



DUFTNOTE

Preis: 10GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Minuten

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Das Ziel wird vom Zauberwirker mit einem Duft versehen.

Dieser Geruch kann angenehm oder unangenehm sein und erleichtert bzw. erschwert sämtliche sozialen Proben des Ziels für die Wirkungsdauer um 2.



FEUERSTRAHL

Preis: 10GM

ZB: +1

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 0 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker schießt einen Feuerstrahl auf einen Feind, dessen Schaden dem Probenergebnis entspricht.



LICHT

Preis: 10GM

ZB: +5

Dauer: Probenergebnis in Minuten

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Das berührte, leblose Ziel - beispielsweise ein Stab oder eine kleine, abdeckbare Münze - leuchtet fackelhell auf.



MAGIE ENTDECKEN

Preis: 10GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Scheitert ein Zauberwirker, die Magie einer Örtlichkeit, eines Objektes oder eines Wesen zu erspüren (siehe Seite 47), kann er sämtliche Magie im Wirkungsbereich - nur für ihn sichtbar - mit Hilfe dieses Zaubers für kurze Zeit aufleuchten sehen, sofern sie nicht verborgen ist (unter einem Umhang, in einer Truhe usw.).

Betrachtet man Zauberwirker, leuchten diese ebenfalls kurz auf, je heller, desto mächtiger ist die Magie in ihnen.



MAGIE IDENTIFIZIEREN

Preis: 10GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 1 Kampfrunde

Effekt: Offenbart dem Zauberwirker die Quelle und/oder Funktion der Magie eines Objektes oder einer Örtlichkeit.



MAGISCHE WAFFE

Preis: 10GM

ZB: +0

Dauer: VE Minuten

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 1 Kampfrunde

Effekt: Dieser Zauber verleiht einer Waffe magische Kräfte. Ihr WB erhöht sich für die Dauer des Zauber um +1 und der mit ihr verursachte Schaden gilt als magisch, verletzt beispielsweise also auch körperlose Wesen wie Geister.



MAGISCHES SCHLOSS

Preis: 10GM

ZB: +0

Dauer: Bis Schloss geöffnet

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 5 Kampfrunden

Effekt: Dieser Zauber verschließt auf magische Weise eine Klappe, Truhe, Tür oder ähnliche Öffnung.

Das Probenergebnis stellt die Erschwernis dar, um dieses Schloss zu öffnen (ob nun mit einem Dietrich, roher Gewalt oder Magie), nur der Zauberwirker selbst kann es ohne Probleme öffnen.

Der Zauber kann auch auf ein mechanisches Schloss gesprochen werden, um dessen Schlosswert (SW) zu verstärken.



ÖFFNEN

Preis: 10GM

ZB: - SW

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Öffnet ein Schloss, ohne es zu beschädigen. Der normalerweise immer +0 betragende Schlosswert (SW) kann durch bessere Qualität oder den Zauberspruch *Magisches Schloss* erhöht werden.

Misslingt der Zauber, kann der Zauberwirker es erneut versuchen. Jeder Folgewurf senkt den PW der Zaubern-Proben bei diesem speziellen Schloss jedoch um jeweils 2.

Dieser -kumulative Malus gegen dieses eine Schloss erlöschen erst, wenn der Zauberwirker eine neue Stufe erreicht.



ZAUBERTRICK

Preis: 10GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Dieser Zauberspruch erzeugt kleine, unschädliche Illusionen. Beispielsweise kann der Zauberwirker schwebende Bälle zaubern oder die Illusion eines Kaninchens aus einem Hut ziehen.





FEUERSTRAHL

Preis: 10GM

ZB: +1

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 5 Meter

Abklingzeit: 0 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker schießt einen Feuerstrahl auf einen Feind, dessen Schaden dem Probenergebnis entspricht.



MAGIE IDENTIFIZIEREN

Preis: 10GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 1 Kampfrunde

Effekt: Offenbart dem Zauberwirker die Quelle und/oder Funktion der Magie eines Objektes oder einer Örtlichkeit.



MAGIE ENTDECKEN

Preis: 10GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Scheitert ein Zauberwirker, die Magie einer Örtlichkeit, eines Objektes oder eines Wesen zu erspüren (siehe Seite 47), kann er sämtliche Magie im Wirkungsbereich - nur für ihn sichtbar - mit Hilfe dieses Zaubers für kurze Zeit aufleuchten sehen, sofern sie nicht verborgen ist (unter einem Umhang, in einer Truhe usw.).

Betrachtet man Zauberwirker, leuchten diese ebenfalls kurz auf, je heller, desto mächtiger ist die Magie in ihnen.



ÖFFNEN

Preis: 10GM

ZB: - SW

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Öffnet ein Schloss, ohne es zu beschädigen. Der normalerweise immer +0 betragende Schlosswert (SW) kann durch bessere Qualität oder den Zauberspruch *Magisches Schloss* erhöht werden.

Misslingt der Zauber, kann der Zauberwirker es erneut versuchen. Jeder Folgewurf senkt den PW der Zaubern-Proben bei diesem speziellen Schloss jedoch um jeweils 2.

Dieser kumulative Malus gegen dieses eine Schloss erlöschen erst, wenn der Zauberwirker eine neue Stufe erreicht.



MAGISCHES SCHLOSS

Preis: 10GM

ZB: +0

Dauer: Bis Schloss geöffnet

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 5 Kampfrunden

Effekt: Dieser Zauber verschließt auf magische Weise eine Klappe, Truhe, Tür oder ähnliche Öffnung.

Das Probenergebnis stellt die Erschwernis dar, um dieses Schloss zu öffnen (ob nun mit einem Dietrich, roher Gewalt oder Magie), nur der Zauberwirker selbst kann es ohne Probleme öffnen.

Der Zauber kann auch auf ein mechanisches Schloss gesprochen werden, um dessen Schlosswert (SW) zu verstärken.



MAGISCHE WAFFE

Preis: 10GM

ZB: +0

Dauer: VE Minuten

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 1 Kampfrunde

Effekt: Dieser Zauber verleiht einer Waffe magische Kräfte. Ihr WB erhöht sich für die Dauer des Zauber um +1 und der mit ihr verursachte Schaden gilt als magisch, verletzt beispielsweise also auch körperlose Wesen wie Geister.



SCHATTENPFEIL

Preis: 75GM

ZB: +2

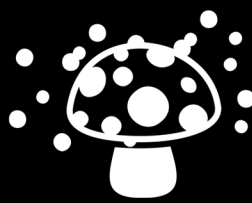
Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Abklingzeit: 0 Kampfrunden

Effekt: Gegen den Schaden dieses Zielzaubers erhalten Wesen des Lichts einen Malus von 2 auf ihre Abwehr.

Charaktere mit dem Talent *Diener des Lichts* können diesen Zauber nicht anwenden.



GIFTSPORENPILZ

Preis: 75GM

ZB: -(Distanz)

Dauer: Bis zerstört (s.u.)

Distanz: VE x 2 Meter; Sporen-Radius 2m

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker erschafft einen Giftsporenpilz, der augenblicklich damit beginnt, giftige Sporen im Radius von 2m zu verstreuen. Jedes Lebewesen im Radius muss zu Beginn seines Zuges eine *Gift-trotzen*-Probe machen. Bei einem Misserfolg erleidet das Wesen W20/4 abwehrlosen Schaden. Pro Runde ist max. 1 Probe erforderlich, die Effekte mehrerer Giftsporenpilze sind nicht kumulativ. Ein Giftsporenpilz hat Abwehr und LK in Höhe von VE x 2 (d. ZAW). Ein Giftsporenpilz kann nur auf Erdboden wachsen. Goblinside sind immun gegen die Sporen und müssen keine „Gift-trotzen“-Probe würfeln.



ZAUBERTRICK

Preis: 10GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Dieser Zauberspruch erzeugt kleine, unschädliche Illusionen. Beispielsweise kann der Zauberwirker schwebende Bälle zaubern oder die Illusion eines Kaninchens aus einem Hut ziehen.

