

Macht eines Schlangenmenschen (s. S. 430). Als Nebeneffekt erlaubt sie dem Zauberwirker auch, sich bei oberflächlicher Betrachtung als Schlangenmensch auszugeben. Der Effekt der Maske auf das Gesicht des Zauberwirkers sollte selbsterklärend sein.

- 32+ Mit diesem mächtigen Wirken wird das Gesicht des Zauberwirkers von einer Maske umschlossen, die alle möglichen Auswirkungen des Zaubers in einer einzigen Maske zusammenzieht. Der Zauberwirker besitzt Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18m; er erhält einen Rettungswurfbonus von +4 gegen Blickangriffe; schädliche Zauber, die direkt gegen den Zauberwirker gewirkt werden, erleiden einen Malus von -2 auf den Zauberwurf; er kann in jedem Wesen Furcht hervorrufen, das seinen Willenskraftwurf nicht schafft, wodurch es 1W4+1 Runden vor dem Zauberwirker fliehen muss; die Rüstungsklasse des Zauberwirkers verbessert sich um +4 und alle Rettungswürfe erhalten einen Bonus von +2 (kumulativ mit dem Bonus von +4 gegen Blickangriffe); jeder Angreifer, der den Zauberwirker mit einem Nah- oder Fernkampfangriff erfolgreich trifft, muss einen erfolgreichen Glückswurf machen, um nicht möglicherweise von seinem eigenen Angriff getroffen zu werden (hier wird der ursprüngliche Angriffswurf mit seiner eigenen RK verglichen) und schließlich wird das Gesicht des Zauberwirkers zu dem einer Schlange, was ihm die Illusions- und Hypnose-Fähigkeiten eines Schlangenmenschen verleiht (siehe S. 430). Bei dieser Erfolgsstufe nimmt die Maske bis auf den Schlangenkopf keine Veränderungen am Gesicht des Zauberwirkers vor (und auch dieser kann durch die illusionserzeugende Fähigkeit verschleiert werden, die durch diese Veränderung verliehen wird).

ENERGIE FORMEN

Grad: 1 Reichweite: 7,5 m Dauer: variabel Zeitaufwand: 1 Aktion Rettungswurf: keiner

Beschreibung Der Zauberwirker beschwört unsichtbare, kinetische Kraft und formt diese zu nützlichen Objekten oder Barrieren von fester Beschaffenheit. Bei einem erfolgreichen Zauber kann sich der Zauberkundige für einen beliebigen Effekt bis zur Höhe seines Zauberwurfes entscheiden, er kann also auch ein niedrigeres Ergebnis wählen, falls dieses in der Situation nützlicher ist.

Manifestation Würfle 1W4: (1) Die Hände des Zauberwirkers schimmern und die Luft summt vor Energie; (2) eine Wolke aus funkelnden Lichtpartikeln nimmt die Umrisse des erschaffenen Objekts an und löst sich dann auf; (3) Blöcke aus blauer Energie fallen herab, um das Objekt oder die Barriere zu bilden, und verschwinden dann; (4) der Zauberwirker zeichnet mit leuchtender Fingerspitze das gewünschte Objekt vor sich in die Luft.

Verderbnis Würfle 1W5: (1) Der Zauberwirker verliert den Tastsinn, als wären seine Hände dauerhaft von einem Kraftfeld eingehüllt; (2) kleine Objekte in der Nähe des Zauberwirkers werden von fehlgeleiteten Kraftstößen umgeworfen (Getränke werden verschüttet, Vasen kippen um, Phiolen fallen vom Tisch usw.) – dieser Effekt ist selten zugunsten des Zauberwirkers; (3) der Zauberwirker schwebt ständig 1cm über dem Boden, übt aber nach wie vor Druck auf den Boden aus, womit er Fallen auslöst, im Wasser untergeht oder allgemein den Auswirkungen widrigen Geländes unterliegt; (4) das Gesicht des Zauberwirkers wird gelegentlich durchsichtig, wodurch sein Schädel zum Vorschein kommt; (5) einmal pro Tag, nach Ermessen des SL, versperrt eine Energiewand 1W3 Runden lang dem Zauberwirker den Weg.

Zauberpatzer Würfle 1W4: (1) Der Zauberwirker wird von einem kinetischen Rückschlag getroffen, wobei unsichtbare Schläge auf ihn einprasseln und er einen erfolgreichen Zähigkeitswurf mit SG 13 machen muss, um nicht zu Boden zu gehen; (2) der Zauberwirker wird von einem Kraftfeld 7,5cm in die Luft gehoben und kann sich aus eigener Kraft nicht mehr bewegen; er muss gezogen oder geschoben werden, bis der Effekt nach 1 Stunde nachlässt; (3) der Zauberwirker schließt sich selbst in einer Kraftfeldblase ein und muss pro Runde einen Reflexwurf mit SG 10 machen, sonst rollt er bis zu 9m weit in eine zufällig bestimmte Richtung; die Blase platzt nach 1W6 Runden; (4) der Zauberwirker wird von 1W4 Kraftfeldkugeln verprügelt, von der jede 1 Schaden macht.

1 Verlust, Fehlschlag und Schlimmeres! Würfle 1W6, modifiziert durch Glück: (0 oder weniger) Verderbnis+Makel des Patrons+Zauberpatzer; (1-2) Verderbnis; (3) Makel des Patrons (oder Verderbnis, falls kein Patron); (4+) Zauberpatzer.

2-11 Verlust. Fehlschlag.

12-13 Der Zauberwirker erschafft eine apfelgroße Energiekugel, die er wie eine Waffe werfen kann. Sie kann sofort geworfen werden oder bis zu einer Runde pro ZS in der Hand des Zauberkundigen verbleiben. Sie verursacht 1W6 Schaden pro ZS und hat eine Reichweite von 7,5m pro ZS.

14-17 Der Zauberkundige formt eine schwebende Kraftscheibe 1m über dem Boden. Diese 1m durchmessende Plattform folgt ihm in einer Entfernung von 1,5m, kann aber per Gedankenbefehl bis zu 7,5m von der Position des Zauberkundigen fortbewegt werden. Die Plattform kann bis zu 50kg Gewicht pro ZS tragen und bleibt 1W6+ZS Phasen lang bestehen. Falls Umstände die Scheibe davon abhalten, innerhalb der Reichweite zum Zauberwirkers zu bleiben, löst sie sich auf.

18-19 Der Zauberwirker ruft an einem Punkt im Umkreis von 7,5m eine Energiewand in Turmschildgröße hervor. Sie bleibt 2W6 Runden lang bestehen und verleiht nebenstehenden Charakteren einen Bonus von +4

auf die RK. Die Wand kann von ihrem Erscheinungsort nicht fortbewegt werden, bleibt aber erhalten, falls sich der Zauberwirker außer Reichweite bewegt.

- 20–23 Wie oben, jedoch werden zwei Schildwände erzeugt. Jede verleiht auch Schutz vor *Magischen Geschossen* (50 % Wahrscheinlichkeit).
- 24–27 Der Zauberwirker erschafft eine Energiewand mit einer Größe von 3×3 m pro Stufe. Die Mauer kann nicht bewegt werden, schützt jedoch vor allen physischen Angriffen, *Magischen Geschossen*, Hitze, Kälte und Blitzen. Die Mauer absorbiert den angerichteten Schaden solcher Angriffe und bleibt so lange erhalten, bis 1W6+ZS Phasen verstrichen sind oder insgesamt 50 Schaden absorbiert wurden. Der Zauberwirker kann nicht durch die Mauer hindurch angreifen oder zaubern.
- 28–29 Der Zauberwirker erschafft eine Energiewand mit einer Größe von 3×3 m pro Stufe. Er kann diese Mauer auch kugel- oder halbkugelförmig bilden, solange die maximale Größe in Quadratmetern nicht überschritten wird. Die Mauer kann nicht bewegt werden, schützt jedoch vor allen physischen Angriffen, *Magischen Geschossen*, Hitze, Kälte und Blitzen. Die Mauer absorbiert den angerichteten Schaden solcher Angriffe und bleibt so lange erhalten, bis 1W6+ZS Stunden verstrichen sind oder insgesamt 100 Schaden absorbiert wurden. Der Zauberwirker kann nicht durch die Mauer hindurch angreifen oder zaubern.
- 30–31 Der Zauberwirker erschafft eine Energiewand mit einer Größe von 3×3 m pro Stufe. Er kann diese Mauer in jede beliebige Form bringen, solange die maximale Größe in Quadratmetern nicht überschritten wird. Die Mauer kann nicht bewegt werden, schützt jedoch vor allen physischen Angriffen, *allen Zaubern* und jedem Drachenodem. Die Mauer absorbiert den angerichteten Schaden solcher Angriffe und bleibt so lange erhalten, bis 2W6+ZS Stunden verstrichen sind oder insgesamt 150 Schaden absorbiert wurden. Der Zauberwirker kann nicht durch die Mauer hindurch angreifen oder zaubern.
- 32+ Der Zauberwirker erschafft eine Energiewand mit einer Größe von 6×6 m pro Stufe. Er kann diese Mauer in jede beliebige Form bringen, solange die maximale Größe in Quadratmetern nicht überschritten wird. Die Mauer kann bis zu 3 m pro Runde bewegt werden, wenn der Zauberwirker sich konzentriert. Sie verleiht vollständigen Schutz vor allen physischen Angriffen, *allen Zaubern* und jedem Drachenodem. Die Mauer absorbiert den angerichteten Schaden solcher Angriffe und bleibt so lange erhalten, bis 2W6+ZS Tage verstrichen sind oder insgesamt 300 Schaden absorbiert wurden. Der Zauberwirker kann durch die Mauer hindurch auf Feinde zaubern, während er sich ihres Schutzes erfreut.

ERSTICKENDE WOLKE

Grad: 1 Reichweite: 15 m oder mehr Dauer: variiert Zeitaufwand: 1 Aktion Rettungswurf: keiner

Beschreibung Der Zauberwirker ruft eine Wolke aus beißenden, ätzenden Dämpfen herbei, die ihr Ziel erstickt.

Manifestation Würfle 1W8: (1) schwarze Wolke; (2) durchscheinender Dunst; (3) Ascheexplosion; (4) Geysir, der unter dem Ziel aus dem Boden hervorbricht; (5) gelb-grüne Wolke; (6) roter Dunst; (7) dicker, öligter Nebel; (8) bläuliche Wolke.

Verderbnis Würfle 1W8: (1) Der Atem des Zauberwirkers ist jetzt ein giftiges Gas und sobald er ausatmet, muss jeder Nebenstehende sofort einen Zähigkeitswurf mit SG 12 oder er wird für 1W4 Stunden krank (-1 auf alle Würfe in dieser Zeit); (2) der Zauberwirker ist ständig von einer giftigen Wolke umgeben, die alle im Umkreis von 1,5 m für 1W4 Stunden kränkelnd macht, falls ihnen kein erfolgreicher Zähigkeitswurf mit SG 12 gelingt (-1 auf alle Würfe, während sie krank sind); (3) die Augen des Zauberwirkers verändern sich zu durchsichtigen Kugeln, hinter denen eine wirbelnde Gaswolke sichtbar wird; (4) bestimmte Wesenheiten sind in der Lage, den Zauberwirker automatisch zu entdecken, falls er sich innerhalb von 750 m zu ihnen aufhält, und sie fühlen sich zu ihm hingezogen – insbesondere körperlose und ätherische Wesen sowie Monster von der Elementarebene der Luft; (5–8) geringfügige Verderbnis.

Zauberpatzer Würfle 1W4: (1) Eine Wolke giftiger Gase explodiert vom Standort des Zauberwirkers aus (1W4×3 m Radius, 1W4 Punkte Schaden bei allen, die sich darin aufhalten, plus erfolgreicher Zähigkeitswurf mit SG 12 oder blind für 1W4 Runden); (2) der Zauberwirker erschafft erfolgreich eine Wolke, doch diese ist eine *Heilungswolke* und *heilt* 1W4 Schaden bei allen Wesen in einem Umkreis von 6 m um das beabsichtigte Ziel; (3) Wolke aus giftigen Gasen fängt an einer nahe gelegenen Fackel oder Lampe unbeabsichtigt Feuer und verpufft, sobald sie die Hand des Zauberwirkers verlässt, was ihm und jedem im Umkreis von 3 m 1W8 Schaden zufügt; (4) der Zauberwirker erschafft erfolgreich eine Wolke, doch diese ist vollkommen unbrauchbar und erzeugt lediglich einen schwachen, dunstigen Schleier, der keine Auswirkungen hat.

1 Verlust, Fehlschlag und Schlimmeres! Würfle 1W6, modifiziert durch Glück: (0 oder weniger) Verderbnis + Zauberpatzer + Makel des Patrons; (1) Verderbnis; (2) Makel des Patrons (oder Verderbnis, falls kein Patron); (3+) Zauberpatzer.

2–11 Verlust. Fehlschlag.



Zauberpatzer Würfle 1W3: (1) Der Zauberwirker fügt sich selbst 1W4 Schaden durch nekromantische Energie zu; (2) der Zauberwirker fügt einem zufällig bestimmten, umstehenden Verbündeten 1W4 Schaden zu; (3) der Zauberwirker schickt eine Entladung nekromantischer Energie in die nächstgelegene Leiche und erweckt sie als untoten Zombie mit 1W6 TP (kein Effekt, falls keine Leiche in der Nähe).

- | | |
|-------|--|
| 1 | Verlust, Fehlschlag und Schlimmeres! Würfle 1W6, modifiziert durch Glück: (0 oder weniger) Verderbnis + Zauberpatzer + Makel des Patrons; (1-2) Verderbnis; (3) Makel des Patrons (oder Verderbnis, wenn kein Patron); (4+) Zauberpatzer. |
| 2-11 | Verlust. Fehlschlag. |
| 12-13 | Die Hände des Zauberwirkers werden mit negativer Energie aufgeladen! In der nächsten Runde erleidet das vom Zauberwirker angegriffene Wesen zusätzlich 1W6 Schaden. Untote Wesen erleiden zusätzlich 2 Schaden. |
| 14-17 | Die Hände des Zauberwirkers werden mit negativer Energie aufgeladen! In der nächsten Runde erhält der Zauberwirker einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe und fügt einem angegriffenen Wesen zusätzlich 1W6 Schaden zu. Untote Wesen erleiden zusätzlich 2 Schaden. |
| 18-19 | Die Hände des Zauberwirkers werden mit negativer Energie aufgeladen! Für 1 Phase erhält der Zauberwirker einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe und fügt jedem angegriffenen Wesen zusätzlich 1W6 Schaden zu. Untote Wesen erleiden zusätzlich 2 Schaden. |
| 20-23 | Die Hände des Zauberwirkers werden mit negativer Energie aufgeladen! Für 1 Phase erhält der Zauberwirker einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe und fügt jedem angegriffenen Wesen zusätzlich 2W6 Schaden zu. Untote Wesen erleiden zusätzlich 2 Schaden. |
| 24-27 | Die Hände des Zauberwirkers werden mit negativer Energie aufgeladen! Für 1 Phase erhält der Zauberwirker einen Bonus von +4 auf Angriffswürfe und fügt jedem angegriffenen Wesen zusätzlich 2W6 Schaden sowie ein Verlust von 1W4 Stärke zu. Untote Wesen erleiden zusätzlich 4 Schaden. |
| 28-29 | Die Hände des Zauberwirkers werden mit negativer Energie aufgeladen! Für 1 Stunde erhält der Zauberwirker einen Bonus von +4 auf Angriffswürfe und fügt jedem angegriffenen Wesen zusätzlich 2W6 Schaden sowie ein Verlust von 1W4 Stärke zu. Untote Wesen erleiden zusätzliche 4 Schaden. |
| 30-31 | Die Hände des Zauberwirkers werden mit negativer Energie aufgeladen! Für 1 Stunde erhält der Zauberwirker einen Bonus von +6 auf Angriffswürfe und fügt jedem angegriffenen Wesen zusätzlich 3W6 Schaden sowie ein Verlust von 1W4 Stärke zu. Untote Wesen erleiden zusätzliche 6 Schaden. |
| 32+ | Der Körper des Zauberwirkers glüht in einem blassblauen Licht, das von der vernichtenden, nekromantischen Energie ausgeht. Jedes Wesen im Umkreis von 3m um den Zauberwirker erleidet 1W6 Schaden pro Runde, solange es sich in dem Bereich aufhält (untote Wesen erleiden 1W6 + 2 Schaden). Bis zum nächsten Sonnenaufgang erhält der Zauberwirker einen Bonus von +8 auf alle Angriffswürfe und jedes Wesen, das der Zauberwirker angreift, erleidet zusätzlich 3W6 Punkte (wobei Untote zusätzlich 8 Schaden erleiden). |

MAGIE LESEN

Grad: 1	Reichweite: 1,5 m	Dauer: variiert	Zeitaufwand: 1 Runde	Rettungswurf: keiner
---------	-------------------	-----------------	----------------------	----------------------

Beschreibung Der Zauberwirker kann magische Texte lesen, wie etwa magische Schriftrollen, Bücher und Folianten, sowie magische Inschriften auf Schwertern, Torbögen und dergleichen. Dadurch kann er den Zauber verstehen, aktiviert diesen jedoch nicht. Der Zauberwirker kann auch die Umkehrung des Zaubers erlernen, *Magie verschleiern*, wodurch magischer Text unleserlich wird (selbst mithilfe dieses Zaubers).

Manifestation Würfle 1W4: (1) Die Augen des Zauberwirkers glühen; (2) der Text leuchtet auf; (3) die Buchstaben des Textes zerlaufen in eine neue, lesbare Form; (4) keine.

Verderbnis Würfle 1W6: (1-2) geringfügig; (3) die Haut des Zauberwirkers zeigt Inschriften aus 1W6 leuchtenden Tätowierungen mystischer Runen; (4) die Augen des Zauberwirkers werden von einem gelblichen Film überzogen, sobald er auf das gedruckte Wort blickt; (5) die Fingerkuppen des Zauberwirkers haben dauerhaft Tintenflecken; (6) ernsthaft.

Zauberpatzer Würfle 1W6: (1) Der Verstand des Zauberwirkers wirft die Buchstaben durcheinander, was ihn 1W4 Tage lang daran hindert, etwas zu lesen; (2) der Zauberwiker verschlüsselt die visuelle Wahrnehmung aller Verbündeten im Umkreis von 6m, wodurch keiner von diesen für 1W3 Stunden etwas lesen kann; (3) der Zauberwiker verzaubert den nächstgelegenen Text (vermutlich ein Buch, das er bei sich trägt, doch es könnte auch weiter entfernt sein), wodurch dieser in einen magischen Text verwandelt wird, der nur durch *Magie lesen* entziffert werden kann; (4) 1W6 beschriebene Seiten Text im Umkreis von 30m werden magisch verzerrt, sodass sich die Tinte der Buchstaben auflöst, neu anordnet und dann wieder auf das Papier fließt, wodurch der gesamte Text unlesbar wird – es sei denn, man bringt die Buchstaben in die richtige Reihenfolge; (5) das nächstgelegene Buch wird vollständig in eine andere Sprache übersetzt (für Anregungen siehe Anhang S; Würfle W100 für die Spalte „Zauberkundiger“); (6) für den kommenden Tag erscheint jedes vom Zauberkundigen gesprochene Wort in Form von Buchstaben aus dunklem, aus seinem Mund quellendem Rauch.

-
- | | |
|-------|---|
| 1 | Verlust, Fehlschlag und Schlimmeres! Würfle 1W6, modifiziert durch Glück: (1 oder weniger) Verderbnis; (2+) Zauberpatzer. |
| 2–11 | Verlust. Fehlschlag. |
| 12–13 | Der Zauberwiker kann eine Runde lang magische Texte lesen – lang genug, um einen einzelnen Satz oder eine Wendung zu verstehen. Das Verständnis des Gelesenen behält er auch nach Ablauf der Zauberdauer. Um eine ganze Schriftrolle zu lesen, braucht es normalerweise 1 Phase pro Zaubergad, daher reicht diese Zeit dafür nicht. |
| 14–17 | Der Zauberwiker kann eine Phase lang magische Texte lesen, lang genug, um einen Zauber des 1. Grades zu verstehen. Das Verständnis des Gelesenen behält er auch nach Ablauf der Zauberdauer. |
| 18–19 | Der Zauberwiker kann zwei Phasen lang magische Texte lesen, lang genug, um einen Zauber des 2. Grades zu verstehen. Das Verständnis des Gelesenen behält er auch nach Ablauf der Zauberdauer. Der Zauberwiker kann auch einfache, magische Runen und Glyphen lesen, was ausreicht, um die allgemeine Botschaft eines Zaubers oder einer Inschrift zu entziffern, die im Runenalphabet abgefasst worden ist. |
| 20–23 | Der Zauberwiker kann drei Phasen lang magische Texte lesen, lang genug, um einen Zauber des 3. Grades zu verstehen. Das Verständnis des Gelesenen behält er auch nach Ablauf der Zauberdauer. Der Zauberwiker kann auch einfache, magische Runen und Glyphen lesen, was ausreicht, um die allgemeine Botschaft eines Zaubers oder einer Inschrift zu entziffern, die im Runenalphabet abgefasst worden ist. |
| 24–27 | Der Zauberwiker und ein nebenstehender Verbündeter können eine Stunde lang magische Texte lesen. Sowohl Zauberwiker als auch Verbündeter können einfache, magische Runen und Glyphen lesen, was ausreicht, um die allgemeine Botschaft eines Zaubers oder einer Inschrift zu entziffern, die im Runenalphabet abgefasst worden ist. |
| 28–29 | Einen Tag lang können der Zauberwiker sowie alle Verbündeten im Umkreis von 6m sämtliche magischen Texte, Runen und Inschriften lesen – sowie 1W4 zusätzliche, weltliche Schriftsprachen, beginnend mit der ersten unbekannten Sprache, der man während der Zauberdauer begegnet. Dies endet, wenn man auf die letzte der 1W4 unbekannten Sprachen gestoßen ist. |
| 30–31 | Eine Woche lang können der Zauberwiker sowie alle Verbündeten im Umkreis von 6m sämtliche magischen Texte, Runen und Inschriften lesen – sowie 1W4+2 zusätzliche, weltliche Schriftsprachen, beginnend mit der ersten unbekannten Sprache, der man während der Zauberdauer begegnet. Dies endet, wenn man auf die letzte der 1W4+2 unbekannten Sprachen gestoßen ist. |
| 32+ | Einen Monat lang kann der Zauberwiker alles Geschriebene lesen – sei es weltlich oder magisch, in Runen oder alphabetisch, niedergeschrieben oder unsichtbar abgefasst. Befindet sich ein Text in Sichtlinie, so kann ihn der Zauberwiker lesen. |



MAGISCHES GESCHOSS

Grad: 1 Reichweite: 45 m oder mehr Dauer: sofort Zeitaufwand: 1 Aktion oder 1 Phase (siehe unten)
 Rettungswurf: keiner

Beschreibung Der Zauberwirker schleudert ein magisches Geschoss, das automatisch einen Feind trifft.

Manifestation Würfle 1W10: (1) Meteor; (2) flammender Pfeil; (3) Pfeil aus kinetischer Energie; (4) kreischender, mit Klauen angreifender Adler; (5) schwarzer Strahl; (6) Kugelblitz; (7) Kugel aus Säure; (8) Froststrahl; (9) Dolch aus kinetischer Energie; (10) Axt aus kinetischer Energie.

Verderbnis Würfle 1W8: (1–4) Die Hände und Unterarme des Zauberwirkers nehmen die Farbe der am häufigsten genutzten Magischen Geschosse an: [1] Blitzgelb, [2] Eisblau, [3] Säuregrün, [4] leuchtend Rot; (5) Pupillen und Iris verschwinden und die Augen werden kreideweiß; (6) Fingerspitzen werden durchsichtig und fast unsichtbar, erscheinen geisterhaft oder als bestünden sie aus reiner, kinetischer Energie; (7) von jetzt an wird der Zauberwirker jedes Mal 1W6 Runden lang unsichtbar, wenn er *Magisches Geschoss* wirkt; (8) der Zauberwirker erhält dauerhaft einen Stein aus kinetischer Energie, der mit hoher Geschwindigkeit seinen Kopf umkreist und mit jedem Wesen zusammenprallt, das näher als 1 m an ihn herantritt, wobei der Stein sengenden Schmerz sowie 1 Schaden verursacht – dies betrifft leider auch Verbündete, die den Zauberwirker heilen wollen oder im Nahkampf neben ihm stehen.

Zauberpatzer Würfle 1W6: (1) Eine Explosion von Geschossen sprüht in alle Richtungen – alle Wesen im Umkreis von 30 m (Verbündete und Feinde) werden von 1W4–1 Geschossen getroffen, die jeweils 1 Punkt Schaden verursachen; (2) Geschosse starten, prallen dann aber auf den Zauberwirker zurück, der von 1W3–1 Geschossen getroffen wird, die jeweils 1 Punkt Schaden verursachen; (3) Explosion von kinetischer Energie, die vom Zauberwirker ausgeht und 1W6 Punkte Schaden beim Zauberwirker sowie allen im Umkreis von 3 m anrichtet (Reflexwurf mit SG 10, halber Schaden); (4) verzögerte Explosion – augenblicklich kein Effekt, doch sollte der Zauberwirker in den nächsten 24 Stunden bei einem *beliebigen* Würfelwurf (nicht nur W20) eine 1 würfeln, erscheint ein einzelnes, *Magisches Geschoss* und trifft einen zufällig bestimmten Charakter im Umkreis von 30 m und verursacht 1W4 Punkte Schaden (falls es keine anderen Ziele gibt, wird der Zauberwirker getroffen) – wird binnen 24 Stunden keine 1 gewürfelt, endet die Gefahr; (5) der Zauberwirker wird mit kinetischer Energie aufgeladen, wodurch der von ihm als nächstes berührte Charakter oder Gegenstand einen Entladungsschaden von 1W6+1 hinnehmen muss und der Zauberwirker selbst 1 Schaden erleidet; (6) kinetische Energie manifestiert sich mit nach unten gerichteter Kraft, wodurch sie in den Boden unter dem Zauberwirker ein Loch bohrt – dabei wird der Boden blitzschnell bis zu einer Tiefe von 1W6 Metern zersetzt, wodurch der Zauberwirker nach unten sinkt und sich auf dem Boden einer Grube wiederfindet – dabei entsteht kein Fallschaden, da er ja mit der Zersetzung nach unten „rutscht“, doch je nach Tiefe der Grube könnte er dabei etwa in eine tiefer gelegene Ebene des Dungeons fallen (was ggf. Schaden verursachen könnte) und er muss nun wieder herausklettern.

1 Verlust, Fehlschlag und Schlimmeres! Würfle 1W6, modifiziert durch Glück: (0 oder weniger) Verderbnis+Makel des Patrons+Zauberpatzer; (1–2) Verderbnis; (3) Makel des Patrons (oder Verderbnis, falls kein Patron); (4+) Zauberpatzer.

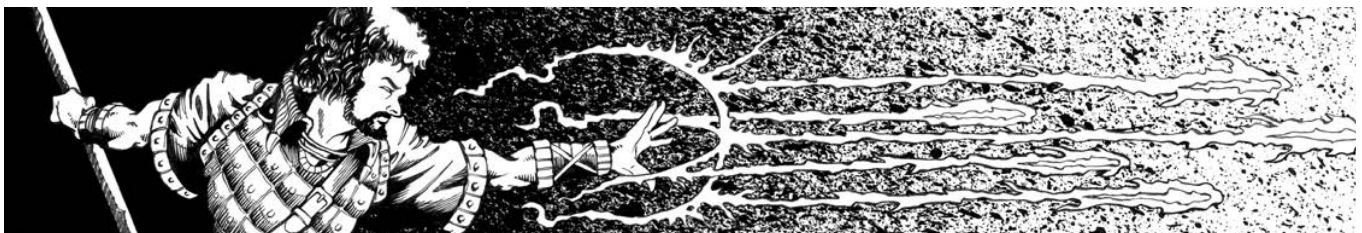
2–11 Verlust. Fehlschlag.

12–13 Der Zauberwirker schleudert ein einzelnes Geschoss, das 1 Schaden anrichtet. Zu dem gewählten Ziel muss eine Sichtlinie bestehen. Das Geschoss verfehlt sein Ziel nie, könnte aber durch bestimmte Magie geblockt werden (z. B. durch *Magischer Schild*).

14–17 Der Zauberwirker schleudert ein einzelnes Geschoss, das 1W4+ZS Punkte Schaden anrichtet. Zu dem gewählten Ziel muss eine Sichtlinie bestehen. Das Geschoss verfehlt sein Ziel nie, könnte aber durch bestimmte Magie geblockt werden (z. B. durch *Magischer Schild*).

18–19 Der Zauberwirker schleudert 1W4 Geschosse, die jeweils 1W4+ZS Schaden anrichten. Alle Geschosse müssen auf ein einzelnes Ziel gelenkt werden, zu dem eine Sichtlinie bestehen muss. Die Geschosse verfehlen ihr Ziel nie, könnten aber durch bestimmte Magie geblockt werden (z. B. durch *Magischer Schild*).

20–23 Der Zauberwirker schleudert 1W4+2 Geschosse, die jeweils 1W6+ZS Schaden anrichten. Die Geschosse können auf unterschiedliche Ziele gelenkt werden, zu denen eine Sichtlinie bestehen muss. Die Geschosse verfehlen ihr Ziel nie, könnten aber durch bestimmte Magie geblockt werden (z. B. durch *Magischer Schild*).



- 24–27 Der Zauberwirker schleudert ein einzelnes, mächtiges Geschoss, das 4W12 + ZS Punkte Schaden anrichtet. Zu dem gewählten Ziel muss eine Sichtlinie bestehen, Maximalreichweite sind 300m. Das Geschoss verfehlt sein Ziel nie, könnte aber durch bestimmte Magie geblockt werden (z. B. durch *Magischer Schild*).
- 28–29 Der Zauberwirker schleudert 1W6 + 3 Geschosse, die jeweils 1W8 + ZS Schaden anrichten. Die Geschosse können auf unterschiedliche Ziele in beliebiger Reichweite gelenkt werden, solange zu ihnen eine Sichtlinie besteht. Die Geschosse verfehlen ihr Ziel nie, könnten aber durch bestimmte Magie geblockt werden (z. B. durch *Magischer Schild*).
- 30–31 Der Zauberwirker schleudert 2W6 + 1 Geschosse, die jeweils 1W8 + ZS Schaden anrichten. Die Geschosse können auf unterschiedliche Ziele gelenkt werden, wobei die Reichweite der Sichtlinie entspricht. Hierbei ist es unerheblich, ob ein direkter Weg existiert; z. B. könnte der Zauberwirker die Geschosse auch durch eine Kristallkugel oder eine andere Apparatur schicken, die ihm Ausspähungen ermöglichen. Die Geschosse besitzen eine begrenzte Fähigkeit, *Magische Schilde* oder andere Schutzvorkehrungen zu durchdringen; dazu wird der Zauberwurf dieses Zaubers mit dem Zauberwurf verglichen, durch den der *Magische Schild* erzeugt wurde. Ist der Zauberwurf für das *Magische Geschoss* höher, besitzt der *Magische Schild* nur eine Wahrscheinlichkeit von 50%, die Geschosse zu absorbieren (Würfle separat für jedes Geschoss). Jedes durchdringende Geschoss verursacht 1W8 + ZS Schaden, wie oben beschrieben.
- 32+ Der Zauberwirker schleudert 3W4 + 2 Geschosse, die jeweils 1W10 + ZS Schaden anrichten. Die Geschosse können mit einer einzelnen Aktion auf unterschiedliche Ziele gelenkt werden, oder aber *alle* auf *ein einzelnes* Ziel, das weder anwesend noch sichtbar sein muss – vorausgesetzt, der Zauberwirker hat genaue Kenntnisse über dieses Ziel. In diesem Fall benötigt er ein körperliches Objekt seines Zieles (Haar, Fingernagel, eine Phiole mit Blut usw.) und muss sich 1 Phase lang konzentrieren, um den Zauber zu wirken. Danach muss er sich weiter konzentrieren, solange die Geschosse ihr Ziel suchen. Die Geschosse finden ihr Ziel auch, wenn dieses verdeckt oder unsichtbar ist, wobei jedoch die maximale Reichweite 150km beträgt. Die Geschosse können sich drehen, um Kurven fliegen und den Weg zurück nehmen, den sie gekommen sind. Sie lassen nichts unversucht, um ihr Ziel zu erreichen, allerdings können sie keine Existenzebenen wechseln. Die Geschosse können bis zu 15km/s schnell sein, falls es keine Hindernisse gibt. Ihre Geschwindigkeit wird jedoch stark reduziert, wenn sie etwa in unterirdischen Höhlen navigieren müssen. Vorausgesetzt, es besteht ein Weg, treffen sie ihr Ziel mit absoluter Präzision.

PAKT MIT EINEM PATRON

Grad: 1 Reichweite: selbst oder Berührung Dauer: lebenslang
 Zeitaufwand: 1 Woche plus Aufgaben wie befohlen Rettungswurf: keiner

Beschreibung Der Zauberwirker verpflichtet sich, einem übernatürlichen Herrn zu dienen, und geht damit einen Pakt mit ihm ein, um sich die Unterstützung dieses Patrons zu sichern, solange er diesen mit seinen Diensten zufrieden stellt. Dieser Patron kann ein Dämon, Teufel, Geist, Elementar, Engel, Chaosfürst oder ein anderes, übernatürliches Wesen sein, das die Dienste des Zauberwinkers annimmt. Die einleitende Zeremonie nimmt bis zur Vollendung eine Woche Zeit in Anspruch. Ist der Pakt einmal geschlossen, kann der Zauberwirker die Unterstützung des Patrons durch den Zauber *Anrufung des Patrons* erbitten, doch die Reaktion bleibt im Ermessen des Patrons. Im Gegenzug für die Hilfe des Patrons kann dieser den Zauberwirker dazu auffordern, bestimmte Dinge für ihn zu erledigen. Der Zauberwirker muss seinen Dienst stets treu erfüllen, wenn er nicht in Ungnade fallen möchte. Der Zauberwirker kann mehr als eine Zeremonie durchführen, um mehreren Meistern zu dienen, doch ein solches Verhalten dürfte Fragen bezüglich seiner wahren Loyalität aufwerfen. Es handelt sich hier um gefährliche Magie – ein übernatürlicher Patron ist nicht mit einer Gottheit zu vergleichen, die ein Kleriker anbetet. Dem Zauberwirker sollte also im Voraus klar sein, dass er hier mit allmächtigen Geistern verkehrt.

Nachdem der Zauberwirker einen Pakt mit seinem Patron geschlossen hat, kann er diesen Zauber auch dazu nutzen, um einen anderen Sterblichen im Pakt mit dem Patron zu vereinen. Dieser Sterbliche muss kein Zauberkundiger sein, genau genommen ist der zweite Sterbliche selten einer. Sowohl der Zauberwirker als auch der Empfänger des neuen Paktes müssen gemeinsam eine Woche mit der Zeremonie zubringen, in der ein mächtiger Eid abgelegt werden muss, um die Untertanentreue zum Patron kundzutun. Sehr mächtige Wesen haben größere Chancen, um diesen Pakt erfolgreich einzugehen (da der Patron an mächtigen Anhängern ein größeres Interesse hat). Typischerweise erhält der Zauberwirker, der den Pakt mit einem Patron für einen anderen wirkt, einen Bonus von +2 auf den Zauberwurf, falls das Zielwesen mindestens die 5. Stufe bzw. 5 TW besitzt; dieser Bonus erhöht sich auf +4, falls das Zielwesen mindestens die 9. Stufe oder 9 TW besitzt. Mit dem Wirken dieses Zaubers wird am Ende der Zeremonie der Pakt besiegelt. Das Anwerben weiterer Anhänger für seinen Patron bringt dem Zauberwirker Wohlwollen ein und könnte auch den anderen Anhängern Vorteile bescheren – jedoch wird der Patron im Gegenzug von jedem von ihnen Treue einfordern.

Hinweis: Das fortgesetzte Wirken dieses Zaubers kann dem Zauberwinkers sowohl geistige als auch körperliche Verderbnis einbringen.

denen des Zauberwirkers erhalten keinen Rettungswurf. Ziele mit mehr TW als der Zauberwirker müssen einen erfolgreichen Willenskraftwurf machen oder betrachten den Zauberwirker als einen engen Freund. Abhängig von seiner ursprünglichen Intelligenz erhält jedes Ziel einen erneuten Rettungswurf, um die Bezauberung zu brechen: IN 3–6 = nach einem Monat; IN 7–9 = nach drei Wochen; IN 10–11 = nach zwei Wochen; IN 12–15 = nach einer Woche; IN 16–17 = nach drei Tagen; IN 18+ = am folgenden Tag.

PORTAL VERSPERREN

Grad: 1	Reichweite: 3 m	Dauer: variiert	Zeitaufwand: 1 Aktion	Rettungswurf: keiner
Beschreibung	Der Zauberwirker unterbindet auf magische Weise das Durchqueren eines Portals. Türen, Falltüren, Tore, Fallgitter, Gitter und jeder andere Durchgang können auf diese Weise versperrt werden.			
Manifestation	Würfle 1W6: (1) ein in das Portal eingraviertes Siegel; (2) das Portal wird von einem widernatürlichen Schatten eingehüllt; (3) das Portal verwandelt sich in Stein/Eisen/Stahl/Fels; (4) ein magischer Zirkel umgibt das Portal; (5) eine Unmenge an Ketten und Seilen umschlingt das Portal; (6) kein sichtbarer Effekt.			
Verderbnis	Würfle 1W6: (1–3) geringfügig; (4–5) ernsthaft; (6) schwer.			
Zauberpatzer	Würfle 1W4: (1) In den kommenden 1W6 Stunden schließt und verriegelt sich automatisch jede Tür, auf die der Zauberwirker trifft; (2) alle Türen im Umkreis von 30m schlagen zu und verriegeln sich; (3) alle Türen im Umkreis von 30m entsperren und öffnen sich automatisch; (4) 1W4 illusionäre Türen erscheinen an einer Wand neben der nächstliegenden Tür.			
1	Verlust, Fehlschlag und Schlimmeres! Würfle 1W6, modifiziert durch Glück: (0 oder weniger) Verderbnis + Makel des Patrons + Zauberpatzer; (1–2) Verderbnis; (3+) Zauberpatzer.			
2–11	Verlust. Fehlschlag.			
12–13	Das Portal ist zugesperrt, aber kann unter Einsatz sterblicher Kräfte und großer Mühen geöffnet werden (Stärkewurf mit SG 20).			
14–17	Das Portal wird 2W6×10 Minuten zugehalten. Es kann nicht durch sterbliche Kräfte geöffnet werden, doch ein <i>Klopfen</i> -Zauber oder ein mächtiges, magisches Wesen können die Sperre aufheben.			
18–19	Das Portal wird 2W6×10 Stunden zugehalten. Es kann nicht durch sterbliche Kräfte geöffnet werden, doch ein <i>Klopfen</i> -Zauber oder ein mächtiges, magisches Wesen können die Sperre aufheben.			
20–23	Das Portal verschwindet vollständig und lässt 2W6×10 Stunden lang nur eine nackte Wand zurück. In dieser Zeit ist ein Durchqueren mit normalen Mitteln unmöglich. Das Portal kann mit dem Zauber <i>Unsichtbares entdecken</i> ausfindig gemacht werden; falls es gefunden wird, kann es nicht durch sterbliche Kräfte geöffnet werden, doch ein <i>Klopfen</i> -Zauber oder ein mächtiges, magisches Wesen können die Sperre aufheben. Wenn das Portal wiedererscheint, bleibt es für weitere 1W4×10 Stunden verschlossen.			
24–27	Das Portal verschwindet vollständig und lässt 2W6×10 Tage lang nur eine nackte Wand zurück. In dieser Zeit ist ein Durchqueren mit normalen Mitteln unmöglich. Das Portal kann mit dem Zauber <i>Unsichtbares entdecken</i> ausfindig gemacht werden; falls es gefunden wird, kann es nicht durch sterbliche Kräfte geöffnet werden, doch ein <i>Klopfen</i> -Zauber oder ein mächtiges, magisches Wesen können die Sperre aufheben. Wenn das Portal wiedererscheint, bleibt es für weitere 2W6×10 Wochen verschlossen. Zusätzlich erleidet jedes Wesen, welches das Portal während des anhaltenden Effekts öffnet (natürlich nur durch magische Mittel), einen Fluch: Willenskraftwurf (SG = Zauberwurf) oder Glück -2.			
28–29	Das Portal verschwindet vollständig und lässt 4W6×10 Tage lang nur eine nackte Wand zurück. In dieser Zeit ist ein Durchqueren mit normalen Mitteln unmöglich. Das Portal kann mit dem Zauber <i>Unsichtbares entdecken</i> ausfindig gemacht werden; falls es gefunden wird, kann es nicht durch sterbliche Kräfte geöffnet werden, doch ein <i>Klopfen</i> -Zauber oder ein mächtiges, magisches Wesen können die Sperre aufheben. Wenn das Portal wiedererscheint, bleibt es für weitere 4W6×10 Wochen verschlossen. Zusätzlich erleidet jedes Wesen, welches das Portal während des anhaltenden Effekts öffnet (natürlich nur durch magische Mittel), einen Fluch: Willenskraftwurf (SG = Zauberwurf) oder Glück -2.			
30–31	Das Portal verschwindet vollständig und lässt 4W6×10 Tage lang nur eine nackte Wand zurück. Das Portal erscheint und öffnet sich durch den mentalen Befehl des Zauberwirkers, doch sonst ist in dieser Zeit ein Durchqueren mit normalen Mitteln unmöglich. Das Portal kann mit dem Zauber <i>Unsichtbares entdecken</i> ausfindig gemacht werden; falls es gefunden wird, kann es nicht durch sterbliche Kräfte geöffnet werden, doch ein <i>Klopfen</i> -Zauber oder ein mächtiges, magisches Wesen können die Sperre aufheben. Wenn das Portal wiedererscheint, bleibt es für weitere 4W6×10 Wochen verschlossen. Zusätzlich erleidet jedes Wesen, welches das Portal während des anhaltenden Effekts öffnet (natürlich nur durch magische Mittel), einen Fluch: Willenskraftwurf (SG = Zauberwurf) oder Glück -2. Schließlich wird noch ein Wächter beschworen.			

Jedes Wesen, das versucht, das Portal zu öffnen, wird von etwas angegriffen, das aus dem Portal heraus-schnellt – Würfle 1W4: (1) Tentakel; (2) Reißzähne; (3) Klauen; (4) stachelbewehrter Schwanz. Die angrei-fende Gliedmaße hat die folgenden Spielwerte: Nahkampfangriff +6, 1W6 Schaden, RK 16, 20 TP.

32+

Das Portal verschwindet vollständig und lässt nur eine nackte Wand zurück. Dies ist ein anhaltender, per-manenter Effekt. Das Portal erscheint und öffnet sich durch den mentalen Befehl des Zauberwirkers, aber sonst ist in dieser Zeit ein Durchqueren mit normalen Mitteln unmöglich. Das Portal kann mit dem Zauber *Unsichtbares entdecken* ausfindig gemacht werden; falls es gefunden wird, kann es nicht durch sterbliche Kräfte geöffnet werden, doch ein *Klopfen*-Zauber oder ähnlich mächtige Magie kann die Sperre aufheben.

Jedes Wesen, welches das Portal gegen den Willen des Zauberwirkers öffnet, erleidet einen Fluch: Willens-kraftwurf (SG = Zauberwurf) oder Glück -2.

Schließlich wird noch ein Wächter beschworen. Jedes Wesen, welches versucht, das Portal zu öffnen, wird von etwas angegriffen, das aus dem Portal heraus schnell - Würfle 1W4: (1) Tentakel; (2) Reißzähne; (3) Klauen; (4) stachelbewehrter Schwanz. Die angreifende Gliedmaße hat die folgenden Spielwerte: Nah-kampfangriff +12, 2W6 Schaden, RK 18, 40 TP.



Schlaf versetzt werden. Der normale Schlaf kann auf normale Weise unterbrochen werden, doch der übernatürliche Schlaf kann nur durch *Magie bannen* oder ähnliche Aufhebungseffekte aufgehoben werden. Jedoch benötigen beide Formen, der normale und der übernatürliche Schlaf, eine Unterbrechungsbedingung, durch die das Ziel automatisch aufwacht. Beispiele: Es muss von einem Prinzen geküsst werden, den Duft einer Rose riechen oder eine Uhr Mitternacht schlagen hören. Der Zauberwirker benötigt Materialkomponenten, die in Zusammenhang mit der Unterbrechungsbedingung stehen.

- 24–27 Bis zu sieben Zielen innerhalb der Reichweite muss ihr Rettungswurf gelingen oder sie fallen 1W7 Tage lang in Schlaf, oder ein einzelnes Ziel kann für 1W3 Tage in übernatürlichen Schlaf versetzt werden. Der normale Schlaf kann auf normale Weise unterbrochen werden, doch der übernatürliche Schlaf kann nur durch *Magie bannen* oder ähnliche Aufhebungseffekte aufgehoben werden. Jedoch benötigen beide Formen, der normale und der übernatürliche Schlaf, eine Unterbrechungsbedingung, durch die das Ziel automatisch aufwacht. Beispiele: Es muss von einem Prinzen geküsst werden, den Duft einer Rose riechen oder eine Uhr Mitternacht schlagen hören. Der Zauberwirker benötigt Materialkomponenten, die in Zusammenhang mit der Unterbrechungsbedingung stehen.
- 28–29 Der Zauberwirker vermag ein einzelnes Ziel innerhalb einer Reichweite von 60m ohne Rettungswurf in einen übernatürlichen, fortgesetzten, endlosen Schlaf zu versetzen, oder er versetzt eine Gruppe von bis zu 16 Zielen in einen normalen Schlaf (mit Rettungswurf). Der normale Schlaf kann auf normale Weise unterbrochen werden, doch der übernatürliche Schlaf kann nur durch *Magie bannen* oder ähnliche Aufhebungseffekte aufgehoben werden – oder durch einen vorher festgelegten Unterbrechungseffekt (z. B. Kuss eines Prinzen, Geruch einer Rose).
- 30–31 Der Zauberwirker kann große Gruppen von Leuten in Schlaf versetzen. Alle feindseligen Wesen im Umkreis von 60m muss der Rettungswurf gelingen oder sie fallen in Schlaf. Der Schlaf ist natürlich und die Ziele können auf normale Weise geweckt werden (heftiges Schütteln, Wasser ins Gesicht spritzen usw.). Die Ziele schlafen 1W7+1 Tage lang, falls sie nicht vorher aufgeweckt werden.
- 32+ Alles fällt in einen tiefen Schlaf: Der Zauberwirker lässt die Welt um sich herum zur Ruhe kommen und einschlafen. Alle Wesen im Umkreis von 500m sinken in den Schlaf. Wesen mit 4 oder weniger TW erhalten keinen Rettungswurf. Zu den betroffenen Wesen gehören Vögel, Insekten, kleine Tiere sowie Humanoide. Sowohl freundlich gesonnene als auch feindselige Wesen sind betroffen. Sogar Pflanzen unterliegen dem Zauber – solche, die über Nacht ihre Blüten schließen oder ihre Blätter einziehen, verhalten sich, als sei es Nacht. Der Effekt ist übernatürlich und kann nicht auf normale Weise unterbrochen werden. Die betroffene Region schläft so lange weiter, bis eine festgelegte Unterbrechungsbedingung eintritt (z. B. bis wieder der Neumond aufgeht oder 100 Jahre verstrichen sind). Nur mächtige Magie kann diesen Effekt vorzeitig beenden.

SEILMAGIE

Grad: 1	Reichweite: 9m oder mehr	Dauer: variiert	Zeitaufwand: 1 Runde	Rettungswurf: keiner
Beschreibung	Der Zauberwirker beschwört ein Seil aus dem Nichts und zwingt diesem seinen Willen auf. Mit dem Seil können Feinde gefesselt, Wände erklommen, Klüfte überbrückt, Freunde oder Feinde geborgen, Schriftzeichen gebildet oder andere erstaunliche Dinge angestellt werden. Im Gegensatz zu anderen Zaubern kann der Zauberwirker nach dem Zauberwurf jedes Ergebnis bis in Höhe seines Wurfergebnisses auswählen.			
Manifestation	Würfle 1W4: (1) ein normales Seil erscheint aus dem Nichts; (2) ein Seil lässt sich von oben herab; (3) das Seil schießt als Schlange aus dem Erdboden hervor und sieht danach wie ein Seil aus; (4) mehrfarbige Fäden wachsen aus dem Boden hervor und verdichten sich zu einem Seil.			
Verderbnis	Würfle 1W4: (1) Die Haut des Zauberwinkers nimmt das Aussehen und die Beschaffenheit eines Seiles an; (2) die Arme des Zauberwinkers verlängern sich um 1W10+10cm und die Gelenke werden weich, was den Gliedmaßen eine tentakelartige Beschaffenheit verleiht; (3) dem Zauberwinkers wächst an jeder Hand ein sechster Finger; (4) dem Zauberwinkers wächst an jedem Fuß ein sechster Zeh.			
Zauberpatzer	Würfle 1W4: (1) In den kommenden 1W4 Stunden stößt der Zauberwirker Seile ab, als ob er von einem unsichtbaren Kraftfeld umgeben wäre – Seile „prallen ab“, wenn er sich ihnen nähert und sie gleiten ihm aus den Händen, wenn er sie ergreifen möchte; (2) das beschworene Seil beginnt unmittelbar, den Zauberwirker fest zu umwickeln (Geschicklichkeits- oder Stärkewurf mit SG 15, um zu entkommen – sonst muss das Seil zerschnitten werden); (3) der Zauberwirker sowie 1W4 nahegelegene Verbündete werden alle von dem magisch beschworenem Seil eingewickelt und mit einem komplexen Knoten verschnürt (Geschicklichkeits- oder Stärkewurf mit SG 15, um zu entkommen – sonst muss das Seil zerschnitten werden); (4) 1W4 belebte Seile erscheinen und greifen alle nahegelegenen Wesen an! (RK 8; je 5 TP; Peitsche, Nahkampf +3, Schaden: 1W3).			
1	Verlust, Fehlschlag und Schlimmeres! Würfle 1W6, modifiziert durch Glück: (0 oder weniger) Verderbnis + Makel des Patrons + Zauberpatzer; (1–2) Verderbnis; (3+) Zauberpatzer.			
2–11	Verlust. Fehlschlag.			

12–13	Der Zauberwirker beschwört ein Seil von bis zu 30 m Länge aus dem Nichts. Das Seil bleibt eine Phase lang bestehen.
14–17	Der Zauberwirker beschwört ein Seil, wie im Eintrag zuvor beschrieben. Er kann nun dem beschworenen oder einem bereits bestehendem Seil befehlen, sich zu einer beliebigen Form zu ordnen. Dies können Symbole (etwa ein Pfeil oder Quadrat), Schriftzeichen (Schreib- oder Blockschrift), Zahlen oder etwas beliebiges Anderes sein. Das Seil benötigt 1W4 Runden, um sich zu formen, abhängig von der Komplexität des Befehls.
18–19	Der Zauberwirker beschwört ein Seil, wie im Eintrag zuvor beschrieben. Er kann nun dem beschworenen oder einem bereits bestehendem Seil befehlen, ein Ziel zu umschlingen. Das Seil wickelt sich schnell um das Ziel und zieht sich dann zusammen, wobei dem Ziel ein Reflexwurf zusteht (SG = Zauberwurf), um zu entkommen. Schlägt der RW fehl, ist es gefesselt. Ein gefesselter Ziel kann sich weder bewegen noch Aktionen machen, außer sprechen. Nachdem es gefesselt wurde, kann das Ziel in nachfolgenden Runden versuchen, sich über einen Geschicklichkeits- oder Stärkewurf (SG = Zauberwurf) zu befreien (indem es sich herauswindet oder die Fesseln sprengt).
20–23	Der Zauberwirker beschwört ein Seil, wie im Eintrag zuvor beschrieben. Er kann nun dem beschworenen oder einem bereits bestehendem Seil befehlen, sich in die Luft zu erheben. Das Seil kann steil nach oben, in einem Winkel oder horizontal in der Luft hängend aufsteigen. Es braucht nicht irgendwo befestigt zu werden und kann bis zu 200 kg an Gewicht tragen (wird es befestigt, könnte es eventuell mehr Gewicht tragen). Das Seil kann dann ganz gewöhnlich erklettert werden. Es verbleibt bis zu 1 Phase in seiner Position – magisch in der Luft schwebend – bevor es zu Boden fällt.
24–27	Der Zauberwirker beschwört ein Seil, wie im Eintrag zuvor beschrieben. Er kann nun dem beschworenen oder einem bereits bestehendem Seil befehlen, ein Ziel in die Luft zu heben. Das Seil wickelt sich leicht um Beine und Hüfte des Ziels (wozu es ungefähr 1,5 m seiner Gesamtlänge benötigt) und hebt dann das Ziel auf die gewünschte Höhe, solange sein unteres Ende noch den Boden berührt. Das Seil kann ein Ziel mit einem Gewicht von bis zu 200 kg entweder steil nach oben oder angewinkelt hochheben. Die Hebegeschwindigkeit beträgt 15 m pro Runde.
28–29	Der Zauberwirker beschwört ein Seil, wie im Eintrag zuvor beschrieben. Er kann nun dem beschworenen oder einem bereits bestehendem Seil befehlen, ein Ziel zu umschlingen (wie oben in Eintrag 18–19) oder es hochzuheben (wie oben in Eintrag 24–27) und dann zusätzlich das Ziel mit einer Bewegungsrate von 9 m pro Runde zu ziehen. Dem Seil kann befohlen werden, sich bis zu 1 Phase lang zu bewegen, solange ein Ende von ihm im Umkreis von 9 m zum Zauberwirkers verbleibt.
30–31	Wie ein beliebiges Resultat oben; zusätzlich wird die Reichweite des Zaubers auf 90 m erhöht.
32+	Wie ein beliebiges Resultat oben; zusätzlich wird die Zauberdauer auf 1 Stunde erhöht.

SPINNENKLETTERN

Grad: 1	Reichweite: selbst oder Berührung (siehe unten) Zeitaufwand: 1 Aktion	Dauer: 1 Phase pro ZS Rettungswurf: keiner
Beschreibung	Der Zauberwirker erlangt die Spinnenfähigkeit, vertikale Oberflächen zu erklettern.	
Manifestation	Würfle 1W4: (1) Vier zusätzliche, spinnenartige Gliedmaßen sprießen aus dem Torso des Zauberwirkers; (2) aus den Händen und Füßen des Zauberwirkers tritt eine klebrige Substanz hervor; (3) die Finger und Zehen des Zauberwirkers leuchten in einem seltsamen, orangefarbenen Licht; (4) dem Zauberwirker wachsen sechs zusätzliche Augen.	
Verderbnis	Würfle 1W6: (1) Dem Zauberwirkers wachsen vier große, spinnenhafte Gliedmaßen aus dem Rücken; (2) der Zauberwirker kann kleine Netze spinnen, ähnlich einer Spinne und diese bis zu 9 m weit als klebrige Substanz werfen (Fernkampfangriff, Ziel muss einen Stärke- oder Geschicklichkeitswurf mit SG 12 schaffen, um sich zu befreien); (3) dem Zauberwirker wachsen kurze, feine Haare auf der Haut, ganz ähnlich denen einer Spinne; (4) dem Zauberwirker wachsen 6 zusätzliche Augen, die in der Nähe seiner normalen Augen liegen, ganz ähnlich denen einer Spinne; (5) aus den Händen und Füßen des Zauberwirkers tritt eine ölige, klebrige Substanz hervor, an der kleine Objekte kleben bleiben; (6) geringfügig.	
Zauberpatzer	Würfle 1W5: (1) Der Zauberwirker klebt sich selbst am Boden fest und kann seine Füße nicht bewegen, bis ihm ein Stärkewurf mit SG 16 gelingt; (2) der Zauberwirker lässt seine Beine auf magische Weise schlüpfrig werden und hat Mühe, die nächsten 1W6 Runden aufrecht stehen zu bleiben – solange ihm nicht jede Runde ein Geschicklichkeitswurf mit SG 12 gelingt, fällt er zu Boden; (3) der Zauberwirker feuert eine Kugel klebriger Fasern auf den nächstgelegenen Verbündeten und verstrickt diesen darin, solange dem Gefährten kein Stärke- oder Geschicklichkeitswurf mit SG 12 gelingt; (4) der Zauberwirker ruft eine Horde giftiger Spinnen herbei, die eine Runde später erscheinen, über alle nahgelegenen Wesen krabbeln und Dutzende von Bisswunden verursachen – die betroffenen Wesen im Umkreis von 15 m müssen einen Zähigkeitswurf mit SG 8 machen, sonst werden sie leicht vergiftet (1 TP Schaden sowie einen Malus von -1	

Farbstrahlen schießen hervor, jeder in einer anderen Richtung, und verursachen bei dem ersten Wesen, auf das sie treffen (ob Freund oder Feind), 1W4 Runden lang Blindheit (falls ein Willenskraftwurf mit SG 12 fehlschlägt).

1	Verlust, Fehlschlag und Schlimmeres! Würfle 1W6, modifiziert durch Glück: (0 oder weniger) Verderbnis + Zauberputzer + Makel des Patrons; (1) Verderbnis; (2) Makel des Patrons (oder Verderbnis, falls kein Patron); (3+) Zauberputzer.
2–11	Verlust. Fehlschlag.
12–13	Ein Ziel innerhalb der Reichweite muss einen erfolgreichen Willenskraftwurf machen oder es erblindet 1W4 Runden lang. Wesen ohne Augenlicht sind immun.
14–17	Bis zu zwei unterschiedliche Ziele innerhalb der Reichweite müssen einen erfolgreichen Willenskraftwurf machen oder sie erblinden 1W4 Runden lang. Wesen ohne Augenlicht sind immun.
18–19	Bis zu drei unterschiedliche Ziele innerhalb der Reichweite können ausgewählt werden. Jedes Ziel muss zwei erfolgreiche Willenskraftwürfe machen oder es erleidet Auswirkungen. Ziele, denen nur ein RW gelingt, werden blind; Ziele, denen kein RW gelingt, werden blind und bewusstlos. Die Auswirkungen halten 2W4 + 1 Runden an. Wesen ohne Augenlicht sind immun.
20–23	Bis zu drei unterschiedliche Ziele innerhalb der Reichweite können ausgewählt werden. Jedes Ziel mit 2 oder weniger TW ist automatisch betroffen; Ziele mit mehr als 2 TW müssen zwei erfolgreiche Willenskraftwürfe machen oder sie erleiden die Auswirkungen. Ziele, denen nur ein RW gelingt, werden blind; Ziele, denen kein RW gelingt, werden blind und bewusstlos. Die Auswirkungen halten 2W4 + 1 Runden an. Wesen ohne Augenlicht sind immun.
24–27	Ein Strahl aus chaotischen Farben wirkt auf alle Ziele in einem kegelförmigen Wirkungsbereich von 12 m Länge und zwischen 3 und 9 m Breite (nach Wahl des Zauberwirkers). Alle Ziele innerhalb des Kegels, inklusive Verbündete, erleiden 1W4 Punkte Schaden, werden 3W4 + 1 Runden bewusstlos und sind nach Erwachen für weitere 1W4 + 1 Runden blind. Wesen mit 2 oder weniger TW erhalten keinen RW; alle anderen können mit einem Willenskraftwurf den Auswirkungen widerstehen. Wesen ohne Augenlicht sind immun.
28–29	Ein Strahl aus chaotischen Farben wirkt auf alle Ziele in einem kegelförmigen Wirkungsbereich von 12 m Länge und zwischen 3 und 9 m Breite (nach Wahl des Zauberwirkers). Alle Ziele innerhalb des Kegels, inklusive Verbündete, erleiden 1W6 Punkte Schaden, werden 3W4 + 3 Runden bewusstlos und sind nach Erwachen für weitere 2W4 + 1 Runden blind. Wesen mit 3 oder weniger TW erhalten keinen RW; alle anderen können mit einem Willenskraftwurf den Auswirkungen widerstehen. Wesen ohne Augenlicht sind immun.
30–31	Ein Strahl aus chaotischen Farben wirkt auf alle Ziele in einem kegelförmigen Wirkungsbereich von 30 m Länge und zwischen 3 und 12 m Breite (nach Wahl des Zauberwirkers). Der Zauberwirker darf bestimmen, ob der Kegel nur Feinde betrifft oder auch Verbündete. Alle Ziele innerhalb des Kegels erleiden 1W8 Punkte Schaden, werden 3W4 + 3 Runden bewusstlos und sind nach Erwachen für weitere 2W4 + 1 Runden blind. Wesen mit 4 oder weniger TW erhalten keinen RW; alle anderen können mit einem Willenskraftwurf den Auswirkungen widerstehen. Wesen ohne Augenlicht sind immun.
32+	Ein unglaublicher Ausstoß von Regenbogenlicht strömt aus den Fingerspitzen des Zauberwirkers hervor. Der Zauber erzeugt ein bogenförmiges Muster um den Zauberwirker herum, wodurch ein mächtiger Regenbogen gebildet wird, der aus dem Himmel bis zu den Fingerspitzen des Zauberwirkers reicht. Das Farbenspiel aus Licht ist über viele Kilometer zu sehen. Alle Feinde im Umkreis von 60 m sind potenziell betroffen: Wesen mit 5 oder weniger TW sind automatisch betroffen, alle anderen nur bei fehlgeschlagenem RW. Betroffene Wesen erleiden 2W6 Punkte Schaden, werden 1W4 + 1 Phasen bewusstlos und sind nach Erwachen für eine weitere Phase blind. Darüber hinaus sind <i>Verbündete</i> , die dieses Lichtspiel betrachten, tief beeindruckt und beflügelt und erhalten für die nächsten 1W4 Runden einen Moralbonus von +1 auf alle Würfe (Angriffs-, Schadens-, Fertigkeiten-, Rettungswürfe usw.).

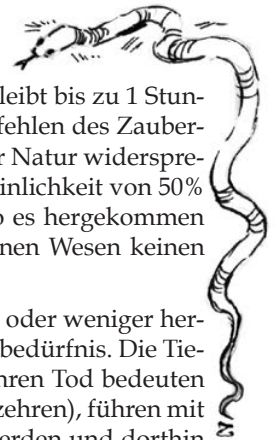
TIERE BESCHWÖREN

Grad: 1	Reichweite: 6 m	Dauer: variabel	Zeitaufwand: 1 Runde	Rettungswurf: Nein
Beschreibung	Der Zauberkundige ruft die Tiergeister an, um ein gewöhnliches Tier zu beschwören. Der Zauberwirker muss mit der Tierart vertraut und im Besitz einer Materialprobe sein, die beim Wirken des Zaubers verbraucht wird (z. B. Haar, Fell, eine Pfote, ein Zahn, Schädel etc.).			
Manifestation	Würfle 1W4: (1) Ein schimmerndes Ei erscheint und aus ihm schlüpft dann das herbeigerufene Tier; (2) das Tier blitzt aus einer dunklen Wolke hervor; (3) das Skelett des Tiers erscheint als erstes, dann tauchen Organe auf, die danach von Muskeln zusammengehalten werden, während Haut drüber wächst, bis das Tier komplett erscheint; (4) das vollständige Tier bricht aus dem Boden hervor.			

Verderbnis	Würfle 1W8: (1) Der Zauberkundige nimmt ein kleineres Gesichtsmerkmal des Tieres an, das er herbeizurufen versucht hat, wie bspw. Schnurrhaare, längere Ohren, Katzenaugen etc.; (2) der Zauberkundige verströmt einen Geruch, den Menschen als seltsam empfinden, der aber für Tiere unwiderstehlich ist; (3–5) geringfügige Verderbnis; (6–7) ernsthafte Verderbnis; (8) schwerwiegende Verderbnis.
Zauberpatzer	Würfle 1W4: (1) Der Zauberkundige ruft unbeabsichtigt einen Schwarm aggressiver Insekten herbei, wie etwa Bienen, Wespen oder Heuschrecken; (2) anstatt ein Tier herbeizurufen, schickt er unbeabsichtigt eines fort: Der Vertraute des Zauberkundigen oder das nächstgelegene, gewöhnliche Tier verschwindet für 1W4 Runden und kehrt dann schmutzig, nass und wütend zurück; (3) der Zauberkundige ruft nur Teile eines Tieres herbei und erzeugt einen Haufen blutiger Hasenohren, abgetrennter Ziegenhörner, ausgerissener Wolfsläufe oder blutiger Innereien; (4) der Zauberkundige ruft das richtige Tier herbei, platziert dieses jedoch zu ungenau, sodass es mit einem nahe gelegenen Gebäude oder Geländemerkmal verschmilzt (bzw. dem Boden oder der Decke, falls es kein geeignetes Merkmal gibt) – das Tier stirbt augenblicklich und sein Körper ist aufgrund der Verschmelzung nur schwierig zu entfernen.



1	Verlust, Fehlschlag und Schlimmeres! Würfle 1W6, modifiziert durch Glück: (0 oder weniger) Verderbnis + Zauberpatzer + Makel des Patrons; (1–2) Verderbnis; (3) Makel des Patrons (oder Verderbnis, falls kein Patron); (4+) Zauberpatzer.
2–11	Verlust. Fehlschlag.
12–13	Der Zauberkundige ruft ein gewöhnliches Tier mit 1 TW oder weniger herbei. Das Tier bleibt bis zu 1 Stunde, hat aber ganz normal Hunger, Durst und Ruhebedürfnis. Das Tier gehorcht den Befehlen des Zauberkundigen im Rahmen seiner Natur – Befehle, die seinen Tod bedeuten würden oder seiner Natur widersprechen (z. B. der Befehl an einen Hasen, Fleisch zu verzehren), führen mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% dazu, dass das Tier sofort aus seinem Bann befreit wird und dorthin zurückkehrt, wo es hergekommen ist. Aufgrund der Natur der Beschwörung kann der Zauberkundige dem herbeigerufenen Wesen keinen direkten Schaden zufügen.
14–17	Der Zauberkundige ruft ein gewöhnliches Tier mit bis zu 2 TW oder zwei Tiere mit 1 TW oder weniger herbei. Die Tiere bleiben bis zu 1 Stunde, haben aber ganz normal Hunger, Durst und Ruhebedürfnis. Die Tiere gehorchen den Befehlen des Zauberkundigen im Rahmen ihrer Natur – Befehle, die ihren Tod bedeuten würden oder ihrer Natur widersprechen (z. B. der Befehl an einen Hasen, Fleisch zu verzehren), führen mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% dazu, dass die Tiere sofort aus ihrem Bann befreit werden und dorthin zurückkehren, wo sie hergekommen sind. Aufgrund der Natur der Beschwörung kann der Zauberkundige dem herbeigerufenen Wesen keinen direkten Schaden zufügen.
18–19	Der Zauberkundige ruft ein gewöhnliches Tier mit bis zu 2 TW oder zwei Tiere mit 1 TW oder weniger herbei. Die Tiere bleiben bis zu 2 Stunden, haben aber ganz normal Hunger, Durst und Ruhebedürfnis. Die Tiere gehorchen den Befehlen des Zauberkundigen im Rahmen ihrer Natur – Befehle, die ihren Tod bedeuten würden oder ihrer Natur widersprechen (z. B. der Befehl an einen Hasen, Fleisch zu verzehren), führen mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% dazu, dass die Tiere sofort aus ihrem Bann befreit werden und dorthin zurückkehren, wo sie hergekommen sind. Aufgrund der Natur der Beschwörung kann der Zauberkundige dem herbeigerufenen Wesen keinen direkten Schaden zufügen.
20–23	Der Zauberkundige ruft ein gewöhnliches Tier mit bis zu 4 TW, zwei Tiere mit 2 TW oder bis zu vier Tiere mit 1 TW oder weniger herbei. Die Tiere bleiben bis zu 2 Stunden, haben aber ganz normal Hunger, Durst und Ruhebedürfnis. Die Tiere gehorchen den Befehlen des Zauberkundigen im Rahmen ihrer Natur – Befehle, die ihren Tod bedeuten würden oder ihrer Natur widersprechen (z. B. der Befehl an einen Hasen, Fleisch zu verzehren), führen mit einer Wahrscheinlichkeit von 25% dazu, dass die Tiere sofort aus ihrem Bann befreit werden und dorthin zurückkehren, wo sie hergekommen sind. Aufgrund der Natur der Beschwörung kann der Zauberkundige dem herbeigerufenen Wesen keinen direkten Schaden zufügen.
24–27	Der Zauberkundige ruft ein gewöhnliches Tier mit bis zu 8 TW, zwei Tiere mit 4 TW, vier Tiere mit 2 TW oder bis zu acht Tiere mit 1 TW oder weniger herbei. Die Tiere bleiben bis zu 2 Stunden, haben aber ganz normal Hunger, Durst und Ruhebedürfnis. Die Tiere gehorchen den Befehlen des Zauberkundigen im Rahmen ihrer Natur – Befehle, die ihren Tod bedeuten würden oder ihrer Natur widersprechen (z. B. der Befehl an einen Hasen, Fleisch zu verzehren), führen mit einer Wahrscheinlichkeit von 25% dazu, dass die Tiere sofort aus ihrem Bann befreit werden und dorthin zurückkehren, wo sie hergekommen sind. Aufgrund der Natur der Beschwörung kann der Zauberkundige dem herbeigerufenen Wesen keinen direkten Schaden zufügen.
28–29	Der Zauberkundige ruft ein gewöhnliches Tier mit bis zu 8 TW, zwei Tiere mit 4 TW, vier Tiere mit 2 TW oder bis zu acht Tiere mit 1 TW oder weniger herbei. Die Tiere bleiben bis zu 2 Stunden, haben aber ganz normal Hunger, Durst und Ruhebedürfnis. Die Tiere gehorchen den Befehlen des Zauberkundigen im Rahmen ihrer Natur – Befehle, die ihren Tod bedeuten würden oder ihrer Natur widersprechen (z. B. der Befehl an einen Hasen, Fleisch zu verzehren), führen mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% dazu, dass die Tiere sofort aus ihrem Bann befreit werden und dorthin zurückkehren, wo sie hergekommen sind. Aufgrund der Natur der Beschwörung kann der Zauberkundige dem herbeigerufenen Wesen keinen direkten Schaden zufügen.
30–31	Der Zauberkundige ruft ein gewöhnliches Tier mit bis zu 16 TW, zwei Tiere mit bis 8 TW, vier Tiere mit bis zu 4 TW oder bis zu acht Tiere mit 2 TW oder weniger herbei. Die Tiere bleiben bis zu 1 Tag lang, haben aber ganz



normal Hunger, Durst und Ruhebedürfnis. Die Tiere gehorchen den Befehlen des Zauberwirkers im Rahmen ihrer Natur – Befehle, die ihren Tod bedeuten würden oder ihrer Natur widersprechen (z. B. der Befehl an einen Hasen, Fleisch zu verzehren), führen mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% dazu, dass die Tiere sofort aus ihrem Bann befreit werden und dorthin zurückkehren, woher sie gekommen sind. Aufgrund der Natur der Beschwörung kann der Zauberwirker dem herbeigerufenen Wesen keinen direkten Schaden zufügen.

32+

Der Zauberwirker ruft eine große Gruppe von gewöhnlichen Tieren herbei. Dies kann bspw. eine Rinderherde, ein Löwenrudel, ein Gänseschwarm oder ein Wolfsrudel sein. Die Tiere müssen alle derselben Art angehören und ihre gesamten Trefferwürfel dürfen 100 TW nicht übersteigen. Die Tiere bleiben bis zu 1 Woche lang, haben aber ganz normal Hunger, Durst und Ruhebedürfnis. Die Tiere gehorchen den Befehlen des Zauberwirkers und führen auch solche aus, die ihren Tod bedeuten würden oder ihrer Natur widersprechen (z. B. würde ein Hase auf Befehl auch Fleisch verzehren). Aufgrund der Natur der Beschwörung kann der Zauberwirker dem herbeigerufenen Wesen keinen direkten Schaden zufügen.

VERGRÖßERN

Grad: 1

Reichweite: Berührung

Dauer: 1 Phase pro ZS

Zeitaufwand: 1 Runde

Rettungswurf: keiner

Beschreibung Durch seine Berührung kann der Zauberwirker ein Wesen, ein Objekt oder sich selbst vergrößern! Auf diese Weise können auch Seile verlängert, Türen dicker, Tische schwerer oder Schwerter größer gemacht werden. Magische Gegenstände, die hierdurch vergrößert werden, behalten ihre ursprünglichen, magischen Kräfte – so wird aus einem Schwert +1 kein Schwert +2, es wird einfach ein größeres, magisches Schwert. Der Zauberwirker kann auch die Umkehrung dieses Zaubers, *Schrumpfen*, erlernen und damit Dinge verkleinern. Mehrere Anwendungen dieses Zaubers wirken nicht kumulativ, aber *Schrumpfen* kann benutzt werden, um *Vergrößern* aufzuheben.

Manifestation Würfle 1W4: (1) Das Ziel wird sichtbar größer; (2) das Ziel verschwindet und taucht in neuer Größe wieder auf; (3) Hunderte kleiner Arbeiter tauchen auf, die das Ziel auseinanderzunehmen scheinen, um es dann vergrößert wieder zusammenzusetzen; (4) das Ziel altert rückwärts bis auf die Größe und das Aussehen eines Säuglings, um dann erstaunlicherweise wieder auf die neue Erwachsenengröße anzuwachsen.

Verderbnis Würfle 1W16: (1–6) Ein Körperteil des Zauberwirkers wird dauerhaft auf (1W3+1)-fache Größe anschwellen: (1) Augen, (2) Ohren, (3) Nase, (4) Hände, (5) Beine, (6) Füße; (7–10) ein Körperteil des Zauberwirkers bleibt dauerhaft um die Hälfte verkleinert: (7) Augen, (8) Nase, (9) Arme (STÄ -1), (10) Beine (Bewegungsrate -1,50 m); (11) stark behaart: 1W4 Tage lang wächst die Körperbehaarung des Zauberwirkers unaufhörlich weiter und bedeckt seinen Körper mit einem Gorillafell; (12) der Zauberwirker wird dauerhaft größer und wächst um 2W16 cm, wobei sein Gewicht um (1W6+1)×5 kg zunimmt und seine Stärke um +1 erhöht wird (seine Ausrüstung wird jedoch nicht größer); (13) die Finger des Zauberwirkers wachsen jeweils um 1W16 cm (wird für jeden Finger zufällig ermittelt), wodurch das Greifen erschwert wird und er einen Malus von -1 auf seine Geschicklichkeit erhält; (14) geringfügige Verderbnis; (15) ernsthafte Verderbnis; (16) schwerwiegende Verderbnis.

Zauberpatzer Würfle 1W4: (1) Der nächstgelegene Feind wird anstelle eines Verbündeten um 50 % größer, was diesem einen Bonus von +2 auf seine Stärke verleiht (dies Ergebnis wird ignoriert, wenn kein Feind in der Nähe ist); (2) alle Feinde im Umkreis von 15 m verdoppeln ihre Größe und erhalten einen Bonus von +3 auf ihre Stärke; (3) das Ziel wird verkleinert statt vergrößert und schrumpft um 25 %, wodurch es einen Malus von -1 auf seine Stärke erleidet; (4) alles im Umkreis von 30 m schrumpft auf Mausgröße, einschließlich lebende Wesen, Gegenstände, Pflanzen, Gebäude und ähnliche Dinge – d. h. Menschen sind nur noch knapp 15 cm groß, Gebäude werden im entsprechenden Verhältnis verkleinert, Waffen reduzieren sich auf die Größe von Zahnstochern usw.; den Betroffenen erscheint es so, als sei die Welt außerhalb des Wirkungsradius gerade exponentiell größer geworden; Betroffene bleiben verkleinert, selbst wenn sie sich aus dem Bereich herausbewegen; nach einem Tag wird ihre normale Größe wieder hergestellt, doch solange müssen sie versuchen, als winzige Wesen zu überleben.

1 Verlust, Fehlschlag und Schlimmeres! Würfle 1W6, modifiziert durch Glück: (0 oder weniger) Verderbnis + Makel des Patrons + Zauberpatzer; (1–2) Verderbnis; (3) Makel des Patrons (oder Verderbnis, falls kein Patron); (4+) Zauberpatzer.

2–11 Verlust. Fehlschlag.

12–13 Das Ziel erhöht seine Größe und Masse um 10 %. Es wird sichtbar größer und möglicherweise einschüchternder, aber nicht so viel, als dass dies einen Bonus im Spiel verleiht. Je nach Situation könnte dadurch eine Kante oder andere Barriere erreicht und überwunden werden, die vorher außer Reichweite war. Ausrüstungsgegenstände des Ziels werden um den gleichen Betrag vergrößert.

14–17	Das Ziel erhöht seine Größe um 25%, was ihm aufgrund der größeren Stärke und Masse einen Bonus von +1 auf Angriffe, Schaden und seine Rüstungsklasse verleiht.
18–19	Das Ziel erhöht seine Größe um 50%, was ihm aufgrund der größeren Stärke und Masse einen Bonus von +2 auf Angriffe, Schaden und seine Rüstungsklasse verleiht.
20–23	Das Ziel verdoppelt seine Größe. Ein normaler Mensch wächst dadurch auf Ogergröße an, was ihm aufgrund der größeren Stärke und Masse einen Bonus von +4 auf Angriffe, Schaden und seine Rüstungsklasse verleiht. Darüber hinaus erhält das Ziel aufgrund der neuen Größe zusätzlich 10 TP. Diese TP werden bei Verletzungen als erstes reduziert; sind diese Zusatz-TP aufgebraucht, wird weiterer Schaden von den normalen TP des Zieles abgezogen.
24–27	Das Ziel verdreifacht seine Größe. Ein normaler Mensch wächst dadurch auf Riesengröße an, was ihm aufgrund der größeren Stärke und Masse einen Bonus von +6 auf Angriffe, Schaden und seine Rüstungsklasse verleiht. Darüber hinaus erhält das Ziel aufgrund der neuen Größe zusätzlich 20 TP. Diese TP werden bei Verletzungen als erstes reduziert; sind diese Zusatz-TP aufgebraucht, wird weiterer Schaden von den normalen TP des Zieles abgezogen.
28–29	Der Zauberwirker kann bis zu drei Ziele auswählen, deren Größe verdreifacht wird, was diesen aufgrund der größeren Stärke und Masse einen Bonus von +6 auf Angriffe, Schaden und seine Rüstungsklasse verleiht. Darüber hinaus erhalten die Ziele aufgrund der neuen Größe zusätzlich 20 TP. Diese TP werden bei Verletzungen als erstes reduziert; sind diese Zusatz-TP aufgebraucht, wird weiterer Schaden von den normalen TP des Zieles abgezogen.
30–31	Der Zauberwirker kann bis zu drei Ziele auswählen, deren Größe verdreifacht wird, was diesen aufgrund der größeren Stärke und Masse einen Bonus von +6 auf Angriffe, Schaden und seine Rüstungsklasse verleiht. Darüber hinaus erhalten die Ziele aufgrund der neuen Größe zusätzlich 20 TP. Diese TP werden bei Verletzungen als erstes reduziert; sind diese Zusatz-TP aufgebraucht, wird weiterer Schaden von den normalen TP des Zieles abgezogen. Die Zauberdauer wird auf 1 Tag pro ZS verlängert, kann aber von jedem Ziel individuell auch früher beendet werden.
32+	Der Zauberwirker verwandelt sich oder ein Ziel in einen Riesen von wahrhaft gottgleichen Ausmaßen. Das Ziel wächst nach Belieben des Zauberwirkers auf eine Größe von bis zu 30 m an. Die Spielwerte des Zieles werden aufgrund der größeren Stärke und Masse gleichsam verbessert, bis zu einem Maximum von +10 auf Angriff, Schaden und RK, falls es die 30 m erreicht. Bei maximaler Größe erhält das Ziel zudem 100 zusätzliche TP. Diese TP werden bei Verletzungen als erstes reduziert; sind diese Zusatz-TP aufgebraucht, wird weiterer Schaden von den normalen TP des Zieles abgezogen. Die Dauer dieser außerordentlichen Zurschaustellung von Macht hängt von der Größe des Ziels ab; bei vollen 30 m beträgt sie nur 1 Phase, während pro 3 m geringerer Größe die Dauer um 1 Phase verlängert wird. Pro 6 m geringerer Größe sinken die Zuschläge auf Angriff, Schaden und RK um -1, die Zusatz-TP um -10 verringert, während sich die Zauberdauer um 1 Phase verlängert. So würde beispielsweise eine Größe von 12 m 4 Phasen anhalten, einen Bonus von +7 auf Angriff, Schaden und RK verleihen und dem Ziel 70 zusätzliche TP bescheren.

VERTRAUTEN FINDEN

Grad: 1	Reichweite: selbst	Dauer: lebenslang	Zeitaufwand: 1 Woche	Rettungswurf: keiner
Beschreibung	<p>Dieses langwierige Ritual bereitet den Zauberwirker darauf vor, einen Bund mit einem Vertrauten einzugehen. Der Vertraute zeigt sich mit einer Wahrscheinlichkeit von 50 % bereits während der Zeremonie; andernfalls macht der Zauberwirker dessen Bekanntschaft irgendwann in den Wochen, die auf dieses Ritual folgen. Der Zauberspruch wird nach Beendigung des Rituals durchgeführt, wobei mindestens 10 Punkte Zauberspruch erforderlich sind, um den Zauber zu wirken.</p> <p>Der Zauberwirker erhält TP in Höhe der seines Vertrauten, sowie andere Kräfte, die von dem herbeigerufenen Wesen abhängig sind. Nachdem der Zauberwirker einen Vertrauten herbeigerufen hat (unabhängig davon, ob er diesen bereits getroffen hat oder nicht), kann er keinen neuen Vertrauten rufen, ehe der aktuelle gestorben und ein Vollmond verstrichen ist.</p> <p>Falls ein Vertrauter stirbt, wird der Zauberwirker sofort von intensivem Schmerz durchdrungen und verliert dauerhaft TP in doppelter Höhe der seines Vertrauten; bis zum nächsten Vollmond erleidet er einen Malus von -5 auf Zaubersprüche.</p> <p>Der Spielleiter hat weiterführende Information (s. S. 322)</p>			
Manifestation	Variiert			
Verderbnis	Würfle 1W6: (1–3) geringfügig; (4–5) ernsthaft; (6) schwer.			
Zauberpatzer	Entfällt			
