

ZAUBER FÜR ZAUBERKUNDIGE

ZAUBER DES 1. GRADS

Arkane lesen

Dauer: 1 Phase

Reichweite: Selbst

Mithilfe dieses Zaubers kann der Anwender magische Inschriften und Runen gemäß den folgenden Regeln entziffern:

- **Schriftrolle:** Die magische Schrift einer Schriftrolle, auf der arkane Zauber niedergeschrieben sind, wird lesbar. Der Anwender kann die Schriftrolle künftig jederzeit einsetzen.
- **Zauberbücher:** Der Anwender kann das Zauberbuch eines anderen Anwenders arkaner Magie entschlüsseln.
- **Inschriften:** Der Anwender kann Runen und magische Worte entziffern, die auf Gegenständen oder einer Oberfläche geschrieben sind.
- **Erneut lesen:** Hat der Anwender eine bestimmte Inschrift oder bestimmte Runen erst einmal entziffert, kann er sie später jederzeit lesen, ohne den Zauber erneut zu wirken.

Bauchreden

Dauer: 2 Phasen

Reichweite: 18 Meter^[60']

Der Anwender lässt seine Stimme von einem beliebigen Ort oder einer beliebigen Quelle (wie einer Statue oder einem Tier) innerhalb der Reichweite erklingen.

Licht

Dauer: 6 Phasen + 1 pro Stufe

Reichweite: 36 Meter^[120']

Der Zauber hat drei Anwendungsmöglichkeiten:

1. **Licht erschaffen:** Erzeugt Licht in einem Radius von 4,5 Metern^[15']. Der Zauber spendet genug Licht, um zu lesen, ist aber weniger hell als Tageslicht. Er kann auf einen Gegenstand gewirkt werden, wodurch sich das Licht mit diesem mitbewegt.
2. **Ein Ziel blenden:** Auf die Augen eines Ziels gewirkt, ist dieses für die Dauer geblendet, so ihm nicht ein **Rettungswurf gegen Zauber** gelingt. Ein geblendetes Ziel kann nicht angreifen.
3. **Dunkelheit aufheben:** Der Zauber *Licht* kann den Zauber *Dunkelheit* aufheben (siehe unten).

Umkehrung: Dunkelheit

Erschafft einen Bereich mit 4,5 Metern^[15'] Radius, in dem magische Dunkelheit herrscht. Dies verhindert normale Sicht, nicht aber Infravision. Ähnlich dem Zauber *Licht* kann der Zauber alternativ dazu verwendet werden, ein Ziel zu blenden oder den Zauber *Licht* aufzuheben.

Magie entdecken

Dauer: 2 Phasen

Reichweite: 18 Meter^[60']

Magische Gegenstände, Gebiete und Wesen beginnen zu leuchten. Dabei werden sowohl vorübergehende als auch permanente Verzauberungen enthüllt.





Magischer Riegel

Dauer: 2W6 Phasen

Reichweite: 3 Meter^[100]

Der Zauber versperrt für seine Dauer eine Tür, ein Tor, ein Fenster oder irgendein anderes Portal.

- ▶ **Mit Magie öffnen:** *Klopfen* öffnet das verriegelte Portal augenblicklich.
- ▶ **Mit Gewalt öffnen:** Wesen mit mindestens 3 Trefferwürfeln mehr als der Anwender können den versperrten Durchgang mit einer Runde Anstrengung öffnen.

Magisches Geschoss

Dauer: 1 Phase

Reichweite: 45 Meter^[150]

Der Zauber beschwört einen leuchtenden Energiepfeil, den der Anwender auf ein sichtbares Ziel in Reichweite verschießen kann.

- ▶ **Trefferwurf:** Da das Geschoss unbeirrbar trifft, ist kein Trefferwurf erforderlich.
- ▶ **Schaden:** Verursacht 1W6+1 Punkte Schaden.
- ▶ **Hochstufiger Anwender:** Pro fünf zusätzlichen Erfahrungsstufen des Anwenders beschwört er zwei weitere Geschosse (also drei Geschosse auf den Stufen 6–10, fünf Geschosse auf den Stufen 11–15 usw.). Es können beliebig viele Geschosse auf dasselbe Ziel verschossen werden.

Person bezaubern

Dauer: Ein bis mehrere Tage (siehe unten)

Reichweite: 36 Meter^[120]

Ein einzelner Mensch, Humanoider oder ein menschenartiges Monster wird, so ihm kein **Rettungswurf gegen Zauber** gelingt, folgendermaßen bezaubert:

- ▶ **Freundschaft:** Das Ziel betrachtet den Anwender als vertrauenswürdigen Freund und wird ihm zur Hilfe eilen.
- ▶ **Befehle:** Spricht der Anwender die Sprache des Ziels, kann er ihm Befehle erteilen, welche dieses auch befolgen wird.
- ▶ **Natur des Ziels:** Befehle, die den Gepflogenheiten oder der Gesinnung des Ziels widersprechen, ignoriert es.
- ▶ **Selbstmörderische Befehle:** Ein Ziel befolgt niemals Befehle, die offenkundig selbstverletzend oder selbstmörderisch sind.

Einschränkungen: Untote und menschenartige Monster mit mehr als 4+1 TW sind nicht von dem Zauber betroffen.

Dauer: Der Zauber hält grundlegend unbegrenzt an, jedoch kann das Ziel abhängig von seiner INT regelmäßig weitere **Rettungswürfe gegen Zauber** ablegen, um den Zauber zu beenden.

- ▶ **INT 3–8:** Monatlich erneuter Rettungswurf.
- ▶ **INT 9–12:** Wöchentlich erneuter Rettungswurf.
- ▶ **INT 13–18:** Täglich erneuter Rettungswurf.

Schild

Dauer: 2 Phasen

Reichweite: Selbst

Der Zauber erzeugt ein unsichtbares Kraftfeld, das die Rüstungsklasse des Anwenders verbessert.

- ▶ **Gegen Fernkampfangriffe:** RK 2 [17].
- ▶ **Gegen andere Angriffe:** RK 4 [15].

Schlaf

Dauer: 4W4 Phasen

Reichweite: 72 Meter^[240]

Dieser Zauber versetzt Ziele in einen magischen Schlaf. Untote sind dagegen immun. Der Zauber kann folgende Ziele betreffen:

1. Ein Ziel mit bis zu 4+1 TW.
 2. 2W8 TW an Zielen mit jeweils bis zu 4 TW.
- Für Ziele mit bis zu 4 TW gelten folgende Regeln:
- ▶ **Schwächste Ziele zuerst:** Die Ziele mit den wenigsten TW im Bereich werden zuerst betroffen.
 - ▶ **Trefferwürfel:** Monster mit weniger als 1 TW zählen jeweils als 1 TW. Bei Monstern mit einem Trefferpunktbonus wird dieser ignoriert (ein Monster mit 3+2 TW zählt also als Monster mit 3 TW).
 - ▶ **Überschuss:** Bleiben nicht mehr genügend TW übrig, um das nächststärkere Ziel zu betreffen, verfallen diese TW.

Todesstoß: Von diesem Zauber betroffene Ziele sind hilflos und können mit einer Klingenwaffe augenblicklich getötet werden.

Wecken: Verpasst man einem betroffenen Ziel eine Ohrfeige oder greift es auf eine andere nicht-tödliche Weise an, erwacht es augenblicklich.

Schutz vor Bösem

Dauer: 6 Phasen

Reichweite: Selbst

Der Zauber schützt den Anwender vor Angriffen durch Wesen mit anderer Gesinnung. Dabei gelten folgende Vorteile:

- ▶ **Boni:** Der Anwender erhält einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe gegen die Angriffe oder speziellen Fähigkeiten betroffener Wesen.
- ▶ **Angriffe betroffener Wesen:** Diese erhalten einen Malus von -1 gegen den Anwender.
- ▶ **Verzauberte und beschworene Wesen und Konstrukte:** Der Zauber hindert derartige Wesen außerdem, den Anwender im Nahkampf anzugreifen, nicht aber im Fernkampf. Greift er sie selbst im Nahkampf an, wird dieser Schutz gebrochen, er profitiert aber weiterhin von den oben angeführten Boni und Mali auf Rettungswürfe beziehungsweise auf Angriffe gegen ihn.

Schwebende Scheibe

Dauer: 6 Phasen

Reichweite: 1,80 Meter^[6]

Der Anwender beschwört eine kreisrunde, leicht nach unten gewölbte Scheibe aus magischer Kraft, die ihm folgt und Gegenstände tragen kann.

- ▶ **Abmessungen:** Die Scheibe hat einen Durchmesser von 90 Zentimeter^[3] und wölbt sich in der Mitte 2,5 Zentimeter tief.
- ▶ **Traglast:** Die Scheibe kann ein Gewicht von 5000 Münzen (500 Pfund) tragen.
- ▶ **Bewegung:** Die Scheibe schwebt immer hüft-hoch und horizontal ausgerichtet innerhalb der Reichweite mit.
- ▶ **Ende:** Wenn die Scheibe am Ende der Dauer verschwindet, fällt alles zu Boden, was sich zu diesem Zeitpunkt noch darauf befunden hat.

Sprachen lesen

Dauer: 2 Phasen

Reichweite: Selbst

Für die Dauer dieses Zaubers kann der Anwender jede Sprache, verschlüsselte Botschaft, Karte oder andere geschriebene Anweisungen lesen. Der Zauber gewährt allerdings nicht die Fähigkeit, unbekannte Sprachen zu *sprechen*.



