

ZAUBERWERK

EINE ERGÄNZUNG FÜR DUNGEONSLAYERS

VON CHRISTIAN KENNIG UND SVEN LOTZ



DUNGEONSLAYERS
EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

Raymond
Gaustadnes
2007

ZAUBERWERK

VORWORT

Dieser Ergänzungsband enthält neben regulären Hinweisen zur Magie und 57 neuen Zaubersprüchen auch ein alternatives Magiesystem für Dungeonslayers, welches den Zaubereinsatz Ressourcen unterwirft, ihn gleichzeitig aber auch kalkulierbarer macht und die Magie in ein gänzlich anderes Licht rückt.

MAGISCHE ANALYSE

Zauberwirker können mit GEI+AU *spüren*, ob ein Gegenstand, ein Phänomen oder eine Örtlichkeit magisch ist.

Sofern sie solch eine Magie erfolgreich *spüren*, können sie mit GEI+VE versuchen zu erkennen, was sie bewirkt.

Es reicht nicht aus, nur zu wissen, dass etwas magisch ist, man muss seine Magie vorher immer selbst auch *spüren*, um sie zu begreifen.

MAGISCHE SCHRIFTROLLEN

NÜ VYf Yfk JfVhcXYf ÜbXYha Ub U Z Schriftrollen, in Zauberbüchern usw. Erlernt man einen Zauber oder liest ihn ab, um ihn auszulösen (selbst wenn man noch nicht die erforderliche Lernstufe erreicht hat), verblasst seine Schrift und verschwindet für immer. Per Ablesen ausgelöste Zauber kosten im Manasystem (s.u.) den Zauberwirker kein Mana.

Um selber Schriftrollen zu fertigen, benötigt ein Zauberwirker zunächst das Talent *Runenkunde*, welches genauso zu behandeln ist, wie *Bildung*, jedoch als eigenständiges Talent zählt und einzig und allein zur Herstellung magischer Schriftrollen von Bedeutung ist. Desweiteren benötigt der Zauberwirker noch die nötigen Zutaten (exotische Tinten, besonderes Pergament), welche die Hälfte des Zaubers kosten, der später auf der Schriftrolle stehen soll.

Außerdem muss er den Spruch natürlich auch selber beherrschen.

Schließlich kann die Herstellung beginnen, die akribische Genauigkeit, mehrmaliges Überzeichnen und diverse Trocknungszeiten erfordert. Während dieser Zeit muss der Zauberwirker jeden Tag 1-2 Stunden ungestört an der Schriftrolle arbeiten, insgesamt an

$$\frac{\text{Goldpreis des Zaubers}}{1 + \text{Rang in Runenkunde}} \text{ Tagen.}$$

Wird nach Abarbeitung der Zeit erfolgreich GEI+GE+Runenkunde gewürfelt, gelingt die Herstellung.

DAS MANASYSTEM

Im neuen Magiesystem von Dungeonslayers verfügt jeder Zauberwirker über das sogenannte **Mana** (entspricht **GEI+AU+Stufe**), mit dem er seine Zauber freisetzt. Die Abklingzeiten von Zaubern und das Zauberwechseln kommen mit diesen Regeln nicht mehr zur Anwendung. Bei jedem Zauberspruch ist (nach allen drei Zauberwirkerklassen sortiert) aufgelistet, wieviel **Manapunkte (MP)** seine Anwendung kostet. Mißlingt eine Zaubern- bzw. Zielzaubern-Probe, wird das Mana nicht verschwendet (nur bei einem Patzer verliert der Zauberwirker die MP, die der Spruch gekostet hätte).

MANAPUNKTE REGENERIEREN:

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

Schlafend regeneriert man 2 MP pro Stunde.

TALENTE IM MANASYSTEM

Die Talente *Abklingen* und *Wechsler* entfallen im Manasystem, investierte Talentpunkte werden neu verteilt. Dafür gibt es zwei neue Talente:

MANAKRAFT I-V | TALENTPUNKTE

Zauberwirker 4

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

MEDITATION I-III | TALENTPUNKTE

Zauberwirker 1

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

GEGENSTÄNDE IM MANASYSTEM

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

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 1MP (jedoch ist keine Senkung auf Null oder niedriger möglich). Zusätzlich gibt ein Zauberstab auf die für seinen Zauber nötige Probe einen Bonus von +1.

LISTE ALLER NEUEN ZAUBER

(in allen Übersichtstabellen *kursiv* gesetzt)

Arkane Schwert	Putzteufel
Balancieren	Rost
Botschaft	Schatten
Duftnote	Schattensäule
Durchlässig	Schleudern
Durchsicht	Schutzschild dehnen
Ebenentor	Schutzschild stärken
Erdsplatt	Schweig!
Federgleich	Spionage
Feueratem	Springen
Feuerwand	Steinstatue
Flackern	Steinwand
Freund!	Stolpern
Geben und Nehmen	Stoßgebet
Gefrierender Hieb	Tanz!
Gehorche!	Telekinese
Glühender Glaube	Trugbild
Heilende Aura	Unsichtbares sehen
Heilende Strahlen	Verborgenes sehen
Heilendes Feld	Verdampfen
Heiliger Hammer	Vergrößern
Kleiner Terror	Verkleinern
Körperexplosion	Verwirren
Lauschen	Wächter
Lichtlanze	Wechselzauber
Lichtsäule	Zauber bannen
Magische Barriere	Zaubertrick
Nebel	Zeitstop
Netz	

SPRÜCHE DER HEILER

STUFE 1

Blenden, Giftschutz, Halt!, *Heilende Aura*, Heilende Hand, Licht, Magische Waffe, Schutz, Tiere besänftigen, Vertreiben, Wasser weihen

STUFE 2

Balancieren, Einschlafern, *Flackern*, *Kleiner Terror*, Lichtpfeil, Nahrung zaubern, Öffnen, Segen

STUFE 3

Giftbann, Magisches Schloss, Niesanfall, Reinigen, Verlangsamen

STUFE 4

Geben und Nehmen, Heilendes Licht, *Netz*, Schutzblase, Schutzschild, *Schutzschild dehnen*, *Schutzschild stärken*, *Wächter*

STUFE 5

*Federgleich*ZA U JY]XbhjÜrjYbZ*Rost*, *Springen*, *Stoßgebet*, *Terror*, *Wasserwandel*

STUFE 6

Freund!, *Glühender Glaube*, *Lauschen*

STUFE 7

Durchsicht, *Schweben*

STUFE 8

Bannen, *Botschaft*, *Schutzkuppel*, *Spionage*, *Steinstatue*, *Verborgenes sehen*, *Zauberleiter*

STUFE 10

Allheilung, *Blitz*, *Erdsplatt*, *Heiliger Hammer*, *Lichtlanze*, *Unsichtbares sehen*, *Versetzen*, *Wiederbelebung*

STUFE 12

Heilende Strahlen, *Schweig!*, *Wechselzauber*, *Zauber bannen*

STUFE 14

Magische Barriere

STUFE 15

Gastgestalt, *Kettenblitz*, *Lichtsäule*

STUFE 16

Heilendes Feld, *Schleudern*

STUFE 20

Fliegen, *Teleport*, *Unsichtbarkeit*

SPRÜCHE DER ZAUBERER

STUFE 1

*Duftnote*Z: Y YghT\ z@WzA U JY]XbhjÜrjYbZ
Magische Waffe, Magisches Schloss, Öffnen, *Zaubertrick*

STUFE 2

Lauschen

STUFE 3

Balancieren, *Durchsicht*, *Federgleich*, *Springen*

STUFE 4

Flackern, *Nebel*, *Schutz*, *Stolpern*, *Zauberleiter*

STUFE 5

Blenden, Einschlafern, *Feuerlanze*, *Lichtpfeil*, *Niesanfall*, *Putzteufel*, *Schweben*, *Trugbild*, *Verwirren*

STUFE 6

Botschaft, *Halt!*, *Kleiner Terror*, *Schatten*, *Schattenpfeil*, *Spionage*, *Steinstatue*, *Telekinese*, *Versetzen*, *Wächter*

STUFE 7

Blitz, *Nahrung zaubern*, *Reinigen*, *Rost*, *Tiere besänftigen*

STUFE 8

Feuerwand, *Freund!*, *Giftschutz*, *Kontrollieren*, *Schutzblase*, *Schutzschild*, *Steinwand*, *Tanz!*, *Verborgenes sehen*, *Verlangsamen*

STUFE 9

Netz, *Terror*, *Wasserwandel*

STUFE 10

Arkane Schwert, *Durchlässig*, *Erdsplatt*, *Feueratem*, *Feuerball*, *Fliegen*, *Kettenblitz*, *Magische Barriere*, *Schweig!*, *Teleport*, *Vergrößern*, *Verkleinern*, *Wechselzauber*, *Zauber bannen*

STUFE 12

Gefrierender Hieb, *Gehorche!*, *Giftbann*, *Schleudern*, *Schutzkuppel*, *Unsichtbares sehen*, *Unsichtbarkeit*

STUFE 15

Flammeninferno, *Gasgestalt*, *Schattenlanze*, *Zeitstop*

STUFE 16

Dämon beschwören, *Lichtlanze*

STUFE 17

Blut kochen

STUFE 18

Bannen, *Ebenentor*

STUFE 19

Lichtsäule

STUFE 20

Schattensäule

SPRÜCHE DER SCHWARZMAGIER

STUFE 1

: Y YghT\ zA U JY]XbhjÜrjYbZ A U JgWYK UZZ
Magisches Schloss, Öffnen, *Zaubertrick*

STUFE 2

Duftnote, *Lauschen*, *Schatten*, *Schattenpfeil*

STUFE 3

Durchsicht, *Federgleich*, *Springen*, *Stolpern*

STUFE 4

Flackern, *Kleiner Terror*, *Kontrollieren*, *Nebel*, *Schutz*, *Spionage*, *Zauberleiter*

STUFE 5

Einschlafern, *Feuerlanze*, *Licht*, *Putzteufel*, *Schweben*, *Verwirren*, *Wächter*

STUFE 6

Balancieren, *Halt!*, *Skelette erwecken*, *Versetzen*

STUFE 7

Blitz, *Niesanfall*, *Terror*, *Trugbild*

STUFE 8

Arkane Schwert, *Botschaft*, *Freund!*, *Giftschutz*, *Rost*, *Schutzblase*, *Schutzschild*, *Schweig!*, *Steinstatue*, *Telekinese*, *Verborgenes sehen*, *Verkleinern*, *Verlangsamen*, *Zombies erwecken*

STUFE 9

Netz, *Wasserwandel*

STUFE 10

Dämon beschwören, *Feueratem*, *Feuerball*, *Feuerwand*, *Fliegen*, *Gehorche!*, *Kettenblitz*, *Schattenlanze*, *Schleudern*, *Steinwand*, *Tanz!*, *Teleport*, *Zauber bannen*

STUFE 12

Durchlässig, *Giftbann*, *Magische Barriere*, *Nahrung zaubern*, *Schutzkuppel*, *Unsichtbares sehen*, *Unsichtbarkeit*, *Vergrößern*, *Wechselzauber*

STUFE 13

Blut kochen

STUFE 14

Bannen, *Erdsplatt*

STUFE 15

Flammeninferno, *Gasgestalt*, *Schattensäule*

STUFE 16

Ebenentor, *Gefrierender Hieb*

STUFE 18

Verdampfen, *Zeitstop*

STUFE 20

Körperexplosion

ZAUBERWERK

von Christian Kennig und Sven Lotz

Cover:

Raymond Gaustadnes
<http://www.digitalartwork.no>

Grundkonzept des Manasystems:

Sven Lotz
<http://www.sven-lotz.de>

Layout & Produktion:

Christian Kennig

© 2009 unter Creative Commons 3.0 Deutschland
Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weltweit nutzbar unter gleichen Bedingungen

ZAUBERSPRÜCHE

FÜR DAS DUNGEONSLAYERS STANDARDMAGIESYSTEM SOWIE DAS MANASYSTEM

Zauber	Art	ZB	H	Z	S	Distanz	Abkl.	Effekt	Gold
Allheilung	N	+0	10/10MP	-	-	Berühren	1 Tag	Heilt sämtliche Verletzungen und LK (keine Wiederbelebung)	650
Arkanses Schwert	N	+0	-	10/10MP	8/8MP	r=VE m	1 Tag	Selbst. kämpfendes, mag. Schwert (alle Werte = Stufe+5) VE Rd	920
Balancieren	N	-2	2/2MP	4/3MP	6/5MP	Berühren	10	Ziel kann (eigene) VE m absolut sicher balancieren	45
Bannen	Z	-(KÖR+AU)/2	8/7MP	18/15MP	14/12MP	r=VEx2m	100	Vernichtet Anzahl an Dämonen/Untoten in Höhe eigener Stufe/2	255
Blenden	Z	-(AGI+AU)/2	1/1MP	5/4MP	-	VEx5m	5	Ziel (keine Abwehr) geblendet (-6, wenn Sehen benötigt) für Ergebnis Rd	10
Blitz	Z	+3	10/8MP	7/5MP	7/5MP	VEx10m	1	Gegner (keine Abwehr in Kette/Platte) von Blitz getroffen	310
Blut kochen	Z	-(KÖR+AU)/2	-	17/15MP	13/12MP	VEx10m	1 Tag	Magischer Schaden von Innen; Ergebnis x2 = abwehrbarer Schaden	1580
Botschaft	N	+0	8/8MP	6/7MP	8/8MP	Selbst	1 Tag	SC-Illus.-Abbild übermittelt VEx2 Silben an Bekannten (bis Vex5km)	510
Dämon beschwören	N	-(KÖR+AU)/2	-	16/14MP	10/10MP	r=VE m	1 Tag	Greift bei Mißerfolg an; Bleibt ansonsten für VE Aufträge/Fragen bzw. 1 Tag	1190
Duftnote	N	+0	-	1/2MP	2/3MP	Berühren	100	Ziel für (Ergebnis) Min. mit Duft versehen (soziale Proben +1 bis -1)	10
Durchlässig	N	-4	-	10/10MP	12/11MP	Selbst	1 Tag	Samt Ausrüstung VE/2 Rd. durch nichtmag., unlebte Objekte schreiten	920
Durchsicht	N	-2	7/7MP	3/4MP	3/4MP	VE/2m	1 Tag	Zauberwirker kann VE Rd durch nichtmag., unbel. Objekte blicken	280
Ebenentor	N	-8	-	18/17MP	16/15MP	VEx1m	W20 Tage	Öffnet für bis zu VE/2 Wesen oder VE Minuten ein Ebenentor	2580
Einschläfern	N	-(KÖR+VE)/2	2/2MP	5/4MP	5/4MP	r=VEx2m	10	Schläfert Anzahl Ziele (keine Abwehr) in Höhe der eigenen Stufe ein	45
Erdsplatt	N	-4	10/9MP	10/9MP	14/12MP	VEx2m	100	Erschafft für VE Rd 1m breiten, VE/2 langen und tiefen Erdsplatt	325
Federgleich	N	+0	5/3MP	3/1MP	3/1MP	Berühren	0	Ziel (+Ausrüstung) fällt für (Ergebnisx10)m sanft wie Feder (1m/Rd)	110
Feueratem	Z	+3	-	10/8MP	10/8MP	VE/2m	10	Gegner (keine Abwehr) in 1m breiter Feuerschneise erhalten Schaden	460
Feuerball	Z	+3	-	10/8MP	10/8MP	VEx10m	10	Gegner (keine Abwehr) in r=(VE)m erhalten Schaden	460
Feuerlanze	Z	+2	-	5/3MP	5/3MP	VEx10m	0	Mächtiger Variante des Feuerstrahls	210
Feuerstrahl	Z	+1	-	1/1MP	1/1MP	VEx5m	0	Typischer Kampfzauber, das Zielzauber-Ergebnis ist der Schaden	10
Feuerwand	N	-2	-	8/7MP	10/9MP	VEx2m	100	Für VE Rd. Feuerwand (2W20 Feuerschaden) von max. 1xVExVEm	360
Flackern	N	-2	2/3MP	4/6MP	4/6MP	Selbst	100	G7 ÜÜWYřk Łg5i gk YWYb Z f řBf[Yb]gFXi a 9f[Yb]gYf`^h	45
Flammeninferno	Z	+5	-	15/13MP	15/13MP	VEx10m	1 Tag	Gegner (keine Abwehr) in r=VE m Schaden; Inferno VE Runden	1420
Fliegen	N	+0	20/16MP	10/9MP	10/9MP	Berühren	100	NjY_ Übb Z f K i fZf[Yb]g]b Fi bXb Üj[Yb řj 91 8a #Fi bXŁ.	460
Freund!	Z	-(GEI+VE)/2	6/7MP	8/8MP	8/8MP	VEx2m	1 Tag	Ziel (keine Abwehr) hält Zauberwirker (und nur ihn) VE Rd für seinen besten Freund	370
Gasgestalt	N	+0	15/13MP	15/13MP	15/13MP	Berühren	1 Tag	Ziel für max. (Ergebnis) Min. gasförmig (Laufenx4) samt Ausrüstung	1000
Geben und Nehmen	N	+0	4/2MP	-	-	Selbst	0	VE/2 Rd Heilung (50% des selbst verursachten Schlagenschadens)	115
Gefrierender Hieb	Z	+3	-	12/9MP	16/12MP	VE/2m	10	Schadenszauber, der Ziel (keine Abwehr) VE Rd (oder bis Schaden) einfriert	560
Gehorche!	Z	-(GEI+VE)/2	-	12/11MP	10/10MP	VEx2m	1 Tag	Ziel (keine Abwehr) gehorcht VE/2 Rd bedingungslos (außer Selbstmord/-verstümmelung)	1120
Giftbann	N	+0	3/2MP	12/9MP	12/9MP	Berühren	10	Neutralisiert augenblicklich die Wirkung eines Giftes	80
Giftschutz	N	+0	1/1MP	8/6MP	8/6MP	Berühren	10	Ziel VE in Stunden + Stufe des Zauberwirkers auf Abwehr gegen Gift	10
Glühender Glaube	N	-2	6/7MP	-	-	Berühren	1 Tag	Waffe erglüht; Stufe/2 Rd Schlagen: mag. +VE; Gegnerabwehr -VE/2	370
Halt!	Z	-(KÖR+AU)/2	1/1MP	6/5MP	6/5MP	VEx5m	10	Ziel (keine Abwehr) kann sich VE Rd (oder bis Schaden) nicht rühren	10
Heilende Aura	N	+0	1/2MP	-	-	Selbst	100	(Ergebnis) Rd erhalten Heiler und Gefährten in r=VE m 1LK Heilung	10
Heilende Hand	N	+1	1/1MP	-	-	Berühren	0	< ÜbXÜ ÜY Yb \Y] h@Yb]g fÜh]b < " \YXgK i fZf[Yb]ggg	10
Heilende Strahlen	Z	+0	12/9MP	-	-	VEx2m	2	Lichtstrahl heilt LK in Höhe des Wurfresultates von VE/2 Zielen	395
Heilendes Feld	N	+0	16/14MP	-	-	r=VEx2m	1 Tag	Heilt alle Verbündeten im Wirkungsbereich um das Wurfresultat	1070
Heilendes Licht	Z	+2	4/3MP	-	-	VEx2m	2	Lichtstrahl heilt Lebenskraft in Höhe des Wurfresultates	115
Heiliger Hammer	N	+0	10/9MP	-	-	r=VEx5m	100	Selbst. kämpfender, mag. Hammer (alle Werte = Stufe+5) VE/2 Rd	325
Kettenblitz	Z	+3	15/11MP	10/8MP	10/8MP	VEx5m	5	Gegner (keine Abwehr in Kette/Platte) in r=(VE)m erhalten Schaden	460
Kleinr Terror	N	-(GEI+VE)/2	2/3MP	6/6MP	4/4MP	r=VEx2m	100	< i a Übc]XY]b < " \Y]j YbYf Gi Z#&ÜjY Yb dÜb]gWZ f J 9 Fi bXb	45
Kontrollieren	N	-(GEI+AU)/2	-	8/6MP	4/3MP	r=VEx2m	10	Untote in Höhe der eigenen Stufe (niemals mehr) unter Kontrolle	205
Körperexplosion	Z	-(KÖR+AU)/2	-	-	20/18MP	VEx1m	W20 Tage	Explosion von Innen; Ergebnis x4 = abwehrbarer Schaden	3735
Lauschen	N	+2	6/6MP	2/3MP	2/3MP	Selbst	100	Hörzentrum VEx2 Rd bis zu VEx5m (in Sichtweite) verlagern	75
Licht	N	+5	1/1MP	1/1MP	5/4MP	Berühren	10	Fackelhelles Leuchten umgibt Ziel für Wurfresultat in Minuten	10
Lichtlanze	Z	+5	10/8MP	16/12MP	-	VEx5m	1	Schadenszauber, gegen den Wesen der Dunkelheit Abwehr-2 haben	325
Lichtpfeil	Z	+2	2/2MP	5/4MP	-	VEx5m	1	Schadenszauber, gegen den Wesen der Dunkelheit Abwehr-2 haben	45
Lichtsäule	Z	+8	15/11MP	19/14MP	-	VEx10m	1	Schadenszauber, gegen den Wesen der Dunkelheit Abwehr-2 haben	500
A Ü jY]Xb]ÜjYfYb	N	+0	5/4MP	1/1MP	1/1MP	Berühren	1	Offenbart Magie, ihre Quelle und Funktion (auch Gegenstände)	10
Magische Barriere	N	-2	14/13MP	10/10MP	12/11MP	VEx2m	1 Tag	Magieundurchl., unbewegl. Würfel (max. VE/2m³) für max. VE Min	920

Art=(N)ormaler Zauber oder (Z)ielzauber; ZB= Mali beziehen sich auf die Werte des Ziels; H=Heilermindeststufe; Z=Zauberermindeststufe; S=Schwarzmagiermindeststufe
Aufgeführte MP-Kosten beziehen sich auf das Manasystem, die Abklingzeiten dagegen auf die Standardmagieregeln

Zauber	Art	ZB	H	Z	S	Distanz	Abkl.	Effekt	Gold
Magische Waffe	N	+0	1/1MP	1/1MP	1/1MP	Berühren	1	Waffe für VE in Minuten WB+1 und Schaden ist magisch	10
Magisches Schloss	N	+0	3/2MP	1/1MP	1/1MP	Berühren	5	Öffnen durch Wurfergebnis erschwert (erlischt, sobald geöffnet)	10
Nahrung zaubern	N	+0	2/4MP	7/7MP	12/11MP	VEx1m	1 Tag	Zaubert Mahlzeit für bis zu eine Person/Stufe des Zauberschwärzers	90
Nebel	N	-2	-	4/3MP	4/3MP	VEx5m	10	Tarnender Nebel (-6, wenn Sehen benötigt) für VE/2 Rd; r=VE m	160
Netz	Z	-(AGI+ST)/2	4/3MP	9/7MP	9/7MP	VEx5m	10	Ziele (keine Abwehr) in r=(VE/2) m haben für VE/2 Rd ST/2, BE/2	115
Niesanfall	Z	-(KÖR+AU)/2	3/2MP	5/4MP	7/5MP	VEx5m	10	Ziel (keine Abwehr) kann VE Rd (oder bis Schaden) nur niesen	80
Öffnen	N	+0	2/2MP	1/1MP	1/1MP	Berühren	10	Öffnet ein Schloss, ohne es zu beschädigen; ein Versuch pro Schloss	10
Putzteufel	N	+0	-	5/6MP	5/6MP	VEx2m	1 Tag	Unsichtbarer Geist putzt, räumt auf oder packt bis zu VE/2 Stunden	420
Reinigen	N	+0	3/1MP	7/4MP	-	Berühren	0	Reinigt Gegenstände, Nahrung oder Person & Kleidung von Schmutz	80
Rost	Z	-(WB bzw. PA)x2	5/4MP	7/5MP	8/6MP	VEx2m	2	Zerstört sofort met., nichtmag. Waffe oder Rüstungsteil (keine Abwehr)	150
Schatten	Z	-(AGI+AU)/2	-	6/5MP	2/2MP	VEx5m	10	Schatten umhüllt Ziel (-6, wenn Sehen benötigt) für Ergebnis/2 Rd	75
Schattenlanze	Z	+5	-	15/10MP	10/7MP	VEx10m	0	Schadenszauber, gegen den Wesen des Lichts Abwehr-2 haben	595
Schattenpfeil	Z	+2	-	6/4MP	2/1MP	VEx10m	0	Schadenszauber, gegen den Wesen des Lichts Abwehr-2 haben	75
Schattensäule	Z	+8	-	20/14MP	15/10MP	VEx10m	0	Schadenszauber, gegen den Wesen des Lichts Abwehr-2 haben	920
Schleudern	Z	-(KÖR+AU)/2	16/12MP	12/9MP	10/8MP	VE/2 m	10	Schleudert (keine Abwehr) Ziel (Ergebnis/3) m fort (verursacht Sturzschaden)	535
Schutz	N	+0	1/1MP	4/2MP	4/2MP	VEx2m	0	Ziel bekommt Wurfergebnis auf Abwehr bis wieder an der Reihe	10
Schutzblase	N	+0	4/4MP	8/7MP	8/7MP	r=VE m	100	Schutz vor nichtmagischen Geschossen für Wurfergebnis in Runden	115
Schutzkuppel	N	+0	8/9MP	12/12MP	12/12MP	r=VE m	W20 Tage	Von beiden Seiten undurchlässig, solange Konzentr.; unbeweglich	765
Schutzschild	N	+0	4/4MP	8/7MP	8/7MP	Berühren	100	Ziel bekommt Wurfergebnis auf Abwehr für VE x 2 Runden	115
Schutzschild dehnen	N	+0	4/5MP	-	-	Berühren	1 Tag	Verdoppelt die Dauer eines <i>Schutzschild</i> -Zaubers	230
Schutzschild stärken	N	+0	4/5MP	-	-	Berühren	1 Tag	Verdoppelt den Schutzeffekt eines <i>Schutzschild</i> -Zaubers	230
Schweben	N	+0	7/4MP	5/3MP	5/3MP	Berühren	0	Für Wurfergebnis in Runden hoch/runter schweben (VE x 1m /Rd)	210
Schweig!	Z	-(GEI+AU)/2	12/10MP	10/9MP	8/7MP	VEx2m	100	Ziel (keine Abwehr) VE/2 Rd stumm; Zaubern solange nicht möglich	395
Segen	N	+0	2/4MP	-	-	VEx2m	1 Tag	Kameraden in Radius bekommen VE in Stunden +1 auf jede Probe	90
Skelette erwecken	N	+0	-	-	6/7MP	r=VEx5m	1 Tag	Erweckt pro Stufe ein (noch unkontrolliertes!) Skelett	670
Spionage	N	+0	8/7MP	5/5MP	4/4MP	Selbst	100	In Trance Blick & Gehör VEx2 Rd reisen lassen (VE m/Rd), sofern genug Platz	205
Springen	N	+0	5/4MP	3/2MP	3/2MP	Selbst	10	Ein sofortiger Sprung von maximal Wurfergebnis/2 Meter	110
Steinstatue	N	+2	8/5MP	6/4MP	8/5MP	Berühren	0	Verwandelt ein williges Ziel bis zu VE Std. in leblose Steinstatue	255
Steinwand	N	-2	-	8/7MP	10/9MP	VEx2m	100	Für VE Rd. auf freier Fläche Steinwand von max. 1xVExVEm	360
Stolpern	Z	-(AGI+AU)/2	-	4/4MP	3/3MP	VEx2m	100	Ziel (keine Abwehr) stürzt; AGI+GE, sonst Gehaltenes verloren	140
Stoßgebet	N	-(KÖR+AU)/2	5/8MP	-	-	Selbst	100	Druckwelle bringt Feinde in r=Stufe in Meter zu Fall	150
Tanz!	Z	-(GEI+AU)/2	-	8/6MP	10/8MP	VEx5m	10	Ziel (keine Abwehr) kann VE/2 Min (oder bis Schaden) nur tanzen	360
Telekinese	Z	-1 pro 2kg	-	6/4MP	8/5MP	VEx5m	0	Unbelebter Gegenstand schwebt 1m pro Rd, solange Konzentration	260
Teleport	N	+0	20/17MP	10/10MP	10/10MP	Berühren	1 Tag	Zauberer + ein Begleiter pro VE zu bekannten Ort teleportieren	920
Terror	N	-(GEI+VE)/2	5/6MP	9/9MP	7/7MP	r=VEx5m	1 Tag	< i a Ubc XY b < " \Y YbY Gñ ZÜ Y Yb d b gW Z f J 9 A bi Hb	300
Tiere besänftigen	N	-(GEI+VE)/2	1/1MP	7/5MP	-	r=VEx5m	1	Besänftigt unkontrollierte Tiere in Höhe der eigenen Stufe VE h	10
Trugbild	N	-2	-	5/5MP	7/6MP	VEx1m	100	Rein opt., unbewegl. Illusion (max. VE/2 m³); Durchschauen: Wahrn. - Ergebnis/2	210
Unsichtbares sehen	N	+0	10/9MP	12/10MP	12/10MP	Selbst	100	Der Zauberschwärzer kann Unsichtbares VE Rd. sehen	325
Unsichtbarkeit	N	+0	20/17MP	12/11MP	12/11MP	Berühren	1 Tag	Ziel für Wurfergebnis in Minuten bzw. bis es angreift unsichtbar	1120
Verborgenes sehen	N	+0	8/8MP	8/8MP	8/8MP	VEx2m	1 Tag	Verborgenes (sofern nichtmagisch) leuchtet kurz (Fallen, Geheimtüren)	510
Verdampfen	Z	-(KÖR+AU)/2	-	-	18/15MP	VEx1m	1 Tag	Magischer Schaden von Innen; Ergebnis x3 = abwehrbarer Schaden	2230
Vergößern	N	-4	-	10/10MP	12/11MP	Berühren	1 Tag	Ein williges Ziel (+ Ausrüstung) VE/2 Rd Größex2; (KÖR, ST, HÄ)x2	920
Verkleinern	N	-4	-	10/9MP	8/7MP	Berühren	100	Ein williges Ziel (+ Ausrüstung) VE Min. Größex10; (KÖR, ST, HÄ)/2	460
Verlangsamern	N	-(KÖR+AU)/2	3/2MP	8/6MP	8/6MP	r=VEx5m	10	Laufen/2 von Gegneranzahl gleich eigener Stufe/2 für VE Runden	80
Versetzen	N	+0	10/8MP	6/5MP	6/5MP	Berühren	10	Ein williges Ziel um maximal Wurfergebnis x 2m teleportieren	260
Vertreiben	N	-(GEI+AU)/2	1/1MP	-	-	r=VEx2m	10	Vertreibt für VE Minuten Dämonen-/Untotenanzahl gleich Stufe/2	10
Verwirren	Z	-(GEI+VE)/2	-	5/4MP	5/4MP	r=VEx2m	10	VE/2 Rd (keine Abwehr); W20/Rd: 1-6 gegen SC; 7-13 Passiv; 14+ gegen Gefährten	45
Wächter	N	+0	4/5MP	6/7MP	5/6MP	Berühren	1 Tag	Alarmiert/Weckt für VE h, wenn Wesen VE/2²m Bereich betritt	115
Wasser weihen	N	+0	1/3MP	-	-	Berühren	1 Tag	Ergebnis an Wassereinheiten 24h heilig; Ergebnis = Schadenswert	10
Wasserwandel	N	+0	5/3MP	9/6MP	9/6MP	Berühren	0	Ziel kann Ergebnis in Runden über Wasser laufen	150
Wechselzauber	N	+0	12/-	10/-	12/-	Selbst	1 Tag	Präpariert einen Zauber, um einmalig zu ihm aktionsfrei zu wechseln	790
Wiederbelebung	N	+0	10/11MP	-	-	Berühren	W20 Tage	Belebt wieder (höchsten W20 Tage tot; KÖR-); Verletzung bleibt	975
Zauber bannen	N	-Wirkstufe	12/12MP	10/11MP	10/11MP	VEx1m	W20 Tage	Bannt einen wirksamen Zauber; Schwierigkeit Spruchwirker abh.	1185
Zauberleiter	N	+0	8/8MP	4/5MP	4/5MP	Berühren	1 Tag	Max. Länge VE x Stufe Meter; Bleibt, solange man sich konzentriert	320
Zaubertrick	N	+0	-	1/1MP	1/1MP	VEx2m	10	Unschädliche Zaubertricks (schwebende Bälle, Illusionshase im Hut)	10
Zeitstop	N	-5	-	15/14MP	18/16MP	Selbst	W20 Tage	Zeit friert ein für (Ergebnis) Rd / bis Zauberschwärzer Schaden verursacht	2130
Zombies erwecken	N	+0	-	-	8/8MP	r=VEx5m	1 Tag	Erweckt pro Stufe eine (noch unkontrollierte!) Leiche zum Zombie	930

Art=(N)ormaler Zauber oder (Z)ielzauber; ZB= Mali beziehen sich auf die Werte des Ziels; H=Heilermindeststufe; Z=Zauberschwärzermindeststufe; S=Schwarzmagiermindeststufe
Aufgeführte MP-Kosten beziehen sich auf das Manasystem, die Abklingzeiten dagegen auf die Standardmagieregeln

