 Minuten
9	500.000	5 Minuten
10	1.000.000	2 Minuten
11	2.000.000	1 Minute
12	5.000.000	30 Sekunden

Zauberbatterie

1. Zauber absorbieren: Ein Zauber, der innerhalb von 50 Metern gewirkt wird, wird absorbiert und verpufft wirkungslos.
2. Zauber speichern: Ein Zauber kann gespeichert und auf Befehl ausgelöst werden.
3. Zauber auflösen: Die Wirkung eines permanenten Zaubers oder Fluchs wird aufgelöst, dafür muss das verzauberte Objekt berührt werden.
4. Zauber spiegeln: Der letzte absorbierte Zauber kann auf Befehl ausgelöst werden.

Metamagische Eigenschaften

1. Reichweite erhöhen: Die Reichweite eines Zaubers wird verdoppelt. Kann nicht auf Zauber ohne Reichweite angewendet werden.
2. Zauber erhöhen: Der Grad eines Zaubers wird um 1 erhöht, was sich auf den SG für Rettungswürfe auswirkt.
3. Dauer erhöhen: Die Dauer eines Zaubers wird verdoppelt. Kann nicht auf Zauber mit permanenter oder sofortiger Wirkung angewendet werden.
4. Zauber maximieren: Alle mit einem Würfel ermittelten Effekte des Zaubers werden maximiert, so als ob mit jedem Würfel das höchste Ergebnis erreicht wurde.

Gefährte

1. Monster I: Das Objekt kann für 1 Runde/Stufe in ein Tier oder Ungeziefer mit 1 TW verwandelt werden. Der Charakter kann telepathisch mit der Kreatur kommunizieren, solange sie sich in seinem Blickfeld befindet. Stirbt die Kreatur, verwandelt sie sich wieder in das Objekt zurück.
2. Monster II: Das Objekt kann für 1 Runde/Stufe in ein Tier, ein Ungeziefer, eine magische Bestie oder einen Teufel mit bis zu 3 TW verwandelt werden. Der Charakter kann telepathisch mit der Kreatur kommunizieren, solange sie sich in seinem Blickfeld befindet. Stirbt die Kreatur, verwandelt sie sich wieder in das Objekt zurück.
3. Monster III: Das Objekt kann für 1 Runde/Stufe in ein Tier, ein Ungeziefer, eine magische Bestie, einen Teufel oder einen Elementar mit bis zu 7 TW verwandelt werden. Der Charakter kann telepathisch mit der Kreatur kommunizieren, auch wenn sie sich nicht in seinem Blickfeld befindet. Stirbt die Kreatur, verwandelt sie sich wieder in das Objekt zurück.
4. Monster IV: Das Objekt kann für 1 Runde/Stufe in ein Tier, ein Ungeziefer, eine magische Bestie, einen Teufel, einen Elementar oder einen Externar mit bis zu 12 TW verwandelt werden. Der Charakter kann telepathisch mit der Kreatur kommunizieren, auch wenn sie sich nicht in seinem Blickfeld befindet. Stirbt die Kreatur, verwandelt sie sich wieder in das Objekt zurück.

Magische Gegenstände herstellen

Arkane Krieger, Hexenmeister und Magier können magische Gegenstände herstellen. Dazu müssen sie einige Zeit, Geld und manchmal auch Erfahrungspunkte investieren.

Allgemeine Informationen

Magische Gegenstände können auf verschiedene Arten wirken: Sie können Zauber auslösen wie Spruchrollen und magische Tränke oder einen permanenten Effekt haben wie magische Waffen (eine Kombination ist auch möglich).

Bei Gegenständen, die den Effekt eines bestimmten Zaubers besitzen sollen, muss der entsprechende Zauber vom Hersteller des Gegenstands oder eines Helfers gewirkt werden können. Auf diese Weise können auch göttliche Zauber zum Beispiel auf Spruchrollen gebracht werden. Diese gelten dann weiterhin als göttliche Magie.

Einige Gegenstände haben mehrere, aber begrenzte Ladungen eines Zaubers. Wenn die Ladungen verbraucht sind, kann der Gegenstand den Zauber nicht mehr auslösen.

Herstellungsdauer

Die Dauer beträgt einen Tag pro angefangene 1.000 GM an Herstellungskosten. In dieser Zeit muss sich der Hersteller in einer geeigneten Umgebung mit ausreichend Licht und Ruhe aufhalten. Die Kosten entstehen vor Beginn der Herstellung, müssen also im Voraus bezahlt werden.

Verlust von Erfahrung

In dem Prozess der Herstellung magischer Gegenstände verliert der Hersteller Erfahrungspunkte in Höhe von 5 % der Kosten. Misslingt die Herstellung und verursacht Folgekosten, dann hat das keinen erneuten Verlust von EP zur Folge.

Magische Ringe

Die Herstellung eines magischen Rings erfordert eine geeignete Werkstatt und kostet den in der Tabelle unter Herstellungskosten angegebenen Preis.

Nach Ablauf der notwendigen Dauer muss ein Wurf auf die Fertigkeit Arkanes Handwerk abgelegt werden, der SG entspricht dem in der Tabelle angegebenen Wert. Gelingt der Wurf, ist der Ring hergestellt. Misslingt der Wurf, muss für einen weiteren Tag an dem Ring gearbeitet werden, dann darf ein neuer Wurf abgelegt werden. Jeder weitere Tag verursacht zusätzliche Kosten in Höhe von 1.000 GM, steigert aber nicht den EP-Verlust.

Tabelle 7: Magische Ringe

Ring	*Herstellungskosten*	*Marktwert*	*SG*
Schutzring +1	1.000	2.000	10
Federfall-Ring	1.100	2.200	10
Schutzring +2	4.000	8.000	15
Chamäleon-Ring	6.400	12.800	15
Kleiner Zauberspeicher	9.000	18.000	20
Schutzring +3	9.000	18.000	20
Unsichtbarkeit	10.000	20.000	20
Flimmer-Ring	13.500	27.000	20
Schutzring +4	16.000	32.000	25
Schutzring +5	25.000	50.000	25
Zauberspeicher	25.000	50.000	25
Regeneration	45.000	90.000	30
Wunschring	50.000	100.000	30
Großer Zauberspeicher	100.000	200.000	35

Chamäleon-Ring: Ein Chamäleon-Ring gewährt seinem Träger einen Bonus von +10 auf die Fertigkeit Heimlichkeit.

Federfall-Ring: Sobald der Träger des Rings tiefer als 2 Meter fällt, sorgt der Ring dafür, dass aus dem Fall ein Sinken mit langsamer Geschwindigkeit wird.

Flimmer-Ring: Auf Wunsch beginnt der Träger, in sehr hoher Frequenz zwischen Äther- und materieller Ebene zu wechseln. Dadurch schlagen gegen ihn gerichtete Angriffe und Zauber zu 50 % fehl. Der Effekt versetzt den Träger außerdem in die Lage, in die Äther-Ebene zu sehen.

Regeneration: Der Ring stellt jede Stunde einen TP pro TW seines Trägers wieder her.

Schutzring: Ein Schutzring gewährt einen zusätzlichen magischen Ablenkungsbonus auf die RK, der gegen alle Angriffe und auch auf dem falschen Fuß erwischt Anwendung findet.

Unsichtbarkeit: Der Träger des Rings wird unsichtbar, auch für Dunkelsicht. Als Ergebnis kann er nicht angegriffen werden, wenn nicht seine ungefähre Position bis auf 1 Meter genau bekannt ist. Angriffe auf unsichtbare Gegner schlagen zu 50 % fehl, auch wenn sie getroffen hätten.

Wunschring: In dem Ring sind drei Wünsche gespeichert, die der Träger verbrauchen kann. Jeder Wunsch sollte sorgfältig formuliert werden.

Zauberspeicher: Zauberspeicher-Ringe können eine Anzahl von Zaubern speichern, die auf Befehl ausgelöst werden können. Die Anzahl ist begrenzt durch die kombinierten Zaubergrade. Je ein Zauber des ersten Grades und des zweiten Grades zählen als drei Zaubergrade. Kleine Zauberspeicher können bis zu drei Zaubergrade speichern, gewöhnliche Zauberspeicher bis zu fünf und große Zauberspeicher bis zu zehn Grade.

Magische Rüstungen und Schilde

Die Herstellung magischer Rüstungen und Schilde erfordert eine geeignete Werkstatt und ein entsprechendes handwerkliches Geschick. Die Kosten setzen sich zusammen aus den Materialkosten und den Kosten für die Ingredienzien, mit denen der gewünschte Effekt erreicht werden kann. Außerdem ist für Rüstungsboni und besondere Eigenschaften jeweils eine besondere Materialkomponente notwendig, die zu Beginn der Arbeiten vorhanden sein muss und sofort verbraucht wird.

Bevor mit der Arbeit begonnen wird, muss dem ausführenden Handwerker ein Fertigkeitswurf für Handwerk gelingen, der SG beträgt das fünffache des Rüstungsbonus', einschließlich des Bonus-Äquivalents durch besondere magische Eigenschaften (siehe unten). Der SG für ein Kettenhemd der geringen Zauberresistenz +2 würde beispielsweise 4 × 5 = 20 betragen.

Misslingt der Wurf, ist der Versuch gescheitert. Bevor ein weiterer Wurf erfolgen kann, müssen 1W% der Kosten nochmal bezahlt werden.

Am Ende der notwendigen Zeit muss ein Wurf auf Arkanes Handwerk abgelegt werden, der SG entspricht dem SG des Handwerkers zuvor. Misslingt der Wurf, schlagen die Arbeiten fehl und das Ergebnis ist eine gewöhnliche Rüstung oder ein gewöhnlicher Schild. Wird allerdings dieser Gegenstand als Grundlage für einen neuen Versuch genommen, ersetzt er die Hälfte der ursprünglichen Kosten für die neue Rüstung oder den neuen Schild. Ist zum Beispiel die Herstellung eines Pfeilmagnet-Schilds +1 fehlgeschlagen (2.000 GM) und wird der entstandene, gewöhnliche Schild zur Herstellung eines anderen magischen Schildes verwendet, dann reduzieren sich die dafür anfallenden Kosten um 1.000 GM.

Magischer Bonus

Der magische Bonus einer Rüstung oder eines Schilds wird zur RK addiert. Ein Charakter, der ein Kettenhemd +2 trägt, addiert also +7 auf seine RK: +5 durch das Kettenhemd und +2 durch den magischen Rüstungsbonus. Der Bonus wird nicht gegen Berührungsangriffe angewendet, wohl aber, wenn der Träger auf dem falschen Fuß erwischt wird.

Der Rüstungsbonus kann nicht höher als +5 sein. Die höheren Werte dienen als Instrument zur Preisfindung der verschiedenen besonderen Eigenschaften.

Besondere magische Eigenschaften

Eine Rüstung oder ein Schild, die oder das besondere magische Eigenschaften erhalten soll, muss mindestens einen magischen Bonus von +1 haben.

Um den endgültigen Preis aus der Tabelle zu bestimmen, wird das Bonus-Äquivalent zum Bonus des Rüstungsstückes addiert und dann der Preis ermittelt.

Soll beispielsweise ein Schild einen Rüstungsbonus von +2 erhalten und außerdem zu einem Geschosse abwehrenden Schild gemacht werden, wird das entsprechende Äquivalent (+2) zu dem Bonus (+2) addiert, was für die Preisfindung einem Bonus von +4 entspricht und damit Herstellungskosten von 8.000 GM verursacht.

Hinweis: Für den Schild aus dem Beispiel wird die Haut einer Kreatur mit mindestens 2 TW benötigt. Die +2 für die Eigenschaft Abwehrend sind nur für die Preisfindung und den Marktwert relevant.

Tabelle 8: Magischer Bonus und Preise Rüstung und Schilde

Rüstungsbonus	*Kosten der Herstellung*	*Marktwert*	*Komponente*
+1	500	1.000	Haut einer Kreatur mit mindestens 1 TW
+2	2.000	4.000	Haut einer Kreatur mit mindestens 2 TW
+3	4.500	9.000	Haut einer Kreatur mit mindestens 4 TW
+4	8.000	16.000	Haut einer Kreatur mit mindestens 9 TW
+5	12.500	25.000	Haut einer Kreatur mit mindestens 16 TW
+6	18.000	36.000	
+7	24.500	49.000	
+8	32.000	64.000	
+9	40.500	81.000	
+10	50.000	100.000	

Tabelle 9: Magische Eigenschaften Rüstung

Eigenschaft	*Bonus-Äquivalent*	*Komponente*
Schattenhaft	1	Körper eines Würgers
Schützend (25 %)	1	Ein Homunkulus
Unscheinbar	1	Haut eines Werwesens
Beeindruckend	2	Haut eines Basilisken
Energieresistent (10)	2	Ein Mephit des entsprechenden Elements
Zauberresistent (65 %)	2	Der Kopf einer Kreatur mit Zauberresistenz von mindestens 4 TW
Energieresistent (20)	3	Fünf Mephite des entsprechenden Elements
Geisterhaft	3	Ein "lebendiger" Allip
Schützend (50 %)	3	Kopf eines Schildwächters
Undurchdringlich	3	Körper eines Gargyls
Wandelbar	3	Ein lebendiger Modernder Schlurfer
Zauberresistent (75 %)	3	Der Kopf einer Kreatur mit Zauberresistenz von mindestens 9 TW
Ätherisch	4	Überreste eines Schreckgespenstes
Zauberresistent (85 %)	4	Der Kopf einer Kreatur mit Zauberresistenz von mindestens 16 TW
Energieresistent (30)	5	20 Mephite des entsprechenden Elements
Schützend (75 %)	5	Zwei Drachenköpfe
Zauberresistent (95 %)	5	Der Kopf einer Kreatur mit Zauberresistenz von mindestens 25 TW

Tabelle 10: Magische Eigenschaft Schilde

Eigenschaft	*Bonus-Äquivalent*	*Komponente*
Blendend	1	Ein Leuchtender Archon
Magnetisch	1	Körper einer monströsen Spinne
Wuchtig	1	Kopf eines Minotauren
Abwehrend	2	Zwei Arme eines Schildwächters
Belebt	2	Zwei Arme eines Schildwächters
Geisterhaft	3	Ein "lebendiger" Allip
Wandelbar	3	Ein lebendiger Modernder Schlurfer
Reflektierend	5	Seele eines Zauberers mit mindestens 15 TW

Abwehrend: Der Träger eines abwehrenden Schilds darf gegen jeden Angriff durch nichtmagische Geschosse einen Reflexwurf ablegen, der Schwierigkeitsgrad entspricht dem Ergebnis des Angriffswurfs. Gelingt der Wurf, konnte der Schild das Geschoss abwehren.

Ätherisch: Der Träger einer ätherischen Rüstung kann einmal täglich eine ätherische Form annehmen. Der Charakter kann in dieser Form verbleiben, so lange er es wünscht. Sobald er seinen normalen Zustand wieder angenommen hat, kann er am selben Tag nicht nochmal ätherische Form annehmen.

Beeindruckend: Alle Verbündeten mit freier Sicht auf den Träger einer beeindruckenden Rüstung erhalten einen Bonus von +4 auf Moralwürfe.

Belebt: Ein belebter Schild kann von der Hand gelöst selbständig Angriffe abwehren. Der Träger des Schilds erhält weiter den Rüstungsbonus des Schilds, hat aber die Hand frei. Zu Beginn jeder Runde besteht eine Chance von 1 in 6, dass der Effekt endet und der Schild zu Boden fällt. Turmschilde können nicht mit dieser Eigenschaft versehen werden.

Blendend: Ein blendender Schild kann zweimal täglich einen Lichtblitz erzeugen, der umstehende Kreaturen blendet. Jede Kreatur im Umkreis von 10 Metern muss einen Reflexwurf mit SG 20 bestehen oder ist für 1W4 Runden blind.

Energieresistent: Energieresistente Rüstungen schützen ihren Träger vor einer bestimmten Art der Energie (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall) und verleihen eine entsprechende Schadensreduktion. Ein Schild mit Feuerresistenz (10) würde den Träger entsprechend bei jedem Treffer vor bis zu 10 Schaden durch Feuer bewahren.

Geisterhaft: Geisterhafte Rüstungen und Schilde können auch von körperlosen und ätherischen Kreaturen getragen werden.

Magnetisch: Magnetische Schilde ziehen Geschosse an (auch welche ohne metallische Bestandteile) und verleihen ihrem Träger einen zusätzlichen Rüstungsbonus von +1 gegen alle Fernkampfangriffe.

Reflektierend: Ein reflektierender Schild kann einmal täglich einen Zauber, der gegen den Träger gerichtet ist, auf den Urheber zurückwerfen.

Schattenhaft: Eine schattenhafte Rüstung gewährt ihrem Träger einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit.

Schützend: Bei der Herstellung einer schützenden Rüstung wird der Schutz lebenswichtiger Zonen magisch fokussiert. Bei einem kritischen Treffer auf den Träger der Rüstung besteht eine Chance, dass der Treffer nicht die besonderen Wirkungen eines kritischen Treffers erhält. Eine schützende Rüstung (25 %) verwandelt einen kritischen Treffer mit einer Chance von 25 % in einen normalen Treffer.

Undurchdringlich: Undurchdringliche Rüstung verleiht ihrem Träger SR 5/Magie.

Unscheinbar: Unscheinbare Rüstung kann auf Befehl ihres Trägers ihr Erscheinungsbild so ändern, dass sie von anderen Personen als durchschnittliche Straßenkleidung wahrgenommen wird. Dieser Illusionseffekt kann nur mit Hilfe von Magie durchschaut werden.

Wandelbar: Wandelbare Rüstungen oder Schilde gewähren ihrem Träger auch in verwandelter Form den Rüstungsbonus, zum Beispiel in Tiergestalt. Turmschilde können nicht mit dieser Eigenschaft versehen werden.

Wuchtig: Träger eines wuchtigen Schilds erhalten den Rüstungsbonus des Schilds als Angriffsbonus für Sturmangriffe. Turmschilde können nicht mit dieser Eigenschaft versehen werden.

Zauberresistent: Zauberresistente Rüstung verleiht ihrem Träger eine Chance, dass die Effekte von gegen ihn gerichteten Zaubern aufgelöst werden. Die Chance ist in % angegeben, ein entsprechender Wurf wird vor der Ermittlung des Effekts durchgeführt. Dies betrifft alle Zauber, die auf Entfernung gewirkt werden sowie alle Berührungs-Zauber, deren Effekt der Träger nicht erhalten möchte.

Magische Tränke

Die Herstellung kostet Zaubergrad × Zaubergrad × 25 GM.

Nach Ablauf der notwendigen Dauer muss ein Wurf auf die Fertigkeit Arkanes Handwerk abgelegt werden, der SG entspricht dem eines Rettungswurfs gegen den entsprechenden Zaubergrad. Gelingt der Wurf, ist der Trank hergestellt. Misslingt der Wurf, muss auf der Tabelle für Missgeschicke beim Brauen geworfen werden.

Tabelle 11: Missgeschicke beim Brauen

2W6	*Ergebnis*
2–3	Der Kessel explodiert und verursacht 1W6 Schaden pro Zaubergrad
4–5	Im Kessel schwimmt eine eklige, verdorbene Brühe – der Vorgang ist gescheitert
6–10	Der Trank ist noch nicht perfekt, irgendeine Zutat fehlt – er muss noch eine Nacht stehen, dann kann erneut ein Wurf für Arkanes Handwerk abgelegt werden
11–12	Der Trank hat die Wirkung eines zufälligen anderen Zaubers des selben Grades

Magische Waffen

Die Herstellung magischer Waffen erfordert eine geeignete Werkstatt und ein entsprechendes handwerkliches Geschick. Die Kosten setzen sich aus den Materialkosten und den Kosten für die Ingredienzien zusammen, mit denen der gewünschte Effekt erreicht werden kann. Außerdem ist für Waffenboni und besondere Eigenschaften jeweils eine besondere Materialkomponente notwendig, die zu Beginn der Arbeiten vorhanden sein muss und sofort verbraucht wird.

Bevor mit der Arbeit begonnen wird, muss dem ausführenden Handwerker ein Fertigkeitswurf für Handwerk gelingen, der SG beträgt das fünffache des Waffenbonus, einschließlich des Bonus-Äquivalents durch besondere magische Eigenschaften (siehe unten). Der SG für ein flammendes Schwert +1 würde beispielsweise 2 × 5 = 10 betragen.

Misslingt der Wurf, ist der Versuch gescheitert. Bevor ein weiterer Wurf erfolgen kann, müssen 1W% der Kosten nochmal bezahlt werden.

Am Ende der notwendigen Zeit muss ein Wurf auf Arkanes Handwerk abgelegt werden, der SG entspricht dem SG des Handwerkers zuvor. Misslingt der Wurf, schlagen die Arbeiten fehl und das Ergebnis ist eine gewöhnliche Waffe. Wird allerdings diese Waffe als Grundlage für einen neuen Versuch genommen, ersetzt sie die Hälfte ihrer ursprünglichen Kosten für die neue Waffe. Ist zum Beispiel die Herstellung eines flammenden Schwertes +1 fehlgeschlagen (4.000 GM) und wird die entstandene, gewöhnliche Waffe zur Herstellung eines anderen magischen Schwertes verwendet, dann reduzieren sich die dafür anfallenden Kosten um 2.000 GM.

Magischer Bonus

Der magische Bonus einer Waffe wirkt sich auf Angriffs- und Schadenswürfe aus. Ein Charakter, der ein Langschwert +3 führt, addiert also +3 auf seine Angriffswürfe und ermittelt den Schaden mit 1W8+3 zuzüglich Stärkebonus.

Der Waffenbonus kann nicht höher als +5 sein. Die höheren Werte dienen als Instrument zur Preisfindung der verschiedenen besonderen Eigenschaften.

Tabelle 12: Magischer Bonus und Preise Waffen

Waffenbonus	*Kosten der Herstellung*	*Marktwert*	*Komponente*
1	1.000	2.000	Herz einer Kreatur mit mindestens 2 TW
2	4.000	8.000	Herz einer Kreatur mit mindestens 4 TW
3	9.000	18.000	Herz einer Kreatur mit mindestens 9 TW
4	16.000	32.000	Herz einer Kreatur mit mindestens 16 TW
5	25.000	50.000	Herz einer Kreatur mit mindestens 25 TW
6	36.000	72.000	
7	49.000	98.000	
8	64.000	128.000	
9	81.000	162.000	
10	100.000	200.000	

Besondere magische Eigenschaften

Eine Waffe, die besondere magische Eigenschaften erhalten soll, muss mindestens einen magischen Bonus von +1 haben.

Um den endgültigen Preis aus der Tabelle oben zu bestimmen, wird das Bonus-Äquivalent zum Bonus der Waffe addiert und dann der Preis ermittelt.

Soll beispielsweise ein Schwert einen Waffenbonus von +2 erhalten und außerdem zu einer Heiligen Waffe gemacht werden, wird das entsprechende Äquivalent (+2) zu dem Bonus (+2) addiert, was für die Preisfindung einem Bonus von +4 entspricht und damit Herstellungskosten von 16.000 GM verursacht.

Tabelle 13: Magische Eigenschaften von Waffen

Eigenschaft	*Bonus-Äquivalent*	*Komponente*
Blitz	1	Körper einer Schockechse
Distanz	1	Augen eines Riesenadlers
Donner	1	Ein Diamant (1.000 GM)
Eis	1	Körper eines Eismephiten
Flammen	1	Herz eines Feuerelementars
Gnade	1	Ein lebendiger Pixie
Grausam	1	Zähne und Zunge eines Lemuren
Rückkehr	1	Überreste eines Schatten
Säure	1	4 kg Gallertwürfel
Suchen	1	Kopf eines Blinzelhundes
Zauberspeicher	1	Kopf eines toten Magiers
Chaos	2	Der Körper eines Dämonen mit mindestens 4 TW
Blitzgewitter	2	Augen eines Sturmriesen
Eissturm	2	Lunge eines Frostwurms oder Frostriesen
Flammeninferno	2	Herz eines Feuerriesen
Heilig	2	Hand eines Paladins oder Engels, freiwillig gegeben
Ordnung	2	Ein lebendiger Leuchtender Archon
Unheilig	2	Kopf eines Ghuls und Bandagen einer Mumie
Schnelligkeit	3	Ein lebendiger Luftelementar
Strahlendes Licht	4	Eine Sphäre reiner positiver Energie

Anarchie: Eine Waffe der Anarchie ist mit der Macht des Chaos erfüllt und besitzt daher die Gesinnung chaotisch. Die chaotische Gesinnung ermöglicht der Waffe, entsprechende Schadensreduktion zu umgehen. Sie verursacht bei Kreaturen mit einer rechtschaffenen Gesinnung 2W6 zusätzliche Schadenspunkte. Rechtschaffene Charaktere und Kreaturen können diese Waffe nur unter großen Schmerzen halten und dürfen keinen Angriffs- oder Stärkebonus auf Angriffs- oder Schadenswürfe addieren.

Blitz: Auf Befehl kann sich eine Blitzwaffe mit elektrischer Spannung aufladen, die sich bei einem erfolgreichen Treffer entlädt und zusätzliche 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden verursacht. Die hierdurch erzeugte Elektrizität hat keinen Effekt auf den Träger der Waffe.

Blitzgewitter: Eine Waffe des Blitzgewitters funktioniert wie eine Blitzwaffe. Erzielt der Träger einen kritischen Treffer, entfesselt sie zusätzlich eine knisternde Elektrizitätsexplosion, die bei allen Kreaturen in 5 Meter Radius zusätzlich 1W10 Schaden verursacht.

Distanz: Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Fernkampfwaffen gezaubert werden. Die Grundreichweite einer derartigen Waffe ist doppelt so hoch.

Donner: Eine Donnerwaffe erzeugt einen entsetzlich lauten Donner, wann immer bei einem Angriff ein kritischer Treffer erzielt wird. Die hierdurch erzeugte Schallenergie hat keinen Effekt auf den Träger der Waffe.

Alle Kreaturen in einem Radius von 10 Metern verlieren 1W8 TP durch Schallschaden. Das Ziel des Angriffs muss einen Rettungswurf gegen SG 15 bestehen oder ist permanent taub.

Eis: Auf Befehl hüllt sich eine Eiswaffe in eine schreckliche Eiseskälte, die bei einem erfolgreichen Treffer zusätzliche 1W6 Punkte Kälteschaden verursacht. Die hierdurch erzeugte Kälte hat keinen Effekt auf den Träger der Waffe.

Eissturm: Eine Waffe des Eissturms funktioniert wie eine Eiswaffe. Erzielt der Träger aber einen kritischen Treffer, entfesselt sie zusätzlich einen Eissturm. Bei einem kritischen Treffer verursacht die Waffe zusätzliche 1W10 Punkte Kälteschaden bei allen Kreaturen in einem Radius von 5 Metern.

Flammen: Auf Befehl hüllt sich die Waffe in Feuer und verursacht bei einem erfolgreichen Treffer zusätzliche 1W6 Punkte Feuerschaden. Die Flammen haben keinen Effekt auf den Träger der Waffe.

Flammeninferno: Eine Waffe des Flammeninfernos funktioniert wie eine Flammende Waffe. Bei einem kritischen Treffer entfesselt sie zusätzlich ein tosendes Flammeninferno und verursacht zusätzliche 1W10 Punkte Feuerschaden bei allen Kreaturen in einem Radius von 5 Metern.

Gnade: Eine Waffe der Gnade sorgt dafür, dass die TP getroffener lebendiger Kreaturen nicht unter 0 sinken. Sie verursacht 1W8 zusätzliche Schadenspunkte gegen Untote.

Grausam: Wird eine lebendige Kreatur von einer grausamen Waffe getötet, erhält ihr Träger 2 temporäre TP für jeden TW der getöteten Kreatur. Dadurch können die TP zeitweilig über das übliche Maximum des Trägers gesteigert werden.

Heilig: Eine heilige Waffe ist mit heiliger Macht erfüllt, wodurch sie die Gesinnung gut erhält und entsprechende Schadensreduzierungen umgehen kann. Sie verursacht zusätzliche 1W6 Schadenspunkte gegen böse gesinnte magische Kreaturen, Untote und Externare. Böse Charaktere und Kreaturen können diese Waffe nur unter großen Schmerzen halten und dürfen keinen Angriffs- oder Stärkebonus auf Angriffs- oder Schadenswürfe addieren.

Ordnung: Eine Waffe der Ordnung ist mit der Macht der Rechtschaffenheit erfüllt und besitzt somit die Gesinnung rechtschaffen. Die rechtschaffene Gesinnung ermöglicht der Waffe, entsprechende Schadensreduzierungen zu umgehen. Sie verursacht bei Kreaturen mit einer chaotischen Gesinnung 2W6 zusätzliche Schadenspunkte. Chaotische Charaktere und Kreaturen können diese Waffe nur unter großen Schmerzen halten und dürfen keinen Angriffs- oder Stärkebonus auf Angriffs- oder Schadenswürfe addieren.

Rückkehr: Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Wurfwaffen gezaubert werden. Die Waffe kehrt zu demjenigen zurück, der sie geworfen hat, und zwar noch bevor dessen nächste Runde beginnt. Kann der Charakter sie nicht fangen oder hat er sich seit dem Wurf der Waffe bewegt, so fällt sie dort zu Boden, von wo aus sie geworfen wurde.

Säure: Auf Befehl überzieht sich eine Säurewaffe mit einer stark ätzenden Schicht, die bei einem erfolgreichen Treffer dem Ziel zusätzliche +1W6 Punkte Säureschaden zufügt. Die Säure hat keinen Effekt auf den Träger der Waffe.

Schnelligkeit: Der Träger einer schnellen Waffe kann jede Runde einen zusätzlichen Angriff mit seinem höchsten Angriffsbonus durchführen.

Strahlendes Licht: Eine Waffe des Strahlenden Lichts besteht zu einem Großteil aus Licht, was keinen Einfluss auf das Gewicht hat. Sie gibt dauerhaft Licht wie eine Fackel ab (Radius 6 Meter) und ignoriert tote Materie. Rüstungs- und Schildboni auf die RK gelten nicht gegen eine Waffe des Strahlenden Lichts, da sie diese einfach durchdringt. Eine Waffe des Strahlenden Lichts kann Konstrukten und Objekten keinen Schaden zufügen.

Suchen: Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Fernkampfwaffen gezaubert werden. Eine Waffe des Suchens fliegt auf ihr Ziel zu und ignoriert Tarnung und Reichweitenbeschränkung, solange der Schütze das Ziel sehen kann.

Unheilig: Eine unheilige Waffe ist mit unheiliger Macht erfüllt, wodurch sie die Gesinnung böse erhält und entsprechende Schadensreduzierungen umgehen kann. Sie verursacht zusätzliche 2W6 Schadenspunkte gegen alle gut gesinnten Kreaturen. Gute Charaktere und Kreaturen können diese Waffe nur unter großen Schmerzen halten und dürfen keinen Angriffs- oder Stärkebonus auf Angriffs- oder Schadenswürfe addieren.

Zauberspeicher: Eine zauberspeichernde Waffe erlaubt einem Zauberkundigen, einen Zauber des maximal 3. Grades in der Waffe zu speichern. Wenn die Waffe eine Kreatur trifft und diese durch den Angriff Schaden nimmt, kann der Zauber vom Waffenträger auf Wunsch ausgelöst werden.

Spruchrollen

Auf einer Spruchrolle sind ein oder mehrere Zauber niedergeschrieben.

Sprüche von Spruchrollen können nur von Charakteren gewirkt werden, die den Zauber potentiell wirken können.

Die Herstellungskosten werden für jeden Zauber ermittelt, der auf die Spruchrolle geschrieben wird:

Zaubergrad × Zaubergrad × 25 GM

Nach Ablauf der notwendigen Dauer muss ein Wurf auf die Fertigkeit Arkanes Handwerk abgelegt werden, der SG entspricht dem eines Rettungswurfs gegen den Zauber mit dem höchsten Grad. Gelingt der Wurf, ist die Spruchrolle hergestellt. Misslingt der Wurf, muss für einen weiteren Tag an der Spruchrolle gearbeitet werden, dann darf ein neuer Wurf abgelegt werden. Das steigert die Kosten, aber nicht den EP-Verlust.

Wundersame Gegenstände

Als wundersamer Gegenstand zählt jeder magische Gegenstand, der sich nicht in eine der anderen Kategorien einordnen lässt. Entsprechend gibt es tausende solcher Gegenstände, von denen nur bei einem Bruchteil die Details zur Herstellung bekannt sind.

Für viele Gegenstände ist entsprechendes Handwerkliches Geschick notwendig, manchmal kann aber auch ein gewöhnlicher Gegenstand als Basis für eine Verzauberung verwendet werden.

Die Kosten der angeführten Beispiele setzen sich zusammen aus den Materialkosten und den Kosten für die Ingredienzien, mit denen der gewünschte Effekt erreicht werden kann. Außerdem ist für manche der Gegenstände jeweils eine besondere Materialkomponente notwendig, die zu Beginn der Arbeiten vorhanden sein muss und sofort verbraucht wird.

Tabelle 14: Wundersame Gegenstände

Gegenstand	*Herstellungskosten*	*Marktwert*	*Komponente*	*SG*
Wahrheitsserum	250	500	-	10
Rüstungsarmschienen +1	500	1.000	-	10
Effizienter Köcher	900	1.800	-	10
Amulett der natürlichen Rüstung +1	1.000	2.000	Haut einer Kreatur mit 2 TW	10
Wander-Rucksack	1.000	2.000	-	10
Winterstiefel	1.250	2.500	Pelz eines Winterwolfs	10
Energieperle	1.500	3.000	-	15
Hufeisen der Schnelligkeit	1.500	3.000	-	15
Rüstungsarmschienen +2	2.000	4.000	Haut einer Kreatur mit mindestens 2 TW	15
Steinsalbe	2.000	4.000	Ein Basiliskenauge	15
Wohltuende Salbe	2.000	4.000	-	15
Meditationsweihrauch	2.450	4.900	-	15
Nahrhafter Löffel	2.700	5.400	-	15
Faltboot	3.600	7.200	-	15
Luftflasche	3.600	7.200	Überreste eines Luftelementars	15
Gesundheitsamulett	3.700	7.400	Giftdrüsen von vier Giftschlangen	15
Amulett der natürlichen Rüstung +2	4.000	8.000	Haut einer Kreatur mit mindestens 4 TW	15
Gebetskerze	4.200	8.400	-	15
Rüstungsarmschienen +3	4.500	9.000	Haut einer Kreatur mit 4 TW	15
Unerschöpfliche Wasserkaraffe	4.500	9.000	Überreste eines Wasserelementars	15
Aufbewahrungshandschuh	5.000	10.000	-	15
Nachtsichtbrille	6.000	12.000	Augen einer Kreatur mit Dunkelsicht	15
Edelstein des Hellen Scheins	6.500	13.000	Ein leuchtender Archon	15
Anhänger der Wundheilung	7.500	15.000	Eine Troll-Leber	20
Rüstungsarmschienen +4	8.000	16.000	Haut einer Kreatur mit mindestens 9 TW	20

Gegenstand	*Herstellungs-kosten*	*Marktwert*	*Komponente*	*SG*
Amulett der natürlichen Rüstung +3	9.000	18.000	Haut einer Kreatur mit mindestens 9 TW	20
Rüstungsarmschienen +5	12.500	25.000	Haut einer Kreatur mit mindestens 16 TW	20
Eherne Bande	13.000	26.000	-	20
Dimensionsfesseln	14.000	28.000	Körper eines Ätherischen Langfingers	20
Amulett der natürlichen Rüstung +4	16.000	32.000	Haut einer Kreatur mit mindestens 16 TW	25
Rüstungsarmschienen +6	18.000	36.000	Haut eines Drachen mit mindestens 18 TW	25
Kristallkugel	21.000	42.000	-	25
Rüstungsarmschienen +7	24.500	49.000	Haut von zwei Drachen mit mindestens 20 TW	25
Amulett der natürlichen Rüstung +5	25.000	50.000	Haut von vier Drachen	30
Energiewürfel	36.000	62.000	-	30
Rüstungsarmschienen +8	32.000	64.000	Haut einer Tarraske	30
Wunderlampe	72.500	145.000	Ein lebendiger Ifrit	30

Amulett der natürlichen Rüstung: Das Amulett wird um den Hals getragen und verleiht seinem Träger einen natürlichen Rüstungsbonus. Der Bonus darf zu regulärer Rüstung addiert werden.

Anhänger der Wundheilung: Der Anhänger wird an einer Kette um den Hals getragen und stabilisiert den Träger, sobald dessen TP unter 0 fallen. Der Träger regeneriert doppelte TP durch natürliche Heilung.

Aufbewahrungshandschuh: Der Träger des Handschuhs kann auf Befehl einen Gegenstand von bis zu 10 kg verschwinden und wieder erscheinen lassen. Der Handschuh kann nur einen Gegenstand gleichzeitig auf diese Weise aufbewahren.

Dimensionsfesseln: Die Fesseln haben die Form eines unzerstörbaren Seils, das mit arkanen Zeichen bedeckt ist. Eine Kreatur, der diese Fesseln angelegt wird, kann die Ebene, auf der sie sich aktuell befindet, nicht verlassen.

Edelstein des Hellen Scheins: Dieser ansonsten unscheinbare Kristall von vernachlässigbarem Wert kann auf eine von drei Arten genutzt werden. Er besitzt 50 Ladungen, die durch die Nutzung verbraucht werden. Anschließend ist der Stein nur noch 1W10 Silbermünzen wert.

- Der Stein scheint wie eine kleine Laterne und verbraucht dabei keine Ladungen.
- Der Stein erzeugt einen Strahl von 15 Metern, der die getroffenen Kreaturen für 1W4 Runden blendet. Das verbraucht eine Ladung.
- Der Stein erzeugt eine Lichtexplosion mit 10 Meter Radius, der die getroffenen Kreaturen für 1W4 Runden blendet. Das verbraucht fünf Ladungen.

Effizienter Köcher: Der Köcher wirkt wie ein reguläres Exemplar seiner Art, verfügt aber tatsächlich über drei extradimensionale Fächer. Das erste Fach fasst so viele Pfeile oder Bolzen, dass der Würfel für das

Nachhalten der Pfeile für ein zusätzliches Silberstück auf einen W16 vergrößert werden kann. Das zweite Fach fasst bis zu 18 Wurfspeere. Das dritte Fach fasst bis zu sechs Langbögen oder ähnlich große Gegenstände. Der Köcher wiegt stets 2 kg, unabhängig von den darin verstauten Gegenständen.

Eherne Bande: Der Gegenstand wirkt wie eine rostige Kugel von 8 cm Durchmesser. Wenn die Kugel mit dem korrekten Befehlswort auf einen Gegner geworfen wird, entfaltet sich ein metallenes Band, das das Ziel bei einem erfolgreichen Berührungsangriff auf Entfernung fesselt und bewegungsunfähig macht. Das Ziel kann sich mit einem Stärkewurf mit SG 30 befreien. Ein zweites Befehlswort gibt das Ziel frei und die Bänder werden wieder zu einer Kugel. Die Ehernen Bande können einmal täglich benutzt werden.

Energieperle: Die Perle ist schwarz und hat einen Durchmesser von drei cm. Sie kann ohne Abzüge bis zu 20 Meter weit geworfen werden. Sie explodiert beim Aufschlag und verursacht 5W6 Schaden in einem Radius von 3 Metern. Sie kann auch mittels eines Befehls aktiviert werden, dann erzeugt sie ein kugelförmiges, unbewegliches und undurchdringliches Kraftfeld von 3 Metern Durchmesser, das nach zehn Minuten wieder verschwindet. In beiden Fällen ist die Perle anschließend verbraucht.

Energiewürfel: Dieser Würfel mit 2 cm Kantenlänge erschafft auf Wunsch ein undurchdringliches würfelförmiges Kraftfeld mit 3 Metern Kantenlänge, das sich mit dem Träger des Würfels bewegt. Der Würfel kann täglich dreimal für zehn Minuten genutzt werden.

Faltboot: In kompakter Form hat das Faltboot die Form eines hölzernen Würfels mit 30 cm Kantenlänge. Ein Befehlswort klappt es auseinander und es wird zu einem 3 Meter langen und 1 Meter breiten Holzboot, das vier Personen bequem transportiert. Ein anderer Befehl lässt es sich in ein Boot mit 7 Metern Länge und 2,5 Metern Breite verwandeln, auf dem bis zu 15 Personen Platz finden.

Gebetskerze: Eine Gebetskerze ist stets einer bestimmten Gesinnung zugeordnet. Kreaturen mit der passenden Gesinnung erhalten einen Bonus von +2 auf alle Würfe, solange sie sich in 10 Meter um eine Gebetskerze befinden. Wenn ein Kleriker mit der gleichen Gesinnung beim Vorbereiten seiner Zauber eine Gebetskerze abbrennt, darf er Zauber vorbereiten, als hätte er zwei Stufen als Kleriker mehr. Solange die Kerze brennt, darf ein Kleriker den Zauber Tor wirken, ohne dass er täglich verfügbare Zauber verbraucht. Das herbeigerufene Wesen muss der gleichen Gesinnung sein wie die Kerze und der Kleriker.

Gesundheitsamulett: Dieser blaue Stein wird an einer Kette um den Hals getragen und schützt den Träger vor allen Krankheiten, auch solchen magischen Urpsrungs.

Hufeisen der Schnelligkeit: Diese vier Hufeisen erhöhen die Geschwindigkeit eines Pferdes oder entsprechenden Reittiers mit Hufen um 10 Meter/Runde bzw. die Reisegeschwindigkeit um 6 km/Stunde.

Kristallkugel: Kristallkugeln sind das verbreitetste Hilfsmittel für die magische Ausspähung. Mit Hilfe einer Kristallkugel kann man ein Ziel ohne Entfernungsbeschränkungen beobachten. Bemerkt das Ziel die Beobachtung, kann es mit einem Willenswurf mit SG 20 versuchen, diese zu verhindern. Mit der Kugel kann auch in andere Ebenen gesehen werden.

Luftflasche: Die Flasche wirkt wie eine gewöhnliche Flasche aus Glas mit einem gewöhnlichen Korken. Wird der Korken entfernt, strömt unablässig Luft aus der Flasche, bis sie wieder geschlossen wird.

Meditationsweihrauch: Wenn ein Anwender göttlicher Magie mindestens sechs Stunden meditiert und dabei den Weihrauch abbrennt, während er seine Zauber vorbereitet, dann werden alle Effekte der vorbereiteten Zauber maximiert. Das bedeutet, dass für alle Würfel, die als Effekt eines Zaubers geworfen werden, stets die maximale Augenzahl angenommen wird. Das Ergebnis von 1W6 beispielsweise wird immer als 6 angenommen. Der Effekt hält für 24 Stunden.

Nachtsichtbrille: Die Linsen dieser Brille sind aus einem dunklen Kristall gefertigt. Vor den Augen getragen verstärken sie das Licht, so dass der Träger Dunkelsicht bis 18 Meter erhalten.

Nahrhafter Löffel: Dieser unscheinbare Löffel erschafft, sobald er in ein geeignetes Essgeschirr gehalten wird, darin einen grauen, farb- und geruchsneutralen Schleim, der allerdings sehr nahrhaft ist und eine Person für einen Tag sättigt. Der Löffel kann täglich vier Portionen erschaffen.

Rüstungsarmschienen: Die magischen Armschienen verleihen dem Träger einen Rüstungsbonus, als würde der Träger eine Rüstung tragen. Wird außerdem eine Rüstung getragen, wird nur der höhere der beiden Boni angewendet.

Steinsalbe: Die Salbe kann auf zwei Arten eingesetzt werden: Entweder kehrt sie die Versteinerung von lebendigen Kreaturen um oder sie verleiht der eingecremten Kreatur SR 10/Adamantin. Jede Anwendung verbraucht eine komplette Portion der Salbe.

Unerschöpfliche Wasserkaraffe: Wird der Deckel einer unerschöpfliche Karaffe entfernt, beginnt unaufhörlich Wasser herauszufließen, bis der Deckel wieder aufgesetzt wird. Mit verschiedenen Befehlsworten kann die Menge bestimmt werden:

- Gießen: Pro Runde laufen 3 Liter aus der Karaffe.
- Fließen: Aus der Karaffe fließen 16 Liter pro Runde.
- Schießen: Pro Runde schießen 90 Liter aus der Karaffe, das erzeugt einen Strahl von 6 Metern Länge.

Wahrheitsserum: Wer Wahrheitsserum getrunken hat, ist für 10 Minuten lang gezwungen, die Wahrheit zu sagen. Nach jeder Aussage kann er einen Willenswurf mit SG 20 ablegen, um den Zwang zu beenden.

Wanderrucksack: Dieser Rucksack aus robustem Leder fasst wesentlich mehr Gepäck, als es den Anschein hat. Der Rucksack fasst bis zu 40 kg oder zwei Kubikmeter, wiegt aber immer nur 2,5 kg. Wenn der Träger einen Gegenstand herausholen möchte, liegt dieser immer zuoberst.

Winterstiefel: Der Träger kann sich uneingeschränkt über Schnee und Eis bewegen und rutscht nicht aus. Die Stiefel halten die Füße stets angenehm warm.

Wohltuende Salbe: Eine Salbendose enthält fünf Anwendungen. Eine Anwendung entfernt eine Vergiftung oder Krankheit, oder heilt 1W8+5 TP.

Wunderlampe: Diese Öllampe kann einmal täglich geöffnet werden, um den darin gefangenen Ifrit herauszuzwingen. Dabei wird das Verhalten des Ifrit jedes Mal zufällig ermittelt:

1W100	***Verhalten***
1–80	Der Ifrit steht dem Besitzer der Lampe 10 Minuten lang zur Seite und gehorcht dessen Befehlen.
81–90	Der Ifrit ist wahnsinnig und attackiert den Besitzer der Lampe. Falls er nach dessen Ableben noch bei Bewusstsein ist, verschwindet er.
91–100	Der Ifrit erfüllt dem Besitzer der Lampe drei Wünsche. Anschließend verschwindet er.

Zauberstäbe

Ein Zauberstab hat den Effekt eines bestimmten Zaubers gespeichert und kann diesen oft mehrmals auslösen. Die Anzahl beträgt nach Wunsch des Herstellers zwischen 2 und 50 Ladungen. Zauberstäbe können mit Zaubern bis zum vierten Grad hergestellt werden.

Das besondere Merkmal von Zauberstäben ist, dass die ausgelösten Zauber nicht zu Beginn der Runde angesagt werden, sondern während der regulären Initiative-Reihenfolge zum Tragen kommen. Damit sind keine Gegenzauber möglich.

Nur Charaktere, die arkane Magie wirken können, können Zauberstäbe einsetzen.

Die Herstellung kostet Zaubergrad × Zaubergrad × 75 GM × Anzahl der Ladungen.

Nach Ablauf der notwendigen Dauer muss ein Wurf auf die Fertigkeit Arkanes Handwerk abgelegt werden, der SG entspricht dem eines Rettungswurfs gegen den entsprechenden Zaubergrad. Gelingt der Wurf, ist der Zauberstab hergestellt. Misslingt der Wurf, muss für einen weiteren Tag an dem Zauberstab gearbeitet werden, dann darf ein neuer Wurf abgelegt werden. Der Gegenstand verliert dabei die Hälfte seiner Ladungen (aufgerundet), allerdings reduziert das nicht die Kosten. Bei mehreren Misserfolgen kann so ein Gegenstand mit nur einer Ladung entstehen. Jeder weitere Tag verursacht zusätzliche Kosten, steigert aber nicht den EP-Verlust.

Unbekannte Gegenstände

Die in diesem Buch angeführten magischen Gegenstände sind gut erforscht und ihre Herstellung in akademischen Kreisen weitgehend bekannt. Die weitaus größere Anzahl an Gegenständen ist der Allgemeinheit unbekannt und ihre Herstellung ein Geheimnis, das erst gelüftet oder erforscht werden muss.

Lizenzen

Das Regelsystem von Wilde Lande basiert auf dem System Reference Document v3.5 (SRD) und dem SRD 5.1 (CC-BY-4.0).

Designation of Open Game Content: Das Gesamtwerk ist Open Game Content.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Wilde Lande © 2016 – 2023 Benjamin Eisenhofer

SRD 5.1 CC-BY-4.0

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 ("SRD 5.1") by Wizards of the Coast LLC and available at https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document. The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode