

Zauberliste

W12	Zauber der 1.
1	Augen des Ra
2	Feuerrad
3	Glaskinn
4	Hüpfender Knochen
5	Nesselhand
6	Schattengestalten
7	Stoß
8	Vogelblick
9	Waffe fangen
10	Wurzelfüße
11	Zauber erfühlen
12	Zauberpanzer

Augen des Ra

Stufe 1

Reichweite: 18m

Dauer: eine Phase/Stufe

Dieser Zauber läßt die Augen des Zaubernden Licht ausstrahlen, und zwar in einem 18m langen Kegel, der 9m breit am Ende ist. Der Zauberkundige kann den Zauber nicht vorzeitig beenden, und ist in den meisten Gegebenheiten sehr deutlich zu sehen. Sogar das Schließen der Augen führt zu deutlich sichtbaren rotglühenden Lidern - abgesehen von den üblichen Nachteilen, die Augen geschlossen zu halten.

Feuerrad

Stufe 1

Reichweite: 6m

Dauer: Sofort

Dieser Zauber besteht aus einem schmalen Rad aus Feuer, das in einer geraden, 6m langen Linie vom Zauberer ausgehend Wesen in seinem Pfad verbrennt. Dieser Wirbel verursacht 1W6 Schaden, ein erfolgreicher RW negiert.

Glaskinn

Stufe 1

Reichweite: 9m

Dauer: 5 Runden

Dieser Zauber wirkt auf einen Gegner, der einen RW erhält. Mißlingt dieser, verursacht jeder erfolgreiche Angriff gegen das Ziel +1 TP Schaden.

Hüpfender Knochen

Stufe 1

Reichweite: Berührung/9m(s.u.)

Dauer: 1 Phase

Dieser Zauber wirkt auf einen humanoiden Knochen, maximal von der Größe eines menschlichen Oberschenkelknochens. Dieser erlangt ein Eigenleben und hüpfert mit BT 3 (aber kann direkt nach dem Bezaubern bis

zu 9m geworfen werden). Er kann einen Gegner ablenken, der bei einem mißlungenem RW einen -1 Abzug auf alle Würfe für diese Runde erhält, oder einfache Dinge machen wie eine Lampe umschubsen oder ähnliches. Der Knochen wird mental vom Anwender gesteuert, was keine besondere Konzentration erfordert. Er besitzt RK9[10] und 1 TP pro Zauberstufe.

Nesselhand

Stufe 1

Reichweite: 3m

Dauer: Sofort/2 Runden(s.u.)

Dieser Zauber läßt lange Tentakel aus den Fingern vom Zauberkundigen schießen, die alle treffen, die in einem 3m durchmessenden Halbkreis vor Anwendern stehen. Alle Wesen im Wirkungsgebiet erhalten einen von der RK abhängigen RW, wobei über die RK gewürfelt werden muß (beziehungsweise unter bei aufsteigender RK). Wesen, dessen RW nicht gelingt, erleiden 1W3 Punkte Schaden und -2 auf alle Würfe für 2 Runden durch intensiven Juckreiz.

Schattengestalten

Stufe 1

Reichweite: 18m

Dauer: 1 Phase + 1 Runde/Stufe

Mißlingt einem intelligenten Wesen der Rettungswurf gegen diesen Zauber, so bemerkt es eine Gruppe irgendwie humanoider, undeutlicher Wesen, die in eine zufällige Richtung sich entfernen. Versucht es diese zu verfolgen, scheinen sie immer einen Schritt voraus sein, wenn es versucht diese zu ignorieren, lungern sie gerade am Rande seiner Wahrnehmung herum und bleiben eine Ablenkung, versucht es zu fliehen, bleiben diese Schattengestalten auf seinen Fersen. Die Gestalten nähern sich aber nie wirklich, noch kann man sie erreichen.

Stoß

Stufe 1

Reichweite: 18m

Dauer: Sofort

Dieser Zauber wirft einen Gegner um 1m/Stufe des Zauberwirkenden zurück. Außerdem kann ein Gegenstand mit weniger als der Stufe des Zaubernden in Pfund an Gewicht um die dreifache Strecke gestoßen werden. Trägt allerdings jemand den Gegenstand bei sich, erhält der Besitzer einen RW um den Gegenstand festzuhalten.

Vogelblick

Stufe 1

Reichweite: 36m

Dauer: Augenblicklich

Mittels dieses Zauber kann ein Zauberkundiger für etwa fünf Sekunden durch die Augen eines Vogels sehen, den er sehen kann. Übernatürliche und besondere Vögel, wie ein Phönix oder Riesenadler, sind gegen diesen Zauber immun.

Waffe fangen

Stufe 1

Reichweite: 0

Dauer: eine Phase/Stufe oder bis ausgelöst (s.u.)

Der Zauberkundige wirkt diesen Zauber, und der nächste, der ihn mit einer Waffe oder Klaue im Nahkampf angreift, muß einen RW machen. Mißlingt dieser und der Zauberkundige hat mindestens eine Hand frei, kann dieser die Waffe fangen. Wenn der Zauberkundige die Waffe festhält und seinem Gegner in die Augen guckt (und sich weder wegbewegt noch etwas anderes außer reden macht), muß der Gegner ebensolange stillstehen und nichts machen (Er kann aber auch reden). Jede Runde erhält der Gegner einen RW um diesen Bann zu brechen, bei gelingen kann er (ebenso wie der Zauberkundige) in der nächsten Runde wieder normal handeln.

Wurzelfüße

Stufe 1

Reichweite: Selbst

Dauer: 1 Phase pro Stufe

Dieser Zauber verhindert, das die Zauberkundige umgeworfen wird, ausrutscht oder auf andere Weise gegen ihren Willen bewegt wird. Sie erhält aber einen Abzug von -3 auf ihr BT. Gegen Teleportationszauber und andere übernatürliche Arten der Bewegung erhält sie einen +1 Bonus auf den Rettungswurf.

Zauber erfühlen

Stufe 1

Reichweite: Selbst

Dauer: Zwei Schriftrollen, Magische Texte oder ein Gegenstand

Der Zauberkundige kann mit diesem Spruch erfühlen, um welche Art eines Zaubers es sich handelt. Ist das Ziel eine Schriftrolle oder Magischer Text, dann erlaubt er dem Zauber die magischen Energien zu verstehen, und diese entweder zu entfesseln oder in sein Zauberbuch zu übertragen. Bei einem magischen Gegenstand erkennt der Anwender, welcher Zauber genau mit diesem Gegenstand verknüpft ist, aber nicht wie er ausgelöst wird, wenn er diesen Zauber bereits beherrscht. Andernfalls erfährt er nur ein ungefähres Gefühl, das Hinweise auf den oder die Zauber oder Effekte gibt (durch die Spielleitung).

Zu beachten ist, das der Anwender Magische Schriften und Rollen öffnen und auch betrachten und Gegenstände anfassen muß, so daß die negativen Effekte von Fluchrollen oder verfluchten Gegenständen ausgelöst werden könnten.

Zauberschale

Stufe 1

Reichweite: Selbst

Dauer: 5 Runden + 1 Runde pro Stufe (s.u.)

Dieser Zauber erlaubt der Zauberkundigen, einen magischen, durchsichtigen Panzer um sich zu erreichen. Die Zauberkundige kann sich nicht bewegen oder der Panzer zerfällt, aber abgesehen davon, kann sie ganz normal handeln. Der Panzer hat 2W4 TP, + 1 TP pro Stufe. Jeder körperliche Angriff durch nichtmagische Waffen verringert erst die TP des Panzers, bevor die Zauberkundige verletzt wird.