ZAUBERWERK

EINE ERGÄNZUNG FÜR DUNGEONSLAYERS

VON CHRISTIAN KENNIG UND SVEN LOTZ

FÜR DS4 ÜBERARBEITET VON WOLFGANG GLOSS

DUNGEONSLAYERS FANWERK

ZAUBERWERK

VORWORT

Dieser Ergänzungsband enthält neben Hinweisen zur Magie ein alternatives Magiesystem für Dungeonslayers, welches dem Zaubereinsatz Resourcen unterwirft, ihn gleichzeitig aber auch kalkulierbarer macht und die Magie in ein gänzlich anderes Licht rückt.

DAS MANASYSTEM

Im Manasystem, einem alternativen Magiesystem für Dungeonslayers verfügt jeder Zauberwirker über das sogenannte Mana, mit dem er seine Zauber wirkt.

Anzahl Manapunkte = **GEI + AU + Stufe**

Die Abklingzeiten von Zaubern und das Zauberwechseln kommen mit diesen Regeln nicht mehr zur Anwendung.

In den nachfolgenden Tabellen unter '**Zaubersprüche'** sind bei jedem Zauberspruch (nach allen drei Zauberwirkerklassen sortiert) aufgelistet, wieviel **Manapunkte** (**MP**) seine Anwendung kostet. Mißlingt eine Zaubern- bzw. Zielzaubern-Probe, wird das Mana nicht verschwendet (Ausnahme siehe Zauberpatzer).

ZAUBERPATZER:

Wird ein **Zauberpatzer** geworfen, mißlingt nicht nur der Spruch, es gehen auch die Manapunkte, welche der Zauber gekostet hätte, verloren.

MANAPUNKTE REGENERIEREN:

Im wachen Zustand regenerieren Zauberwirker 1 MP pro Stunde (was durch das neue Talent Meditation noch erhöht werden kann).
Schlafend regenerieren sie 2 MP pro Stunde.

TALENTE IM MANASYSTEM

Die Talente Abklingen und Wechsler entfallen im Manasystem, evtl. bereits investierte Talent-punkte können neu verteilt werden.

Dafür gibt es zwei neue Talente:

MANAKRAFT I-V

Zauberwirker 4
Dieses Talent erhöht die MP des Charakters pro Rang um 1.

MEDITATION I-III

Zauberwirker 1
Neben der normalen Regenerationsrate erhält man pro Stunde, die man meditiert (erfordert ungestörtes Sitzen), 1 MP/Rang.

GEGENSTÄNDE IM MANASYSTEM

TRÄNKE

Abkling- und *Zauberwechslertränke* funktionieren im Manasystem ähnlich wie Heiltränke, stellen W20/2 MP sofort wieder her, heißen ***Manatränke*** und kosten jeweils 25 GM.

GEGENSTÄNDE

Gegenstände, die einen Bonus auf *Abkling-* oder *Zauberwechselproben* gaben, addieren im Manasystem diesen Bonus auf die MP des Trägers.

ZAUBERSTÄBE

Im Manasystem senken Zauberstäbe die Kosten ihres Zaubers um 1 MP (jedoch ist keine Senkung auf Null oder niedriger möglich).
Zusätzlich gibt ein Zauberstab auf die für seinen Zauber nötige Probe einen Bonus von +1.

ZAUBERSPRÜCHE

FÜR DAS DUNGEONSLAYERS STANDARDMAGIESYSTEM SOWIE DAS MANASYSTEM

Zauber	Art	ZB	H	Z	S	Distanz	Dauer	Abkl	Effekt	Gold
Allheilung	N	+0	10/10	-	-	Berühren	augenbl.	1 Tag	Heilt sämtliche Verletzungen und LK (keine Wiederbelebung)	650
Arkanes Schwert	N	+0	-	10/10	8/8	r=VE m	VEx2 Rd	1 Tag	Selbst. kämpfendes, mag. Schwert (alle Werte = Stufe+10)	920
Balancieren	N	-2	2/2	4/3	6/4	Berühren	ganze Strecke	10	Ziel kann (eigene) VEx2 m absolut sicher balancieren	45
Bannen	N	-(KÖR+AU)/2	8/7	18/15	14/12	r=VEx2 m	augenbl.	100	Vernichtet Anzahl an Dämonen/Untoten in Höhe eigener Stufe/2	255
Blenden	Z	-(AGI+AU)/2	1/2	5/5	-	VEx5m	Ergebnis Rd.	5	Ziel (keine Abwehr) geblendet (-8 auf a. Handl., wenn Sehen benötigt)	10
Blitz	Z	+3	10/8	7/6	7/6	VEx10 m	augenbl.	1	Gegner (keine Abwehr in Kette/Platte) von Blitz getroffen	310
Blut kochen	Z	-(KÖR+AU)/2	-	17/16	13/13	VE m	augenbl.	1 Tag	Magischer Schaden von Innen; Ergebnis x2 = abwehrb.Schad. (o.PA)	1580
Botschaft	N	+0	8/8	6/7	8/8	VEx5 km	bis formuliert	1 Tag	Geisterhaft. Abbild übermittelt VE2 Silben an bekanntes Wesen	510
Dämon beschwören	N	-(KÖR+AU)/2 +BB	-	17/16	10/10	r=VE m	VEx2 Std.	1 Tag	Beschwört Dämon herbei; erfüllt VE Anzahl Aufträge innerhalb VEx2 Stunden	1190
Duftnote	N	+0	1/3	1/3	2/3	Berühren	Ergebnis Minuten	100	Ziel wird m. angeneh. o. unangeneh. Duft versehen (soz. Prob. +2 bis -2)	10
Durchlässig	N	-4	-	10/10	12/11	Selbst	VE/2 Rd.	1 Tag	Samt Ausrüstung durch nichtmag., unbelebte Objekte schreiten	920
Durchsicht	N	-2	7/8	3/5	3/5	Selbst	VE Rd.	1 Tag	Zauberwirker kann VE Rd durch nichtmag., unbel. Objekte blicken	280
Ebenentor	N	-8	-	18/17	16/15	VEx1 m	VE Minuten	W20 Tage	Öffnet für bis zu VE/2 Wesen oder Ablauf Spruchdauer ein Ebenentor	2580
Einschläfern	N	-(KÖR+VE)/2	2/2	5/5	5/5	r=VEx2 m	augenbl.	10	Schläfert Anz. Ziele (keine Abwehr) in Höhe der eigenen Stufe ein	45
Elementar herbeirufen	N	-Elementarst. x5	-	10/10	16/14	r=VE m	VE Stunden	1 Tag	Ruft Elementar herbei; erfüllt VE/2 Anz. Aufträge (pro Std. 1-5 auf W20, daß er vorher verschwindet)	920
Erdspalt	N	-4	10/9	10/9	14/12	VEx2 m	VE Rd.	100	Erschafft bis zu VE breiten, VE/2 langen und tiefen Erdspalt	325
Federgleich	N	+0	5/4	3/2	3/2	Berühren	1 Min. + gef. Dist.	0	Ziel (+Ausrüstung) fällt f. Ergebnis x 2 m sanft wie Feder (1 m/Rd.)	110
Feueratem	Z	+3	-	10/8	10/8	VEx1 m	augenbl.	10	Gegner (keine Abwehr) in 1m breiter Feuerschneise erhalten Schaden	460
Feuerball	Z	+3	-	10/8	10/8	VEx10 m	augenbl.	10	Gegner (keine Abwehr) in r=VE m erhalten Schaden=Ergebnis	460
Feuerlanze	Z	+2	-	5/3	5/3	VEx10 m	augenbl.	0	Mächtigere Variante des Feuerstrahls	210
Feuerstrahl	Z	+1	-	1/1	1/1	VEx5 m	augenbl.	0	Typischer Kampfzauber, das Zielzauber-Ergebnis ist der Schaden	10
Feuerwand	N	-2	-	8/7	10/9	VEx2 m	VE Rd.	100	Feuerwand (2W20 Feuerschaden) v. max. 1 m x VE m x VE m	360
Flackern	N	-2	2/3	4/4	4/4	Selbst	Ergebnis x 2 Rd.	100	SC flackert, was Abwehr GEI/2 erhöht (gilt n. f. Flächenschaden)	45

Zauber	Art	ZB	H	Z	S	Distanz	Dauer	Abkl	Effekt	Gold
Flammen-inferno	Z	+5	-	15/14	15/14	VEx10 m	VE Rd.	1 Tag	Gegner (keine Abwehr) in r=VE m Schaden=Ergebnis jede Rd.	1420
Flammen-klinge	Z	+0	-	4/4	4/4	VEx2 m	Ergebnis in Rd.	100	Hüllt Metallkl. in Flammen; WB+1, mag. Schad.; bei Immers. zus. W20	160
Fliegen	N	+0	20/16	10/9	10/9	Berühren	Ergebnis x 5 Rd.	100	Ziel kann m. Geschw. Laufen x 2 fliegen (u. wie „Rennen“ verdoppeln)	460
Fluch	N	-(GEI+ AU)/2	-	6/7	2/4	Berühren	Ergebnis in Tagen	1 Tag	Besitz von Ziel nötig; Ziel wird verflucht; alle Proben -2 bis Ende	150
Freund!	N	-(GEI+ VE)/2	6/7	7/8	8/8	VEx2 m	VE Minuten	1 Tag	Ziel (keine Abw.) hält Zauberwirker (und nur ihn) f. seinen best. Freund	370
Frostschock	Z	+3	-	12/9	16/12	VEx10 m	augenbl.	10	Ziel (keine Abw.) wird VE Rd eingefroren; Ergebis=Schaden	560
Frostwaffe	Z	+0	-	4/4	-	VEx2 m	Ergebnis in Rd.	100	Hüllt Metallkl. in klirr. Kälte; WB+1, mag. Schad., bei Immers. zus. W20	160
Gasgestalt	N	+0	-	15/14	18/16	Berühren	Ergebnis x 5 Rd.	1 Tag	Ziel samt Ausrüstung gasförmig d. kl. Öffnungen, Geschw. Laufen x 4	1420
Geben und Nehmen	N	+0	4/3	-	-	Berühren	Ergebnis in Rd.	5	Ziel erhält 50% des Schlagschadens auf eigene LK zurück	115
Gehorche!	N	-(GEI+ VE)/2	-	12/11	10/10	VEx2 m	VE/2 in Rd.	1 Tag	Ziel (keine Abw.) gehorcht bedingungslos (außer Selbstmord o.ä)	1120
Giftbann	N	+0	3/3	6/5	12/9	Berühren	augenbl.	10	Neutralisiert augenblicklich die Wirkung eines nichtmag. Giftes	80
Giftschutz	N	+0	1/2	2/2	8/6	Berühren	VE in Stunden	10	Stufe des Zauberwirkers als Bonus auf Abwehr Gift	10
Glühender Glaube	N	-2	6/6	-	-	Berühren	Ergebnis in Rd.	100	Waffe erglüht; Schlagen magisch, WB+VE/2; Gegnerabwehr -VE/2	185
Halt	Z	-(KÖR+ AU)/2	2/2	6/5	6/5	VEx5 m	VE Rd.	10	Ziel (keine Abwehr) kann sich VE Rd (od. bis Schaden) nicht rühren	45
Heilbeeren	N	+0	1/4	10/10	-	Berühren	augenbl.	1 Tag	Ergebnis=Anzahl frischer Früchte Heilkraft 1 LK, 10 Beeren/Aktion	20
Heilende Aura	N	+0	1/3	-	-	Selbst	Ergebnis x 2 Rd.	100	Heiler u. Gefährten erhalten in r=VE m 1 LK pro Rd. geheilt	10
Heilende Hand	N	+1	1/1	-	-	Berühren	augenbl.	0	Hand auflegen heilt Lebenskraft in Höhe des Wurfergebnisses	10
Heilende Strahlen	Z	+0	12/9	-	-	VEx2 m	augenbl.	2	Lichtstrahl heilt LK in Höhe des Wurfergebnisses v. VE/2 Gefährten	395
Heilendes Feld	N	+2	18/16	-	-	r=VEx2 m	augenbl.	1 Tag	Heilt LK aller Gefährten im Wirkungsbereich um das Wurfergebnis	1210
Heilendes Licht	Z	+2	4/3	-	-	VEx2 m	augenbl.	2	Lichtstrahl heilt Lebenskraft des Ziels in Höhe des Wurfergeb.	115
Heiliger Hammer	N	+0	10/9	-	-	r=VEx2 m	VE Rd.	100	Selbst. kämpfender, mag. Hammer, alle Werte = Stufe+8, Laufen x 2	1325
Kettenblitz	Z	+3	16/12	10/8	10/8	VEx5 m	augenbl.	5	Schaden f. VE Gegner innerhalb 2 m; (keine Abw. in Kette/Platte)	460
Kleiner Terror	N	-(GEI+ VE)/2	2/3	6/6	4/4	r=VEx2 m	VE Rd.	100	Betroffene Ziele, Anzahl Stufe/2 fliehen panisch für VE Runden	45
Kontrollieren	N	-(GEI+ AU)/2	-	8/6	4/3	VEx2 m	Bis erlöst	10	Anzahl Untoter in Höhe der eig. Stufe unter Kontrolle	205
Körper-explosion	Z	-(KÖR+ AU)/2	-	-	20/18	VE m	augenbl.	W20 Tage	Explosion von Innen; Ergebnis x4 = Schaden, Abwehr ohne PA-Boni	3735
Lauschen	N	-1 pro 10 m	6/6	2/3	2/3	Selbst	VE x 2 Rd.	100	Hörzentrum bis zu VEx 5 m (in Sichtweite) verlagern	75
Licht	N	+5	1/2	1/2	5/5	Berühren	Ergebnis Minuten	10	Berührtes, lebloses Ziel leuchtet fackelhell auf	10
Lichtlanze	Z	+5	10/8	12/9	-	VEx5 m	augenbl.	1	Mächt. Var. des *Lichtpfeils* gegen den Wesen der Dunkelh. Abw. -2 haben	325

Zauber	Art	ZB	H	Z	S	Distanz	Dauer	Abkl	Effekt	Gold
Lichtpfeil	Z	+2	2/2	5/5	-	VEx5 m	augenbl.	1	Schadenszauber, gegen den Wesen der Dunkelheit Abwehr -2 haben	45
Lichtsäule	Z	+8	16/12	19/15	-	VEx10 m	augenbl.	1	Schadenszauber, gegen den Wesen der Dunkelheit Abwehr -2 haben	535
Magie bannen	N	-Stufe o.. -LK/2	12/11	7/8	12/11	VE m	augenbl.	1 Tag	Bannt permanent einen Spruch, magischen Effekt oder Gegenstand	620
Magie entdecken	N	+0	1/2	1/2	1/2	r=VEx2 m	Ergenis in Rd.	10	Magie im Wirkungsbereich wird f. Zauberwirker sichtbar	10
Magie identifizieren	N	+0	5/5	1/2	1/2	Berühren	augenbl.	1	Offenbart Magie, ihre Quelle und Funktion (auch Gegenstände)	10
Magische Barriere	N	-2	14/13	10/10	12/11	VEx2 m	VE Min. o.Konz.	1 Tag	Magieundurchl,, unbewegl. Würfel von max. VE/2 m³	920
Magische Rüstung	N	+0	4/5	8/8	8/8	Selbst	augenbl.	1 Tag	LK d. Charakters erhöht sich um Ergebnis, nimmt zuerst Schaden	230
Magische Waffe	N	+0	1/2	1/2	1/2	Berühren	VE Minuten	1	Waffe bekommt WB+1, Schaden ist magisch	10
Magisches Schloss	N	+0	3/3	1/2	1/2	Berühren	bis wied. geöffnet	5	Öffnen durch Wurfergebnis erschwert (erlischt, sobald geöffnet)	10
Manabrot	N	+0	-	5/7	5/7	VE m	augenbl.	1 Tag	Stufe/2 Manabrot; ein Manabrot = 1 Mahlzeit (1 SC benötigt 3/Tag)	420
Nahrung zaubern	N	+0	2/4	7/8	-	VE m	augenbl.	1 Tag	Stufe einf. Mahlzeiten (Reis, Linsen o.ä. - 1 SC benötigt 3/Tag)	90
Netz	Z	-(AGI+ ST)/2	4/3	9/7	9/7	VEx5 m	Ergeb./2 Rd.	10	Ziele (keine Abw.) in r=VE/2 m haben Initiative, Laufen, Schlagen/2	115
Niesanfall	Z	-(KÖR+ AU)/2	1/1	3/2	3/2	VEx2 m	1 Rd.	0	Ziel (keine Abw.) kann 1 Rd (oder bis Schaden) nur niesen (Lauf./2)	10
Öffnen	N	-SW	2/2	1/2	1/2	Berühren	augenbl.	10	Öffnet ein Schloss, ohne es zu beschädigen; Mißlungen PW-2	10
Putzteufel	N	+0	-	5/7	5/7	VEx2 m	VE/2 Stunden	1 Tag	Kleiner magischer Diener putzt, räumt auf oder packt	420
Reinigen	N	+0	3/2	7/5	-	Berühren	augenbl.	0	Reinigt Gegenstände, Nahrung od. Person & Kleidung von Schmutz	80
Rost	Z	-WB bzw. -PA	5/5	7/8	8/8	VEx2 m	augenbl.	10	Zerstört sofort met., nichtmag. Rüstungsteil od. Waffe (keine Abwehr)	150
Schatten	Z	-(AGI+ AU)/2	-	6/5	2/2	VEx5 m	Ergeb./2 in Rd.	5	Schatten umhüllt Ziel (-8 auf alle Proben wenn Sehen benötigt)	75
Schatten erwecken	N	+0	-	-	13/13	VEx5 m	augenbl.	1 Tag	Erweckt Anzahl Stufe Seelen zu tödlichen Schatten innerh. 3 Rd.	1580
Schattenklinge	Z	+0	-	8/7	7/7	VEx2 m	Ergebnis in Rd.	100	Hüllt Metallkl. in Schatten; WB+1, mag. Schad., b. Schad. sinkt PA um 1	360
Schattenlanze	Z	+5	-	15/11	10/7	VEx10 m	augenbl.	0	Mächt. Variante des Zaubers Schattenpf.; Wesen d. Lichts PA-Malus -2	595
Schattenpfeil	Z	+2	-	6/4	2/1	VEx10 m	augenbl.	0	Schadenszauber, gegen den Wesen des Lichts Abwehr-2 haben	75
Schattensäule	Z	+8	-	20/15	15/12	VEx10 m	augenbl.	1	Mächt. Variante des Zaubers Schattenla.; Wesen d. Lichts PA-Malus -2	920
Schleudern	Z	-(KÖR+ AU)/2	16/12	12/9	10/8	VE/2 m	augenbl.	10	Schleudert Ziel (keine Abw.) Ergebnis/3)m fort (verurs.Sturzsch.)	535
Schutzfeld	N	+0	4/4	8/7	8/7	Selbst	Ergebnis in Rd.	100	Schutzfeld r=VE m, an dem nichtmag. Geschosse abprallen	115
Schutzkuppel	N	+0	8/9	12/12	12/12	Selbst	Konzentration	W20 Tage	Beidseitig undurchläs. Schutzkup. m. r=VE m; unbeweglich	765
Schutzschild	N	+0	4/4	8/7	8/7	Berühren	Ergebnis in Rd.	100	Ziel bekommt Wurfergebnis auf Abwehr	115
Schutzschild dehnen	N	+0	4/5	-	-	Berühren	augenbl.	1 Tag	Verdoppelt die Dauer eines wirkenden Schutzschild-Zaubers	230

Zauber	Art	ZB	H	Z	S	Distanz	Dauer	Abkl	Effekt	Gold
Schutzschild stärken	N	+0	4/5	-	-	Berühren	augenbl.	1 Tag	Verdoppelt die Abwehr eines wirk. Schutzschild-Zaubers	230
Schweben	N	+0	7/5	5/4	5/4	Berühren	Ergebnis in Rd.	0	Mit Laufen-Wert hoch/-runter-schweben	210
Schweig!	Z	-(GEI+ AU)/2	12/10	10/9	8/7	VEx2 m	VE/2 Rd.	100	Ziel (keine Abw.) verstummt; Zaubern nur wortlos möglich	395
Segen	N	+0	2/4	-	-	Selbst	VE Stunden	1 Tag	Zauberw.+VEx2 Kamerad. in r=VE x2 m Umkreis +1 auf jede Probe	90
Skelette erwecken	N	+0	-	-	6/7	r=VEx5 m	augenbl.	1 Tag	Erweckt Stufenhöhe Anzahl Skelette zu untotem Leben (Kontrolle nötig)	670
Spionage	N	+0	8/7	6/6	4/4	Selbst	VEx2 Rd.	100	In Trance Blick & Gehör m Geschw. VE/m pro Rd. reisen lassen	205
Springen	N	+0	5/5	2/2	3/3	Selbst	augenbl.	10	Ein sofortiger Sprung von maximal Wurfergebnis/2 m weit oder hoch	60
Spurt	N	-2	7/7	7/7	7/7	Berühren	Ergebnis in Rd.	100	Laufen-Wert des Ziels wird f. Dauer des Zaubers verdoppelt	220
Steinwand	N	-2	-	10/10	14/13	VEx2 m	augenbl.	1 Tag	Auf freier Fläche Steinwand von max. 1 m x VE m x VE m	920
Stolpern	Z	-(AGI+ AU)/2	-	4/4	3/4	VEx5 m	augenbl.	100	Ziel (keine Abwehr) stürzt zu Boden; AGI+ GE, sonst Gehaltenes verloren	140
Stoßgebet	N	-(KÖR+ AU)/2	5/6	-	-	Selbst	augenbl.	100	Druckwelle heil. Kraft bringt Feinde in r=Stufe x2 m zu Fall	150
Tanz	Z	-(GEI+ AU)/2	-	8/6	10/8	VEx5 m	VE/2 Minuten	10	Ziel (keine Abw.) kann Dauer nur tanzen (1m/Rd. laufen) (od. Schad.)	360
Tarnender Nebel	N	-2	-	4/3	3/3	VEx5 m	VEx2 Rd.	10	Nebelwolke m. r=VE m; -8 a. Angriffe u. Proben m. Sehen	140
Telekinese	Z	-1 / Stufe x 5 kg	-	6/4	8/5	VEx5 m	Konzentration	0	Unbelebter Gegenstand schwebt 1m pro Rd, solange Konzentration anh.	260
Teleport	N	-1 pro Begl.	20/17	10/10	10/10	Berühren	augenbl.	1 Tag	Teleportiert Zauberw. + max. VE Begleiter zu bekannten Ort in max. VE Meilen Entfernung	920
Terror	N	-(GEI+ VE)/2	5/7	9/10	7/8	r=VEx5 m	VE Minuten	1 Tag	Anzahl Stufe Zauberw. Ziele fliehen in pan. Angst bis Ablauf Wirkung	300
Tiere besänftigen	N	-LK/5 d. Ziels	1/4	7/8	-	r=VEx5 m	VE Stunden	1 Tag	Besänftigt aggressive Tiere im Wirkungsradius	20
Tierbeherrschung	N	-LK/2 d. Ziels	-	9/9	8/7	VEx2 m	VE Stunden	100	Anzahl VE Tiere unter völliger Beherrschung; bef. alle kurzen Befehle	410
Totengespräch	N	+0	-	-	9/11	Berühren	VE Frag. od. Min.	W20 Tage	Geist eines Toten kann VE Min. lang max. VE Fragen gestellt werden	1590
Trugbild	N	-2	-	5/6	7/7	VE m	VE/2 Stunden	100	Rein opt., unbewegl. Illusion (max. VE/2 m^3); Durchschauen: Bemerken-Probe - Zauberergebnis/2	210
Unsichtbares sehen	N	+0	10/9	12/10	12/10	Berühren	Ergebnis in Rd.	100	Ziel kann unsichtbare Objekte u. Lebewesen sehen	325
Unsichtbarkeit	N	+0	20/17	12/11	12/11	Berühren	Ergebnis in Min.	1 Tag	Macht Lebewesen samt Ausrüstung od. Objekt unsichtbar	1120
Verborgenes sehen	N	+0	8/8	8/8	8/8	r=VEx2 m	Ergebnis in Rd.	1 Tag	Zauberw. kann verborgenes od. verstecktes (nichtmag.) leuchten sehen	510
Verdampfen	Z	-(KÖR+ AU)/2	-	20/17	18/16	VE m	augenbl.	1 Tag	Mag. Schaden von Innen; Ergebnis x3 = abwehrb. Schad. (oh. PA-Boni)	2230
Vergrößern	N	-4	-	10/10	12/11	Berühren	Ergeb./2 in Rd.	1 Tag	Ein williges Ziel (+ Ausrüst.) Größe x2; (KÖR, ST, HÄ, Laufen) x2	920
Verkleinern	N	-4	-	10/10	8/8	Berühren	Ergebnis in Min.	1 Tag	Ein williges Ziel (+ Ausrüst.) Größe/ 10; (KÖR, ST, HÄ)/2; Laufen/10	460
Verlangsamen	N	-(KÖR+ AU)/2	3/3	8/6	8/6	r=VEx5 m	VE Rd.	10	Laufen/2 von Gegneranzahl gleich Stufe/2 des Zauberw.	80

Zauber	Art	ZB	H	Z	S	Distanz	Dauer	Abkl	Effekt	Gold
Versetzen	N	+0	10/8	6/5	6/5	Berühren	augenbl.	10	Ein williges Ziel um maximal Wurfergebnis/2 m teleportieren	260
Versetzte Stimme	N	-1 pro 10 m	-	2/3	3/4	Selbst	VEx2 Rd.	100	Gesagtes in VE x 10 m (Sichtlinie) verlagern	60
Verteidigung	N	+0	1/1	4/2	4/2	VEx2 m	1 Rd.	0	Probenergebnis = Bonus auf Abwehr	10
Vertreiben	N	-(KÖR+ AU)/2	1/3	-	-	r=VEx2 m	Ergeb./2 Minuten	100	Vertreibt für Wurfergebnis/2 Min Stufe/2 Untote Ergebis x 5 m weit	10
Verwandlung	N	-2	-	5/7	10/10	Selbst	Ergeb./2 Stunden	1 Tag	Zauberwirker nimmt Aussehen anderer Pers. an (eig. Volk u. Geschl.)	420
Verwirren	Z	-(GEI+ AU)/2	8/6	5/5	5/5	r=VEx2 m	Ergebnis in Rd.	10	Ziel (keine Abw.) verwirrt; W20: 1-5 gegen SC; 6-10 bewegt sich; 11-15 steht; 16+ gegen eig. Verbündete	210
Volksgestalt	N	-4	-	5/7	5/7	VE m	Ergebnis in Std.	1 Tag	Zauberwirker + VE freiw. Ziele Gestalt eines and. Volkes	420
Wand-öffnung	N	+0	-	6/6	14/12	Berühren	Ergeb./2 in Rd.	100	Kreisrd. Loch v. 1 m ∅ in bis zu VE x10 cm dicker, nichtmag. Steinwand	260
Wächter	N	+0	4/5	6/7	5/7	Berühren	VE Stunden	1 Tag	Alarmiert/Weckt Zauberw., wenn Wesen r=VEx 2 m Bereich betritt	115
Waffe des Lichts	Z	+0	7/7	8/7	-	VEx2 m	Ergebnis in Rd.	100	Waffe erstrahlt in heil. Licht; WB+1, mag. Schad.; Abw.+1 bei jed. Schad.	220
Wahnsinn	N	-(GEI+ AU)/2	-	-	15/15	Berühren	augenbl.	W20 Tage	Ziel wird auf der Stelle wahnsinnig u. zu sabbernden Idioten, Geist auf 0	2850
Wasser teilen	Z	-1 pro 10 m	12/12	-	-	Berühren	Konzen-tration	W20 Tage	Zauberw. kann jegl. Gewässer teilen, 1 m breite Schneise bis z. Grund	1185
Wasser weihen	N	+0	1/4	-	-	Berühren	VE Stunden	1 Tag	Ergebnis/2 an Weihwassereinheiten (ca. 1/2 ltr.), heilig; Ergeb. = Schad.	10
Wasser-wandeln	N	+0	5/4	9/7	9/7	Berühren	VE Stunden	0	Ziel kann Wurfergebnis in Runden über Wasser laufen	150
Wechsel-zauber	N	+0	12/-	10/-	12/-	Selbst	augenbl.	1 Tag	Präp. einen Zauber, um einmalig zu ihm aktionsfrei zu wechseln	790
Wieder-belebung	N	+0	10/10	-	-	Berühren	augenbl.	1 Tag	Belebt wieder (höchst. W20 Tage tot; KÖR-1) a. 1 LK; Verletzung bleibt	650
Wolke der Reue	N	-2	1/3	6/6	-	VEx5 m	Ergebnis in Rd.	100	Unsichtb. Wolke r=VE m; Schuldgefühl, -1 auf alle Proben	10
Wolke des Todes	N	-4	-	-	13/12	VEx5 m	Ergebnis x2 Rd.	100	Schwarze Wolke r=VE m, (Sehen, Schlagen) -2; -1 LK/Runde	790
Zauber-abklang	N	-eig. Zu-gangsst.	10/-	5/-	9/-	Selbst	augenbl.	1 Tag	Abklingzeit eines innerh. VE Rd. gewirkten Zaubers auf 0 setzen	650
Zauberleiter	N	+0	8/8	4/5	4/5	VE m	Konzen-tration	1 Tag	Max. Länge VE x Stufe Zauberw. m; bleibt, solange er sich konz.	320
Zaubertrick	N	+0	-	1/2	1/2	VEx2 m	Ergebnis in Rd.	10	Unschädliche Zaubertricks (schwebende Bälle, Illusionshase im Hut)	10
Zeitstop	N	-5	-	15/15	20/18	Selbst	Ergebnis in Rd.	W20 Tage	Zeit friert ein für (Ergebnis) Rd od. bis Zauberer Schaden verursacht	2130
Zombies erwecken	N	+0	-	-	8/8	r=VEx5 m	augenbl.	1 Tag	Erweckt Leichen = Stufe Zauberw. zu noch unkontrollierten Zombies	930

Art=(N)ormaler Zauber oder (Z)ielzauber; ZB= Mali beziehen sich auf die Werte des Ziels; H=Heiler, Z=Zauberer, S=Schwarzmagier; Wert vor dem Schrägstrich ist die Mindeststufe, hinter dem Schrägstrich die Manapunkte(MP)-Kosten, welche sich auf das Manasystem beziehen, die Abklingzeiten dagegen auf die Standardmagieregeln; nähere Beschreibung der Zaubersprüche siehe DS4-Basisregelwerk S. 50 ff.

SALAKASAM!

ZAUBERWIRKER AUFGEPASST – HIER KOMMT FUTTER!

DIESES ERGÄNZUNGSHEFT BEINHALTET AUF MAGISCHEN ACHT SEITEN ALLES ÜBER EIN ALTERNATIVES MAGIE-SYSTEM FÜR DAS ROLLENSPIEL DUNGEONSLAYERS.

ES WIRD DAS WIRKEN VON MAGIE IN JEDER DS-RUNDE GRUNDLEGEND VERÄNDERN.

- ALTERNATIVE MAGIE-REGELN: DAS MANA-SYSTEM
- DIE TALENTE MANAKRAFT UND MEDITATION

WWW.DUNGEONSLAYERS.DE

ZAUBERWERK
von Christian Kennig und Sven Lotz
überarbeitet für DS4 von Wolfgang Gloss

Cover:
Raymond Gaustadnes
www.digitalartwork.no

Grundkonzept des Manasystems:
Sven Lotz
www.sven-lotz.de

Layout und Produktion:
Christian Kennig

©2011 unter **Creative Commons 3.0 Deutschland**
Namensnennung–Keine kommerzielle Nutzung–Weitergabe unter gleichen Bedingungen