# How to be a Hero

# ZAUBEREI

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 12. Oktober 2026





# INHALT

**Zauberei** ..... 3
- Magie wirken ..... 5
- Magische Grundfähigkeiten ..... 7
- Zaubersprüche ..... 7
- Eigene Zauber und Lehren ..... 21
- Kritik und Anregungen ..... 22

# ZAUBEREI

## Einleitung

Zu einem gestandenen Fantasy-Setting gehört Magie wie der Bart zum Zwerg oder Ledertanga zum Barbaren. Aber welche Regeln sollen für Charaktere gelten, die schon nicht den fundamentalen Regeln der Physik folgen!?

Dieses Modul soll eine solide Grundlage für ein Magiesystem bilden, mit Regeln für verschiedenste Zauberlehren mit je fünf unterschiedlich starken Zaubern. Der Grundstock beinhaltet 12 spielfertige Lehren - ingesamt also 60 verschiedene Zauber - die möglichst viel von dem abdecken, was man sich unter Magie so vorstellt. Das Modul versucht interessante, neue Mechaniken einzuführen und gleichzeitig so einfach wie möglich zu sein. Das soll das Ergänzen von eigenen Lehren und Zaubern und das Anpassen an andere Settings sowie einen möglichst ungestörten Spielfluss ermöglichen.

## Magisch begabte Charaktere

### Zauber auswählen

Bei der Charaktererstellung können Punkte - anstatt auf eine Fähigkeit verteilt zu werden - ausgegeben werden, um Zaubersprüche zu lernen. Bevor ein Charakter Zaubersprüche lernen kann, muss er für insgesamt 50 Fertigkeitenpunkte die beiden magischen Grundfertigkeiten Magie bannen und Magie erkennen lernen. Erst dann können die tatsächlichen Sprüche erlernt werden. Jeder Zauberspruch ist Teil einer Lehre die aus fünf Zaubern mit den Stufen I-V besteht. Zauber höherer Stufen sind dabei mächtiger als niedrige. Je nachdem, welcher Zauber erlernt werden soll, kostet dies entsprechend viele Punkte. Lernt ein Charakter einen Zauber, kennt er automatisch alle niedrigeren Zauber dieser Lehre: Ein Magier, der für 30 Fertigkeitenpunkte den dritten Zauber aus der Lehre der Beschwörung (Beschwörung III) lernt, kennt zum Beispiel also auch die beiden niedrigeren Stufen (Beschwörung I und II).

- Bei der Charaktererstellung können Zauber für Fertigkeitenpunkte gekauft werden.
- Bevor Zaubersprüche erlernt werden können, müssen die beiden magischen Grundfertigkeiten Magie bannen und Magie erkennen für 50 Fertigkeitenpunkte gekauft werden.
- Zauber kosten Fertigkeitenpunkte entsprechend ihrer Stufe. Sprüche der Stufe I kosten 10 Punkte, Stufe II 20, Stufe III 30, Stufe IV 40 und Stufe V 50 Punkte.
- Kauft ein Charakter einen Zauber einer höheren Stufe, erhält er auch alle niedrigeren Zauber dieser Lehre.
- Ein Charakter kann Sprüche aus maximal drei verschiedenen Lehren erhalten.
- Charaktere, die die magischen Grundfähigkeiten kennen, erhalten einen Bonus von +5 auf ihre Begabung Wissen. Für jeden bekannten Spruch erhalten sie einen zusätzlichen Bonus von +1.

Die zwölf Lehren sind wie folgt:

- **Schutz:** Schützt den Wirker oder Andere vor Schaden.
- **Genesung:** Heilt Wunden und stellt Lebenspunkte wieder her.
- **Segen:** Verbessert die Erfolgschancen bei Proben.
- **Tiergestalt:** Verwandelt den Wirker in eins von fünf Tieren.
- **Erdmagie:** Verändert das Schlachtfeld zu Gunsten seines Wirkers.
- **Trugbild:** Erzeugt Illusionen um Andere in die Irre zu führen.
- **Verfall:** Zerstört Gegenstände und schwächt Gegner.
- **Böser Blick:** Fügt einem bestimmten Gegner Schaden zu.
- **Fluch:** Erschwert Proben für Gegner.

- **Beherrschung:** Beeinflusst andere Charaktere.
- **Sturm:** Entfesselt die Macht eines Sturms gegen einen Gegner.
- **Beschwörung:** Beschwört magische Verbündete, die ihren Meister unterstützen.

### Alle Zaubersprüche

| | Stufe I | Stufe II | Stufe III | Stufe IV | Stufe V |
|---|---|---|---|---|---|
| **Punktkosten** | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 |
| **Manakosten** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Komplexitätswurf (3w10)** | 14+ | 16+ | 18+ | 20+ | 22+ |
| **Schutz** | Schild | Dornen | Steinhaut | Barriere | Spiegelschild |
| **Genesung** | Heilende Hände | Stärkung | Wohltat | Regeneration | Leben |
| **Segen** | Glück | Intuition | Eingebung | Erleuchtung | Göttliche Gunst |
| **Tiergestalt** | Ratte | Katze | Eule | Bär | Wergestalt |
| **Erdmagie** | Erdwall | Ranken | Mine | Steinbombe | Sumpfgas |
| **Trugbild** | Tanzende Lichter | Maskerade | Antlitz | Hirngespinst | Unsichtbarkeit |
| **Verfall** | Rost | Blöße | Zu Staub | Schwäche | Altern |
| **Böser Blick** | Kochendes Blut | Pesthauch | Gift | Krämpfe | Lebensraub |
| **Fluch** | Pech | Missgeschick | Aussetzer | Unheil | Verhängnis |
| **Beherrschung** | Grauen | Telepathie | Vergessen | Raserei | Marionette |
| **Sturm** | Windstoß | Nebelwand | Hagel | Lichtbogen | Blitzschlag |
| **Beschwörung** | Totenlicht | Vertrauter | Knecht | Gespenst | Dämon |

### Arkanum

Das Arkanum eines Charakters beschreibt seine allgemeine magische Fähigkeit. Seine Höhe entspricht der Anzahl seiner bekannten Zaubers bis zu einem Maximum von 5. Ein höheres Arkanum bedeutet einen größeren Manavorrat und einen höheren Bonus auf den Komplexitätswurf.

**Beispiel:** Ein Charakter der die Zaubersprüche Genesung I, Tiergestalt III und Erdmagie II kennt, kennt also die Zauber Genesung I, Tiergestalt I, II und III, sowie Erdmagie I und II, also insgesamt 6 Zauber. Der Maximalwert ist jedoch 5, daher ist sein Arkanum **5**.

| Arkanum | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| Manavorrat | 2 | 4 | 6 | 8 | 10 |
| Bonus auf Komplexitätswurf | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 |

### Mana

Jeder magische Spruch oder Zauber hat eine bestimmte Anzahl an Energie (also Mana), die ein Charakter aufbringen muss, um erfolgreich gewirkt zu werden. Können diese Kosten nicht bezahlt werden, kann der Zauber auch nicht durchgeführt werden. Bei erfolgreichem Wirken werden die benötigte Anzahl an Mana aus dem Vorrat entfernt.

Die Größe des Manavorrats ist abhängig vom Arkanum des Charakters und ist doppelt mal so groß wie dieses:

| Arkanum | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| Manavorrat | 2 | 4 | 6 | 8 | 10 |

### Mana regenerieren

Charaktere regenerieren Mana, wenn sie rasten. Für jede in Ruhe verbrachte Stunde füllt sich der Manavorrat wieder um 1.

Abhängig vom Setting kann Mana auch durch Tränke wiederhergestellt werden. Die Verfügbarkeit von Manatränken ist eine gute Möglichkeit für die Spielleitung, magisch begabte Charaktere stärker oder schwächer zu machen.

| Trank | wiederhergestelltes Mana |
|---|---|
| Leichter Manatrank | 2 |
| Mittlerer Manatrank | 4 |
| Starker Manatrank | 6 |

### Beispielcharakter

Zum besseren Verständnis ist als Beispielcharakter hier ein Druide angegeben, der 110 seiner 400 Fertigkeitenpunkte bei der Charaktererstellung in Zaubersprüche investiert hat:

**Magie:**

ausgegebene Fertigkeitenpunkte: 110 Punkte

- Magische Grundfertigkeiten; 50
- Genesung Stufe II; 20
- Tiergestalt Stufe III; 30
- Erdmagie Stufe I; 10

| **Arkanum: 5 (6 Sprüche)** | | **Mana: 10 (Arkanum x2)** | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Genesung** | | **Tiergestalt** | | **Erdmagie** | |
| I | Heilende Hände | I | Ratte | I | Erdwall |
| II | Stärkung | II | Katze | | |
| | | III | Eule | | |

**Talente:**

ausgegebene Fertigkeitenpunkte: 290 Punkte

- Handeln 60+50; 110
- Wissen 50+30+20; 100
- Soziales 35+45; 80

| **Handeln: 11** | | **Wissen: 21**[1] | | **Soziales: 8** | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Geistesblitzpunkte: 1** | | **Geistesblitzpunkte: 1** | | **Geistesblitzpunkte: 1** | |
| Klettern | 60 + 11 = **71** | Druidentum | 50 + 22 = **72** | Manipulieren | 45 + 8 = **48** |
| Nahkampf | 50 + 11 = **61** | Alchemie | 30 + 22 = **52** | Tiersprachen | 35 + 8 = **38** |
| | | Stammestraditionen | 20 + 22 = **42** | | |

[1] 10 (aus Talenten) + 11 (5 aus Grundfertigkeiten + 6 bekannte Sprüche)

## Magie wirken

### Ablauf

Um einen Spruch zu wirken werden folgende Dinge benötigt:

- **Freie Hände**, um die zum Wirken nötigen Gesten zu vollführen.
- Ein **gültiges Ziel** in Reichweite.
- Die benötigte Menge an **Mana** in seinem Vorrat
- Einen erfolgreichen **Komplexitätswurf**.

Zauber entfalten ihren Effekt in der selben Runde in sie gewirkt werden.

### Reichweiten

Verschiede Zauber haben unterschiedliche Reichweiten. Dementsprechend kann man sie in vier Kategorien unterteilen:

- **Selbst:** Diese Zauber kann nur auf sich selbst und auf keinen anderen Charakter gewirkt werden.
- **Berührung:** Das Ziel muss für diesen Zauber berührt werden. Der Charakter kann diesen Zauber auch auf sich selbst wirken.
- **Entfernung:** Solche Zauber haben eine maximale Reichweite, diese wird in Metern angegeben.
- **Sicht:** Der Wirker muss sein Ziel für diese Zauber sehen können. Dafür reichen auch Spiegelbilder und andere Reflexionen.

### Manakosten

Die Manakosten eines Zaubers entsprechen dessen Stufe. Einen Spruch der Stufe I zu wirken verbraucht also ein Mana, bei Stufe II zwei Mana, Stufe III kostet drei Mana, usw...

### Aufladbare Sprüche

Manche Zauber können aufgeladen werden, um ihren Effekt zu verstärken. Dazu erklärt der Spieler vor dem Komplexitätswurf, wie viele zusätzliche Manapunkte er in den Spruch investieren will. Dementsprechend wird der Effekt des Zaubers verstärkt. Die genauen Auswirkungen des Aufladens werden bei den jeweiligen Zaubern beschrieben.

### Komplexitätswurf

Jeder Zauberspruch hat einen Komplexitätswert abhänging von seiner Stufe. Um den Zauber erfolgreich zu wirken, wirft der Spieler 3w10 und addiert sein Arkanum. Ist der resultierende Wert über dem Komplexitätswert, ist der Zauber erfolgreich.

**Beispiel:** Ein Charakter mit einem Arkanum von 3 möchte Ranken wirken. Wie alle Zauber der Stufe II hat er einen Komplexitätswert von 16+. Der Spieler wirft für den Komplexitätswurf eine 13. Er addiert sein Arkanum (3) dazu und kommt so auf 16. Der Zauber gelingt also, weil der Wurf größer oder gleich dem Komplexitätswert ist.

Wird der Spruch erfolgreich gewirkt, entfaltet sich der entsprechende Effekt in der selben Runde auf das Ziel und die Manakosten werden dem Vorrat abgezogen. Misslingt die Probe, passiert nichts; es wird auch kein Mana verbraucht.

### Freie Hände und erschwerte Komplexitätswürfe

Zauber werden mittels Gesten gewirkt. Sollte ein Charakter nur eine Hand frei haben - oder seine Hände gar gefesselt sein - liegt es im Ermessen des Spielleiters den Komplexitätswurf zu erschweren. Als Faustregel gilt, dass jede Erschwernis um 1 die Erfolgschanchen um 7% sinken lässt.

### Kritische Erfolge und Misserfolge

Werden beim Komplexitätswurf zwei oder mehr Einser gewürfelt, ist dies ein kritischer Misserfolg. Werden zwei oder mehr Zehner gewürfelt ist es ein kritischer Erfolg.

Bei kritischen Misserfolgen wird dem Wirker die für den Zauber benötigte Menge an Mana abgezogen, obwohl er keinen Effekt verursacht. Bei einem kritischen Erfolg hingegen wird gar kein Mana verbraucht, der Effekt entfaltet sich trotzdem.

### Spruchrollen

Eine einfache - aber teure - Alternative Magie zu wirken, sind Spruchrollen. Spruchrollen beinhalten einen vorbestimmten Zauber. Um eine Spruchrolle benutzen zu können, wird kein Mana oder Komplexitätswurf benötigt. Der Zauber gelangt automatisch und verbraucht sämtliche der Rolle innewohnende Magie. Eine Spruchrolle kann nur einmal verwendet, bevor sie zu Staub zerfällt. Auch Charaktere, die keinerlei magische Fähigkeiten haben, können Spruchrollen wirken.

Spruchrollen sollten käuflich zu erwerben, aber **sehr** selten und darum teuer sein, wobei eine Spruchrolle mit einem Stufe II Zauber ungefähr doppelt so viel kosten sollte wie ein Stufe I Zauber, ein Stufe III Zauber das dreifache, usw. ...

## Magische Grundfähigkeiten

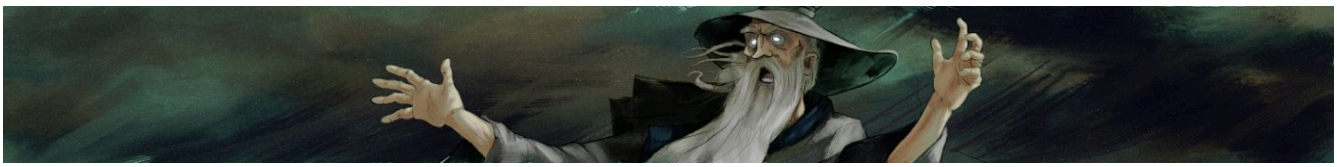
Diese nützlichen Fähigkeiten müssen von jedem magisch begabten Charakter gemeistert werden, bevor sie einen Zauberspruch lernen. Diese Fähigkeiten benutzen eigene Mechaniken und gelten nicht als Zaubersprüche.

### Magie erkennen

Mit dieser Fähigkeit können Charaktere erkennen, ob eine Person oder ein Gegenstand magischer Natur oder von einem Zauber beeinflusst wird. Dazu wird 1 w10 gewürfelt und das Arkanum des Chrakters dazu addiert. Ist das Ergebnis größer oder gleich 7, erkennt der Charakter ob Magie im Spiel ist.

### Magie bannen

Ist das Ziel eines Zaubers selbst der Magie mächtig, kann dieses versuchen den Spruch zu bannen. Dies kostet ihn vorab 1 Mana. Wirker und Ziel werfen jeweils einen w10 und addieren ihr Arkanum. Ist der resultierende Wert des Ziels höher als der des Wirkers, wird der Spruch gebannt. Der Spruch verpufft dann wirkungslos, die Manakosten werden dem Wirker nicht zurückerstattet.



## Zaubersprüche

### Schutz

#### Schild

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| Schutz I | Berührung | 1+ | 14 |

Jedes Mal, wenn das Ziel Schaden erleidet, wird dieser um 2w10 reduziert.

Dieser Effekt endet nach 2 Runden. *Aufladbar: Für jeden zusätzlichen Punkt Mana wird der Schaden um einen weiteren w10 reduziert.*

### Dornen

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Schutz II | Berührung | 2 | 16 |

Schaden, den das Ziel erleidet wird halbiert. Hat der Angreifer das Ziel im Nahkampf angegriffen, erleidet dieser sofort 1w10 Schaden.

Dieser Effekt endet nach 1 Runde.

### Steinhaut

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Schutz III | Berührung | 3 | 18 |

Der Paradewert des Ziels beträgt für die Dauer des Zaubers 60. Dieser Wert kann nicht weiter verbessert oder verschlechtert werden. Zusätzlich können alle Angriffe auf das Ziel pariert werden.

Dieser Effekt endet nach 2 Runden.

### Barriere

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Schutz IV | 5 m | 4 | 20 |

Der Wirker erschafft eine magische Wand mit maximal 5 m Breite und Höhe. Die Barriere ist durchsichtig, kann aber sonst von nichts durchdrungen werden. Sie kann beliebig gedreht und in Ihrer Größe verändert werden. Der Wirker kann sich und die Barriere bewegen, sich aber nicht weiter als 5 m von dieser entfernen. Während der Charakter die Barriere aufrecht erhält, kann er keine anderen Aktionen ausführen.

Die Barriere bleibt 2 Runden bestehen und kann für je 1 Mana um 1 Runde verlängert werden. Ausserhalb von Kämpfen hält die Barriere für 2 Minuten und kann für 1 Mana um 1 Minute verlängert werden.

### Spiegelschild

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Schutz V | Berührung | 5 | 22 |

Schaden, den das Ziel erleidet, wird auf den Angreifer zurückgeschleudert. Das Ziel erleidet dabei keinen Schaden.

Dieser Effekt endet nach 3 Runden.

## Genesung

### Heilende Hände

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Genesung I | Berührung | 1+ | 14 |

Das Ziel stellt 3w10 verlorene Lebenspunkte wieder her. *Aufladbar: Für jeden zusätzlichen Punkt Mana werden 1w10 zusätzliche Lebenspunkte wiederhergestellt.*

### Stärkung

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Genesung II | Berührung | 2+ | 16 |

Die maximale Anzahl an Lebenspunkten des Ziels erhöht sich um 4w10. Dieser Effekt endet nach einem Tag kann nicht zwei mal am selben Tag auf das gleiche Ziel gewirkt werden. *Aufladbar: Für jeden zusätzlichen Punkt Mana erhöht sich die Anzahl an Lebenspunkten sich um einen weiteren w10.*

### Wohltat

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Genesung III | 50 m | 3 | 18 |

Der Charakter verteilt 6w10 auf beliebig viele Ziele innerhalb der Reichweite. Die Ziele werfen die ihnen zugeteilten Würfel und regenerieren entsprechend viele Lebenspunkte.

### Regeneration

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Genesung IV | Berührung | 4 | 20 |

Das Ziel stellt 3w10 verlorene Lebenspunkte pro Runde wieder her.

Dieser Effekt endet nach 3 Runden.

### Leben

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Genesung V | Berührung | 5 | 22 |

Nur anwendbar auf Ziele die vor weniger als einer Stunde gestorben und deren Leiche in einem Stück ist oder bewusstlos sind. Das Ziel erhält das Bewusstsein zurück und zusätzlich die Hälfte seiner Lebenspunkte.

## Segen

### Glück

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Segen I | Berührung | 1 | 14 |

Bei Proben verdoppelt das Ziel seinen Begabungswert, also auch den Bonus auf Fertigkeiten durch Handeln/Wissen/Soziales.

Dieser Effekt endet nach 1 Runde.

### Intuition

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Segen II | Berührung | 2 | 16 |

Bei Proben würfelt das Ziel 2w10 statt einem w100. Der niedrigere Wert ist die Zehnerstelle, der höhere die Einerstelle. Ein Wurf von 10 entspricht 0. Bei dieser Probe können keine kritischen Erfolge oder Misserfolge erzielt werden.

Dieser Effekt endet nach 1 Runde.

### Eingebung

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Segen III | Berührung | 3 | 18 |

Proben des Ziels werden um 20 erleichtert.

Dieser Effekt endet nach 1 Runde.

### Erleuchtung

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Segen IV | Berührung | 4 | 20 |

Bei Proben des Ziels zählen Misserfolge als Erfolge und ein Erfolge als Misserfolge.

Dieser Effekt endet nach 1 Runde.

### Göttliche Gunst

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Segen V | Berührung | 5 | 22 |

Bei Proben gelten Ergebnisse über dem Talentwert als bestanden, Ergebnisse unter dem Talentwert als kritischer Erfolg.

Dieser Effekt endet nach 1 Runde.

## Tiergestalt

### Ratte

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Tiergestalt I | Selbst | 1 | 14 |

Der Charakter verwandelt sich und alle Gegenstände, die er zu dem Zeitpunkt am Körper trägt, in eine Ratte. Solange er verwandelt bleibt, werden sämtliche Talente aus der Gruppe Handeln durch untenstehende ersetzt. Solange er verwandelt bleibt können keine Gegenstände benutzt werden. Die Verwandlung hält für bis zu 10 Minuten an und kann für je 1 Mana um 10 Minuten verlängert werden.

| **Handeln: 20** | |
|---|---|
| **Geistesblitzpunkte: 0** | |
| Klettern | 15 + 20 = **35** |
| Schleichen | 55 + 20 = **75** |
| Lauschen | 30 + 20 = **50** |
| Schwimmen | 50 + 20 = **70** |
| Biss | 50 + 20 = **70** (2+1w10) |
| **Initiative: 20+1w10** | |

**Sonderregeln:**

- **Klein:** Charaktere in Rattenform können sich durch Öffnungen von mindestens 2 cm Durchmesser zwängen.

**Katze**

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Tiergestalt II | Selbst | 2 | 16 |

Der Charakter verwandelt sich und alle Gegenstände, die er zu dem Zeitpunkt am Körper trägt, in eine Katze. Solange er verwandelt bleibt, werden sämtliche Talente aus der Gruppe Handeln durch untenstehende ersetzt. In Tierform können keine Gegenstände benutzt werden. Die Verwandlung hält für bis zu 10 Minuten an und kann für je 1 Mana um 10 Minuten verlängert werden.

| **Handeln: 25** | |
|---|---|
| **Geistesblitzpunkte: 3** | |
| Klettern | 50 + 25 = **75** |
| Springen | 50 + 25 = **75** |
| Schleichen | 40 + 25 = **65** |
| Lauschen | 50 + 25 = **75** |
| Kratzen | 60 + 25 = **85** (2w10) |
| **Initiative: 25+1w10** | |

**Sonderregeln:**

- **Nachtsicht:** Charaktere in Katzenform können auch bei schlechten Lichtverhältnissen hervorragend sehen, können aber keine Farben unterscheiden.
- **Schnelle Reflexe:** Charaktere in Katzenform erhalten einen Bonus von 20 auf Paradewürfe.

**Eule**

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Tiergestalt III | Selbst | 3 | 18 |

Der Charakter verwandelt sich und alle Gegenstände, die er zu dem Zeitpunkt am Körper trägt, in eine Eule. Solange er verwandelt bleibt, werden sämtliche Talente aus der Gruppe Handeln durch untenstehende ersetzt. In Tierform können keine Gegenstände benutzt werden. Die Verwandlung hält für bis zu 10 Minuten an und kann für je 1 Mana um 10 Minuten verlängert werden.

| **Handeln: 20** | |
|---|---|
| **Geistesblitzpunkte: 2** | |
| Schleichen | 70 + 20 = **90** |
| Wahrnehmung | 50 + 20 = **70** |
| Krallen | 75 + 20 = **95** (5+2w10) |
| **Initiative: 20+1w10** | |

**Sonderregeln:**

- **Nachtsicht** Charaktere in Eulenform können auch bei schlechten Lichtverhältnissen hervorragend sehen, können aber keine Farben unterscheiden.

- **Fliegen** Charaktere in Eulenform können fliegen und dabei Gegenstände von einem Gewicht bis zu 5 kg tragen.

### Bär

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Tiergestalt IV | Selbst | 4 | 20 |

Der Charakter verwandelt sich und alle Gegenstände, die er zu dem Zeitpunkt am Körper trägt, in einen Bären. Solange er verwandelt bleibt, werden sämtliche Talente aus der Gruppe Handeln durch untenstehende ersetzt. In Tierform können keine Gegenstände benutzt werden. Die Verwandlung hält für bis zu 10 Minuten an und kann für je 2 Mana um 10 Minuten verlängert werden.

| **Handeln: 24** | |
|---|---|
| **Geistesblitzpunkte: 2** | |
| Riechen | 51 + 24 = **75** |
| Brummen[2] | 26 + 24 = **50** |
| Krallen | 51 + 24 = **75** (5d10) |
| Kraft | 61 + 24 = **85** |
| Klettern | 51 + 24 = **75** |
| **Initiative: 20** | |

**Sonderregeln:**

- **Dickes Fell:** Jeder Schaden den Charaktere in Bärenform erleiden wird um -10 reduziert.
- **[2]Brummen:** Bei erfolgreicher Probe setzt das Ziel die nächste Runde aus.

### Wergestalt

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Tiergestalt V | Selbst | 5 | 22 |

Der Charakter verwandelt sich und alle Gegenstände, die er zu dem Zeitpunkt am Körper trägt, in eine Wergestalt. Solange er verwandelt bleibt, werden sämtliche Talente aus der Gruppe Handeln durch untenstehende ersetzt. In dieser Form können keine Gegenstände benutzt werden. Die Verwandlung hält für bis zu 10 Minuten an und kann für je 2 Mana um 10 Minuten verlängert werden.

| **Handeln: 25** | |
|---|---|
| **Geistesblitzpunkte: 3** | |
| Biss | 60 + 25 = **85** (6w10) |
| Krallen | 50 + 25 = **75** (6x1w10) |
| Springen | 50 + 25 = **75** |
| Brüllen[3] | 35 + 25 = **60** |
| Wahrnehmung | 50 + 25 = **75** |
| **Initiative: 25+1w10** | |

**Sonderregeln:**

- **[3]Brüllen:** Bei erfolgreicher Probe setzt das Ziel die nächste Runde aus.

- **Schrecklich:** Gegner, die einen Charakter in Wergestalt im Nahkampf angreifen wollen, müssen vorher mit einem w100 niedriger als ihre aktuelle Anzahl an Lebenspunkten würfeln. Ist der Wurf nicht erfolgreich, kann ein anderes Ziel ausgesucht werden. Gegner ohne eigenen Willen oder Selbsterhaltungstrieb, wie zum Beispiel Untote oder Konstrukte, müssen keinen Wurf ablegen.

## Erdmagie

### Erdwall

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Erdmagie I | 50 m | 1 | 14 |

Der Wirker erschafft einen Erdwall mit maximal 2 m Höhe, 5 m Länge und 1 m Breite. Nach 5 Runden bricht der Wall zusammen und hinterlässt einen Bereich mit unwegsamen Gelände. Unwegsames Gelände kann nur mit der halben Geschwindigkeit überquert werden.

### Ranken

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Erdmagie II | 50 m | 2 | 16 |

Das Ziel erleidet 3w10 Schaden und kann sich nicht bewegen.

Dieser Effekt endet nach 2 Runden.

### Mine

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Erdmagie III | 30 m | 3 | 18 |

Der Charakter bestimmt einen beliebigen Punkt innerhalb 30 m. Nähert sich ein Gegner diesem Punkt auf 1 m, erleidet er und alle Charaktere in 5 m Umkreis - Gegner wie Verbündete - 3w10 Schaden.

### Steinbombe

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Erdmagie IV | 30 m | 4 | 20 |

Das Ziel erleidet 1w10x5 Schaden.

### Sumpfgas

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Erdmagie V | 50 m | 5 | 22 |

Der Charakter bestimmt einen beliebigen Punkt innerhalb der Reichweite. Charaktere, die sich im Umkreis von 10 m um diesen Punkt aufhalten oder diesen Bereich durchqueren, erhalten 5w10 Schaden. Das austretende Gas ist entzündlich.

Dieser Effekt endet nach 3 Runden.

## Trugbild

### Tanzende Lichter

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| Trugbild I | 100 m | 1 | 14 |

Der Charakter erschafft einen Schwarm aus unzähligen kleinen Lichtern, den er beliebig innerhalb 100 m um sich bewegen kann. Der Schwarm erhellt einen Bereich von 5 m um sich. Im Kampf suchen die Lichter sich ein Ziel und versuchen es abzulenken. Solange der Schwarm das Ziel ablenkt, werden seine Proben um 10 erschwert. Während die Tanzenden Lichter aktiv sind, können auch andere Zauber gewirkt werden.

Dieser Effekt endet nach 20 Minuten und kann für je 1 Mana um 10 Minuten verlängert werden.

### Maskerade

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Trugbild II | Berührung | 2 | 16 |

Der Charakter kann das Äußere eines Gegenstands oder einer Person beliebig verändern. Das Ziel erhält dadurch weder Boni noch geänderte Werte.

Dieser Effekt endet nach 20 Minuten und kann für je 1 Mana um 10 Minuten verlängert werden.

### Antlitz

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Trugbild III | Selbst | 3 | 18 |

Solange der Zauber aktiv ist, sind Proben auf soziale Talente auf 90 erfolgreich.

Dieser Effekt endet nach 30 Minuten und kann für je 1 Mana um 10 Minuten verlängert werden.

### Hirngespinst

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Trugbild IV | 100 m | 4 | 20 |

Der Charakter erschafft eine Illusion mit maximal 5 m Breite, Höhe und Tiefe. Das Trugbild kann auch Geräusche enthalten. Es hat keinerlei Gewicht oder Masse und kann nicht berührt werden, stattdessen greift man durch es hindurch, ohne die Illusion zu stören. Der Charakter kann die Illusion bewegen, aber sich nicht weiter als 100 m ihr entfernen.

Dieser Effekt endet nach 10 Minuten und kann für je 2 Mana um 10 Minuten verlängert werden.

### Unsichtbarkeit

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Trugbild V | Selbst | 5 | 22 |

Der Charakter wird - mit allen Gegenständen, die er zu dem Zeitpunkt als der Zauber gewirkt wird, am Körper trägt - unsichtbar. Der Zauber endet, wenn er einen Gegner angreift oder einen neuen Zauber wirkt.

Dieser Effekt endet nach 10 Minuten und kann für je 2 Mana um 10 Minuten verlängert werden.

## Verfall

### Rost

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Verfall I | 5 m, Sicht | 1 | 14 |

Kann nur auf einen Ausrüstungsgegenstand oder ein einzelnes Objekt von maximal 1 m Länge, Höhe und Breite gewirkt werden. Das Ziel muss ausserdem vom Wirker gesehen werden können. Mechanische Objekte wie Winden und Zahnräder bewegen sich nicht mehr. Schlösser lassen sich nicht mehr öffnen. Holz wird morsch, Stein langsam brüchig. Waffen, auch solche mit mechanischen Teilen, machen statt dessen nur noch halben Schaden.

Dieser Effekt ist permanent, kann aber durch eine Reparatur aufgehoben werden.

### Blöße

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Verfall II | 10 m | 2 | 16 |

Jeder Schaden, den Gegner in einem Umkreis um 5 m um das Ziel erleiden, wird um weitere 2w10 erhöht.

Dieser Effekt endet nach 3 Runden.

### Zu Staub

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Verfall III | 1 m, Sicht | 3 | 18 |

Kann nur auf einen Ausrüstungsgegenstand oder ein einzelnes Objekt von maximal 1 m Länge, Höhe und Breite gewirkt werden. Das Ziel muss ausserdem vom Wirker gesehen werden können. Der Gegenstand zerfällt zu Staub und wird vernichtet.

### Schwäche

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Verfall IV | 5 m | 4 | 20 |

Jeder Schaden, den das Ziel erleidet, wird verdoppelt.

Dieser Effekt endet nach 1 Runde.

### Altern

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Verfall V | 3 m | 5 | 22 |

Das Ziel verliert ein Drittel seiner aktuellen Lebenspunkte. Runde bei halben Lebenspunkten auf. Massive Objekte wie Mauern und Felsen werden in einem Bereich von bis zu 2 m um den Punkt auf den es gezaubert wurde so geschwächt dass sie von Hand zerstört werden können.

Dieser Effekt ist permanent, könnte aber z.B. durch einen Trank oder eine Reparatur aufgehoben werden.

## Böser Blick

### Kochendes Blut

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Böser Blick I | 30 m | 1 | 14 |

Das Ziel erleidet 3w10 Schaden

### Pesthauch

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| Böser Blick II | 30 m | 2 | 16 |

Das Ziel und alle Charaktere - Gegner wie Verbündete - im Umkreis von 10 m erleiden 2w10 Schaden.

### Gift

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Böser Blick III | 30 m | 3 | 18 |

Das Ziel erleidet jede Runde 1w10 Schaden.

Dieser Effekt endet nach 5 Runden. Solange dieser Effekt anhält, kann das Ziel nicht nochmal mit diesem Zauber angegriffen werden.

### Krämpfe

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Böser Blick IV | 30 m | 4 | 20 |

Das Ziel erleidet 5w10 Schaden. Die nächste Runde kann das Ziel keine Aktionen durchführen.

### Lebensraub

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Böser Blick V | 30 m | 5 | 22 |

Das Ziel erleidet 6w10 Schaden. Die Hälfte des Schadens wird dem Wirker als Lebenspunkte gutgeschrieben, auch wenn die maximale Anzahl an Lebenspunkten so überschritten wird.

## Fluch

### Pech

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Fluch I | Sicht | 1 | 14 |

Das Ziel darf bei Proben seinen Begabungswert nicht auf sein Talent addieren. Erfolgt die Probe auf den reinen Begabungswert, wird dieser halbiert.

Dieser Effekt endet nach 1 Runde.

### Missgeschick

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Fluch II | Sicht | 2 | 16 |

Das Ziel würfelt für Proben 2w10 statt einem w100. Der höhere Wert ist die Zehnerstelle, der niedrigere die Einerstelle. Ein Wurf von 10 entspricht 10. Bei dieser Probe können keine kritischen Erfolge oder Misserfolge erzielt werden.

Dieser Effekt endet nach 1 Runde.

### Aussetzer

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Fluch III | Sicht | 3 | 18 |

Proben des Ziels werden um 20 erschwert.

Dieser Effekt endet nach 1 Runde.

### Unheil

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Fluch IV | Sicht | 4 | 20 |

Das Ziel darf Proben nur auf den Begabungswert ablegen.

Dieser Effekt endet nach 1 Runde.

### Verhängnis

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Fluch V | Sicht | 5 | 22 |

Bei Proben gelten Ergebnisse unter dem Talentwert als misslungen, Ergebnisse über dem Talentwert als kritischer Misserfolg.

Dieser Effekt endet nach 1 Runde.

## Beherrschung

### Grauen

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Beherrschung I | Sicht | 1 | 14 |

Das Ziel überkommt das Bedürfnis, den Ort, an dem es ist, zu verlassen oder zu einem nahen Ort zu gehen.

Im Kampf kann das Ziel einen Charakter nach Wahl des Wirkers nicht angreifen. Das Ziel kann aber andere Charaktere angreifen.

Diesr Effekt endet nach 3 Runden.

### Telepathie

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Beherrschung II | Sicht | 2 | 16 |

Der Wirker kann seine Stimme im Kopf seines Ziels ertönen lassen. Er kann nicht die Gedanken seines Ziels lesen.

Im Kampf erschwert der Zauber die nächste Probe seines Ziels um 10.

### Vergessen

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Beherrschung III | Sicht | 3 | 18 |

Das Ziel vergisst die Ereignisse der letzten Minute.

Im Kampf setzt das Ziel an Stelle dessen seine nächste Runde aus.

### Raserei

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Beherrschung IV | Sicht | 4 | 20 |

Das Ziel greift den ihm nächststehenden Charakter an, egal ob Gegner oder Verbündeter.

Dieser Effekt endet nach 3 Runden.

### Marionette

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Beherrschung V | Sicht | 5 | 22 |

Der Wirker übernimmt die Kontrolle über das Ziel. Das Ziel kann in diesem Zustand nicht gezwungen werden, sich selbst Schaden zufügen. Solange der Wirker das Ziel kontrolliert, kann er keine anderen Aktionen ausführen.

Dieser Effekt endet nach 5 Runden. Außerhalb von Kämpfen endet der Effekt nach 5 Minuten. Nach Ende des Zaubers weiß das Ziel, dass es fremd kontrolliert worden ist.

## Sturm

### Windstoß

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Sturm I | 30 m | 1 | 14 |

Das Ziel wird 2 Meter nach hinten und zu Boden geschleudert. Trefferwürfe auf das Ziel gelingen automatisch, solange es am Boden liegt. Das Ziel kann in seiner nächsten Runde aufstehen, aber keine anderen Aktionen ausführen.

### Nebelwand

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Sturm II | Sicht | 2 | 16 |

Der Spieler beschwört eine dicke Nebelwand, die sich 25 m in alle Richtungen um den anvisierten Punkt am Boden erstreckt. Die Sichtweite in der Nebelwand beträgt 3 m.

Die Nebelwand löst sich nach 3 Runden auf.

### Hagel

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Sturm III | 50 m | 3+ | 18 |

Das Ziel erleidet 5w10 Schaden.

*Aufladbar: Für jedes zusätzliche Mana erhöht sich der Schaden um einen weiteren w10.*

### Lichtbogen

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Sturm IV | 50 m | 4 | 20 |

Das Ziel erleidet 3w10 Schaden. Würfle anschließend einen w10. Bei einer 4+ springt der Lichtbogen auf das nächststehende Ziel über und verursacht erneut 3w10 Schaden und kann erneut überspringen. Beim zweiten Mal springt der Lichtbogen auf 5+ über, beim dritten Mal auf 6+, und so weiter. Jedes Ziel kann nur einmal pro Runde getroffen werden.

### Blitzschlag

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Sturm V | 50 m | 5 | 22 |

Das Ziel erleidet 6w10 Schaden. Alle Personen im Umkreis von 5 m um das Ziel erleiden 3w10 Schaden.

## Beschwörung

### Totenlicht

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Beschwörung I | Selbst | 1 | 14 |

Der Charakter beschwört ein Totenlicht, das ihm folgt. Das Licht erhellt einen Bereich von 5 m um sich. Im Kampf kann der Wirker das Licht gegen einen Gegner schicken. Jede Runde, die sich das Licht innerhalb von 3 m um einen Gegener aufhält, erleidet dieser 1w10 Schaden. Während das Totenlicht aktiv ist, können auch andere Zauber gewirkt werden.

Dieser Effekt endet nach 3 Runden.

### Vertrauter

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Beschwörung II | Selbst | 2 | 16 |

Der Wirker manifestiert einen Teil seines Bewusstseins in Form eines Tieres, das ihn fortan begleitet. Größe und Aussehen dieses Vertrauten werden vom Wirker bei der Beschwörung festgelegt, er kann aber nicht größer als ein Hund sein. Weit verbreitet sind Formen wie schwarze Katzen, Raben oder Hunde. Abhängig von dieser Form könnten Vertraute auch passende Eigenschaften erhalten. Vögel könnten z. B. fliegen, Katzen einen kleinen Bonus auf Wahrnehmung geben ...

Wirker und Vertrauter wissen jederzeit, was der andere jeweils sieht und hört. Zauber können deshalb durch den Vertrauten gewirkt werden. Zauberreichweiten oder Sichtlinien werden dann von ihm aus gemessen.

Die beiden teilen sich die Lebenspunkte direkt, das heisst wenn der Vertraute Schaden nimmt, wird dieser von den Lebenspunkten des Charakters abgezogen. Wenn der Wirker schläft, schläft auch sein Vertrauter. Solange der Vertraute aktiv ist, vergrößert sich die maximale Anzahl an Lebenspunkten des Wirkers um 10.

Im Kampf hat der Vertraute einen festen Talentwert von 50 und macht 2w10 Schaden.

Der Zauber ist permanent. Er endet aber, wenn das Mana des Wirkers unter 2 oder die Lebenspunkte unter 20 fallen. Der Vertraute muss dann neu beschworen werden. Ein Charakter kann nicht mehrere Vertraute gleichzeitig beschwören. Während der Vertraute aktiv ist, können aber andere Zauber gewirkt werden.

### Knecht

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Beschwörung III | Selbst | 3 | 18 |

Der Charakter beschwört einen untoten Diener, der ihm folgt. Der Knecht kann ihn im Kampf unterstützen und einfache körperliche Aufgaben, wie Lasten tragen oder Wache halten übernehmen. Er kann Ausrüstung wie ein normaler Charakter erhalten und verwenden, sich aber nicht weiter als 100 m von

seinem Meister entfernen.

Der Zauber endet nach einer Stunde oder wenn das Mana seines Meisters unter 3 fällt. Ein Charakter kann nicht mehrere Knechte gleichzeitig beschwören. Während ein Knecht aktiv ist, können aber andere Zauber gewirkt werden.

Ein Knecht hat folgende Werte:

| **Handeln: 15** | |
|---|---|
| **Geistesblitzpunkte: 0** | |
| Nahkampf | 30 + 15 = **45** (2w10) |
| Blocken | 40 + 15 = **55** |
| Wahrnehmung | 80 + 15= **95** |
| **Initiative: 5** | **Lebenspunkte: 50** |

**Untot:** jeder Schaden, den der Knecht erleidet, wird halbiert. Lebenspunkte die der Knecht verloren hat können nicht wieder hergestellt werden.

### Gespenst

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Beschwörung IV | 100 m | 4 | 20 |

Der Charakter beschwört ein Gespenst, das Gegner in seinem Umfeld schädigt. Es kann den Punkt, an dem es beschworen wurde nicht verlassen.

Gegner, die ihre Runde innerhalb von 10 m um das Gespenst beginnen, oder sich auf 10 m dem Gespenst nähern, erleiden 2w10 Schaden. Ausserdem werden ihre Proben um 10 erschwert.

Das Gespenst verschwindet nach 5 Runden oder wenn das Mana seines Meisters unter 4 fällt. Es kann nur einmal pro Tag beschworen werden.

**körperlos:** Das Gespenst kann nur durch Magie oder magische Gegenstände verletzt werden, es kann keine Gegenstände tragen oder benutzen und hat 10 Lebenspunkte.

**furchterregend:** Zu Beginn jeder Runde, in der sich ein Gegner innerhalb von 10 m um das Gespenst aufhält oder sobald er sich dem Gespenst auf 10 m nähert, muss er mit einem w100 niedriger als seine verbleibenden Lebenspunkte würfeln. Schafft er dies nicht, versucht er sich direkt vom Gespenst wegzubewegen.

### Dämon

| Zauber | Reichweite | Manakosten | Komplexität |
|---|---|---|---|
| Beschwörung V | Selbst | 5 | 22 |

Der Charakter beschwört einen Dämonen, der ihn im Kampf mit seinen Krallen oder Magie unterstützt. Er ist zu stolz, um einfache körperliche Arbeiten zu übernehmen. Erzielt der Charakter beim Beschwören des Dämons einen kritischen Misserfolg, erscheint dieser trotzdem, allerdings nicht unter der Kontrolle des Spielers. Es bleibt dem Spielleiter überlassen, ob und wen der Dämon in diesem Fall angreift.

Der Dämon verschwindet nach 5 Runden oder wenn das Mana seines Meisters unter 5 fällt. Er kann nur einmal pro Tag beschworen werden.

| **Handeln: 15** |
|---|

| **Geistesblitzpunkte: 2** | |
|---|---|
| Krallen | 60 + 15 = **75** (5w10) |
| Springen | 35 + 15 = **50** |
| Wahrnehmung | 55 + 15 = **70** |
| **Initiative: 30** | **Lebenspunkte: 100** |

| **Arkanum: 2** | **Mana: 6** |
|---|---|
| **Böser Blick** | |
| I | Kochendes Blut |
| II | Pesthauch |

## Eigene Zauber und Lehren

Natürlich ist es möglich auch eigene Zauber und Lehren mit diesem Modul zu verwenden. Die einfachste Möglichkeit eine eigene Lehre zu erstellen, ist vorhande Zauber neu zusammen zu stellen und neu zu beschreiben. Zum Beispiel könnte man die Hexerzeichen aus der Buchreihe von Andrzej Sapkowski mit Zaubern aus den Zaubern Schild/Quen, Windstoß/Aard, Beherrschung/Axii, Ranken/Yrden und Kochendes Blut/Igni nachstellen.

### Tipps für eigene Zauber

Wer Lust hat seine eigenen Zauber zu schreiben, aber nicht weiß wie er anfangen soll, findet vielleicht folgende Anmerkungen hilfreich.

- Stufe I: In der Regel definieren Zauber der Stufe I den Charakter ihrer Lehre. Sie sind in erster Linie hilfreicher Natur und in mehreren Spielsituationen nützlich. Da sie nur 20 Fähigkeitspunkte kosten, sollten sie nicht zu stark sein.
- Stufe II und III: Stellen stärkere Versionen des Stufe I Spruchs dar, z.B. mit vergrößerten Wirkradius oder längerer Dauer. Sie könnten eine ähnliche Wirkung wie der Stufe I Zauber haben, dies aber auf einen anderen Weg erreichen. Aber auch Zauber, welche die Lehre mit ganz anderen Effekten auflockern, sind denkbar.
- Stufe IV: Mit diesen Zaubern kann man effektiv in Kämpfe eingreifen, oder manche knifflige Situationen meistern.
- Stufe V: Zauber der Stufe V sollten mächtig oder interessant genug sein, um die Investition von 100 Fertigkeitenpunkte zu rechtfertigen.

Bei Zaubersprüchen, die direkt Schaden verursachen, sollte dieser mit der Stufe steigen:

| Stufe | I | II | III | IV | V |
|---|---|---|---|---|---|
| Schaden | 3w10 | 4w10 | 5w10 | 6w10 | 7w10 |

Wenn Schaden mit einem anderen Effekt kombiniert wird, sollte der Schaden entsprechend verringert werden.

#### Neue Zauber und Lehren

Du hast eigene Zauber und Lehren kreiert und möchtest sie mit der Community teilen? Hier kannst du sie vorstellen!

## Kritik und Anregungen

Du hast Probleme mit dem Modul oder Ideen wie man es verbessern könnte? Dann schreib es hier rein.

# LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 12. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

## Enthaltene Seiten

1. Zauberei – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Zauberei&oldid=33133`