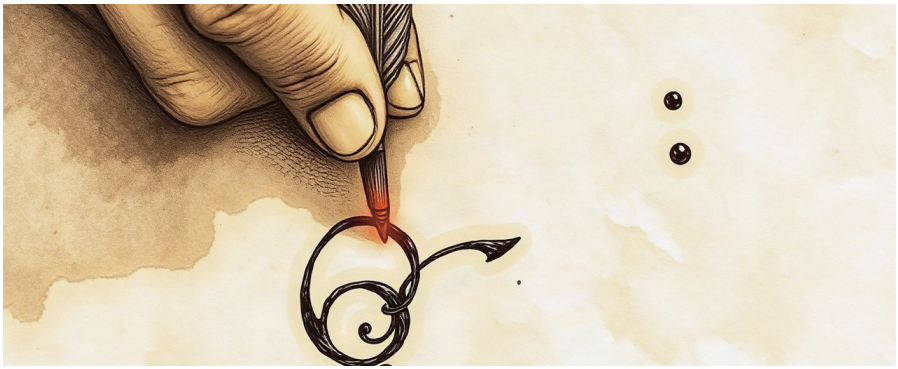

Arkane Zaubersprüche

Ein Summarium von Rambastulon

Gilde. Lehrplan. Spruchwerk.

Zusammengestellt in Methaven für seinen Schüler Tarazul

Kein vollständiges Werk – ein Summarium

Handschriftlich überarbeitet – für verbleibende Irrtümer haftet der Leser

Inhalt

Vorwort **3**

Ein loses Blatt: Vom Maß des Wirkens **4**

Die Gilden und ihre Ordnung **5**

Wie Magie in den Westreichen gelehrt wird 5

Was ein Spruch kostet 5

Wie oft ein Magier wirken kann 6

Rangordnung 6

Die Gilden im Einzelnen 6

Signaturen: exklusiv ist die Fassung 8

Die Zauber nach Grad **11**

1. Grad 12

2. Grad 27

3. Grad 40

4. Grad 52

5. Grad 66

6. Grad 79

Kurzreferenz **92**

Vorwort

Tarazul,

wenn du diese Zeilen liest, hat sich das Buch in deiner Stube materialisiert – zwischen deinen Sachen, dort, wo du morgens als Erstes hinsiehst. Das ist keine Zauberei, die man erklären müsste, und es ist auch kein Geschenk. Es ist eine Rechnung, die ich begleiche, und eine Frage, die ich dir zurückgebe.

Du hast mehr gelernt, als du selbst bemerkt hast. Du hast Sprüche aus zweiter Hand übernommen, hast sie abgeschrieben, hast geflucht, wenn die Tinte verschwendet war, und hast weitergemacht. Wer das tut, ist kein Lehrling mehr, der auf Zuruf Formeln nachspricht. **Du bist jetzt soweit, deinen Weg als Magier selbst zu beginnen.**

Was du hier in Händen hältst, ist kein vollständiges Werk. Es ist ein Summarium: das, was in den Archiven der Westreiche als gesichert gilt, geordnet nach Grad, damit du weißt, was du anstrebst – und was du dir nicht anmaßen solltest, solange deine Hände noch zittern. Am Ende findest du eine alphabetische Übersicht; sie ist für den Augenblick gedacht, wenn es schnell gehen muss.

Der wichtigere Teil steht vorn. **Überlege dir, welcher Organisation du dich anschließen willst.** Magie ist in diesen Landen kein freies Handwerk. Wer sie lernt, lernt immer auch eine Hausordnung, einen Lehrplan, einen Umgang mit Behörden. Das Kollegium wird dir eine Lizenz verkaufen und dafür deine Sprüche lesen wollen. Die Akademie wird dich forschen lassen und dich mit Fragen bezahlen. Die Bruderschaft wird dir Bücher öffnen, wenn du für sie Übersetzungen anfertigst. Wer dir Zugang zu allem verspricht, will dich benutzen.

Und eines noch, bevor du dich entscheidest: Ich bin Mitglied des arkanen Konvents. Das ist kein Ordensname, den man im Wirtshaus ruft. Wenn du wissen willst, was ich wirklich bin, frag mich in meinem Haus – und nicht in einer Schenke. Was ich dir hier aufschreibe, ist Lehrstoff, nicht Bekenntnis.

Lies langsam. Schreibe sauber. Verbrenne keine Bücher, auch keine schlechten. Und trau keinem, der behauptet, ausgelernt zu haben – auch mir nicht.

Rambastulon von Klingenstein

Ein loses Blatt: Vom Maß des Wirkens

Noch etwas, das in keinem Lehrplan steht und das man dir in keiner Gildenstube sagen wird, weil es sich schlecht in Gebühren ausdrücken lässt.

Der Anfänger glaubt, Zaubern sei eine Frage des Willens. Es ist eine Frage des Durchlasses. Jeder Spruch geht durch dich hindurch wie Wasser durch einen Schlauch, und ein Schlauch hat ein Maß. Solange du dich daran hältst, merkst du nichts davon – das ist das Heimtückische. Es gibt keinen Schmerz, keinen Warnruf, kein Zittern der Hand, das dir sagt: jetzt ist genug.

Ich habe einen Magier gekannt, der in einer einzigen Nacht eine ganze Belagerung mit Blitzen bestritt. Am Morgen konnte er seine Hand nicht mehr schließen; sie war schwarz bis zum Handgelenk und ist es geblieben. In Ostfurt gab es einen Priester, der einen Tag lang Wunder über Wunder rief und am Abend mit verdrehten Augen dastand und den Namen seiner eigenen Schwester nicht mehr wusste. Und ich kannte einen, der war nur noch ein Schatten ohne Schatten – die Hunde wollten ihn nicht mehr ansehen, und die Dinge in der Dunkelheit rochen ihn auf doppelte Entfernung.

Ich sage nicht, dass jede Übertreibung so endet. Ich sage, dass niemand vorher weiß, welche. **Zähle deine Sprüche wie Münzen.** Wer am Abend nicht mehr weiß, wie viele er ausgegeben hat, hat zu viele ausgegeben.

Wie viel zu viel ist, steht hier nicht – es ist bei jedem anders, und es hängt nicht an deinem Eifer, sondern an dem, was du tragen kannst: an deiner Kraft und an deinem Verstand. Wer dir eine feste Zahl nennt, kennt dich nicht. Wer dir sagt, es gebe keine Grenze, will dich loswerden.

Rambastulons Merksätze

Zähle mit. Kein Spruch ist umsonst, auch der gelungene nicht.

Das Maß ist nicht dein Wille, sondern dein Durchlass.

Wer die Grenze überschreitet, merkt es nicht beim Wirken – sondern danach.

Die Gilden und ihre Ordnung

Wie Magie in den Westreichen gelehrt wird

Nicht jeder Magier kann jeden Spruch lernen. Die Ausbildung ist gildenabhängig – und sie ist streng reglementiert, weil das Können eines Magiers in diesen Landen zugleich eine Waffe, ein Werkzeug und ein Politikum ist.

Zugang nach Spruchgrad

- **Grad 1–2:** Allgemeingut. Alle Gilden lehren die Standardversionen; die Grundausbildung ist überall dieselbe. Wo eine Gilde ihren Schwerpunkt hat, steht bei jedem Spruch.
- **Ab Grad 3:** Die Lehrpläne splittern sich auf. Jede Gilde hat Schwerpunkte, Signature-Zauber und eigene Varianten. Was nicht im Lehrplan steht, gibt es nur über Umwege.
- **Ab Grad 4:** Zugang nur für Mitglieder mit Rang (Geselle, später Meister) oder für besondere Günstlinge – und gegen eine Gefälligkeit.

Lernen außerhalb der eigenen Gilde

- **Gaststudium:** förmliche Erlaubnis einer fremden Gilde; kostet Zeit, Gold und einen Gefallen.
- **Abschrift aus einem Zauberbuch:** ein erbeutetes oder geliehenes Buch gewährt Zugang – die Gilde kann die Herausgabe verlangen.
- **Forschung:** der Spruch wird aus Beschreibungen rekonstruiert; teuer, langsam, mit Risiko beim Spruchwurf.
- **Renegaten-Mentor:** schnell, wirksam und politisch gefährlich.

Was ein Spruch kostet

Für die Übertragung eines Spruchs in das eigene Buch gilt: **ein Tag pro Spruchgrad**, dazu **10 Taler pro Spruchgrad** für Tinte, Pergament und Gildengebühr. Danach entscheidet ein Wurf auf 1W20 gegen den Intelligenz-Wert, vermindert um **Spruchgrad − 1** (Grad 1: kein Malus, Grad 2: −1, Grad 3: −2).

Bei Misserfolg sind Zeit und Tinte verloren, und derselbe Spruch ist **einen Monat lang gesperrt** – der Geist braucht Ruhe, nicht Eifer. Für Zauber des eigenen Lehrplans gilt dieselbe Prozedur.

Wildes, unlizenziertes Zaubern ist im Gebiet des Magie-Kollegiums ein Verbrechen. Illusionisten fallen allerdings durch das Lizenzraster der Krone: Ihre Kunst gilt am Hof als Gaukelei, wird geduldet, solange sie unauffällig bleibt – und geahndet, sobald sie staatliche Ordnung stört.

Wie oft ein Magier wirken kann

Ein Magier hält **Stufe + Intelligenzbonus** Zauber bereit – er legt beim Memorieren aber **nicht** fest, welche davon er wann wirkt: Er wählt im Augenblick des Wirkens aus dem Zauberbuch.

Die Zauberplätze sind Fehlversuche, keine Vorräte. Ein gelungener Spruchwurf kostet nichts; ein misslungener kostet **einen Platz des Grades**. Die Plätze der Stufentabelle sagen also, wie viele Fehlversuche eines Grades man an einem Tag wegsteckt und trotzdem weiter Zauber dieses Grades wirken kann.

Das Memorieren am Morgen setzt alle Plätze wieder auf das Maximum.

Ist ein Grad erschöpft, ist er für den Tag verbraucht. Wer trotzdem weitermacht, riskiert das **Ausbrennen** – die Tabelle dafür würfelt der Spielleiter verdeckt.

Rangordnung

Rang	Voraussetzung	Zugang
Aspirant	Aufnahme, Grad 1–2	Grad 1–2
Geselle	Prüfung, Grad 3–4	Grad 3–4, Gaststudium
Meister	Meisterprüfung, Grad 5–6	Grad 5–6, eigene Forschung
Magister	besondere Verdienste	seltene Varianten, Zirkel

Die Gilden im Einzelnen

Königliches Magie-Kollegium

Staatliche Ausbildungs- und Lizenzstätte der Krone. Ziel des Kollegiums ist es, die Magie in den Westreichen zu monopolisieren und wilde, unlizenzierte Zauberei zu unterbinden – und dabei die konkurrierende Akademie zu verdrängen. Wer hier lernt, erhält Zugang zur stärksten Kampf- und Schutzmagie des Landes, aber auch eine Akte, einen Vorgesetzten und die Pflicht, sein Wissen dienstbar zu halten.

Zugang: Lizenz, Rang, staatliche Aufträge

Arkane Akademie

Unabhängige Gelehrtenschule und Gegenspielerin des Kollegiums. Ihr Ziel ist es, verlorenes arkanes Wissen wiederzuentdecken und zu bewahren – auch unbequeme Wahrheiten, die dem Kollegium nicht in die Akten passen. Hier findet sich Erkenntnismagie, Divination, Illusion und Verwandlung; dafür fehlen große Kampfzauber und Nekromantie.

Zugang: Studium, Forschung, Empfehlung, Questen

Bruderschaft des Wortes

Bibliothekarengilde und Herrschaft über Schrift, Sprachen, Siegel und Wände. Das wenige, was die Darstellung nach außen hin nicht preisgibt, steht in ihren Regalen: Folianten, Verträge, Gefälligkeiten und Adressen derer, die etwas suchen. Macht bedeutet hier nicht Feuer, sondern Zugang zur richtigen Seite.

Zugang: Mitgliedschaft, Bibliothekszugang, Gefälligkeiten

Zentrum für Monsterüberwachung

Halbstaatliche Behörde zum Kartieren, Beobachten und Eindämmen von Monsterpopulationen. Die Lehre ist Fachmagie: erkennen, festhalten, beobachten – reine Kampfmagie gehört nicht zum Lehrplan. Die Behörde hat ein eigenes Interesse an seltenen Kreaturen (Häutung, Alchemie), und ihre Feldtrupps sind tapfer; der größere Teil ihrer Mitglieder ist Verwaltung.

Zugang: Behördenauftrag, Felddienst, Lizenz, Empfehlung

Das arkane Konvent

Geheimbund für verbotene Forschung: Geist, Verwandlung und jene Grenzbereiche, die der Krone nicht genehm sind. Man tritt nicht bei, man wird eingeladen – oder man wird geduldet, solange man nützlich ist. Das Konvent liefert die unangenehmen Zauber der Reiche und verlangt dafür Verschwiegenheit, nicht Geld.

Zugang: Einladung, Mentor, Verschwiegenheit

Zirkel der Magier

Elitezirkel für seltene Varianten und Meta-Magie, kein normaler Lehrbetrieb. Wer aufgenommen werden will, muss eine Meisterprüfung bestehen und ein Forschungs- oder Dienstversprechen ablegen. Was man dort lernt, steht in keinem Summarium – dafür wird erwartet, dass man etwas zurückgibt.

Zugang: Meisterprüfung, Einladung, Queste

Meister Eldoras' Akademie in Kandelstein

Forschungshaus für verbotene Folianten und alte Siegel, mit Zugang zu altertümlichen Varianten, Illusionsmagie und Transmutation. Man lehrt nicht für Fremde; Zugang gibt es über eine Akkreditierung („Silbernes Siegel“) und über Gefälligkeiten, die gefährlich werden können. Ein Türgeschäft mehr als eine Laufbahn.

Zugang: Akkreditierung, Silbernes Siegel, gefährliche Gefälligkeiten

Signaturen: exklusiv ist die Fassung

Keine Gilde hat das Monopol auf einen Spruch – aber jede hat ihre eigene **Fassung** davon, und die gibt sie nicht weiter. Exklusiv ist also nicht der Zauber, sondern die Formel.

Keine Signatur ist ein striktes Upgrade. Jede hat einen Vorteil und einen spürbaren Nachteil. Wer die Fassung einer fremden Gilde will, braucht Gaststudium, ein erbeutetes Zauberbuch oder eigene Forschung.

Standardzauber	Signatur	Gilde	Vorteil	Nachteil
Licht (Grad 1)	Akademie-Licht	AA	Dauer 12 Phasen	Radius nur 3 m

Standardzauber	Signatur	Gilde	Vorteil	Nachteil
Magischer Riegel (Grad 1)	Bruderschafts-Riegel	BdW	Dauer 4W6 Phasen	das Öffnen ist laut und alarmiert die Umgebung
Magisches Geschoss (Grad 1)	Kollegiums-Geschoss	KMK	+1 auf den Spruchcheck	kein zusätzlicher Schaden, streng lizenzierte Komponente
Schild (Grad 1)	Kollegiums-Schild	KMK	RK 16 gegen alle Angriffe	Dauer nur 1 Phase
Schlaf (Grad 1)	Konvents-Schlaf	aK	2W8 TW + 1W4 TW betroffen	Ziele erhalten +2 auf den Rettungswurf
Klopfen (Grad 2)	Eldoras-Schlüssel	EMA	öffnet auch magisch versiegelte Türen und Truhen	die Öffnung ist laut und hinterlässt eine sichtbare Spur
Magischer Mund (Grad 2)	Bruderschafts-Mund	BdW	bis zu 50 Wörter	nur eine Auslösung, danach endet der Zauber
Unsichtbarkeit (Grad 2)	Akademie-Unsichtbarkeit	AA	doppelte Dauer	endet, wenn das Ziel spricht
Feuerball (Grad 3)	Kollegiums-Feuerball	KMK	Radius 4,5 m statt 6 m, dafür +1 auf den Spruchcheck	kleinerer Wirkungsbereich
Feuerball (Grad 3)	Akademie-Feuerball	AA	kann einen Verbündeten im Wirkungsbereich ausnehmen	−1 auf den Spruchcheck
Zauberauge (Grad 4)	Jägerauge	ZfM	sieht auch unsichtbare Kreaturen und Wärmespuren	das Auge ist für magische Detektion sichtbar, kürzere Dauer
Monster festhalten (Grad 5)	Monsterfessel	ZfM	+1 auf den Spruchcheck gegen natürliche Monster	wirkt nur gegen Tiere, Riesentiere und magische Bestien, nicht gegen Humanoide, Untote oder intelligente Monster

Standardzauber	Signatur	Gilde	Vorteil	Nachteil
Steinwand (Grad 5)	Eldoras-Wand	EMA	hält doppelt so lange und ist gegen Bannen resistent	wirkt nur in altem Mauerwerk, Fels oder Fundament
Zeitfluss (Grad 5)	Zirkel-Zeitfluss	ZdM	wirkt auch auf einen Verbündeten in Reichweite	der Anwender altert um 1W4 Jahre
Permanente Illusion (Grad 6)	Zirkel-Permanenz	ZdM	hält bis zur nächsten Sonnenwende, ohne Bindung an einen Ort	nur einmal pro Monat wirkbar

Die Zauber nach Grad

Die folgenden Sprüche sind nach Spruchgrad geordnet, innerhalb eines Grades alphabetisch. Alles arkane Magie – ob ein Spruch auf der Magier- oder der Illusionistenliste steht, sagt die Klassenangabe. Die Angabe „Gelehrt von“ nennt jene Gilde, deren Lehrplan den Spruch führt – bei Grad 1–2 ist das nur ein Schwerpunkt, gelehrt wird er überall.

1. Grad

23 arkane Sprüche

Akustische Illusion

Grad 1 · Illusionist · Dauer: 3 Phasen · Reichweite: 72 m

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

- Erzeugt ein Geräusch nach Wahl des Anwenders, das von einem Punkt in Reichweite ausgeht.
- Das Geräusch kann sich innerhalb der Reichweite bewegen und sich im Laufe der Dauer verändern.
- Die Lautstärke ist begrenzt: etwa vier schreiende Menschen pro Erfahrungsstufe (z. B. ein Löwenbrüllen entspricht 16 Menschen, ein Drachenbrüllen 24 oder mehr).

Arkanes lesen

Grad 1 · Magier · Dauer: 1 Phase · Reichweite: Selbst

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie, Bruderschaft des Wortes (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

Der Anwender kann magische Inschriften und Runen gemäß den folgenden Regeln entziffern:

- **Schriftrollen:** 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.

Regelhinweise

- Der Zauber entschlüsselt magische Schrift; für gewöhnliche oder verschlüsselte Schriftsprachen siehe Sprachen lesen.
- Das einmalige Entziffern einer Inschrift wirkt dauerhaft – der Zauber muss für dieselbe Inschrift nicht erneut gewirkt werden.

Verwandte Zauber

- Sprachen lesen
- Magie entdecken

Bauchreden

Grad 1 · Magier · Dauer: 2 Phasen · Reichweite: 18 Meter

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

Der Anwender lässt seine Stimme von einem beliebigen Ort oder einer beliebigen Quelle innerhalb der Reichweite erklingen – etwa von einer Statue, einem Tier oder einem anderen Gegenstand.

Regelhinweise

- Die Stimme muss aus einem Bereich innerhalb der Reichweite kommen; der genaue Ort ist frei wählbar.
- Der Zauber verändert nur die Quelle der Stimme, nicht deren Klang oder Inhalt.

Chromatische Kugel

Grad 1 · Illusionist · Dauer: Sofort · Reichweite: 18 m

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

- Beschwört eine Kugel aus reiner Farbe, die auf ein sichtbares Ziel in Reichweite geschossen wird und unfehlbar trifft.
- Farbe, Schaden und Zusatzeffekt hängen von der Stufe des Anwenders und einem Edelstein in seinem Besitz ab; der Edelstein wird nicht verbraucht.
- Die Tabelle reicht von klarem Quarz (1W4, Licht) über Rubin (1W6, Hitze), Achat (1W8, Feuer), Onyx (1W10, Blindheit), Smaragd (1W12, Gestank), Magnetit (2W6, Magnetismus) bis Saphir (2W8, Lähmung).
- Die genauen Zusatzeffekte und Rettungswürfe stehen in der Quelle.

Dunkelheit

Grad 1 · Magier · Dauer: 6 Phasen + 1 pro Stufe (wie Licht) · Reichweite: 36 Meter (wie Licht)

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

Die Umkehrung des Zaubers Licht erschafft einen Bereich mit 4,5 Metern Radius, in dem magische Dunkelheit herrscht. Dies verhindert normale Sicht, nicht aber Infravision.

Wie der Zauber Licht kann die Dunkelheit alternativ dazu verwendet werden, ein Ziel zu blenden oder den Zauber Licht aufzuheben.

Regelhinweise

- Dunkelheit und Licht heben sich gegenseitig auf.
- Infravision funktioniert in der magischen Dunkelheit weiterhin.
- Die Dauer steigt mit der Stufe des Anwenders.

Verwandte Zauber

- Licht

Farbstrahl

Grad 1 · Illusionist · Dauer: Sofort · Reichweite: 6 m langer Kegel, am Ende 6 m breit

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

- Ein Schwall greller Regenbogenfarben schießt aus der Hand des Anwenders.
- Betroffen sind 1W6 Kreaturen im Bereich.
- Wirkung nach TW im Vergleich zum Anwender: TW ≤ Stufe = bewusstlos für 2W4 Runden (Kreaturen mit 6+ TW dürfen einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen); TW bis 2 höher = Rettungswurf gegen Zauber oder Blindheit für 1W4 Runden; TW 3 oder mehr höher = Rettungswurf gegen Zauber oder eine Runde handlungsunfähig.
- Kreaturen, die nicht sehen können, sind immun.

Glamour

Grad 1 · Illusionist · Dauer: 2W6 Runden + 2 pro Stufe · Reichweite: Selbst

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

- Der Anwender hüllt sich in eine Illusion und nimmt das Aussehen eines anderen Humanoiden an.
- Entweder eine selbst erdachte Gestalt oder die Kopie einer lebenden Person, die der Anwender berührt; bei einem unwilligen Ziel ist ein Angriffswurf nötig.
- Die Illusion darf höchstens 30 cm größer oder kleiner sein; Gewicht und Ausrüstung können beliebig verändert erscheinen.
- Personen, die die kopierte Gestalt gut kennen, dürfen einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen, um die Täuschung zu durchschauen.

Hypnotismus

Grad 1 · Illusionist · Dauer: 1 Runde + 1 pro Stufe · Reichweite: 9 m

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent, Arkane Akademie (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

- Gesten und monotone Silben öffnen den Geist von bis zu 1W6 Kreaturen für eine hypnotische Suggestion.
- Die Suggestion muss ein kurzer Satz von höchstens ein bis zwei Sätzen sein und in einer verstandenen Sprache geäußert werden.
- Offensichtlich schädliche Suggestionsinhalte lassen den Zauber für das Ziel automatisch scheitern.
- Jedes Ziel darf einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen; besonders vernünftig formulierte Suggestionsinhalte erleiden −2.
- Untote sind immun.

Illusion entdecken

Grad 1 · Illusionist · Dauer: 3 Phasen · Reichweite: Selbst oder eine berührte Kreatur

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

- Das Ziel kann Illusionen innerhalb von 3 m pro Stufe des Anwenders durchschauen.
- Unsichtbare Kreaturen und Gegenstände im selben Bereich werden ebenfalls enthüllt.

Licht

Grad 1 · Magier · Dauer: 6 Phasen + 1 pro Stufe · Reichweite: 36 Meter

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Signatur (nur hier)

- **Akademie-Licht** (Arkane Akademie) – Dauer 12 Phasen; Radius nur 3 m.

Wirkung

Der Zauber hat drei Anwendungsmöglichkeiten:

1. **Licht erschaffen:** Erzeugt Licht in einem Radius von 4,5 Metern. 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, sofern ihm nicht ein Rettungswurf gegen Zauber gelingt. Ein geblendetes Ziel kann nicht angreifen.

3. **Dunkelheit aufheben:** Der Zauber Licht kann den Zauber Dunkelheit aufheben.

Regelhinweise

- Licht und Dunkelheit heben sich gegenseitig auf.

- Die Dauer steigt mit der Stufe des Anwenders.

Verwandte Zauber

- Dunkelheit
- Magie entdecken

Magie entdecken

Grad 1 · Magier · Dauer: 2 Phasen · Reichweite: 18 Meter

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie, Zentrum für Monsterüberwachung (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

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

Regelhinweise

- Der Zauber zeigt das Vorhandensein von Magie an, nicht ihre genaue Art oder Funktion.
- Für die Identifikation konkreter Verzauberungen sind zusätzliche Untersuchungen oder weitere Zauber nötig.

Verwandte Zauber

- Arkanes lesen
- Magischer Riegel

Magischer Riegel

Grad 1 · Magier · Dauer: 2W6 Phasen · Reichweite: 3 Meter

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Bruderschaft des Wortes (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Signatur (nur hier)

- **Bruderschafts-Riegel** (Bruderschaft des Wortes) – Dauer 4W6 Phasen; das Öffnen ist laut und alarmiert die Umgebung.

Wirkung

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.

Regelhinweise

- Der Riegel wirkt nur auf ein Portal, nicht auf beliebige Gegenstände.
- Die Dauer wird mit 2W6 Phasen ausgewürfelt.

Verwandte Zauber

- Klopfen

Magisches Geschoss

Grad 1 · Magier · Dauer: 1 Phase · Reichweite: 45 Meter

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Königliches Magie-Kollegium (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Signatur (nur hier)

- **Kollegiums-Geschoss** (Königliches Magie-Kollegium) – +1 auf den Spruchcheck; kein zusätzlicher Schaden, streng lizenzierte Komponente.

Wirkung

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.

Regelhinweise

- Das Ziel muss sichtbar und innerhalb der Reichweite sein.
- Die Anzahl der Geschosse skaliert mit den Erfahrungsstufen, nicht mit dem Zaubergrad.

Verwandte Zauber

- Flammenpfeil

Nebelwand

Grad 1 · Illusionist · Dauer: 1 Phase · Reichweite: 18 m

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

- Beschwört eine Wand aus wogendem Dampf an einem vom Anwender gewählten Ort in Reichweite.
- Der Nebel füllt einen Würfel von 3 m Kantenlänge pro Stufe des Anwenders.
- Der Nebel blockiert normale Sicht und Infravision; starker Wind kann ihn vor Ablauf der Dauer auflösen.

Person bezaubern

Grad 1 · Magier · Dauer: Ein bis mehrere Tage (siehe unten) · Reichweite: 36 Meter

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

Ein einzelner Mensch, Humanoider oder ein menschenartiges Monster wird, sofern 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.

Regelhinweise

- Der Zauber ist kein vollständiger Gehorsamkeitszauber: Die Natur des Ziels setzt den Befehlen Grenzen.
- Bei mehreren Zielen ist für jedes Ziel ein eigener Zauber nötig.

Verwandte Zauber

- Segen

Phantastische Kraft

Grad 1 · Illusionist · Dauer: Konzentration · Reichweite: 72 m

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

- Erzeugt eine visuelle Illusion in einem Würfel von 6 m Kantenlänge.
- Möglich sind ein illusorisches Monster (RK 10, verschwindet bei einem Treffer), ein illusorischer Angriff (Ziele mit erfolgreichem Rettungswurf gegen Zauber sind unbetroffen) oder eine Szene (verschwindet bei Berührung).

- Die Illusion verursacht keinen echten Schaden; scheinbarer Tod bedeutet Bewusstlosigkeit, scheinbare Versteinerung Lähmung usw. (Dauer 1W4 Phasen).
- Der Anwender muss sich konzentrieren; Bewegung oder Konzentrationsverlust beendet den Zauber.

Schild

Grad 1 · Magier · Dauer: 2 Phasen · Reichweite: Selbst

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Königliches Magie-Kollegium (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Signatur (nur hier)

- **Kollegiums-Schild** (Königliches Magie-Kollegium) – RK 16 gegen alle Angriffe; Dauer nur 1 Phase.

Wirkung

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

- **Gegen Fernkampfangriffe:** RK 17.
- **Gegen andere Angriffe:** RK 15.

Regelhinweise

- Die Werte sind feste Rüstungsklassen, keine additiven Boni.
- Der Zauber wirkt nur auf den Anwender selbst.

Verwandte Zauber

- 5-Regeln/Zauber/Arkan/Grad 1/Schutz vor Bösem

Schlaf

Grad 1 · Magier · Dauer: 4W4 Phasen · Reichweite: 72 Meter

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Signatur (nur hier)

- **Konvents-Schlaf** (Das arkane Konvent) – 2W8 TW + 1W4 TW betroffen; Ziele erhalten +2 auf den Rettungswurf.

Wirkung

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.

Regelhinweise

- Untote sind vollständig immun.
- Die TW-Obergrenze bezieht sich auf einzelne Ziele, nicht auf die Gesamtsumme.

Verwandte Zauber

- Person bezaubern

Schrecken

Grad 1 · Illusionist · Dauer: Bis gebrochen · Reichweite: 3 m

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

- Der Anwender gestikuliert bedrohlich gegen ein intelligentes Ziel in Reichweite.
- Das Ziel darf einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen; bei Misserfolg sieht es den Anwender als Monster aus seinen schlimmsten Albträumen und flieht mit maximaler Geschwindigkeit.
- Das Ziel darf jede Runde erneut einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen; bis dahin glaubt es, von der eingebildeten Schreckgestalt verfolgt zu werden.

- Untote und Kreaturen mit weniger als tierischer Intelligenz sind immun.

Schutz vor Bösem

Grad 1 · Magier · Dauer: 6 Phasen · Reichweite: Selbst

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Königliches Magie-Kollegium (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

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 der Anwender 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.

Regelhinweise

- Der Zauber wirkt nur gegen Wesen anderer Gesinnung.
- Der Nahkampfschutz endet, sobald der Anwender selbst im Nahkampf angreift.

Verwandte Zauber

- Schild

Schwebende Scheibe

Grad 1 · Magier · Dauer: 6 Phasen · Reichweite: 1,80 Meter

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

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 Zentimetern 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 hüfthoch 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.

Regelhinweise

- Die Scheibe bewegt sich mit dem Anwender, bleibt aber innerhalb der Reichweite.
- Sie kann nicht als Waffe oder zum Rammen verwendet werden.

Verwandte Zauber

- Levitation

Sprachen lesen

Grad 1 · Magier · Dauer: 2 Phasen · Reichweite: Selbst

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Bruderschaft des Wortes (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

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.

Regelhinweise

- Der Zauber entschlüsselt Schrift, nicht gesprochene Sprache.
- Verschlüsselte Botschaften und Karten sind ausdrücklich eingeschlossen.

Verwandte Zauber

- Arkanes lesen

Tanzende Lichter

Grad 1 · Illusionist · Dauer: 1 Phase · Reichweite: 12 m + 3 m pro Stufe

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

- Beschwört vom Anwender kontrollierte Lichter, die sich innerhalb der Reichweite bewegen lassen.
- Möglich sind 1–4 fackel- oder laternenähnliche Lichter, 1–4 leuchtende Kugeln (Irrlichter) oder eine einzelne leuchtende humanoide Gestalt.

---

2. Grad

23 arkane Sprüche

Blindheit - Taubheit

Grad 2 · Illusionist · Dauer: Permanent · Reichweite: 9 m

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

- Eine einzelne Kreatur wird von einem Phantasma befallen, das entweder ihre visuelle oder ihre akustische Wahrnehmung ausschaltet (Wahl des Anwenders).
- Das Ziel darf einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen, um dem Phantasma zu widerstehen.
- Da die Blindheit oder Taubheit illusorisch ist, hilft Magie gegen Krankheiten nicht; Magie bannen oder Illusionen bannen kann den Zustand aufheben.
- Der Anwender kann die Wirkung jederzeit beenden.

Böses entdecken

Grad 2 · Magier · Dauer: 2 Phasen · Reichweite: 18 m

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: alle Gilden (Allgemeingut)

Wirkung

- Lässt Objekte mit böser Verzauberung und Lebewesen mit bösen Absichten magisch glühen.
- Der Zauber liest keine Gedanken; er vermittelt nur eine allgemeine Ahnung böser Absicht.
- Der Spielleiter entscheidet, was als „böse“ gilt; Fallen und Gifte sind nicht automatisch böse.

Dauerhaftes Licht

Grad 2 · Magier · Dauer: Permanent · Reichweite: 36 m

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: alle Gilden (Allgemeingut)

Wirkung

- Erzeugt Licht in einem Radius von 9 m; genug zum Lesen, aber schwächer als Tageslicht.
- Kann auf die Augen eines Ziels gewirkt werden: Bei misslungenem Rettungswurf gegen Zauber ist das Ziel geblendet und kann nicht angreifen.
- Hebt dauerhafte Dunkelheit auf.
- Umkehrung (Dauerhafte Dunkelheit): 9 m Radius magische Dunkelheit; blockiert normale Sicht und Infravision; Lichtquellen erhellen den Bereich nicht.

ESP

Grad 2 · Magier · Dauer: 12 Phasen · Reichweite: 18 m

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: alle Gilden (Allgemeingut)

Wirkung

- Der Anwender kann die Gedanken anderer lebender Kreaturen wahrnehmen und verstehen.
- Zum Aufnehmen muss er sich eine Phase lang in eine Richtung konzentrieren; danach empfängt er die Gedanken aller Kreaturen in Reichweite in dieser Richtung.
- Bei mehreren Kreaturen entsteht zunächst ein unverständliches Durcheinander; eine weitere Phase Konzentration erlaubt es, die Gedanken einer einzelnen Kreatur herauszufiltern.

- Der Anwender versteht auch Gedanken in Sprachen, die er nicht spricht.
- Der Zauber wird durch eine dünne Bleischicht oder mindestens 60 cm Fels blockiert.

Falsche Aura

Grad 2 · Illusionist · Dauer: 1 Phase · Reichweite: 9 m

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent, Bruderschaft des Wortes (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

- Die Aura einer Kreatur oder eines Gegenstands wird verschleiert.
- Erkennungszauber wie Magie entdecken oder Böses entdecken werden abgelenkt und zeigen eine andere Kreatur oder einen anderen Gegenstand in der Nähe an.
- Weissagungszauber wie Gesinnung erkennen, die auf das Ziel gewirkt werden, zeigen das Gegenteil der Wahrheit.

Faszinieren

Grad 2 · Illusionist · Dauer: Siehe unten · Reichweite: 9 m

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent, Arkane Akademie (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

- Eine einzelne Kreatur nimmt den Anwender – unabhängig von seinem Aussehen – als völlig fesselnd wahr.
- Kreaturen mit weniger als tierischer Intelligenz sind immun; das Ziel darf einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen.
- Bei Misserfolg folgt das Ziel dem Anwender wie berauscht, sofern dies nicht offensichtlich gefährlich ist.

- Der Anwender kann Bitten äußern, wenn er sich verständlich machen kann; jede Bitte erfordert einen CHA-Wurf (ggf. mit Abzug). Misslingt er, endet der Zauber und das Ziel empfindet Schrecken, Wut und Hass.
- Tiere bleiben 1W4 Tage fasziniert; danach greifen sie den Anwender an, wenn sie schlecht behandelt wurden, oder bleiben bei guter Behandlung mit einer Chance in Höhe des CHA-Werts freiwillig.

Flammenpfeil

Grad 2 · Magier · Dauer: nicht dokumentiert · Reichweite: bis zu 18 Meter

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Königliches Magie-Kollegium (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

Der Magier erschafft magische, brennende Pfeile aus reiner Energie, die als magische Geschosse auf Ziele abgefeuert werden können.

- **Reichweite:** Bis zu 18 Meter.
- **Trefferwurf & Ziele:** Erfordert einen erfolgreichen magischen Fernkampf-Trefferwurf pro Pfeil (1W6 Feuerschaden pro treffendem Pfeil). Die Pfeile können flexibel aufgeteilt werden – entweder alle auf ein einzelnes Ziel (Salve) oder auf verschiedene Ziele im Sichtfeld, solange die Reichweite eingehalten wird.
- **Nachbrennen / Sekundäreffekte:** Ziele, die getroffen werden, können für 1 Runde leicht weiterbrennen (verursacht in der Folgerunde ggf. 1 zusätzlichen Feuerschaden, sofern sie brennbares Material tragen oder keinen Rettungswurf bestehen).

Verwandte Zauber

- Magisches Geschoss

Flüsternder Wind

Grad 2 · Illusionist · Dauer: Speziell · Reichweite: 1 Meile pro Stufe

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

- Der Anwender sendet eine Botschaft oder ein nichtsprachliches Geräusch mit dem Wind an einen bekannten Ort in Reichweite.
- Die Botschaft umfasst bis zu 100 Wörter oder eine Minute nichtsprachlichen Geräusch.
- Sie reist unbemerkt mit einer Meile pro Phase.
- Am Ziel angekommen, wird sie flüsternd von der Luft übermittelt und ist von allen innerhalb von 9 m hörbar; sie wird auch zugestellt, wenn niemand anwesend ist.

Gegenstand lokalisieren

Grad 2 · Magier · Dauer: 2 Phasen · Reichweite: 18 m + 3 m pro Stufe

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: alle Gilden (Allgemeingut)

Wirkung

- Der Anwender spürt die Richtung (nicht die Entfernung) eines Objekts.
- Entweder eine allgemeine Objektklasse (z. B. Treppe, Altar) oder ein bestimmtes, dem Anwender bekanntes Einzelobjekt.
- Kreaturen können mit diesem Zauber nicht lokalisiert werden.

Hypnotisches Muster

Grad 2 · Illusionist · Dauer: Konzentration · Reichweite: 9 m Quadrat um den Anwender

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

- Ein Muster aus wirbelnden, ineinander verwobenen Farben füllt einen Bereich von 9 × 9 m um den Anwender.
- Kreaturen, die das Muster sehen, müssen einen Rettungswurf gegen Zauber bestehen, sonst werden sie hypnotisiert, solange sie das Muster betrachten können.
- Bis zu 24 TW Kreaturen können hypnotisiert werden; sie stehen still und starren auf das Muster.
- Wird eine hypnotisierte Kreatur verletzt, endet die Wirkung für sie und sie kann in der nächsten Runde handeln.
- Der Anwender kann das Muster aufrechterhalten, solange er konzentriert und stehen bleibt.

Klopfen

Grad 2 · Magier · Dauer: 1 Runde · Reichweite: 18 m

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie, Bruderschaft des Wortes (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Signatur (nur hier)

- **Eldoras-Schlüssel** (Meister Eldoras' Akademie in Kandelstein) – öffnet auch magisch versiegelte Türen und Truhen; die Öffnung ist laut und hinterlässt eine sichtbare Spur.

Wirkung

- Öffnet verschlossene, verriegelte, gesicherte oder klemmende Türen, Tore, Truhen und ähnliche Portale.
- Magisch gehaltene Türen (z. B. durch Magischer Riegel oder Magischer Verschluss) werden ebenfalls geöffnet.

- Geheimtüren können geöffnet werden, müssen dem Anwender aber bekannt sein.

Levitation

Grad 2 · Magier · Dauer: nicht dokumentiert · Reichweite: bis zu 18 Meter, Ziel in Sichtweite

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

Der Zauber lässt ein Ziel (Person oder Objekt) sanft in der Luft auf- und absteigen.

- **Zielauswahl:** Kann sowohl auf den Magier selbst als auch auf andere Personen oder Objekte gewirkt werden.
- **Reichweite (beim Wirken):** Bis zu 18 Meter, Ziel in Sichtweite.
- **Maximale Aufstiegshöhe:** Bis zu 6 Meter pro Magierstufe (z. B. auf Stufe 3 maximal 18 Meter Höhe). Die Auf- und Abwärtsbewegung erfolgt mit ca. 6 Metern pro Runde.
- **Maximales Gewicht:** Bis zu 200 Pfund (ca. 100 kg) pro Zauberstufe des Magiers (oder ein fixes Limit von max. 500 Pfund bei Standard-Anwendung).

Verwandte Zauber

- Schwebende Scheibe
- Unsichtbarkeit

Magie entdecken

Grad 2 · Illusionist · Dauer: 2 Phasen · Reichweite: 18 m

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie, Zentrum für Monsterüberwachung (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

- Lässt verzauberte Objekte, Bereiche oder Kreaturen glühen.
- Permanente und vorübergehende Verzauberungen werden gleichermaßen enthüllt.

Magischer Mund

Grad 2 · Illusionist · Dauer: Permanent bis ausgelöst · Reichweite: Berührung

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Bruderschaft des Wortes (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Signatur (nur hier)

- **Bruderschafts-Mund** (Bruderschaft des Wortes) – bis zu 50 Wörter; nur eine Auslösung, danach endet der Zauber.

Wirkung

- Der Anwender belegt einen unbelebten Gegenstand mit einer Botschaft, die bei einer bestimmten Auslösebedingung von einem magischen Mund laut gesprochen wird.
- Die Botschaft muss in einer Sprache des Anwenders sein und darf bis zu 25 Wörter umfassen.
- Die Auslösebedingung kann beliebig weit oder eng gefasst werden; sie kann Berührung des Gegenstands oder die Anwesenheit von Kreaturen innerhalb von 9 m berücksichtigen, aber nur visuelle Erscheinungen unterscheiden (keine Gesinnung, Klasse, Stufe usw.).
- Nach der Auslösung erscheint der Mund, spricht die Botschaft und die Verzauberung endet; die Botschaft kann keine Zauber wirken.

Magischer Verschluss

Grad 2 · Magier · Dauer: Permanent · Reichweite: 3 m

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Bruderschaft des Wortes (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

- Verschließt magisch eine Tür, ein Tor, ein ähnliches Portal oder einen Gegenstand mit Schloss.
- Der Anwender kann Portale, die er selbst verschlossen hat, frei passieren.
- Ein Klopfen-Zauber erlaubt den Durchgang.
- Zauberkundige, die mindestens drei Stufen höher sind als der Anwender, können passieren; das Umgehen zerstört den Verschluss nicht.

Netz

Grad 2 · Magier · Dauer: 48 Phasen · Reichweite: 3 m

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Zentrum für Monsterüberwachung, Königliches Magie-Kollegium (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

- Beschwört klebrige Spinnweben, die einen Würfel von 3 m Kantenlänge blockieren.
- Kreaturen im Netz sind bewegungsunfähig und können sich je nach Stärke befreien: normale menschliche Stärke in 2W4 Phasen, magisch erhöhte Stärke über 18 in 4 Runden, Riesenstärke in 2 Runden.
- Das Netz ist brennbar: Feuer zerstört es in zwei Runden; Kreaturen im brennenden Netz erleiden 1W6 Feuerschaden.

Phantastische Kraft

Grad 2 · Magier · Dauer: Konzentration · Reichweite: 72 m

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

- Erzeugt eine visuelle Illusion in einem Würfel von 6 m Kantenlänge.
- Möglich sind ein illusorisches Monster (RK 10, verschwindet bei einem Treffer), ein illusorischer Angriff (Ziele mit erfolgreichem Rettungswurf gegen Zauber sind unbetroffen) oder eine Szene (verschwindet bei Berührung).
- Die Illusion verursacht keinen echten Schaden; scheinbarer Tod bedeutet Bewusstlosigkeit, scheinbare Versteinerung Lähmung usw. (Dauer 1W4 Phasen).
- Der Anwender muss sich konzentrieren; Bewegung oder Konzentrationsverlust beendet den Zauber.

Quasimorph

Grad 2 · Illusionist · Dauer: 3W4 Runden + 2 pro Stufe · Reichweite: Selbst

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

- Der Körper des Anwenders durchläuft eine quasi-reale Verwandlung und nimmt das Aussehen einer anderen Kreatur an.
- Die neue Gestalt darf höchstens 50% größer oder kleiner sein als der Anwender.
- Körperliche Fähigkeiten werden eingeschränkt übernommen: Fliegen mit einem Viertel der Flugrate, Atmen unter Wasser, Andeutung der natürlichen Angriffe (aber keine zusätzlichen Angriffe oder höherer Schaden).
- Besondere oder magische Fähigkeiten der neuen Gestalt (Odemwaffen, Gift, Bezauberung usw.) werden nicht übernommen.

Spiegelbilder

Grad 2 · Magier · Dauer: nicht dokumentiert · Reichweite: nicht dokumentiert

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

Erschafft 1W4 perfekte Illusionen des Magiers, die Angriffe auf sich lenken.

Verwandte Zauber

- Unsichtbarkeit

Unsichtbares entdecken

Grad 2 · Magier · Dauer: 6 Phasen · Reichweite: 3 m pro Stufe

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Zentrum für Monsterüberwachung, Arkane Akademie (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

- Unsichtbare Kreaturen und Gegenstände in Reichweite werden für den Anwender sichtbar.

Unsichtbarkeit

Grad 2 · Magier · Dauer: bis zum Angriff oder Zaubern des Ziels · Reichweite: nicht dokumentiert

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Signatur (nur hier)

- **Akademie-Unsichtbarkeit** (Arkane Akademie) – doppelte Dauer; endet, wenn das Ziel spricht.

Wirkung

Macht ein Ziel unsichtbar, bis es angreift oder zaubert.

Verwandte Zauber

- Spiegelbilder
- Levitation

Verbesserte phantastische Kraft

Grad 2 · Illusionist · Dauer: Konzentration · Reichweite: 72 m

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

- Erzeugt eine Illusion nach Wahl des Anwenders, einschließlich leiser Geräusche (aber keine Sprache), in einem Würfel von 6 m Kantenlänge.
- Möglich sind ein illusorisches Monster (RK 12, verschwindet bei einem Treffer), ein illusorischer Angriff (Ziele mit erfolgreichem Rettungswurf gegen Zauber sind unbetroffen) oder eine Szene (verschwindet bei Berührung).
- Die Illusion verursacht keinen echten Schaden; scheinbarer Tod bedeutet Bewusstlosigkeit, scheinbare Versteinerung Lähmung usw. (Dauer 1W4 Phasen).
- Der Anwender muss sich konzentrieren und darf sich höchstens mit halber Geschwindigkeit bewegen; nach Ende der Konzentration bleibt die Illusion noch zwei Runden bestehen.

Verschwimmen

Grad 2 · Illusionist · Dauer: 1 Phase · Reichweite: Selbst

Gilde

Allgemeingut (Grad 1–2) – alle Gilden lehren die Standardversion, unabhängig von ihrer Ausrichtung (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie (Allgemeingut – alle Gilden lehren die Standardversion)

Wirkung

- Die Gestalt des Anwenders wird verschwommen und flimmernd.
- Angreifer erleiden −4 auf den Trefferwurf; beim zweiten und jedem weiteren Angriff auf den Anwender nur noch −2.
- Der Anwender erhält +1 auf Rettungswürfe gegen Magie, die direkt auf ihn zielt.

3. Grad

25 arkane Sprüche

Blitzschlag

Grad 3 · Magier · Dauer: Sofort · Reichweite: 54 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Königliches Magie-Kollegium

Wirkung

- Ein Blitz von 18 m Länge und 1,5 m Breite schießt von einem Punkt in Reichweite aus.
- Kreaturen im Bereich erleiden 1W6 Schaden pro Stufe des Anwenders.
- Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Zauber halbiert den Schaden.
- Trifft der Blitz vor Erreichen seiner vollen Länge auf eine feste Barriere, wird er reflektiert und läuft die restliche Strecke in Richtung des Anwenders zurück.

Feuerball

Grad 3 · Magier · Dauer: Sofort · Reichweite: 72 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Königliches Magie-Kollegium

Signatur (nur hier)

- **Kollegiums-Feuerball** (Königliches Magie-Kollegium) – Radius 4,5 m statt 6 m, dafür +1 auf den Spruchcheck; kleinerer Wirkungsbereich.
- **Akademie-Feuerball** (Arkane Akademie) – kann einen Verbündeten im Wirkungsbereich ausnehmen; −1 auf den Spruchcheck.

Wirkung

- Ein Flammenstrahl schießt auf einen Punkt in Reichweite und detoniert in einer Kugel mit 6 m Radius.

- Kreaturen im Bereich erleiden 1W6 Schaden pro Stufe des Anwenders.
- Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Zauber halbiert den Schaden.

Fliegen

Grad 3 · Magier · Dauer: 1W6 Phasen + 1 pro Stufe · Reichweite: Selbst oder eine berührte Kreatur

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie, Königliches Magie-Kollegium

Wirkung

- Das Ziel kann durch die Luft fliegen.
- Bewegungsrate: bis zu 108 m pro Phase bzw. 36 m pro Runde.
- Freie Bewegung in jede Richtung ist möglich, einschließlich Schweben und Stillstehen in der Luft.

Furcht

Grad 3 · Illusionist · Dauer: Sofort · Reichweite: 18 m Kegel, am Ende 9 m breit

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent

Wirkung

- Ein Kegel magischer Energie versetzt Kreaturen im Bereich in panische Angst.
- Betroffene fliehen mit maximaler Geschwindigkeit für eine Runde pro Stufe des Anwenders; ein Rettungswurf gegen Zauber negiert die Wirkung.
- Betroffene haben eine 60%-Chance, alles fallen zu lassen, was sie in den Händen halten; die Chance sinkt um 5% pro Stufe oder TW über 1.

Geisterform

Grad 3 · Illusionist · Dauer: 1 Phase · Reichweite: Selbst

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent

Wirkung

- Der Anwender und alles, was er trägt, werden schattenhaft und halb körperlos.
- Er kann durch kleine Löcher und Ritzen schlüpfen.
- Er kann Zauber wirken, aber nur körperlose Kreaturen angreifen; nur Magie und körperlose Kreaturen können ihm Schaden zufügen.
- Untote ignorieren ihn für einen Geist; Untote mit 10 oder mehr TW dürfen einen Rettungswurf gegen Zauber mit −4 ablegen, um die Illusion zu bemerken.
- Der Anwender kann die Wirkung jederzeit beenden.

Hast

Grad 3 · Magier · Dauer: 3 Phasen · Reichweite: 72 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie, Königliches Magie-Kollegium

Wirkung

- Bis zu 24 Kreaturen in einem Radius von 9 m bewegen sich und handeln doppelt so schnell wie normal.
- Die maximale Bewegungsrate und die Anzahl der Angriffe pro Runde werden verdoppelt.
- Die Anzahl der Zauber pro Runde sowie die Nutzung magischer Geräte wie Zauberstäbe werden nicht verdoppelt.

Hellsehen

Grad 3 · Magier · Dauer: 12 Phasen · Reichweite: 18 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Der Anwender kann durch die Augen anderer lebender Kreaturen sehen.
- Zum Aufbau einer Verbindung muss er sich eine Phase lang in eine Richtung konzentrieren; danach werden ihm die visuellen Eindrücke einer Kreatur in Reichweite in dieser Richtung übertragen.
- Nach dem Aufbau kann er die Verbindung aufrechterhalten oder auf ein anderes Ziel wechseln.
- Der Zauber wird durch eine dünne Bleischicht oder mindestens 60 cm Fels blockiert.

Illusion bannen

Grad 3 · Illusionist · Dauer: Sofort · Reichweite: 3 m pro Stufe

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Beendet bestehende Illusionen oder Phantasmen (Zauber mit nicht-sofortiger Dauer) in einem Würfel von 6 m Kantenlänge.
- Von Nicht-Illusionisten gewirkte Illusionen werden automatisch gebannt.
- Bei Illusionen eines anderen Illusionisten besteht eine Chance von 5% pro Stufendifferenz, dass der Bann scheitert.
- Magische Gegenstände sind nicht betroffen.

Infravision

Grad 3 · Magier · Dauer: 1 Tag · Reichweite: Selbst oder eine berührte Kreatur

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie, Zentrum für Monsterüberwachung

Wirkung

- Verleiht dem Ziel Infravision mit einer Reichweite von 18 m.

Lähmung

Grad 3 · Illusionist · Dauer: 6 Phasen oder bis aufgehoben · Reichweite: 3 m pro Stufe

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent, Königliches Magie-Kollegium

Wirkung

- Bis zu 2 TW Kreaturen pro Stufe des Anwenders in einem Würfel von 6 m Kantenlänge werden von der Phantasie befallen, sich nicht bewegen zu können.
- Kreaturen mit den wenigsten TW sind zuerst betroffen.
- Jedes Ziel darf einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen.
- Wesen ohne Verstand sind immun; der Anwender kann die Wirkung jederzeit aufheben.

Magie bannen

Grad 3 · Magier · Dauer: Sofort · Reichweite: 36 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Königliches Magie-Kollegium

Wirkung

- Beendet Zauberwirkungen in einem Würfel von 6 m Kantenlänge.
- Effekte von Zauberwirkern niedrigerer Stufe werden automatisch gebannt.
- Bei höherstufigen Wirkern besteht eine Chance von 5% pro Stufendifferenz, dass der Bann scheitert.
- Magische Gegenstände sind nicht betroffen.

Nichtentdeckung

Grad 3 · Illusionist · Dauer: 1 Phase pro Stufe · Reichweite: Selbst

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Bruderschaft des Wortes, Arkane Akademie

Wirkung

- Der Anwender ist für alle Formen magischer Ortung, Ausspähung und Weissagung unsichtbar.
- Das umfasst Effekte wie Hellsehen, Hellhören und ESP.

Person festhalten

Grad 3 · Magier · Dauer: 1 Phase pro Stufe · Reichweite: 36 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Königliches Magie-Kollegium, Zentrum für Monsterüberwachung

Wirkung

- Lähmt Menschen, Halbmenschen oder menschenartige Monster, wenn der Rettungswurf gegen Zauber misslingt.
- Einzelziel: Der Rettungswurf erleidet −2.
- Gruppe: 1W4 Personen in der Gruppe werden betroffen.
- Untote und menschenartige Monster mit mehr als 4+1 TW sind immun.

Phantomross

Grad 3 · Illusionist · Dauer: 6 Phasen pro Stufe · Reichweite: 3 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent, Arkane Akademie

Wirkung

- Beschwört ein quasi-reales, schattenhaftes Pferd, das den Anwender oder eine andere benannte Person trägt.

- Das Ross ist tiefschwarz, seine Hufe machen keine Geräusche; es trägt nur Reiter und Ausrüstung.
- Werte: 12 TP, RK 11, Bewegungsrate 9 m pro Stufe des Anwenders.
- Wird das Ross getötet, löst es sich in Rauch auf.
- Zusatzfähigkeiten nach Stufe: ab 8. Stufe unempfindlich gegen instabilen Boden, ab 10. Stufe Wasserlauf, ab 12. Stufe Luftlauf (Gräben/Kluften), ab 14. Stufe Flug.

Schrift binden

Grad 3 · Magier · Dauer: Permanente Bindung · Reichweite: Berührung

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Bruderschaft des Wortes

Wirkung

- Der Zauberer bindet ein Schriftstück an eine **Bedingung**, die er beim Wirken ausspricht („nur der Träger des Siegels", „nur wer den Namen nennt", „niemand aus Garana").
- **Wirkung:** Wer die Bedingung nicht erfüllt, kann den Text nicht lesen – die Buchstaben bleiben stehen, ergeben aber keinen Sinn. Auch `Sprachen lesen`, `Magie entdecken` und Abschriften helfen nicht: Eine Kopie ist so unlesbar wie das Original.
- **Grenzen:** Die Bindung erlischt, wenn das Schriftstück zerstört oder die Bedingung erfüllt wird. Auf Zauberbücher und Runen wirkt sie nicht; auf bereits magische Schriftstücke nur mit einem erfolgreichen Spruchcheck gegen −2.
- **Komponente:** Ein Faden aus dem eigenen Gewand, um das Schriftstück gebunden; er zerfällt beim Wirken.
- **Umkehrung (Schrift lösen):** hebt eine Bindung auf, gleich welcher Herkunft – auch eine der Bruderschaft.

Schutz vor Bösem

Grad 3 · Magier · Dauer: 12 Phasen · Reichweite: 3 m Radius um den Anwender

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Königliches Magie-Kollegium

Wirkung

- Schützt den Anwender und alle Verbündeten innerhalb von 3 m vor Angriffen von Wesen anderer Gesinnung.
- Gewährt +1 auf Rettungswürfe gegen Angriffe oder besondere Fähigkeiten solcher Wesen; deren Angriffe erleiden −1.
- Verzauberte, konstruierte oder beschworene Wesen können keine Nahkampfangriffe gegen die Geschützten ausführen; Fernkampf bleibt möglich. Greift ein Geschützter sie im Nahkampf an, endet dieser Schutz für ihn.

Schutz vor normalen Geschossen

Grad 3 · Magier · Dauer: 12 Phasen · Reichweite: 9 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Königliches Magie-Kollegium

Wirkung

- Ein einzelnes Ziel in Reichweite wird vollständig immun gegen kleine, nichtmagische Geschosse (z. B. Pfeile, Bolzen, Wurfsteine).
- Kein Schutz besteht gegen geworfene Felsbrocken oder verzauberte Geschosse.

Schwarzes Licht

Grad 3 · Illusionist · Dauer: 1 Phase pro Stufe · Reichweite: 18 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent

Wirkung

- Erzeugt einen Bereich mit 9 m Durchmesser, der von außen nicht wahrgenommen werden kann.
- Personen im Bereich können in völliger Dunkelheit sehen, ohne ihre eigene Anwesenheit zu verraten.

- Der Bereich kann an einem Ort in Reichweite oder um den Anwender selbst entstehen; im zweiten Fall bewegt er sich mit.
- Das Licht durchdringt keine magische Dunkelheit.

Seiltrick

Grad 3 · Illusionist · Dauer: 2 Phasen pro Stufe · Reichweite: Berührung

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Ein Seil wird verzaubert, richtet sich in die Luft auf und ermöglicht das Hinaufklettern in einen imaginären Raum.
- Das Seil steigt bis zu seiner vollen Länge (höchstens 9 m) und hängt steif in der Luft.
- Bis zu sechs humanoiden oder kleineren Kreaturen können in den imaginären Raum klettern.
- Wesen im Raum sind von außen weder wahrnehmbar noch beeinflussbar; das Seil kann hochgezogen werden.
- Endet die Dauer, wird das Seil schlaff, der Raum verschwindet und alle Insassen erscheinen in der Luft.

Spektrale Kraft

Grad 3 · Illusionist · Dauer: Konzentration · Reichweite: 72 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent

Wirkung

- Erzeugt eine Illusion nach Wahl des Anwenders, einschließlich Geräuschen, Gerüchen und Temperaturempfindungen, in einem Würfel von 6 m Kantenlänge.
- Möglich sind ein illusorisches Monster (RK 14, verschwindet bei einem Treffer), ein illusorischer Angriff (Ziele mit erfolgreichem Rettungswurf gegen Zauber sind unbetroffen) oder eine Szene (verschwindet bei Berührung).

- Die Illusion verursacht keinen echten Schaden; scheinbarer Tod bedeutet Bewusstlosigkeit, scheinbare Versteinerung Lähmung usw. (Dauer 1W4 Phasen).
- Der Anwender muss sich konzentrieren und darf sich höchstens mit halber Geschwindigkeit bewegen; nach Ende der Konzentration bleibt die Illusion noch drei Runden bestehen.

Suggestion

Grad 3 · Illusionist · Dauer: 4 Phasen + 4 pro Stufe · Reichweite: 9 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent

Wirkung

- Der Anwender äußert eine Suggestion, um das Verhalten eines ausgewählten Ziels zu beeinflussen.
- Die Suggestion muss ein kurzer Satz von höchstens ein bis zwei Sätzen sein und in einer verstandenen Sprache geäußert werden.
- Offensichtlich schädliche Suggestionsinhalte lassen den Zauber automatisch scheitern.
- Das Ziel darf einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen; besonders vernünftig formulierte Suggestionsinhalte erleiden −2.
- Untote sind immun.

Trugbild

Grad 3 · Illusionist · Dauer: Bis berührt · Reichweite: 72 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Erzeugt ein illusorisches Geländemerkmal (z. B. Hügel, Wald, Sumpf) oder verbirgt ein vorhandenes Geländemerkmal.
- Die Illusion muss vollständig innerhalb der Reichweite liegen.
- Berührt ein intelligentes Wesen die Illusion, wird der Zauber aufgehoben.

Unsichtbarkeit

Grad 3 · Magier · Dauer: Permanent (aber brechbar) · Reichweite: 36 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Eine ausgewählte Kreatur und alle Kreaturen innerhalb von 3 m um sie werden unsichtbar.
- Der Bereich bewegt sich mit der ausgewählten Kreatur; wer sich mehr als 3 m entfernt, wird sichtbar.
- Kreaturen, die den Bereich nach dem Wirken betreten, werden nicht unsichtbar.
- Getragene Ausrüstung wird mit unsichtbar; abgelegte Gegenstände werden sichtbar. Lichtquellen werden unsichtbar, ihr Licht bleibt aber sichtbar.
- Angriff oder Zauber eines Ziels beendet dessen Unsichtbarkeit.

Wasser atmen

Grad 3 · Magier · Dauer: 1 Tag · Reichweite: 9 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Das Ziel kann unter Wasser atmen.
- Die Fähigkeit, Luft zu atmen, bleibt erhalten.
- Unterwasserbewegung wird nicht verbessert.

Zunge lösen

Grad 3 · Magier · Dauer: 1 Phase pro Stufe · Reichweite: 9 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Bruderschaft des Wortes

Wirkung

- Der Zauberer löst die Zunge eines Ziels: Es kann für die Dauer **jede Sprache sprechen und verstehen**, die es jemals gehört hat – auch solche, die es nie gelernt hat.
- Das Ziel kann nicht lügen, was diese Sprachen betrifft: Es übersetzt, was es weiß, nicht was es behaupten will. Ein `Zungen lösen` erzwungener Dolmetscher verrät also auch Inhalte, die er lieber verschwiegen hätte.
- **Grenzen:** Nur eine Kreatur, nur gesprochene Sprachen (keine Schrift, keine Zeichensprache), nicht auf Untote und nicht auf Wesen ohne Sprache.
- Ein misslungener Rettungswurf gegen Zauber ist nicht nötig – aber ein unwilliges Ziel kann mit einem Rettungswurf gegen Zauber widerstehen.
- **Komponente:** Ein Tropfen Honig auf die Zunge, ein Korn Salz darunter.
- **Umkehrung (Zunge binden):** Das Ziel kann für die Dauer keine Sprache mehr sprechen oder verstehen – auch keine Liturgien mit Wortformel.

---

4. Grad

26 arkane Sprüche

Alte Zunge

Grad 4 · Magier · Dauer: 1 Phase · Reichweite: Berührung

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Meister Eldoras' Akademie in Kandelstein

Wirkung

- Der Zauberer liest die **Ursprache der Siegel** – jene Formeln, mit denen vor Jahrhunderten Siegel, Bannkreise und Gründungssteine beschriftet wurden. Sie ist keine gewachsene Sprache, sondern eine Zeichenordnung.
- **Wirkung:** Der Zauberer versteht Sinn und **Zweck** einer solchen Inschrift: was sie bindet, was sie schützt, was sie ausschließt – und ob sie noch wirkt. Ein `Sprachen lesen` genügt dafür nicht; es liest die Wörter, nicht die Absicht.
- **Grenzen:** Nur Inschriften, keine gesprochene Sprache, keine Zauberbücher. Er versteht, **was** das Siegel tut, nicht wie man es selbst herstellt – das bleibt `Siegel erneuern` vorbehalten.
- **Komponente:** Ein Splitter alten Mauerwerks, über die Inschrift gerieben; verbraucht.
- Keine Umkehrung.

Andere verwandeln

Grad 4 · Magier · Dauer: Permanent · Reichweite: 18 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Verwandelt ein lebendes Ziel in eine andere Kreaturenart nach Wahl des Anwenders.
- Die neue Form darf nicht mehr als doppelt so viele TW haben wie das Ziel; die Trefferpunkte bleiben unverändert.

- Das Ziel erhält alle besonderen Fähigkeiten, Verhaltensweisen und die Intelligenz der neuen Form, kann aber kein bestimmtes Individuum nachahmen.
- Stirbt das Ziel, kehrt es in seine ursprüngliche Form zurück.
- Ein unwilliges Ziel darf einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen.

Dimensionstür

Grad 4 · Magier · Dauer: 1 Runde · Reichweite: 3 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Der Anwender oder eine einzelne Kreatur wird sofort an einen anderen Ort bis zu 108 m entfernt versetzt.
- Das Ziel kann ein bekannter Ort oder eine unbekannte Position sein, die durch Offsets (z. B. 36 m Nord, 48 m Ost, 24 m hoch) innerhalb von 108 m angegeben wird.
- Ist das Ziel von einem festen Gegenstand besetzt, hat der Zauber keine Wirkung.
- Ein unwilliges Ziel darf einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen.

Eiswand

Grad 4 · Magier · Dauer: 12 Phasen · Reichweite: 36 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Königliches Magie-Kollegium

Wirkung

- Beschwört eine halbtransparente Eisfläche in beliebiger Form.
- Die Wand kann bis zu 110 m² [1.200 Quadratfuß] groß sein, z. B. 36 m lang und 3 m hoch oder ein Ring mit 6 m Radius und 6 m Höhe.
- Die Wand muss gestützt werden (z. B. durch den Boden) und darf nicht in einem von Gegenständen besetzten Bereich entstehen.
- Monster mit weniger als 4 TW können die Wand nicht durchqueren; Monster mit 4 TW oder mehr können sie durchbrechen und erleiden

1W6 Schaden, feuerbasierte Kreaturen doppelten Schaden.

Emotion

Grad 4 · Illusionist · Dauer: Konzentration · Reichweite: 3 m pro Stufe

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent

Wirkung

- Alle Kreaturen in einem 12 m großen Quadrat in Reichweite müssen einen Rettungswurf gegen Zauber bestehen, sonst werden sie von einer Emotion nach Wahl des Anwenders ergriffen.
- Furcht: Flucht mit maximaler Geschwindigkeit; 60% Chance, gehaltene Gegenstände fallen zu lassen (−5% pro Stufe/TW über 1); hebt Wut auf.
- Hass: +2 auf Angriffe, Schaden, Rettungswürfe und Moral; hebt Hoffnungslosigkeit auf.
- Hoffnungslosigkeit: Demoralisiert; folgt Befehlen von Gegnern (z. B. ergeben/weggehen); im Kampf 1-in-4 Chance, nichts zu tun, und 1-in-4 Chance, sich zurückzuziehen; hebt Hass auf.
- Wut: Berserk, +1 auf Treffer und +3 auf Schaden, 5 temporäre TP, kämpft ohne Rücksicht und ohne Schild; hebt Furcht auf.
- Der Anwender muss sich konzentrieren, um die Emotion aufrechtzuerhalten.

Fester Nebel

Grad 4 · Illusionist · Dauer: 1 Phase · Reichweite: 18 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Königliches Magie-Kollegium

Wirkung

- Eine Wand aus wogendem Dampf erscheint an einem vom Anwender gewählten Ort in Reichweite.
- Der Nebel füllt einen Würfel von 3 m Kantenlänge pro Stufe des Anwenders.

- Er blockiert normale Sicht und Infravision.
- Kreaturen bewegen sich darin nur mit einem Zehntel ihrer normalen Bewegungsrate.
- Nur sehr starker Wind kann den Nebel vor Ablauf der Dauer auflösen; ein großer Bereich magischen Feuers löst ihn in einer Runde auf.

Feuerwand

Grad 4 · Magier · Dauer: Konzentration · Reichweite: 18 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Königliches Magie-Kollegium

Wirkung

- Beschwört einen undurchsichtigen Vorhang aus lodernden Flammen in beliebiger Form.
- Die Wand kann bis zu 110 m² [1.200 Quadratfuß] groß sein, z. B. 36 m lang und 3 m hoch oder ein Ring mit 6 m Radius und 6 m Höhe.
- Die Wand darf nicht in einem von Gegenständen besetzten Bereich entstehen.
- Monster mit weniger als 4 TW können die Wand nicht durchqueren; Monster mit 4 TW oder mehr erleiden beim Durchqueren 1W6 Schaden, Untote und kältebasierte Kreaturen doppelten Schaden.
- Die Wand bleibt bestehen, solange der Anwender konzentriert und sich nicht bewegt.

Fluch bannen

Grad 4 · Magier · Dauer: Sofort / Permanent (Fluch) · Reichweite: Selbst oder eine berührte Kreatur

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Königliches Magie-Kollegium

Wirkung

- Entfernt einen einzelnen Fluch vom Ziel.

- Kann es einem Charakter ermöglichen, einen verfluchten magischen Gegenstand abzulegen.
- Umkehrung (Fluch): Belegt eine Kreatur bei misslungenem Rettungswurf gegen Zauber mit einem Fluch; Form und Wirkung bestimmt der Anwender, der SL hat die letzte Entscheidung.

Formel lesen

Grad 4 · Magier · Dauer: 1 Phase · Reichweite: 9 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Zirkel der Magier

Wirkung

- Der Zauberer liest die **Formel** eines wirkenden oder gerade gewirkten Zaubers – nicht den Zauber, sondern seine Bauart.
- **Wirkung:** Er erkennt Schule, Spruchgrad, die verbleibende Dauer, die **Fassung** (welche Gilde oder welcher Orden sie lehrt) und die Handschrift des Wirkers, wenn er sie schon einmal gesehen hat.
- Er erkennt außerdem, ob eine Formel verändert, überschrieben oder geflickt wurde – das ist der Grund, warum der Zirkel den Spruch für Forschung und Prüfungen nutzt.
- **Grenzen:** Verrät nichts über Absicht, Auftraggeber oder Wirkung auf Personen. Göttliche Liturgien nur mit einem Spruchcheck gegen −2; permanent magische Artefakte gar nicht.
- **Komponente:** Eine Linse aus Bergkristall und ein Faden Silber, über die Formel gehalten; beide bleiben unverbraucht.
- **Umkehrung (Formel verwischen):** Macht eine Formel für einen Tag unlesbar – auch für die eigene Gilde. Beliebt bei Renegaten und bei jedem, der Spuren hinterlässt.

Geringe Erschaffung

Grad 4 · Illusionist · Dauer: 6 Phasen pro Stufe · Reichweite: Berührung

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Der Anwender webt über eine Phase hinweg einen halbrealen, aber greifbaren Gegenstand aus einem winzigen Stück Ausgangsmaterial.
- Nur Gegenstände aus unbelebter pflanzlicher Materie sind möglich (z. B. Stoff, Seil, Holz).
- Der Gegenstand darf höchstens 0,03 m³ [1 Kubikfuß] pro Stufe groß sein.
- Erschaffene Nahrung spendet keine Nährstoffe.
- Am Ende der Dauer verschwindet der Gegenstand; das Ausgangsmaterial bleibt.

Illusorische Ausdauer

Grad 4 · Illusionist · Dauer: 3 Phasen pro Stufe · Reichweite: Berührung

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Bis zu vier berührte Personen werden erfrischt und erhalten vorübergehend verlorene Trefferpunkte zurück.
- Jede Person erhält Bonus-TP in Höhe von 50% der aktuell fehlenden TP (bei 30 Maximal-TP und 12 aktuellen TP also 9 Bonus-TP).
- Schaden wird zuerst von den Bonus-TP abgezogen.
- Am Ende der Dauer verschwinden verbleibende Bonus-TP.

Magie bannen

Grad 4 · Illusionist · Dauer: Sofort · Reichweite: 36 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Königliches Magie-Kollegium

Wirkung

- Beendet Zauberwirkungen in einem Würfel von 6 m Kantenlänge.
- Effekte von Zauberwirkern niedrigerer Stufe werden automatisch gebannt.

- Bei höherstufigen Wirkern besteht eine Chance von 5% pro Stufendifferenz, dass der Bann scheitert.
- Magische Gegenstände sind nicht betroffen.

Massenverwandlung

Grad 4 · Magier · Dauer: Permanent · Reichweite: 72 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Bis zu 100 humanoiden Kreaturen in einem Radius von 36 m erscheinen durch Illusion als Hain oder Obstgarten.
- Auch Kreaturen, die sich zwischen den verhüllten Zielen bewegen, werden getäuscht.
- Ziele, die den Bereich verlassen, werden nicht mehr verhüllt.
- Der Anwender kann die Illusion jederzeit vollständig aufheben.

Monster bezaubern

Grad 4 · Magier · Dauer: Ein oder mehrere Tage (siehe unten) · Reichweite: 36 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Zentrum für Monsterüberwachung

Wirkung

- Bezaubert entweder 3W6 Kreaturen mit 3 TW oder weniger oder eine einzelne Kreatur mit mehr als 3 TW.
- Jedes Ziel darf einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen; bei Misserfolg betrachtet es den Anwender als engen Freund und verteidigt ihn.
- Der Anwender kann Befehle geben, sofern er die Sprache des Ziels spricht; Befehle gegen dessen Natur oder Gesinnung können ignoriert werden, selbstmörderische Befehle immer.
- Untote sind immun. Die Verzauberung hält grundsätzlich unbegrenzt, das Ziel erhält aber je nach INT regelmäßig neue Rettungswürfe (INT 3–8 monatlich, 9–12 wöchentlich, 13–18

täglich).

Pflanzenwachstum

Grad 4 · Magier · Dauer: Permanent · Reichweite: 36 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Ein dichtes, dorniges Dickicht aus Ranken und Brombeeren überwuchert normale Wald- oder Buschflächen in Reichweite.
- Betroffen ist ein Bereich von bis zu 280 m² [3.000 Quadratfuß], den der Anwender festlegt.
- Nur sehr große Kreaturen können sich durch das Dickicht zwängen.

Phantastischer Killer

Grad 4 · Illusionist · Dauer: 1 Runde pro Stufe · Reichweite: 1,5 m pro Stufe

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Die unterbewussten Ängste eines Ziels manifestieren sich als Vision der schrecklichsten Monstrosität, die es sich vorstellen kann.
- Das Ziel darf einen Rettungswurf gegen Zauber mit +2 ablegen, um dem Phantasma zu widerstehen.
- Das Monster verfolgt das Ziel unerbittlich, kann sich mit beliebiger Geschwindigkeit bewegen und alle Hindernisse durchdringen; es ist gegen alle Angriffe des Ziels immun.
- Das Monster greift einmal pro Runde mit THAC0 16 [+3] an; ein Treffer tötet das Ziel durch Terror.
- Wird der Anwender getötet oder bewusstlos, endet das Phantasma. Untote und Kreaturen mit weniger als tierischer Intelligenz sind immun.

Regenbogenmuster

Grad 4 · Illusionist · Dauer: Konzentration · Reichweite: 9 m Quadrat um den Anwender

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Ein Band aus wirbelnden Regenbogenfarben füllt einen Bereich von 9 × 9 m um den Anwender.
- Kreaturen, die das Muster sehen, müssen einen Rettungswurf gegen Zauber bestehen, sonst werden sie hypnotisiert, solange sie das Muster betrachten können.
- Bis zu 24 TW Kreaturen können hypnotisiert werden; sie stehen still und starren auf das Muster.
- Wird eine hypnotisierte Kreatur verletzt, endet die Wirkung für sie und sie kann in der nächsten Runde handeln.
- Der Anwender kann das Muster konzentriert und stationär halten oder es in eine Richtung wegtreiben lassen (9 m pro Runde, verblasst nach 1W4 Runden); hypnotisierte Kreaturen folgen, erhalten aber einen neuen Rettungswurf, wenn sie in Gefahr geführt werden.

Schattenmonster

Grad 4 · Illusionist · Dauer: 1 Runde pro Stufe · Reichweite: 9 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent

Wirkung

- Beschwört ein oder mehrere halbreale Monster aus Schattenstoff.
- Die gesamten TW der Monster dürfen die Stufe des Anwenders nicht überschreiten; alle Monster müssen vom selben Typ sein.
- Die Monster haben 1W2 TP pro TW und stehen unter der Kontrolle des Anwenders.

- Jede Kreatur, die die Schattenmonster sieht, darf einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen: Bei Erfolg sieht sie nur vage Schattenformen (RK 10, ein Viertel des normalen Schadens, keine besonderen Angriffe); bei Misserfolg hält sie die Monster für echt (normale Angriffe und Schaden, besondere Angriffe möglich, aber Energieentzug/Versteinerung nur Bewusstlosigkeit/Lähmung für 1W4 Phasen).

Schleier der Verlassenheit

Grad 4 · Illusionist · Dauer: 1 Phase pro Stufe · Reichweite: 3 m pro Stufe

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent

Wirkung

- Ein Bereich wird mit einer Kombination aus Unsichtbarkeit und Illusion verhüllt, sodass er verlassen und vernachlässigt wirkt – voller Staub, Spinnweben und Schmutz, als wäre er lange aufgegeben.
- Kreaturen, die sich beim Wirken im Bereich befinden, werden nicht verhüllt.
- Unbelebte Gegenstände im Bereich werden unsichtbar und so verhüllt, dass nur direkte Berührung ihre Anwesenheit verrät; der Beobachter muss einen Rettungswurf gegen Zauber bestehen, um zu erkennen, dass der ganze Bereich illusorisch ist – sonst hält er den entdeckten Gegenstand für lediglich unsichtbar.
- Kreaturen, die den Bereich durchqueren, glauben, Fußspuren im Staub zu hinterlassen und Spinnweben zu durchbrechen.
- Kreaturen mit der Fähigkeit, Unsichtbares zu entdecken, können diese Illusion nicht durchschauen.

Selbst verwandeln

Grad 4 · Magier · Dauer: 6 Phasen + 1 pro Stufe · Reichweite: Selbst

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Der Anwender verwandelt sich in eine andere Kreatur.
- Die neue Form darf nicht mehr TW haben als der Anwender Stufen; TP, Rettungswürfe, Angriffswerte und Intelligenz bleiben unverändert.
- Körperliche Fähigkeiten der neuen Form (Stärke, natürliche Angriffe, Bewegungsarten) werden übernommen; nichtkörperliche besondere Fähigkeiten (Immunitäten, Odemwaffen, Zauberwirken) nicht.
- Während der Verwandlung kann der Anwender nicht zaubern; stirbt er, kehrt er in seine Ausgangsform zurück.

Siegel erneuern

Grad 4 · Magier · Dauer: Permanent · Reichweite: Berührung

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Meister Eldoras' Akademie in Kandelstein

Wirkung

- Der Zauberer erneuert ein **erloschenes** altes Siegel: einen Bannkreis, eine Grundsteinbindung, eine verschlossene Schwelle, ein Wächterzeichen.
- **Wirkung:** Das Siegel wirkt wieder – in der Fassung, in der es ursprünglich geschrieben wurde. Der Zauberer entscheidet **nicht** über seine Wirkung; er stellt nur wieder her, was einmal war.
- **Voraussetzung:** Er muss die Inschrift zuvor mit `Alte Zunge` gelesen und den Zweck erkannt haben. Ohne dieses Verständnis wirkt der Zauber nicht.
- **Grenzen:** Nur uralte Siegel, keine frischen (jünger als ein Jahrhundert), keine Flüche und keine göttlichen Weihen. Ein erneuertes Siegel verlangt eine Komponente, die es selbst nennt – häufig Silber, Steinmehl oder ein Jahr Geduld.
- **Komponente:** Ein Tropfen Quecksilber und ein Stück Kohle aus dem eigenen Feuer.
- Keine Umkehrung: Was einmal war, lässt sich herstellen – nicht umdrehen.

Siegel siegeln

Grad 4 · Magier · Dauer: Permanent, bis gebrochen · Reichweite: Berührung

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Bruderschaft des Wortes

Wirkung

- Der Zauberer versiegelt eine Tür, eine Truhe, ein Buch oder eine Urkunde mit seinem Siegel. Sichtbar ist nur das Siegel selbst – eine Handbreit Wachs, Wachs mit Zeichen, ein eingedrückter Ring.
- **Wirkung:** Der Gegenstand lässt sich nicht öffnen, solange das Siegel unversehrt ist – nicht mit Dietrichen, nicht mit Gewalt (der Verschlag hält), nur durch `Schrift lösen`, `Magie bannen` oder Zerstörung des Behältnisses.
- **Bruch:** Wer das Siegel bricht, wird **gezeichnet**: −2 auf alle Würfe für einen Tag, und der Zauberer erfährt davon, sobald er das nächste Mal schläft. Das Zeichen ist für kundige Augen sichtbar.
- **Grenzen:** Nur ein Gegenstand, nur ein Siegel pro Gegenstand. Ein bereits versiegeltes Stück kann nur der Bruder lösen, der es versiegelt hat, oder wer dessen Namen kennt.
- **Komponente:** Wachs, ein Haar des Zauberers und ein Tropfen Tinte.
- **Umkehrung (Siegel lösen):** öffnet ein beliebiges Siegel, ohne Zeichnung – aber der Urheber erfährt auch davon.

Trugbild

Grad 4 · Magier · Dauer: Bis berührt · Reichweite: 72 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Erzeugt ein illusorisches Geländemerkmal (z. B. Hügel, Wald, Sumpf) oder verbirgt ein vorhandenes Geländemerkmal.
- Die Illusion muss vollständig innerhalb der Reichweite liegen.

- Berührt ein intelligentes Wesen die Illusion, verschwindet sie und der Zauber endet.

Verbesserte Unsichtbarkeit

Grad 4 · Illusionist · Dauer: 4 Runden + 1 pro Stufe · Reichweite: Selbst oder eine berührte Kreatur

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Der Anwender oder eine berührte Kreatur wird unsichtbar und kann auch während der Unsichtbarkeit angreifen.
- Gegner, die von der Anwesenheit wissen, aber nicht unsichtbar sehen können, nehmen ein schwaches Flimmern wahr und können das Ziel lokalisieren; das Ziel erhält +4 auf RK und Rettungswürfe gegen Angriffe solcher Gegner.
- Getragene Ausrüstung wird mit unsichtbar; abgelegte Gegenstände werden sichtbar.
- Lichtquellen werden unsichtbar, ihr Licht bleibt sichtbar.

Verwirrung

Grad 4 · Magier · Dauer: 12 Runden · Reichweite: 36 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- 3W6 Kreaturen in einem Radius von 9 m werden von Wahnvorstellungen befallen und können ihre Handlungen nicht kontrollieren.
- Kreaturen mit 2+1 TW oder mehr dürfen jede Runde einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen, um in dieser Runde frei zu handeln; Kreaturen mit 2 TW oder weniger haben keinen Rettungswurf.

- Das Verhalten wird pro betroffener Kreatur und Runde mit 2W6 bestimmt: 2–5 Angriff auf die Gruppe des Anwenders, 6–8 keine Aktion, 9–12 Angriff auf die eigene Gruppe.

Zauberauge

Grad 4 · Magier · Dauer: 6 Phasen · Reichweite: 72 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Bruderschaft des Wortes, Zentrum für Monsterüberwachung

Signatur (nur hier)

- **Jägerauge** (Zentrum für Monsterüberwachung) – sieht auch unsichtbare Kreaturen und Wärmespuren; das Auge ist für magische Detektion sichtbar, kürzere Dauer.

Wirkung

- Beschwört ein unsichtbares, magisches Auge, mit dem der Anwender aus der Ferne sehen kann.
- Das Auge kann mit bis zu 36 m pro Phase innerhalb der Reichweite bewegt werden.
- Durch Konzentration kann der Anwender durch das Auge sehen; es verleiht normale Sicht und Infravision bis 18 m.
- Das Auge ist unsichtbar, aber körperlich und kann keine festen Barrieren durchdringen.

---

5. Grad

25 arkane Sprüche

Chaos

Grad 5 · Illusionist · Dauer: 12 Runden · Reichweite: 36 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent

Wirkung

- Alle Kreaturen in einem Bereich von 18 m Durchmesser werden verwirrt und können ihre Handlungen nicht mehr selbst bestimmen.
- Nur Kreaturen, die Illusionistenzauber wirken können oder angeborene Illusionskräfte besitzen, dürfen einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen.
- Das Verhalten wird pro Kreatur und Runde mit 2W6 bestimmt: 2–5 Angriff auf die Gruppe des Anwenders, 6–8 keine Aktion, 9–12 Angriff auf die eigene Gruppe.

Elementar beschwören

Grad 5 · Magier · Dauer: Permanent (bis entlassen oder getötet) · Reichweite: 72 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Königliches Magie-Kollegium, Arkane Akademie

Wirkung

- Beschwört ein 16-TW-Elementar aus der Ebene Luft, Erde, Feuer oder Wasser nach Wahl des Anwenders.
- Für die Beschwörung ist eine große Menge des passenden Elements nötig.
- Der Anwender muss sich konzentrieren, um das Elementar zu befehligen; er kann es jederzeit entlassen.
- Bewegt sich der Anwender schneller als halbe Geschwindigkeit oder wird die Konzentration gestört, wird das Elementar freiwillig und greift den Anwender und alle im Weg stehenden sofort an.

- Ein beschworenes Elementar kann mit Magie bannen oder Böses bannen vertrieben werden; pro Tag kann höchstens ein Elementar pro Ebene beschworen werden.

Fels zu Schlamm verwandeln

Grad 5 · Magier · Dauer: 3W6 Tage / Permanent (Umkehrung) · Reichweite: 36 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Verwandelt bis zu 280 m² [3.000 Quadratfuß] Fels in 3 m tiefen Schlamm.
- Kreaturen im Schlamm bewegen sich nur mit 10% ihrer normalen Bewegungsrate und können stecken bleiben.
- Umkehrung (Schlamm zu Fels): Verwandelt bis zu 280 m² [3.000 Quadratfuß] und 3 m tiefen Schlamm dauerhaft in Fels.

Große Erschaffung

Grad 5 · Illusionist · Dauer: 12 oder 6 Phasen pro Stufe · Reichweite: Berührung

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Der Anwender webt über eine Phase hinweg einen halbrealen, aber greifbaren Gegenstand aus einem winzigen Stück Ausgangsmaterial.
- Nur Gegenstände aus unbelebter pflanzlicher oder mineralischer Materie sind möglich (z. B. Stoff, Seil, Holz, Metall, Stein).
- Der Gegenstand darf höchstens 0,03 m³ [1 Kubikfuß] pro Stufe groß sein.
- Die Dauer beträgt 12 Phasen pro Stufe für pflanzliche Materie, sonst 6 Phasen pro Stufe; am Ende verschwindet der Gegenstand, das Ausgangsmaterial bleibt.
- Erschaffene Nahrung spendet keine Nährstoffe.

Halbschattenmonster

Grad 5 · Illusionist · Dauer: 1 Runde pro Stufe · Reichweite: 9 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent

Wirkung

- Beschwört halbreale Monster aus Schattenstoff, deren gesamte TW die Stufe des Anwenders nicht überschreiten; alle Monster sind vom selben Typ.
- Die Monster haben 1W4 TP pro TW und stehen unter der Kontrolle des Anwenders.
- Jede Kreatur, die die Monster sieht, darf einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen: Bei Erfolg sieht sie nur Schatten (RK 10, halber Schaden, keine besonderen Angriffe); bei Misserfolg hält sie die Monster für echt (normale Angriffe und Schaden, besondere Angriffe möglich, aber Energieentzug/Versteinerung nur Bewusstlosigkeit/Lähmung für 1W4 Phasen).

Heimsuchung

Grad 5 · Illusionist · Dauer: 5 Minuten · Reichweite: Unbegrenzt

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent

Wirkung

- Sendet eine Erscheinung, die einem namentlich benannten Ziel eine Botschaft überbringt.
- Die Erscheinung nimmt die Gestalt einer geisterhaften, unheimlichen oder verführerischen Figur nach Wahl des Anwenders an.
- Die Botschaft darf bis zu 5 Minuten lang sein.
- Der Anwender benötigt einen Gegenstand mit enger persönlicher Verbindung zum Ziel (z. B. Ring, häufig getragenes Kleidungsstück, Haarlocke).

- Ein unwilliges Ziel darf einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen, um die Heimsuchung zu verhindern.

Höhere Ebene kontaktieren

Grad 5 · Magier · Dauer: Ein Gespräch · Reichweite: Selbst

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie, Das arkane Konvent

Wirkung

- Öffnet einen Kommunikationskanal zu einer höheren Existenzebene und erlaubt dem Anwender, mächtige außerweltliche Wesen um Rat und Wissen zu bitten.
- Der Anwender wählt eine Ebene zwischen der 3. und 12. Ebene; höhere Ebenen beherbergen mächtigere und wissendere Wesen.
- Er darf so viele einfache Ja/Nein-Fragen stellen, wie die Nummer der kontaktierten Ebene angibt.
- Für jede Frage besteht die Möglichkeit, dass das Wesen die Antwort nicht kennt oder lügt; ob gelogen wird, ist nicht erkennbar.
- Der Zauber ist gefährlich; die genauen Risiken stehen in der Quelle.

Illusion

Grad 5 · Illusionist · Dauer: 1 Runde pro Stufe · Reichweite: 72 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Erzeugt eine Illusion nach Wahl des Anwenders, einschließlich Geräuschen, Gerüchen und Temperaturempfindungen, in einem Würfel von 6 m Kantenlänge.
- Möglich sind ein illusorisches Monster (RK 14; wer es im Kampf trifft, darf einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen und durchschaut die Illusion bei Erfolg), ein illusorischer Angriff (Ziele mit erfolgreichem Rettungswurf gegen Zauber sind unbetroffen) oder eine Szene.

- Die Illusion verhält sich so, wie der Anwender es beim Wirken festgelegt hat; keine Konzentration nötig.
- Sie verursacht keinen echten Schaden; scheinbarer Tod bedeutet Bewusstlosigkeit, scheinbare Versteinerung Lähmung usw. (Dauer 1W4 Phasen).

Magisches Gefäß

Grad 5 · Magier · Dauer: Speziell · Reichweite: Selbst

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent

Wirkung

- Der Anwender versetzt seinen Körper in einen komatösen Zustand und überträgt seinen Lebensgeist in ein unbelebtes Objekt (das „magische Gefäß“) innerhalb von 9 m.
- Vom Gefäß aus kann er versuchen, den Körper einer Kreatur innerhalb von 36 m zu übernehmen; das Opfer darf einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen.
- Bei erfolgreichem Rettungswurf kann der Anwender es eine Phase lang nicht erneut versuchen; bei Misserfolg wandert sein Geist in das Opfer.
- Der Anwender kann jederzeit in seinen eigenen Körper zurückkehren und den Zauber beenden.
- Wird das Gefäß zerstört, stirbt der Anwender; wird sein eigener Körper zerstört, ist sein Geist im Gefäß gefangen.

Monster festhalten

Grad 5 · Magier · Dauer: 6 Phasen + 1 pro Stufe · Reichweite: 36 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Zentrum für Monsterüberwachung

Signatur (nur hier)

- **Monsterfessel** (Zentrum für Monsterüberwachung) – +1 auf den Spruchcheck gegen natürliche Monster; wirkt nur gegen Tiere, Riesentiere und magische Bestien, nicht gegen Humanoide, Untote oder intelligente Monster.

Wirkung

- Lähmt eine oder mehrere Kreaturen, wenn ihnen kein Rettungswurf gegen Zauber gelingt.
- Einzelziel: Der Rettungswurf erleidet −2.
- Gruppe: 1W4 Kreaturen in der Gruppe werden betroffen.
- Untote sind immun.

Projiziertes Abbild

Grad 5 · Illusionist · Dauer: 6 Phasen · Reichweite: 72 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Erzeugt ein illusorisches Ebenbild des Anwenders in Reichweite.
- Das Abbild ist eine exakte Kopie und nur durch Berührung zu unterscheiden.
- Zauber, die der Anwender danach wirkt, scheinen vom Abbild auszugehen; die Ziele müssen für den Anwender aber weiterhin sichtbar sein.
- Das Abbild scheint von Zaubern und Geschossen unberührt zu bleiben.
- Wird es berührt oder im Nahkampf getroffen, verschwindet es.

Schattenhafte Verwandlung

Grad 5 · Illusionist · Dauer: 1W4 Runden + 1 pro Stufe · Reichweite: Selbst oder eine berührte Kreatur bzw. ein berührtes Objekt

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent

Wirkung

- Ein berührtes Objekt oder eine berührte Kreatur wird schattenhaft und halb ätherisch.
- Objekt: Es wird völlig unkörperlich, kann nicht berührt werden und bietet keinen physischen Widerstand (z. B. eine Tür, die man frei durchqueren kann). Das Objekt darf höchstens 0,03 m³ [1 Kubikfuß] pro Stufe groß sein; magische Gegenstände und durch Zauber erschaffene Objekte sind nicht betroffen.
- Kreatur: Das Ziel und alles, was es trägt, werden unkörperlich; es kann durch kleine Löcher und Ritzen schlüpfen, nur ätherische Kreaturen oder Magie können ihm schaden.
- Untote ignorieren das Ziel für einen Geist; Untote mit 10 oder mehr TW dürfen einen Rettungswurf gegen Zauber mit −4 ablegen, um die Illusion zu bemerken.
- Ein unwilliges Ziel darf einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen.

Schattenwurf

Grad 5 · Illusionist · Dauer: Bis zu 6 Phasen + 1 pro Stufe · Reichweite: 9 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent

Wirkung

- Verzaubert die Schatten einer Kerze, sodass sie Ereignisse nachspielen, die sich früher im Bereich des Zaubers zugetragen haben.
- Der Anwender stellt eine Kerze in die Mitte des Bereichs, der ansonsten dunkel sein muss; die Kerze brennt während der Dauer vollständig ab.
- Der Anwender kann bis zu 6 Phasen + 1 Phase pro Stufe in die Vergangenheit blicken; die Schatten zeigen die Ereignisse bis zum Zeitpunkt des Wirkens.
- Es werden nur Silhouetten gezeigt, keine Geräusche oder Sprache.
- Mit einer speziellen Kerze aus dem Ohrenschmalz eines Riesenmonsters und Goldrunen (200 GM) wird zusätzlich schwacher Ton wiedergegeben.

Schein

Grad 5 · Illusionist · Dauer: 12 Stunden · Reichweite: 3 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Verändert das äußere Erscheinungsbild von bis zu einer Person pro zwei Stufen des Anwenders.
- Alle Ziele erscheinen als derselbe Humanoidentyp (z. B. Mensch, Elf, Goblin), bleiben aber als Individuen erkennbar und wirken nicht wie Klone.
- Die illusorische Gestalt darf höchstens 30 cm größer oder kleiner sein; Gewicht und Ausrüstung können beliebig verändert erscheinen.
- Das genaue Aussehen einer anderen Person kann nicht kopiert werden.
- Unwillige Ziele dürfen einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen.

Spiegellabyrinth

Grad 5 · Illusionist · Dauer: Je nach INT des Ziels · Reichweite: 1,5 m pro Stufe

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Ein einzelnes Ziel in Reichweite wird in ein sich veränderndes, außerdimensionales Spiegellabyrinth versetzt.
- Die Dauer hängt von der Intelligenz des Ziels ab: INT unter 3 = 2W4 Phasen; 3–5 = 1W4 Phasen; 6–8 = 5W4 Runden; 9–11 = 4W4 Runden; 12–14 = 3W4 Runden; 15–17 = 2W4 Runden; 18+ = 1W4 Runden.
- Nach dem Verlassen des Labyrinths erscheint das Ziel wieder am Ort der Verzauberung.

Spiegelwelt

Grad 5 · Illusionist · Dauer: 1 Runde pro Stufe · Reichweite: Berührung

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Verzaubert einen fein gearbeiteten silbernen Spiegel im Wert von mindestens 1.000 GM zu einem Ausspähgerät.
- Der Anwender kann flüchtig jeden Ort oder Gegenstand betrachten, den er sich in den Sinn ruft; die Klarheit hängt von seiner Vertrautheit mit dem Ziel ab.
- Es ist nicht möglich, durch den Spiegel Zauber in die betrachtete Szene zu wirken.

Steinwand

Grad 5 · Magier · Dauer: Permanent · Reichweite: 18 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Bruderschaft des Wortes, Königliches Magie-Kollegium

Signatur (nur hier)

- **Eldoras-Wand** (Meister Eldoras' Akademie in Kandelstein) – hält doppelt so lange und ist gegen Bannen resistent; wirkt nur in altem Mauerwerk, Fels oder Fundament.

Wirkung

- Erschafft eine Wand aus massivem Fels.
- Die Wand kann beliebig geformt werden und hat ein Volumen von 28 m³ [1.000 Kubikfuß], z. B. 15 m lang, 3 m hoch und 60 cm dick.
- Die Wand muss gestützt werden (z. B. durch den Boden) und darf nicht in einem von Gegenständen besetzten Bereich entstehen.

Telekinese

Grad 5 · Magier · Dauer: Konzentration (bis 6 Runden) · Reichweite: 36 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Der Anwender bewegt Gegenstände oder Kreaturen durch Gedankenkraft.
- Bis zu 200 Münzen Gewicht pro Stufe des Anwenders können bewegt werden.
- Das Ziel kann mit bis zu 6 m pro Runde in jede Richtung bewegt werden, auch vertikal.
- Eine betroffene Kreatur darf einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen.
- Bricht die Konzentration, fällt das Ziel.

Teleportation

Grad 5 · Magier · Dauer: Sofort · Reichweite: 3 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Der Anwender oder eine gewählte Kreatur verschwindet und erscheint an einem vom Anwender bestimmten Ort wieder.
- Das Ziel nimmt seine Ausrüstung bis zur maximalen Traglast mit.
- Unwillige Ziele dürfen einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen.
- Das Ziel kann beliebig weit entfernt sein, muss dem Anwender aber bekannt und ein freier Platz auf Bodenhöhe sein; eine Teleportation in die Luft oder in feste Materie ist nicht möglich.
- Es besteht ein Risiko, versehentlich über oder unter dem Boden zu erscheinen; die Erfolgschance hängt von der Kenntnis des Ziels ab (Tabelle in der Quelle).

Todeswolke

Grad 5 · Magier · Dauer: 6 Phasen · Reichweite: 9 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Königliches Magie-Kollegium

Wirkung

- Ein giftiger Nebel strömt aus den Fingern des Anwenders und füllt einen Bereich mit 9 m Durchmesser.
- Der Nebel bewegt sich mit 18 m pro Runde, getrieben vom Wind oder – bei Windstille – vom Anwender weg.
- Der Nebel ist schwerer als Luft und sinkt an den tiefsten Punkt, etwa Hügel hinab oder in Löcher.
- Alle Kreaturen im Kontakt erleiden 1 Schaden pro Runde; Kreaturen mit weniger als 5 TW müssen zusätzlich jede Runde einen Rettungswurf gegen Tod bestehen, sonst sterben sie.

Untote beleben

Grad 5 · Magier · Dauer: Permanent · Reichweite: 18 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent

Wirkung

- Erweckt Leichen oder Skelette als untote Skelette oder Zombies.
- Die Untoten gehorchen den Befehlen des Anwenders, können aber keine besonderen Fähigkeiten aus ihrem Leben nutzen (auch kein Zauberwirken).
- Die Magie bleibt aktiv, bis sie gebannt wird oder die Untoten zerstört werden.
- Pro Stufe können bis zu 1 TW Zombies oder Skelette belebt werden. Skelette haben RK 12 und TW wie zu Lebzeiten; Zombies haben RK 11 und ein TW mehr. Klassenstufen zählen nicht als TW.

Verstand schwächen

Grad 5 · Magier · Dauer: Permanent · Reichweite: 72 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent

Wirkung

- Ein arkaner Zauberwirker (z. B. Magier oder Elf) in Reichweite muss einen Rettungswurf gegen Zauber mit −4 bestehen, sonst wird er zum Schwachsinnigen, kann nicht mehr klar denken und keine Zauber wirken.

Verzögerter Spruch

Grad 5 · Magier · Dauer: Bis zur Auslösung, höchstens 1 Tag · Reichweite: Berührung

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Zirkel der Magier

Wirkung

- Der Zauberer bindet einen zweiten Zauber **bis zum dritten Grad** an einen Auslöser: ein gesprochenes Wort, eine Berührung, ein Zeitpunkt oder ein sichtbares Zeichen.
- **Wirkung:** Löst die Bedingung aus, wirkt der gebundene Zauber sofort und ohne Probe, ohne weitere Komponenten und ohne Geste. Die Kosten wurden beim Binden bezahlt.
- **Kosten:** Der gebundene Zauber wird beim Binden vollständig verbraucht, zusätzlich zu diesem Spruch. Für einen einzigen vorbereiteten Effekt zahlst du also doppelt – der Zirkel nennt das den Preis der Voraussicht.
- **Grenzen:** Nur ein gebundener Zauber pro Anwender. Keine Zauber des sechsten Grades, keine Flüche, keine Beschwörungen, nichts, was länger als eine Phase wirkt. Wird der gebundene Effekt nie ausgelöst, verfällt er nach einem Tag.
- **Misserfolg beim Binden:** Beide Zauber sind verloren, die Komponenten verbraucht.
- **Komponente:** Ein Sandkorn in Bernstein – das Zeichen der Zirkelmetaphysik: Zeit als Behälter.
- Keine Umkehrung.

Wand durchqueren

Grad 5 · Magier · Dauer: 3 Phasen · Reichweite: 9 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Öffnet vorübergehend ein Loch mit 1,5 m Durchmesser in massivem Fels oder Stein und schafft einen Durchgang von bis zu 3 m Tiefe.

Zeitfluss

Grad 5 · Illusionist · Dauer: 6 Phasen pro Stufe · Reichweite: 3 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Zirkel der Magier, Arkane Akademie

Signatur (nur hier)

- **Zirkel-Zeitfluss** (Zirkel der Magier) – wirkt auch auf einen Verbündeten in Reichweite; der Anwender altert um 1W4 Jahre.

Wirkung

- Verzerrt den Zeitfluss am Wirkungsort.
- Für Wesen im Bereich wirkt jede vergangene Phase wie eine ganze Stunde; Zauberdauern vergehen schneller, und Charaktere müssen im beschleunigten Rhythmus essen und schlafen.
- Wird genug subjektive Zeit im Bereich verbracht, können TP durch Rast regeneriert und Zauber neu memoriert werden.
- Interaktionen zwischen Wesen innerhalb und außerhalb des Bereichs laufen normal ab; im Kampf erhalten Wesen im Zeitfluss keine zusätzlichen Aktionen.
- Wird Zeitfluss mehr als einmal pro Woche gewirkt, verliert der Anwender dauerhaft 1 Punkt Konstitution.

---

6. Grad

25 arkane Sprüche

Antimagische Hülle

Grad 6 · Magier · Dauer: 12 Phasen · Reichweite: Selbst

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Königliches Magie-Kollegium

Wirkung

- Umgibt den Anwender mit einer antimagischen Barriere.
- Die Barriere blockiert alle Zauber und Zaubereffekte in beide Richtungen, einschließlich der Zauber des Anwenders.
- Der Anwender kann die Barriere jederzeit aufheben und den Zauber beenden.

Ausgelöste Illusion

Grad 6 · Illusionist · Dauer: Permanent bis ausgelöst · Reichweite: 72 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Ein Bereich in Reichweite wird verzaubert und erzeugt bei einer festgelegten Auslösebedingung eine Illusion nach Wahl des Anwenders, einschließlich Geräuschen, Gerüchen und Temperaturempfindungen.
- Nach der Auslösung erscheint die Illusion in einem Würfel von 6 m Kantenlänge und bleibt bis zu 1 Runde pro Stufe bestehen; danach endet die Verzauberung.
- Möglich sind ein illusorisches Monster (RK 14; wer es im Kampf trifft, darf einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen und durchschaut es bei Erfolg), ein illusorischer Angriff (Ziele mit erfolgreichem Rettungswurf sind unbetroffen) oder eine Szene (verschwindet bei Berührung).

- Die Illusion verursacht keinen echten Schaden; scheinbarer Tod bedeutet Bewusstlosigkeit, scheinbare Versteinerung Lähmung usw. (Dauer 1W4 Phasen).

Desintegration

Grad 6 · Magier · Dauer: Sofort · Reichweite: 18 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Königliches Magie-Kollegium

Wirkung

- Die materielle Form einer einzelnen nichtmagischen Kreatur oder eines Gegenstands wird sofort und dauerhaft zerstört.
- Eine betroffene Kreatur darf einen Rettungswurf gegen Tod ablegen, um der Desintegration zu widerstehen.
- Beispiele für Ziele: ein Baum, ein Schiff oder ein 3 m langer Mauerabschnitt.

Durch den Spiegel

Grad 6 · Illusionist · Dauer: 1 Runde pro Stufe · Reichweite: 3 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Verzaubert einen fein gearbeiteten, bodenlangen silbernen Spiegel im Wert von mindestens 5.000 GM zu einem Ausspähgerät.
- Der Anwender kann jeden Ort oder Gegenstand betrachten, den er sich in den Sinn ruft; die Klarheit hängt von seiner Vertrautheit mit dem Ziel ab.
- Es ist nicht möglich, durch den Spiegel Zauber in die betrachtete Szene zu wirken.
- Der Anwender kann in die betrachtete Szene hineinsteigen; am Eintrittspunkt entsteht eine schwache, unsichtbare räumliche Verzerrung, die der Anwender oder Magie wahrnehmen kann.

- Wer die Verzerrung wahrnimmt, kann durch den Spiegel zum Ausgangsort zurückkehren.
- Am Ende der Dauer verschwindet das Portal; wer den Spiegel betreten hat und nicht zurückgekehrt ist, muss einen Rettungswurf gegen Tod bestehen, sonst geht er in einer anderen Realitätsebene verloren.

Erde bewegen

Grad 6 · Magier · Dauer: 6 Phasen · Reichweite: 72 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie, Königliches Magie-Kollegium

Wirkung

- Erde (nicht Fels) in Reichweite wird nach Wunsch des Anwenders umgelagert.
- Die Erde kann mit bis zu 18 m pro Phase bewegt werden.
- Die Reichweite erstreckt sich auch nach unten, sodass Ausgrabungen möglich sind.

Geas

Grad 6 · Magier · Dauer: Permanent / Sofort (aufheben) · Reichweite: 9 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent

Wirkung

- Der Anwender befiehlt einem Ziel, eine bestimmte Handlung auszuführen oder zu unterlassen (z. B. einen Gegenstand bringen, ohne Zurückhaltung essen/trinken, ein Geheimnis wahren).
- Die Aufgabe darf nicht unmöglich oder unmittelbar tödlich sein; sonst trifft der Geas den Anwender selbst.
- Das Ziel darf einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen.
- Bei Misserfolg muss es die Aufgabe befolgen oder erleidet allmählich zunehmende, schließlich tödliche Nachteile (Angriffsabzüge, Attributsverluste, Unfähigkeit, Zauber zu

memorieren, körperliche Qualen).
- Umkehrung (Geas aufheben): Beendet einen aktiven Geas und die daraus entstandenen Nachteile.

Irreführung

Grad 6 · Illusionist · Dauer: 1 Runde pro Stufe · Reichweite: Selbst

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Erzeugt einen illusorischen Doppelgänger des Anwenders, während der echte Anwender unsichtbar wird.
- Der Doppelgänger umfasst visuelle, akustische, olfaktorische und taktile Elemente und ist eine vollständig überzeugende Kopie.
- Der Doppelgänger kann unabhängig handeln, sich bewegen, sprechen, angreifen und Zauber wirken, die der Anwender memoriert hat.
- Der Doppelgänger hat dieselben Kampffähigkeiten wie der Anwender und einen eigenen TP-Vorrat in Höhe der TP des Anwenders beim Wirken.
- Der Anwender ist wie bei verbesserter Unsichtbarkeit unsichtbar: Er kann angreifen, erhält +4 auf RK und Rettungswürfe gegen Angriffe von Gegnern, die ihn trotz Unsichtbarkeit wahrnehmen, und getragene Ausrüstung wird mit unsichtbar; Lichtquellen bleiben sichtbar.

Massensuggestion

Grad 6 · Illusionist · Dauer: 4 Phasen + 4 pro Stufe · Reichweite: 27 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent

Wirkung

- Der Anwender äußert eine Suggestion, um das Verhalten ausgewählter Ziele in Reichweite zu beeinflussen.

- Bis zu eine Person pro Stufe des Anwenders kann betroffen werden.
- Die Suggestion muss ein kurzer Satz von höchstens ein bis zwei Sätzen sein und in einer verstandenen Sprache geäußert werden.
- Offensichtlich schädliche Suggestionsinhalte lassen den Zauber für das jeweilige Ziel automatisch scheitern.
- Jedes Ziel darf einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen; besonders vernünftig formulierte Suggestionsinhalte erleiden −2.
- Untote sind immun.

Permanente Illusion

Grad 6 · Illusionist · Dauer: Permanent · Reichweite: 72 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie, Zirkel der Magier

Signatur (nur hier)

- **Zirkel-Permanenz** (Zirkel der Magier) – hält bis zur nächsten Sonnenwende, ohne Bindung an einen Ort; nur einmal pro Monat wirkbar.

Wirkung

- Erzeugt eine Illusion nach Wahl des Anwenders, einschließlich Geräuschen, Gerüchen und Temperaturempfindungen, in einem Würfel von 6 m Kantenlänge.
- Möglich sind ein illusorisches Monster (RK 14; wer es im Kampf trifft, darf einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen und durchschaut es bei Erfolg) oder eine Szene.
- Die Illusion verhält sich so, wie der Anwender es beim Wirken festgelegt hat; keine Konzentration nötig.
- Sie verursacht keinen echten Schaden; scheinbarer Tod bedeutet Bewusstlosigkeit, scheinbare Versteinerung Lähmung usw. (Dauer 1W4 Phasen).

Projiziertes Abbild

Grad 6 · Magier · Dauer: 6 Phasen · Reichweite: 72 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Erzeugt ein illusorisches Ebenbild des Anwenders in Reichweite.
- Das Abbild ist eine exakte Kopie und nur durch Berührung zu unterscheiden.
- Zauber, die der Anwender danach wirkt, scheinen vom Abbild auszugehen; die Ziele müssen für den Anwender aber weiterhin sichtbar sein.
- Das Abbild scheint von Zaubern und Geschossen unberührt zu bleiben.
- Wird es berührt oder im Nahkampf getroffen, verschwindet es.

Reinkarnation

Grad 6 · Magier · Dauer: Permanent · Reichweite: Erscheint in der Nähe des Anwenders

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie, Das arkane Konvent

Wirkung

- Ein verstorbener Charakter kehrt in einem neuen Körper in der Nähe des Anwenders ins Leben zurück.
- Die neue Gestalt wird auf der Tabelle für Reinkarnation ausgewürfelt und ist nicht notwendigerweise die alte.
- Bei einem Charakterklassen-Ergebnis hat der Charakter die Stufe 1W6 (höchstens seine vorherige Stufe) und kann in der neuen Klasse normal aufsteigen.
- Bei einem Monster-Ergebnis bestimmt der SL die Art; das Monster sollte zumindest teilweise intelligent, höchstens 6 TW stark und gleicher Gesinnung sein.

Schatten

Grad 6 · Illusionist · Dauer: 1 Runde pro Stufe · Reichweite: 9 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent

Wirkung

- Beschwört halbreale Monster aus Schattenstoff, deren gesamte TW die Stufe des Anwenders nicht überschreiten; alle Monster sind vom selben Typ.
- Die Monster haben 1W6 TP pro TW und stehen unter der Kontrolle des Anwenders.
- Jede Kreatur, die die Monster sieht, darf einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen: Bei Erfolg sieht sie nur Schatten (RK 10, drei Viertel des normalen Schadens, keine besonderen Angriffe); bei Misserfolg hält sie die Monster für echt (normale Angriffe und Schaden, besondere Angriffe möglich, aber Energieentzug/Versteinerung nur Bewusstlosigkeit/Lähmung für 1W4 Phasen).

Spruchdoppelung

Grad 6 · Magier · Dauer: Sofort · Reichweite: Selbst

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Zirkel der Magier

Wirkung

- Der Zauberer wiederholt einen Zauber, den er **innerhalb der letzten Stunde** bereits gewirkt hat – samt Parametern, Zielen und Wirkung. Eine neue Komponente braucht er nicht.
- **Preis:** Der Zauberer verliert **1W6 Trefferpunkte** (nicht unter 1) – der Zirkel sagt, man bezahle den zweiten Durchlauf mit einem Stück von sich. Wer am Rand seiner Kraft arbeitet, spürt die Doppelung doppelt.
- **Grenzen:** Nur einmal pro Zauber und Tag, nicht auf Sprüche des sechsten Grades, nicht auf Zauber, die eine dauerhafte Bindung erzeugt haben (Siegel, Riegel, Permanenz).

- **Komponente:** Ein Stück Spiegel, das beim Wirken zerspringt – der Zirkel sagt, man bezahle den zweiten Durchlauf mit einem Stück von sich.
- Keine Umkehrung: Es gibt keinen Weg, eine Doppelung zurückzunehmen.

Regelhinweise

- **Warum der Zirkel das lehrt:** Wer Meta-Magie erforscht, muss den Unterschied zwischen „der Spruch wirkt" und „die Formel trägt" kennen. Die Doppelung ist der Beweis, dass beides nicht dasselbe ist.
- **Am Tisch:** Ein zweiter Feuerball in derselben Szene ist stark – aber er kostet doppelt Limit, TP und riskiert die Überlastung. Der Zauberer entscheidet, ob ihm das wert ist.

Stein zu Fleisch

Grad 6 · Magier · Dauer: Permanent · Reichweite: 36 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Verwandelt Stein in lebendiges Fleisch; besonders nützlich, um magisch versteinerte Kreaturen wiederzubeleben.
- Umkehrung (Fleisch zu Stein): Verwandelt eine lebende Kreatur samt Ausrüstung in Stein; das Opfer darf einen Rettungswurf gegen Lähmung ablegen.

Säurenebel

Grad 6 · Illusionist · Dauer: 1W4 Runden + 1 pro Stufe · Reichweite: 9 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Königliches Magie-Kollegium

Wirkung

- Eine Wand aus wogendem, säurehaltigem Dampf erscheint an einem vom Anwender gewählten Ort in Reichweite.

- Der Nebel füllt einen Würfel von 3 m Kantenlänge pro Stufe des Anwenders.
- Pflanzen im Nebel verdorren und sterben; kleine Sträucher und Gräser vergehen in zwei Runden, große Bäume können bis zu 16 Runden brauchen.
- Kreaturen im Nebel erleiden 1 Schaden in der ersten Runde, 2 in der zweiten, 4 in der dritten und 8 in jeder weiteren Runde.
- Der Nebel blockiert normale Sicht und Infravision; Bewegungen darin sind auf ein Zehntel reduziert.
- Nur sehr starker Wind oder ein großer Bereich magischen Feuers kann den Nebel vorzeitig auflösen.

Todeszauber

Grad 6 · Magier · Dauer: Sofort · Reichweite: 72 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Königliches Magie-Kollegium, Das arkane Konvent

Wirkung

- Bis zu 4W8 TW Kreaturen in einem Würfel von 18 m Kantenlänge müssen einen Rettungswurf gegen Tod bestehen, sonst sterben sie sofort.
- Untote und Kreaturen mit mehr als 7 TW sind nicht betroffen.

Traum manifestieren

Grad 6 · Illusionist · Dauer: Je nach Manifestation · Reichweite: Selbst

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent

Wirkung

- Der Anwender nutzt die formbare Kraft der Traumwelt, um einen Wunsch zu manifestieren.
- Nach dem Wirken muss er sich hinlegen und einschlafen, während er die gewünschte Manifestation visualisiert; der Unterbewusstsein nimmt die Visualisierung auf.

- Schläft er acht Stunden ununterbrochen, tritt die Manifestation ein.
- Beispiele für die maximale Wirkung: alle Wunden einer Person heilen, eine verlorene Gliedmaße regenerieren, einen Weg durch die Wildnis oder einen geheimen Eingang offenbaren, die ungefähre Stärke feindlicher Streitkräfte erfahren oder eine tote Kreatur/ein zerstörtes Objekt für 1 Phase pro Stufe temporär wiederherstellen.
- Der Zauber hat eine begrenzte Anwendungshäufigkeit; Details stehen in der Quelle.

Traumqueste

Grad 6 · Illusionist · Dauer: Permanent bis erfüllt · Reichweite: 18 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent

Wirkung

- Der Anwender befiehlt einem Ziel, eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen, und übermittelt den Befehl durch einen wiederkehrenden Traum.
- Das Ziel träumt jede Nacht von der Erfüllung der Aufgabe; die Aufgabe darf nicht offensichtlich selbstmörderisch sein.
- Das Ziel darf einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen; bei Erfolg erlebt es nur den ersten Traum, der Zauber hat keine weitere Wirkung.
- Bei Misserfolg muss das Ziel die Aufgabe verfolgen oder beginnt aus der Realität zu verschwinden: Für jeden Tag ohne Verfolgung verliert es 1 TP (nicht tödlich). Diese Schäden können nur durch Erfüllung der Aufgabe geheilt werden.
- Nach Erfüllung endet der Zauber und alle verlorenen TP werden zurückgegeben.

Unsichtbarer Verfolger

Grad 6 · Magier · Dauer: Ein Auftrag · Reichweite: Erscheint in der Nähe des Anwenders

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Zentrum für Monsterüberwachung, Arkane Akademie

Wirkung

- Beschwört einen unsichtbaren Verfolger (8 TW) und bindet ihn magisch an einen Auftrag des Anwenders.
- Der Anwender muss den Auftrag sorgfältig formulieren: Unsichtbare Verfolger sind tückisch und befolgen den Wortlaut, verdrehen aber den Sinn, wenn der Auftrag nicht schnell und einfach zu erfüllen ist.
- Die Kreatur versucht den Auftrag zu erfüllen, bis sie Erfolg hat oder zerstört wird.
- Böses bannen vertreibt den Verfolger und beendet den Zauber.

Verkörperung

Grad 6 · Illusionist · Dauer: 1 Phase pro Stufe · Reichweite: Selbst oder eine berührte Person

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Das arkane Konvent

Wirkung

- Das Ziel nimmt das Aussehen einer vom Anwender gewählten Person an.
- Es wird körperlich nicht von der Zielperson zu unterscheiden: Größe, Alter, Rasse, Geschlecht, Gesten, Stimme, Sprechweise und Manierismen werden identisch.
- Das Ziel erhält keine Erinnerungen, geistigen Fähigkeiten, Erfahrungen oder besonderen Fähigkeiten der Zielperson.
- Personen, die die Zielperson kennen, dürfen einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen, wenn das Ziel etwas tut oder sagt, was das Original nicht tun würde.
- Der Anwender benötigt einen persönlichen Besitz oder eine Körperprobe der Zielperson (z. B. Blutstropfen, Haarlocke).

Vision

Grad 6 · Illusionist · Dauer: 1 Phase · Reichweite: Selbst

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie, Bruderschaft des Wortes

Wirkung

- Der Anwender ruft eine übernatürliche Macht an und bittet um eine Vision als Antwort auf eine ihn bedrängende Frage.
- Die Macht kann der Anwender auswählen; er muss etwas opfern, das ihm oder der Macht wertvoll ist. Wertvollere Opfer erhöhen die Chance auf eine Antwort.
- Die Reaktion wird mit 2W6 bestimmt: 2–6 = die Macht ist erzürnt, keine Vision, stattdessen eine mächtige Queste; 7–9 = eine kleine Vision, die nicht direkt mit der Frage zusammenhängen muss; 10+ = eine Vision, die die Frage beantwortet.
- Der Wurf wird durch den Wert des Opfers modifiziert: sehr wertvoll +1, äußerst wertvoll +2, unbezahlbar +3.

Wahrer Blick

Grad 6 · Illusionist · Dauer: 1 Runde pro Stufe · Reichweite: Selbst oder eine berührte Kreatur

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie, Bruderschaft des Wortes

Wirkung

- Das Ziel sieht alle Dinge innerhalb von 18 m so, wie sie wirklich sind.
- Geheimtüren werden enthüllt, unsichtbare Objekte und Kreaturen wahrgenommen, Illusionen durchschaut und Verzauberungen an Objekten und Kreaturen sichtbar.

Wasser senken

Grad 6 · Magier · Dauer: 10 Phasen · Reichweite: 72 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Halbiert die Tiefe eines Gewässers für die Dauer des Zaubers.
- Betroffen ist ein Bereich von bis zu 930 m² [10.000 Quadratfuß].

Wasser teilen

Grad 6 · Magier · Dauer: 6 Phasen · Reichweite: 36 m

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Ein Gewässer teilt sich und legt einen Weg über den Grund frei.
- Der Weg ist 3 m breit und bis zu 36 m lang.
- Der Anwender kann den Zauber jederzeit beenden.

Wetterkontrolle

Grad 6 · Magier · Dauer: Konzentration · Reichweite: 219 m [240 Yards] um den Anwender

Gilde

Gildenlehrplan ab Grad 3 – nicht Allgemeingut (siehe Gildenzauber).

Gelehrt von: Arkane Akademie

Wirkung

- Der Anwender konzentriert sich (ohne Bewegung) und ruft eine Wetterlage im Umkreis hervor; der Zauber wirkt nur im Freien.
- Möglich sind ruhiges Wetter, extreme Hitze, Nebel, starker Wind, Regen, Schnee und Tornado; die genauen Effekte entsprechen denen der druidischen Wetterkontrolle.
- Die Wetterlage kann während der Konzentration nach Belieben gewechselt werden.

Kurzreferenz

Alle Sprüche dieses Summariums nach Spruchgrad, innerhalb des Grades alphabetisch – mit Klasse und der Gilde, die ihn lehrt. Für den schnellen Blick am Spieltisch.

Spruch	Gr.	Kl.	Gelehrt von
Akustische Illusion	1	Illu	alle (AA)
Arkanes lesen	1	Mag	alle (AA, BdW)
Bauchreden	1	Mag	alle (aK)
Chromatische Kugel	1	Illu	alle (AA)
Dunkelheit	1	Mag	alle (aK)
Farbstrahl	1	Illu	alle (AA)
Glamour	1	Illu	alle (AA)
Hypnotismus	1	Illu	alle (aK, AA)
Illusion entdecken	1	Illu	alle (AA)
Licht	1	Mag	alle (AA)
Magie entdecken	1	Mag	alle (AA, ZfM)
Magischer Riegel	1	Mag	alle (BdW)
Magisches Geschoss	1	Mag	alle (KMK)
Nebelwand	1	Illu	alle (AA)
Person bezaubern	1	Mag	alle (aK)
Phantastische Kraft	1	Illu	alle (AA)
Schild	1	Mag	alle (KMK)
Schlaf	1	Mag	alle (aK)
Schrecken	1	Illu	alle (aK)
Schutz vor Bösem	1	Mag	alle (KMK)
Schwebende Scheibe	1	Mag	alle (AA)
Sprachen lesen	1	Mag	alle (BdW)
Tanzende Lichter	1	Illu	alle (AA)
Blindheit - Taubheit	2	Illu	alle (aK)
Böses entdecken	2	Mag	alle
Dauerhaftes Licht	2	Mag	alle
ESP	2	Mag	alle
Falsche Aura	2	Illu	alle (aK, BdW)
Faszinieren	2	Illu	alle (aK, AA)
Flammenpfeil	2	Mag	alle (KMK)
Flüsternder Wind	2	Illu	alle (AA)
Gegenstand lokalisieren	2	Mag	alle

Spruch	Gr.	Kl.	Gelehrt von
Hypnotisches Muster	2	Illu	alle (AA)
Klopfen	2	Mag	alle (AA, BdW)
Levitation	2	Mag	alle (AA)
Magie entdecken	2	Illu	alle (AA, ZfM)
Magischer Mund	2	Illu	alle (BdW)
Magischer Verschluss	2	Mag	alle (BdW)
Netz	2	Mag	alle (ZfM, KMK)
Phantastische Kraft	2	Mag	alle (AA)
Quasimorph	2	Illu	alle (aK)
Spiegelbilder	2	Mag	alle (AA)
Unsichtbares entdecken	2	Mag	alle (ZfM, AA)
Unsichtbarkeit	2	Mag	alle (AA)
Verbesserte phantastische Kraft	2	Illu	alle (AA)
Verschwimmen	2	Illu	alle (AA)
Blitzschlag	3	Mag	KMK
Feuerball	3	Mag	KMK
Fliegen	3	Mag	AA, KMK
Furcht	3	Illu	aK
Geisterform	3	Illu	aK
Hast	3	Mag	AA, KMK
Hellsehen	3	Mag	AA
Illusion bannen	3	Illu	AA
Infravision	3	Mag	AA, ZfM
Lähmung	3	Illu	aK, KMK
Magie bannen	3	Mag	KMK
Nichtentdeckung	3	Illu	BdW, AA
Person festhalten	3	Mag	KMK, ZfM
Phantomross	3	Illu	aK, AA
Schrift binden	3	Mag	BdW
Schutz vor Bösem	3	Mag	KMK
Schutz vor normalen Geschossen	3	Mag	KMK
Schwarzes Licht	3	Illu	aK
Seiltrick	3	Illu	AA
Spektrale Kraft	3	Illu	aK
Suggestion	3	Illu	aK
Trugbild	3	Illu	AA
Unsichtbarkeit	3	Mag	AA
Wasser atmen	3	Mag	AA

Spruch	Gr.	Kl.	Gelehrt von
Zunge lösen	3	Mag	BdW
Alte Zunge	4	Mag	EMA
Andere verwandeln	4	Mag	AA
Dimensionstür	4	Mag	AA
Eiswand	4	Mag	KMK
Emotion	4	Illu	aK
Fester Nebel	4	Illu	KMK
Feuerwand	4	Mag	KMK
Fluch bannen	4	Mag	KMK
Formel lesen	4	Mag	ZdM
Geringe Erschaffung	4	Illu	AA
Illusorische Ausdauer	4	Illu	AA
Magie bannen	4	Illu	KMK
Massenverwandlung	4	Mag	AA
Monster bezaubern	4	Mag	ZfM
Pflanzenwachstum	4	Mag	AA
Phantastischer Killer	4	Illu	AA
Regenbogenmuster	4	Illu	AA
Schattenmonster	4	Illu	aK
Schleier der Verlassenheit	4	Illu	aK
Selbst verwandeln	4	Mag	AA
Siegel erneuern	4	Mag	EMA
Siegel siegeln	4	Mag	BdW
Trugbild	4	Mag	AA
Verbesserte Unsichtbarkeit	4	Illu	AA
Verwirrung	4	Mag	AA
Zauberauge	4	Mag	BdW, ZfM
Chaos	5	Illu	aK
Elementar beschwören	5	Mag	KMK, AA
Fels zu Schlamm verwandeln	5	Mag	AA
Große Erschaffung	5	Illu	AA
Halbschattenmonster	5	Illu	aK
Heimsuchung	5	Illu	aK
Höhere Ebene kontaktieren	5	Mag	AA, aK
Illusion	5	Illu	AA
Magisches Gefäß	5	Mag	aK
Monster festhalten	5	Mag	ZfM
Projiziertes Abbild	5	Illu	AA

Spruch	Gr.	Kl.	Gelehrt von
Schattenhafte Verwandlung	5	Illu	aK
Schattenwurf	5	Illu	aK
Schein	5	Illu	AA
Spiegellabyrinth	5	Illu	AA
Spiegelwelt	5	Illu	AA
Steinwand	5	Mag	BdW, KMK
Telekinese	5	Mag	AA
Teleportation	5	Mag	AA
Todeswolke	5	Mag	KMK
Untote beleben	5	Mag	aK
Verstand schwächen	5	Mag	aK
Verzögerter Spruch	5	Mag	ZdM
Wand durchqueren	5	Mag	AA
Zeitfluss	5	Illu	ZdM, AA
Antimagische Hülle	6	Mag	KMK
Ausgelöste Illusion	6	Illu	AA
Desintegration	6	Mag	KMK
Durch den Spiegel	6	Illu	AA
Erde bewegen	6	Mag	AA, KMK
Geas	6	Mag	aK
Irreführung	6	Illu	AA
Massensuggestion	6	Illu	aK
Permanente Illusion	6	Illu	AA, ZdM
Projiziertes Abbild	6	Mag	AA
Reinkarnation	6	Mag	AA, aK
Schatten	6	Illu	aK
Spruchdoppelung	6	Mag	ZdM
Stein zu Fleisch	6	Mag	AA
Säurenebel	6	Illu	KMK
Todeszauber	6	Mag	KMK, aK
Traum manifestieren	6	Illu	aK
Traumqueste	6	Illu	aK
Unsichtbarer Verfolger	6	Mag	ZfM, AA
Verkörperung	6	Illu	aK
Vision	6	Illu	AA, BdW
Wahrer Blick	6	Illu	AA, BdW
Wasser senken	6	Mag	AA
Wasser teilen	6	Mag	AA

Spruch	Gr.	Kl.	Gelehrt von
Wetterkontrolle	6	Mag	AA

Abkürzungen der Gilden

- **KMK** – Königliches Magie-Kollegium
- **AA** – Arkane Akademie
- **BdW** – Bruderschaft des Wortes
- **ZfM** – Zentrum für Monsterüberwachung
- **aK** – Das arkane Konvent
- **ZdM** – Zirkel der Magier
- **EMA** – Meister Eldoras' Akademie in Kandelstein

„alle“ bedeutet: Der Spruch ist Allgemeingut (Grad 1–2) und wird von jeder Gilde gelehrt; die Spalte nennt in diesem Fall die Gilde mit dem Schwerpunkt.