

### Allgemeines

Zauber-Angriffswert Der Zauber-Angriffswert beträgt *Magie+Charisma*  
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 *Willenskraft +*  
*Charisma*.  
Dein Wert: \_\_\_\_\_

Schaden (Direkt) Direkte Kampfzauber verursachen Schaden in Höhe  
der Nettoerfolge deiner Zauberprobe gg *Willenskraft +*  
*Intuition* des Ziels. **Diesem Schaden kann nicht**  
**widerstanden werden**

Schaden (Indirekt) Der Schaden für indirekte Kampfzauber beträgt  
*Magie/2 (aufgerundet) +* die Nettoerfolge deiner  
Zauberprobe gg *Willenskraft + Reaktion* 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 Der Wirkungsbereich eines Zaubers mit Flächenwi-  
vergrößern rkung ist normalerweise eine Kugel mit 2 Metern  
Radius. Pro Vergrößerung steigt dieser Radius um 2  
Meter, der Entzug um 1.

### Kampfzauber

Kugelblitz (Fläch- **Indirekter** körperlicher Schaden.  
enzauber) Verursacht außerdem *Gebrutzelt* (-2 Initia-  
tive, -1 Würfel auf alles).

**Entzug: 6**

Betäubungsblitz **Direkter** Betäubungsschaden. **Entzug: 3**  
(Single-Target)

### Utility-Spells

Maske (A) Dieser Zauber verändert wichtige Merkmale einer Person:  
Erscheinungsbild, Klang, Geruch, etc. Würfle *Magie +*  
*Hexerei*, die Erfolge dieser Probe bilden den Schwel-  
lenwert wenn andere versuchen, mit einer Probe auf  
*Willenskraft + Intuition* die Illusion zu durchschauen. Wirkt  
nur gegen Lebewesen mit Bewusstsein. **Entzug: 3**

Verbes (A) Verleicht dem Ziel den Status *Unsichtbar* in Höhe der  
serte Erfolge bei der Hexereiprobe. Die Erfolge sind der Schwel-  
Unsich lenwert für alle Versuche das Ziel zu sehen. Gilt auch für  
tba- Technologie. **Entzug: 4**  
rkeit  
(A)



By WinGeek

[cheatography.com/wingeeek/](https://cheatography.com/wingeeek/)

Published 20th November, 2021.

Last updated 20th November, 2021.

Page 1 of 2.

Sponsored by **Readable.com**

Measure your website readability!

<https://readable.com>

### 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.

C

By **WinGeek**  
[cheatography.com/wingeeek/](https://cheatography.com/wingeeek/)

Published 20th November, 2021.  
Last updated 20th November, 2021.  
Page 2 of 2.

Sponsored by **Readable.com**  
Measure your website readability!  
<https://readable.com>