

Allgemeines

Zauber-Angriffswert	Der Zauber-Angriffswert beträgt <i>Magie+Charisma</i> Dein Wert: _____
Hexerei-Würfelpool	Dies ist der Grund-Würfelpool für alle deine Zaubersprüche. Er errechnet sich aus <i>Magie + Hexerei + eventuelle Spezialisierung</i> . 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>Gebrutzelt</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)	Verleiht 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.

