Allgemeines

Zauber-Angriffswert	Der Zauber-Angriffswert beträgt *Magie+Charisma* Dein Wert: _____
Hexerei-Würfelpool	Dies ist der Grund-Würfelpool für alle deine Zaubersprüche. 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 Konstitution widerstehen.
Anhaltende Zauber (A)	Diese Zauber bleiben solange aufrecht wie du die Konzentration auf ihnen aufrechterhälst. **Während du diesen Zauber aufrechterhälst 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 *Gebrutzelt* (-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 *Magie + Hexerei*, die Erfolge dieser Probe bilden den Schwellenwert wenn andere versuchen, mit einer Probe auf *Willenskraft + Intuition* die Illusion zu durchschauen. Wirkt nur gegen Lebewesen mit Bewusstsein. **Entzug: 3**
Verbesserte Unsichtbarkeit (A)	Verleicht dem Ziel den Status *Unsichtbar* 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**

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. Standartmäßig ist diese 2m lang und 2m hoch und 2cm dick. *Fläche vergrößern* verlängert die Barriere jeweils um 2m Höe & 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 erhälst. (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.

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