

### 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. <b>Diesem Schaden kann nicht widerstanden werden</b>
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. <b>Während du diesen Zauber aufrechterhältst hast du -2 auf alle 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 Flächenwirkung ist normalerweise eine Kugel mit 2 Metern Radius. Pro Vergrößerung steigt dieser Radius um 2 Meter, der Entzug um 1.

### Kampfzauber

Kugelblitz (Flächenzauber)	<b>Indirekter</b> körperlicher Schaden. Verursacht außerdem <i>Gebruzelt</i> (-2 Initiative, -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 + 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. <b>Entzug: 3</b>
Verbes 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. <b>Entzug: 4</b>



### Utility-Spells (cont)

Heilung	<p>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.</p> <p><b>Entzug: 3</b></p>
Attribut steigern (A)	<p>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.</p> <p><b>Entzug: 3 + benutzte Erfolge</b></p>
Physische Barriere (A)	<p>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 &amp; Breite <b>Entzug: 6</b></p>
Geistessonde	<p>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)</p> <p><b>Entzug: 5</b></p>

### Beschwören für Dummies

Geist beschwören (Haupthandlung)	<p>Such dir einen Geisterart aus (S.150 GRW) und wähle seine <i>Stufe</i>.</p> <p>Würfle <i>Magie + Beschwören gegen Stufe x2</i>, Nettoerfolge werden zu Diensten die der Geist leisten muss.</p>
Geist binden (Stufe Stunden)	<p>Macht deinen Geist langlebiger und erhöht die Dienste die er dir schuldet. <i>Macht auch weitere Dienste verfügbar</i></p> <p>Würfle <i>Magie + Beschwören gegen Stufe x2</i></p>
Geist verbannen (Haupthandlung)	<p>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. <b>Feindliche Geister verursachen doppelten Entzug hierbei</b></p>
Entzug	<p>Beschwören / Binden / Verbannen verursacht Entzug gleich den Erfolgen der Geister.</p>

