

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 Magie + Hexerei + 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. Diesem Schaden kann nicht wider- standen werden
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. Während du diesen Zauber aufrechterhältst hast du -2 auf alle Proben außer Schadenswiderstand.

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

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. Entzug: 3
Verbes- serte 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. Entzug: 4

Utility-Spells (cont)

Heilung	Würfle <i>Magie + Hexerei</i> wobei der Schwellenwert <i>6-Essenz des Ziels</i> 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 <i>Magie + Hexerei</i> , der Schwellenwert beträgt wieder <i>6-Essenz des Ziels</i> . 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 <i>Magie + Hexerei</i> , du erschaffst eine magische Wand mit der Strukturstufe deiner Erfolge. Standardmäßig ist diese 2m lang und 2m hoch und 2cm dick. <i>Fläche vergrößern</i> 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 <i>Magie + Hexerei</i> gegen <i>Willenskraft + Logik</i> 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 <i>Stufe</i> . Würfle <i>Magie + Beschwören gegen Stufe x2</i> , 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. <i>Macht auch weitere Dienste verfügbar</i> Würfle <i>Magie + Beschwören gegen Stufe x2</i>
Geist verbannen (Haupthandlung)	Verbanne einen feindlichen Geist weil er stört oder schicke einen deiner eigenen Geister frühzeitig zurück. Würfle <i>Magie + Beschwören gegen Kraftstufe x2</i> , 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.

