

Zauberchallenge

Dieses PDF sammelt die Zauber der von mir im Januar selbstgestellten Zauberchallenge in einem Dokument. Die Zauber stehen unter der OGL im Anhang, lediglich der Name „Damaro“ in „Damaros Mentalmagie“ ist davon hiermit ausdrücklich ausgenommen und gilt als Product Identity.

Christian Sturke aka Rorschachhamster, Februar 2017

Zauberindex

Labyrinth Lord Zauber.....	4
Kleriker.....	4
1. Grad.....	4
Projizierte und Erlauchte Schule des Grigorij.....	4
2. Grad.....	4
Kritische Auspizien der Homunkel.....	4
3. Grad.....	5
Erbebendes Schlag-Opfer.....	5
Sinkender tödlicher Schlag des Abraham.....	5
Strafende Welle der Heiligen Ordnung.....	5
Zerstörender Schaden des Übernatürlichen Chaos.....	5
4. Grad.....	6
Beflügelnde Ausspähende Falle Okkultur Kunde.....	6
Vorbestimmter Pflanzenmenschenmut.....	6
6. Grad.....	7
Dions kritische ruhmvolle Erde.....	7
Magier.....	8
1. Grad.....	8
Projizierte und Erlauchte Schule des Grigorij.....	8
2. Grad.....	8
Krabats Vorsintflutlicher Zaubergeist.....	8
3. Grad.....	9
Bindende Berührung der kleinen Halblinge.....	9
Sinkender tödlicher Schlag des Abraham.....	9
Zerstörender Schaden des Übernatürlichen Chaos.....	9
4. Grad.....	10
Beflügelnde Ausspähende Falle Okkultur Kunde.....	10
Damaros Mentalmagie.....	10
Kaltes Blei.....	10
Vorbestimmter Pflanzenmenschenmut.....	11
7. Grad.....	11
Krabats Ewige Falle.....	11
Labyrinth Lord Zauber mit AEC.....	12
Druide.....	12
2. Grad.....	12
Kritische Auspizien der Homunkel.....	12
4. Grad.....	12
Kaltes Blei.....	12
Vorbestimmter Pflanzenmenschenmut.....	12
Paladin.....	13
3. Grad.....	13
Strafende Welle der Heiligen Ordnung.....	13
Vorbestimmter Pflanzenmenschenmut.....	13
Pathfinder Zauber.....	14
Barde.....	14
2. Grad.....	14
Tiefer Goblinschild.....	14
3. Grad.....	14
Erzwungenes Zinn, allgewaltige Feder.....	14

Druide.....	15
1. Grad.....	15
Betäubender Zaubersegen.....	15
Jüngerer Alternativer Verbündeter der Sidonie I.....	15
2. Grad.....	15
Jüngerer Alternativer Verbündeter der Sidonie II.....	15
3. Grad.....	16
Ältere Hölzerne Stärke der Jeanne.....	16
Jüngerer Alternativer Verbündeter der Sidonie III.....	16
Scharfsinnige Feenunverwüstlichkeit.....	16
4. Grad.....	17
Beginnendes harmonisches Feueropfer.....	17
5. Grad.....	18
Kommender Zerdrückender Bettler des Gletschers.....	18
Hexenmeister/Magier.....	19
2. Grad.....	19
Fürchterliche Säureliebe.....	19
Tiefer Goblinschild.....	19
3. Grad.....	20
Vergossener Kalter Stern der Mim.....	20
Wundervolle Kugel und Erschöpfende Anthropomantie.....	20
4. Grad.....	21
Erzwungenes Zinn, allgewaltige Feder.....	21
Jüngere Erschienene Kugel.....	21
5. Grad.....	22
Unaussprechliche Heilung.....	22
8. Grad.....	22
Schwarzer Traum des Vergossenen Aleisters.....	22
Kleriker.....	23
1. Grad.....	23
Betäubender Zaubersegen.....	23
3. Grad.....	23
Beginnendes harmonisches Feueropfer.....	23
7. Grad.....	24
Anthropomantie – Unheiliges Symbol.....	24
8. Grad.....	24
Dauerhaftes Mitleidiges Symbol der Tritonen.....	24
Paladin.....	25
3. Grad.....	25
Beginnendes harmonisches Feueropfer.....	25
Waldläufer.....	26
1. Grad.....	26
Jüngerer Alternativer Verbündeter der Sidonie I.....	26
2. Grad.....	26
Ältere Hölzerne Stärke der Jeanne.....	26
Jüngerer Alternativer Verbündeter der Sidonie II.....	26
3. Grad.....	26
Jüngerer Alternativer Verbündeter der Sidonie III.....	26
Scharfsinnige Feenunverwüstlichkeit.....	26
4. Grad.....	27
Beginnendes harmonisches Feueropfer.....	27
OPEN GAME LICENSE Version 1.0a.....	28

Labyrinth Lord Zauber

Kleriker

1. Grad

Projezierte und Erlauchte Schule des Grigorij

Zaubergrad: 1

Dauer: Eine Phase pro Stufe

Reichweite: 0

Der Zauberwirker erschafft eine illusionäre Aura, die ihn selbst irgendwie eindrucksvoller erscheinen läßt. Er schimmert im Sonnenlicht, seine Augen blitzen im Kerzenschein und/oder er scheint von unten angeleuchtet sein, was immer zu seinen Worten paßt und besonders wirkungsvoll ist. Dadurch erhält er einen +1 Bonus auf alle Reaktionswürfe.

Ein Wesen, das an seiner Aufrichtigkeit zweifelt, erhält aber einen RW gegen Sprüche, um den Zauber zu durchschauen. Sollte dies gelingen, erhält er einen -1 Abzug auf alle folgenden Reaktionswürfe. Dies kann durchaus zu unterschiedlichen Reaktionen in eigentlich homogenen Gruppen führen.

2. Grad

Kritische Auspizien der Homunkel

Zaubergrad: 2

Dauer: eine Stunde

Reichweite: 0

Der Zaubernde verbringt 1 Stunde mit dem genauen Beobachten von Naturereignissen und dem Verhalten von Tieren in seiner Umgebung. Dies muß unter freiem Himmel geschehen und beinhaltet das Befühlen von Pflanzen, Mineralien und idealerweise auch Tieren. Er darf in dieser Zeit nicht abgelenkt werden, oder der Zauber schlägt fehl.

Nach der erfolgreichen Durchführung des Zaubers kann der Zaubernde eine Frage dahingehend beantworten, ob die natürliche Ordnung der Dinge durch die geplante Handlung gestört oder gefördert wird, oder ob sie unbeeinflusst bleibt. Er hat außerdem eine vage Ahnung, warum dies so ist, ohne genaue Einzelheiten zu erfahren. Der Einfluß eines Dämonenkultes zum Beispiel könnte als Unausgeglichenheit in Richtung Chaos und Böses wahrgenommen werden oder als verderblichen Einfluß von gestörten Geistern; die genaue Interpretation liegt hier beim Herrn der Labyrinth.

3. Grad

Erbebendes Schlag-Opfer

Zaubergrad: 3
Dauer: Sofort
Reichweite: 10e pro Stufe

Der Zauberwirker wirft eine kostbare Amphore (im Wert von mindestens 5 GM), gefüllt mit Meerwasser, zu Boden und zerschlägt sie. In einer geraden, 5e breiten Line ausgehend vom Zaubernden wackelt die Erde und Steine und Dreck stoben in die Höhe. Ein Wesen innerhalb des Wirkungsgebietes erleidet 3W6 Schadenspunkte und fällt zu Boden, ein gelungener RW gegen Versteinern oder Lähmen halbiert den Schaden und verhindert das Hinfallen. Gebäude werden durch den Zauber automatisch beschädigt.

Sinkender tödlicher Schlag des Abraham

Zaubergrad: 3
Dauer: Eine Runde pro Stufe
Reichweite: 0

Dieser Zauber kann nur auf ein Wesen pro Runde, das sich im Wasser befindet, gezielt werden. Im Wasser muß genug Platz sein, um das Wesen ganz zu umschließen. Der Zaubernde muß einen Angriffswurf gegen das Wesen schaffen. Trifft er, verursacht der Zauber 1W6 Schadenspunkte, drückt das Ziel unter die Wasseroberfläche und hindert es daran, diese bis zum Ende des Zaubers zu durchbrechen. Wird der Zauber auf ein Wesen gewirkt, das sich bereits unter der Wasseroberfläche befindet, wird dieses 10e nach unten gedrückt (oder bis es den Boden erreicht). Wesen, die auf dem Wasser laufen auf sich wirken haben, erhalten einen RW gegen diese Auswirkungen, aber nicht gegen den Schaden.

Strafende Welle der Heiligen Ordnung

Dieser Zauber ist der Umkehrzauber zu „Zerstörender Schaden des Übernatürlichen Chaos“, siehe dort.

Zerstörender Schaden des Übernatürlichen Chaos

Zaubergrad: 3
Dauer: Sofort
Reichweite: Kegel 30e lang, 30e breit

Dieser Zauberspruch erzeugt eine Welle aus chaotischen Energien, die vom Zauberwirker in eine bestimmte Richtung gelenkt wird. Alle rechtschaffenen Kreaturen innerhalb der Welle erleiden 3W6 Schadenspunkte, und Neutrale 1W6. Chaotische Wesen sind nicht betroffen. Ein erfolgreicher RW gegen Zauber verringert diesen Schaden um 1W6.

Wenn ein betroffenes Wesen allerdings auf sich einen Zauber der 2. Stufe oder niedriger wirken hat, der von einem rechtschaffenen Kleriker gewirkt wurde, wird dieser Zauber gebannt und derjenige erleidet 1W6 Punkte weniger Schaden. Wenn mehrere solche Zauber auf dem Wesen wirken, wird zufällig ausgewürfelt, welcher betroffen ist. Es wird immer nur ein Zauber maximal gebannt.

Dieser Zauber ist der Umkehrzauber zu „Strafende Welle der Heiligen Ordnung“.

4. Grad

Beflügelnde Ausspähende Falle Okkultur Kunde

Zaubergrad: 4

Dauer: Eine Stunde pro Stufe oder bis ausgelöst

Reichweite: 0

Der Zauberwirker zeichnet ein okkultes Symbol auf eine Fläche von höchstens 3*3m. Wenn dieses Gebiet von einem magischen Wesen, also u.a. einem Untoten, einem Wesen von einer anderen Existenzebene oder einem Feenwesen, sowie einem beliebigen Wesen auf dem ein Zauber liegt, betreten oder berührt wird, erwacht der Zaubernde und weiß sofort, welche Art Wesen es war oder welcher Zauber auf dem Wesen lag, bei einem magischen Wesen, auf dem ein Zauber liegt, erfährt er beides. Außerdem ist er sofort handlungsfähig, und kann, wenn er dies wünscht, sofort aufstehen, ohne das dies Teil seiner Bewegung ist. Das Auslösen des Zaubers beendet ihn.

Der Zaubernde kann einzelne Wesen oder ganze Arten von Wesen ausschließen, die den Zauber nicht auslösen (Ein Nekromant könnte in seiner Festung zum Beispiel Untote ausnehmen, oder ein Magier seinen Vertrauten).

Vorbestimmter Pflanzenmenschenmut

Zaubergrad: 4

Dauer: eine Stunde pro Stufe bis ausgelöst

Reichweite: 0

Der Zaubernde bestimmt eine Kondition, bei der der Zauber anfängt zu wirken, mittels eines einfachen Satzes mit maximal 12 Worten. Der Zauber kann auf eine Person pro Zauberstufe gewirkt werden, die allerdings innerhalb eines Umkreises von 100e um den Zaubernden bleiben müssen, oder der Zauber auf ihnen endet.

Sobald er ausgelöst wird, entstehen folgende Effekte: Das Ziel wird immun gegen Furcht (NSC erhalten einen Anfangsmoralwert von 12, auf den dann entsprechende Modifikatoren angerechnet werden wie durch Gesinnung etc.) und es erhält einen +1 Bonus auf Angriffswürfe, bis der Zauber nach einer Runde pro Stufe des Zaubernden dann endet.

6. Grad

Dions kritische ruhmvolle Erde

Zaubergrad: 6

Dauer: 1 Phase

Reichweite: 0

Dieser Zauberspruch ruft die Geister vergangener Heerführer, Kriegsfürsten und/oder Könige herbei, um Gericht über einen potentiellen Nachfolger zu sitzen, und muß auf einem Friedhof, auf dem diese zur Ruhe gelegt wurden, oder Schlachtfeld, auf dem mindestens zwei der Herrscher gestorben sind, gewirkt werden. Der Zauberende muß Salböl, Weihrauch und Opfergaben im Wert von mindestens 10.000 GM beim Zaubern verbrauchen, funktioniert hierbei als Medium und spricht mit den Stimmen der Geister.

Der potentielle Nachfolger bittet die Herrscher um ihren Segen. Dann würfelt er einen Reaktionswurf, modifiziert durch die Ernsthaftigkeit seiner Bitte und anderer Einzelheiten (Blutlinie, oder Gesinnung, oder anderer wichtige Eigenschaften des Nachfolgers), der Herr der Labyrinth sollte hier einen

Maximalmodifikator von +3 bestimmen. Je nach Ergebnis des Reaktionswurfes geschehen folgende Dinge:

-2	Die Herrscher sind verärgert und lehnen den Thronanwärter einmütig ab. Dieser muß einen RW gegen Todesmagie schaffen oder sterben, selbst wenn er diesen schafft, erleidet er 3W6 Schadenspunkte und einen -2 Reaktionswurf von allen anwesenden Zeugen – dauerhaft. Der Anwärter darf nie wieder vorstellig werden.
3-5	Einer der Herrscher ist persönlich beleidigt und greift in Form eines Schreckgespenstes (siehe LL-Grundregelwerk Seite 102) mit doppelten TW an. Wenn der Anwärter dieses überlebt, indem er das Schreckgespenst eigenhändig ohne Hilfe besiegt, darf er nach einem Jahr erneut vorstellig werden, sonst nicht.
6-8	Die Herrscher sind uneins. Der Anwärter darf nach einem Jahr erneut vorstellig werden.
9-11	Die Herrscher sind positiv beeindruckt. Sie geben dem Anwärter eine schwere Quest, nach deren erfolgreichen Abschluß er angenommen wird (siehe 12).
12+	Der Anwärter wird angenommen. Er erlangt genug EP, um sofort eine Stufe aufzusteigen und einen dauerhaften +2 Bonus auf Reaktionswürfe gegenüber allen anwesenden Zeugen.

Normalerweise kann ein Charakter nur einmal in seinem Leben von diesem Zauber profitieren, außer durch besondere Umstände (z.B. der legitime Nachfolger zweier Königreiche durch Heirat...).

Magier

1. Grad

Projizierte und Erlauchte Schule des Grigorij

Zaubergrad: 1

Dauer: Eine Phase pro Stufe

Reichweite: 0

Der Zauberwirker erschafft eine illusionäre Aura, die ihn selbst irgendwie eindrucksvoller erscheinen läßt. Er schimmert im Sonnenlicht, seine Augen blitzen im Kerzenschein und/oder er scheint von unten angeleuchtet sein, was immer zu seinen Worten paßt und besonders wirkungsvoll ist. Dadurch erhält er einen +1 Bonus auf alle Reaktionswürfe.

Ein Wesen, das an seiner Aufrichtigkeit zweifelt, erhält aber einen RW gegen Sprüche, um den Zauber zu durchschauen. Sollte dies gelingen, erhält er einen -1 Abzug auf alle folgenden Reaktionswürfe. Dies kann durchaus zu unterschiedlichen Reaktionen in eigentlich homogenen Gruppen führen.

2. Grad

Krabats Vorsintflutlicher Zaubergeist

Zaubergrad: 2

Dauer: Eine Stunde pro Stufe oder bis ausgelöst

Reichweite: in bis zu 3m Umkreis des Zaubernden

Dieser Zauber ruft einen Geist herbei, der elementare Zaubermacht kurzfristig speichern kann. Der Herbeirufende kann einen Zauber des Maximal 2. Grades, der mit Erde, Feuer, Wasser oder Luft zu tun hat, dem Geist übertragen, entweder indem er ihn aus seinem Gedächtnis oder von einer Schriftrolle wirkt. Diesen Zauber kann er durch einen gerufenen Befehl auslösen, auch wenn er in der gleichen Runde andere Aktionen tätigt (zum Beispiel einen anderen Zauber wirkt). Der Geist wird durch das Auslösen des Zaubers aus seinem Dienst entlassen und verschwindet. Der Zauber hat die gleiche Wirkung wie er normal gehabt hätte. Der Geist verschwindet auch einfach mit Zauber, wenn die Zauberdauer ohne Auslösen endet. Der Geist fliegt als schwachleuchtende Sphäre (sichtbar, aber nicht hell genug zum Lesen, außer unter großen Schwierigkeiten) neben dem Zaubernden her, und kann sich nicht weiter als 3m von diesem entfernen. Er ist körperlos und unberührbar, außer durch magische Effekte, die auf die Ätherebene reichen. Der Geist hat dort folgende Werte: RK 9, TW 2, keine Angriffe.

Allerdings macht der Herr der Labyrinth ein Reaktionswurf für den Zaubernden, wenn dieser den Geist beschwört. Bei einem Ergebnis von 5 oder niedriger verschwindet der Geist, sobald der erste Kampf beginnt oder ein Zauber eingefordert wird.

3. Grad

Bindende Berührung der kleinen Halblinge

Zaubergrad: 3
Dauer: Eine Phase pro Stufe
Reichweite: 0

Der Zauberwirker erzeugt eine besondere magische Anziehungskraft. Jeder Halbling, der ihn oder seine Kleidung direkt berührt, bleibt an ihm kleben, ohne Rettungswurf. Das Tragen von Handschuhen, und ähnlich dünnes Material, hilft gegen diesen Effekt nicht – aber der Halbling kann mit einer Waffe angreifen. Er kann versuchen sich loszureissen, indem er einen Wurf gegen seine Stärke durchführt, was ihm allerdings 1W4 Schadenspunkte verursacht. Der Zauberkundige kann einen Halbling einfach aus der Berührung entlassen. Je Halbling, der an dem Zaubernden hängt, verringert sich dessen Geschicklichkeit um 1 Punkt. Der Zaubernde kann natürlich auch einen Halbling ergreifen.

Sinkender tödlicher Schlag des Abraham

Zaubergrad: 3
Dauer: Eine Runde pro Stufe
Reichweite: 0

Dieser Zauber kann nur auf ein Wesen pro Runde, das sich im Wasser befindet, gezielt werden. Im Wasser muß genug Platz sein, um das Wesen ganz zu umschließen. Der Zaubernde muß einen Angriffswurf gegen das Wesen schaffen. Trifft er, verursacht der Zauber 1W6 Schadenspunkte, drückt das Ziel unter die Wasseroberfläche und hindert es daran, diese bis zum Ende des Zaubers zu durchbrechen. Wird der Zauber auf ein Wesen gewirkt, das sich bereits unter der Wasseroberfläche befindet, wird dieses 10e nach unten gedrückt (oder bis es den Boden erreicht). Wesen, die auf dem Wasser laufen auf sich wirken haben, erhalten einen RW gegen diese Auswirkungen, aber nicht gegen den Schaden.

Zerstörender Schaden des Übernatürlichen Chaos

Zaubergrad: 3
Dauer: Sofort
Reichweite: Kegel 30e lang, 30e breit

Dieser Zauberspruch erzeugt eine Welle aus chaotischen Energien, die vom Zauberwirker in eine bestimmte Richtung gelenkt wird. Alle rechtschaffenen Kreaturen innerhalb der Welle erleiden 3W6 Schadenspunkte, und Neutrale 1W6. Chaotische Wesen sind nicht betroffen. Ein erfolgreicher RW gegen Zauber verringert diesen Schaden um 1W6.

Wenn ein betroffenes Wesen allerdings auf sich einen Zauber der 2. Stufe oder niedriger wirken hat, der von einem rechtschaffenen Kleriker gewirkt wurde, wird dieser Zauber gebannt und derjenige erleidet 1W6 Punkte weniger Schaden. Wenn mehrere solche Zauber auf dem Wesen wirken, wird zufällig ausgewürfelt, welcher betroffen ist. Es wird immer nur ein Zauber maximal gebannt.

Dieser Zauber ist der Umkehrzauber zu „Strafende Welle der Heiligen Ordnung“.

4. Grad

Beflügelnde Ausspähende Falle Okkultes Wesen

Zaubergrad: 4

Dauer: Eine Stunde pro Stufe oder bis ausgelöst

Reichweite: 0

Der Zauberwirker zeichnet ein okkultes Symbol auf eine Fläche von höchstens 3*3m. Wenn dieses Gebiet von einem magischen Wesen, also u.a. einem Untoten, einem Wesen von einer anderen Existenzebene oder einem Feenwesen, sowie einem beliebigen Wesen auf dem ein Zauber liegt, betreten oder berührt wird, erwacht der Zaubernde und weiß sofort, welche Art Wesen es war oder welcher Zauber auf dem Wesen lag, bei einem magischen Wesen, auf dem ein Zauber liegt, erfährt er beides. Außerdem ist er sofort handlungsfähig, und kann, wenn er dies wünscht, sofort aufstehen, ohne dass dies Teil seiner Bewegung ist. Das Auslösen des Zaubers beendet ihn.

Der Zaubernde kann einzelne Wesen oder ganze Arten von Wesen ausschließen, die den Zauber nicht auslösen (Ein Nekromant könnte in seiner Festung zum Beispiel Untote ausnehmen, oder ein Magier seinen Vertrauten).

Damaros Mentalmagie

Zaubergrad: 4

Dauer: 12 Phasen

Reichweite: 60'

Dieser Zauber ist eine mächtigere Variante des Gedankenlesens. Er funktioniert genau wie der Zauber im Regelbuch, aber geht tiefer. Der Zaubernde kann nicht nur Gedanken wahrnehmen und diese verstehen, er kann unter Aufwendung einer Phase auch tiefer in die Gedanken und Erinnerungen eines Wesens tauchen und dort Informationen abfragen, wie zum Beispiel geheime Kennwörter, Geschäftsgeheimnisse, heimliche Liebschaften, Kindheitserinnerungen. Er kann 10 Fragen stellen, die der Herr der Labyrinth mit einem Wort beantworten können muß. Zulässig sind solche Fragen wie „Wann hat der Vogt Geburtstag?“ oder auch „Wo hat er den Gaukler getötet?“. Der Herr der Labyrinth würfelt dabei heimlich einen RW für den Betroffenen, sollte dieser gelingen, erfährt der Zaubernde eine unvollständige Information oder eine Falsche. Gedanken und Erinnerungen sind nicht immer einfach zu navigieren. Solange der Zauber aktiv ist, erhält der Zaubernde außerdem einen automatischen +3 Bonus auf alle Reaktionswürfe gegen die betroffenen Wesen.

Kaltes Blei

Zaubergrad: 4

Dauer: Eine Runde pro Stufe

Reichweite: 0

Der Zauber erzeugt einen Schutz vor magischen Metallwaffen, indem er diese bei Kontakt mit dem Zaubernden einfrieren läßt, und zwar an Ort und Stelle in der Luft und ohne den Zauberer zu verletzen. Ein Wurf auf Türen öffnen erlaubt es die Waffe wieder frei zu bekommen, der Hautkontakt mit dem blanken Metall erzeugt aber 1W4 Punkte Schaden durch Kälte, wenn einem kein RW gegen Sprüche gelingt. Bei Ende des Zaubers fallen diese Waffen wieder zu Boden. Auch eventuelle Waffen des Zauberers sind davon betroffen, wenn sie die Haut des Zaubernden berühren.

Um den Zauber zu wirken, muß der Zaubernde eine Unze Blei oder Bleihaltiges Erz pro Zauberstufe aufwenden. Besitzt er zuwenig, verkürzt sich die Zauberdauer entsprechend.

Vorbestimmter Pflanzenmenschenmut

Zaubergrad: 4

Dauer: eine Stunde pro Stufe bis ausgelöst

Reichweite: 0

Der Zaubernde bestimmt eine Kondition, bei der der Zauber anfängt zu wirken, mittels eines einfachen Satzes mit maximal 12 Worten. Der Zauber kann auf eine Person pro Zauberstufe gewirkt werden, die allerdings innerhalb eines Umkreises von 100e um den Zaubernden bleiben müssen, oder der Zauber auf ihnen endet.

Sobald er ausgelöst wird, entstehen folgende Effekte: Das Ziel wird immun gegen Furcht (NSC erhalten einen Anfangsmoralwert von 12, auf den dann entsprechende Modifikatoren angerechnet werden wie durch Gesinnung etc.) und es erhält einen +1 Bonus auf Angriffswürfe, bis der Zauber nach einer Runde pro Stufe des Zaubernden dann endet.

7. Grad

Krabats Ewige Falle

Zaubergrad: 7

Dauer: Permanent

Reichweite: 0

Der Zauberwirker zeichnet ein okkultes Symbol auf eine Fläche von höchstens 3*3m. Wenn dieses Gebiet von einem Wesen betreten wird, das das vom Zaubernden bestimmte Passwort nicht kennt, wird eine zufällige Falle ausgewürfelt:

W8	Falle
1	Herabfallende Steine
2	Pfeilfalle (4 Angriffe wie ein Stufe 8 Krieger)
3	Vergifteter Pfeil (Wie oben, aber RW gegen Gift oder tot)
4	Sensenblatt
5	Sprungplatte (Schleudert 1W6*10' nach oben, entsprechend Fallschaden, auch wenn man vorher an die Decke kracht)
6	Getarnte Fallgrube (20-120' tief)
7	Fallgrube mit Holzpflocken (20-120' tief)
8	Auflösen (wie der Zauber)

Die Fallen sind wie im Regelwerk beschrieben, wenn in der Tabelle nichts anderes steht. Jedesmal, wenn die Falle ausgelöst wird, besteht eine 1%ige Chance, das auch das Passwort sich verändert und dann erst mittels eines Begrenzten Wunsches oder eines ähnlichen machtvollen Zauber wieder erfahren werden kann.

Labyrinth Lord Zauber mit AEC

Druide

2. Grad

Kritische Auspizien der Homunkel

Zaubergrad: 2
Dauer: eine Stunde
Reichweite: 0

Der Zaubernde verbringt 1 Stunde mit dem genauen Beobachten von Naturereignissen und dem Verhalten von Tieren in seiner Umgebung. Dies muß unter freiem Himmel geschehen und beinhaltet das Befühlen von Pflanzen, Mineralien und idealerweise auch Tieren. Er darf in dieser Zeit nicht abgelenkt werden, oder der Zauber schlägt fehl.

Nach der erfolgreichen Durchführung des Zaubers kann der Zaubernde eine Frage dahingehend beantworten, ob die natürliche Ordnung der Dinge durch die geplante Handlung gestört oder gefördert wird, oder ob sie unbeeinflusst bleibt. Er hat außerdem eine vage Ahnung, warum dies so ist, ohne genaue Einzelheiten zu erfahren. Der Einfluß eines Dämonenkultes zum Beispiel könnte als Unausgeglichenheit in Richtung Chaos und Böses wahrgenommen werden oder als verderblichen Einfluß von gestörten Geistern; die genaue Interpretation liegt hier beim Herrn der Labyrinth.

4. Grad

Kaltes Blei

Zaubergrad: 4
Dauer: Eine Runde pro Stufe
Reichweite: 0

Der Zauber erzeugt einen Schutz vor magischen Metallwaffen, indem er diese bei Kontakt mit dem Zaubernden einfrieren läßt, und zwar an Ort und Stelle in der Luft und ohne den Zauberer zu verletzen. Ein Wurf auf Türen öffnen erlaubt es die Waffe wieder frei zu bekommen, der Hautkontakt mit dem blanken Metall erzeugt aber 1W4 Punkte Schaden durch Kälte, wenn einem kein RW gegen Sprüche gelingt. Bei Ende des Zaubers fallen diese Waffen wieder zu Boden. Auch eventuelle Waffen des Zauberers sind davon betroffen, wenn sie die Haut des Zaubernden berühren.

Um den Zauber zu wirken, muß der Zaubernde eine Unze Blei oder Bleihaltiges Erz pro Zauberstufe aufwenden. Besitzt er zuwenig, verkürzt sich die Zauberdauer entsprechend.

Vorbestimmter Pflanzenmenschentum

Zaubergrad: 4
Dauer: eine Stunde pro Stufe bis ausgelöst
Reichweite: 0

Der Zaubernde bestimmt eine Kondition, bei der der Zauber anfängt zu wirken, mittels eines einfachen Satzes mit maximal 12 Worten. Der Zauber kann auf eine Person pro Zauberstufe gewirkt werden, die allerdings innerhalb eines Umkreises von 100e um den Zaubernden bleiben müssen, oder der Zauber auf ihnen endet.

Sobald er ausgelöst wird, entstehen folgende Effekte: Das Ziel wird immun gegen Furcht (NSC erhalten einen Anfangsmoralwert von 12, auf den dann entsprechende Modifikatoren angerechnet werden wie durch Gesinnung etc.) und es erhält einen +1 Bonus auf Angriffswürfe, bis der Zauber nach einer Runde pro Stufe des Zaubernden dann endet.

Paladin

3. Grad

Strafende Welle der Heiligen Ordnung

Dieser Zauber ist der Umkehrzauber zu „Zerstörender Schaden des Übernatürlichen Chaos“, siehe dort.

Vorbestimmter Pflanzenmenschenmut

Zaubergrad: 4

Dauer: eine Stunde pro Stufe bis ausgelöst

Reichweite: 0

Der Zaubernde bestimmt eine Kondition, bei der der Zauber anfängt zu wirken, mittels eines einfachen Satzes mit maximal 12 Worten. Der Zauber kann auf eine Person pro Zauberstufe gewirkt werden, die allerdings innerhalb eines Umkreises von 100e um den Zaubernden bleiben müssen, oder der Zauber auf ihnen endet.

Sobald er ausgelöst wird, entstehen folgende Effekte: Das Ziel wird immun gegen Furcht (NSC erhalten einen Anfangsmoralwert von 12, auf den dann entsprechende Modifikatoren angerechnet werden wie durch Gesinnung etc.) und es erhält einen +1 Bonus auf Angriffswürfe, bis der Zauber nach einer Runde pro Stufe des Zaubernden dann endet.

Pathfinder Zauber

Barde

2. Grad

Tiefer Goblinschild

Schule: Illusion (Einbildung) [Furcht]; **Grad:** BAR 2, HXM/MAG 2

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Komponenten: V, G

Reichweite: Persönlich

Ziel: Du

Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe

Dieser Zauber erschafft 1W4+1 illusionäre Erscheinungen in Form eines durchscheinenden Schildes mit einer Fratze, die an einen dämonischen Goblin erinnert. Die Schilde umkreisen den Zaubernden und setzen sich zwischen ihn und angreifende Lebewesen, die sich nähern. Dem Gegner muß ein Willenswurf gelingen um nicht seine Bewegung schon nach der halben Strecke, aber mindestens in 3m Entfernung, zu beenden. Dabei verpufft der Goblinschild automatisch. Bei entsprechender Reichweite kann er aber normal angreifen, nur in dieser Runde sich nicht mehr dem Zaubernden nähern, auch wenn dieser sich an einen anderen Ort bewegt. Der betroffene Gegner kann sich in einem Kreis um den Zaubernden bewegen. Ist der Zaubernde nicht das Ziel der Aggression, reagiert ein Goblinschild nicht, ebenso, wenn der Gegner sich nicht nähert, sondern einfach angreift – zum Beispiel, weil er bereits neben dem Zaubernden steht. Alle diese Auswirkungen halten nur eine Runde an, aber natürlich kann ein Gegner erneut betroffen sein, wenn er sich erneut dem Zaubernden nähert und sein Willenswurf fehlschlägt.

3. Grad

Erzwungenes Zinn, allgewaltige Feder

Schule: Verzauberung (Zwang) [Sprachabhängig, Geistesbeeinflussung]; **Grad:** BAR 3, HXM/MAG 4

Zeitaufwand: 10 Minuten

Komponenten: V, G, M (die Feder eines Adlers und ein Zinnstempel)

Reichweite: Berührung

Ziel: Ein handgeschriebener Brief

Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe; 1 Stunde/Stufe oder bis ausgeführt (siehe Text)

Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber gleicht dem Zauber Einflüsterung, aber wird er nicht mit dem gesprochenen Wort, sondern schriftlich übersandt. Der Brief wirkt nur auf die erste Person, von der er gelesen wird, und zwar innerhalb von einem Tag/Stufe, danach wirkt der Zauber, wie Einflüsterung, 1 Stunde/Stufe oder bis die Anweisungen ausgeführt wurden.

Druide

1. Grad

Betäubender Zaubersegen

Schule: Beschwörung (Heilung); **Grad:** DRU 1, KLE 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührtes Lebewesen
Wirkungsdauer: 1 Minute/Stufe
Rettungswurf: Willen, negiert (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja

Du wirkst diesen Zauber auf ein Ziel, und verhinderst, das es Schmerzen erleidet. Dies erzeugt einen Verzauberungsmalus von -4 auf alle Wahrnehmungswürfe, die den Tastsinn betreffen, einen -2 Malus auf alle Geschicklichkeitsfertigkeiten, auf Angriffs- sowie Willenswürfe; immunisiert aber auch gegen alle Effekte die durch Schmerzen ausgelöst werden, erzeugt einen +2 Bonus auf Zähigkeitswürfe des Zieles und +4 auf jeden Heilkundewurf zur Wundheilung (Blutungen, Erste Hilfe, Fußverletzungen, Langzeitbehandlung) auf das Ziel.

Jüngerer Alternativer Verbündeter der Sidonie I

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad:** DRU 1, WAL 1

Funktioniert wie *Verbündeten der Natur herbeizaubern I*, allerdings kannst du ein Kreatur aus der Liste für die 2. Stufe herbeizaubern oder 1W3 Kreaturen derselben Art aus der Liste für die 1. Stufe, jeweils mit der einfachen Schablone [Junge Kreatur] versehen.

2. Grad

Jüngerer Alternativer Verbündeter der Sidonie II

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad:** DRU 2, WAL 2

Funktioniert wie *Verbündeten der Natur herbeizaubern II*, allerdings kannst du ein Kreatur aus der Liste für die 3. Stufe herbeizaubern oder 1W3 Kreaturen derselben Art aus der Liste für die 2. Stufe, jeweils mit der einfachen Schablone [Junge Kreatur] versehen.

3. Grad

Ältere Hölzerne Stärke der Jeanne

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 3, WAL 2

Zeitaufwand: Standardaktion

Komponenten: V, G, F (Mindestens ein Kubikmeter Holz innerhalb eines 3m Radius)

Reichweite: Berührung

Ziel: bis zu eine Person pro drei Zauberstufen

Wirkungsdauer: 1 Minute/Stufe (A)

Rettungswurf: Zähigkeit (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber verleiht den betroffenen Zielen die Konsistenz von Holz. Dies erhöht ihre Stärke mit einem Verbesserungsbonus von +2 und verleiht ihnen Härte 5. Gleichzeitig erhält aber ihre Geschicklichkeit einen Malus von 2, da sie sich steifer und ungelinkiger bewegen, und die Ziele erhalten Empfindlichkeit gegenüber Feuer. Außerdem sind die Ziele während der Zauberdauer zusätzlich von Zaubern betroffen, die auf Wesen des Typs „Pflanze“ wirken.

Jüngerer Alternativer Verbündeter der Sidonie III

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad:** DRU 3, WAL 3

Funktioniert wie *Verbündeten der Natur herbeizaubern III*, allerdings kannst du ein Kreatur aus der Liste für die 4. Stufe herbeizaubern oder 1W3 Kreaturen derselben Art aus der Liste für die 3. Stufe, jeweils mit der einfachen Schablone [Junge Kreatur] versehen.

Scharfsinnige Feenunverwüstlichkeit

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 3, WAL 3

Zeitaufwand: 1 Standardaktion

Komponenten: V, G, GF

Reichweite: Persönlich

Ziel: Du

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Du erhältst eine SR von 5 gegen Kaltes Eisen. Außerdem erhältst du Dämmersicht, und einen Verbesserungsbonus von +2 auf alle Wahrnehmungsproben.

4. Grad

Beginnendes harmonisches Feueropfer

Schule: Verzauberung; **Grad:** DRU 4, KLE 3, PAL 3, WAL 4

Zeitaufwand: 1 Stunde

Komponenten: V,G, GF, M (selbstgeschnitzte Opfergabe, 1.000 GM in wertvollen Hölzern)

Reichweite: Berührung

Ziel: Eine Person pro 2 Zauberstufen

Wirkungsdauer: 1 Woche (oder bis ausgelöst)

Rettungswurf: Willenswurf, negiert (harmlos, s.u.); **Zauberresistenz:** Nein

In diesem Ritual wird eine Gruppe von Personen auf ein gemeinsames Ziel eingeschworen. Alle Ziele des Zaubers werfen eine selbstgeschnitzte Figur in ein mindestens mittelgroßes Feuer und schwören auf die Zusammenarbeit der Gruppe. Während dieser Zeit müssen sich alle Teilnehmenden konzentrieren, ansonsten wirkt der Zauber nicht.

Der Zauberwirker erklärt dabei ein bestimmtes Ziel in einem kurzen Satz, etwa „Wir werden die Prinzessin befreien“.

Solange ein Gruppenmitglied dieses Ziel verfolgt, erhält es einen zusätzlichen +2 Bonus auf alle „Jemand anderem helfen“-Würfe und das Ziel der Hilfe ebenso. Außerdem erhält er einen +1 Bonus auf seinen Initiativwurf und jeden RW, solange mindestens ein (anwesendes und betroffenes) Mitglied der Gruppe einen höheres Ergebnis hatte.

Das Gruppenmitglied kann sich dazu entschließen, das beginnende harmonische Feueropfer willentlich zu beenden, um einen beliebigen 1. Grad Zauber, der der Zauberliste des Wirkenden entstammt, zu wirken. Der Zauber entfaltet sich mit allen Variablen, als hätte der Zauberwirkende ihn gewirkt. Solange er nicht irgendwie geschützt ist, erleidet er dadurch einen Punkt Feuerschaden.

Sollte ein Ziel des Zaubers willentlich und absichtlich dem Ziel des Feueropfers entgegenwirken, muß ihm ein Willenswurf gelingen, oder er erleidet 1 Punkt Feuerschaden pro Gruppenmitglied. Außerdem endet der Zauber für alle Ziele sofort.

Der Zauber endet auch sofort, wenn das Ziel erreicht ist.

5. Grad

Kommender Zerdrückender Bettler des Gletschers

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung) [Kälte]; **Grad:** DRU 5

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Komponenten: V, G, GF, M (ein Stück Gletschereis)

Reichweite: Persönlich

Wirkungsbereich: Ein 9m Radius um den Zaubernden

Wirkungsdauer: 9 Runden (Speziell)

Dieser Zauber ruft die Manifestation der Kräfte unterhalb eines Gletschers herbei. Du bleibst während der Zauberdauer am gleichen Ort stehen und wirst nicht von den Auswirkungen betroffen, die sich langsam steigern. Wenn Du dich aus deinem Feld bewegst, endet der Zauber sofort.

In der ersten Runde, in welcher der Zauber wirkt, erhöht sich der Druck im Wirkungsgebiet, und abgesehen davon, das jedes Wesen behandelt wird, als würde es 20 Pfund mehr mit sich tragen, hat dies und die steigende Kälte noch keine Auswirkungen. In der zweiten Runde wird die Kälte so stark, das jedes Wesen im Wirkungsgebiet 1W4 Punkte Kälteschaden erleidet. Außerdem erhöht sich der Druck auf schmerzhaft Weise, was 1W10 Punkte Wuchtschaden verursacht, und die Gewichtssteigerung erhöht sich auf 120 Pfund. In der dritten Runde erhöhen sich diese Effekte auf 400 Pfund, 2W4 Kälteschaden und 2W10 Wuchtschaden. Außerdem erhält jedes Wesen im Wirkungsgebiet (einschließlich Dir selbst) Tarnung, da die geisterhaften Umrisse des Gletschers erscheinen. In den nächsten 3 Runden wird mit 2000 Pfund, 2W6 Kälteschaden und 4W10 Punkten Wuchtschaden das Maximum erreicht, gleichzeitig hat jedes Wesen im Wirkungsbereich vollständige Tarnung. Danach klingen die Effekte wieder ab, wie in folgender Tabelle noch einmal verdeutlicht:

Runde	Temperatur	Gewicht	Kälteschaden	Wuchtschaden	Tarnung
1	kalt	+20 Pfund	keiner	keiner	–
2	eisig	+120 Pfund	1W4 Punkte	1W10 Punkte	–
3	gefroren	+400 Pfund	2W4 Punkte	2W10 Punkte	Tarnung
4-6	Extrem	+2000 Pfund	2W6 Punkte	4W10 Punkte	Vollständige Tarnung
7	gefroren	+400 Pfund	2W4 Punkte	2W10 Punkte	Tarnung
8	eisig	+120 Pfund	1W4 Punkte	1W10 Punkte	–
9	kalt	+20 Pfund	keiner	keiner	–

Der Wuchtschaden wirkt auch gegen Gebäude und Bäume etc. und ignoriert dabei deren Härte. Solltest Du in einem Gebäude stehen, das durch den Zauber zerstört wird, und der Boden unter dir zusammenbricht, gilt das als Verlassen des Feldes, solange Du nicht mittels Magie oder anders an Ort und Stelle schweben bleibst. U. U. erleidest Du, und Wesen im Wirkungsgebiet, aber Schaden durch fallende Trümmer etc. Geschoße und Wurfaffen können das Wirkungsgebiet während der Zauberdauer nicht durchqueren und nicht wirkungsvoll eingesetzt werden.

Hexenmeister/Magier

2. Grad

Fürchterliche Säureliebe

Schule: Verzauberung (Zwang) [Sprachabhängig, Geistesbeeinflussung]; **Grad:** HXM/MAG 2

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Komponenten: V, G, M (ein korrodierter Silberspiegel im Wert von 5 GM)

Reichweite: Nah (7,50m + 1,50m/2 Stufen)

Ziel: Eine Kreatur

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe (siehe Text)

Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber erzeugt in dem Ziel das unnatürliche Verlangen, direkten körperlichen Kontakt mit Säure zu erlangen. Je nach Verfügbarkeit, bedeutet das einen beherzten Sprung in einen Säuresee oder das Tauchen der Hände oder des Gesichts in Säurepfützen. Hat es selber Säure bei sich, wird es diese über sich selbst schütten. Ist keine Säure vorhanden, und ist dem Ziel auch keine Säure in der Nähe bekannt, kann es ganz normal handeln. Das Ziel verzichtet auf jeden RW gegen Säureeffekte und versucht u.U. aktiv getroffen zu werden. Jedesmal, wenn es mindestens einen Punkt Schaden durch Säure erleidet, erhält es aber einen erneuten Willenswurf gegen den Zauber, bei dessen Gelingen der Zauber endet.

Tiefer Goblinschild

Schule: Illusion (Einbildung) [Furcht]; **Grad:** BAR 2, HXM/MAG 2

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Komponenten: V, G

Reichweite: Persönlich

Ziel: Du

Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe

Dieser Zauber erschafft 1W4+1 illusionäre Erscheinungen in Form eines durchscheinenden Schildes mit einer Fratze, die an einen dämonischen Goblin erinnert. Die Schilde umkreisen den Zaubernden und setzen sich zwischen ihn und angreifende Lebewesen, die sich nähern. Dem Gegner muß ein Willenswurf gelingen um nicht seine Bewegung schon nach der halben Strecke, aber mindestens in 3m Entfernung, zu beenden. Dabei verpufft der Goblinschild automatisch. Bei entsprechender Reichweite kann er aber normal angreifen, nur in dieser Runde sich nicht mehr dem Zaubernden nähern, auch wenn dieser sich an einen anderen Ort bewegt. Der betroffene Gegner kann sich in einem Kreis um den Zaubernden bewegen. Ist der Zaubernde nicht das Ziel der Aggression, reagiert ein Goblinschild nicht, ebenso, wenn der Gegner sich nicht nähert, sondern einfach angreift – zum Beispiel, weil er bereits neben dem Zaubernden steht. Alle diese Auswirkungen halten nur eine Runde an, aber natürlich kann ein Gegner erneut betroffen sein, wenn er sich erneut dem Zaubernden nähert und sein Willenswurf fehlschlägt.

3. Grad

Vergossener Kalter Stern der Mim

Schule: Hervorrufung [Kälte]; **Grad:** HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (0,5l Schmelzwasser)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Einer oder mehrere Eiszapfen
Wirkungsdauer: Augenblicklich/1 Runde (siehe Text)
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Ja

Du erzeugst einen oder mehrere spitze Eiszapfen als Strahlen. Du kannst einen Zapfen plus einen zusätzlichen Zapfen pro vier Stufen über der 5. verschießen (maximal drei Strahlen auf der 13. Stufe). Du musst für jeden solchen Eiszapfen-Strahl einen Berührungsangriff auf Entfernung ausführen, um zu treffen. Bei einem erfolgreichen Angriff verursacht jeder Eiszapfen 5W6 Punkte Kälteschaden. Wenn Du dich in der Zwischenzeit nicht bewegst, sei es aus eigener Kraft oder durch äußere Umstände, kannst du am Beginn deiner nächsten Runde als freie Aktion einen weiteren Eiszapfenstrahl verschießen. Die von dir verschossenen Eiszapfen bleiben in diesem Fall bestehen und gelten als unebenes Gelände zwischen Dir und deinen Zielen, verursachen aber keinen Schaden. Bewegst du dich, verschwinden die Eiszapfen, und damit das unebene Gelände, sofort, spätestens aber nach deiner nächsten Runde.

Wundervolle Kugel und Erschöpfende Anthropomantie

Schule: Illusion; **Grad:** HXM/MAG 3
Zeitaufwand: 1 Volle Aktion
Komponenten: V,G, M (Eine humanoide Leiche (siehe Text))
Reichweite: Nah (7,50m +1,50m/2 Stufen)
Effekt: Du erzeugst ein kugelförmiges Abbild mit 3m Durchmesser der Ereignisse im Leben der Leiche
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Du erzeugst in einer strahlenden Kugel die Erinnerungen einer vorhandenen Leiche als illusionäres Abbild. Da die Interpretation der Gedankenwelt des Toten dir überlassen ist, bestimmt ein Charismawurf + deine Zauberstufe die Güte der Illusion. Je genauer die Details abgebildet werden sollen, desto weniger weit in der Zeit zurück können die Erinnerungen liegen, mit einem Abzug von -1 auf den Wurf pro Tag vor dem Tod des Zieles. Dieser Wurf bestimmt den Maximalen SG, den Betrachter bei der Anwendung eigener Fertigkeiten (wie Wahrnehmung oder Motiv erkennen oder Wissen (Geographie) etc.) erreichen können. Du bestimmst jede Runde, welchen Zeitpunkt du darstellen willst oder ob du das gleiche Bild aufrechterhalten willst (um den Betrachtern mehr Zeit zu geben Einzelheiten zu erkennen, zum Beispiel). Du kannst eine Runde aufwenden um ein bestimmtes Ereignis, von dem Du nicht genau weißt wann es passiert ist, zu finden. Jeder Wechsel des Zeitpunktes erzwingt einen neuen Charismawurf mit den entsprechenden Modifikationen. Die Illusion selbst ist mit Ton und Gerüchen ausgestattet, zeigt aber nur die Wahrnehmung des Zieles, was einschränkend sein kann (ist das Ziel geblendet gewesen, erleiden alle Betrachter den gleichen Malus etc.).

4. Grad

Erzwungenes Zinn, allgewaltige Feder

Schule: Verzauberung (Zwang) [Sprachabhängig, Geistesbeeinflussung]; **Grad:** BAR 3, HXM/MAG 4

Zeitaufwand: 10 Minuten

Komponenten: V,G, M (die Feder eines Adlers und ein Zinnstempel)

Reichweite: Berührung

Ziel: Ein handgeschriebener Brief

Wirkungsdauer: 1 Tag/Stufe; 1 Stunde/Stufe oder bis ausgeführt (siehe Text)

Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber gleicht dem Zauber Einflüsterung, aber wird er nicht mit dem gesprochenen Wort, sondern schriftlich übersandt. Der Brief wirkt nur auf die erste Person, von der er gelesen wird, und zwar innerhalb von einem Tag/Stufe, danach wirkt der Zauber, wie Einflüsterung, 1 Stunde/Stufe oder bis die Anweisungen ausgeführt wurden.

Jüngere Erschienenene Kugel

Schule: Beschwörung (Erschaffung) [Zeit]; **Grad:** HXM/MAG 4

Zeitaufwand: 1 Standardaktion

Komponenten: V,G, F (Eine Eisenkugel von maximal 5 cm Durchmesser)

Reichweite: Nah

Ziel: Ein beliebiger Ort innerhalb der Reichweite

Wirkungsdauer: Permanent

Du schickst die Kugel in der Zeit zurück, und zwar in eine Zeit vor maximal einer Runde. Dies erlaubt dir die nachträgliche Beeinflussung von Geschehen, das zum Zeitpunkt des Wirkens eigentlich schon vergangen ist. Grundsätzlich kannst Du so einen beliebigen Wurf beeinflussen, solange dir eine Möglichkeit einfällt, wie du das mit der Eisenkugel schaffst.

Du kannst ein beliebiges Wesen bestimmen, das durch deinen Einsatz der Eisenkugel einen bestimmten Wurf anders macht. Grundsätzlich wird entweder ein Bonus oder ein Malus in Höhe deiner Zauberstufe auf einen bestimmten Wurf verliehen, der bereits vergangen ist. U. U. kann das zu Kettenreaktionen führen, die die ganze Runde bis zur Gegenwart verändert. Das Spielen mit dem Ablauf der Zeit ist allerdings nicht ganz ungefährlich. Pro Wesen, das direkt oder indirekt danach durch den Einsatz dieses Zaubers anders handeln muß (einschließlich dem, das du direkt beeinflusst), erzeugst Du eine 1%ige Chance, das etwas völlig schief geht – siehe die folgende Tabelle:

W6	Ereignis (Du bist immer eingeschlossen)
1	2W6 Schadenspunkte temporaler Schaden gegen alle im Umkreis 15m, kein RW
2	Alle Wesen im 15m Umkreis müssen einen Willenswurf gegen den Zauber-SG machen oder sie sind die nächste Runde verwirrt
3	Die Eisenkugel explodiert in deinen Händen für 8W6 Feuerschaden, Reflex halbiert
4	Alle Wesen in 15m Umkreis verjüngen sich um 1 Jahr, kein RW
5	Alle Wesen in 15m Umkreis altern um 10 Jahre, kein RW
6	Alle Wesen in 15m Umkreis werden auf eine zufällige Äußere Ebene gerissen, kein RW

In dem Fall, das du in der Gegenwart daran gehindert wirst, diesen Zauber zu wirken, erleidest du 2W6 Schadenspunkte temporalen Rückschlag pro beeinflusstem Wesen und die Aufmerksamkeit der Wächter der Zeit. Was das genau bedeutet, bestimmt der SL je nach Kampagne. Den Zauber verlierst du in jedem Fall.

5. Grad

Unaussprechliche Heilung

Schule: Nekromantie [Böse]; **Grad:** HXM/MAG 5

Zeitaufwand: 1 Volle Aktion

Komponenten: V,G, M (Eine humanoide Leiche (siehe Text))

Reichweite: Persönlich

Effekt: Du heilst TP und beendest negative Zustände (siehe Text)

Wirkungsdauer: Permanent

Dein Mund weitet sich und du verschluckst eine Mittelgroße oder kleinere Leiche eines Humanoiden. Der Humanoide darf nicht länger als 1 Stunde tot sein. Für jeden TW des Zieles heilst du entweder 1W6 SP oder beendest einen Zustand aus folgender Liste, der auf dir liegt: Blind, Blutung, Entkräftet, Erschöpft, Geblendet, Gelähmt, Kränkelnd, Taub, Übelkeit. Du kannst stattdessen auch einen weiteren RW gegen Krankheiten oder Gifte, die auf dich wirken, erzwingen.

8. Grad

Schwarzer Traum des Vergossenen Aleisters

Schule: Illusion (Phantom, Täuschung) [Böse, Furcht, Geistesbeeinflussung]; **Grad:** HXM/MAG 8

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Komponenten: G, M (Ein Haar, Blutstropfen oder anderes Körperteil des Zieles)

Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Ziel: Eine lebende Kreatur

Wirkungsdauer: Sieben ganze Tage

Rettungswurf: Willenswurf, negiert und Zähigkeit, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber ähnelt dem Zauber Tödliches Phantom (s.d.), nur wirkt er mehrmals auf das auserkorene Ziel, und zwar immer dann, wenn es schläft. Mißlingt dem Opfer der anfängliche Willenswurf, ist es sich nicht bewußt, das es verzaubert wurde. Der Zauber selbst ist, ähnlich wie Magische Aura, vor Entdeckung durch Erkenntniszauber gefeilt (s.d.), d.h. wenn dem Wirker des Erkenntniszaubers kein Willenswurf gelingt, dann scheint der Zauber nicht vorhanden zu sein. Dies gilt auch für Zauberkundeproben um den Zauber zu identifizieren, wenn man den Zaubern den beim wirken beobachtet.

Jedesmal, wenn sich das Ziel während der Zauberdauer für länger als 4 Stunden schlafen legt, muß ihm ein RW gegen Zähigkeit gelingen oder es stirbt, ausgelöst durch den Schrecken seiner eigenen Wahnvorstellungen. Überlebt das Opfer, steht ihm ein Willenswurf zu, dessen Gelingen den Zauber aber nicht beendet, sondern das Opfer nur erkennen läßt, das der Alptraum magischer Natur war.

Ein Wesen mit einem normalen Schlafrythmus muß also sieben RW schaffen, um den Zauber zu überleben. Natürlich kann ein erratischer Schlafrythmus die Anzahl der RW verringern oder, bei einem Vielschläfer, sogar erhöhen. Am Ende der sieben Tage erleidet das Opfer aber einen Hirnschlag, der 3W6 Schadenspunkte pro gelungenem Zähigkeits-RW verursacht. Danach endet der Zauber.

Wird die magische Natur erkannt, dann kann der Zauber ganz normal gebannt werden, dies löst aber den Hirnschlag aus, mit 3W6 Schadenspunkten pro bisher geleistetem Zähigkeits-RW.

Kleriker

1. Grad

Betäubender Zaubersegen

Schule: Beschwörung (Heilung); **Grad:** DRU 1, KLE 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührtes Lebewesen
Wirkungsdauer: 1 Minute/Stufe
Rettungswurf: Willen, negiert (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja

Du wirkst diesen Zauber auf ein Ziel, und verhinderst, das es Schmerzen erleidet. Dies erzeugt einen Verzauberungsmalus von -4 auf alle Wahrnehmungswürfe, die den Tastsinn betreffen, einen -2 Malus auf alle Geschicklichkeitsfertigkeiten, auf Angriffs- sowie Willenswürfe; immunisiert aber auch gegen alle Effekte die durch Schmerzen ausgelöst werden, erzeugt einen +2 Bonus auf Zähigkeitswürfe des Zieles und +4 auf jeden Heilkundewurf zur Wundheilung (Blutungen, Erste Hilfe, Fußverletzungen, Langzeitbehandlung) auf das Ziel.

3. Grad

Beginnendes harmonisches Feueropfer

Schule: Verzauberung; **Grad:** DRU 4, KLE 3, PAL 3, WAL 4
Zeitaufwand: 1 Stunde
Komponenten: V,G, GF, M (selbstgeschnitzte Opfergabe, 1.000 GM in wertvollen Hölzern)
Reichweite: Berührung
Ziel: Eine Person pro 2 Zauberstufen
Wirkungsdauer: 1 Woche (oder bis ausgelöst)
Rettungswurf: Willenswurf, negiert (harmlos, s.u.); **Zauberresistenz:** Nein

In diesem Ritual wird eine Gruppe von Personen auf ein gemeinsames Ziel eingeschworen. Alle Ziele des Zaubers werfen eine selbstgeschnitzte Figur in ein mindestens mittelgroßes Feuer und schwören auf die Zusammenarbeit der Gruppe. Während dieser Zeit müssen sich alle Teilnehmenden konzentrieren, ansonsten wirkt der Zauber nicht.

Der Zauberwirker erklärt dabei ein bestimmtes Ziel in einem kurzen Satz, etwa „Wir werden die Prinzessin befreien“.

Solange ein Gruppenmitglied dieses Ziel verfolgt, erhält es einen zusätzlichen +2 Bonus auf alle „Jemand anderem helfen“-Würfe und das Ziel der Hilfe ebenso. Außerdem erhält er einen +1 Bonus auf seinen Initiativwurf und jeden RW, solange mindestens ein (anwesendes und betroffenes) Mitglied der Gruppe einen höheren Ergebnis hatte.

Das Gruppenmitglied kann sich dazu entschließen, das beginnende harmonische Feueropfer willentlich zu beenden, um einen beliebigen 1. Grad Zauber, der der Zauberliste des Wirkenden entstammt, zu wirken. Der Zauber entfaltet sich mit allen Variablen, als hätte der Zauberwirkende ihn gewirkt. Solange er nicht irgendwie geschützt ist, erleidet er dadurch einen Punkt Feuerschaden.

Sollte ein Ziel des Zaubers willentlich und absichtlich dem Ziel des Feueropfers entgegenwirken, muß ihm ein Willenswurf gelingen, oder er erleidet 1 Punkt Feuerschaden pro Gruppenmitglied. Außerdem endet der Zauber für alle Ziele sofort.

Der Zauber endet auch sofort, wenn das Ziel erreicht ist.

7. Grad

Anthropomantie – Unheiliges Symbol

Schule:Erkenntnis [Böse]; **Grad:** KLE 7

Zeitaufwand: 12 Stunden

Komponenten: V,G, GF, M (Ein Kind, Salben und Öle im Wert von 20.000 GM)

Reichweite: Persönlich

Ziel: Du

Wirkungsdauer: Permanent

Dieser verderbte Zauber, der nur von den abscheulichsten Gottheiten und Philosophien verliehen wird, verbindet deine Sinne mit einem Unheiligen Symbol aus dem Kopf eines geopfert Kindes deines Volkes. Du persönlich mußt das Opfer innerhalb des Zeitaufwandes durchführen, indem du das Kind vorbereitest und dann rituell den Kopf abtrennst. Du kannst nur ein solches Symbol zur Zeit haben.

Das Heilige Symbol gleicht dem Kopf des Kindes mit vergoldeten Lippen (und könnte wiedererkannt werden). Du kannst jederzeit durch Konzentration alle deine Sinne in den Kopf versetzen. Du fühlst dabei aber deinen eigentlichen Körper unterhalb des Halses normal und kannst dich auch normal bewegen, wobei du natürlich Blind und Taub für deine unmittelbare Umgebung bist. Weiterhin kannst du mit der Stimme des Kopfes sprechen und sogar Zauber mit rein verbaler Komponente (und GF, natürlich) wirken und sogar unheilige Energie durch den Kopf kanalisieren. Davon abgesehen kannst du den Kopf natürlich auch ganz normal als Heiliges Symbol nutzen.

Geistesbeeinflussende Zauber, die auf den Kopf gewirkt werden, betreffen Dich, allerdings erhältst du einen +4 Bonus, wenn Du zu der Zeit nicht auf den Kopf konzentriert bist. Der Kopf hat RK 12 (13 wenn du selbst Klein bist), Härte 10, Resistenz gegen alle Energiearten ebenfalls von 10 und deine halben TP zum Zeitpunkt des Wirkens (Die TP des Kopfes verändern sich nicht, auch wenn Du eine Stufe aufsteigst). Er kann mittels unheiliger Energie geheilt werden.

Normalerweise wird der Kopf im Tempel aufbewahrt, wenn ein hochrangiger Kleriker auf Reisen geht.

8. Grad

Dauerhaftes Mitleidiges Symbol der Tritonen

Schule: Verzauberung (Bezauberung) [Geistesbeeinflussung]; **Grad:** KLE 8

Zeitaufwand: 1 Stunde

Komponenten: V, G, M (Quecksilber, Perlenstaub, Diamantstaub und Opalstaub im Wert von je 10.000 GM)

Reichweite: 0 m, siehe Text

Effekt: Ein Symbol

Wirkungsdauer: Permanent

Rettungswurf: Willen, keine Wirkung; Zauberesistenz: Ja

Dieser Zauber funktioniert wie Symbol des Todes im Grundregelwerk, nur ist er dauerhaft aktiv. Jedes Wesen, das in irgendeiner Form eine destruktive Handlung, sei sie gegen Gegenstände oder Lebewesen gerichtet, vollziehen möchte, muß einen Willenswurf schaffen oder 1W2 Punkte Weisheitsschaden erleiden und diese Runde nicht handeln. Dieser Willenswurf muß jede Runde wiederholt werden, die das Ziel entsprechend handeln will.

Paladin

3. Grad

Beginnendes harmonisches Feueropfer

Schule: Verzauberung; **Grad:** DRU 4, KLE 3, PAL 3, WAL 4

Zeitaufwand: 1 Stunde

Komponenten: V,G, GF, M (selbstgeschnitzte Opfergabe, 1.000 GM in wertvollen Hölzern)

Reichweite: Berührung

Ziel: Eine Person pro 2 Zauberstufen

Wirkungsdauer: 1 Woche (oder bis ausgelöst)

Rettungswurf: Willenswurf, negiert (harmlos, s.u.); **Zauberresistenz:** Nein

In diesem Ritual wird eine Gruppe von Personen auf ein gemeinsames Ziel eingeschworen. Alle Ziele des Zaubers werfen eine selbstgeschnitzte Figur in ein mindestens mittelgroßes Feuer und schwören auf die Zusammenarbeit der Gruppe. Während dieser Zeit müssen sich alle Teilnehmenden konzentrieren, ansonsten wirkt der Zauber nicht.

Der Zauberwirker erklärt dabei ein bestimmtes Ziel in einem kurzen Satz, etwa „Wir werden die Prinzessin befreien“.

Solange ein Gruppenmitglied dieses Ziel verfolgt, erhält es einen zusätzlichen +2 Bonus auf alle „Jemand anderem helfen“-Würfe und das Ziel der Hilfe ebenso. Außerdem erhält er einen +1 Bonus auf seinen Initiativwurf und jeden RW, solange mindestens ein (anwesendes und betroffenes) Mitglied der Gruppe einen höheren Ergebnis hatte.

Das Gruppenmitglied kann sich dazu entschließen, das beginnende harmonische Feueropfer willentlich zu beenden, um einen beliebigen 1. Grad Zauber, der der Zauberliste des Wirkenden entstammt, zu wirken. Der Zauber entfaltet sich mit allen Variablen, als hätte der Zauberwirkende ihn gewirkt. Solange er nicht irgendwie geschützt ist, erleidet er dadurch einen Punkt Feuerschaden.

Sollte ein Ziel des Zaubers willentlich und absichtlich dem Ziel des Feueropfers entgegenwirken, muß ihm ein Willenswurf gelingen, oder er erleidet 1 Punkt Feuerschaden pro Gruppenmitglied. Außerdem endet der Zauber für alle Ziele sofort.

Der Zauber endet auch sofort, wenn das Ziel erreicht ist.

Waldläufer

1. Grad

Jüngerer Alternativer Verbündeter der Sidonie I

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad:** DRU 1, WAL 1

Funktioniert wie *Verbündeten der Natur herbeizaubern I*, allerdings kannst du ein Kreatur aus der Liste für die 2. Stufe herbeizaubern oder 1W3 Kreaturen derselben Art aus der Liste für die 1. Stufe, jeweils mit der einfachen Schablone [Junge Kreatur] versehen.

2. Grad

Ältere Hölzerne Stärke der Jeanne

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 3, WAL 2

Zeitaufwand: Standardaktion

Komponenten: V, G, F (Mindestens ein Kubikmeter Holz innerhalb eines 3m Radius)

Reichweite: Berührung

Ziel: bis zu eine Person pro drei Zauberstufen

Wirkungsdauer: 1 Minute/Stufe (A)

Rettungswurf: Zähigkeit (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber verleiht den betroffenen Zielen die Konsistenz von Holz. Dies erhöht ihre Stärke mit einem Verbesserungsbonus von +2 und verleiht ihnen Härte 5. Gleichzeitig erhält aber ihre Geschicklichkeit einen Malus von 2, da sie sich steifer und ungelinkiger bewegen, und die Ziele erhalten Empfindlichkeit gegenüber Feuer. Außerdem sind die Ziele während der Zauberdauer zusätzlich von Zaubern betroffen, die auf Wesen des Typs „Pflanze“ wirken.

Jüngerer Alternativer Verbündeter der Sidonie II

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad:** DRU 2, WAL 2

Funktioniert wie *Verbündeten der Natur herbeizaubern II*, allerdings kannst du ein Kreatur aus der Liste für die 3. Stufe herbeizaubern oder 1W3 Kreaturen derselben Art aus der Liste für die 2. Stufe, jeweils mit der einfachen Schablone [Junge Kreatur] versehen.

3. Grad

Jüngerer Alternativer Verbündeter der Sidonie III

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad:** DRU 3, WAL 3

Funktioniert wie *Verbündeten der Natur herbeizaubern III*, allerdings kannst du ein Kreatur aus der Liste für die 4. Stufe herbeizaubern oder 1W3 Kreaturen derselben Art aus der Liste für die 3. Stufe, jeweils mit der einfachen Schablone [Junge Kreatur] versehen.

Scharfsinnige Feenunverwüstlichkeit

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 3, WAL 3

Zeitaufwand: 1 Standardaktion

Komponenten: V, G, GF

Reichweite: Persönlich

Ziel: Du

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Du erhältst eine SR von 5 gegen Kaltes Eisen. Außerdem erhältst du Dämmersicht, und einen Verbesserungsbonus von +2 auf alle Wahrnehmungsproben.

4. Grad

Beginnendes harmonisches Feueropfer

Schule: Verzauberung; **Grad:** DRU 4, KLE 3, PAL 3, WAL 4

Zeitaufwand: 1 Stunde

Komponenten: V,G, GF, M (selbstgeschnitzte Opfergabe, 1.000 GM in wertvollen Hölzern)

Reichweite: Berührung

Ziel: Eine Person pro 2 Zauberstufen

Wirkungsdauer: 1 Woche (oder bis ausgelöst)

Rettungswurf: Willenswurf, negiert (harmlos, s.u.); **Zauberresistenz:** Nein

In diesem Ritual wird eine Gruppe von Personen auf ein gemeinsames Ziel eingeschworen. Alle Ziele des Zaubers werfen eine selbstgeschnitzte Figur in ein mindestens mittelgroßes Feuer und schwören auf die Zusammenarbeit der Gruppe. Während dieser Zeit müssen sich alle Teilnehmenden konzentrieren, ansonsten wirkt der Zauber nicht.

Der Zauberwirker erklärt dabei ein bestimmtes Ziel in einem kurzen Satz, etwa „Wir werden die Prinzessin befreien“.

Solange ein Gruppenmitglied dieses Ziel verfolgt, erhält es einen zusätzlichen +2 Bonus auf alle „Jemand anderem helfen“-Würfe und das Ziel der Hilfe ebenso. Außerdem erhält er einen +1 Bonus auf seinen Initiativwurf und jeden RW, solange mindestens ein (anwesendes und betroffenes) Mitglied der Gruppe einen höheren Ergebnis hatte.

Das Gruppenmitglied kann sich dazu entschließen, das beginnende harmonische Feueropfer willentlich zu beenden, um einen beliebigen 1. Grad Zauber, der der Zauberliste des Wirkenden entstammt, zu wirken. Der Zauber entfaltet sich mit allen Variablen, als hätte der Zauberwirkende ihn gewirkt. Solange er nicht irgendwie geschützt ist, erleidet er dadurch einen Punkt Feuerschaden.

Sollte ein Ziel des Zaubers willentlich und absichtlich dem Ziel des Feueropfers entgegenwirken, muß ihm ein Willenswurf gelingen, oder er erleidet 1 Punkt Feuerschaden pro Gruppenmitglied. Außerdem endet der Zauber für alle Ziele sofort.

Der Zauber endet auch sofort, wenn das Ziel erreicht ist.

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 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document (C) 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on Material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Labyrinth LordTM Copyright 2007, 2008, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Labyrinth LordTM German Version Copyright 2009, Daniel Proctor.

Author Daniel Proctor. Translated into German by Thorsten Gresser,

Moritz Mehlem, Clem Carlos Schermann, Alex Schröder, Marcus Sollmann, and Jörg Theobald.

Pathfinder RPG, (C) 2009 Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook and Skip Williams. Deutsche Ausgabe (C) 2010 Ulisses Spiele GMBH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.

„Zauberhafter Januar Zauber 29: Krabats Ewige Falle, und Schluß“ (c) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster
„Zauberhafter Januar Zauber 28: Fürchterliche Säureliebe“ (C) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster
„Zauberhafter Januar Zauber 27: Erzwungenes Zinn, allgewaltige Feder“ (C) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster
„Zauberhafter Januar Zauber 26: Vergossener Kalter Stern der Mim“ (C) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster
„Zauberhafter Januar Zauber 25: Beflügelnde Ausspähende Falle Okkultur Kunde“ (c) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster
„Zauberhafter Januar Zauber 24: Jüngerer Alternativer Verbündeter der Sidonie I-III“ (C) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster
„Zauberhafter Januar Zauber 23: Kaltes Blei“ (c) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster
„Zauberhafter Januar Zauber 22: Betäubender Zaubersegen“ (C) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster
„Zauberhafter Januar Zauber 21: Tiefer Goblinschild“ (C) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster
„Zauberhafter Januar Zauber 20: Damaros Mentalmagie“ (c) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster
„Zauberhafter Januar Zauber 19: Dauerhaftes Mitleidiges Symbol der Tritonen“ (C) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster
„Zauberhafter Januar Zauber 18: Krabats Vorsintflutlicher Zaubergeist“ (c) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster
„Zauberhafter Januar Zauber 17: Wundervolle Kugel und Erschöpfende Anthropomantie“ (C) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster
„Zauberhafter Januar Zauber 16: Unaussprechliche Heilung“ (C) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster
„Zauberhafter Januar Zauber 15: Sinkender tödlicher Schlag des Abraham“ (c) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster
„Zauberhafter Januar Zauber 14: Jüngere Erschienene Kugel“ (C) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster
„Zauberhafter Januar Zauber 13: Projezierte und Erlauchte Schule des Grigorij“ (c) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster
„Zauberhafter Januar Zauber 12: Scharfsinnige Feenunverwüstlichkeit“ (C) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster
„Zauberhafter Januar Zauber 11: Bindende Berührung der kleinen Halblinge“ (c) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster

„Zauberhafter Januar Zauber 10: Beginnendes harmonisches Feueropfer“ (C) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster
„Zauberhafter Januar Zauber 9: Erbebendes Schlag-Opfer“ (c) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster
„Zauberhafter Januar Zauber 8: Zerstörender Schaden des Übernatürlichen Chaos“ (c) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster
„Zauberhafter Januar Zauber 7: Kommender Zerdrückender Bettler des Gletschers“ (C) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster
„Zauberhafter Januar Zauber 6: Anthropomantie-Unheiliges Symbol“ (C) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster
„Zauberhafter Januar Zauber 5: Schwarzer Traum des Vergessenen Aleisters“ (C) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster
„Zauberhafter Januar Zauber 4: Vorbestimmter Pflanzenmenschenlauender Mut“ (c) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster
„Zauberhafter Januar Zauber 3: Dions kritische ruhmvolle Erde“ (c) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster
„Zauberhafter Januar Zauber 2: Ältere hölzerne Stärke der Jeanne“ (C) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster
„Zauberhafter Januar Zauber 1: Kritische Auspizien der Homunkel“ (c) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster
Zauberchallenge (c) 2017 Christian Sturke aka Rorschachhamster