

# Zauberkundige:r Zauberliste

## 1. Zaubergrad

- ☐ **Licht** / R: 18 m / D: 6 + 1 Phase pro Stufe / Erzeugt Licht (wie Fackel) im Umkreis von 6 m.
- ☐ **Magie entdecken** / R: 18 m / D: 2 Phasen / Die Gegenwart eines mag. Zaubers od. einer Verzauberung wahrnehmen.
- ☐ **Magie lesen** / R: ZAK / D: zwei Schriftrollen, mag. Schriften / Mag. Schriften auf Schriftrollen und Gewölbewänden lesen.
- ☐ **Magisches Geschoss** / R: 45 m / D: sofort / Ein magisches Geschoss. **Variante 1:** Angriffswurf +1 verursacht S: 1W6 + 1. **Variante 2:** trifft automatisch S: 1W4 + 1.
- ☐ **Person bezaubern** / R: 36 m / D: bis zur mag. Bannung / Kreatur fällt unter den Einfluss vom ZAK / RW: ja.
- ☐ **Pforte zuhalten** / R: SL / D: 2W6 Phasen / Hält eine Tür geschlossen, Magieresistente Kreaturen zerschmettern Zauber.
- ☐ **Schild** / R: ZAK / D: 2 Phasen / Verbessert RK auf 2 [17] gegen Fernkampfangriffe und 4 [15] gegen Nahkampfangriffe.
- ☐ **Schlaf** / R: 72 m / D: 6 Phasen / Feinde in Schlaf / <1 TW: 2W8, 1-2TW: 2W6, 3-4TW: 1W6, 4+TW: 1 Kreat. / RW: nein.
- ☐ **Schutz vor Bösem** / R: ZAK / D: 6 Phasen / Böse Kreaturen erleiden -1 bei Angriffen, ZAK +1 RW-Bonus.
- ☐ **Sprachen lesen** / R: Leseabstand / D: ein- od. zweimal lesen / Hinweise, Anweisungen und Formeln entschlüsseln.

## 2. Zaubergrad

- ☐ **Böses entdecken** / R: 18 m / D: 2 Phasen / Alle bösen Verzauberungen, Absichten, Gedanken od. Auren erkennen.
- ☐ **Dauerhaftes Licht** / R: 36 m / D: perm., bis zum mag. Bann / Licht so hell wie Sonnenlicht (Umkreis max. 36 m).
- ☐ **Dunkelheit (4,5 m Umkreis)** / R: 36 m / D: 6 Phasen / Erschafft Dunkelheit, die selbst Dunkelsicht nicht durchdringen kann. Zauber Licht od. Magie bannen können entgegenwirken.
- ☐ **Feuerwerk** / R: 72 m / D: 6 Phasen / Aus normalen Feuer entsteht ein Feuerwerk od. blendender Rauch (> 6 x 6 x 6 m³).
- ☐ **Gedanken lesen (Gedanken wahrnehmen)** / R: 18 m / D: 12 Phasen / Gedanken anderer Kreaturen entdecken. Durchdringt Steintv bis 0,5 m, Bleiverkleidung blockt.
- ☐ **Gegenstand aufspüren** / R: 18 + 3 m pro Stufe / D: 1 Min. pro Stufe / Korrekte Richtung (gerade Linie) zu Gegenstand od. Kategorie (Treppen, Gold usw.) wahrnehmen.
- ☐ **Klopfen** / R: 18 m / D: sofort / Alle Türen, Tore und Portale (einschließlich Magische) entriegeln und entsperren.
- ☐ **Magischer Mund** / R: Berührung / D: perm. bis ausgelöst od. mag. Bann / Eine Botschaft (bis zu 30 Worte) wiedergeben.
- ☐ **Magisches Schloss** / R: nah / D: perm. bis zum mag. Bann / Hält Tür geschlossen. Magieresistente Kreaturen zerschmettern Zauber.
- ☐ **Schweben** / R: 6 m/Stufe / D: 1 Phase pro Stufe / Bis zu 2 m pro Min. vertikal nach oben od. unten schweben.
- ☐ **Spiegelbilder** / R: rund um ZAK / D: 6 Phasen od. bis zur Zerstörung / 1W4 synchrone Spiegelbilder.
- ☐ **Spinnennetz** / R: 9 m / D: 8 h / Bis zu 3 x 3 x 6 m³ mit klebrigen Netzen füllen. Befreiung: 1 Phase mit Fackel und Schwert; 2 Phasen größer Pferd; 3-4 Phasen Menschen (od. SL).
- ☐ **Stärke** / R: Berührung / D: 8 h / KÄM +2W4 Stärke, KLE +1W6 Stärke. Nicht höher als 18 (SL kann zusätzliche Boni zulassen).

- ☐ **Trugbild** / R: 72 m / D: bis die Konzentration endet / Illusion kann max. 2W6 Schaden verursachen. Verschwindet bei Berührung. Verursacht Schaden solange aufrecht. / RW: ja.
- ☐ **Unsichtbarkeit** / R: 72 m / D: bis zur mag. Bannung od. bis ein Angriff erfolgt / Unsichtbarkeit für normale Sicht und Dunkelsicht. Alle gegnerischen Angriffe (sofern möglich) -4.
- ☐ **Unsichtbarkeit entdecken** / R: 3 m pro Stufe / D: 6 Phasen / Unsichtbare Gegenstände und Kreaturen wahrnehmen.

## Zauberanzahl:

Zauberkundige:r Stufe																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	7	8
2	-	-	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	6	6	7	8
3	-	-	-	-	1	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	5	6	6	7	8
4	-	-	-	-	-	1	2	2	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6	6	7
5	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	3	4	4	4	4	5	5	6	6	7
6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	3	4	5	5	5	6	6	7
7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	2	2	2	3	4
8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	2	2	3
9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	3

### Begriffserklärung:

1 Phase (od. 1 Ph.): 10 Min.	Perm: Permanent
1 (Kampf)Runde: 1 Min.	R: Reichweite
D: Dauer	Rd.: Runde
h: Stunde(n)	RW: Rettungswurf
ZAK: Zauberkundige:r	S: Schaden
m: Meter	SL: Spielleiter bestimmt
Mag.: Magisch	Tabelle: siehe Tabelle im GRW
Min.: Minute(n)	

### 3. Zaubergrad

- ☐ **Blitzstrahl** / R: 72 m (max.) / D: sofort / Legt einen Weg von 18 m zurück. Jede Kreatur im Weg wird getroffen. / S: 1W6 pro Stufe / RW: 1/2 Schaden.
- ☐ **Dunkelsicht** / R: 12 m / D: 1 Tag / In vollkommener Dunkelheit sehen.
- ☐ **Einflüsterung** / R: Rufweite / D: 1 Woche / Kreatur führt hypnotische Einflüsterung aus. / RW: ja
- ☐ **Explosive Runen** / R: Auf Pergament geschrieben / D: perm. / Erschafft beim Lesen eine tödliche Falle. / S: 4W6.
- ☐ **Feuerball** / R: 72 m / D: Augenblicklich / Explosion (Durchmesser 12 m) / S: 1W6 pro Stufe / RW: 1/2 Schaden.
- ☐ **Fliegen** / R: Berührung / D: 1 Ph pro Stufe (SL heimlich + 1W6 Ph) / Fliegen: mit Bewegungsrate 36 m / Runde.
- ☐ **Hast** / R: 72 m / D: 3 Phasen / Innerhalb 18 m Radius, max. 24 Kreaturen mit 2x Geschwindigkeit bewegen und angreifen.
- ☐ **Hellhören** / R: 18 m / D: 12 Ph / Alle Geräusche durch Hindernisse hören. Stein 0,6 m; Blei blockt. Kristallkugel!
- ☐ **Hellsehen** / R: 18 m / D: 12 Phasen / Alles durch Hindernisse sehen. Stein 0,6 m; Blei blockt.
- ☐ **Magie bannen** / R: 36 m / D: 1 Ph / Magische Gegenstände 1 Ph wirkungslos. Zauber und Verzauberungen werden vollständig gebannt. %-Chance im Stufenverhältnis.
- ☐ **Monster herbeizaubern I** / R: entfällt / D: 6 Runden / Ruft Verbündete herbei. 1 Ph bis sie erscheinen. Tabelle.
- ☐ **Person festhalten** / R: 36 m / D: 6 + 1 Ph pro Stufe / 1W4 Kreaturen bewegungsunfähig. / RW: ja. (1 Kreat – 2)
- ☐ **Schutz vor Bösem (3 m Umkreis)** / R: Zentriert auf ZAK / D: 6 Phasen / Hält alle Monster fern. Böse Kreaturen –1 auf Angriffe. Alle geschützten Kreaturen +1 auf RW.
- ☐ **Schutz vor normalen Geschossen** / R: ZAK / D: 2 h / Unverwundbarkeit bei Nicht-Mag. Geschossen (z.B. Felsbrocken überwinden den Zauber).
- ☐ **Seiltrick** / R: so weit ZAK das Seil werfen kann / D: 6 + 1 Phase pro Stufe / ZAK und 3 weitere Kreaturen können am Seil hochklettern und in „anderer“ Dimension verschwinden.
- ☐ **Unsichtbarkeit (3 m Umkreis)** / R: 72 m / D: bis zur mag. Bannung od. bis ein Angriff erfolgt / Bewegt sich mit, für normale Sicht und Dunkelsicht. Alle gegnerischen Angriffe (sofern möglich) –4.
- ☐ **Verlangsamen** / R: 72 m / D: 3 Phasen / Innerhalb 18 m Radius, max. 24 Kreaturen mit 1/2 Geschwindigkeit bewegen und angreifen. / RW: ja.
- ☐ **Wasser atmen** / R: 9 m / D: 12 Phasen / Unter Wasser atmen.

### 4. Zaubergrad

- ☐ **Dimensionstür** / R: 10 m (108 m Teleportationsdistanz) / D: 6 Phasen / ZAK, ein Gegenstand od. eine Kreatur teleportieren.
- ☐ **Eissturm** / R: 36 m / D: 1 Runde / Würfel (9 m Seitenlänge) / S: 3W10 / RW: nein.
- ☐ **Eiswand** / R: 18 m v/ D: Konzentration / 2 m dick, undurchsichtig, gerade Wand (18 m lang, 6 m hoch) od. kreisförmige Wand (Radius 4,5 m, 6 m hoch). Für Kreaturen bis 3 TW unzerstörbar. Kreaturen +4 TW beim Durchbrechen 1W6 Schaden.
- ☐ **Feuerwand** / R: 18 m / D: Konzentration / undurchsichtig, gerade Wand (18 m lang, 6 m hoch) od. kreisförmige Wand (Radius 4,5 m, 6 m hoch). Für Kreaturen bis 3 TW nicht passierbar. Kreaturen +4 TW beim Durchqueren 1W6 Schaden (Untote x2) / RW: nein.
- ☐ **Fluch brechen** / R: sehr nah / D: sofort / Befreit eine Person od. einen Gegenstand von einem Fluch.
- ☐ **Furcht** / R: 72 m / D: 6 Phasen / Kegel 72 m lang, bis zu 36 m breit. Alle Kreaturen fliehen. 60 % Chance alles Festgehaltene fallen zu lassen. / RW: ja.
- ☐ **Magisches Auge** / R: 72 m / D: 6 Phasen / unsichtbares, magisches „Auge“ schwebt, Geschwindigkeit 36 m pro Phase (3,6 m pro Minute).
- ☐ **Massen-Pflanzenverwandlung** / R: 72 m / D: Bis zur Aufhebung durch ZAK od. bis zur mag. Bannung / Illusion. Bis zu 100 Kreaturen (max. Pferdegröße) erscheinen wie harmlose Bäume.
- ☐ **Monster bezaubern** / R: 18 m / D: siehe unten / Monster fallen unter den Einfluss der zaubernden Person / bis 3 TW 3W6 Monster, 1x pro Woche kann der Zauber gebrochen werden (< 2 TW 5% Chance, 2-4 TW 10 %, 5-7 TW 20 %, 8-10 TW 40%, 11+ TW 80 %) / RW: ja
- ☐ **Monster herbeizaubern II** / R: entfällt / D: 6 Runden / Ruft Verbündete herbei. Es dauerte eine Phase bis sie erscheinen. Tabelle!
- ☐ **Pflanzenwachstum** / R: 72 m / D: perm. bis zur mag. Bannung / bis zu 30 m<sup>2</sup> Boden werden unwegsamer Wald aus Dornen und Ranken. **Alternative:** (nach SL-Ermessen) Fläche von 90 x 90 m<sup>2</sup> (8100 m<sup>2</sup>).
- ☐ **Scheingelände** / R: 72 m / D: Bis Berührung (außer von Verbündeten) od. mag. Bannung / verändert Aussehen der Umgebung nach freien Wünschen (z.B. Hügel verschwindet od. ersetzt ihn durch einen illusionären Wald).
- ☐ **Verwandlung (Andere)** / R: 72 m / D: perm. bis zur mag. Bannung / Verwandelt eine Kreatur in andere Lebensform (z.B. Drachen, Gartenschnecke od. Frosch).
- ☐ **Verwandlung (Selbst)** / R: Zauberwirker / D: 6 Phasen od. SL / ZAK nimmt Gestalt eines Gegenstandes od. einer Kreatur an (Fähigkeiten dieser Gestalt können genutzt werden). TP u. Kampffähigkeiten bleiben.
- ☐ **Verwirrung** / R: 36 m / D: 12 Phasen / Verwirrt Kreaturen, lässt sie zufällig handeln. 2W6 bestimmt, was die Kreaturen tun werden. Tabelle! / RW: ja.
- ☐ **Wirkungsdauer verlängern I** / R: Zauberwirker / D: siehe unten / Verlängert die Wirkungsdauer um 50 %. (Zaubergrade 1-3).

## 5. Zaubergrad

**Eisenwand** / R: 18 m / D: 2 Hn / Die zaubernde Person

- ☐ beschwört eine Eisenwand aus dem Nichts. Die Wand ist 1 m dick, 15 m hoch und 15 m lang.

**Elementar beschwören** / R: 72 m / D: bis zur mag.

- ☐ Bannung od. Vernichtung / Elementar (mit 16 TW) beschwören. Endet der Zauber wird das Elementar frei und greift seinen Meister an.

**Fels zu Schlamm** / R: 36 m / D: 3W6 Tage, falls die

- ☐ Wirkung nicht aufgehoben wird / Verwandelt Felsen (Erde, Sand) in Schlamm. 90 x 90 m<sup>2</sup> Bewegung 10 % der normalen Geschwindigkeit.

**Kontakt zu anderen Ebenen** / R: Keine / D: Anzahl der

- ☐ „Ja/Nein“-Fragen / Antworten erhalten. Wahnsinn möglich. Tabelle!

**Magisches Gefäß** / R: siehe unten / D: siehe unten /

- ☐ Intelligenz (+Seele) in Gefäß (max. 9 m entfernt) verlagern und andere Kreaturen (max. 36 m entfernt) in Besitz nehmen. / RW: ja.

**Monster festhalten** / R: 36 m / D: 6 Phasen (+ 1 Phase

- ☐ pro Stufe) / 1W4 Kreaturen werden bewegungsunfähig. Eine einzelne Kreatur RW Malus - 2. / RW: ja.

**Monster herbeizaubern III** / R: entfällt / D: 6 Runden /

- ☐ Ruft Verbündete herbei. Es dauerte eine Phase bis sie erscheinen.

**Schwachsinn** / R: 72 m / D: perm. bis zur mag. Bannung /

- ☐ Zauberkundige Ziele sind bis zum Bann schwachsinnig. / RW: ja (Malus von -4).

**Steinwand** / R: 18 m / D: perm. bis zur mag. Bannung /

- ☐ Erschafft eine Steinwand (0,5 m dick, Fläche 90 m<sup>2</sup>). Entw. 15 m Länge (6 m hoch) od. 30 m Länge (3 m hoch).

**Telekinese** / R: 36 m / D: 6 Phasen / Gegenstände mit

- ☐ Kraft des Geistes bewegen. 10 kg pro Stufe heben und bewegen (SL entscheidet ob werfen möglich ist).

**Teleportieren** / R: Berührung / D: Augenblicklich /

- ☐ Transportiert eine Person zu einem Ziel, das der zaubernden Person bekannt ist (siehe Zauberschreibung).

**Tierwachstum** / R: 36 m / D: 12 Phasen / 1W6 normale

- ☐ Kreaturen wachsen zu riesiger Größe.

**Todeswolke** / R: Bewegungsrate von 2 m pro Min. / D: 6

- ☐ Phasen / Giftige Wolke (9 m Durchmesser, schwerer als Luft) bewegt sich (2 m pro Minute). sofortiger Tod Kreaturen < 5 TW / RW: ja.

**Tote beleben** / R: SL / D: perm. / Belebt 1W6 Leichen zu

- ☐ Skeletten od. Zombies. Pro Klassenstufe über Stufe 8.

**Wände passieren** / R: 9 m / D: 3 Phasen / Erschafft ein

- ☐ Loch (2 m Höhe, 3 m Breite und 3 m Tiefe) durch festen Felsen.

**Wirkungsdauer verlängern II** / R: ZAW / D: siehe unten

- ☐ / Verlängert die Wirkungsdauer um 50 %. (Zaubergrade 1-4).

## 6. Zaubergrad

**Abstoßung** / R: 36 m / D: 6 Phasen / Kreaturen die sich nähern möchten, bewegen sich weg. ☐

**Antimagische Schutzhülle** / R: ZAW / D: 12 Phasen /

Unsichtbare Energieblase (3 m Umkreis), kann von Magie nicht durchdrungen werden. ☐

**Auflösung** / R: 18 m / D: perm. – kann nicht mag.

gebannt werden / Bestimmtes Ziel (nicht magisch, z.B. Tür, Dorfbewohner, Statue) zerfällt zu Staub. / RW: ja. ☐

**Erde bewegen** / R: 72 m / D: 1 h; Effekte sind perm. /

Bewegt Hügel und andere erhöhte Erd- od. Steinerhebungen mit einer Geschwindigkeit von 2 m pro Min. (nur oberirdisch). ☐

**Geas** / R: 9 m / D: bis Auftragsabschluss / Erteilt dem Ziel

einen Auftrag. Bemüht sich das Ziel nicht, Stärkereduktion 50 %. Ignoriert das Ziel, Tod. / RW: ja. ☐

**Gegenstand verzaubern** / R: Berührung / D: perm. /

Erschafft einen mag. Gegenstand (zzgl. Nachforschungen od. besondere Komponenten). ☐

**Monster herbeizaubern IV** / R: entfällt / D: 6 Min. /

Ruft Verbündete herbei. Es dauerte eine Phase bis sie erscheinen. Tabelle! ☐

**Projiziertes Ebenbild** / R: 72 m Umkreis / D: 6 Phasen /

Projiziert ein Abbild von sich selbst (max. Entfernung 72 m). Imitiert Geräusche, Gesten und scheint auch Ausgangspunkt jedes gewirkten Zaubers zu sein. ☐

**Sagenkunde** / R: ZAW / D: siehe unten / Erlangt mit

Hilfe langwieriger und beschwerlicher mag. Anstrengungen (1W100 Tage) Kenntnisse über eine legendäre Person, einen Ort od. eine Sache. ☐

**Stein zu Fleisch** / R: 36 m / D: perm. bis umgekehrt /

Verwandelt Stein zu Fleisch od. umgekehrt. / RW: ja. ☐

**Todeszauber** / R: 72 m / D: verursacht einen normalen

Tod / 2W8 Kreaturen (< 7 TW) sterben, Umkreis 18 m. ☐

**Unsichtbarer Pirscher** / R: Nah / D: Bis der Auftrag

abgeschlossen ist / Beschwört unsichtbaren Pirscher (8 TW). Er muss getötet werden, um ihn von seiner Mission abzuhalten. ☐

**Wasser absenken** / R: 72 m / D: 12 Phasen / Senkt die

Wassertiefe (Wasserstand) von Gewässern (inkl. Brunnen) bis zur Hälfte des normalen Zustands ab. ☐

**Wasser teilen** / R: 36 m / D: 6 Phasen / Teilt bis zu 3 m

tiefes Wasser. ☐

**Wetterkontrolle** / R: SL / D: SL / Kann Regen,

Temperaturen, einen Tornado od. die Wolken am Himmel kontrollieren. ☐

**Wiedergeburt** / R: Berührung / D: augenblicklich /

Bringt die Seele eines Verstorbenen in einem neu gebildeten Körper zurück. Wirkt nicht, wenn er länger als eine Woche tot ist. Tabelle! ☐

**Wirkungsdauer verlängern III** / R: Zauberkirker / D:

siehe unten / Verdoppelt die Wirkungsdauer. (Zaubergrade 1-5). ☐

## 7. Zaubergrad

**Äthertor** / **R:** 3 m / **D:** 7 Anwendungen / Unsichtbares Portal (ca. 2 m Höhe, 3 m Breite und 3 m Tiefe), kann nur von ZAW betreten werden. Kann durch **Magie bannen** geschlossen werden (Stufe Bannzauber doppelt so hoch wie Stufe Äthertor).

**Begrenzter Wunsch** / **R:** SL / **D:** verändert die Realität / In begrenzter Weise und manchmal für begrenzte Zeit die Realität zu verändern.

**Massen-Unsichtbarkeit** / **R:** 72 m / **D:** bis zur mag. Bannung od. bis ein Angriff erfolgt / Lässt 1W3 x 100 Kreaturen (max. Pferdegröße) oder 6 drachengroße Kreaturen unsichtbar werden.

**Monster herbeizaubern V** / **R:** entfällt / **D:** 6 Runden / Ruft Verbündete herbei. Es dauerte eine Phase bis sie erscheinen. Tabelle!

**Pflanzen bezaubern** / **R:** 36 m / **D:** mag. Bannung / Pflanze gehorcht dem Befehl, soweit sie dazu in der Lage ist. Ein großer Baum, sechs menschengroße Pflanzen, zwölf 1 m hohe Pflanzen od. 24 blumengroße Pflanzen. / **RW:** ja.

**Scheusal beschwören** / **R:** 3 m / **D:** SL / Beschwört ein Scheusal (z. B. Dämon). Bietet keinen Schutz gegen die Kreatur. Um Hilfe muss verhandelt od. gedroht werden.

**Schwerkraft umkehren** / **R:** 18 m / **D:** 1 Runde / Kehrt die Schwerkraft um (Würfel 9 x 9 x 9 m<sup>3</sup>). Alles fällt nach oben. Danach alles wieder nach unten.

**Simulakrum** / **R:** Berührung / **D:** perm. / Ein Duplikat einer Person (oder sich selbst) aus Schnee und Eis erschaffen. Ein Begrenzter Wunsch wird verwendet, um die belebte Form mit der Intelligenz und bestimmten Kenntnissen der simulierten Person zu versehen. Erhält 30 bis 60 % des Wissens bzw. der Erfahrung.

**Spätzündender Feuerball** / **R:** 72 m / **D:** ZAW wählt (bis zu 1 Phase) / Erschafft einen Feuerball mit verzögerter Explosion (max. 10 Runden). **S:** 1W6 pro Stufe.

**Wort der Macht: Betäubung** / **R:** 36 m / **D:** 1W6 od. 2W6 Phasen (siehe unten) / Spricht ein Wort der Macht gegen eine Kreatur aus. < 35 TP 2W6 Phasen, 36 bis 70 TP 1W6 Phasen, > 71 TP kein Effekt. / **RW:** nein.

## 9. Zaubergrad

**Astralgestalt** / **R:** 150 km (oberirdisch), 100 m (unterirdisch) / **D:** 12 Phasen / Gestalt in Astralebene projizieren, unsichtbar für alle, die nicht auf der astralen Existenzebene reisen.

**Gestaltwandel** / **R:** ZAW / **D:** 1W6 + 10 Phasen + 1 Phase pro Stufe / Nach Belieben in ein anderes Wesen verwandeln. Erhält in jeder Gestalt die Eigenschaften der jeweiligen Kreatur. Während der Dauer verschiedene Verwandlungen möglich.

**Irrgarten** / **R:** 18 m / **D:** abhängig von der Intelligenz / Kreatur verschwindet in Irrgarten ohne Ausweg. IN < 6 2W4 x 3 Min. IN 7–11 2W4 Min., IN > 11 1W4 Min. / **RW:** SL

**Meteoritenschwarm** / **R:** 72 m / **D:** augenblicklich / Meteoriten detonieren am Ziel. 4 normale Feuerbälle **S:** 10W6 od. 8 Feuerbälle mit einem Durchmesser von 3 m **S:** 5W6 TP. / **RW:** halbiert.

**Monster herbeizaubern VII** / **R:** entfällt / **D:** 6 Runden / Ruft Verbündete herbei. Es dauerte eine Phase bis sie erscheinen. Tabelle!

## 8. Zaubergrad

**Dauerhaftigkeit** / **R:** siehe unten / **D:** perm. bis zur mag. / Macht die Wirkung eines anderen Zaubers permanent. Mag. Bannung durch Gegenzauber mit doppelt so hoher Klassenstufe. Gegenstand 1x, Kreatur 2x.

**Gedankenleere** / **R:** 3 m Umkreis / **D:** 24 h / Schützt vor mag. Spionage, einschließlich Kristallkugeln, Zauber (inkl. Wunsch), mag. Ausspähung durch niedere Gottheiten.

**Klon** / **R:** nah / **D:** perm. / Lässt aus einem Fleischstück (einer lebenden Person) Klon erwachsen. Klon versucht, Original zu töten. Bleiben beide am Leben verfallen sie dem Wahnsinn.

**Massen-Bezauberung** / **R:** 36 m / **D:** bis zur mag. Bannung / Person bezaubern auf Kreaturen mit insg. 30 TW. / **RW:** ja. Malus von -2.

**Monster herbeizaubern VI** / **R:** entfällt / **D:** 6 Runden / Ruft Verbündete herbei. Es dauerte eine Phase bis sie erscheinen. Tabelle!

**Symbol** / **R:** SL (vom Symbol abhängig) / **D:** variiert (abhängig vom verwendeten Symbol) / Erschafft eine mag. Falle in Form einer arkanen Rune. Aktivierung beim Lesen oder Passieren.

**Verwandlung (Gegenstand)** / **R:** 72 m / **D:** SL / Gegenstand wird in anderen Gegenstand, Pflanze od. Mineral verwandelt.

**Wort der Macht: Blindheit** / **R:** 36 m / **D:** 1W4 od. 2W4 Tage (siehe unten) / Wort der Macht gegenüber einer Kreatur, < 40 TP: sofort 2W4 Tage blind, 41 - 80 TP: 1W4 Tage blind, > 81 TP: kein Effekt. / **RW:** nein.

## 9. Zaubergrad (forts.)

**Regenbogensphäre** / **R:** 3 m Kugel / **D:** 6 Phasen / Jede Schicht von Rot, Orange, Gelb, Blau, Indigo, Violett muss vom Gegner zerstört werden. Kreaturen mit < 8 TW die auf die Kugel blicken, werden 1W6 Phasen lang geblendet. Tabelle!

**Tor** / **R:** in der Nähe der zaubernden Person / **D:** siehe unten / Erschafft einen Durchgang zu einer anderen Existenzebene und ruft eine Kreatur (Götter, Halbgötter, Dämonen usw.) aus dieser herbei.

**Wort der Macht: Tod** / **R:** 36 m / **D:** sofort / Wort der Macht gegenüber einer bestimmten Kreatur aus. Bis 50 TP wird diese sterben, ab 51 TP kein Effekt. / **RW:** nein.

**Wunsch** / **R:** Unbegrenzt / **D:** siehe unten / Gewährt einen Wunsch (ist nicht allmächtig, SL entscheidet), danach erschöpft (1W4 Tage lang keine Zauber mehr möglich).

**Zeitstopp** / **R:** 4,5 m Umkreis / **D:** 1W4 + 1 Min. / Hält die Zeit an, Bereich bewegt sich nicht mit. Alle Kreaturen (bis auf ZAW) sind unfähig, zu handeln.