

Geisterhaftes Geräusch

Schule: Illusion (Einbildung); **Grad:** BAR 0, HXM/MAG 0
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (ein Stückchen Wolle oder ein kleiner Klumpen Wachs)
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt: Illusionäres Geräusch
Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf: Willen, anzweifeln (falls Grund vorhanden); **Zauberresistenz:** Nein

Geisterhaftes Geräusch lässt dich ein Geräusch erschaffen, das lauter oder leiser wird, sich nähert oder entfernt oder an einem Ort verweilt. Du legst beim Wirken des Zaubers fest, um welche Art von Geräusch es sich handelt. Danach kann es sich nicht mehr verändern.

Die Lautstärke hängt von deiner Stufe ab. Pro **Zauberstufe** kannst du soviel Lärm erschaffen, wie ihn vier normale **Menschen** verursachen könnten (maximal den Krach von 40 **Menschen**). Du könntest also Geräusche erzeugen, die durch reden, singen, rufen, laufen, marschieren oder rennen verursacht werden. Du kannst fast jede Art von Geräusch innerhalb der möglichen Lautstärke erzeugen. Das Geräusch einer Horde Ratten, die irgendwo lang rennt und quiekt, entspricht der Lautstärke, die von 8 rennenden und rufenden **Menschen** verursacht wird. Ein brüllender **Löwe** macht ungefähr soviel Lärm wie 16 Menschen und ein brüllender **Drache** macht ungefähr soviel Lärm wie 32 **Menschen**. Jeder, der das Geisterhafte Geräusch hört, darf einen **Willenswurf** machen, wenn er Grund hat, die Illusion anzuzweifeln.

Geisterhaftes Geräusch kann genutzt werden, um die Glaubwürdigkeit eines **Stillen Trugbildes** zu erhöhen.

Der Zauber kann mit **Dauerhaftigkeit** permanent gemacht werden.

Referenz: GRW - Seite 281

Göttliche Führung

Schule: Erkenntnis; **Grad:** KLE 0, DRU 0
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Minute oder bis der Zauber sich entlädt
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber verleiht einer Kreatur göttliche Führung. Das Ziel erhält einen Kompetenzbonus von +1 auf einen einzigen **Angriffswurf**, einen **Rettungswurf** oder einen **Fertigkeitswurf**. Es muss sich vor dem Würfeln entscheiden, den Bonus zu verwenden.

Referenz: GRW - Seite 285

Magierhand

Schule: Verwandlung; **Grad:** BAR 0, HXM/MAG 0
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Ein nichtmagischer Gegenstand, der nicht benutzt wird und nicht mehr als 5 Pfund wiegt
Wirkungsdauer: Konzentration
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Du zeigst mit deinem Finger auf einen Gegenstand und kannst ihn dann aus der Entfernung hochheben und bewegen. Mit einer Bewegungsaktion kannst du den Gegenstand bis zu 4,50 m weit in irgendeine Richtung bewegen. Der Zauber endet jedoch, wenn die Entfernung zwischen dir und dem Gegenstand die Reichweite des Zaubers übersteigt.

Referenz: GRW - Seite 300

Stabilisieren

Schule: Beschwörung (Heilung); **Grad:** KLE 0, DRU 0
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G
Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel: Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer: Augenblicklich
Rettungswurf: Willen, ohne Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Du stillst die schlimmste Wunde einer **sterbenden** Kreatur. Wenn du diesen Zauber wirkst, zielst du auf eine lebende Kreatur, die – 1 oder weniger Trefferpunkte hat. Diese Kreatur wird automatisch **stabilisiert** und verliert keine weiteren Trefferpunkte. Erleidet sie jedoch später erneut Schaden, liegt sie ebenfalls wieder im **Sterben**.

Referenz: GRW - Seite 334

Magie entdecken

Schule: Erkenntnis; **Grad:** BAR 0, KLE 0, DRU 0, HXM/MAG 0

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Komponenten: V, G

Reichweite: 18 m

Wirkungsbereich: Kegelförmige Ausstrahlung

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Min./Stufe (A)

Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Du kannst magische Auren entdecken. Die Menge an Informationen, die du erhältst, hängt davon ab, wie lange du einen bestimmten Bereich oder ein Ziel studierst.

1. *Runde:* An- oder Abwesenheit magischer Auren.

2. *Runde:* Anzahl der magischen Auren und die Stärke der mächtigsten Aura.

3. *Runde:* Stärke und Standort jeder Aura. Sind die Gegenstände oder Kreaturen mit den Auren in Sichtreichweite, darfst du auf **Wissen (Arkane)** würfeln, um die magischen Schulen zu ermitteln (ein Wurf pro Aura: SG = 15 + Zaubergrad oder 15 + halbe **Zauberstufe** bei einem Effekt, der nicht von einem Zauber herrührt). Wenn die Aura von einem magischen Gegenstand ausgeht, kannst du versuchen, dessen Eigenschaften zu ermitteln (siehe **Zauberkunde**).

Magische Gebiete, verschiedene Arten der Magie oder eine starke lokale magische Ausströmung können schwächere Auren verzerren oder überlagern.

Stärke der Aura: Die Stärke einer Aura hängt von dem Grad eines Zaubers oder der **Zauberstufe** eines Gegenstands ab. Fällt eine Aura in mehr als eine Kategorie, gibt der Zauber die stärkere an. Siehe die Tabelle auf der nächsten Seite.

Nachschwingende Aura: Eine magische Aura schwingt noch nach, auch wenn ihre ursprüngliche Quelle schon verschwunden ist (im Falle eines Zaubers) oder zerstört wurde (im Falle eines **magischen Gegenstands**). Wird **Magie entdecken** gewirkt und in einen solchen Bereich gelenkt, gibt der Zauber die Stärke als kaum wahrnehmbar an (schwächer als schwach). Wie lange eine Aura nachschwingt, hängt von ihrer ursprünglichen Stärke ab:

Originalstärke	Dauer der nachschwingenden Aura
Schwach	1W6 Runden
Durchschnittlich	1W6 Minuten
Stark	1W6 x10 Minuten
Überwältigend	1W6 Tage

Externare und **Elementare** sind von Natur aus nicht magisch, **Magie entdecken** erspürt sie aber, wenn sie herbeigezaubert wurden.

Du kannst den Zauber jede Runde in einen neuen Bereich lenken. Der Zauber kann Barrieren durchdringen, Stein von 30 cm Dicke, normales Metall von 2,50 cm Dicke, eine dünne Schicht Blei oder 90 cm dickes Holz oder Erde blockieren den Zauber jedoch.

Magie entdecken kann mit **Dauerhaftigkeit** permanent gemacht werden.

Zauber oder Gegenstand	Stärke der Aura			
	Schwach	Durchschnittlich	Stark	Überwältigend
Wirkender Zauber (Zaubergrad)	3. oder niedriger	4.-6.	7.-9.	10.+ (göttliches Niveau)
Magischer Gegenstand (Zauberstufe)	5. oder niedriger	6.-11.	12.-20.	21.+ (Artefakt)

Referenz: GRW - Seite 299

Wasser erschaffen

Schule: **Beschwörung** (Erschaffung) [Wasser]; **Grad:** KLE 0, DRU 0, PAL 1

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Komponenten: V, G

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

Effekt: Bis zu 7,5 Liter/Stufe

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber erschafft gesundes Trinkwasser, das reinem Regenwasser gleicht. Der Bereich, in dem das Wasser erschaffen wird, kann gerade groß genug sein, um die Flüssigkeit aufzunehmen, oder dreimal so groß – um beispielsweise einen Regenguss zu fassen oder um mehrere kleine Behälter zu füllen. Das Wasser verschwindet nach einem Tag, wenn es nicht aufgebraucht wird.

Anmerkung: **Beschwörungszauber** können keine Substanzen oder Gegenstände innerhalb von Kreaturen erschaffen. Wasser wiegt 1 kg pro Liter. Ein Würfel mit einer Kantenlänge von 30 cm fasst 30 Liter Wasser und wiegt 30 kg.

Referenz: GRW - Seite 360

Befehl

Schule: [Verzauberung](#) (Zwang) [Sprachabhängig, Geistesbeeinflussung]; **Grad:** KLE 1

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Komponenten: V

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

Ziel: Eine lebende Kreatur

Wirkungsdauer: 1 Runde

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

Du erteilst einer Kreatur einen einzelnen Befehl, den diese zum frühestmöglichen Zeitpunkt und so gut sie kann ausführt. Du kannst aus den folgenden Befehlen wählen:

Komm her: Das Ziel bewegt sich in seinem Zug so schnell wie möglich und auf dem direktesten Wege 1 Runde lang zu dir. Sie darf in ihrem Zug sonst nichts machen und provoziert bei der Bewegung [Gelegenheitsangriffe](#).

Fallen lassen: Das Ziel lässt in seinem Zug alles fallen, was es gerade in den Händen hält. Es kann keinen Gegenstand wieder aufheben, bis es das nächste Mal am Zug ist.

Auf den Boden: Das Ziel lässt sich in seinem Zug fallen und bleibt 1 Runde lang [liegen](#). Es kann normal handeln, während es auf dem Boden [liegt](#), muss aber die entsprechenden Nachteile in Kauf nehmen.

Flieh: Das Ziel bewegt sich in seinem Zug 1 Runde lang so schnell wie möglich weg von dir. Es darf in dieser Runde nichts tun, außer sich zu bewegen. Die Bewegung provoziert [Gelegenheitsangriffe](#).

Halt: Das Ziel bleibt 1 Runde lang stehen. Es darf keine Aktionen ausführen, gilt aber nicht als [hilflos](#).

Falls das Ziel deinen Befehl innerhalb seines nächsten Zuges nicht ausführen kann, schlägt der Zauber automatisch fehl.

Leichte Wunden heilen

Schule: [Beschwörung](#) (Heilung); **Grad:** BAR 1, KLE 1, DRU 1, PAL 1, WAL 2

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Komponenten: V, G

Reichweite: Berührung

Ziel: Berührte Kreatur

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Willen, halbiert (harmlos) (siehe Text); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos) (siehe Text)

Wenn du einer lebenden Kreatur deine Hände auflegst, kannst du positive Energie in sie leiten, die 1W8 Schadenspunkte + 1 pro [Zauberstufe](#) (maximal +5) heilt.

Da [untote](#) Kreaturen von negativer Energie angetrieben werden, verursacht der Zauber bei ihnen Schaden, statt sie zu heilen. Eine [untote](#) Kreatur kann ihre [Zauberresistenz](#) dagegen einsetzen und einen [Willenswurf](#) ablegen, um den Schaden zu halbieren.

Magische Waffe

Schule: [Verwandlung](#); **Grad:** KLE 1, PAL 1, HXM/MAG 1

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Komponenten: V, G, GF

Reichweite: Berührung

Ziel: Berührte Waffe

Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe

Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos, Gegenstand)

Dieser Zauber verleiht einer Waffe einen Verbesserungsbonus von +1 auf [Angriffs-](#) und [Schadenswürfe](#). Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit dem Bonus von +1 auf [Angriffswürfe](#), den eine Meisterarbeit verleiht.

Du kannst diesen Zauber nicht auf eine natürliche Waffe wirken, wie etwa einen waffenlosen Angriff (siehe [Magische Fänge](#) hierfür). Der waffenlose Angriff eines [Mönchs](#) gilt jedoch als Waffe und kann dementsprechend auch mit diesem Zauber verbessert werden.

Schild des Glaubens

Schule: Bannzauber; **Grad:** KLE 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M (Pergament, auf dem ein heiliger Text steht)
Reichweite: Berührung
Ziel: Berührte Kreatur
Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Dieser Zauber erschafft ein schimmerndes, magisches Feld um die berührte Kreatur, das Angriffe ablenkt. Er verleiht dem Ziel einen Ablenkungsbonus von +2 auf die RK +1 pro sechs Zauberstufen (maximaler Ablenkungsbonus von +5 auf der 18. Stufe)

Legendärer Schild des Glaubens

Addiere deine ½ Legendenstufe auf den Ablenkbonus des Zaubers.

Referenz: GRW - Seite 323

Untote entdecken

Schule: Erkenntnis; **Grad:** KLE 1, PAL 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion
Komponenten: V, G, M/GF (Graberde)
Reichweite: 18 m
Wirkungsbereich: Kegelförmige Ausströmung
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Min./Stufe
Rettungswurf: Nein; **Zauberresistenz:** Nein

Du kannst die Auren untoter Kreaturen entdecken. Die Menge an Informationen, die du erhältst, hängt davon ab, wie lange du einen bestimmten Bereich untersuchst.

- 1. Runde:** An- oder Abwesenheit untoter Auren.
- 2. Runde:** Anzahl der untoten Auren im Bereich und die Stärke der mächtigsten untoten Aura. Bist du guter **Gesinnung** und die stärkste **untote** Aura ist überwältigend (siehe unten) und die Menge an TW der entsprechenden Kreatur übersteigt deine **Zauberstufe** mindestens um das Doppelte, bist du eine Runde lang **betäubt** und der Zauber endet.
- 3. Runde:** Die Stärke und der Standort jeder untoten Aura. Liegt eine Aura außerhalb deiner Sichtreichweite, kannst du die Richtung erkennen, in der sie liegt, nicht aber den genauen Standort.

Stärke der Aura: Die Stärke einer untoten Aura hängt von der Menge der TW der untoten Kreatur ab. Siehe die folgende Tabelle:

Nachschwingende Aura: Eine **untote** Aura schwingt noch nach, auch wenn ihre Quelle zerstört wurde. Wirkst du **Untote entdecken** und lenkst den Zauber auf einen solchen Bereich, nimmt der Zauber eine Aura mit einer kaum wahrnehmbaren Stärke (schwächer als schwach) wahr. Wie lange eine Aura noch nachschwingt, hängt von ihrer ursprünglichen Stärke ab.

TW	Stärke	Dauer der nachschwingenden Aura
1 oder weniger	Schwach	1W6 Runden
2-4	durchschnittlich	1W6 Minuten
5-10	stark	1W6 x10 Minuten
11 oder mehr	überwältigend	1W6 Tage

Du kannst Untote entdecken jede Runde in einen neuen Bereich lenken. Der Zauber kann Barrieren durchdringen, 30 cm dickes Gestein, 2,50 cm dickes, gewöhnliches Metall, eine dünne Schicht Blei oder 90 cm dickes Holz oder Erde blockieren ihn.

Anderen schützen

Schule: Bannzauber; **Grad:** KLE 2, PAL 2

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Komponenten: V, G, F (ein Paar Platinringe im Wert von 50 GM, die von dir und dem Ziel getragen werden müssen)

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

Ziel: Eine Kreatur

Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe (A)

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

Der Zauber schützt das Ziel und erschafft ein mystisches Band zwischen dem Geschützten und dir, so dass einige seiner Wunden auf dich übertragen werden. Das Ziel erhält einen Ablenkungsbonus von +1 auf seine **RK** und einen Resistenzbonus von +1 für **Rettungswürfe**. Es nimmt außerdem nur den halben Schaden von Wunden und Angriffen (auch von Schaden, der durch besondere Fähigkeiten verursacht wird), die Trefferpunktschaden verursachen. Die andere Hälfte des Schadens erleidest du. Andere Formen von Schaden, die nicht die Trefferpunkte betreffen, wie etwa **Bezauberungseffekte**, temporärer **Attributsschaden**, **Stufenentzug** und **Todeseffekte** werden nicht geteilt. Verliert der Geschützte Trefferpunkte, weil seine **Konstitution** sinkt, wird dies nicht unter euch beiden aufgeteilt, da es sich nicht um Trefferpunkteschaden handelt. Endet der Zauber, wird der Schaden nicht mehr zwischen euch aufgeteilt, allerdings wird bereits aufgeteilter Schaden auch nicht wieder zurückgelenkt.

Bewegt sich einer von euch beiden außerhalb der Reichweite des anderen, endet der Zauber.

Mittelschwere Wunden heilen

Schule: Beschwörung (Heilung); **Grad:** BAR 2 KLE 2, DRU 3, PAL 3, WAL 3

Funktioniert wie **Leichte Wunden heilen**, kann aber 2W8 Schadenspunkte + 1 pro **Zauberstufe** (maximal +10) heilen.

Teilweise Genesung

Schule: Beschwörung (Heilung); **Grad:** KLE 2, DRU 2, PAL 1

Zeitaufwand: 3 Runden

Komponenten: V, G

Reichweite: Berührung

Ziel: Berührte Kreatur

Wirkungsdauer: Augenblicklich

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

Teilweise Genesung hebt alle magischen Effekte auf, welche einen der **Attributswerte** des Ziels betreffen, oder heilt 1W4 Punkte temporären **Attributsschaden** an einem der **Attributswerte** des Ziels. Der Zauber entfernt **Erschöpfung** und stärkt eine **entkräftete** Kreatur, so dass sie nur noch **erschöpft** ist. Der Zauber heilt keinen permanenten **Attributsverlust**.

Referenz: GRW - Seite 339