

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 + Charisma</i> . Dein Wert: _____ |
| Schaden (Direkt) | Direkte Kampfzauber verursachen Schaden in Höhe der Nettoerfolge deiner Zauberprobe gg <i>Willenskraft + Intuition</i> des Ziels. Diesem Schaden kann nicht widerstanden werden |
| Schaden (Indirekt) | Der Schaden für indirekte Kampfzauber beträgt <i>Magie/2 (aufgerundet) + die Nettoerfolge deiner Zauberprobe gg Willenskraft + Reaktion</i> des Ziels. Das Ziel kann dem Schaden wie gewöhnlich mit Konstitution 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 Flächenwirkung ist normalerweise eine Kugel mit 2 Metern Radius. Pro Vergrößerung steigt dieser Radius um 2 Meter, der Entzug um 1. |

Kampfzauber

| | |
|---------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kugelblitz (Flächenzauber) | Indirekter körperlicher Schaden. Verursacht außerdem <i>Gebruzelt</i> (-2 Initiative, -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 + Hexerei</i> , die Erfolge dieser Probe bilden den Schwellenwert wenn andere versuchen, mit einer Probe auf <i>Willenskraft + Intuition</i> die Illusion zu durchschauen. Wirkt nur gegen Lebewesen mit Bewusstsein. Entzug: 3 |
| Verbeserte Unsichtbarkeit (A) | Verleicht dem Ziel den Status <i>Unsichtbar</i> in Höhe der Erfolge bei der Hexereiprobe. Die Erfolge sind der Schwellenwert 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. |

