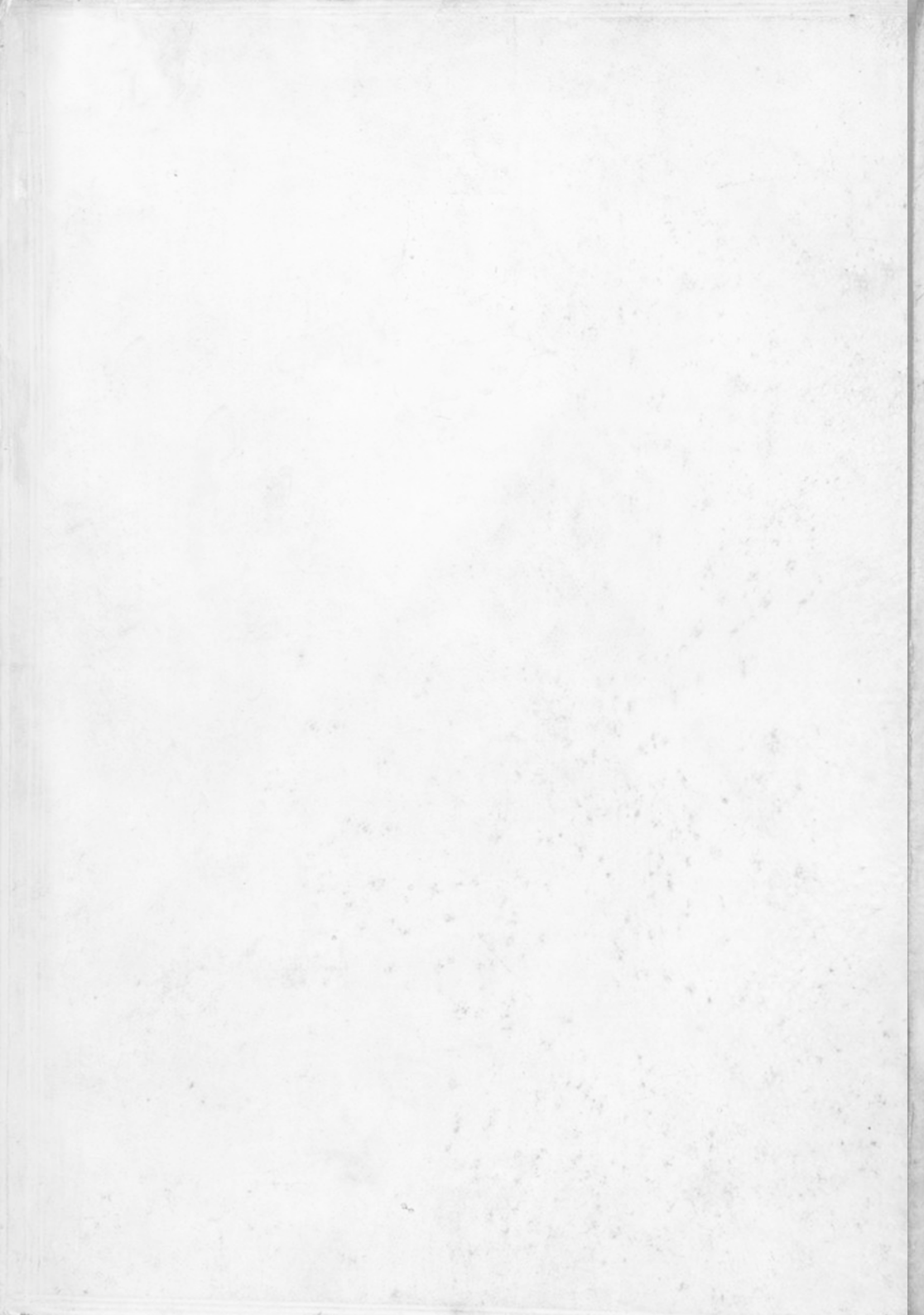


BUCH DER ZAUBER





Das Buch der Zauber



Bedor du beginnst Magie zu beherrschen,
solltest du lernen dich selbst zu beherrschen.

Einst lernten die Menschen die Kunst, um sich zu vervollkommen. Jetzt lernen sie die Kunst um bei den anderen Erstaunen hervorzurufen. Sie wünschen Macht über andere auszuüben und haben verlernt, was es heißt die Kunst um ihrer selbst willen zu lernen. Niemals sollst du die DREI GRÜNDE vergessen, weshalb die Kunst der Magie zu lernen sei.

I

Lerne die Kunst einzig um ihrer selbst willen, nicht aus Eitelkeit, Habgier oder Machtstreben. Diese drei falschen Pfade führen so rasch zu den schwarzen Flüssen der Unterwelt wie das Freveln der Götter.

II

Lerne die Kunst um das Leben zu schützen, nicht um zu quälen, zu verletzen oder auszulöschen. Diese drei falschen Pfade bringen Schande über den Magus und führen letztlich zum Verkümmern seiner Seele.

III

Lerne die Kunst dein Leben lang, nicht aus einer Laune heraus, aus Zwang oder mit dem Ziel, sie endgültig zu meistern. Diese drei falschen Pfade führen nicht sehr weit und niemals wird der Schüler so zum Meister werden.

Trage diese Worte in dein Zauberbuch ein, damit sie niemals vom Strom des Vergessens fortgewaschen werden. So steht es geschrieben.

Inhaltsverzeichnis



Zaubertricks
Seite 7



Zaubersprüche
Seite 11



Rituale
Seite 25

Zaubertricks



Die kleinste Form der Kunst ist der Zaubertrick.
Er ermöglicht es dem Magier geringere Magie zu
vollbringen ohne sich völlig zu verausgaben. Ein
Zaubertrick benötigt nicht die lange Zeit eines Rituals und
auch nicht die schwierigen Formeln eines Zauberspruchs.
Er benötigt nur Konzentration und Willenskraft.



Gabe der Druiden (Weisheit)

Wer über die Gabe der Druiden verfügt, kann jeden Setzling zum Sprießen und jede Pflanze zum Blühen bringen. Wie klein auch sein Garten sein mag, er wird immer eine reiche Ernte einfahren. Die normale Verwendung dieses Zaubers bringt eine einzelne Pflanze dazu, zu sprießen und in erstaunlichem Tempo zu wachsen (manchmal direkt vor deinen Augen aus dem Boden heraus), oder lässt einen Garten mit doppelter Geschwindigkeit wachsen.



Dieser Zaubers bringt eine beschädigte oder verfaulende Pflanze heilen, was jedoch einen Malus von -3 auf den Wurf bedeutet. Wenn der Wind günstig steht, kann der Magier mit diesem Zaubers die Bäume dazu bringen, ihm ihre Geheimnisse zuzuraunen. Mit einem Malus von -6 kann der Magier mit Bäumen reden, auch wenn ihre Art zu sprechen für Menschen oft fremdartig ist.

Geräusch erzeugen (Intelligenz)

Ein Magier mit diesem Zaubers ist ein Meister darin, per Handbewegung Geräusche wie etwa Fußschritte, Waffenklirren und Schreie zu erzeugen. Die erzeugten Geräusche sind dabei meist leise und von unbestimmter Richtung.

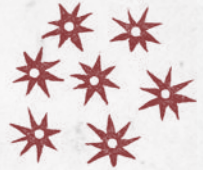
Der Magier kann jedoch Mali in Kauf nehmen, um diese Geräusche lauter oder spezifischer werden zu lassen. Beispielsweise würde das Erzeugen von undeutlicher Musik zur Rechten des Ziels einen -3 Malus bedeuten. Ein sehr spezifisches Geräusch, etwa ein ganz bestimmtes Lied, das direkt hinter dem Ziel erklingt, würde einen -6 Malus bedeuten.



Licht (Intelligenz)

Dieser Zaubers erzeugt eine bescheidene Menge magischen Lichts. Das Licht kann aus einem Gegenstand im Besitz des Zaubers entspringen, wie etwa die Spitze seines Stabes oder ein Amulett, oder erscheint einfach als schwebender Lichtball. Der Zaubers erzeugt genügend Licht, um einen Bereich von 30 Metern zu beleuchten. Das Licht ist gedämpft, aber gerade stark genug, um darin lesen zu können.

Der Magier kann gegen Mali auf seinen Wurf versuchen, mehr Licht zu erzeugen. Das Licht mehrerer Fackeln in einem Raum zu erschaffen, würde einen Malus von -3 bedeuten, während das Äquivalent zu vollem Tageslicht einen Malus von -5 mit sich bringt. Das Erschaffen mehrerer Kugeln aus farbigem Licht, die sich selbstständig bewegen, würde ähnliche Mali bedeuten, ebenso wie das Wirken des Zaubers auf einen bestimmten Punkt in einiger Entfernung vom Magier (z.B. direkt vor den Augen eines Gegners, um ihn zu blenden).



Licht, das durch diesen Zaubers erschaffen wird, bleibt so lange bestehen, wie sich der Zaubers darauf konzentrieren kann. Im Kampf getroffen zu werden oder den Wurf für einen anderen Zaubers nicht zu bestehen, lassen diesen Zaubers sofort enden.

Tiere verstehen (Weisheit)

Ein Magier kann mit diesem Zaubers die Sprache der Tiere sprechen und sogar versuchen, sie zu sich zu rufen, so wie ein Wolf sein Rudel ruft. Der Magier kann zu jedem nicht-magischen Tier sprechen. Darüber hinaus bringt dieser Zaubers Tiere dazu, mit dem



Magier zu sprechen anstatt zu fliehen oder anzugreifen.

Ein Magier kann versuchen, gleichzeitig zu mehreren Arten von Tieren zu sprechen, mit einem Malus von -3 für jede zusätzliche Art. Tiere davon zu überzeugen, etwas zu tun, was außerhalb ihres eigenen Interesses liegt, unterliegt ebenfalls einem Malus von -3. In der Regel werden sich Tiere für den Anwender dieses Zaubers nicht in Gefahr begeben, jedoch kann der Magier dies mit einem schweren Malus von -6 versuchen.

Trugbild erschaffen (Intelligenz)

Magier mit diesem Zaubers sind Illusionisten, die stille Abbilder erschaffen können. Diese Trugbilder sind einfache Erscheinungen ohne Tiefe oder Substanz. Der normale Einsatz dieses Zaubers erschafft das Abbild eines kleinen, unbeweglichen Gegenstands von unscheinbarem Äußeren.

Ein Magier kann mit einem Malus von -2 größere oder detailliertere Bilder erschaffen. Die Erzeugung beweglicher Trugbilder ist noch schwieriger und bedeutet einen Malus von -4.



Segnen (Weisheit)

Durch eine Berührung und ein aufmunterndes Wort erlaubt es dieser Zaubers dem Magier, einen Verbündeten bei einer spezifischen zukünftigen Aufgabe zu unterstützen, was diesem +2 auf einen einzelnen Wurf gewährt. Während der Magier den Zaubers wirkt, muss er die Aufgabe benennen, für die der Charakter den Bonus erhalten soll (z.B. „Zerschmettere deine Feinde!“ oder „Fertige ein außergewöhnliches Schwert für den Herzog!“).

Der Magier kann versuchen, dem Ziel noch höhere Boni zu verleihen, indem er für jede weitere +1, die er vergeben möchte, zusätzlich einen Malus von -5 auf den Wurf in Kauf nimmt.

Verwünschen (Weisheit)

Der Magier fokussiert das Ziel mit seinem Willen und stößt einen Fluch aus. Er muss dabei eine Aktion festlegen, etwa „Schlag mit dem Schwert zu“, „Klettere auf einen Baum“ oder „Sprich mit einem Adligen“, und das Opfer des Fluchs erhält einen Malus von -1 auf seinen nächsten Wurf, der eine derartige Aktion beinhaltet.



Der Magier kann einen stärkeren Fluch aussprechen, der seinem Opfer einen Malus von -2 auf den Wurf gibt, muss dafür aber selbst einen Malus von -3 auf seinen Wurf in Kauf nehmen. Der Magier kann einen Malus von -6 auf sich nehmen, um die Wirkung dieses Zaubers auf sein Opfer bis zum nächsten Sonnenaufgang oder Sonnenuntergang aufrecht zu halten.

Zweites Gesicht (Intelligenz)

Der Magier kann diesen Zaubers benutzen, um verschiedene Arten von Geistern zu sehen: Geister der Toten, Feen und alle möglichen Dämonen. Dies erlaubt es ihm aber nur, die Geister wahrzunehmen. Möchte er mit ihnen kommunizieren, so muss er ihre Sprache beherrschen.

Ein Magier, der diesen Zaubers beherrscht, kann auch versuchen, einem Geist seinen Willen aufzuzwingen, wenn er seinen wahren Namen kennt. Die Regeln dafür findest du auf Seite 31 in den *Grundregeln*, zusammen mit weiteren Informationen über wahre Namen.

Zaubersprüche



Die einfachste und zuverlässigste Form von Magie sind Zaubersprüche, die Magier von ihren Meistern oder durch das Studium von Büchern lernen. Jeder Spruch entfaltet sich auf eine bestimmte Art, wenn er gewirkt wird. In der Regel sind Zaubersprüche mächtiger als Zaubertricks und schwächer als Rituale, auch wenn sie in der Anwendung sicherer und zuverlässiger sind als die beiden anderen Formen der Magie.



Ein Magier kann pro Tag eine Anzahl von Zaubersprüchen gleich seiner Stufe sprechen. Danach gilt er als erschöpft und kann keine weiteren Zaubersprüche sprechen. Allerdings kann er immer noch versuchen, Zaubertricks und Rituale zu wirken.

Magier verbringen eine lange Zeit damit, Sprüche zu lernen, und sie so zu verinnerlichen, dass sie sie benutzen können. Um einen neuen Spruch zu lernen, muss ein Magier eine Woche damit verbringen, ihn von einem Lehrer oder aus einem Buch zu studieren, und dann eine Probe auf Intelligenz ablegen. Ist die Probe erfolgreich, beherrscht der Magier nun den Spruch und kann ihn normal wirken. Misslingt die Probe, muss der Magier warten, bis er eine neue Stufe erreicht hat, bevor er erneut versuchen kann, den Spruch zu lernen.

Ausdauer

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf: nein

Für kurze Zeit werden der Zaubernde und seine Gefährten von ungewöhnlicher Kraft und Gesundheit durchströmt. Für die Dauer der Wirkung bestehen sie automatisch alle Konstitutionsproben, ignorieren die Auswirkungen von Giften und alle Mali, die sie durch Erschöpfung oder Ähnliches erlitten haben.

Basiliskenblick

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: ja

Mit nichts außer seinem Blick bringt der Magier sein Ziel zum Stillstand. Während

der Zauber wirkt ist ein Opfer, das keinen erfolgreichen Rettungswurf ablegt, völlig bewegungsunfähig, aber sonst unverletzt. Wird das Ziel währenddessen angegriffen, wird es automatisch getroffen. Damit endet dann jedoch die Wirkung des Spruchs.



Befehl

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: 1 Runde

Rettungswurf: ja

Durch schiere Willenskraft kann der Magier jemanden dazu zwingen, einem aus einem einzelnen Wort bestehenden Befehl zu gehorchen. Das Ziel wird den Befehl augenblicklich ausführen, sofern es sich dabei nicht selbst Schaden zufügen würde. Ein erfolgreicher Rettungswurf erlaubt es ihm, den Befehl des Magiers zu ignorieren.

Beistand

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: 1 Tag

Rettungswurf: nein



Mit einer Geste und einem Segen verleiht der Magier einer Person in seiner unmittelbaren Umgebung eine Fertigkeit seiner Wahl. Die Person ist sich nicht ganz im Klaren darüber, woher dieses Wissen stammt, sie verfügt aber für die Wirkungsdauer über alle Vorteile dieser Fertigkeit. Dazu gehört auch, anderen mit der Fertigkeit zu helfen.





Blenden

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: Sofort

Rettungswurf: ja

Der Magier formt mit den Fingern das uralte Zeichen des Lichts, dann klatscht er scharf in die Hände und erzeugt einen blendenden Lichtblitz. Jeder innerhalb des Wirkungsbereichs, mit Ausnahme des Magiers selbst, muss einen Rettungswurf gegen Zauber bestehen oder wird für 2W6 Runden geblendet.

Brennende Hände

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: ja

Der Zaubernde breitet seine Hände aus, während seine Augen mit feuriger Intensität lodern und Flammen aus seinen Fingerspitzen schießen. Der daraus entstehende Flammenfächer erstreckt sich in einem weiten Bogen bis auf eine Entfernung von 1,5 Metern vor ihm. Die Flammen verursachen bei allen lebenden Kreaturen, die sich im Wirkungskreis befinden, 1W3 + 2/Stufe des Magiers Punkte Schaden. Ziele, denen ein Rettungswurf gegen Zauber gelingt, halbieren den Schaden.



Dunkelheit

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: 3 Runden/Stufe

Rettungswurf: nein

Das gesamte Gebiet in naher Reichweite des Zaubernden wird in Finsternis gehüllt. Kein Licht, nicht einmal magisches, kann die abgrundtiefe Schwärze durchdringen, die der Magier heraufbeschworen hat. Die einzige Ausnahme ist magisches Licht, das von einem höherstufigen Magier erzeugt wird. Dieses vertreibt die Dunkelheit und beendet den Spruch sofort.

Ehrfurcht

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: 2 Runden/Stufe

Rettungswurf: ja

Dieser Zauberspruch verleiht dem Magier eine furchterregende Autorität und lässt seine Feinde wimmernd vor ihm zurückschrecken. Der Magier kann für die Dauer des Zaubers seine unheilvolle Aufmerksamkeit auf einen Gegner pro Runde richten. Das Ziel wird für die Dauer des Spruchs dazu gezwungen wegzulaufen, sich zu verstecken oder niederzukauern. Ein erfolgreicher Rettungswurf des Ziels negiert die Effekte des Zaubers.



L

A

T



Flinke Füße

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: nein

Nachdem er ein altes magisches Wort gesprochen hat, bewegt sich der Zaubernde mit unnatürlicher Geschwindigkeit und Anmut. Er agiert so schnell, dass er von Umstehenden oft nur noch als verschwommener Fleck wahrgenommen wird. Für die Dauer des Zaubers handelt er in jeder Kampfunde als Erster, unabhängig von den Initiativewerten der Kämpfenden, erhält einen +2 Bonus auf alle Geschicklichkeitswürfe und kann so schnell laufen wie ein Pferd in vollem Galopp.

Falscher Freund

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe

Rettungswurf: ja

Magie ist eine verführerische Kraft. Wenn das Ziel dieses Zaubers seinen Rettungswurf nicht besteht, glaubt es, dass der Magier sein treuer Verbündeter und engster Freund ist. Auch wenn es keinen Selbstmord für den Zaubernden begehen wird, so wird es doch alles Erdenkliche tun, um ihn zufriedenzustellen, und dabei in jeder Hinsicht wie ein Freund und Verbündeter des Magiers handeln. Wird das Ziel von dem Magier oder seinen Verbündeten bedroht, so erhält es einen Bonus von +5 auf den Rettungswurf. Während eines Kampfes kann der Spruch nicht gewirkt werden, da der Selbsterhaltungstrieb der Zielperson stärker ist als die Macht des Zaubers.

Federfall

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: nein

Mit einer schnellen Handbewegung und einem geflüsterten Wort schwebt das Ziel des Zauberspruchs sanft wie eine Feder zu Boden, ohne bei der Landung Schaden zu nehmen. Endet die Wirkungsdauer des Zaubers, während sich das Ziel noch in der Luft befindet, fällt es erneut mit ungebremster Geschwindigkeit.

Flammen beherrschen

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: Konzentration

Rettungswurf: nein

Manche Magier beherrschen die Sprache der Flammen. Sie können Feuer mit beruhigenden Worten zu glimmenden Kohlen schwinden lassen oder sie mit Worten des Zorns hochschüren und tanzen lassen. Dieser Spruch erzeugt kein Feuer, kann aber die Helligkeit und Intensität eines bestehenden Feuers erhöhen oder senken. Die Flammen verbrauchen immer noch die normale Menge an Brennstoff und der Magier muss sich vollständig auf die Flammen konzentrieren, während er sie kontrolliert.

Fluch der Einsamkeit

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf: ja

Dieser gefürchtete Zauberspruch, ein alter Hexenfluch, lässt das Ziel für seine Umgebung



abstoßend und ungehobelt wirken. Das Ziel scheitert für die Dauer des Zaubers automatisch bei allen Proben auf Charisma. Weise Opfer suchen sich ein stilles Plätzchen und meiden die Gesellschaft anderer, bis die Wirkung nachlässt.

Flüsternder Wind

Reichweite: Fern

Wirkungsdauer: Sofort

Rettungswurf: nein

Der Magier spricht mit dem Wind und gibt ihm eine Botschaft mit, die er zu einer anderen, dem Magier bekannten Person trägt. Eine solche Botschaft reicht weit, ungefähr 1,5 km pro Stufe des Zaubernenden, und kann so auch weit entfernte Gefährten erreichen.

Gabe des Kesselflickers

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: Permanent

Rettungswurf: nein

Dieser Zauber macht zerbrochenes wieder ganz. Er kann Ringe, Ketten und andere Metallarbeiten sowie Steingut und hölzerne Gegenstände reparieren. Das Zielobjekt muss klein sein, nicht größer als ein Dolch oder Wasserkrug. Der Zauber beeinflusst keine magischen Gegenstände.

Gabe des Schmugglers

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Rettungswurf: nein

Dieser Spruch macht einen Gegenstand im

Besitz des Magiers für normale Methoden völlig unauffindbar. Der versteckte Gegenstand darf nicht größer als ein Kurzschwert oder ein gefüllter kleiner Sack sein, und es muss möglich sein, den Gegenstand am Körper des Zaubernenden zu verbergen. Für die Dauer der Wirkung ist der Gegenstand bei einer normaler Durchsuchung des Magiers schlicht nicht auffindbar, kann jedoch mit Wahrnehmungszaubern gefunden werden.

Handauflegen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: Sofort

Rettungswurf: nein



Handauflegen, eine der begehrtesten Formen der Magie, erlaubt es einem Magier, selbst Schwerstverletzte zu retten. Der Magier legt seine Hand auf eine verwundete Person und neue Lebenskraft strömt in ihren Körper. Das Ziel heilt 1W8 Schadenspunkte.

Heldenmut

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: 3 Runden/Stufe

Rettungswurf: nein

Der Magier ruft mystische Kräfte herbei, die ihm und seinen Gefährten Mut einflößen und Glück bringen. Für die Dauer der Wirkung erhalten sie einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe und alle Rettungswürfe.



Heulen

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: ja

Der Magier stößt laute und schmerzhaft Worte der Magie aus, wobei sich seine Stimme zu einem heulenden Schreien steigert. Immer mehr geisterhafte Stimmen gesellen sich dazu und erzeugen einen ohrenbetäubenden Lärm in der direkten Umgebung. Jeder in naher Entfernung, egal ob Freund oder Feind, muss einen Rettungswurf bestehen oder kann für die Dauer des Zaubers nichts anderes tun, als sich hilflos die Ohren zuzuhalten. Selbst mit einem erfolgreichen Rettungswurf erhält man immer noch einen Malus von -2 auf alle Aktionen. Kreaturen, die nicht hören können oder ohne eigenen Verstand sind, wie zum Beispiel Skelette oder Zombies, sind nicht betroffen.

Hilferuf

Reichweite: Fern

Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe

Rettungswurf: nein

Falls er in großer Gefahr schwebt, kann der Magier mit diesem Spruch seine Freunderufen und ihnen auf magische Weise seinen Aufenthaltsort mitteilen. Dieser Zauber richtet sich an ein beliebiges Mitglied der Gruppe, einen Verbündeten oder ein Familienmitglied des Magiers. Die Zielperson weiß sofort, dass der Magier in Gefahr ist und kann für die Wirkungsdauer seinen Aufenthaltsort errahnen.

Höhere Illusion

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: Konzentration

Rettungswurf: ja

Indem er alte Worte der Macht ausspricht, erschafft der Magier ein geisterhaftes Abbild, das real erscheint aber keine Substanz hat. Es erzeugt Töne und Geräusche, die ungefähr zu dem realen Vorbild passen, kann aber keine intelligenten Sätze oder Gedanken formulieren. Das Trugbild bleibt so lange bestehen, wie der Magier sich darauf konzentrieren kann. Betrachter, die Grund zu der Annahme haben, dass es sich um ein Trugbild handelt, dürfen einen Rettungswurf gegen Zauber ablegen; ein Erfolg bedeutet, dass sie die Illusion durchschaut haben. Dieser Zauberspruch kann kein Abbild erzeugen, das in etwa die Größe eines Pferdes hat, noch kann er gleichzeitig mehr als drei einzelne Bilder erzeugen.



Hexengelächter

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: ja

Wer vom Hexengelächter betroffen ist, findet alles unfassbar komisch und muss unkontrolliert, beinahe schmerzhaft lachen. Nachdem der Magier das Wort der Macht gesprochen hat, fängt das Ziel an zu kichern und dann, im Verlauf der weiteren Runden, immer lauter und lauter zu lachen. Zunächst erleidet das Ziel einen Malus von -3 auf alle Würfe. Nachdem es zwei Runden lang der Wirkung des Zaubers ausgesetzt war, fällt es hilflos lachend zu Boden und kann für die restliche



Wirkungsdauer nicht mehr handeln. Gelingt dem Ziel ein erfolgreicher Rettungswurf, hat der Zauber keine Auswirkungen.

Magisches Geschoss

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: Sofort

Rettungswurf: nein

Spricht ein Magier diesen schnellen und tödlichen Zauber, wird ein sichtbares Ziel unfehlbar von einem Geschoss aus magischer Energie getroffen. Das Geschoss verursacht 1W6+1 Schadenspunkte. Für jede dritte Stufe ruft der Magier ein zusätzliches Geschoss herbei, also zwei Geschosse auf Stufe 3, drei auf Stufe 6, und so weiter. Wenn er mehr als ein Geschoss herbeiruft, kann der Magier entscheiden, ob er sie alle auf ein Ziel lenken, oder aufteilen will.



Maske

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: 10 Runden/Stufe

Rettungswurf: nein



Der Magier vollführt eine mystische Geste, während er sich mit den Händen übers Gesicht fährt, und erscheint plötzlich als jemand anderes. Seine Erscheinung, Größe, Gewicht und Kleidung eingeschlossen, verändert sich, so dass er nicht mehr als er selbst zu erkennen ist. Er kann diesen Spruch nicht dazu verwenden, um das Erscheinungsbild einer bestimmten Person zu kopieren.

Mystischer Schild

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: 5 Runden/Stufe

Rettungswurf: nein

Der Magier formt aus den Kräften der Magie eine physikalische Barriere vor sich, die ihm für die Dauer der Wirkung +6 auf die Rüstungsklasse gegen alle Angriffe von vorne gewährt.



Öffnen

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: nein

Der Magier zwingt mit einem arkanen Zeichen jede gewöhnliche Tür und jedes gewöhnliche Schloss dazu, sich zu öffnen. Der Spruch hat keine Wirkung auf magisch versiegelte Schlösser und kann auch nichts bewegen, was der Magier nicht selbst mit Muskelkraft öffnen könnte, etwa ein schweres Fallgatter oder einen Steinsarkophag (wobei er damit vorhandene Schlösser an solchen Gegenständen öffnen kann).



Ruf der Wildnis

Reichweite: Fern
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: nein



Der Magier hebt seine Hand und ruft eine beliebige in der Gegend heimische Tierart beim Namen, worauf bis zu 2W6 verfügbare Kreaturen aus bis zu 1,5 km Entfernung herbeikommen. Dies kann eine Weile dauern und hängt von der Entfernung ab: eine Horde Ratten, die man am Hafen ruft, würde wahrscheinlich innerhalb einer Runde auftauchen. Ein Rudel Wölfe hingegen könnten einige Minuten brauchen, bis es den Magier im Wald erreicht. Die Tiere werden bereit sein, dem Magier zu helfen. Sie sind jedoch keine willenlose Werkzeuge und schlussendlich folgen sie ihrem freien Willen. Sie werden daher den Magier wohl in einem Kampf verteidigen, aber nicht für ihn sterben.

Schleier des Schlafs

Reichweite: Nah
Wirkungsdauer: 5 Runden/Stufe
Rettungswurf: ja

Der Magier flüstert beruhigende magische Worte, die die Ziele in einen tiefen Schlaf versetzen. Der Zauber wirkt auf Kreaturen mit einer Gesamtzahl von 2W4 Trefferwürfeln in naher Entfernung. Der von dem Zauber hervorgerufene Schlaf ist sehr tief, aber ansonsten natürlich. Solange der Zauber anhält, werden die Opfer von normalen Geräuschen nicht geweckt, erwachen jedoch, sobald man ihnen physischen Schaden zufügt. Ziele, die einen erfolgreichen Rettungswurf ablegen, werden von dem Zauber nicht betroffen.

Schwarm herbeirufen

Reichweite: Nah
Wirkungsdauer: Konzentration
Rettungswurf: nein



Der Magier stößt ein rauhes Flüstern aus und das Land kriecht und krabbeln, um seinem Ruf zu folgen. Ein Schwarm kleiner Tiere, wie etwa Fledermäuse, Insekten oder Ratten, kommt aus der unmittelbaren Umgebung herbei und bewegt sich ungefähr so, wie der Magier es befiehlt. Die genaue Art von Kreatur hängt von der lokalen Tierwelt ab. Wer in den Schwarm gerät, erleidet pro Runde 1 Schadenspunkt. Der Schwarm bleibt bestehen, bis er entweder aufgelöst wird oder der Magier die Konzentration verliert; für die Wirkungsdauer muss er sich vollständig darauf konzentrieren, den Schwarm zu lenken.



Spinnenhlettern

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 3 Runden/Stufe
Rettungswurf: nein

Mit einer sanften Berührung und einem geheimen Zeichen verleiht der Magier dem Ziel die Fähigkeit, wie eine Spinne senkrechte Flächen hinaufzuklettern und von der Decke zu hängen. Das Ziel muss nackte Hände und Füße haben und kann dann für die Dauer des Zaubers wie eine Spinne klettern.

Spinnennetz

Reichweite: Nah
Wirkungsdauer: 2 Runden/Stufe
Rettungswurf: ja

Mit einer komplizierten Geste überzieht der Magier ein Gebiet von etwa 3m Durchmesser mit dicken, klebrigen Netzen. Alle Kreaturen in dem Gebiet müssen einen Rettungswurf ablegen oder werden für die Dauer des Zaubers von den Netzen gefangen. Gefangene Kreaturen können während der Wirkungsdauer nichts tun, dürfen jedoch eine Probe auf Stärke mit einem Malus von -2 ablegen, um sich zu befreien. Monster ohne Attributswerte werfen stattdessen ihren Rettungswurf, wenn sie sich befreien wollen.

Spurloser Schritt

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Minute/Stufe
Rettungswurf: nein

Die Berührung durch den Magier



verleiht der Zielperson den Segen der Erde, so dass sie durch jede Art von Gelände, egal ob Schnee, Schlamm oder Wald, gehen kann, ohne Spuren zu hinterlassen.

Stille

Reichweite: Nah
Wirkungsdauer: 2 Runden/Stufe
Rettungswurf: nein

Der Magier hebt seine Hand in einer arkanen Geste und komplette Stille legt sich über seine Umgebung. Für die Dauer des Zaubers dringt kein Geräusch in nahe Reichweite oder aus ihr heraus, Gespräche oder Kampfärm eingeschlossen.



Toten entgehen

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Runden/Stufe
Rettungswurf: nein

Das Ziel dieses Zauberspruchs wird vor dem leblosen Blick untoter Kreaturen versteckt und kann sie so unbemerkt passieren. Eine untote Kreatur jeglicher Art nimmt das Ziel für die Wirkungsdauer des Zaubers einfach nicht wahr. Jede Art von Angriff auf eine untote Kreatur beendet die Wirkung des Zaubers augenblicklich.





Ungetrübtes Auge

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf: nein

Indem er vor seinen Augen mit den Händen ein Zeichen der Macht ausführt, kann der Zaubernde die Illusionen anderer Magier durchschauen. Für die Wirkungsdauer des Zaubers kann der Magier augenblicklich alle Trugbilder um sich herum als solche erkennen. Beachte jedoch, dass der Spruch dem Magier nicht die Fähigkeit verleiht, unsichtbare oder körperlose Dinge zu sehen.

Untote Verbannen

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: 10 Minuten/Stufe

Rettungswurf: ja

Dieser Spruch löst in allen Arten von Untoten unkontrollierbare Furcht aus. Wenn der Magier diesen Spruch wirkt, muss jeder Untote in seiner Gegenwart einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Magie ablegen, andernfalls flieht er sofort vor dem Zaubernden und versteckt sich für die Dauer des Zauberspruchs. Danach kann er wieder normal handeln.

Vergessen

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf: ja

Dieser böartige Spruch lässt das Ziel während der Wirkungsdauer nahezu alles Wichtige vergessen. Die Zielperson weiß noch,

wer sie selbst ist und wer ihre Freunde sind, muss jedoch eine Intelligenzprobe ablegen, um sich an Details von wichtigen Ereignissen zu erinnern. Darüber hinaus verliert sie, solange der Zauber andauert, alle Vorteile durch vorhandene Fertigkeiten.

Vertreibung

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: sofort

Rettungswurf: ja



Der Magier macht das Zeichen der Verbannung und versucht, einen einzelnen körperlosen Geist zurück auf seine Heimatebene zu schicken. Das Ziel muss einen erfolgreichen Rettungswurf ablegen oder sofort dorthin zurückkehren. Dieser Spruch betrifft nur Geister, die nicht aus der natürlichen Welt stammen und von anderen Existenzebenen ihren Weg hierher gefunden haben.

Verschleiern

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: 4 Runden/Stufe

Rettungswurf: nein

Mit einer einfachen Geste verschimmt der Magier in den Gedanken der meisten Kreaturen und sie beginnen, seine Anwesenheit zu vergessen. Er ist schwer zu sehen und wird von den meisten Kreaturen nicht bemerkt. Er erhält deshalb für die Dauer des Zaubers einen Bonus von +3 auf alle Würfe auf Schleichen.





Verstrichen

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: 10 Runden

Rettungswurf: ja

Auf Geheiß des Magiers beginnen sich alle Pflanzen in naher Entfernung zu winden und umschlingen alle Lebewesen in ihrer Reichweite mit Ausnahme des Magiers. Ein erfolgreicher Rettungswurf erlaubt eine langsame Flucht aus dem Gebiet, jedoch nicht schneller als 3 m pro Runde.

Weg Versperren

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Minute/Stufe

Rettungswurf: nein

Mit einer Berührung und einem Wort der Macht versperrt der Magier eine gewöhnliche Tür oder ein Tor, so dass niemand passieren kann. Entschlossene Gegner können immer noch mit roher Gewalt den Türrahmen und umgebendes Mauerwerk einreißen, doch die Tür selbst wird sich nicht bewegen lassen.

Weßen erkennen

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: Sofort

Rettungswurf: ja

Ein Magier ist weise und scharfsinnig, und mit einer geflüsterten Zauberformel kann er viel über eine Person erfahren. Mit diesem einfachen aber mächtigen Zauber kann der Magier automatisch die Gesinnung eines einzelnen

Ziels in seiner unmittelbaren Umgebung feststellen. Darüber hinaus kann er spüren, ob das Ziel in irgendeiner Weise übernatürlich ist; zum Beispiel würde er merken, ob die Person von einem Dämon besessen, in Wahrheit eine verkleidete Fee, ein gestaltwandelnder Drache oder ein Magier ist. Gelingt dem Ziel ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Zauber, erfährt der Magier nichts.

Widerstehe den Flammen

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: 2 Runden/Stufe

Rettungswurf: nein



Selbst uralte Drachen haben Anlass, einen Meister dieser magischen Kunst zu fürchten. Der Zaubernde erhält mit diesem Spruch für kurze Zeit die Fähigkeit, unbeschadet durch Flammen zu schreiten und in tosendes Feuer zu greifen. Für die Dauer des Zaubers vermag kein Feuer irgendeiner Art ihm zu schaden, nicht einmal magisches Feuer oder der flammende Odem eines Drachen.

Wiedererweckung

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: 3 Stunden/Stufe

Rettungswurf: nein

Diese finstere Magie lässt die Toten umgehen. Der Magier spricht die Worte der Macht und lässt 1W4 Leichen in seiner unmittelbaren Umgebung zu Skeletten oder Zombies werden, je nachdem was passend ist. Die Kreaturen sind unter der Kontrolle des Magiers und kehren zu ihrem natürlichen, leblosen Zustand zurück wenn der Spruch endet



Windwall

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: nein

Der Magier spricht den Namen des Windes und dieser folgt seinem Ruf, um ihn und seine Gefährten mit kurzen aber heftigen Orkanböen vor Gefahren zu schützen. Solange der Zauber anhält, sind der Magier und alle in naher Entfernung völlig immun gegen alle normalen Fernkampfangriffe wie Pfeile, Schleudergeschosse oder Wurf Waffen. Darüber hinaus kann sich keine fliegende Kreatur dem Magier in „naher Reichweite“ nähern, und die, die bereits in naher Entfernung sind, müssen augenblicklich landen. Dieser Zauber wirkt in beide Richtungen, also können auch der Magier und seine Verbündeten keine Fernkampf Waffen benutzen oder fliegen.

Wort der Tapferheit

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: 3 Runden/Stufe

Rettungswurf: nein

Der Magier richtet sich zu seiner vollen Größe auf und ruft mit lauter Stimme Worte der Macht und Autorität, die allen Freunden in naher Entfernung Vertrauen und Mut einflößen. Alle Gruppenmitglieder des Magiers in Reichweite widerstehen allen Effekten von Furcht, solange der Spruch anhält. Auch eine bereits begonnene Flucht wird eingestellt. Müssen sie während der Dauer des Zaubers einen Rettungswurf gegen natürliche oder magische Furcht ablegen, bestehen sie diesen automatisch.

apnids

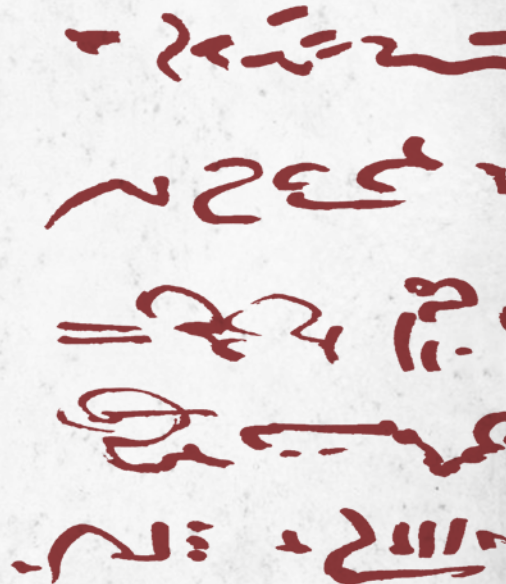
Zielsicherer Schlag

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: 1 Runde

Rettungswurf: nein

Der Magier legt eine zerstörerische Kraft in seine Klinge, die seinen Schlägen Wucht und Präzision verleiht. Wenn er in der Runde, nach der er den Zauber gewirkt hat, angreift, erhält er einen Bonus von +10 auf seinen Angriff. Darüber hinaus kann er auch körperlose Wesen oder solche treffen, die gegen normale Angriffe immun sind. Außerdem verursacht er 2 zusätzliche Schadenspunkte pro Stufe, falls er trifft. Er muss in der nächsten Kampfrunde angreifen oder der Zauber wurde umsonst gewirkt.





Zuflucht

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: 3 Runden/Stufe

Rettungswurf: ja

Der Magier errichtet um sich herum einen Schutzkreis. Jeder, der ihm auf irgendeine Weise physischen Schaden zufügen will, muss zuerst einen erfolgreichen Rettungswurf ablegen, andernfalls kann er den Angriff nicht durchführen. Der Spruch endet augenblicklich, wenn der Magier selbst offensive Aktionen durchführt.

Zurück vom Abgrund

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: Sofort

Rettungswurf: nein

Der Magier lüstert einer sterbenden Person, die 0 oder weniger Trefferpunkte hat, beruhigende Worte zu. Der Zustand des Ziels stabilisiert sich und es erholt sich auf 1 Trefferpunkt. Dieser Spruch kann auch auf besiegte Gegner angewandt werden, solange er innerhalb einer Minute nach der Niederlage gewirkt wird.

كشافة
البحر
البحر
البحر
البحر

زهدنا وبلغ بجمعنا



Ritualmagie



Um die mächtigsten Zauber wirken zu können, muss ein Magier viel Zeit damit zubringen, die Mächte des Kosmos zu studieren und sie seinem Willen zu unterwerfen. Rituale stellen sowohl die mächtigste als auch die zeitraubendste Art der Magie dar.



Jedem Ritual ist eine Stufe zugeordnet, die der Magier mindestens erreicht haben muss, bevor er versuchen kann, dieses Ritual durchzuführen. So übersteigt beispielsweise ein Ritual des 3. Grades schlicht die Fähigkeiten eines Magiers der Stufe 1 oder 2, und er kann überhaupt keinen Versuch unternehmen, es durchzuführen.

Ein Ritual benötigt eine Anzahl Stunden entsprechend seines Grades sowie die speziellen Materialien, die in den Ritualbeschreibungen aufgeführt sind. Der Magier muss sich vollständig auf das Ritual konzentrieren können, da eine Störung oder Unterbrechung katastrophale Folgen haben kann.

Sobald der Magier die Zeit und Materialkomponenten, die für ein Ritual notwendig sind, investiert, muss er eine Probe auf Intelligenz oder Weisheit ablegen (die Ritualbeschreibungen geben an, auf welches der beiden Attribute gewürfelt wird). Bei einer erfolgreichen Probe funktioniert das Ritual wie beschrieben. Scheitert die Probe, treten die allgemeinen Effekte des Rituals immer noch in Kraft. Allerdings kommt es zu unerwarteten Nebenwirkungen nach Wahl des Spielleiters. Ein Ritual, mit dem eine große Nebelbank erzeugt werden sollte, könnte etwa einen unnatürlich gefärbten Dunst erzeugen, der eine viel größere

Fläche bedeckt als beabsichtigt. Genauso könnte ein Ritual, mit dem eigentlich eine geflüsterte Botschaft über eine große Entfernung gesendet werden sollte, stattdessen wirre Wortfetzen von Ebenen jenseits der unseren übertragen.

Ein neues Ritual zu erlernen ist schwierig und zeitaufwändig. Ein Magier muss die entsprechende Stufe erreicht haben, um das Ritual überhaupt lernen zu können, und dann pro Stufe eine Woche Zeit mit dem Studium zubringen. Nach Ablauf dieses Zeitraums legt er eine Intelligenzprobe ab. Ist sie erfolgreich, kennt der Magier nun das Ritual und kann es jederzeit anwenden. Scheitert die Probe, darf der Magier erst mit dem Erreichen einer neuen Stufe versuchen, das Ritual noch einmal zu erlernen.

Magier können versuchen, ein ihnen unbekanntes Ritual durchzuführen, wenn sie über eine entsprechende Beschreibung des Rituals, etwa in einem Buch oder auf einer Schriftrolle, verfügen. Das ist jedoch gefährlich, und die Probe am Ende des Rituals erleidet einen Malus von -10. Denk daran, dass das Ritual auch nach einer misslungenen Probe in Kraft tritt, allerdings mit unbeabsichtigten Konsequenzen. Viele törichte Lehrlinge geraten auf diese Weise in jede Menge Schwierigkeiten.

Unterschiedliche Versionen von Ritualen

Jede Ritualbeschreibung listet die benötigten Materialkomponenten und die arkanen Handlungen auf, die ein Magier für die Durchführung anwenden muss. Manche Beschreibungen können für bestimmte Charaktere unpassend erscheinen. In einem solchen Fall können der Spielleiter und die Spieler andere Versionen des Rituals entwerfen, die zwar die gleichen Effekte haben, jedoch andere Materialien und Methoden benutzen.

Ein Druide, der einen Hain gegen Übergriffe schützen möchte, könnte beispielsweise statt einem Widderhorn eher ein Stück versteinertes Eichenholz benutzen, um das Ritual *Stab der Macht* durchzuführen.



Rituale des 1. Grades

Arhanes Experiment (Intelligenz)

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: Sofort

Rettungswurf: nein



Mit diesem Ritual kann ein Magier die allgemeinen Fähigkeiten eines magischen Gegenstands feststellen. Er erkennt die Art von Magie, die mit dem Gegenstand verbunden ist, nicht jedoch ihren genauen Nutzen. Beispielsweise könnte ein Magier bei einem Ring, der seinen Träger in eine Schlange verwandelt, eine mächtige Fähigkeit zur Verwandlung feststellen, nicht jedoch, wie genau der Ring funktioniert. Die Durchführung des Rituals dauert eine Stunde, in welcher der Magier den Gegenstand genau studiert, ihn magisch untersucht und auf verschiedene Arten testet. Dafür braucht er grundlegende alchemistische Komponenten wie Salze, Kräuter und verschiedene halbwegs seltsame Flüssigkeiten, genauso wie viel Ruhe.

Ein Scheitern bei der Ritualprobe bringt in der Regel falsche Informationen hervor. Über gewisse mächtige Artefakte kann dieses Ritual keinerlei Informationen ergründen, auch wenn es bei den meisten dieser Gegenstände ganz allgemeine Fähigkeiten bestimmen kann.

Arhanes Siegel (Intelligenz)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: Permanent

Rettungswurf: nein



Jeder Magier verfügt über sein eigenes

Zeichen, üblicherweise eine komplexe und einzigartige Rune. Dieses Ritual erlaubt es dem Magier, sein Zeichen in jede nicht-magische Substanz zu schreiben, sogar in Stein und Metall. Die Rune bleibt dauerhaft auf der Oberfläche und verschwindet nur, wenn der Gegenstand oder die Oberfläche selbst zerstört wird. Der Magier kann wählen, ob sein Zeichen für alle sichtbar sein soll oder nur für diejenigen, die hellsichtig sind. Das bedeutet, dass die meisten Menschen es überhaupt nicht sehen können, aber jeder mit der Klasse "Magier" und jedes Wesen, das zaubern kann, sieht das Zeichen.

Um sein Siegel zu hinterlassen muss der Magier eine frische Kerze entzünden, und sie in ihrem eigenen Wachs auf der Oberfläche abstellen, die er markieren will. Er sticht sich dann mit einem silbernen Schreibgriffel in den Finger und zeichnet die Rune, sehr langsam und sorgfältig, sieben Mal mit seinem eigenen Blut auf die Oberfläche. Mit der siebten und letzten Zeichnung verschwindet das Blut, die Kerze fällt ab, der Griffel zerbricht und das Zeichen ist vollendet.

Heilende Beeren (Weisheit)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: Permanent

Rettungswurf: nein



Durch dieses Ritual werden Beeren zu mächtigen Quellen heilender Magie. Das Ritual wirkt auf 2W4 Beeren, die bei Verzehr jeweils augenblicklich 1 Schadenspunkt heilen. Am besten geeignet sind Beeren, die vom Zaubernenden selbst angebaut wurden, das Ritual



kann jedoch mit jeder Sorte frisch gepflückter Beeren durchgeführt werden. Der Zauberer muss sie hierfür zuerst im reinen Wasser einer frisch sprudelnden Quelle waschen und danach in einer bisher unbenutzten Tasche aus weichem Leder aufbewahren, die er mit eigener Hand zunäht.

Hexenwache (Intelligenz)

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: 10 Stunden

Rettungswurf: nein



Indem er einen Schutzkreis um einen Rastplatz errichtet, schützt der Zauberer sich und seine Gefährten vor Hinterhalten. Nachdem das Ritual durchgeführt wurde, ertönt eine schrille, heulende Stimme, wie der Ruf einer Banshee, sobald jemand den geschützten, etwa 6 m durchmessenden Bereich betritt.

Der Magier benötigt genügend Sand, um während der Durchführung des Rituals die Schwelle des Schutzkreises damit zu markieren. Während er den Kreis abschreitet, spricht er Anrufungen in alle vier Himmelsrichtungen. Anschließend platziert er eine Glocke aus reinem Kupfer in der Mitte des Kreises. Die Glocke wird zerstört, sobald Eindringlinge den magischen Alarm auslösen, kann ansonsten aber wieder verwendet werden.

Magierrüstung (Intelligenz)

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: 1 Monat

Rettungswurf: nein

Der Zauberer zeichnet mit dem Blut einer Schildkröte Runen auf seine Haut, die ihn vor

den Angriffen seiner Feinde schützen. Er erhält einen Bonus von +4 auf seine Rüstungsklasse. Mit jeder Verwundung, die er erleidet, wird die Magie, die er auf sich gewirkt hat, schwächer. Sobald der Magier 8 Punkte Schaden erlitten hat, endet die Wirkung des Rituals. Die Menge an Schaden, die ein Magier erleiden kann, bevor der Bonus auf die Rüstungsklasse erlischt, wird pro Stufe um +1 modifiziert, so dass ein Magier der Stufe 3 zum Beispiel 11 Schadenspunkte erleiden könnte, bevor er den Bonus verliert.

Zusätzlich zu den Runen, die er auf seinen Körper zeichnet, muss der Magier fünf Silbermünzen einschmelzen und sich das geschmolzene Metall auf den Rücken der linken Hand gießen. Es verbrennt ihn nicht, sondern wirft Blasen und löst sich schließlich in Rauch auf, wenn es seine runenbedeckte Faust berührt. In diesem Augenblick verblassen auch die blutgeschriebenen Runen und der Zauberer erlangt den vollen Nutzen des Rituals.

Nebel herbeirufen (Intelligenz)

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf: nein

Mit diesem Ritual kann ein Magier dichten, wogenden Nebel über einem nahegelegenen Gebiet herbeirufen. Der Nebel verschleiert sowohl die Sicht in das Gebiet hinein als auch das Gebiet selbst; wer darin gefangen ist, kann so gut wie nichts sehen. Normales Wetter beeinflusst diesen Hexendunst nicht, wobei jedoch ein schwerer Sturm ihn hinwegfegen könnte.

Um das Ritual zu wirken muss ein Magier für die Dauer einer Stunde lang in der Sprache des Windes singen und dabei aufwendige Gesten vollführen, während er Weihrauch



verbrennt. Am Höhepunkt des Rituals muss er die Schwanzfeder eines Raubvogels schlucken, während er die letzten Worte spricht.

Ross des Hexers (Intelligenz)

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: 11 Stunden

Rettungswurf: nein

Zauberer und Hexer aus alten Zeiten ritten oft auf geisterhaften Rössern mit schwarzem Fell und feurigen Augen. Dieses Ritual ruft ein solches Reittier herbei, um dem Zauberer zu dienen. Das Tier wird keinen anderen Reiter auf seinem Rücken dulden und sich nach 11 Stunden Dienst in Nebel auflösen. Es ist schneller als gewöhnliche Pferde und bewegt sich in völliger Stille, da seine Hufe keinen Laut erzeugen.



Während der Stunde, die der Zauberer für die Durchführung des Rituals benötigt, muss er völlig reglos sitzen und darf nur am Höhepunkt ein einziges, unverständliches Wort murmelnd: den Namen seines schwarzen Rosses. Er muss ihm anschließend makelloses, nie benutztes Zaumzeug und einen Sattel aus schwarzem Leder anlegen, das sich zusammen mit dem Ross auflöst, wenn es diese Welt verlässt.

Schutzkreis (Intelligenz)

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf: ja



Der Magier zeichnet eine Reihe komplexer, ineinander verwobener Kreise und Schutzrunen und

erzeugt damit eine Barriere gegen Kreaturen des Chaos. Jedes Lebewesen mit chaotischer Gesinnung kann den Schutzkreis erst nach einem erfolgreichen Rettungswurf gegen Zauber betreten. Selbst wenn sie den Kreis betreten können, erleiden sie in ihm immer noch einen Malus von -2 auf alle Angriffe. Wer von dem Kreis geschützt wird, erhält einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen solche Kreaturen.

Es existieren Varianten dieses Rituals, die Schutz vor anderen Gefahren bieten. Beispiele wären: Ordnung, Drachen, die Toten und Feenwesen.

Um den Kreis zu zeichnen braucht der Magier eine ganze Menge Kreide und zerriebenes Silber im Wert von ungefähr 20 Silbermünzen.

Stab der Macht (Weisheit)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe

Rettungswurf: nein

Der Zauberer trinkt seinen Gehstock, Knüppel oder Stab mit magischer Energie, um damit seine Feinde zu zerschmettern. Die Waffe erhält einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe und kann jedem Feind, unabhängig von eventuellen Sonderregeln, Schaden zufügen. Dieses Ritual funktioniert nur bei gewöhnlichen Ausrüstungsgegenständen aus Holz.

Während er das Ritual durchführt, zerstößt der Magier ein Widderhorn in einem Mörser und streut den Staub über das Holz der Waffe, die er mit Worten der Macht segnet. Mörser und Stößel bleiben nach dem Ritual intakt, aber das Horn wird bei der Durchführung verbraucht.





Unsichtbarer Diener (Intelligenz)

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe

Rettungswurf: nein



Ein unsichtbarer Diener, auch als "Magiers Freund" bekannt, ist ein Geist aus einer anderen Welt, der von den Zaubern und dem Willen des Magiers herbeigerufen wird. Der Geist ist unsichtbar und körperlos, kann aber kleine Gegenstände aufheben und tragen, Türen öffnen und Zimmer reinigen. Er gehorcht still und willenlos und wird sich nie weiter als "Nah" von dem Zauberer entfernen. Er kann nicht für seinen Meister kämpfen und ist nicht sonderlich stark, aber er kann ungefähr 40 Pfund Gewicht bewegen und tragen.

Für dieses Ritual muss der Magier im Lauf einer Stunde eine kleine, oftmals grässlich anzusehende Figur herstellen. Manche Magier schnitzen sie aus Holz, andere binden sie aus Zweigen und Blättern zusammen. Während er sie erschafft, ritzt der Magier mit einer Messerspitze Runen in die Figur und taucht sie anschließend in reinem Quellwasser unter. Am Ende des Rituals übergibt der Magier die Figur dem Feuer, während er laut den Namen eines Geistes aus der Anderswelt ruft.

Vertrauten binden (Intelligenz)

Reichweite: Fern

Wirkungsdauer: Dauerhaft

Rettungswurf: nein

Anwender der arkanen Künste werden oft von gewöhnlichen Leuten gemieden, die ihre Bräuche und Gewohnheiten nicht verstehen. Manche finden dann Trost in der Freundschaft zu

einem Vertrauten: einem kleinen, intelligenten, magischen Gefährten in Tiergestalt. Dieses Ritual erlaubt es dem Magier, ein geeignetes Tier zu finden und als Vertrauten an sich zu binden. Ein Vertrauter zählt als Verbündeter.

Der Magier muss einen geeigneten, ruhigen Ort finden und dort auf einem silbernen Teller den Kot der Tierart, die er anlocken möchte, verbrennen, zusammen mit Weihrauch, seltenen Kräutern und Nahrung, die das Tier verzehren würde. Befindet sich ein passendes Tier in einem Umkreis von 15 km, wird es dem Ruf folgen und sich dem Magier am Ende des einstündigen Rituals nähern. Das Tier ist allerdings noch nicht sein Vertrauter. Für ein Vierteljahr muss er es mit Fürsorge und Zuneigung behandeln und darf nie von ihm getrennt sein, ehe er es als seinen Vertrauten bezeichnen kann.

Vertraute sind intelligenter als ihre Artgenossen und kommen in ihrer Intelligenz eher gewöhnlichen Menschen gleich. Sie können durch eine Kombination aus tierischen Lauten, menschlichem Sprechen, Körpersprache und Gedankenübertragung mit ihrem Meister kommunizieren. Ein Magier kann durch die Augen seines Vertrauten sehen, wenn er sich stark genug konzentriert. Ein Vertrauter und sein Magier werden niemals freiwillig voneinander getrennt. Sind sie weiter als 1,5 km voneinander entfernt, werden beide sehr reizbar und bedrückt und werden alles in ihrer Macht stehende tun, um wieder zueinander zu finden.

Die Tierart, die für den Vertrauten gewählt wird, wird durch den Magier bestimmt. Für gewöhnlich sind es kleine Lebewesen wie Kaninchen, Vögel oder Frösche. Eine normale Katze entspricht ungefähr der Größe, die Vertraute höchstens erreichen. Die meisten Vertrauten haben die Werte, die beim Eintrag auf Seite 24 im *Spielleiterhandbuch* angegeben sind. Fledermäuse und Hunde verfügen über eigene Einträge und eignen sich ebenfalls sehr gut als Vertraute.



Bei einem Charakter, der dieses Ritual bei Spielbeginn schon erlernt hat, wird davon ausgegangen, dass er es auch schon erfolgreich durchgeführt hat. Deshalb darf er das Spiel mit einem bereits gebundenen Vertrauten beginnen.



Außergewöhnliche Vertraute

Wie beim Ritual beschrieben, nehmen die meisten Vertrauten die Form gewöhnlicher Vögel, Nagetiere oder Echsen an und verwenden die entsprechenden Kreaturenwerte. Manche Spieler bevorzugen es jedoch, besonders ungewöhnliche oder seltsame Vertraute zu haben. Mit Zustimmung der Gruppe kann der Magier einen exotischeren Vertrauten haben, der über zwei Trefferwürfel verfügt. Das macht den Magier zwar etwas mächtiger, der Unterschied ist jedoch für gewöhnlich vernachlässigbar, besonders wenn die Gruppe an Erfahrung gewinnt und Stufen aufsteigt. Bei Abenteuern mit Anfängercharakteren ist es vielleicht besser, normale Kreaturen als Vertraute zu benutzen, da niemand gern im Schatten des Schoßtiers eines anderen Charakters steht.

Passende Vertraute mit zwei Trefferwürfeln wären Raubvögel, Feenkatzen, Spinnlinge, Wölfe und Wymlinge. Falls der Spieler einen besonders großen Vertrauten oder ein besonderes Reittier möchte, kann auch sein Pferd als Vertrauter mit zwei Trefferwürfeln dienen. Natürlich kann auch der Spielleiter mit dem Spieler zusammen ein einzigartiges Wesen erschaffen.

Rituale des 2. Grades

Aura der Macht (Intelligenz)

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Permanent
Rettungswurf: nein

Magier sind seltsame und wankelmütige Zeitgenossen mit einem Hang zu Tricksereien und Verwirrung. Indem er dieses Ritual durchführt, kann ein Magier einen gewöhnlichen Gegenstand magisch erscheinen lassen. Tatsächlich wird der Gegenstand dadurch magisch und wird von jedem, der versucht, Magie zu entdecken, als magisch erkannt. Abgesehen von der magischen Aura

verfügt er jedoch über keine besonderen Effekte oder Eigenschaften.

Der Magier muss den Gegenstand in ein seidenes Tuch hüllen, das sehr teuer oder schwierig zu beschaffen sein kann. Im Lauf des zweistündigen Rituals muss er jeden seiner Finger mit einer silbernen Nadel stechen und die Blutstropfen auf die Seide fallen lassen.





Beschwörung (Intelligenz)

Reichweite: Kosmisch

Wirkungsdauer: Sofort

Rettungswurf: ja

Der Magier erschafft ein Tor zu einer anderen Welt und ruft einen Geist. Jeder Geist kann gerufen werden, doch aus offensichtlichen Gründen sollte man nicht versuchen, einen größeren Dämon oder eine der Gottheiten zu beschwören. Das Ziel darf einen Rettungswurf gegen die Beschwörung ablegen, erhält jedoch die Stufe des Magiers als Malus. Der Geist folgt den Befehlen des Magiers, nachdem er erscheint.

Falls der Magier die Ritualprobe nicht besteht, ist es sehr wahrscheinlich, dass etwas anderes durch das Portal und in die Welt der Sterblichen tritt. Viel Glück.

Das Ritual erfordert, dass der Magier mit Kreide verschiedene komplexe Kreise und Glyphen zeichnet und den Namen der Seele, den er beschwören möchte, ausruft. Kennt er den wahren Namen der Seele, erhält er einen Bonus von +5 für die Intelligenzprobe des Rituals, da er bei seiner Beschwörung viel genauer sein kann.



Elementen trotzen (Weisheit)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe

Rettungswurf: nein

Dieses Ritual schützt den Magier und alle seine Gefährten während der Wirkungsdauer vor natürlichen Wetter- und Temperaturextremen. Obwohl sie immer noch von Feuer verbrannt oder durch magischen Frost eingefroren werden können, haben normale Hitze und Kälte keine schädlichen Auswirkungen auf sie.

Um das Ritual durchzuführen, muss der Magier seine Gefährten um sich sammeln und die Namen der uralten Götter der Jahreszeiten aussprechen. Im Lauf des zweistündigen Rituals muss er diese Namen mit Tinte aus einem unbenutzten Tintenfass aus reinem Kupfer auf seine eigene Haut und die Haut seiner Gefährten schreiben und dabei ein Feuer mit Eibenzholz brennen lassen.

Magische Steine (Weisheit)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: Permanent

Rettungswurf: nein



Die Priester der alten Götter segneten die Schleudersteine ihrer Krieger, bevor diese in die Schlacht zogen. Dieses Ritual segnet sechs kleine Steine, die entweder auf den Gegner geworfen oder mit einer Schleuder geschossen werden können. Jeder Stein gewährt einen Bonus von +1 auf den Angriff und verursacht 2W6 Schadenspunkte.

Nur völlig glatte Flusskiesel, von Menschenhand völlig unberührt, sind für dieses Ritual geeignet. Der Magier verbringt die Dauer



des Rituals damit, mit einem eisernen Griffel uralte Zeichen der Macht und des Krieges in die Steine zu kerben. Der Griffel wird dabei nicht zerstört und kann wiederverwendet werden.

Speisen segnen (Weisheit)

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: Sofort

Rettungswurf: nein



Selbst die kärglichsten oder verdorbene Vorräte können dem Magier mit diesem Ritual zu einem Festmahl für den Magier werden. Seine Magie reinigt jede Art von Speise und Trank, selbst verfaultes Fleisch oder verdorbenes Wasser, und macht sie damit wieder essbar. Zusätzlich verleiht es den Vorräten einen köstlichen Geschmack und macht sie so sättigend wie ein üppiges Bankett.

Neben etwas zu Essen oder zu Trinken setzt das Ritual voraus, dass der Magier alle Bestandteile des Mahls mit einem kleinen heiligen Symbol aus Silber und einem Stechpalmenzweig segnet. Das silberne Symbol muss in das Getränk getaucht werden und der Zweig muss beim Auftischen der Nahrung benutzt werden.



Sturm herbeirufen (Intelligenz)

Reichweite: Fern

Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf: nein

Die Geister des Windes, des Regens und der Blitze folgen den alten Zeichen der Macht. Der Magier entfesselt für die Dauer des Rituals einen starken Gewittersturm, indem er die vier Winde anruft und die Wolken seinem Willen unterwirft.

Der Magier spricht Namen der Macht aus und kniet dabei für zwei Stunden unter freiem Himmel. Die Winde verlangen die rituelle Verbrennung eines mit arkanen Runen beschriebenen Pergaments in einer Feuerschale. Die Geister des Donners und des Blitzes verlangen, dass der Magier einen Ast von einem Baum, der vom Blitz getroffen wurde, über seinem Knie zerbricht. Die Feuerschale kann nach dem Ritual weiter verwendet werden.





Rituale des 3. Grades

Arkhanes Schloss (Intelligenz)

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Permanent
Rettungswurf: nein

Der Magier spricht die Worte der Verschwiegenheit aus und verschließt damit dauerhaft eine Tür oder Truhe, so dass nur er oder eine Person, der er das geheime Zugangswort beigebracht hat, sie öffnen kann.

Für dieses Ritual braucht der Magier einen winzigen Silberschlüssel und die erste Blüte eines Holunderbeerenstrauchs. Er stellt aus der Pflanze und anderen gewöhnlichen Zutaten eine Paste her, die er auf der zu verschließenden Tür aufträgt. Am Höhepunkt des Rituals verschluckt er dann den Schlüssel und spricht das Zugangswort.

Einfache Belebung (Intelligenz)

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Permanent
Rettungswurf: nein

Indem er einen Teil seiner eigenen Macht abgibt, erfüllt der Magier einen gewöhnlichen Gegenstand mit magischer Kraft und einem kruden Sinn für Zuneigung. Dieses Ritual verwandelt ein gewöhnliches Objekt mittlerer Größe, zum Beispiel ein Schwert oder einen Besen, in ein belebtes Objekt, wie im *Spielleiterbuch* beschrieben.

Um das Ritual durchzuführen, braucht der Magier das fragliche Objekt, einen stillen Rückzugsort und ein Pfund Silberstaub. Sobald

das Ritual vollzogen wurde, verliert der Magier einen Punkt Konstitution. Er kann jederzeit sein eigenes belebtes Objekt zerstören und dadurch seine verlorene Konstitution zurückerlangen. Er gewinnt seine Konstitution ebenso zurück, sobald das Objekt von jemand anderem zerstört wird.

Ewiges Licht (Intelligenz)

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Permanent
Rettungswurf: nein

Dieses Ritual bringt ein Objekt dazu, wie volles Tageslicht zu leuchten. Das Licht, das durch diesen Spruch erzeugt wird, ist faktisch Sonnenlicht und hat somit auf alle in naher Entfernung von dem Objekt die üblichen Auswirkungen von Sonnenlicht. Das Leuchten hält für immer an.

Wenn er das Ritual durchführt, muss der Magier im Schein des vollen Mondes drei Stunden lang über den Gegenstand gebeugt sitzen und ihn dann in reines Quellwasser tauchen, auf welches das Licht der Mittagssonne des selben Tages gefallen ist. Mit Ende des Rituals beginnt das Objekt zu leuchten.





Freunde (Weisheit)

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe

Rettungswurf: nein



Der Magier umgibt sich selbst mit einer magischen Aura, die Führungsstärke und Vertrauen ausstrahlt. Während das Ritual wirkt, sind alle, die ihm begegnen, von seiner Erscheinung und seinen Worten beeindruckt. Es ist daher viel wahrscheinlicher, dass sie seinen Ratschlägen folgen oder seinen Lügen Glauben schenken. Nachdem er das Ritual durchgeführt hat, erhält der Magier für die Wirkungsdauer 2W4 Bonuspunkte auf Charisma.

Um das Ritual durchzuführen, braucht der Magier verschiedene mystische Kräuter, aus denen er einen dickflüssigen Trank herstellt und diesen dann trinkt. Ein geschickter Kräuterkundiger kann im Laufe der Zeit die Kräuter selber sammeln; zum Kauf werden sie nur in großen Städten und für mindestens 200 Silberstücke angeboten. Um seinen Worten Süße zu verleihen, rötet sich der Magier am Höhepunkt des Rituals die Lippen mit seinem eigenen Blut.

Heiltrank (Weisheit)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: Permanent

Rettungswurf: nein

Mit diesem Ritual kann der Magier Heiltränke für den späteren Gebrauch herstellen. Mit Vollendung des Rituals erzeugt er eine Anzahl Tränke gleich seiner Stufe. Diese sind nahezu unverderblich, solange sie versiegelt bleiben, und heilen jeweils 1W8 Schadenspunkte.

Der Magier benötigt einen ruhigen Ort, um die Tränke herzustellen, etwa sein eigenes Laboratorium oder einen heiligen Hain. Er braucht für jeden Trank eine saubere Phiolen aus Kristall, die jeweils ungefähr 30 Silberstücke kosten und möglicherweise schwer zu beschaffen sind. Diese Phiolen können wiederverwendet werden, vorausgesetzt, der Magier reinigt sie mit Wasser aus einem klaren Bach. Zusätzlich zu den Behältnissen braucht er verschiedene Kräuter und andere Zutaten, die oft nur schwer zu finden sind.



Rindenhaut (Weisheit)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 2 Stunden/Stufe

Rettungswurf: nein

Ein Geist des Waldes wird an das Ziel des Rituals gebunden, so dass aus dessen Haut wortwörtlich Borke wächst, die einen Bonus von +2 auf Rüstungsklasse und +1 auf alle Rettungswürfe verleiht, solange der Zauber anhält.

Der Magier benötigt für das Ritual Rinde von einem lebenden Baum aus dem tiefsten Herzen des Waldes, die er mit einer Mischung aus Baumharz und seinem eigenen Blut an der Haut des Ziels anbringt.





Rituale des 4. Grades

Gestalt verändern (Intelligenz)

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe

Rettungswurf: nein

Mit diesem Ritual kann der Magier seine eigene Erscheinung auf vielfältige Art verändern. Er kann seine Größe, sein Gewicht und sein Aussehen einem anderen Menschen oder menschenähnlichem Wesen anpassen. Um eine bestimmte Person oder ein bestimmtes Lebewesen zu verkörpern, muss er eine separate Probe auf Charisma mit einem Malus von -5 bestehen.

Für das Ritual braucht der Magier Haar von drei makellosen einjährigen Jungtieren aus der gleichen Herde und ein Tuch, das aus frischer, ungefärbter Wolle gewoben wurde. Nachdem er sich die Haare auf den Kopf gelegt und sein Gesicht und die Schultern mit dem Tuch verdeckt hat, erscheint der Magier in seiner neuen Form.

Herz des Stiers (Weisheit)

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf: nein

Der Magier segnet jeden seiner Gefährten und verleiht ihnen damit die Kraft der

Anderswelt. Er kann damit sowohl sich selbst, als auch alle Gefährten in naher Entfernung beeinflussen – insgesamt bis zu zwölf Individuen.



Jeder Charakter unter dem Einfluss des Rituals erhält für die Wirkungsdauer 1W6 Punkte auf seine Stärke bis zu einem Maximalwert von 19.

Bei der Durchführung des Rituals muss der Magier einen gesunden Stier mit einem Obsidiandolch opfern, dessen Klinge dann an den Rippen des Tiers zerschmettert wird.

Unsichtbarkeit (Intelligenz)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe

Rettungswurf: nein

Dieser Zauber verleiht dem Ziel völlige Unsichtbarkeit. Es kann auf natürlichem Wege nicht gesehen werden, verursacht aber noch Geräusche, hinterlässt Fußspuren und kann an Gegenstände stoßen. Sobald der Verzauberte einen Gegner angreift, verliert der Zauber seine Wirkung. Ansonsten kann sich der Verzauberte normal bewegen und handeln.

Derart mächtige Zauberei erfordert das Opfer oder den wahren Namen eines geeigneten Geistes, zum Beispiel ein Windelementars oder ein Dämonen der Verschwiegenheit. Solche Geister können sehr zornig auf den Magier werden, falls sie das Ritual überleben.





Weissagung (Weisheit)

Reichweite: Kosmisch
Wirkungsdauer: 1 Monat
Rettungswurf: nein



Indem er sich mit seinem Geist in andere Reiche wagt, kann der Magier Fragen über die nahe Zukunft stellen und öffnet sich für die unergründlichen Antworten derer, die in den jenseitigen Welten hausen. Der Magier benennt eine bestimmte Herausforderung, die vor ihm liegt (z.B. „Sich der Horde des orkischen Kriegsfürsten stellen“, „Die Einführung am Hof des Königs“, „Der Kampf gegen die Drachenkönigin Brachylyx“ usw.), und erhält dann für alle Attributs- und Rettungswürfe, die mit dieser bestimmten Herausforderung

zusammenhängen, einen Bonus von +2, solange das Ritual wirkt.

Dieses Ritual ist sehr gefährlich. Der Magier läuft Gefahr ein Tor zu den äußeren Reichen zu öffnen; gelingt die Probe auf Weisheit bei der Durchführung des Rituals nicht, erlangt ein Dämon oder ein anderer böser Geist Zutritt zu unserer Welt. Dieser Geist gibt sich möglicherweise nicht sofort zu erkennen, wird aber sehr großes Interesse an dem Magier haben, der ihn hergebracht hat.

Für das Ritual braucht der Magier eine Feuerschale aus rohem Eisen, die er mit verschiedenen Gaben füllt, um die Geister des Jenseits zu besänftigen. Dazu gehören kleine Opfer, wohlriechender Weihrauch oder auch einige persönliche Wertgegenstände.

Rituale des 5. Grades

Heilung (Weisheit)

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Sofort
Rettungswurf: nein



Der Magier segnet einen Gefährten mit den Kräften des Wachstums und des Lebens und heilt ihn dadurch auch von schweren Wunden, die sich vor seinen Augen schließen. Mit Vollendung des Rituals kann der Magier bis zu 1W10 Schadenspunkte pro Stufe heilen und diese frei auf die Anwesenden verteilen.

Der Magier muss die Wunden mit einem sauberen Leinentuch und einem Umschlag aus seltenen Kräutern verbinden. Nachdem er den Patienten versorgt und für fünf Stunden Gebete und Segnungen gesprochen hat, muss er eine Goldmünze unter einer Ulme als Gabe für die Götter vergraben.

Identifizieren (Intelligenz)

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: nein



Während das Grad 1 Ritual *Arkane Experiment* nur eine vage Vorstellung von den Fähigkeiten eines magischen Gegenstands vermittelt, kann der Magier mit diesem Ritual die Funktionen solcher Gegenstände vollständig bestimmen. Wird es erfolgreich durchgeführt, sollte der Spielleiter dem Spieler alle Eigenschaften des fraglichen Gegenstands mitteilen. Wird es auf ein Artefakt der Macht angewandt, liefert dieses Ritual nicht mehr Erkenntnisse als *Arkane Experiment*. Derartige Gegenstände entziehen sich einem vollständigen Verständnis.

Dieses Ritual verläuft sehr ähnlich wie das Ritual des 1. Grades und verlangt ebenfalls



die volle Konzentration und Aufmerksamkeit des Magiers für die fünf Stunden, die er mit Experimenten und dem Studium des Gegenstands verbringen muss. Er braucht dazu ein alchemistisches Labor und muss insgesamt Gold im Wert von 1.000 Silberstücken einschmelzen, mit dem er die Reinheit der verschiedenen Bestandteile eines Gegenstands prüft.

Magie bannen (Intelligenz)

Reichweite: Nah
Wirkungsdauer: Sofort
Rettungswurf: nein



Dieses Ritual bannt alle magischen Effekte in naher Entfernung des Ziels. Alle Zaubersprüche, Rituale und Zaubertricks enden sofort, ebenso die Kräfte von magischen Kreaturen und magischen Gegenständen. Magische Gegenstände können durch dieses Ritual dauerhaft ihre Fähigkeiten verlieren, die Wahrscheinlichkeit dafür liegt bei 50 Prozent. Würfle mit einem W6, ist die Zahl ungerade so hat der Gegenstand seine Magie verloren.

Dies gilt jedoch nicht für besonders mächtige Artefakte. Magische Gegenstände, die ihre Fähigkeiten nicht dauerhaft verlieren, erhalten sie beim nächsten Sonnenuntergang oder Sonnenaufgang zurück, gleiches gilt für magische Kreaturen und Bestien.

Beachte, dass Zaubersprüche und Rituale mit einer Wirkungsdauer „Sofort“ selbst keine anhaltenden magischen Effekte sind und deshalb nicht durch dieses Ritual gebannt werden.

Für die meisten Magier ist dieses Ritual ein akademischer Prozess, in dessen Zeitraum sie herausfinden müssen, welche magischen Strömungen ihre Umgebung beeinflussen. Für die Durchführung des Rituals braucht der

Magier einige arkane Bestandteile, die sich für gewöhnlich im Labor eines Magiers finden lassen und die ungefähr 500 Silberstücke kosten.

Tobender Sturm (Intelligenz)

Reichweite: Fern
Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf: ja

Dieses mächtige Ritual erzeugt einen großen Sturm mit heulenden Winden, schweren Regenfällen und ohrenbetäubendem Donnerrollen. Der Sturm überdeckt ein Gebiet von ungefähr 2,5 Quadratkilometern Größe und löst sich nach Ablauf der Wirkungsdauer auf natürlichem Wege auf. Solange der Sturm anhält, kann der Magier Blitze auf Feinde in naher Entfernung herabschleudern. Er kann einen Blitz pro Stufe schleudern und jeder Blitz verursacht 1W6 Schadenspunkte pro Stufe des Magiers. Ein Magier der 5. Stufe könnte also während eines fünfstündigen Sturms fünf Blitze rufen, die jeweils 5W6 Schadenspunkte verursachen. Gelingt dem Ziel ein Rettungswurf, erleidet es nur den halben Schaden. Um Blitze herabzurufen, muss der Magier sich im Wirkungsbereich des Sturms aufhalten und sowohl er als auch das Ziel müssen sich unter freiem Himmel befinden.

Um das Ritual durchzuführen muss der Magier die Winde und Sturmwolken beherrschen, indem er die geheimen Namen der Winde ruft und ein unbeflecktes Lamm mit einem silbernen Dolch opfert. Der Dolch wird danach in ein großes Feuer geworfen, das von den ersten Regenfällen des Sturms schnell gelöscht wird. Der Magier benötigt außerdem den Ast von einer Eiche, die innerhalb des letzten Monats von einem Blitz getroffen wurde, mit dem er auf seine Ziele zeigen und damit die Blitze lenken kann.



Rituale des 6. Grades

Feuerball (Intelligenz)

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: ja

Der Magier lässt feurige Zerstörung auf seine Gegner herabregnen, mit der er ganze Militäreinheiten oder große, gefährliche Bestien auslöschen kann. Zwar benötigt das Ritual einige Zeit zum Durchführen, aber es besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, dass der Magier mit ihm seine Feinde vernichtet. Wenn er auf einem sicheren Hügel oder Turm in der Nähe des Schlachtfelds steht und mit Ritualvollendung ein kleiner Feuerball aus seiner Hand fliegt und in einem tosenden Inferno explodiert, so kann sich dem nur wenig entgegensetzen. Die Explosion hat einen Durchmesser von mehr als 12 m und alle Ziele im Wirkungsbereich erleiden sofort 1W8 Schadenpunkte pro Stufe des Magiers. Ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert den Schaden. Darüber hinaus fängt alles im Wirkungsbereich Feuer, genauso wie alle brennbaren Materialien in der Nähe der Feuersbrunst, womit sich die Flammen sehr weit ausbreiten können.

Derart kraftvolle Magie erfordert intensive Konzentration und die Essenz eines Feuergeistes. Diese kann nur gewonnen werden, wenn man den wahren Namen eines solchen Geistes oder Elementars kennt und ihn in ein kleines Objekt einsperrt, das während des Rituals zerstört wird.



Großer Fluch (Weisheit)

Reichweite: Fern

Wirkungsdauer: Permanent

Rettungswurf: ja

Der Magier stößt einen mächtigen Fluch aus, der verheerende Folgen für die Zielperson hat und ihr für immer einen Malus von -5 auf alle Würfe verleiht. Dem armen Opfer bleibt nur die Hoffnung, eine andere Art von Magie zu finden, die den Fluch bricht.

Für dieses Ritual muss der Magier ein Abbild der Zielperson aus purem Gold anfertigen. Dieses wirft er dann in ein tobendes Feuer, während er ein einziges, mächtiges Wort dunkler Magie hervorstößt.

Hexenflug (Intelligenz)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf: nein

Das Ziel dieses Rituals schwingt sich in die Lüfte und fliegt wie ein Vogel. Mit Ende der Wirkungsdauer sinkt es sofort zur Erde, stürzt jedoch nicht ab.

Der Magier muss einen Umhang aus den Federn ungewöhnlicher Vögel herstellen, um das Ritual durchzuführen. So könnte er einen Umhang aus den Schwanzfedern von Raben, die im schwarzen Herz des Waldes nisten, oder einen Mantel aus den Federn des seltenen Phönix machen.





Seuche (Weisheit)

Reichweite: Fern

Wirkungsdauer: Sofort

Rettungswurf: ja

Dieses gefürchtete Ritual überzieht ein großes Gebiet, entweder eine große Stadt oder einen Landstrich mit mehreren Dörfern, mit einer natürlichen aber bösartigen Seuche. Nach Durchführung des Rituals muss jedes Mitglied der betroffenen Bevölkerung einen Rettungswurf gegen Zauber bestehen oder es erkrankt an der Seuche, die dann ihren normalen Verlauf nimmt. Sie ist aggressiv aber nicht zwingend tödlich; man kann davon ausgehen,

dass viele der Alten und Jungen ihr zum Opfer fallen, aber auch, dass viele gesunde Erwachsene sie überstehen. Falls es wichtig wird zu wissen, ob ein bestimmter Charakter

die Seuche überlebt, kann er nach einigen Tagen Krankheit einen Wurf auf Konstitution mit einem +3 Bonus ablegen, um es herauszufinden.

Dieses Ritual verlangt einige schwer zu findende und unreine Zutaten, die sich je nach ausgewählter Krankheit unterscheiden, die der Magier auswählt, unterscheiden. Beispiele wären die Leichen eines Dutzends frischer Pestopfer, das Herz eines Dämons des Siechtums oder der Zahn eines Basilisken.



Rituale des 7. Grades

Ausspähren (Intelligenz)

Reichweite: Fern

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Rettungswurf: ja

Mit diesem Ritual kann der Magier eine Person eine Stunde lang ausspähren. Er hört und sieht alles, was in der Gegenwart des Ziels passiert. Gelingt dem Ziel ein Rettungswurf gegen Zauber, schlägt das Ritual fehl. Darüber hinaus weiß die Zielperson, dass etwas nicht in Ordnung ist.

Der Magier braucht eine Silberschale mit klarem Wasser, worin er das Ziel sehen kann, und muss eine magische Verbindung zu der Person haben, etwa durch eine Haarlocke.

Wahren Namen erfahren (Intelligenz)

Reichweite: Kosmisch

Wirkungsdauer: Sofort

Rettungswurf: nein

In tiefer Versunkenheit streckt der Magier seine Sinne in den Kosmos aus und bringt den wahren Namen seines Ziels in Erfahrung, egal auf welcher Existenzebene es sich aufhält.

Der Magier benötigt für das Ritual eine makellose Tafel aus Silber. Nachdem er Weihrauch darauf verbrannt hat, erscheint für einen kurzen Moment der wahre Name des Ziels in flammender Schrift auf der Oberfläche der Tafel und bleibt dann dort, für immer ins Silber eingebrannt.





Weche den Wald (Weisheit)

Reichweite: Fern

Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe

Rettungswurf: nein

Bäume sind lebende und atmende Wesen, die meist in tiefem Schlaf liegen. Mit diesem Ritual erweckt der Magier die Bäume eines Waldes, zwingt ihnen jedoch nicht seinen Willen auf und weiß daher auch nicht, wie der Wald handeln wird. Sobald das Ritual beendet ist erwacht der Wald, in dem der Magier steht, und alle Bäume erhalten die Fähigkeit, sich langsam zu bewegen und mit ihren Ästen zuzuschlagen und zu umschlingen. Die Bäume attackieren jede Runde diejenigen, die sie verärgern, erhalten

einen Bonus von +4 auf den Trefferwurf und verursachen 1W6 Schaden. Der Wald ist wahrscheinlich so groß, dass es aussichtslos ist, gegen ihn anzukämpfen, wenn man in ihm gefangen ist. Flucht scheint daher die klügere Vorgehensweise zu sein. Der Wald selbst kann sich pro Tag bis zu 1,5 km weit bewegen.

Dieses Ritual setzt voraus, dass der Magier während der Durchführung die Geister des Waldes mit zahlreichen Gaben besänftigt. Die genaue Art und Beschaffenheit der Gaben kann variieren: vielleicht drapiert der Magier kostbare Seidenstoffe um die Äste des ältesten Baumes, nährt die Wurzeln der Setzlinge mit seinem eigenen Blut oder wässert den Wald mit magischem Quellwasser.

Rituale des 8. Grades

Gestaltwandel (Intelligenz)

Reichweite: Nah

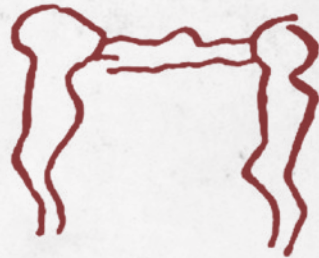
Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe

Rettungswurf: ja

Indem er mit seiner Magie Gestalt und Form verändert, kann der Magier sich oder eine andere Person vollständig in ein anderes Lebewesen verwandeln. Die angenommene Form kann jede Größe haben, muss jedoch eine lebende Kreatur mit einem tatsächlichen Körper sein und darf nicht mehr Trefferwürfel haben als der Magier Stufen. Das Ziel kann sich jederzeit vor dem Ende der Wirkungsdauer in seine ursprüngliche Gestalt zurückverwandeln, damit endet jedoch die Magie des Rituals. Das Ziel muss keinen Rettungswurf durchführen, wenn es freiwillig an dem Ritual teilnimmt. Nimmt es gegen seinen Willen teil, kann es einen Rettungswurf versuchen. Ein erfolgreicher Rettungswurf hebt

das Ritual vollständig auf.

Das Ritual verlangt eine Materialkomponente von der gewünschten Form, sei es eine Drachenschuppe oder eine Adlerfeder. Zusätzlich muss der Magier eine Spange zur Hand haben, die mit Runen der Veränderung und des Lebens bedeckt ist. Diese wird bei der Durchführung des Rituals zerstört.





Hölzerner Wächter (Weisheit)

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Permanent
Rettungswurf: nein

Dieses Ritual verwandelt einen gewöhnlichen, ausgewachsenen Baum in einen lebenden Wächter mit den Werten eines Baumhirten. Der Wächter hat seinen eigenen Willen und seine eigene Persönlichkeit, ist aber von Natur aus seinem Erschaffer gegenüber loyal. Der Wächter verbleibt innerhalb von 275 m um den Punkt, an dem er erschaffen wurde. Die meisten Magier führen dieses Ritual deshalb direkt bei ihrem Heim oder einer anderen Stelle aus, die sie beschützen möchten.



Der Magier selbst muss den Baum als Setzling pflanzen und hegen. Das bedeutet, dass eigentlich nur wenige junge Magier über solchen Schutz verfügen können. Allerdings gibt es andere Magie, die das Wachstum eines Baums beschleunigen kann.

Legion der Toten (Intelligenz)

Reichweite: Nah
Wirkungsdauer: Permanent
Rettungswurf: nein

Die mächtigsten Nekromanten können ganze Horden von Toten befehligen, und Sterbliche fürchten solche schwarze Magie zurecht. Dieses Ritual verwandelt alle Leichen in naher Umgebung in passende untote Kreaturen, entweder Skelette oder Zombies. So lange sie auf diese Art belebt werden, gelten sie als unter der Kontrolle des Magiers stehend.

Diese schwarze Magie verlangt das verderbteste aller Elemente: ein menschliches Opfer. Das Opfer muss für die Dauer des Rituals gefesselt sein und dann mit einem eisernen Dolch getötet werden. Hoffentlich können die Helden das Ritual rechtzeitig aufhalten!





Rituale des 9. Grades

Albtraum (Intelligenz)

Reichweite: Fern

Wirkungsdauer: 1 Woche

Rettungswurf: ja



Der Magier beschwört eine schreckliche Schattenkreatur, die sich eine Woche lang jede Nacht auf der Brust des schlafenden Ziels niederlässt, wo sie ihm die Kraft aus dem Körper zieht und keine Ruhe lässt. Das Ziel darf jede Nacht einen Rettungswurf ablegen, allerdings mit einem Malus von -5. Ist einer der Würfe erfolgreich, löst sich die Kreatur auf und kann nicht wiederkehren. Solange der Albtraum anhält, verursacht er jede Nacht 1W10 Schadenspunkte und sorgt für schreckliche Träume. Magieanwender können deshalb ihre magische Kraft für den nächsten Tag nicht auffrischen, es findet keine Heilung durch Bettruhe statt und alle Würfelwürfe erleiden einen Malus von -3 für die Wirkungsdauer des Rituals.

Der Magier braucht eine magische Verbindung zu dem Ziel, entweder eine Haarlocke oder den wahren Namen. Darüber hinaus muss er eine grässliche Statue aus Obsidian anfertigen, die zu einem sich schnell bewegenden Schatten zerfließt, der das Opfer heimsucht.

Traum (Weisheit)

Reichweite: Fern

Wirkungsdauer: 1 Woche/Stufe

Rettungswurf: ja

Der Magier schläft und durchlebt für viele Stunden einen klaren Traum. Während er in diesem Zustand ist, erschafft er Träume und Albträume seiner Wahl. Nachdem das Ritual vollzogen wurde, erleben alle Einwohner einer Region, denen kein Rettungswurf gelingt, ähnliche Träume. Der Magier hat keine vollständige Kontrolle darüber, was die Einwohner träumen, aber eine allgemeine Botschaft und Empfindung kann durch den Traum vermittelt werden. Zum Beispiel könnte der Magier nicht allen Einwohnern des Herzogtums die spezifische Nachricht übermitteln, eine geheime Quelle zu einer bestimmten Zeit zu besuchen. Jedoch könnte er ihnen wiederholt Traumbilder schicken, die das seltsame und starke Verlangen auslösen, die Wälder nahe der Quelle zu durchstreifen.

Der Magier kann diese Träume so erschreckend oder verstörend gestalten, dass diejenigen, denen kein Rettungswurf gelingt, für die Wirkungsdauer des Rituals einen Malus von -3 auf alle Würfelwürfe erhalten. Von den großen Zauberern vergangener Zeitalter wird erzählt, dass sie dieses Ritual durchführten, bevor sie ihre Armeen aussandten, um ein Gebiet zu erobern.

Bevor der Magier sich für die 9 Stunden des Rituals zum Schlaf niederlegt, muss er sich in einen Mantel aus Feenseide kleiden und eine Krone aus Silber und Platin im Wert von 2.000 Silberstücken auf sein Haupt setzen. Wenn er erwacht, ist die Krone verschwunden, zurückgeblieben in der Traumwelt.





Rituale des 10. Grades

Auferstehung (Weisheit)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: Sofort

Rettungswurf: nein

Durch dieses Ritual kann ein mächtiger Magier die Toten ins Leben zurückbringen. Das Ziel muss zuerst einen Konstitutionswurf bestehen, um in die Welt der Lebenden zurückzufinden oder bleibt sonst für immer im Reich des Todes. Ist der Wurf erfolgreich, kehrt das Ziel, ohne Wunden oder sonstige Gebrechen irgendeiner Art, ins Leben zurück.

Die Gefahren derartig mächtiger Magie sind groß. Ob das Ziel den Konstitutionswurf besteht oder nicht, das Ritual öffnet ein Tor zwischen den Welten der Toten und der Lebenden, und irgendetwas findet *immer* einen Weg hindurch. Nachdem das Ritual vollzogen wurde, ist der Spielleiter dazu angehalten, entweder die Charaktere selber oder die Gegend, in der das Ritual durchgeführt wurde, von einem passenden Monster heimsuchen zu lassen.

Das Ritual verlangt, dass der Magier den Leichnam der Zielperson in frische Leinentücher hüllt und dann für zehn Stunden seltene und wundersame Kräuter verbrennt. Während dieser Zeit legt der Magier seine Hände auf den Kopf des Ziels, damit sein Geist durch den toten Körper seines Gefährten die Totenlande betreten kann. Während er dort ist, muss der Magier ein großes Opfer vollbringen und entweder einen Teil

von sich selbst (er verliert dauerhaft einen Punkt von einem seiner Attribute) oder etwas noch Wertvolleres zurücklassen (einige seiner teuersten Erinnerungen, eine Stufe oder sogar sein Augenlicht; Spielleiter und Spieler sollten zusammen nach einem passenden Opfer suchen).

Felswall (Intelligenz)

Reichweite: Fern

Wirkungsdauer: Sofort

Rettungswurf: nein

Der Magier bringt die Erde zum Beben und eine große Felsplatte bricht aus dem Boden hervor. Die daraus entstandene Mauer ist mehrere Meter dick, bis zu 800 m lang und verändert die Landschaft für immer. Der Magier kann eine grobe Form für die Mauer festlegen und das Ritual sogar dazu benutzen, seinen Turm oder sein Heiligtum mit einer Mauer zu umgeben. Allerdings wird der Stein immer roh und unbehauen wirken und niemals gleichmäßig und perfekt aussehen.

Der Magier muss einen Edelstein von enormem Wert (bis zu 5.000 Silberstücke) auf eine goldene Platte legen. Dieser wertvolle Edelstein wird dann von der entstehenden Mauer verschluckt und endet tief vergraben im Fels. Die Wirkungsdauer des Rituals ist sofort, was bedeutet, dass *Magie bannen* die Mauer nicht verschwinden lässt. Sollte jedoch ein kühner Zeitgenosse einen Stollen bis ins Zentrum der Mauer treiben und den Edelstein entwenden, bräche der Wall zusammen.





Was Rituale der Stufe 10 für das Spiel bedeuten.

Rituale des 10. Grades sind unglaublich mächtige magische Wundertaten und stellen den Höhepunkt der Magie in **Beyond the Wall** dar. Große Dinge ereignen sich, wenn ein Charakter ein Stufe 10 Ritual durchführt, und jeder sollte dies bemerken.

Rituale des 10. Grades können theoretisch alles vollbringen, was sich die Spieler wünschen; sie können die Toten ins Leben zurückbringen und die Landschaft verändern. Sie können Götter sterblich werden lassen, Reisen zu anderen Welten und Existenzebenen ermöglichen und ganze Reiche erschaffen. Es gibt jedoch Grenzen, die diese Rituale nicht überwinden können: Sie können keine völlig neuen Welten erschaffen und kein einzelnes Ritual des 10. Grades kann einem Magier alle Wünsche erfüllen, die er hegt. Außerdem können sie keinen Einfluss auf die Zeit nehmen. Falls einer dieser Effekte möglich ist, so geschieht dies nur durch andere Wege, wie zum Beispiel dem Willen einer Gottheit.

Es ist wahrscheinlich, dass die Durchführung eines solchen Rituals den finalen Akt einer langen Kampagne bezeichnet. Die Spielercharaktere werden die höchstmögliche Stufe im Spiel erreicht haben und befinden sich entweder auf dem Weg in den Ruhestand, auf den Herrscherthron oder zu einem letzten Schlagabtausch mit ihrem gefährlichsten Feind.

Daher sollte es der Spielleiter als den geeigneten Zeitpunkt betrachten, die Kampagne zu einem Ende zu bringen, wenn ein Spieler ein solches Ritual durchführt. Es gibt schlechtere Arten für einen liebgewonnenen Charakter, seine Laufbahn zu beenden, als einen treuen Freund und Gefährten von den Toten auferstehen zu lassen oder sich eine uneinnehmbare Feste aus der Erde zu erschaffen.





Beyond the Wall and Other Adventures uses several terms and names that are Copyright 2000-2003 Wizards of the Coast, Inc. These terms are used under the terms of the Open Game License v1.0a, and are designated as Open Content by that license.

All proper nouns, names, product line, trade dress, and art is Product Identity. Everything else is open game content.

Share and enjoy.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or

other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License,

including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark"

means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

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

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

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

License to Use, the Open Game Content.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15 COPYRIGHT NOTICE

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

Beyond the Wall and Other Adventures, Copyright 2012-2016, Flatland Games, llc.

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





BEYOND THE WALL
UND ANDERE ABENTEUER

SYSTEM MATTERS
VERLAG

www.system-matters.de

