



EINE REGELERWEITERUNG VON SINTHOLOS

NAHKAMPFZAUBER & KAMPFMAGIER

EIN REGELWERK FÜR EINE NEUE ART ZU ZAUBERN

EINLEITUNG

Manche Magier sind seltsam. Da sind sie mit ihren Zaubern fähig, aus der Ferne unfassbaren Schaden anzurichten und dann zieht es sie doch nach vorne, damit sie mit ihren Schwertern vorne zuschlagen können. Der Erfolg ist überschaubar und furchtbar vermöbelt wird er auch noch. „Wenn es Nahkampfzauber gäbe, würde das nicht passieren.“ verkündet der Spieler. Zurecht?

Diese Regelergänzung soll eine Lücke schließen. So gibt es bereits einige Zauber, die nur auf kurze Distanz wirksam sind, doch mangelt es ihnen an der nötigen Durchschlagskraft, um für Zauberwirker aller Art und insbesondere für Kriegszauberer interessant zu sein. Dieses Zusatzregelwerk beinhaltet daher neue Regeln für das Wirken einer neuen Zauberart: Die Nahkampfzauber. Dazu gesellt sich eine neue Grundklasse, der Kampfmagier, der diese Zauber optimal einzusetzen weiß. Ausgestattet mit Nahkampfzaubern, Waffenverzauberungen, neuen Talenten und drei zugehörigen Heldenklassen trägt er die Magie in den Nahkampf.

REGELERGÄNZUNG: NAHKAMPFZAUBER



NAHKAMPFZAUBERN (GEI+ST+ZB-PA):

Mit diesem Kampfwert setzt ein Zauberwirker zerstörerische Zauber aus nächster Nähe auf seine Feinde frei, ohne sich selber in Gefahr zu begeben. Der Zauberbonus (ZB) des aktiven Zauberspruchs wird addiert, der Bonus durch Rüstungen (PA) wird abgezogen.

Nahkampfzauber sind eine neue Kategorie von Zaubern, die analog zu Zaubern, Zielzaubern und Geist manipulierenden Zaubern eingeführt werden. Um einen Nahkampfzauber wirken zu können, muss der ZAW **eine freie Hand** haben. Diese benötigt er, um die besonders **ausladenden Gesten** zur Aktivierung des Zaubers in die Luft zu zeichnen und ihn schließlich durch Berührungen oder sogar Schläge in seinen Feind zu leiten.

Dementsprechend ist das Führen von Zweihandwaffen, zwei Waffen oder Schwert und Schild unüblich für jene Zauberwirker, die vorwiegend Nahkampfzauber einsetzen. Viel häufiger sieht man Kombinationen aus Einhandwaffe

und Nahkampfzauber, Schild und Nahkampfzauber oder sogar zwei Nahkampfzaubern.

Für die Nahkampfzauber gelten die selben Regeln wie für alle anderen Zauber: Ein ZAW kann immer nur einen bestimmten Zauberspruch aktiv halten. Um andere Zauber wirken zu können, muss er zu diesen wechseln, wenn andere Talente oder Gegenstände ihm nicht weitere aktive Zauber ermöglichen.

Kampf mit einer Nahkampfwaffe:

Viele Nahkampfzauberer kombinieren den Einsatz von Nahkampfzaubern mit Nahkampfwaffen-Angriffen. Wird ein erfolgreicher Schlagen-Angriff ausgeführt, kann der Zauberwirker aktionsfrei einen aktiven Nahkampfzauber auf den Feind wirken. Nahkampfzaubern und Abwehr werden jedoch **um 6 gemindert** (es sei denn man verfügt über das Talent **Schnelle Zauberschläge**), bis der Angreifer in der Folgerunde wieder an der Reihe ist.

Kampf mit zwei Waffen:

Der Kampf mit **Zwei Waffen** und der zusätzliche Nahkampfzauber-Angriff sind **nicht miteinander kombinierbar**. Der Charakter muss sich daher vor seinem Angriff entscheiden, ob er lieber den zusätzlichen Angriff mit seiner Zweitwaffe nach den Regeln von **Zwei Waffen** durchführen, oder den zusätzlichen Nahkampfzauber nach den Regeln vom Kampf mit einer Nahkampfwaffe ausführen möchte.

Kampf mit zwei Nahkampfzaubern:

Es ist auch möglich mit zwei unterschiedlichen Nahkampfzaubern bzw. zweimal mit dem selben Nahkampfzauber anzugreifen, wie beim Kampf mit **Zwei Waffen**. Dafür müssen jeweils verschiedene Voraussetzungen erfüllt werden: Will man mit zwei unterschiedlichen Nahkampfzaubern angreifen, müssen beide Zauber aktiv sein (ermöglicht z. B. durch Talente oder Gegenstände). Greift man zweimal mit dem gleichen Nahkampfzauber an, muss die Abklingzeit des Zaubers für den ZAW o KR betragen.

Dabei wird für die verwendeten Nahkampfzauber jeweils ein separater Angriff gewürfelt, was jedoch nur als eine einzelne Aktion gewertet wird. Dabei werden Nahkampfzaubern und Abwehr allerdings **um 6 gemindert** (es sei denn man verfügt über das Talent **Schnelle Zauberschläge**), bis der Angreifer in der Folgerunde wieder an der Reihe ist.

DER KAMPFMAGIER

- EIN MAGIEBEGABTER NAHKÄMPFER -

BESCHREIBUNG UND ERSCHAFUNG

Der Kampfmagier (KAM) ist eine Grundklasse für Dungeonslayers. Er ist der Archetyp des draufgängerischen Zauberwinkers, der den Nahkampf und das Handgemenge dem Schleudern von Zaubern aus der Entfernung vorzieht. Dabei führt er meist eine einhändige Nahkampfwaffe in einer Hand, die er meisterhaft zu schwingen weiß und hält in der anderen Hand einen Zauber parat, den er entweder aus nächster Nähe auf den Feind schleudert oder auf sich selbst wirkt, um seine Angriffe zu verstärken oder die eigenen Abwehrfähigkeiten zu verbessern. Unterschiede zu anderen Grundklassen sind:

Kampfwert Zaubern und Zielzaubern: Der Kampfmagier kann keinen Zauber auf Distanz wirken. Selbst Zauber, die als Zielzauber ausgewiesen sind (sollte er sie lernen bzw. durch einen Gegenstand oder eine Schriftrolle anwenden können), wirkt er nur auf Distanz: Berühren, indem er seinen Zaubern-Wert verwendet. Außerdem werden Zauber mit einem Bereichseffekt (z. B. Feuerball oder Einschläfern) immer mit dem Kampfmagier als Zentrum bzw. Ausgangspunkt ausgeführt, wobei der Kampfmagier auch als gültiges Ziel des Zaubers gilt. Gewährt ein Gegenstand, eine Volksfähigkeit, ein Talent oder etwas anderes einen Bonus auf den Kampfwert Zielzaubern, wie etwa der Kampfstab, so wird dieser Bonus **nicht** auf den Zaubern-Wert addiert, sondern verfällt für den Kampfmagier ersatzlos.

Kampfwert Nahkampfzaubern: Der Kampfmagier ist spezialisiert auf die Verwendung des zuvor verwendeten Kampfwertes Nahkampfzaubern, der den Kampfwert Zielzaubern bei ihm komplett ersetzt.

Magische Sinne: Als Grundklasse mit magischer Begabung besitzt der Kampfmagier die Fähigkeit, Magie in seiner direkten Umgebung zu erspüren (siehe GRW Seite 47). Wurde erfolgreich eine magische Präsenz in einem Gegenstand erkannt, können dessen Effekte genauer analysiert und die magischen Effekte ermittelt werden. Außerdem kann er die Zauber „Magie entdecken“ und „Magie identifizieren“ zum Erkennen magischer Eigenschaften erlernen.

Charaktererschaffung: Bei der Erschaffung kann ein Kampfmagier die folgenden Eigenschaftswerte aufgrund seiner Klasse erhöhen, womit nun auch **Werte über 4 möglich** sind:

KLASSE	KLASSEN Bonus
Kampfmagier	Stärke oder Aura +1

RÜSTUNGEN	STOFF	LEDER	KETTE	PLATTE	HELME	SCHIENEN	SCHILDE
Kampfmagier	Ja	Ja	Nein	Nein	Nein	Leder	Ja

Rüstungsbeschränkungen: Da Rüstungen das Zauberwirken behindern, der Kampfmagier aber auf den Schutz im Getümmel angewiesen ist, kann der Kampfmagier maximal Lederrüstungen und -schiene tragen.

STUFENANSTIEG

Bei jedem Stufenanstieg erhält der Kampfmagier, wie die anderen Klassen, **2 Lernpunkte**. Diese können für Sprachen, Schriftzeichen oder laut der folgenden Tabelle eingesetzt werden.

LP-KOSTEN	ST	HÄ	BE	GE	VE	AU	LK	TP
Kampfmagier	2	3	3	3	3	2	1	3

VERTRAUTE

Wie andere ZAW kann der Kampfmagier als Vertraute Kleintiere, wie Kröten, Ratten oder Fledermäuse auswählen.

KLASSE	VERTRAUTEN Bonus
Kampfmagier	Schlagen oder Nahkampfzaubern

VÖLKER UND VOLKSFÄHIGKEITEN

Grundsätzlich kann jedes Volk Caeras, welches magische Begabungen aufweist, Kampfmagier hervorbringen. Nur z. B. Halblinge, welche keinerlei magische Begabungen aufweisen, können nicht zu Kampfmagiern werden.

Völker mit der Fähigkeit **Magisch begabt** erhalten einen Bonus von +1 auf Nahkampfzaubern.

EIGENSCHAFTSHÖCHSTWERTE

Der maximal erreichbare Grundwert in jeder Eigenschaft wird auch beim Kampfmagier modifiziert:

KLASSE	Bonus auf Grundwert 12
Kampfmagier	Stärke und Aura +1

MEISTER SEINER KLASSE

Als ZAW erhöht das Talent Meister seiner Klasse GEI.

DER KAMPFMAGIER

- TALENTE UND HELDENKLASSEN -

TALENTE DES KAMPFMAGIERS

Alchemie 1 (V)
Ausweichen 1 (III)
Bildung 1 (V)
Charmant 1 (III)
Diener der Dunkelheit 1 (III)
Diener des Lichts 1 (III)
Einstecker 1 (V)
Genesung 1 (V)
Glückspilz 1 (III)
Feuermagier 1 (III)
Handwerk 1 (III)
Instrument 1 (III)
Kämpfer 1 (III)
Magieresistent 1 (III)
Nahkampfzauberer 1 (III)*
Parade 1 (III)
Reiten 1 (III)
Runenkunde 1 (V)
Rüstzauberer 1 (I)
Schlitzohr 1 (III)
Schnelle Reflexe 1 (III)
Schnelle Zauberschläge 1 (III)*
Schwimmen 1 (III)
Umdenken 1 (V)
Wahrnehmung 1 (V)
Wechsler 1 (V)
Wissensgebiet 1 (III)

Abklingen 4 (V)
Akrobat 4 (III)
Brutaler Hieb 4 (III)
Elementarer Waffenmeister 4 (III)*
Flink 4 (III)
Heimlichkeit 4 (III)
Standhaft 4 (III)
Verletzen 4 (III)
Vertrauter 4 (III)
Zaubermacht 4 (III)

Arkane Explosion 8 (III)
Diebeskunst 8 (III)
In Deckung 8 (III)
Jäger 8 (III)
Verheerer 8 (III)*
Waffenkenner 8 (III)
Zauberkenner 8 (III)*

Einbetten 10 (V)
Heldenglück 10 (III)

Meister seiner Klasse 15 (I)
Spruchmeister 15 (III)
Vernichtender Schlag 15 (III)
Meister aller Klassen 20 (I)

Die in der Liste angeführten Talente sind für Kampfmagier zugänglich. Neukreationen und Adaptionen von Talenten anderer Fanwerke wurden mit * markiert, wobei bei Adaptionen zusätzlich ein Quellenverweis in der Detailbeschreibung des Talentens angeführt wird.

HELDENKLASSEN DES KAMPFMAGIERS

Wie allen anderen Grundklassen stehen dem Kampfmagier ab Stufe 10 mehrere Heldenklassen zur Spezialisierung zur Verfügung, welche ihm Zugang zu höheren Talenträngen und gänzlich neuen Talenten gewähren. Dies sind der Arkane Krieger, der Derwisch und die Windklinge.

VERWENDETE ABKÜRZUNGEN

Kampfmagier (KAM)

Arkane Krieger (ARK)

Derwisch (DER)

Windklinge (WKL)



ARKANER KRIEGER

Arkane Krieger trainieren das Zaubern unter besonders schweren Bedingungen, was ihnen das Tragen und Zaubern in schwerer Plattenrüstung ermöglicht. Dadurch werden sie zu magischen Bollwerken der Vernichtung im tiefsten Kampfgetümmel, die ihre Feinde mit ihren magischen Waffen niederstrecken.

VORAUSSETZUNGEN

Kampfmagier der Stufe 10+

TALENTE

Blocker 10 (V)
Explosionskontrolle 10 (III)
Gerüstet 10 (II)
Kämpfer 10 (V)
Parade 10 (V)
Pass auf! 10 (III)*
Rüstträger 10 (V)
Rüstzauberer 10 (III)
Schlachtruf 12 (III)
Zauber stören 12 (III)*
Zauberwaffe 12 (III)
Elementen trotzen 12 (III)
Magieresistent 14 (V)
Magische Scherben 14 (III)*
Verletzen 16 (V)
Zauberreflexion 16 (III)*

DERWISCH

Einige wenige Kampfmagierorden und -akademien schreiben ihren Schülern Askese und selbst verordnete Armut vor. Entsprechend wird auch der Einsatz „teurer“ Waffen abgelehnt. Aus diesen Gegebenheiten entwickelte sich ein einzigartiger Kampfstil, der unbewaffnete Angriffe mit Nahkampfzaubern kombiniert.

VORAUSSETZUNGEN

Kampfmagier der Stufe 10+

TALENTE

Akrobat 10 (V)
Arkane Explosion 10 (V)
Ausweichen 10 (V)
Nahkampfzauberer 10 (V)*
Schnelle Reflexe 10 (V)
Waffenloser Meister 10 (V)
Zauberkenner 10 (V)*
Zauberperfektion 10 (V)*
Bebende Zauber 12 (III)*
Explosionskontrolle 12 (III)

Schockwelle 12 (III)*
Schnelles Versetzen 12 (III)*
Verdrücken 12 (III)
Fliegende Schwünge 14 (III)*
Flink 14 (V)
Verheerer 14 (V)*
Zauber Macht 14 (V)
Rundumschlag 16 (III)

WINDKLINGE

Windklingen setzen wie ihre nicht-magischen Vetter, die Waffenmeister, auf Schnelligkeit und fatale Treffer mit ihren zahlreichen Waffen, welche sie zusätzlich mit magischen Verzauberungen versehen.

VORAUSSETZUNGEN

Kampfmagier der Stufe 10+

TALENTE

Gerüstet 10 (I)
Kämpfer 10 (V)
Parade 10 (V)
Perfektion 10 (V)
Rüstträger 10 (V)
Rüstzauberer 10 (III)
Schnelle Reflexe 10 (V)
Waffenkenner 10 (V)
Zauberwaffe 10 (III)
Elementarer Waffenmeister 12 (V)*
Explosionskontrolle 12 (III)
Schnelles Versetzen 12 (III)*
Bebende Zauber 14 (III)*
Fliegende Schwünge 14 (III)*
Schockwelle 14 (III)*
Verletzen 14 (V)
Rundumschlag 16 (III)
Sehnenschneider 16 (III)

TALENTE

Die folgenden Talente wurden entweder für den Kampfmagier geschrieben oder aus anderen Fanwerken bzw. dem Grundregelwerk entnommen und angepasst, wenn sie für den Kampfmagier nicht vollkommen stimmig waren. Die Quellen zu den Originaltalenten sind, wenn vorhanden, angegeben.

BEBENDE ZAUBER

DER 12 (III), ELE 16 (III), KRZ 14 (III), WKL 14 (III)

Der Charakter hat gelernt, den Bereichseffekt seiner Nahkampfzauber zu erweitern. Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf den Radius eines Nahkampfzaubers mit Bereichseffekt um bis zu VE vergrößern.

ELEMENTARER WAFFENMEISTER

Kam 4 (III), ELE 12 (III), WKL 12 (V)

Quelle siehe Bruder Grimms Talenpaket I

Der Zauberwirker ist geübt im Umgang mit Zaubern, die den WB einer Waffe erhöhen. Er erhält auf alle derartigen Zauber einen Bonus von +1 pro Talentrang. Außerdem erhöht sich der WB der Waffe zusätzlich um +1 pro Talentrang.

Durch Immersiege ausgelöste Zusatzeffekte der Waffenverzauberung treten auch ein, wenn bei einem Wurf der erste Würfel eine Augenzahl von 1 + Talentrang oder niedriger zeigt.

FLIEGENDE SCHWÜNGE

DER 14 (III), WKL 14 (III)

Der Charakter hat gelernt mit seiner Nahkampfwaffe einen schneidenden Wind zu erzeugen. Er kann Feinde mit seiner Nahkampfwaffe auch dann angreifen, wenn sie Talentrang Meter von ihm entfernt sind. Dies erhöht auch die Reichweite von Effekten, Talenten oder Zaubern, die sich auf die Reichweite einer Nahkampfwaffe beziehen, wie beispielsweise Rundumschlag.

MAGISCHE SCHERBEN

ARK 14 (III)

Der Charakter hat gelernt, magische Scherben zu beschwören, die ihn immerzu umgeben. Pro Talentrang erhält der Charakter eine Scherbe. Wird er mit einem Schießen- oder Zielzaubern-Angriff (ohne Flächenschaden) getroffen, opfert sich die Scherbe und absorbiert den Schaden vollständig. Nach Ende eines Kampfes regenerieren sich die Scherben wieder.

NAHKAMPFZAUBERER

Kam 1 (III), DER 10 (V), KRZ 10 (III)

Der Zauberwirker ist geübt im Umgang mit Nahkampfzaubern. Er erhält auf alle derartigen Zauber einen Bonus von +1 pro Talentrang.

PASS AUF!

ARK 10 (III), HAU 10 (III)

Quelle siehe Slay! #2

Einmal pro Talentrang pro Kampf kann der Charakter innerhalb von GEI/2 Metern aktionsfrei angrenzend zu einem Verbündeten laufen, der im Nahkampf angegriffen wird, und an seiner statt den Schlag auf sich ziehen (mit Ausweichen kombinierbar).

SCHNELLE ZAUBERSCHLÄGE

Kam 1 (III), KMÖ 10 (III), KRZ 14 (III)

Pro Talentrang wird der Malus von -6 auf Abwehr und Nahkampfzaubern nach erfolgreichen Schlagen-Angriffen bzw. beim Kampf mit zwei Nahkampfzaubern um jeweils 2 Punkte gemindert. Außerdem wird die Abklingzeit von Nahkampfzaubern um 1 Runde pro Talentrang reduziert.

SCHNELLES VERSETZEN

DER 12 (III), WKL 12 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf statt seiner normalen Bewegung eine Kurzstreckenteleportation um GEI + VE Meter durchführen, eine klare Sichtlinie vorausgesetzt.

SCHOCKWELLE

DER 12 (III), ELE 16 (III), KRZ 14 (III), WKL 14 (III)

Der Charakter hat gelernt, seine Nahkampfzauber in verheerende Schockwellen zu verwandeln. Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf einen Nahkampfzauber ohne Bereichseffekt als Schockwelle ausführen. Der Zauber wird damit zu einem Talentrang + VE Meter langen Kegel (am Ende Talentrang VE/2 Meter breit).

Das Talent **Explosionskontrolle** kann hier ebenfalls angewendet werden.

VERHEERER

ZAW 8 (III), DER 14 (V), ELE 12 (V), KLE 16 (V), KRZ 10 (V), PAL 14 (III), WKL 14 (V) Quelle siehe GRW

Der Charakter versteht es, seine Magie verheerend einzusetzen:

Die Abwehr des Gegners wird gegen Schaden durch Zauberangriffe des Charakters (mittels Zaubern, Zielzaubern oder Nahkampfzaubern) um 1 pro Talentrang gesenkt.

WG: GESTENLOS ZAUBERN

ZAW 1 (I) Quelle siehe GRW

Der Charakter versteht es, seine Zauber auch dann mit vollem Potential einzusetzen, wenn es ihm nicht möglich ist, die für Zauber notwendigen ausladenden Gesten zu vollziehen. Zaubert er gestenlos, wird sein Zaubern, Zielzaubern oder Nahkampfzaubern-Wert nicht mehr halbiert.

Außerdem kann er Nahkampfzauber auch dann nach einem erfolgreichen Schlagen-Angriff freisetzen, wenn seine Hände durch den Einsatz von zweihändigen Waffen, zwei Waffen oder einer Kombination von Waffe und Schild blockiert sind. In diesem Fall wird der Nahkampfzauber statt durch die Hände durch die Waffe als Fokus freigesetzt.

ZAUBERKENNER

DER 10 (V), ERZ 10 (V), ZAW 8 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter besondere Kenntnisse im Umgang mit einem bestimmten Zauber erlangen.

Er erhält beim Zaubern, Zielzaubern bzw. Nahkampfzaubern des Zaubers einen Bonus von +1. Handelt es sich um einen Zauber, gegen den Abwehr zulässig ist, wird die Abwehr des Gegners gegen diesen Zauber um 1 gesenkt. Es ist nicht möglich Zauberkenner mehrmals für ein und denselben Zauber zu erlangen, jedoch kann der Talentrang mit Hilfe des Talents Zauberperfektion weiter ausgebaut werden.

ZAUBERPERFEKTION

DER 10 (V), ERZ 10 (V)

Der Charakter kann die Boni auf Zaubern, Zielzaubern bzw. Nahkampfzaubern und Gegnerabwehr eines bereits erworbenen Zauberkennertalents für einen einzelnen Zauber pro Talentrang um +1 steigern.

ZAUBERREFLEXION

ARK 16 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf einen gegen ihn gerichteten Zielzauber (ohne Flächenschaden) auf den Urheber zurückschleudern, wenn er gerade einen Schild trägt. Dies muss vor dem Würfelwurf angesagt werden.

Um zu bestimmen, ob der zurückgeschleuderte Zauber seinen Urheber trifft wird eine Schießen- oder Zielzauber-Probe ab-

gelegt (Je nachdem was besser ist). Bei Erfolg trifft der Zauber seinen Urheber mit dem Probenwert des Urhebers. Bei Misserfolg wird der Zauber zwar erfolgreich abgelenkt, verfehlt jedoch sein Ziel.

ZAUBER STÖREN

ARK 12 (III), BAR 12 (III)

Quelle siehe Slay! #2

Der Charakter versteht es durch störende Klänge das Wirken von Zaubern zu verhindern. Einmal pro Kampf pro Talentrang kann er augenblicklich und aktionsfrei einen Wettstreit mit einem Ziel einleiten, das gerade einen Zauber wirken will. Dazu würfelt der Charakter eine GEI + AU + Talentrang-Probe gegen die Probe, mit welcher der Zauber gewirkt wurde. Gewinnt der Charakter den Wettstreit, gilt die Zaubern/Zielzaubern-Probe als misslungen und der Zauber wird nicht ausgeführt.

ZAUBERSPRÜCHE

▪ NANKAMPFZAUBER ▪

Die in der Liste angeführten Zauber sind für Kampfmagier zugänglich. Neukreationen und Adaptionen anderer Fanwerke wurden mit * markiert, wobei bei Adaptionen zusätzlich ein Quellenverweis in der Detailbeschreibung des Zaubers angeführt wird.

BLITZENDE BERÜHRUNG

Preis: 10 GM

ZB: +1

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 5 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker leitet über seine Hände fokussiert elektrischen Strom in seinen Feind und schädigt so Muskeln und Nerven. Dabei wird abwehrbarer Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Metallwesen oder Feinde in Metallrüstung erhalten GA-5 gegen diesen Zauber.

BLITZSCHLAG

Preis: 220 GM

ZB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 5 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker schlägt wild mit seiner elektrisch aufgeladenen Faust auf seinen Feind ein. Dabei wird abwehrbarer Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Fügt er seinem Ziel nach erfolgter Abwehr Schaden durch den Zauber zu, fächern die Blitze aus. An das Ziel angrenzende Feinde erhalten 4 Punkte nicht abwehrbaren Schaden.

EISIGE BERÜHRUNG

Preis: 10 GM

ZB: +1

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 5 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker leitet über seine Hände enorme Kälte in seinen Feind und verlangsamt ihn. Dabei wird abwehrbarer Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Fügt er seinem Ziel nach erfolgter Abwehr Schaden durch den Zauber zu, wird es verlangsamt. Es erhält für eine Runde LA-1 und INI-2.

EISSCHLAG

Preis: 220 GM

ZB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 5 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker schlägt auf den Feind ein und lässt die Luft um ihn herum gefrieren. Dabei wird abwehrbarer Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Fügt er seinem Ziel nach erfolgter Abwehr Schaden durch den Zauber zu, muss dieses eine Probe (Kälte widerstehen = KÖR + HÄ + Einstecker + Zäh) ablegen. Schlägt die Probe fehl, ist das Ziel für eine Runde eingefroren und kann sich nicht bewegen, schlagen, schießen oder Gegenstände benutzen. Zauberwirker können jedoch noch immer (gesten- und wortlos) aktive Zauber wirken oder ihre Zauber wechseln.

SPRÜCHE DES KAMPFMAGIERS	
STUFE 1	
Blenden, Blitzende Berührung*, Duftnote, Eisige Berührung*, Feurige Berührung*, Licht, Magie entdecken, Magie identifizieren, Magische Waffe, Reparieren*, Windige Berührung*	
STUFE 2	
Einschläfern, Flackern, Giftige Berührung*, Magisches Schloss, Niesanfall, Öffnen, Springen, Verlangsamern, Verteidigung, Schatten, Slayerwaffe*, Steinerner Berührung*	
STUFE 3	
Balancieren, Federgleich, Flammenklinge, Frostwaffe, Magie identifizieren, Magische Rüstung, Magischer Verband*, Schockwaffe*, Stolpern, Tarnender Nebel	
STUFE 4	
Blitzschlag*, Durchsicht, Eisschlag*, Feuerschlag*, Halt, Heilige Berührung*, Kleiner Terror, Nekrotische Berührung*, Netz, Steinwaffe*, Verbesserte Magische Waffe*, Vertreiben, Windschlag*, Zaubertrick	
STUFE 5	
Fluch, Geisterklinge*, Giftklinge*, Giftschlag*, Manabrot, Rost, Schweben, Schreckensklinge*, Steinschlag*, Verwirren, Volksgestalt	
STUFE 6	
Bannen, Giftbann, Glücksklinge*, Schattenklinge, Schutzfeld, Schutzschild Stärken, Schutzschild, Tanz, Waffe des Lichts, Zauberleiter	
STUFE 7	
Freund, Geben und Nehmen, Magie Bannen, Spurt, Terror, Wächter, Verborgenes Sehen, Wasserwandeln, Zauberabklang	
STUFE 8	
Eruption*, Hast*, Heiliger Schlag*, Kälteeinbruch*, Nekrotischer Schlag*, Schutzschild Dehnen, Schweig, Todesklinge*, Tornado*, Trägheit*, Versetzen, Wandöffnung, Wolke der Reue, Zerschmettern*	
STUFE 9	
Schleudern, Vergrößern, Verkleinern	
STUFE 10	
Durchlässig, Gehorche, Giftnebel*, Schutzkuppel, Tierbeherrschung, Tiere Besänftigen, Verwandlung, Zermalmen*	
STUFE 12	
Erdsplatt, Wechselzauber, Feuerwand, Verdammnis*, Weihe*	
STUFE 14	
Todesklinge*, Unsichtbares Sehen, Unsichtbarkeit	
STUFE 15	
Zeitstop	
STUFE 16	
Gasgestalt, Magische Barriere	
STUFE 20	
Teleport, Verdampfen	

ERUPTION

Preis: 460 GM

ZB: +5

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker leitet Feuermagie in den Boden und lässt mehrere Flammen- und Magmasäulen in einem Radius von VE/2 Meter entstehen, welche sowohl Freund als auch Feind verbrennen. Dabei wird abwehrbarer Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Bei einem Immersieg gehen die Ziele in Flammen auf und erhalten für W20 Runden 4 Punkte nicht abwehrbaren Schaden (kumulativ).

Der Zauberwirker kann Gefährten im Wirkungsbereich vom Schaden ausnehmen, indem er pro Gefährten eine Probe GEI+VE besteht, oder das Talent Explosionskontrolle zur Anwendung bringt.

FEUERSCHLAG

Preis: 220 GM

ZB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 5 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker schlägt dem Feind eine Hitzequelle entgegen, die ihn in Brand steckt. Dabei wird abwehrbarer Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Fügt er seinem Ziel nach erfolgter Abwehr Schaden durch den Zauber zu, wird ein weiterer W20 geworfen. Bei 1-4 geht das Ziel in Flammen auf. Es erhält für W20 Runden 2 Punkte nicht abwehrbaren Schaden (kumulativ).

FEURIGE BERÜHRUNG

Preis: 10 GM

ZB: +1

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 5 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker leitet über seine Hände große Hitze in seinen Feind und fügt ihm so schwere Brandwunden zu. Dabei wird abwehrbarer Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Pflanzen oder Feinde in hölzernen Rüstungen erhalten GA-5 gegen diesen Zauber.

GIFTIGE BERÜHRUNG

Preis: 80 GM

ZB: +1

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 5 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker benebelt die Sinne seines Feindes mit Giften, die ihn orientierungslos machen. Dabei wird abwehrbarer Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Fügt er seinem Ziel nach erfolgter Abwehr Schaden zu, wird ein weiterer W20 geworfen. Bei 1-4 ist es W20 Runden mit einem Neurotoxin vergiftet und sein Handeln wird nach folgender Tabelle bestimmt, bis ihm eine Probe (Gift Trotzen) gelingt oder der Zauber Giftbann erfolgreich auf es gewirkt wird.

W20	DER VERGIFTETE...
1-5	... greift normal die Charaktere an.
6-10	... bekommt Zuckungen in den Beinen und fällt hin.
11-15	... hat Krämpfe und lässt die Waffen fallen.
16-20	... steht, sich wild kratzend, herum.

GIFTNEBEL

Preis: 560 GM

ZB: +5

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker erzeugt in einem Radius von VE/2 Meter einen magischen Giftnebel, der Freund und Feind aber nicht ihn schädigt. Dabei wird abwehrbarer Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Bei einem Immersieg sind die getroffenen Ziele vergiftet und erhalten jede Runde 4 Punkte nicht abwehrbaren Schaden, bis ihnen eine Probe (Gift Trotzen) gelingt, oder der Zauber Giftbann auf sie gewirkt wird.

Der Zauberwirker kann Gefährten im Wirkungsbereich vom Schaden ausnehmen, indem er pro Gefährten eine Probe GEI+VE besteht, oder das Talent Explosionskontrolle zur Anwendung bringt.

GIFTSCHLAG

Preis: 290 GM

ZB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 5 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker leitet über seine Hände hochgiftige Flüssigkeiten in den Feind ein, die ihn innerlich verletzen und zersetzen. Dabei wird abwehrbarer Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Fügt er seinem Ziel nach erfolgter Abwehr Schaden durch den Zauber zu, erhält es für W20 Runden 2 Punkte nicht abwehrbaren Schaden, bis ihm eine Probe (Gift Trotzen -4) gelingt oder der Zauber Giftbann erfolgreich auf es gewirkt wird.

HEILIGE BERÜHRUNG

Preis: 10 GM

ZB: +1

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 5 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker leitet über seine Hände die heilige Macht der Rechtschaffenheit in seinen Feind und fügt so den bösen Elementen der Seele schweren Schaden zu. Dabei wird abwehrbarer Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Diener und Wesen der Dunkelheit erhalten GA-5 gegen diesen Zauber.

HEILIGER SCHLAG

Preis: 115 GM

ZB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 5 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker versetzt dem Feind einen heiligen Schlag, der einen lauten, glockenartigen Knall erzeugt. Dabei wird abwehrbarer Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Fügt er seinem Ziel nach erfolgter Abwehr Schaden zu, wird ein weiterer W20 geworfen. Bei 1-4 ist es W20 Runden desorientiert und sein Handeln wird nach folgender Tabelle bestimmt.

W20	DER DESORIENTIERTE...
1-5	... greift normal die Charaktere an.
6-10	... hat Probleme mit dem Gleichgewicht und fällt hin.
11-15	... ist taub und erhält -8 auf alle Hören-Proben.
16-20	... übergibt sich (W20 nicht abwehrbarer Schaden).

KÄLTTEINBRUCH

Preis: 460 GM

ZB: +5

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker sorgt in einem Radius von VE/2 Meter für einen massiven Temperatursturz, was sowohl Freund als auch Feind einzufrieren vermag. Dabei wird abwehrbarer Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Bei einem Immersieg sind alle getroffenen Ziele für eine Runde eingefroren und können sich weder bewegen noch angreifen. Zauberwirker können jedoch noch immer (gesten- und wortlos) Zauber wirken.

Der Zauberwirker kann Gefährten im Wirkungsbereich vom Schaden ausnehmen, indem er pro Gefährten eine Probe GEI+VE besteht, oder das Talent Explosionskontrolle zur Anwendung bringt.

NEKROTISCHE BERÜHRUNG

Preis: 10 GM

ZB: +1

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 5 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker leitet über seine Hände die zerstörerische Macht des Verfalls in seinen Feind und fügt so der Seele schweren Schaden zu. Dabei wird abwehrbarer Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Diener und Wesen des Lichts erhalten GA-8 gegen diesen Zauber.

NEKROTISCHER SCHLAG

Preis: 205 GM

ZB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 5 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker schlägt den Feind mit dunkler Macht und versucht die Verbindung von Körper und Geist

zu trennen. Dabei wird abwehrbarer Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Fügt er seinem Ziel nach erfolgter Abwehr Schaden zu, wird ein weiterer W20 geworfen. Bei 1-4 erhält es W20 Runden -1 auf alle Proben (kumulativ mit weiteren Nekrotischen Schlägen).

STEINERNE BERÜHRUNG

Preis: 80 GM

ZB: +1

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 5 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker stößt mit seiner Berührung viele kleine magisch beschworene Kiesel aus, welche dem Feind schwere Schürfwunden zufügen und seine Rüstung abschmirgeln. Dabei wird abwehrbarer Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Fügt er seinem Ziel nach erfolgter Abwehr Schaden zu, wird ein weiterer W20 geworfen. Bei 1-4 wird ein zufälliges (auch magisches) Rüstungsteil des Zieles beschädigt und dessen PA um 1 gesenkt.

Dieser Effekt hat keine Auswirkungen auf natürliche Panzerungen, wie Fell oder Chitin. Von diesem Effekt betroffene magische Rüstungsteile regenerieren sich automatisch mit einer Rate von 1 PA/Stunde. Von diesem Effekt betroffene nicht-magische Rüstungsteile müssen mithilfe einer Probe (Handwerk) oder bei einem entsprechenden Handwerker repariert werden.

STEINSLAG

Preis: 290 GM

ZB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 5 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker schlägt seinen Feind mit einer steinharten Faust, die ihn bis aufs Mark erschüttert. Dabei wird abwehrbarer Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Bei einem Immersieg wird das Ziel (Probenergebnis/4) Meter weit zurückgeschleudert. Für die zurückgelegte Distanz erhält es Sturzschaden (siehe Seite 85), darf jedoch dagegen Abwehr würfeln und liegt dann am Boden.

TORNADO

Preis: 460 GM

ZB: +5

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker dreht sich unfassbar schnell im Kreis und lässt in einem Radius von VE/2 Meter einen Tornado entstehen, welche sowohl Freund als auch Feind erfasst. Dabei wird abwehrbarer Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Bei einem Immersieg werden die Ziele um PE Meter nach oben geschleudert und erhalten Sturzschaden, wenn sie wieder auf dem Boden aufschlagen.

Der Zauberwirker kann Gefährten im Wirkungsbereich vom Schaden ausnehmen, indem er pro Gefährten eine Probe GEI+VE besteht, oder das Talent Explosionskontrolle zur Anwendung bringt.

VERDAMNIS

Preis: 465 GM

ZB: +5

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker lässt eine Aura des Verfalls in einem Radius von VE/2 Metern entstehen, die Freund und Feind schädigt. Dabei wird abwehrbarer Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Bei einem Immersieg erholen sich die getroffenen Ziele nur langsam von den Nachwirkungen und erhalten für W20 Runden -2 auf alle Proben (kumulativ mit weiteren Immersiegen).

Der Zauberwirker kann Gefährten im Wirkungsbereich vom Schaden ausnehmen, indem er pro Gefährten eine Probe GEI+VE besteht, oder das Talent Explosionskontrolle zur Anwendung bringt.

WEINE

Preis: 255 GM

ZB: +5

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker lässt eine Heilige Aura in einem Radius von VE/2 Metern entstehen. Dabei wird abwehrbarer Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Bei einem Immersieg werden der Zauberwirker und seine Verbündeten im Wirkungsbereich von göttlicher Macht erfüllt und erhalten für W20 Runden +2 auf alle Proben (kumulativ mit weiteren Immersiegen).

Der Zauberwirker kann Gefährten im Wirkungsbereich vom Schaden ausnehmen, indem er pro Gefährten eine Probe GEI+VE besteht, oder das Talent Explosionskontrolle zur Anwendung bringt.

WINDIGE BERÜHRUNG

Preis: 10 GM

ZB: +1

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 5 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker leitet über seine Hände kleine Windstöße in seinen Feind ein, die ihn wie winzig kleine Klingen verletzen. Dabei wird abwehrbarer Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Feinde in natürlicher Rüstung erhalten GA-5 gegen diesen Zauber.

WINDSCHLAG

Preis: 220 GM

ZB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 5 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker schlägt mit unfassbarer Geschwindigkeit auf seinen Feind ein. Dabei wird abwehrbarer Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Fügt er seinem Ziel nach erfolgter Abwehr Schaden durch den Zauber zu, kann er einen weiteren Windschlag einsetzen. Dieser hat keine Abklingzeit, bzw. kostet kein weiteres Mana, halbiert jedoch den PW des zusätzlichen Windschlags.

ZERMALMEN

Preis: 560 GM

ZB: +5

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker schlägt auf den Boden und bricht in einem Radius von VE/2 Metern Platten aus Erde und Gestein aus dem Boden, welche Freund und Feind zermalmen und zerquetschen. Dabei wird abwehrbarer Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Bei einem Immersieg werden die Ziele (Probenergebnis/2) Meter weit zurückgeschleudert. Für die zurückgelegte Distanz erhalten sie Sturzschaden (siehe Seite 85), dürfen dagegen Abwehr würfeln und liegen dann am Boden.

Der Zauberwirker kann Gefährten im Wirkungsbereich vom Schaden ausnehmen, indem er pro Gefährten eine Probe GEI+VE besteht, oder das Talent Explosionskontrolle zur Anwendung bringt.

ZERSCHMETTERN

Preis: 460 GM

ZB: +5

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker wirkt einen donnernden Schlag auf den Boden und überzieht einen Radius von VE/2 Metern mit Blitzen, was sowohl Freund als auch Feind Schaden zufügt. Dabei wird abwehrbarer Schaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Bei einem Immersieg erleiden die Ziele besonders schwere Elektrobrandwunden, wodurch zusätzlich W20 nicht abwehrbarer Schaden verursacht wird.

Der Zauberwirker kann Gefährten im Wirkungsbereich vom Schaden ausnehmen, indem er pro Gefährten eine Probe GEI+VE besteht, oder das Talent Explosionskontrolle zur Anwendung bringt.

ZAUBERSPRÜCHE

- WAFFENVERZAUBERUNGEN UND ANDERE ZAUBER -

GEISTERKLINGE

(siehe Bruder Grimms Grimmoire IV)

Preis: 260 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Die verzauberte Metallklinge wird durchscheinend, glüht in bleichem geisterhaften Licht und sendet ein leises unheimliches Stöhnen aus. Für die Dauer des Zauberspruchs erhöht sich ihr WB um +1, und die Waffe gilt als magisch. Die Waffe ignoriert während der Zauberdauer alle Abwehrboni durch den Zauber *Schutzschild* und die Eigenschaft „Keine feste Gestalt“.

Bei einem Immersieg durchdringt sie außerdem alle physischen Rüstungen (inklusive natürlicher Rüstung), so dass diese (mitsamt eventueller magischer PA-Boni) vor dem Abwehrwurf von der Abwehr abgezogen werden müssen.

GIFTKLINGE

(siehe Bruder Grimms Grimmoire I)

Preis: 270 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker kann eine Stich- oder Klingewaffe mit triefendem Gift überziehen. Für die Dauer des Zauberspruchs wird der WB der Waffe um +1 erhöht, und ihr Schaden gilt als magisch. Wird mit der Waffe Schaden verursacht, würfelt das getroffene Ziel eine „Gift trotzen“-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde. Bei mehreren Treffern kann sich der Giftschaden erhöhen.

Giftklinge ist nicht mit Frostwaffe, Flammenklinge oder Waffe des Lichts kombinierbar.

GLÜCKSKLINGE

(siehe Bruder Grimms Grimmoire V)

Preis: 360 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Die verzauberte Waffe glitzert in goldenen Funken, erhält WB +1 und zählt als magisch. Außerdem ist es unmöglich einen Angriff mit der verzauberten Waffe zu patzen. Fällt bei einem Angriffswurf ein Patzer, darf der Angriff neu gewürfelt werden. Fällt dabei erneut ein Patzer, ist der Angriff einfach nur nicht gelungen.

HAST

(siehe Bruder Grimms Grimmoire I)

Preis: 325 GM

ZB: -2

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Das Ziel erhält während der Wirkungsdauer in jeder Runde eine Extra-Aktion. Jedes Ziel kann nur von einer *Hast* gleichzeitig profitieren. Wird *Hast* auf ein Ziel gesprochen, dass unter dem Einfluss von *Trägheit* steht, wird der Zauber *Trägheit* sofort aufgehoben.

MAGISCHER VERBAND

Preis: 45 GM

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Der ZAW kann Wunden mittels eines magischen Verbandes schließen und so die natürliche Heilung unterstützen. Ein mittels *Magischer Verband* versorgter Charakter kann beim Verschneiden seine ganze verlorene Lebenskraft zurückerlangen (wenn er entsprechend lange wartet).

REPARIEREN

Preis: 10 GM

ZB: +0

Dauer: Kupfer-Kosten des Gegenstands in KR

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Der ZAW kann nicht-magische Gegenstände mittels Zauberei wieder reparieren. Dies benötigt seine volle Konzentration (zumindest Aktion - in schwierigen Situationen GEI + HÄ) für einen Zeitrahmen, der den eigentlichen Kosten des Gegenstands (umgerechnet in Kupfer) in KR entspricht. Die Reparatur kann schrittweise erfolgen und muss nicht in einer „Sitzung“ geschehen.

SCHOCKWAFFE

(siehe Bruder Grimms Grimmoire I)

Preis: 150 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Der Zaubermagier kann eine Waffe in zuckende Blitze hüllen. Für die Dauer des Zauberspruchs wird der WB der Waffe um +1 erhöht, und ihr Schaden gilt als magisch.

Ein Immersieg bei einem Angriff erzeugt einen kleinen Blitzschlag, der vom getroffenen Gegner auf einen weiteren Gegner innerhalb von 1 Meter überschlägt und an diesem 50 % des Schadens verursacht wie am ersten Gegner. *Schockwaffe ist nicht mit Frostwaffe oder Flammenklinge kombinierbar.*

SCHRECKENSKLINGE

(siehe Bruder Grimms Grimmoire VI)

Preis: 270 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Die verzauberte Waffe beginnt, Töne auszusenden, die wie weit entfernte Schreie klingen, und Schatten wabern über sie, die wie angsterfüllte Fratzen aussehen. Sie erhält WB +1 und zählt als magisch. Außerdem wird jedes getroffene nicht geistesimmune Wesen, das durch die Klinge Schaden erhält, von Angst erfüllt, wodurch -1 auf alle Würfe bis zum Ende des Kampfes erhält. Erhält ein nicht geistesimmunes Wesen Schaden durch einen Immersieg mit der Waffe, flieht er für W20 Kampfrunden wie durch den Zauber Terror (GRW, S. 70).

SLAYERWAFFE

(siehe Bruder Grimms Grimmoire IV)

Preis: 45 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Die verzauberte Waffe beginnt in grünlichem Licht zu leuchten, erhält +1 auf den WB und zählt als magisch. Zusätzlich erhält ihr Träger durch jeden Immersieg bei einem Angriff mit der Slayerwaffe einen zusätzlichen Slayerpunkt.

Offensichtlich ist der Einsatz dieses Zaubers nur beim Spiel mit Slayerpunkten sinnvoll, es sei denn, der SL lässt den Zauber als einzige Möglichkeit zu, Slayerpunkte zu erhalten.

STEINWAFFE

(siehe Bruder Grimms Grimmoire I)

Preis: 115 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Der Zaubermagier kann eine Waffe in massiven schweren Stein verwandeln. Für die Dauer des Zauberspruchs wird der WB der Waffe um +1 erhöht, und ihr Schaden gilt als magisch.

Bei einem Immersieg mit der Steinwaffe stürzt der getroffene Gegner zu Boden wie durch den Zauber Stolpern. Steinwaffe ist mit allen Zaubern, die eine Waffe verbessern, kombinierbar.

TODESKLINGE

(siehe Bruder Grimms Grimmoire IV)

Preis: 660 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Die verzauberte Metallklinge wird pechschwarz und eingehüllt in zuckende, purpurne Energie. Für die Dauer des Zauberspruchs erhöht sich ihr WB um +1, und die Waffe gilt als magisch. Bei einem Immersieg verliert ein getroffenes Wesen 1 Punkt KÖR (bei KÖR 0 ist das Opfer tot). Pro Tag oder Anwendung des Zaubers Allheilung wird 1 Attributspunkt wieder hergestellt.

TRÄGHEIT

(siehe Bruder Grimms Grimmoire I)

Preis: 325 GM

ZB: -(KÖR+AU)/2

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Das Ziel muss während der Wirkungsdauer auf jeden Fall eine Aktion aufwenden, falls es sich bewegen möchte. Wird *Trägheit* auf ein Ziel gesprochen, dass unter dem Einfluss von *Hast* steht, wird der Zauber *Hast* sofort aufgehoben.

VAMPIRKLINGE

(siehe Bruder Grimms Grimmoire VI)

Preis: 335 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Effekt: Die verzauberte Klingewaffe wird weiß wie Elfenbein, und Blut beginnt von ihr herabzutropfen. Für die Dauer des Zauberspruchs wird der WB der Waffe um +1 erhöht und ihr Schaden gilt als magisch. Außerdem erhält der Träger bei jedem Treffer, der an einer anderen Kreatur Schaden verursacht, Heilung in Höhe von GEI/2 des Zauberswirkers.

Bei einem Immersieg erhält er sogar stattdessen 50% des angerichteten Schadens als Heilung.

VERBESSERTERTE MAGISCHE WAFFE

(siehe Bruder Grimms Grimmoire VI)

Preis: 220 GM

ZB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 100 Kampfunden

Effekt: Die verzauberte Klingewaffe wird weiß wie Elfenbein, und Blut beginnt von ihr herabzutropfen. Für die Dauer des Zauberspruchs wird der WB der Waffe um +1 erhöht und ihr Schaden gilt als magisch. Außerdem erhält der Träger bei jedem Treffer, der an einer anderen Kreatur Schaden verursacht, Heilung in Höhe von GEI/2 des Zauberswirkers.

ZAUBERKOSTEN

Sollen der Zaubersliste des Kampfmagiers weitere Zauber hinzugefügt werden, so können nach folgenden Berechnungsvorschriften die neuen Goldkosten des Zaubers bestimmt werden:

BERECHNUNG DER GOLDKOSTEN

1.) Berechne für alle ZAW-Klassen, die den Zauber lernen können:

- 10 + (Zugangsstufe Heiler - 1) x 35
- 10 + (Zugangsstufe Zauberer - 1) x 50
- 10 + (Zugangsstufe Schwarzmagier - 1) x 65
- 10 + (Zugangsstufe Kampfmagier - 1) x 70

2.) Such das kleinste Ergebnis der vier Rechnungen heraus.

3.) Sieh dir die Abklingzeit des Zaubers an:

- Ist die Abklingzeit < 24h → Ergebnis = Goldkosten
- Ist die Abklingzeit = 24h → Ergebnis = Goldkosten x 2
- Ist die Abklingzeit > 24h → Ergebnis = Goldkosten x 3



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0. Dungeonslayers ©

Christian Kennig <http://www.dungeonslayers.net>

Bilder: akulex

Token und Symbole: <https://game-icons.net/>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:
Namensnennung – Nicht-kommerziell, Weitergabe unter gleichen
Bedingungen 4.0 – International

WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Die folgenden Ausrüstungsgegenstände wurden entweder für den Kampfmagier geschrieben oder aus anderen Fanwerken entnommen und angepasst, wenn sie für den Kampfmagier nicht vollkommen stimmig waren. Die Quellen zu den Originaltalenten sind, wenn vorhanden, angegeben.

SPEZIELLE NANKAMPFWAFFEN

Kampfmagier sind auf flexible Waffen angewiesen, weshalb sie oft ungewöhnliche Klingen führen, die sowohl ein- als auch zweihändig effektiv eingesetzt werden können.

WAFFEN	WB	BESONDERES		PREIS
Bastardschwert (1h)*	+2	Initiative -1, GA -1	G	9 GM
Bastardschwert (2h)*	+3	Initiative -2, GA -2		
Katana (1h)*	+2	Initiative +2	G	20 GM
Katana (2h)*	+3	Initiative +1		
Bartaxt (1h)	+2	Initiative -2, GA -1	G	8 GM
Bartaxt (2h)	+3	Initiative -3, GA -2		
Schlagring	+0	Wie waffenl., kein GA-Mod.	K	1 GM
Katar	+1	Wie waffenl., kein GA-Mod.	G	10 GM
Tigerklaue	+1	Wie waffenl., GA-1	G	25 GM

*siehe Bruder Grimms Waffenkammer

SPEZIELLE RÜSTUNGEN

Kampfmagier benötigen Rüstungen, die ihnen besonderen Schutz im Getümmel bieten, sie aber beim Zaubern nicht behindern.

RÜSTUNGEN	PA	BESONDERES		PREIS
Mithrilarmschienen*	+1	Abzug auf ZA, ZZ und NZ halbiert	G	80 GM
Mithrilbeinschienen*	+1		G	100 GM
Mithrilhelm*	+2		G	110 GM
Mithrilkettenhemd*	+3		G	150 GM
Mithrilpanzer*	+4	LA -0,5, Abzug auf ZA, ZZ und NZ halbiert	G	400 GM
Mithrilschild*	+2		G	70 GM

*siehe Bruder Grimms Waffenkammer

DANKSAGUNG

Dank gebührt alle jenen Forenmitgliedern, die im Thread zu Nahkampfzaubern Ideen für Regeln, Zauber oder grundsätzliches Feedback beigesteuert haben. Besonderer Dank gebührt in dem Zuge „Zauberlehrling“ für sein Feedback während des Schreibens dieses Fanwerks und „Dzaarion“ für mögliche Spielarten der Zauber.