

### Allgemeines

Zauber-Angriffswert	Der Zauber-Angriffswert beträgt <i>Magie+Charisma</i> Dein Wert: _____
Hexerei-Würfelpool	Dies ist der Grund-Würfelpool für alle deine Zauber- sprüche. Er errechnet sich aus <i>Magie + Hexerei +</i> eventuelle Spezialisierung. Dein Wert: _____
Entzug	Dies ist die mentale Erschöpfung die der Zauber bei dir auslöst. Du widerstehst ihm mit <i>Willenskraft +</i> <i>Charisma</i> . Dein Wert: _____
Schaden (Direkt)	Direkte Kampfzauber verursachen Schaden in Höhe der Nettoerfolge deiner Zauberprobe gg <i>Willenskraft +</i> <i>Intuition</i> des Ziels. <b>Diesem Schaden kann nicht</b> <b>widerstanden werden</b>
Schaden (Indirekt)	Der Schaden für indirekte Kampfzauber beträgt <i>Magie/2 (aufgerundet) +</i> die Nettoerfolge deiner Zauberprobe gg <i>Willenskraft + Reaktion</i> des Ziels. Das Ziel kann dem Schaden wie gewöhnlich mit Konsti- tution widerstehen.
Anhaltende Zauber (A)	Diese Zauber bleiben solange aufrecht wie du die Konzentration auf ihnen aufrechterhältst. <b>Während du</b> <b>diesen Zauber aufrechterhältst hast du -2 auf alle</b> <b>Proben außer Schadenswiderstand.</b>

### Zauber anpassen

Aufdrehen	Erhöht den Schaden des Zaubers um 1, den Entzug um 2.
Fläche vergrößern	Der Wirkungsbereich eines Zaubers mit Flächenwi- rkung ist normalerweise eine Kugel mit 2 Metern Radius. Pro Vergrößerung steigt dieser Radius um 2 Meter, der Entzug um 1.

### Kampfzauber

Kugelblitz (Fläch- enzauber)	<b>Indirekter</b> körperlicher Schaden. Verursacht außerdem <i>Gebrutzelt</i> (-2 Initia- tive, -1 Würfel auf alles). <b>Entzug: 6</b>
Betäubungsblitz (Single-Target)	<b>Direkter</b> Betäubungsschaden. <b>Entzug: 3</b>

### Utility-Spells

Maske (A)	Dieser Zauber verändert wichtige Merkmale einer Person: Erscheinungsbild, Klang, Geruch, etc. Würfle <i>Magie +</i> <i>Hexerei</i> , die Erfolge dieser Probe bilden den Schwel- lenwert wenn andere versuchen, mit einer Probe auf <i>Willenskraft + Intuition</i> die Illusion zu durchschauen. Wirkt nur gegen Lebewesen mit Bewusstsein. <b>Entzug: 3</b>
Verbes Unsich tba- rkeit (A)	Verleicht dem Ziel den Status <i>Unsichtbar</i> in Höhe der Erfolge bei der Hexereiprobe. Die Erfolge sind der Schwel- lenwert für alle Versuche das Ziel zu sehen. Gilt auch für Technologie. <b>Entzug: 4</b>



### Utility-Spells (cont)

**Heilung** Würfle *Magie + Hexerei* wobei der Schwellenwert *6-Essenz des Ziels* beträgt. Jeder Nettoerfolg heilt 1 Kästchen Schaden. Jeder Satz Verletzungen kann nur einmal mit einem solchen Zauber geheilt werden.

**Entzug: 3**

**Attribut steigern (A)** Such dir ein Attribut aus und würfle *Magie + Hexerei*, der Schwellenwert beträgt wieder *6-Essenz des Ziels*. Jeder Nettoerfolg steigert das Attribut des Ziels um 1 (Maximal +4) erhöht allerdings auch den Entzug um 1.

**Entzug: 3 + benutzte Erfolge**

**Physische Barriere (A)** Mach eine Probe auf *Magie + Hexerei*, du erschaffst eine magische Wand mit der Strukturstufe deiner Erfolge. Standardmäßig ist diese 2m lang und 2m hoch und 2cm dick. *Fläche vergrößern* verlängert die Barriere jeweils um 2m Höhe & Breite **Entzug: 6**

**Geistessonde** Du dringst in den Geist des Ziels ein und liest sein Gehirn. Mach eine Probe auf *Magie + Hexerei* gegen *Willenskraft + Logik* des Ziels. Die Nettoerfolge geben an, welche Informationen du erhältst. (Tabelle S.144)

**Entzug: 5**

### Beschwören für Dummies

**Geist beschwören (Haupthandlung)** Such dir einen Geisterart aus (S.150 GRW) und wähle seine *Stufe*.  
Würfle *Magie + Beschwören gegen Stufe x2*, Nettoerfolge werden zu Diensten die der Geist leisten muss.

**Geist binden (Stufe Stunden)** Macht deinen Geist langlebiger und erhöht die Dienste die er dir schuldet. *Macht auch weitere Dienste verfügbar*  
Würfle *Magie + Beschwören gegen Stufe x2*

**Geist verbannen (Haupthandlung)** Verbanne einen feindlichen Geist weil er stört oder schicke einen deiner eigenen Geister frühzeitig zurück. Würfle *Magie + Beschwören gegen Kraftstufe x2*, jeder Nettoerfolg mindert die ausstehenden Dienste des Geistes um 1. **Feindliche Geister verursachen doppelten Entzug hierbei**

**Entzug** Beschwören / Binden / Verbannen verursacht Entzug gleich den Erfolgen der Geister.

