

DCC: Magier und Kleriker Zauber (unvollständig)

	Magier Zauber	Regeln	Rules	hier	Anmerkung
1-1	Anrufung des Patrons**	129	144	3	
1-2	Ausbessern/Zerreißen	129	147	5	
1-3	Bauchreden	130	158	7	
1-4	Brennende Hände	132	142	9	
1-5	Ekims mystische Maske	133	137	11	
1-6	Energie formen	135	143	13	
1-7	Erstickende Wolke	136	134	15	
1-8	Federfall	137	140	17	
1-9	Kalte Hand	138	133	19	Chaos
1-10	Magie entdecken*	267	260		auch Kleriker
1-11	Magie lesen/verschleiern	139	152	21	
1-12	Magischer Schild	141	146	23	
1-13	Magisches Geschoss	142	144	25	
1-14	Pakt mit einem Patron**	143	148	3	Chaos
1-15	Personen bezaubern	147	131	27	
1-16	Portal versperren	149	160	29	
1-17	Runenalphabet der Sterblichen	151	154	31	
1-18	Schlaf	152	155	33	Material
1-19	Seilmagie	153	153	35	
1-20	Spinnenklettern	154	156	37	
1-21	Sprachen verstehen	156	136	39	
1-22	Sprühende Farben	157	135	41	
1-23	Tiere beschwören	158	129	43	Neutral, Material
1-24	Vergrößern/Schrumpfen	160	139	47	
1-25	Vertrauten finden	161	141	4	Neutral?
1-26	Zaubertrick	162	130	49	
1-27	Patronzauber***			3	Chaos

	Magier Zauber	Regeln	Rules	hier	Anmerkung
2-1	Arkane Spezialisierung	163	162	51	
2-2	Böses entdecken*	166	259	51	auch Kleriker
2-3	Feuerresistenz	166	169	51	
2-4	Gedanken lesen	167	166	51	
2-5	Gegenstand aufspüren	170	178	51	
2-6	Klopfen	172	175	51	
2-7	Magischer Mund	174	180	51	
2-8	Monster beschwören	176	184	51	
2-9	Nythuuls Stachelschweinmantel	178	186	51	
2-10	Schrecken	179	191	51	
2-11	Schwächestrahle	180	190	51	
2-12	Schweben	181	176	51	
2-13	Sengender Strahl	183	192	51	
2-14	Spiegelbild	184	182	51	
2-15	Spinnennetz	186	196	51	
2-16	Stärke	188	198	51	
2-17	Trugbild	190	187	51	
2-19	Unsichtbarer Gefährte	192	173	51	
2-20	Unsichtbares entdecken	194	165	51	
2-20	Unsichtbarkeit	195	172	51	
2-20	Vergessen	196	170	51	
2-20	Zauberstecken	198	199	51	
2-20	Zerbersten	202	193	51	
2-21	Patronzauber***			3	Chaos

* wie Klerikerzauber aber -2 Malus

** Pakt & Anrufung des Patrons immer zusammen, gelten als 1 Zauber

*** ignorieren falls kein Patron

DCC Magier und Kleriker Zauber (Fortsetzung)

	Kleriker Zauber	Regeln	Rules	hier	Anmerkung
1-1	Böses entdecken	260	259	53	Ordnung
1-2	Dunkelheit/Helligkeit	261	258	55	
1-3	Göttermahl	262	262	57	
1-4	Heilige Zuflucht	263	263	59	
1-5	Kälte oder Hitze widerstehen	264	266	61	
1-6	Lähmung	265	264	63	
1-7	Machtwort	266	268	65	
1-8	Magie entdecken	267	260	67	
1-9	Schutz vor Bösem	269	265	69	Ordnung
1-10	Segnung	270	255	71	
1-11	Zweites Gesicht	273	267		
2-1	Beißender Stein	274	282	73	Material
2-2	Bindender Ruf	276	270	73	
2-3	Göttliches Symbol	277	275	73	
2-4	Holz verdrehen	278	284	73	
2-5	Lähmung heilen	279	272	73	
2-6	Lebenskraft wiederherstellen	280	278	73	
2-7	Lotusblick	281	276	73	
2-8	Schlangen beschwören	283	280	73	
2-9	Verbannen	285	269	73	Material
2-10	Verfluchen	286	273	73	
2-11	Vergiftung oder Krankheit heilen	288	277	73	
w12 Zauber Hexe/Druide					
		Regeln	Rules	hier	Anmerkung
1-5	Ekims mystische Maske	133	137	11	
1-9	Kalte Hand	138	133	19	Chaos
1-15	Personen bezaubern	147	131	27	
1-20	Spinnenklettern	154	156	37	
1-23	Tiere beschwören	158	129	43	Neutral, Material
1-24	Vergrößern/Schrumpfen	160	139	47	
1-25	Vertrauten finden	161	141	4	Neutral
1-26	Zaubertrick	162	130	49	
1-2	Dunkelheit/Helligkeit	261	258	55	
1-3	Göttermahl	262	262	57	
1-6	Lähmung	265	264	63	
1-7	Machtwort	266	268	65	

1-1 Anrufung des Patrons

Regeln 129, Rules 144

Grad 1, 1 Runde, Reichweite: selbst, Dauer: variiert

Du rufst deinen Patron an und bittest ihn um Hilfe. Erfordert immer Zauberbrand (Blutmagie).

- | | | | |
|-------------|--|-----------------------|-----------------|
| 1 | Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod: | | |
| | 3– Verderbnis & Makel des Patrons | 4-5 Verderbnis | 6+ Makel |
| 2-11 | Fehlschlag | | |
| 12+ | Entscheidung des Richters | | |

1-14 Pakt mit einem Patron

Regeln 143, Rules 148

Grad 1, 1 Woche plus Aufgaben, Reichweite: selbst oder Berührung, Dauer: lebenslang

Du verpflichtest dich in dieser Zeremonie einem übernatürlichen Wesen (Gott, Dämon, Chaosfürst, Engel, ...) zu dienen. Du musst seine Aufgaben erfüllen und kannst um seine Hilfe bitten.

Besitzt du bereits einem Pakt kannst du auch einen Gefährten in den Pakt einbeziehen.

- | | |
|-------------|--|
| 1 | Fehlschlag, Makel des Patrons, Zauber ist für einen Monat verloren |
| 2-11 | Fehlschlag, Zauber ist für einen Monat verloren |
| 12+ | Pakt geschlossen: Verhältnis zu Patron entsprechend Wurf, mindestens einmal täglich kann der Patron angerufen werden. Der Patron kann Gegenleistungen verlangen. |

1-27 Patronszauber

Dein Patron kann dir die Fähigkeit gewähren einen seiner Zauber zu wirken.

Makel des Patrons

Du erleidest eine dauerhafte Veränderung, ähnlich der Verderbnis.

1-25 Vertrauten finden

Regeln 161, Rules 141

Grad 1, 1 Woche, Selbst, lebenslang, Rettungswurf: keiner

Regeln 322, Rules 316

Das Ritual ruft einen Vertrauten und benötigt mindestens 10 Zauberbrand.

Der Vertraute erscheint mit 50% sofort, sonst in den nächsten Wochen. Du erhältst von ihm Leben und Fähigkeiten entsprechend den seinen. Bei seinem Tod verlierst Du dauerhaft das doppelte seines Lebens.

Alle Vertrauten:

w4+2 Leben (auch für Meister)

RK 14

Rettungswürfe wie Zauberer

absolut ergeben

Intelligenz ~5

kann telepathisch mit Meister kommunizieren

Fähigkeiten des Vertrauten: +4 auch für Meister

Zauber w20 (Typ des Vertrauten):

12-17 Wächter

18-23 Ordnung: Fokal

Neutral: Arkan

Chaos: Dämonisch

24-29 Ordnung: Fokal

Neutral: Fokal

Chaos: Arkan

30+ Ordnung: Arkan

Neutral: Dämonisch

Chaos: Fokal

Zauberpatzer: entfällt

Verderbnis w6:

1-3 geringfügige Verderbnis

4-5 ernsthafte Verderbnis

6 schwere Verderbnis

physische Gestalt w14 (Tabelle 7-5 Seite 324)

Persönlichkeit w20 (Tabelle 7-6 Seite 325):

1 Mürrisch 2 Wütend 3 Eifrig und neugierig 4 jammert über Gelenke

5 Abgeklärt, aber lebhaft bei w6:

1 anderes Geschlecht 2 Gnome 3 Wolken 4 Blumen 5 Pfannkuchen 6 Lederrüstungen

6 Launisch 7 Selbstverliebt 8 Geistlos 9 Geschwätzig

11 Geizig 12 Fröhlich 13 Introvertiert 14 Gesellig

15 Faul 16 Distanziert 17 Großzügig 18 Aufreizend

19 Abgeklärt 20 Schläfrig

Du kannst Gegenstände reparieren oder beschädigen.

Wesen nutzen Zähigkeit um zu widerstehen.

Zauber w20, Umkehrung w16:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:
0- Verderbnis & Patzer **1** Verderbnis **2+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag
- 12-13** Du reparierst einen einfachen gewöhnlichen Gegenstand für 1 Tag
- 14-17** Du reparierst einen einfachen gewöhnlichen Gegenstand für 1 Woche
- 18-19** Du reparierst einen einfachen gewöhnlichen Gegenstand dauerhaft
- 20-23** Du reparierst einen komplexen Gegenstand (z.B. Armbrust) dauerhaft
- 24-27** Du reparierst einen großen komplexen Gegenstand (z.B. Statue) in 30 m Entfernung dauerhaft
- 28-29** Du reparierst einen sehr großen komplexen Gegenstand (z.B. Turm) in 30 m Entfernung dauerhaft. Erfordert ca. 1 Runde pro Tonne Gewicht. Konzentration
- 30-31** Du reparierst einen sehr großen auch magischen Gegenstand in 30 m Entfernung dauerhaft
- 32+** Du reparierst einen sehr großen auch magischen Gegenstand in 30 m Entfernung dauerhaft oder heilst ein Wesen mit 2w6 oder heilst eine schwere Einschränkung (z.B. abgetrennter Arm)

Zauberpatzer w6:

- 1** Deine Kleidung zerreißt und fällt zu Boden
- 2** alle Gurte, Schnallen und Knöpfe in 6m Umkreis öffnen sich
- 3** alle nicht-magischen Waffen in 3 m Umkreis rosten und machen -1 Schaden
- 4** grünliche Patina überzieht deine Metallgegenstände, polieren oder Wertverlust
- 5** der komplexeste Gegenstand (z.B. Armbrust) in 6 m Umkreis geht kaputt
- 6** Aua! Du stößt dir den großen Zeh: für 1 Phase -1 auf alle Würfe

Verderbnis:

geringfügige Verderbnis

Du projizierst Deine Stimme an einen anderen Ort.Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:
0- Verderbnis & Patzer **1-2** Verderbnis **3+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag
- 12-13** Du projizierst einen Satz deiner Stimme bis 9 m Entfernung in Sichtlinie.
 Willen erkennt den Ursprungsort
- 14-17** Du projizierst einen Satz einer beliebigen Stimme bis 9 m Entfernung in Sichtlinie.
 Willen erkennt den Ursprungsort
- 18-19** Du projizierst einen Satz einer beliebigen Stimme oder ein Geräusch bis 9 m Entfernung in Sichtlinie. Willen erkennt den Ursprungsort
- 20-23** Du projizierst einen Satz einer beliebigen Stimme oder ein Geräusch bis 9 m Entfernung in Sichtlinie
- 24-27** Du projizierst 1 Phase lang eine beliebige Stimme oder ein Geräusch bis 18 m Entfernung auch ohne Sichtlinie
- 28-29** Du projizierst 1 Stunde pro Phase Konzentration lang eine beliebige Stimme oder ein Geräusch bis 90 m Entfernung auch ohne Sichtlinie.
 Nach Ende der Konzentration keine Veränderung mehr möglich.
- 30-31** Du projizierst 1 Tag pro Phase Konzentration lang eine beliebige Stimme oder ein Geräusch bis 1500 m Entfernung auch ohne Sichtlinie. Außerdem kannst du mit 1 Runde Konzentration hören was dort passiert. Max. 30 Tage
- 32+** Du projizierst 1 Jahr lang ohne Konzentration eine beliebige Stimme oder ein Geräusch an jeden dir bekannten Ort und in 1,5 km Umkreis - auch extraplanar. Außerdem kannst du mit 1 Runde Konzentration hören was dort passiert.

Zauberpatzer w4:

- 1** Du erzeugst ein mächtiges Donnern dort wo du stehst.
- 2** Du verwechselst w4+1 Stunden lang den Ursprung von Stimmen bis in 30 m Entfernung.
- 3** Deine Stimme wird für w4 Stunden piepsig und scheint vom Boden zu kommen.
- 4** Du projizierst deine Stimme für w4 Stunden in eine Dämonen-Ebene, zu 25% erscheint ein verärgerter Dämon.

Verderbnis w12:

- 1-6** Deine Stimme klingt wie: **1** Pferd **2** Biene **3** Ziege **4** Schwein **5** Löwe **6** Hund
- 7-12** Deine Stimme klingt von: **7** deinen Füßen **8** deiner linken Hand **9** deinem Rücken
10 6 m über deinem Kopf **11** deiner Waffe **12** der nächsten Person

Grad 1, 1 Aktion, 4,5 m, Dauer sofort, kein Rettungswurf

Du lässt Flammen aus deinen Händen schiessen.

Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:
0- Verderbnis & Patzer **1-3** Verderbnis **4+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag
- 12-13** Ein einzelner Feuerstrahl schießt hervor: w3 Schaden
- 14-17** Ein einzelner Feuerstrahl schießt hervor: w6 Schaden
- 18-19** Ein einzelner Feuerstrahl schießt hervor: w6+ZS Schaden
- 20-23** Drei Feuerstrahlen schießen hervor: je w6+ZS Schaden für Ziele die nicht mehr als 3 m voneinander entfernt sind
- 24-27** Drei Feuerstrahlen schießen hervor: je 2w6+ZS Schaden für Ziele die nicht mehr als 3 m voneinander entfernt sind
- 28-29** Ein 3 m breiter und 9 m langer Feuerstrahl schießt hervor: 3w6+ZS Schaden für alle Ziele in dem Bereich
- 30-31** Zwei 3 m breite und 9 m lange Feuerstrahlen schießen hervor: 3w6+ZS Schaden für alle Ziele in ihren Bereichen
- 32+** Ein Rundum-Feuerstoß schießt hervor, nur ein Winkel von 0-180 Grad wird verschont: 4w10+ZS Schaden für alle erfassten Ziele

Zauberpatzer w4:

- 1** Der Flammenstrahl schießt aus einem anderen Körperteil hervor: w3 Schaden in zufällige Richtung
- 2** Deine eigenen Hände brennen: w3 Schaden
- 3** w4 Gegenstände in deinem Besitz verbrennen
- 4** Alles Feuer im Umkreis von 4,5 m erlischt.

Verderbnis w4:

- 1** Deine Hände werden dauerhaft schwarz
- 2** Jedes Papier das du mit nackten Händen berührst wird mit 25% entzündet.
- 3** All dein Körperhaar wird dauerhaft weggebrannt
- 4** Du erhältst dauerhaft -2 auf Zauberwürfe mit Kältemagie

Du erzeugst eine Maske die dein Gesicht bedeckt.Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:
0- Verderbnis & Patzer & Makel **1-2** Verderbnis **3+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag
- 12-13** Die Maske verleiht 18m Dunkelsicht.
- 14-17** Die Maske spiegelt und schützt dich vor den Blicken von Basilisken: +4 auf Rettungswürfe gegen Blickangriffe.
- 18-19** Die Maske wird facettenartig und schützt dich vor schädlichen Zaubern: -2 auf Zauberwürfe gegen dich, nicht gegen Flächenangriffe.
- 20-23** Die Maske wird zur grauenhaften Fratze und flößt in jeder Runde Furcht ein: pro Runde je Zielwesen Willen oder w4+ZS Runden Flucht
- 24-27** Die Maske wird zu glänzendem Stahl und schützt vor körperlichen Angriffen: +4 RK und +2 auf alle Rettungswürfe
- 28-29** Die Maske zeigt das Gesicht der Angreifer und lenkt Angriffe zurück: Glück oder alle Treffer wirken auf Angreifer.
- 30-31** Du bekommst einen Schlangenkopf der dir schlangenmenschliche Kräfte gibt:
1. Kopf wird zu beliebigem Menschen, Bann nur durch Zauberwurf 30
2. hypnotisiert für w4 Stunden intelligentes Wesen mit Zauberwurf+6. Willen bei Beginn und jedes mal wenn gefährliche Aufgabe übertragen wird.
- 32+** Die Maske erhält alle Effekte gleichzeitig: 18m Dunkelsicht, +4 gegen Blickangriffe, -2 für Zauber gegen dich, w4+1 Runden Furcht pro Runde oder Willen, RK+4, alle Rettungswürfe +2, bei Angriff Glück oder wird zurückgeworfen, Illusion Kopf und Hypnose.

Zauberpatzer w4:

- 1** Du erblindest w3 Runden: -4 auf Initiative, Angriffs-, Rettungs- und Zauberwürfe
- 2** Dein Mund verschwindet für w3 Runden: du kannst nicht zaubern
- 3** Deine Augen werden 1 Tag lichtempfindlich: -2 Initiative, Angriff, Rettung, Attribut, Zauber wenn Licht heller als Kerze
- 4** Dein Gesicht verschwindet und du bist ZS Runden blind und stumm: jede Runde Zähigkeit 10 oder du erstickst

Verderbnis w4:

- 1** Dein Gesicht erstarrt
- 2** Dein Gesicht vertrocknet und schält sich
- 3** Du stehst unter dem Zwang dein Gesicht mit Schleiern oder Kapuzen zu verbergen
- 4** Deine Nase verschwindet und dein Gesicht wirkt flach und maskenartig

Grad 1, 1 Aktion, 7,5 m, variable Dauer, kein Rettungswurf

Du formst magische Energie zu einem unsichtbaren kinetischen Objekt.

Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:
0- Verderbnis & Patzer **1-3** Verderbnis **4+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag
- 12-13** Du erschaffst für ZS Runden eine apfelgroße Energiekugel die du werfen kannst. w6 Schaden pro ZS innerhalb 7,5 m pro ZS.
- 14-17** Du formst für w6+ZS Phasen eine 1m breite Kraftscheibe 1m über dem Boden. Sie folgt dir und du kannst sie per Gedanken bis zu 7,5 m weit von dir wegbewegen. Sie trägt 50 kg pro ZS.
- 18-19** Du formst für 2w6 Runden in maximal 7,5 m eine Turmschild-große Energiewand die dir und deinen Nachbarn RK+4 gewährt.
- 20-23** Wie oben, aber 2 Schilde mit 50% Schutz gegen magisches Geschoss.
- 24-27** Du formst für 2w6+ZS Phasen eine ZSx3x3 m große unbewegliche und undurchdringliche Energiewand die bis zu insgesamt 50 Schaden absorbiert.
- 28-29** Du formst für w6+ZS Stunden eine ZSx3x3 m große unbewegliche und undurchdringliche Energiewand beliebiger Form die bis zu insgesamt 150 Schaden absorbiert.
- 30-31** Du formst für 2w6+ZS Stunden eine ZSx3x3 m große unbewegliche und undurchdringliche Energiewand beliebiger Form die bis zu insgesamt 150 Schaden absorbiert. Wirkt gegen alle Zauber und Drachenodem.
- 32+** Du formst für 2w6+ZS Tage eine ZSx6x6 m große mit 3 m pro Runde bewegliche und undurchdringliche Energiewand beliebiger Form die bis zu insgesamt 300 Schaden absorbiert. Wirkt gegen alle Zauber und Drachenodem. Du selbst kannst durch die Wand zaubern.

Zauberpatzer w4:

- 1** Du wirst von einem wuchtigen Schlag getroffen: ZÄH 13 oder du gehst zu Boden
- 2** Du schwebst für 1 Stunde 7,5 cm in der Luft und kannst nicht mehr gehen
- 3** Für w6 Runden bist du in einer Energiekugel eingeschlossen. Pro Runde Reflex 10 oder du rollst 9 m in eine zufällige Richtung
- 4** Du wirst von w4 Energiekugel verprügelt, je 1 Schaden

Verderbnis w5:

- 1** Deine Hände sind von unsichtbaren Handschuhen umgeben: du verlierst deinen Tastsinn
- 2** Kleine Objekte in deiner Nähe werden umgeworfen
- 3** Du schwebst ständig 1cm über dem Boden als wenn du dicke unsichtbare Sohlen tragen würdest
- 4** Dein Gesicht wird gelegentlich durchsichtig, nur dein Schädel ist zu sehen
- 5** Einmal täglich versperrt eine Energiewand dir w3 Runden lang den Weg

Grad 1, 1 Aktion, 15 m, variable Dauer, kein Rettungswurf

Du rufst eine Wolke aus beißenden, ätzenden Dämpfen herbei, die ihr Ziel erstickt.

Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:
0- Verderbnis & Patzer **1-2** Verderbnis **3+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag
- 12-13** Dein Ziel wird w4 Runden lang von einer ihm folgenden Wolke eingehüllt: -1 auf alle Würfe.
- 14-17** w4 Ziele werden w4 Runden lang von ihnen folgenden Wolken eingehüllt: -1 auf alle Würfe.
- 18-19** Eine 12 m durchmessende Wolke erscheint für w4+2 Runden: -2 auf alle Würfe und 1 Schaden pro Runde, durch Konzentration mit 15 m/Runde bewegbar.
- 20-23** Eine 12 m durchmessende Wolke erscheint für 2w4+4 Runden: -2 auf alle Würfe und 2 Schaden pro Runde und einmal Zähigkeit oder -w4 Geschick für 1 Tag, durch Konzentration mit 15 m/Runde bewegbar.
- 24-27** Eine 12 m durchmessende Wolke erscheint für 2w4+4 Runden in max. 30 m Entfernung: -4 auf alle Würfe und 4 Schaden pro Runde und einmal Zähigkeit oder -2w4 Geschick für 1 Tag, durch Konzentration mit 15 m/Runde bewegbar.
- 28-29** Eine 18 m durchmessende Wolke erscheint für 3w4+6 Runden in max. 60 m Entfernung: -4 auf alle Würfe und 8 Schaden pro Runde und einmal Zähigkeit oder -3w4 Geschick für w4 Tage, durch Konzentration mit 15 m/Runde bewegbar
- 30-31** Zwei 18 m durchmessende Wolke erscheinen für 3w4+6 Runden in max. 60 m Entfernung: -4 auf alle Würfe und 8 Schaden pro Runde und einmal Zähigkeit oder -3w4 Geschick für w4 Tage, durch Konzentration mit 15 m/Runde bewegbar
- 32+** Drei 18 m durchmessende Wolke erscheinen für w4 Phasen in max. 150 m Entfernung: -6 auf alle Würfe und 10 Schaden pro Runde und einmal Zähigkeit oder sofortiger Tod, durch Konzentration mit 15 m/Runde bewegbar

Zauberpatzer w3:

- 1** Die Wolke explodiert in bis zu w4 x 3 m Entfernung: w4 Schaden und Zähigkeit 12 oder blind für w4 Runden
- 2** Du erschaffst eine Heilungswolke: heile w4 Schaden in 6 m um das Ziel
- 3** Die Wolke fängt Feuer und verpufft: w8 Schaden in 3 m Umkreis
- 4** Du erschaffst eine Wolke, die lediglich einen schwachen, dunstigen Schleier erzeugt, der keine Auswirkungen hat.

Verderbnis w8:

- 1** Dein Atem ist giftig: Zähigkeit 12 oder jeder Nachbar für w4 Stunden krank (-1 auf alle Würfe)
- 2** Du bist w4 Stunden von einer giftigen Wolke umgeben: im Umkreis von 1,5m Zähigkeit 12 oder krank (-1 auf alle Würfe)
- 3** Deine Augen werden durchsichtige Kugeln, hinter denen eine wirbelnde Gaswolke sichtbar wird
- 4** Bestimmte Wesenheiten sind in der Lage, dich automatisch zu entdecken, falls du dich auf 750 m nährst. Insbesondere körperlose und ätherische Wesen sowie Monster von der Elementarebene der Luft fühlen sich zu dir hingezogen
- 5-8** geringfügige Verderbnis

Grad 1, 1 Aktion, Berührung, variable Dauer, Rettungswurf: Willen=Zauberwurf

Nekromantie: du benutzt den eiskalten Griff eines Toten.

Du musst mindestens 1 Zauberbrand einsetzen.

Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:
0- Verderbnis & Patzer **1-3** Verderbnis **4+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag
- 12-13** **Deine Hände laden sich mit negativer Energie auf!*** In der nächsten Runde erleiden deine Gegner zusätzlich w6 Schaden, Untote zusätzlich 2 Schaden.
- 14-17** * In der nächsten Runde +2 auf Angriffswürfe und erleiden deine Gegner zusätzlich w6 Schaden, Untote zusätzlich 2 Schaden.
- 18-19** * Für 1 Phase (10 Minuten) +2 auf Angriffswürfe und erleiden deine Gegner zusätzlich w6 Schaden, Untote zusätzlich 2 Schaden.
- 20-23** * Für 1 Phase (10 Minuten) +2 auf Angriffswürfe und erleiden deine Gegner zusätzlich 2w6 Schaden, Untote zusätzlich 2 Schaden.
- 24-27** * Für 1 Phase (10 Minuten) +4 auf Angriffswürfe und erleiden deine Gegner zusätzlich 2w6 Schaden und -w4 Stärke, Untote zusätzlich 4 Schaden.
- 28-29** * Für 1 Stunde +4 auf Angriffswürfe und erleiden deine Gegner zusätzlich 2w6 Schaden und -w4 Stärke, Untote zusätzlich 4 Schaden.
- 30-31** * Für 1 Stunde +6 auf Angriffswürfe und erleiden deine Gegner zusätzlich 3w6 Schaden und -w4 Stärke, Untote zusätzlich 6 Schaden.
- 32+** Dein ganzer Körper glüht in blass-blauem Licht. Jedes Wesen im Umkreis von 3m erleidet w6 (Untote w6+2) Schaden pro Runde solange es darin bleibt. Bis zum nächsten Sonnenaufgang +8 auf Angriffswürfe und erleiden deine Gegner zusätzlich 3w6 Schaden, Untote zusätzlich 8 Schaden.

Zauberpatzer w3:

- 1** Du fügst dir selbst w4 Schaden durch nekromantische Energie zu
- 2** Du fügst einem zufällig bestimmten Gefährten w4 Schaden zu
- 3** Du schickst eine Entladung nekromantischer Energie in die nächstgelegene Leiche und erweckst sie als Untoten mit w6 LP. Keine Leiche, kein Effekt.

Verderbnis w8:

- 1** Dein Gesicht altert und trocknet aus, du siehst aus wie eine verdorrte Leiche
- 2** Knochenhände: Haut und Fleisch fallen von deinen Händen ab
- 3** Du bist dauerhaft von einer blassblauen Aura umgeben
- 4** Du ziehst Untote an wie das Licht die Motten
- 5-6** geringfügige Verderbnis
- 7** ernsthafte Verderbnis
- 8** schwerwiegende Verderbnis

**Du kannst magische Texte lesen und verstehen ohne sie zu aktivieren.
Durch Umkehrung kannst du magische Texte unwiderruflich verschleiern.**

Zauber w20, Umkehrung w16:

- 1** Kritischer Fehlschlag: w6+Glücksmod:
1- Verderbnis **2+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag
- 12-13** Du kannst 1 Runde lang magische Texte lesen, d.h. 1 Satz
- 14-17** Du kannst 1 Phase lang magische Texte lesen, d.h. 1 Spruch ZS 1
- 18-19** Du kannst 2 Phasen lang magische Texte, Runen und Glyphen lesen, z.B. 1 Spruch ZS 2 oder 2 Sprüche ZS 1
- 20-23** Du kannst 3 Phasen lang magische Texte, Runen und Glyphen lesen, z.B. 1 Spruch ZS 3 etc
- 24-27** Du und dein Nachbar können 1 Stunde lang magische Texte, Runen und Glyphen lesen, z.B. beliebige Sprüche
- 28-29** Du und deine Gefährten innerhalb 6m können 1 Tag lang magische Texte, Runen, Glyphen und weltliche Texte in max. w4 Sprachen lesen
- 30-31** Du und deine Gefährten innerhalb 6m können 1 Woche lang magische und weltliche Texte in max. w4+2 Sprachen lesen
- 32+** Du kannst 1 Monat lang alles in Sicht lesen, auch unsichtbare Schrift

Verderbnis w6:

- 1-2** geringfügige Verderbnis
- 3** w6 leuchtende Runen-Tätowierungen erscheinen auf deiner Haut
- 4** beim lesen werden deine Augen von einem gelben Film überzogen
- 5** dauerhafte Tintenflecken erscheinen auf deinen Fingerkuppen
- 6** ernsthafte Verderbnis

Patzer w6:

- 1** alle Buchstaben erscheinen durcheinander, du kannst w4 Tage nicht lesen
- 2** du verschlüsselst für w3 Stunden alle Schrift für dich und deine Gefährten
- 3** du machst den nächsten Text magisch, er ist nicht mehr normal lesbar
- 4** du verschlüsselst w6 Seiten Text in deiner Umgebung
- 5** du übersetzt das nächste Buch in eine zufällige Sprache
- 6** du hüllst dich vollständig in den Schild ein, der jede Bewegung oder

Du erschaffst einen magischen Schild der vor Gegnern schützt.

Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag: w6+Glücksmod:
0- Verderbnis & Patzer **1–2** Verderbnis **3+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag
- 12-13** Du erschaffst einen schwachen Schild: w6 Runden lang RK+2
- 14-17** Du erschaffst einen Schild: 2w6 Runden lang RK+4
- 18-19** Du erschaffst einen Schild: w3 Phasen (je 10 Minuten) lang RK+4 für beliebiges berührtes Wesen
- 20-23** Du erschaffst einen Schild: w3 Phasen (je 10 Minuten) lang RK+4 für beliebiges berührtes Wesen. Magische Geschosse werden geblockt.
- 24-27** Du erschaffst einen Schild: w4+1 Phasen (je 10 Minuten) lang RK+4 für beliebiges berührtes Wesen. Magische Geschosse werden geblockt. Schaden durch Fernwaffen jeweils -10.
- 28-29** Du erschaffst zwei Schilde: w4+1 Stunden lang RK+4 für dich und Gefährten innerhalb 3m. Magische Geschosse werden geblockt. Schaden durch Fernwaffen jeweils -20. Gegenzauber +2.
- 30-31** Du erschaffst unzählige Schilde: w4 Stunden lang RK+4 für dich und alle Gefährten innerhalb 3m. Magische Geschosse werden geblockt. Schaden durch Fernwaffen jeweils -10. Gegenzauber +4.
- 32+** Du erschaffst unzählige Schilde: bis Sonnenaufgang RK+8 für dich und alle Gefährten innerhalb 3m. Magische Geschosse werden geblockt. Schaden durch Fernwaffen jeweils -10 Punkte, andere -2. Schilde sind beweglich. Gegenzauber +4.

Verderbnis w8:

- 1–4** geringfügig **5–7** ernsthaft **8** schwerwiegend

Patzer w4:

- 1** Kraftentladung nach innen gerichtet ist und dir w4 Schaden zufügt
- 2** der beschworene Schild hilft versehentlich dem nächstgelegenen Feind und verleiht diesem w3 Phasen lang RK+4
- 3** du beschwörst den Schild versehentlich direkt unter deinen Füßen, wodurch du 1 m in die Luft gehoben wirst und für die nächsten w3+1 Runden darauf „gleiten“ kannst. Bewegungsrate +3 m, aber Malus von -1 auf Angriff, Zauber und Schaden sowie RK, da du planlos herumrutschst
- 4** du hüllst dich vollständig in den Schild ein, der jede Bewegung oder Interaktion mit dem Rest der Welt für w4 Runden blockt

1-13 Magisches Geschoss

Regeln 142, Rules 144

Grad 1, 1 Aktion, 45 m, Geschoss verfehlt niemals, kann aber durch Magie aufgehalten werden (z.B. Magischer Schild).

Du schleuderst magische Geschosse die automatisch treffen.

Zauber w20:

- 1- Kritischer Fehlschlag: w6+Glücksmod:
0- Verderbnis & Patzer **1-3** Verderbnis **4+** Patzer
- 2-11 Fehlschlag
- 12-13 Ein Geschoss das 1 Schaden macht.
- 14-17 Ein Geschoss das w4+ZS Schaden macht.
- 18-19 w4 Geschosse die w4+ZS Schaden auf ein Ziel bewirken.
- 20-23 w4+2 Geschosse die je w6+ZS Schaden auf ihre Ziele bewirken.
- 24-27 Ein Geschoss das 4w12+ZS Schaden bewirkt. 300 m Reichweite in Sichtlinie.
- 28-29 w6+3 Geschosse die je w8+ZS Schaden bewirken. Beliebige Reichweite in Sichtlinie.
- 30-31 2w6+1 Geschosse die je w8+ZS Schaden bewirken. Beliebige Reichweite in Sichtlinie, selbst durch Portale o.ä. Magisches Schild schützt nur wenn höherer Zauberwurf mit 50% Wahrscheinlichkeit je Geschoss.
- 32+ 3w4+2 Geschosse die je w10+ZS Schaden bewirken. 150 km Reichweite in Sichtlinie oder via Material, dann erst 1 Phase Konzentration, dann bis Geschosse im Ziel. 15 km/s ohne Hindernisse, keine Ebenenwechsel.

Verderbnis w8:

- 1-4 Deine Hände und Unterarme verändern ihre Farbe entsprechend deinem Zauber:
1 Blitz: gelb **2** Frost: Blau **3** Säure: grün **4** Feuer: rot
- 5 Deine Augen verlieren Pupille und Iris und deine Augäpfel sind jetzt kalkweiß
- 6 Deine Fingerspitzen werden durchsichtig und geisterhaft.
- 7 Du wirst jedes mal wenn du Magisches Geschoss wirkst für w6 Runden unsichtbar.
- 8 Ab jetzt umschwirrt deinen Kopf ein magischer Kraftstein der jedes Wesen das sich dir auf 1 m nähert trifft und Schmerz und 1 Schaden/Runde bewirkt. Das gilt auch für Gefährten und Heilversuche.

Patzer w6:

- 1 Wesen innerhalb 30 m werden von w4-1 Geschossen für 1 Schaden getroffen.
- 2 Das Geschoss ist ein Querschläger und trifft dich selbst: w3-1 Schaden
- 3 w6 Schaden auf dich und alle Wesen innerhalb 3 m (Reflex 10 halbiert)
- 4 Verzögerter Effekt: nichts passiert, aber innerhalb 24 Stunden bewirkt die erste natürliche 1 bei irgendeinem Wurf einen Zufallstreffer für w4 Schaden innerhalb 30 m. Nach 24 Stunden ist die Wirkung vergangen.
- 5 Du wirst von magischer Energie erfüllt. Das nächste Wesen das du berührst, erfährt einen Schlag von w6+1 Schaden und du selbst auch 1 Schaden.
- 6 Magische Energie zuckt in den Boden unter dir. Er löst sich w6 m tief auf und Du schwebst so weit hinunter. Sollte es darunter einen Hohlraum geben, fällst du hinein. Um herauszukommen musst du klettern.

Du bezauberst ein Wesen und machst es zum Freund.**Untote und Monster -2, Externare und Dämonen -4.**Zauber w20:**1-** Kritischer Fehlschlag: w6+Glücksmod:**0-** Verderbnis & Patzer **1-3** Verderbnis **4+** Patzer**2-11** Fehlschlag**12-13** Du machst ein einzelnes Wesen für w4 Runden benommen: halbe Bewegungsrate und keine Aktionen, Willen>=Wurf negiert**14-17** Du machst ein einzelnes Wesen zu deinem guten Freund: -2 Malus auf alle Attribute und Würfe. Willen>=Wurf negiert
erneuter Rettungswurf bei **INT 3-6:** 1 Monat **INT 7-9:** 3 Wochen
INT 10-11: 2 Wochen **INT 12-15:** 1 Woche **INT16-17:** 3 Tage
INT 18+: 1 Tag**18-19** Du machst ein einzelnes Wesen zu deinem guten Freund, Willen>=Wurf negiert, erneuter Rettungswurf wie oben**20-23** Du machst ZS+1 Wesen zu deinen guten Freunden, Willen>=Wurf negiert, erneuter Rettungswurf wie oben**24-27** Du machst ZS+w6+1 Wesen zu deinen guten Freunden, Willen>=Wurf negiert, erneuter Rettungswurf wie oben**28-29** Du machst ZS+2w6+1 Wesen zu deinen guten Freunden, Willen>=Wurf negiert, erneuter Rettungswurf wie oben**30-31** Du machst ZS+3w6+1 Wesen zu deinen guten Freunden, Willen>=Wurf negiert nur wenn TW>deine Stufe, erneuter Rettungswurf wie oben**32+** Du machst bis zu 100 Wesen in Sicht zu deinen guten Freunden, Willen>=Wurf negiert nur wenn TW>deine Stufe, erneuter Rettungswurf wie obenVerderbnis w6:**1-3** geringfügig **4-5** ernsthaft **6** schwerwiegendPatzer w4:**1** Du verliebst dich in das Ziel**2** w4 umstehende zufällige Wesen verlieben sich ineinander**3** Du lässt das Ziel einschlafen, Willen>=Wurf negiert**4** Du machst das Ziel wütend auf dich

1-16 Portal versperren

Regeln 149, Rules 160

Grad 1, 1 Runde, 36 m, Dauer variabel, Rettungswurf: Willen \geq Wurf negiert

1-17 Runenalphabet der Sterblichen

Regeln 151, Rules 154

Grad 1, 1 Runde, 36 m, Dauer variabel, Rettungswurf: Willen \geq Wurf negiert

Du versetzt dein Ziel in tiefen Schlaf. Material zum aufwachen z.B. Rose-Rosenduft.

Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:
0- Verderbnis & Patzer **1** Verderbnis **2+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag
- 12-13** Dein Ziel fällt für w6 Phasen in Schlaf und kann normal geweckt werden.
- 14-17** Bis zu Ziele fallen für w6 Phasen in Schlaf und können normal geweckt werden.
- 18-19** Bis zu 2 Ziele fallen für w4 Stunden in Schlaf und können normal geweckt werden.
- 20-23** Bis zu 4 Ziele fallen für w6 Stunden in Schlaf und können normal geweckt werden oder nur 1 Ziel für w4 Stunden kann nur mit Magie bannen geweckt werden.
- 24-27** Bis zu 7 Ziele fallen für w7 Tage in Schlaf und können normal geweckt werden oder nur 1 Ziel für w3 Tage kann nur mit Magie bannen geweckt werden.
- 28-29** Bis zu 16 Ziele in 60 m fallen in dauerhaften Schlaf und können normal geweckt werden oder nur 1 Ziel kann nur mit Magie bannen geweckt werden.
- 30-31** Alle Ziele in 60 m fallen für w7+1 Tage in Schlaf und können normal geweckt werden. Kein Material notwendig.
- 32+** Alle Wesen inklusive Gefährten und Pflanzen innerhalb 500 m fallen in Schlaf. Kein Rettungswurf für Wesen ≤4TW. Sie können nur mit mächtiger Magie geweckt werden oder wenn eine von dir gewählte Bedingung eintritt, z.B. 100 Jahre sind vergangen. Kein Material notwendig.

Verderbnis w6:

- 1** Du leidest unter andauernder Schlaflosigkeit: sofort -1 auf alle Würfe, nach 1 Woche -2 auf alle Würfe, nach 1 Monat -3 auf alle Würfe
- 2** Du verströmst einen widerlichen Geruch im Umkreis von 6 m
- 3-4** geringfügige Verderbnis **5-6** ernsthafte Verderbnis

Patzer w4:

- 1** Du fällst sofort in einen natürlichen Schlaf
- 2** Du und die w4 nächsten Verbündeten fallen in einen natürlichen Schlaf
- 3** Du fällst in ein Koma und kannst nur durch Heilung oder Magie geweckt werden
- 4** Du rüttelst alle Wesen im Umkreis von 15 m hellwach, wodurch jede Form von Schlaf (auch magischer) unterbrochen wird und Zustände wie Benommenheit, Halluzinationen aufgehoben werden.

1-19 Seilmagie

Regeln 153, Rules 153

Grad 1, 1 Aktion, selbst/Berührung, Dauer: 1 Phase/ZS, kein Rettungswurf

Du kannst wie eine Spinne klettern.Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:
0- Verderbnis & Patzer **1-2** Verderbnis **3+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag
- 12-13** Deine Hände werden klebrig und du kannst besser klettern (+10). Aber Objekte unter 2,5 kg kleben an den Händen und machen zaubern unmöglich.
- 14-17** Deine Hände werden klebrig und du kannst besser klettern (+20). Aber Objekte unter 2,5 kg kleben an den Händen und machen zaubern unmöglich.
- 18-19** Du kannst klettern wie eine Spinne – kopfüber, an der Decke etc. Du bist gegen Spinnennetz-Zauber immun. Aber Objekte unter 2,5 kg kleben an den Händen und machen zaubern unmöglich.
- 20-23** Du kannst klettern wie eine Spinne – kopfüber, an der Decke etc. Du bist gegen Spinnennetz-Zauber immun.
- 24-27** Du und ein berührter Gefährte könnt klettern wie Spinnen – kopfüber, an der Decke etc. Ihr seid gegen Spinnennetz-Zauber immun.
- 28-29** Du und deine Gefährten innerhalb 3 m könnt klettern wie Spinnen – kopfüber, an der Decke etc. Ihr seid gegen Spinnennetz-Zauber immun.
- 30-31** Du und deine Gefährten innerhalb 3 m könnt für ZS Stunden klettern wie Spinnen – kopfüber, an der Decke etc. Ihr seid gegen Spinnennetz-Zauber immun.
- 32+** Du und Gefährten innerhalb 6 m könnt für 1 Tag klettern wie Spinnen. Ihr seid gegen Spinnennetz-Zauber immun. Ihr könnt klebrige Spinnweben über 15m verschießen (Fernangriff +4) die Gegner festkleben bis Geschick \geq 16. Eure Nahkampfangriffe sind giftig: Zähigkeit \geq 16 oder w6 Schaden und -w4 Stärke.

Verderbnis w6:

- 1** dir wachsen vier Spinnenbeine aus dem Rücken
- 2** du kannst kleine Netze spinnen und sie 9 m werfen, Stärke/Geschick 12 zum befreien
- 3** dir wachsen kurze feine Haare auf der Haut wie bei einer Spinne
- 4** dir wachsen 6 zusätzliche Augen
- 5** aus deinen Händen und Füßen rinnt eine klebrige Flüssigkeit
- 6** geringfügige Verderbnis

Patzer w5:

- 1** Du klebst am Boden fest bis dir ein Stärkewurf 16 gelingt
- 2** Deine Füße werden für w6 Runden schlüpfrig, Geschick 12 oder du fällst
- 3** Dufeuerst eine klebrige Kugel auf 1 Gefährten, Stärke/Geschick 12 zum befreien
- 4** Du rufst einen Schwarm giftige Spinnen herbei: nächste Runde müssen alle Wesen innerhalb 15m Zähigkeit \geq 8 bestehen oder 1 Schaden und für 1 Stunde -1 auf alle Würfe
- 5** Du und w4 nahe Wesen laufen für w6 Stunden kopfüber in 2,5 Höhe in der Luft auf einem unsichtbaren Boden

Du kannst nichtmagische Worte, Bilder und Karten verstehen.Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:
0- Verderbnis & Patzer **1-3** Verderbnis **4+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag
- 12-13** Du kannst 1 Phase lang Schrift in einer irdischen Sprache verstehen.
- 14-17** Du kannst 1 Phase lang Schrift oder Gesprochenes in einer irdischen Sprache verstehen.
- 18-19** Du kannst 1 Phase lang eine irdische Sprache lesen, verstehen, schreiben und sprechen.
- 20-23** Du kannst 1 Stunde lang eine Sprache lesen, verstehen, schreiben und sprechen.
- 24-27** Du kannst Zauberstufen Stunden lang eine Sprache lesen, verstehen, schreiben und sprechen. Durch Berührung kannst du diese Fähigkeit an andere übertragen (Willen widersteht).
- 28-29** Du kannst Zauberstufen Tage lang eine Sprache lesen, verstehen, schreiben und sprechen. Durch Berührung oder im Umkreis von 6 m kannst du diese Fähigkeit an andere übertragen (Willen widersteht).
- 30-31** Du lernst eine Sprache dauerhaft.
- 32+** Du kannst Zauberstufen Tage lang eine beliebige Sprache lesen, verstehen, schreiben und sprechen. Auch vergessene Sprachen und mit nicht-intelligenten Wesen.

Verderbnis w8:

- 1** Deine Augen leuchten dauerhaft in gelbem Licht
- 2** deine Haut bedeckt eine schwach leuchtende Schrift-Tätowierung
- 3** wenn du sprichst, werfe w12, wenn 12: du sprichst in zufälliger Sprache
- 4** du verstehst alle irdischen Sprachen auf Kleinkind-Stufe: Konzentration-1
- 5** wenn du liest glühen deine Augen und du erwärmst das Material:
wenn brennbar w4+1 Runden bis es brennt
- 6** zwei Dutzend kleine Tentakel wachsen aus deinen Augenrändern
- 7** geringfügige Verderbnis
- 8** ernsthafte Verderbnis

Patzer w4:

- 1** Du sprichst w4 Stunden lang nur noch in fremden Zungen
- 2** Dein nächster Gefährte spricht w4 Stunden in einer zufälligen Sprache
- 3** du und alle Wesen innerhalb 9 m sind w6 Minuten unfähig zu sprechen
- 4** du bist für w4 Tage Analphabet

Grad 1, 1 Aktion, 12 m Reichweite, sofort, Willen≥Zauberwurf

Du rufst einen Sprühregen aus leuchtenden Farben hervor, der deine Ziele blendet.Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:
0- Verderbnis & Patzer **1-2** Verderbnis **3+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag
- 12-13** Ein Wesen innerhalb 12 m ist für w4 Runden blind oder Willen. Wesen ohne Augenlicht sind immun.
- 14-17** 2 Wesen innerhalb 12 m sind für w4 Runden blind oder Willen. Wesen ohne Augenlicht sind immun.
- 18-19** 3 Wesen innerhalb 12 m sind für 2w4+1 Runden betroffen: 1x Willen oder bewusstlos, 2x Willen oder blind. Wesen ohne Augenlicht sind immun.
- 20-23** 3 Wesen innerhalb 12 m sind betroffen: ≤2 TW bewusstlos, ≥3 TW: 1x Willen oder bewusstlos, 2x Willen oder blind. Wesen ohne Augenlicht sind immun.
- 24-27** Alle Wesen innerhalb 12 m Länge und 3-9 m Breite sind betroffen: ≤2 TW bewusstlos und w4 Schaden, ≥3 TW: 1x Willen oder 3w4+1 Runden bewusstlos, 2x Willen oder w4+1 Runden blind. Wesen ohne Augenlicht sind immun.
- 28-29** Alle Wesen innerhalb 12 m Länge und 3-9 m Breite sind betroffen: ≤3 TW bewusstlos und w6 Schaden, ≥4 TW: 1x Willen oder 3w4+3 Runden bewusstlos, 2x Willen oder 2w4+1 Runden blind. Wesen ohne Augenlicht sind immun.
- 30-31** Alle Feinde innerhalb 30 m Länge und 3-12 m Breite sind betroffen: ≤4 TW bewusstlos und w6 Schaden, ≥5 TW: 1x Willen oder 3w4+3 Runden bewusstlos, 2x Willen oder 1w4+1 Runden blind. Wesen ohne Augenlicht sind immun.
- 32+** Alle Feinde innerhalb 60 m Umkreis sind betroffen: ≤5 TW bewusstlos und 2w6 Schaden, ≥5 TW: Willen oder w4+1 Phasen bewusstlos und weitere Phase blind. Gefährten w4 Runden +1 auf alle Würfe.

Verderbnis w8:

- 1** Deine Haut nimmt dauerhaft ein Regenbogenmuster an
- 2** Deine Augen nehmen eine neue Farbe an: w10
- 3** Dein Haar verändert seine Farbe: w10 **4** Deine Haut verändert ihre Farbe: w10
- 5-7** geringfügige Verderbnis
- 8** ernsthafte Verderbnis

Farbe w10: **1** blau **2** grün **3** gelb **4** orange **5** rot
 6 purpur **7** silber **8** gold **9** weiß **10** schwarz

Patzer w3:

- 1** Farbige Energien schlagen auf dich zurück und blenden dich für w4 Runden
- 2** Der Zauber wird unkontrollierbar verzögert: der Richter würfelt verdeckt und bestimmt nach wie vielen Runden er sich mit einem neuen Zauberwurf entlädt
- 3** Die Farben sprühen in w4+1 verschiedene Richtungen auseinander: w12 für die Richtung (wie Uhrzeit): Willen 12 oder w4 Runden blind

Du kannst gewöhnliche Tiere mit einer Probe der Tierart beschwören.Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:
0- Verderbnis & Patzer **1-3** Verderbnis **4+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag
- 12-13** Du rufst ein Tier mit 1 TW für 1 Stunde herbei und kannst es befehligen. Du kannst ihm nicht schaden und es wird zu 50% verschwinden wenn Du etwas Unnatürliches befehlst.
- 14-17** Du rufst ein Tier mit 2 TW oder 2 Tiere mit 1 TW für 1 Stunde herbei und kannst sie befehligen. Du kannst ihm nicht schaden und es wird zu 50% verschwinden wenn Du etwas Unnatürliches befehlst.
- 18-19** Du rufst ein Tier mit 2 TW oder 2 Tiere mit 1 TW für 2 Stunden herbei und kannst sie befehligen. Du kannst ihm nicht schaden und es wird zu 50% verschwinden wenn Du etwas Unnatürliches befehlst.
- 20-23** Du rufst ein Tier mit 4 TW oder 2 Tiere mit 2 TW oder 4 Tiere mit 1 TW für 2 Stunden herbei und kannst sie befehligen. Du kannst ihm nicht schaden und es wird zu 25% verschwinden wenn Du etwas Unnatürliches befehlst.
- 24-27** Du rufst ein Tier mit 8 TW oder 2 Tiere mit 4 TW oder 4 Tiere mit 2 TW oder 8 Tiere mit 1 TW für 2 Stunden herbei und kannst sie befehligen. Du kannst ihm nicht schaden und es wird zu 25% verschwinden wenn Du etwas Unnatürliches befehlst.
- 28-29** Du rufst ein Tier mit 8 TW oder 2 Tiere mit 4 TW oder 4 Tiere mit 2 TW oder 8 Tiere mit 1 TW für 2 Stunden herbei und kannst sie befehligen. Du kannst ihm nicht schaden und es wird zu 10% verschwinden wenn Du etwas Unnatürliches befehlst.
- 30-31** Du rufst ein Tier mit 16 TW oder 2 Tiere mit 8 TW oder 4 Tiere mit 4 TW oder 8 Tiere mit 2 TW für 1 Tag herbei und kannst sie befehligen. Du kannst ihm nicht schaden und es wird zu 10% verschwinden wenn Du etwas Unnatürliches befehlst.
- 32+** Du rufst eine große Gruppe von Tieren gleicher Art (z.B. Löwenrudel) mit insgesamt 100 TW für 1 Woche herbei und kannst sie befehligen. Du kannst ihnen nicht schaden aber sie tun alles und gehen auch in den Tod für dich.

1-23 Tiere beschwören (Fortsetzung)

Verderbnis w8:

- 1 Du erhältst ein kleineres Gesichtsmerkmal des beschworenen Tieres, z.B. Schnurrhaare, Ohren, Katzenaugen,
- 2 Du erhältst einen seltsamen Geruch der für Tiere unwiderstehlich ist
- 3-5 geringfügige Verderbnis
- 6-7 ernsthafte Verderbnis
- 8 schwerwiegende Verderbnis

Patzer w4:

- 1 Du rufst einen Schwarm aggressiver Insekten herbei
- 2 Du lässt das nächststehende Tier für w4 Runden verschwinden, dann kommt es schmutzig, nass und wütend zurück
- 3 Du rufst nur einen Haufen Tierteile herbei
- 4 Du rufst das Tier herbei, doch es verschmilzt mit einem Objekt in der Umgebung und stirbt.

Pony (1 TW):

INI +1; A Huf -2 nah (w2); RK 11; TW w8 + 2 (8); BW 12 m; AW w20;
RW ZÄH +2, REF +3, WIL -1; Neutral

Esel/Maultier (2 TW):

INI -1; A Biss -1 nah (w2); RK 11; TW 2w8 (9); BW 9 m; AW w20;
RW ZÄH +4, REF +2, WIL +2; Neutral

Gewöhnlicher Wolf (1 TW):

INI +3; A Biss +2 nah (w4); RK 12; TW w6 (4); BW 12 m; AW w20;
RW ZÄH +3, REF +2, WIL +1; Neutral

Schreckenswolf (2 TW):

INI +5; A Biss +6 nah (w6 + 2); RK 14; TW 2w6 (7); BW 12 m; AW w20;
RW ZÄH +4, REF +4, WIL +3; Neutral

Berglöwe (4 TW):

INI +3; A Biss +2 nah w8, 2x Klaue +5 nah (w6); RK 14; TW 4w8 (14); BW 12 m, AW 2w20;
RW ZÄH +6, REF +7, WIL +2; Neutral

Killerbiene (2 TW):

INI +1; A Stachel +3 nah (w4 + Gift); RK 12; TW 2w8 (9); BW fliegen 9 m; AW w20;
BES Gift (ZÄH-RW mit SG 8 oder Tod); RW ZÄH +2, REF +3, WIL +1; Chaos

23 Tiere beschwören (Fortsetzung 2)

Riesenameise-Arbeiter (1 TW):

INI +0; A Biss +2 (w4+1); RK 16; TW w8+2 (7); BW 15 m/klettern; AW w20;
RW ZÄH +5, REF +1, WIL -3; Ordnung

Echsenmensch (1 TW):

INI -2; A Biss+3(w4) oder Keule+2(w4); RK 14; TW w8(5); BW 9 m/schwimmen; AW w20;
RW ZÄH +2, REF -1, WIL -1; Neutral

Fledermausschwarm (2 TW):

INI +4; A Biss+1(w3+krank); RK10 halber Schaden; TW 2w8(9); BW 12 m/fliegen;
AW alle in 6x6 m; RW ZÄH +0, REF +10, WIL -2; Ordnung

Pferd (3 TW):

INI +1; A Huf +2 nah (w4 + 2); RK 14; TW 3w8 (14); BW 18 m; AW w20;
RW ZÄH +4, REF +3, WIL +1; Neutral

Schlachtross (4 TW):

INI +1; A Huf +5 nah (w6 + 3); RK 14; TW 4w8 (18); BW 18 m; AW w20;
RW ZÄH +6, REF +4, WIL +2; Neutral

Höhlengrille (3 TW):

INI -1; A Biss -2 nah (w3); RK 13; TW 3w8 (14); BW Sprung 24 m oder fliegen 9 m; AW w20;
BES Zirpen w4; RW ZÄH +2, REF +0, WIL -3; Neutral

Greif (7 TW):

INI +2; A Biss +9 nah (2w6) und Klaue +5 nah (w6); RK 17; TW 7w10 (39);
BW 12 m, fliegen 24 m; AW 2w20; RW ZÄH +7, REF +8, WIL +4; Neutral

Löwe (5 TW):

INI +3; A Biss +2 nah w8+2, 2x Klaue +7 nah (w4+5); RK 15; TW 5w8 (23); BW 12 m,
AW 2w20; RW ZÄH +6, REF +7, WIL +2; Neutral

Riesenskorpion (12 TW):

INI +3; A Schere +12 nah (w10 + 4) oder Stachel +7 nah (w6 + 2 + Gift); RK 18;
TW 2w10+12 (23); BW 15 m oder klettern 9 m; AW 3w20;
BES Gift (ZÄH-RW mit SG 15 oder tot in w4 Runden); RW ZÄH +9, REF +4, WIL -2; Neutral

Du kannst ein Wesen, Objekt oder dich selbst (einmal) vergrößern oder schrumpfen.

Zauber w20, Umkehrung w16:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:
0- Verderbnis & Patzer **1-3** Verderbnis **4+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag
- 12-13** Das Ziel erhöht seine Größe und Masse um 10%. Es wird sichtbar größer, aber nicht so, dass dies einen Bonus im Spiel verleiht. Je nach Situation könnte dadurch eine Kante erreicht und überwunden werden. Ausrüstungsgegenstände werden auch vergrößert.
- 14-17** Das Ziel erhöht seine Größe um 25%, +1 auf Angriffe, Schaden und RK.
- 18-19** Das Ziel erhöht seine Größe um 50%, +2 auf Angriffe, Schaden und RK.
- 20-23** Das Ziel verdoppelt seine Größe. +4 auf Angriffe, Schaden und RK. +10 TP.*
- 24-27** Das Ziel verdreifacht seine Größe. +6 auf Angriffe, Schaden und RK. +20 TP.*
- 28-29** 3 Ziele verdreifachen ihre Größe. +6 auf Angriffe, Schaden und RK. +20 TP.*
- 30-31** 3 Ziele verdreifachen ihre Größe. +6 auf Angriffe, Schaden und RK. +20 TP.*
 Die Dauer ist max. 1 Tag pro ZS.
- 32+** Das Ziel ver-17-facht seine Größe. Ein normaler Mensch wächst auf 30m. +10 auf Angriffe, Schaden und RK. +100 TP.* Dauer 1 Phase/ZS.
 Wenn nicht voll ausgenutzt: Größe*Dauer=konstant Größe/Bonus= konstant
- * ***Diese TP werden bei Verletzungen als erstes reduziert.***

Verderbnis w16:

- 1-6** Eines deiner Körperteile wächst dauerhaft auf w3+1 fache Größe:
1 Augen **2** Ohren **3** Nase **4** Hände **5** Beine **6** Füße
- 7-10** eines Deiner Körperteile schrumpft dauerhaft um die Hälfte:
7 Augen **8** Nase **9** Arme: -1 Stärke **10** Beine: -1,5 m Bewegung
- 11** w4 Tage wächst deine Körperbehaarung zu einem Gorillafell
- 12** du wächst um 2w16 cm, dein Gewicht nimmt um (w6+1)x5 kg zu und +1 Stärke
- 13** deine Finger wachsen um w16 cm (5 mal würfeln), Geschick-1
- 14** geringfügige Verderbnis **15** ernsthafte Verderbnis **16** schwerwiegende Verd.

Zauberpatzer w4:

- 1** Der nächstgelegene Feind wird anstelle eines Verbündeten um 50% größer, +2 auf Stärke. Wenn kein Feind in der Nähe ist passiert nichts
- 2** alle Feinde im Umkreis von 15 m verdoppeln ihre Größe und +3 auf ihre Stärke
- 3** das Ziel wird verkleinert statt vergrößert und schrumpft um 25% für -1 Stärke
- 4** Für 1 Tag schrumpft alles im Umkreis von 30m auf Mausgröße (1/12): Wesen, Gegenstände, Pflanzen, Gebäude und ähnliche Dinge – d.h. Menschen sind ca. 15cm groß. Betroffene bleiben verkleinert wenn sie sich aus dem Bereich herausbewegen.

Du beschwörst die Flammen der Hölle um deine Feinde zu verbrennen.Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag w6+Glücksmod:
0- Verderbnis & Patzer **1-3** Verderbnis **4+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag, Zauber ist verloren
- 12-13** Fehlschlag, aber Zauber ist nicht verloren
- 14-15** Ein Ziel erleidet w6+Zauberstufe Schaden. Reflex 15 oder es geht in Flammen auf.*
- 16-19** Ein Ziel erleidet w8+Zauberstufe Schaden. Reflex 15 oder es geht in Flammen auf.*
- 20 – 21** Du kannst zwei Strahlen verschießen mit w10+Zauberstufe Schaden.
 Reflex 15 oder die Ziele gehen in Flammen auf.*
- 22 – 25** Du kannst drei Strahlen verschießen mit w12+Zauberstufe Schaden.
 Reflex 15 oder die Ziele gehen in Flammen auf.*

** Jede folgende Runde erleidet das Ziel weitere w6 Schaden, bis Reflex 15 um zu löschen. Brennbare Gegenstände werden zu 75% vernichtet.*

Verderbnis w8:

- 1** alle Haare auf deinem Kopf werden dauerhaft weggebrannt
- 2** deine Hände und Arme werden schwarz, wie vom Feuer verkohlt
- 3** deine Haut leidet unter dauerhaftem starkem Sonnenbrand
- 4** dein Gesicht wird von einer Flammeneruption eingehüllt, das Fleisch zu einer grauenhaft grotesken Fratze verschmolzen
- 5** du entwickelst eine extreme Empfindlichkeit gegenüber Hitze und erhältst fortan +1 Schaden durch Feuer
- 6** schwerwiegende Verderbnis
- 7** ernsthafte Verderbnis
- 8** geringfügige Verderbnis

Patzer w4:

- 1** Du lässt eine Feuerkugel direkt bei dir explodieren: w6 Schaden und alle entzündlichen Gegenstände an deiner Person verbrennen.
- 2** Du schickst einen fehlgeleiteten Feuerstrahl auf einen zufällig bestimmten Verbündeten im Umkreis von 9 m, für w6 Schaden.
- 3** Du steckst den nächsten Verbündeten in Brand für w4 Schaden.
- 4** Du kehrst den Zauber unbeabsichtigt um und rufst eine Welle beißender Kälte herbei, die automatisch alle Flammen im Umkreis von 30m löscht.

Du erkennst Böses in einem 1,5 m breiten und 18 m langen Strahl von heiligem Symbol ausgehend. Böses ist alles was von entgegengesetzter Gesinnung oder dir feindlich gesinnt ist.

Manifestation w3:

- 1** Böse Wesen leuchten schwach
- 2** Himmlische Trompeten warnen vor bösen Wesen.
- 3** Böse Wesen verströmen dunkle Schatten in alle Richtungen.

Zauber w20, Umkehrung w16:

- 1-11** Fehlschlag.
- 12-13** Wesen entgegengesetzter Gesinnung und gefährliche Gegenstände bis 18 m werden möglicherweise offenbar, Willen>=Wurf negiert
- 14-17** Wesen entgegengesetzter Gesinnung und gefährliche Gegenstände bis 18 m werden immer offenbar, kein Rettungswurf
- 18-19** Wesen entgegengesetzter Gesinnung und gefährliche Gegenstände bis 36 m werden immer offenbar, kein Rettungswurf
- 20-23** Wesen entgegengesetzter Gesinnung und gefährliche Gegenstände bis 54 m werden auch für Gefährten offenbar, kein Rettungswurf
- 24-27** Gefährliche Wesen und Gegenstände bis 54 m werden auch für Gefährten offenbar, kein Rettungswurf
- 28-29** Gefährliche Wesen und Gegenstände bis 54 m werden auch für Gefährten offenbar, Wesen erhalten -1 auf alle Würfe (auch Schaden)
- 30-31** Gefährliche Wesen und Gegenstände bis 72 m werden auch für Gefährten offenbar, Wesen erhalten -2 auf alle Würfe (auch Schaden)
- 32+** Gefährliche Wesen und Gegenstände bis 90 m werden auch für Gefährten offenbar, Wesen erhalten -4 auf alle Würfe (auch Schaden)

Grad 1, 1 Aktion, 6m, >= 1 Phase Dauer, kein Rettungswurf

Du erzeugst vollständige Dunkelheit oder helles Licht.

Manifestation w3:

- 1** Schattenhafte Wolke aus Dunkelheit.
- 2** Absolute Schwärze.
- 3** Dicker öliger schwarzer Nebel.

Zauber w20, Umkehrung w16:

- 1-11** Fehlschlag.
- 12-13** Dunkelheit in 6m Radius um den Standpunkt des Klerikers für 1 Phase
- 14-17** Dunkelheit in 6m Radius um einen beliebigen Punkt in 6m für 1 Phase
- 18-19** Dunkelheit in 6m Radius um einen Punkt innerhalb 30 m für 1 Phase
- 20-23** Dunkelheit in 6m Radius um einen Punkt innerhalb 30 m für 1 Phase, Bewegung um 12m/Runde möglich, auch über 30 m hinaus
- 24-27** Dunkelheit in 12 m Radius um einen Punkt innerhalb 60 m für 2 Phasen, Bewegung um 24m/Runde möglich, auch über 30 m hinaus
- 28-29** Du kannst Lichtquellen erlöschen lassen. Dunkelheit in 12 m Radius um einen Punkt innerhalb 60 m für 1 Stunde, Bewegung um 24 m pro Runde möglich, auch über 60 m hinaus. Keine Konzentration nötig.
- 30-31** Du kannst wählen: ein 120 m langer und bis 30 m breiter Kegel, eine Kugel mit 18 m Radius in max. 90 m Entfernung, oder eine 3 m breite 300 m lange Linie von absoluter Dunkelheit für 1 Tag. Eine Bewegung um 30 m pro Runde ist dir möglich. Außerdem werden alle irdischen Lichtquellen gelöscht. Du kannst aber trotzdem sehen. Keine Konzentration nötig.
- 32+** Du kannst Sonne, Mond und Sterne verdunkeln. Pro Runde werden alle Lichtquellen in 150 m Umkreis w20% dunkler solange deine Konzentration anhält. Danach dehnt sich der Bereich um w6 m pro Runde bis max. 300 m pro ZS aus. Endet die Konzentration kommt das Licht ebenso langsam wieder.

Grad 1, 1 Aktion, 9 m, >= 1 Phase Dauer, kein Rettungswurf

Du rufst deinen Gott an Speis und Trank zu schaffen. Nahrung ist eine fade graue Masse, Getränk ist frisches Regenwasser.

Manifestation w4:

- 1** Eine leuchtende reich gedeckte Tafel erscheint.
- 2** Speis und Trank regnet vom Himmel.
- 3** Du würgst das Essen und das Wasser hervor.
- 4** Nicht essbares Material wie Holz, Stein oder Erde wird verwandelt.

Zauber w20:

- 1-11** Fehlschlag.
- 12-13** Du reinigst bereits vorhandenes Essen und Trinken für w6+ZS Personen. Gift ist nicht betroffen.
- 14-17** Du erschaffst Nahrung und Wasser für 5+ZS Personen.
- 18-19** Du erschaffst Nahrung und Wasser für 10+ZS Personen.
- 20-23** Du erschaffst Nahrung und Wasser für 15+ZS Personen.
- 24-27** Du erschaffst Nahrung und Wasser für 20+ZS Personen.
- 28-29** Du erschaffst Nahrung und Wasser für 30+ZS Personen oder ein Heldenmahl für 5 Personen. Das Heldenmahl wirkt wie eine volle Nacht Schlaf, stellt 1 Punkt Attributschaden und w4+ZS Lebenspunkte wieder her.
- 30-31** Du erschaffst Nahrung und Wasser für 30+ZS Personen oder ein Heldenmahl für 10 Personen. Das Heldenmahl wirkt wie eine volle Nacht Schlaf, stellt 2 Punkte Attributschaden und w6+ZS Lebenspunkte wieder her.
- 32+** Die Erde tut sich auf und ein Füllhorn voll Speis und Trank erscheint. Es sättigt 100 Personen und ein Heldenmahl für 15 Personen. Das Heldenmahl wirkt wie eine volle Nacht Schlaf, stellt 3 Punkte Attributschaden und w10+ZS Lebenspunkte wieder her.

Du beschwörst einen Ort an dem du und deine Gefährten sicher sind.

Manifestation w4:

- 1** Eine leuchtende Aura erscheint.
- 2** Ein leuchtender Heiligenschein entsteht.
- 3** Ein Lichtstrahl von oben erscheint.
- 4** Du schwebst leicht über dem Boden.

Zauber w20:

- 1-11** Fehlschlag.
- 12-13** Gegnern fällt es schwer dich anzugreifen: -2 für 1 Runde
- 14-17** Gegner können dich für 1 Phase nur angreifen wenn sie keine anderen Ziele haben oder du angreifst, Willen≥ZW negiert
- 18-19** Gegner können dich für 1 Phase nicht angreifen bis du angreifst oder Willen≥ZW negiert
- 20-23** Gegner können dich für 1 Phase nicht angreifen bis du angreifst oder Willen≥ZW negiert nur für TW > 3
- 24-27** Gegner können im Umkreis von 1,5 m (du und 2 Gefährten) für 1 Phase nicht angreifen bis ihr 3 angreift oder Willen≥ZW negiert nur für TW>3
- 28-29** Gegner können im Bereich eines Gebäudes oder von 450 m² für w7 Tage nicht angreifen bis ihr angreift oder Willen≥ZW negiert nur für TW>6 oder magische Waffen, können aber betreten
- 30-31** Gegner können im Bereich eines Gebäudes oder von 450 m² für w7 Wochen nicht angreifen, außer Gefährten die selbst angreifen oder Willen≥ZW negiert nur für TW>6 oder magische Waffen, Gegner können den Bereich aber betreten
- 32+** Gegner können im Bereich eines Gebäudes oder von 900 m² dauerhaft nicht angreifen, außer Gefährten die selbst angreifen oder Willen≥ZW negiert nur für TW>6 oder magische Waffen, Gegner können den Bereich aber betreten

1-5 Kälte oder Hitze widerstehen

Regeln 264, Rules 266

Grad 1, 1 Aktion, selbst oder mehrere, ≥ 1 Runde Dauer, kein Rettungswurf

Du wirkst Schutz gegen entweder Kälte oder Hitze. Für beides 2 mal zaubern.

Manifestation w3:

- 1 rötliche Aura
- 2 wabernde Hitzewellen
- 3 bläuliche Hautfarbe

Zauber w20, Umkehrung w16:

- 1-11 Fehlschlag.
- 12-13 Du kannst für 1 Runde 5 Schaden ignorieren
- 14-17 Du kannst für w6+ZS Runden 5 Schaden ignorieren
- 18-19 Du kannst für w8+ZS Runden 10 Schaden pro Runde ignorieren
- 20-23 Du kannst für w8+ZS Runden 10 Schaden pro Runde ignorieren, zusätzlich +4 auf Rettungswürfe gegen diesen Effekt.
- 24-27 Du und deine Gefährten können für 1 Phase in 3 m Umkreis 10 Schaden pro Runde ignorieren, zusätzlich +2 auf Rettungswürfe gegen diesen Effekt.
- 28-29 Du und deine Gefährten können für 1 Phase in 6 m Umkreis 20 Schaden pro Runde ignorieren, zusätzlich +4 auf Rettungswürfe gegen diesen Effekt.
- 30-31 Du und deine Gefährten können für w10+ZS Runden in 6 m Umkreis 20 Schaden pro Runde ignorieren, zusätzlich +6 auf Rettungswürfe gegen diesen Effekt, durch Konzentration w10+ZS Runden verlängern
- 32+ Du und deine Gefährten können für w8+ZS Phasen in 15 m Umkreis 30 Schaden pro Runde ignorieren, zusätzlich +6 auf Rettungswürfe gegen diesen Effekt, durch Konzentration w8+ZS Phasen verlängern

Bei Lähmung kann das Ziel keine Aktionen ausführen oder sich bewegenZauber w20:

- 1-11** Fehlschlag.
- 12-13** Deine Hände und Nahkampfwaffen bewirken in der nächsten Runde bei einem Treffer w6+ZS Runden Lähmung. Willen \geq ZW negiert.
- 14-17** Deine Hände und Nahkampfwaffen bewirken für w4+ZS Runden mit jedem Treffer für w6+ZS Runden Lähmung. Willen \geq ZW negiert.
- 18-19** Deine Nah- und Fernkampfwaffen bewirken für w4+ZS Runden mit jedem Treffer für w6+ZS Runden Lähmung. Willen \geq ZW negiert.
- 20-23** Du lähmst ein Wesen innerhalb von 9 m mit einem Wort für w8+ZS Runden. Willen \geq ZW negiert für Wesen $>2TW$.
- 24-27** Du lähmst bis zu 3 Wesen innerhalb von 30 m mit einem Wort für 2w6+ZS Runden. Willen \geq ZW negiert für Wesen $>4TW$
- 28-29** Du kannst einmal mit einer Berührung ein Wesen innerhalb 24 Stunden für 4w6+ZS Runden lähmen. Willen \geq ZW negiert für $>6TW$
- 30-31** Du kannst einmal mit einer Berührung ein Wesen innerhalb 24 Stunden für 8w6+ZS Runden lähmen, oder 3 Wesen innerhalb 30 m mit einem Wort oder für w4+ZS Runden mit jedem Treffer. Willen \geq ZW negiert für $> 6 TW$
- 32+** Du kannst einmal mit einer Berührung ein Wesen innerhalb 24 Stunden dauerhaft lähmen, oder 3 Wesen innerhalb 30m mit einem Wort oder für w4+ZS Runden mit jedem Treffer. Aufhebung nur mit Handauflegen eines Klerikers oder Lähmung aufheben.

Befehl in einem Wort. Rettungswurf +4 falls widernatürlich oder SelbstmordZauber w20:

- 1-11** Fehlschlag.
- 12-13** Du erteilst einem Wesen innerhalb 9 m mit einem Wort einen Befehl für 1 Runde. Willen \geq ZW negiert.
- 14-17** Du erteilst einem Wesen innerhalb 9 m mit einem Wort einen Befehl für w6+ZS Runden. Willen \geq ZW negiert.
- 18-19** Du erteilst einem Wesen innerhalb 9 m mit einem Wort und einer Geste einen Befehl für w6+ZS Runden. W \geq ZW negiert.
- 20-23** Du erteilst einem Wesen innerhalb 18 m mit einem Wort und einer Geste einen Befehl für w6+ZS Runden. Willen \geq ZW negiert.
- 24-27** Du erteilst 6 Wesen innerhalb 18 m mit einem Wort und einer Geste einen Befehl für w6+ZS Phasen. Willen \geq ZW negiert.
- 28-29** Du erteilst pro ZS 6 Wesen innerhalb 60 m mit einem Wort und einer Geste einen Befehl für w7+ZS Tage. Willen \geq ZW negiert täglich.
- 30-31** Du erteilst pro ZS 50 Wesen innerhalb 1,5 km mit einem Wort und einer Geste einen Befehl für w7+ZS Tage. Willen \geq ZW negiert täglich für TW>2.
- 32+** Du erteilst allen sichtbaren Wesen mit einem Wort und einer Geste einen Befehl für w7+ZS Tage. Maximal 10 Wesen pro ZS sind ausgenommen. Willen \geq ZW negiert täglich für TW>3.

1-8 Magie entdecken

Regeln 267, Rules 260

Grad 1, 1 Aktion, selbst/mehrere, 1 Phase/ZS Dauer, variabler Rettungswurf

Schutz vor unheiliger Gesinnung und allen Gefahren, auch unbekanntem.Manifestation w3:

- 1** heiliges Symbol wird durchsichtig
- 2** sanfte, schützende Aura
- 3** glühender Heiligenschein

Zauber w20:

- 1-11** Fehlschlag.
- 12-13** +1 auf Rettungswürfe gegen böse Effekte, Wesen, Untote und alles Unheilige
- 14-17** +1 auf Rettungswürfe gegen böse Effekte, Wesen, Untote und alles Unheilige. Zusätzlich -1 für Angriffe von bösen oder unheiligen Wesen.
- 18-19** +1 auf Rettungswürfe gegen böse Effekte, Wesen, Untote und alles Unheilige. Zusätzlich -1 für Angriffe von bösen oder unheiligen Wesen und Schaden wird um 1 Punkt pro Würfel reduziert (min. Schaden pro Würfel: 1).
- 18-19** +1 auf Rettungswürfe gegen böse Effekte, Wesen, Untote und alles Unheilige. Zusätzlich -1 für Angriffe von bösen oder unheiligen Wesen und Schaden wird um 1 Punkt pro Würfel reduziert (min. Schaden pro Würfel: 1).
- 20-23** Du und deine Gefährten innerhalb 3 m erhalten +1 auf Rettungswürfe gegen böse Effekte, Wesen, Untote und alles Unheilige. Zusätzlich bekommen alle Angriffe von bösen oder unheiligen Wesen einen Malus von -1 und Schaden wird um 1 Punkt pro Würfel reduziert (min. Schaden pro Würfel: 1).
- 24-27** Du und deine Gefährten innerhalb 6 m erhalten +2 auf Rettungswürfe gegen böse Effekte, Wesen, Untote und alles Unheilige. Zusätzlich bekommen alle Angriffe von bösen oder unheiligen Wesen einen Malus von -2 und Schaden wird um 2 Punkte pro Würfel reduziert (min. Schaden pro Würfel: 1).
- 28-29** Du und deine Gefährten innerhalb 9 m erhalten +3 auf Rettungswürfe gegen böse Effekte, Wesen, Untote und alles Unheilige. Zusätzlich bekommen alle Angriffe von bösen oder unheiligen Wesen einen Malus von -3 und Schaden wird um 3 Punkte pro Würfel reduziert (min. Schaden pro Würfel: 1).
- 30-31** Du und deine Gefährten innerhalb 12m erhalten +4 auf Rettungswürfe gegen böse Effekte, Wesen, Untote und alles Unheilige. Zusätzlich bekommen alle Angriffe von bösen oder unheiligen Wesen einen Malus von -4 und Schaden wird um 4 Punkte pro Würfel reduziert (min. Schaden pro Würfel: 1). Alle Wesen innerhalb 12 m erhalten pro Runde w4+ZS Schaden.
- 32+** Du und deine Gefährten innerhalb 12m erhalten +4 auf Rettungswürfe gegen böse Effekte, Wesen, Untote und alles Unheilige. Zusätzlich bekommen alle Angriffe von bösen oder unheiligen Wesen einen Malus von -4 und Schaden wird um 4 Punkte pro Würfel reduziert (min. Schaden pro Würfel: 1). Alle solche Wesen innerhalb 12 m erhalten pro Runde 2w6+ZS Schaden.

Auf Wesen anderer Gesinnung -1, entgegengesetzter Gesinnung -2.

An heiligen oder unheiligen Orten Bonus oder Malus.

Zauber w20:

1-11 Fehlschlag

12-13 selbst: für 1 Phase Angriff+1,
Gefährte: für 1 Runde Angriff+1

14-17 selbst: für 1 Phase Angriff, Fertigkeit, Rettung, Schaden, Zauber +1,
Gefährte: für 1 Phase Angriff+1,
Flüssigkeit: geweiht für 1 Tag, 2x w4 Schaden gegen unheilige Wesen

18-19 selbst: für 1 Phase alle Würfe +2,
Gefährte: für 1 Phase alle Würfe +1,
Flüssigkeit: geweiht für 1 Tag, 2x w6 Schaden gegen unheilige Wesen

Amulett: geweiht für 1 Tag, alle Rettungswürfe +1 für Träger

20-23 selbst: für 1 Phase alle Würfe +w3+ZS und ebensolche Aura auf alle Gefährten
innerhalb 1,5 m,

Gefährte: alle Würfe +2 für 1 Phase,

Flüssigkeit: geweiht für 1 Tag, 2x w8 Schaden gegen unheilige Wesen

Amulett: geweiht für 1 Tag, alle Rettungswürfe +2 für Träger

Waffe: geweiht für 1 Tag, entweder Angriff und Schaden +1 oder Angriff und
Schaden +2 nur gegen unheilige Wesen

24-27 selbst: für 1 Phase alle Würfe +w3+ZS und Aura innerhalb 3 m,

Gefährte: alle Würfe w3+ZS für 1 Phase,

Flüssigkeit: dauerhaft geweiht, 2x w8 Schaden gegen unheilige Wesen

Amulett: geweiht für 1 Tag, alle Rettungswürfe +2 für Träger

Waffe: geweiht für 1 Tag, entweder Angriff und Schaden +2 oder Angriff und
Schaden +3 nur gegen unheilige Wesen

bei Weihung ist Zauber für heute verloren

28-29 selbst: du und Gefährten innerhalb 9m: für 1 Stunde alle Würfe +4

Gefährte: für 1 Phase alle Würfe +w3+ZS und Aura innerhalb 1,5 m,

Flüssigkeit: dauerhaft geweiht, 2x w8 Schaden gegen unheilige Wesen

Amulett: geweiht für 1 Monat, alle Rettungswürfe +2 für Träger

Waffe: geweiht für 1 Monat, entweder Angriff und Schaden +2 oder Angriff und
Schaden +3 nur gegen unheilige Wesen

bei Weihung ist Zauber für w7+1 Tage verloren

30-31 Queste: alle Würfe aller im Sinne des Gottes und der Queste +1, für ZS Gefährten
alle Würfe +ZS, 7 Tage Dauer, kann gebannt werden

Gefährte: alle Würfe +w3+ZS für 1 Phase und 3 m Aura

Flüssigkeit: dauerhaft geweiht, 2x w8 Schaden gegen unheilige Wesen

Amulett: geweiht für 1 Jahr, alle Rettungswürfe +2 für Träger

Waffe: geweiht für 1 Jahr, entweder Angriff und Schaden +2 oder Angriff und Schaden +3 nur gegen unheilige Wesen

bei Weihung ist Zauber für w4 Wochen verloren, bei selbst 7 Tage

32+

Queste: alle Würfe aller im Sinne des Gottes und der Queste +1, für ZS Gefährten alle Würfe +ZS

Gefährte: alle Würfe +w3+ZS für 1 Phase und 6 m Aura

Flüssigkeit: dauerhaft geweiht, 2x w8 Schaden gegen unheilige Wesen

Amulett: dauerhaft geweiht, alle Rettungswürfe +2 für Träger

Waffe: geweiht bis unheilige Tat, entweder Angriff und Schaden +2 oder Angriff und Schaden +3 nur gegen unheilige Wesen

bei Weihung: Zauber ist für w4 Monate verloren

Grad 1, 1 Runde, selbst, ≥ 3 Phasen Dauer, kein Rettungswurf

Du kannst in die Zukunft blicken, z.B. indem du Eingeweide liest.

Manifestation w3:

- 1 Ein drittes Auge erscheint auf deiner Stirn.
- 2 Deine Augen leuchten auf.
- 3 Deine Augen sind zugeschmolzen, aber du kannst noch immer sehen.

Zauber w20:

1-11 Fehlschlag

12-13 Du erlangst für 1 Runde einen Blick in die Zukunft. In der nächsten Runde erhältst du +4 auf einen beliebigen einzelnen Wurf.

14-17 Du konzentrierst dich 1 Runde lang auf die nächsten **30 Minuten** und erhältst eine zu **75%** korrekte Antwort darüber, welche Entscheidung vorteilhaft ist.

18-19 Du konzentrierst dich 1 Runde lang auf die nächsten **30 Minuten** und erhältst eine zu **80%** korrekte Antwort darüber, welche Entscheidung vorteilhaft ist.

20-23 Du konzentrierst dich 1 Runde lang auf die nächsten **30 Minuten** und erhältst eine zu **85%** korrekte Antwort darüber, welche Entscheidung vorteilhaft ist.

24-27 Du konzentrierst dich 1 Runde lang auf die nächste **1 Stunde** und erhältst eine zu **85%** korrekte Antwort darüber, welche **Entscheidungen** jeweils vorteilhaft sind.

28-29 Du konzentrierst dich 1 Runde lang auf die nächste **1 Stunde** und erhältst eine zu **90%** korrekte Antwort darüber, welche **Entscheidungen** jeweils vorteilhaft sind.

30-31 Du konzentrierst dich 1 Runde lang auf den nächsten **1 Tag** und erhältst eine zu **95%** korrekte Antwort darüber, welche **Entscheidungen** jeweils vorteilhaft sind.

32+ Du konzentrierst dich 1 Runde lang auf den nächsten **1 Monat** und erhältst eine zu **99%** korrekte Antwort darüber, welche **Entscheidungen** jeweils vorteilhaft sind. Zusätzlich erhältst du solange +1 auf alle Würfe.

Grad 2, 1 Phase, Berührung, variable Dauer, Zähigkeit≥ZW

Du verwandelst einen Gegenstand in ein giftiges Wesen, z.B. einen Stein in eine Schlange. Die Verwandlung tritt erst ein wenn der Gegenstand einen Gegner berührt. Der 1. Angriff des Wesens erfolgt sofort und trifft immer.

Zauber w20:

1-13 Fehlschlag.

14-15 Du verwandelst **einen Gegenstand** der Größe eines Schleudersteins in eine Giftspinne, für **w4+ZS Phasen** bis zur Berührung, die Verwandlung wirkt dann für **2 Runden**.

16-19 Du verwandelst einen Gegenstand der Größe eines Schleudersteins in eine Giftspinne, für **w4+ZS Tage** bis zur Berührung, die Verwandlung wirkt dann für **w4+ZS Tage**.

20-21 Du verwandelst **5 Gegenstände** der Größe eines Schleudersteins in eine Giftspinne oder einen Pfeil in eine Viper, für **w4+ZS Tage** bis zur Berührung, die Verwandlung wirkt dann für **w4+ZS Runden**.

22-25 Du verwandelst **10 Gegenstände** der Größe eines Schleudersteins in eine Giftspinne oder **5 Pfeile** in Nattern oder Vipern, für **w4+ZS Tage** bis zur Berührung, die Verwandlung wirkt dann für **w4+ZS Runden**.

26-29 Du verwandelst **25 Gegenstände** der Größe eines Schleudersteins in eine Giftspinne oder **10 Pfeile** in Nattern oder Vipern, für **w4+ZS Tage** bis zur Berührung, die Verwandlung wirkt dann für **w6+ZS Runden**.

30-31 Du verwandelst **50 Gegenstände** der Größe eines Schleudersteins in eine Giftspinne oder **20 Pfeile** in Nattern oder Vipern, für **w4+ZS Wochen** bis zur Berührung, die Verwandlung wirkt dann für **2w6+ZS Runden**.

32-33 Du verwandelst **50 Gegenstände** der Größe eines Schleudersteins in eine Giftspinne oder **20 Pfeile** in Nattern oder Vipern oder **2 Stäbe** in Kobras oder Vipern, für **w4+ZS Wochen** bis zur Berührung, die Verwandlung wirkt dann für **3w6+ZS Runden**. Die Stäbe haben +4 Angriff, +4 Schaden, Gift Viper oder Kobra.

34+ Du verwandelst **100 Gegenstände** der Größe eines Schleudersteins in eine Giftspinne oder **40 Pfeile** in Nattern oder Vipern oder **4 Stäbe** in Kobras oder Vipern, für **w8+ZS Wochen** bis zur Berührung, die Verwandlung wirkt für **3w6+ZS Runden**. Die Stäbe haben +4 Angriff, +4 Schaden, Gift Viper oder Kobra. Alternativ kannst du einen Gegenstand **dauerhaft** verwandeln. Die Verwandlung bei jeder Berührung wirkt für **3w6 Runden**. Bei Tod des verwandelten Wesens bleibt die Leiche zurück.

Giftspinne: Biss +2: 1+Gift: Zäh≥ZW; RK 14; 1 LP; misslungener Angriff: 50% bei Angreifer
w3: schw. Witwe: -w4 STÄ/-1 STÄ **Tarantel:** -3w4 -1 STÄ/-w4 **Skorpion:** -w4 AUS/-
Viper/Natter: Biss +4: 2+Gift AUS/GES: Zäh≥ZW; RK 14; 1 LP; miss. Angriff: 50% bei Angreifer
Kobra: Biss +6: w4+4+Gift Zäh≥ZW: 1. blind, 2. tot; RK 14; 1 LP

Grad 2, 1 Runde, Berührung, $\geq w6$ Runden Dauer, kein Rettungswurf

Du verwandelst einen Gegenstand in dein heiliges Symbol. Es wird in helles Licht getaucht.

Zauber w20:

1-13 Fehlschlag.

14-15 Du kannst für **w6 Runden** mit deinem heiligen Symbol als **Waffe +1** angreifen. Es verursacht **w8+1 Schaden** und zusätzlich **+2 gegen unheilige Wesen.***

16-19 Du kannst für **2w6+ZS Runden** mit deinem heiligen Symbol als **Waffe +1** angreifen. Es verursacht **w10+1 Schaden** und zusätzlich **+2 gegen unheilige Wesen.***

20-21 Du kannst für **2w6+ZS Runden** mit deinem heiligen Symbol als **Waffe +2** angreifen. Es verursacht **w10+2 Schaden** und zusätzlich **+2 gegen unheilige Wesen.*** Außerdem erhalten alle sichtbaren Gefährten **+1 auf Rettungs- und Moralwürfe.**

22-25 Du kannst für **3w6+ZS Runden** mit deinem heiligen Symbol als **Waffe +2** angreifen. Es verursacht **w12+2 Schaden** und zusätzlich **+4 gegen unheilige Wesen.*** Außerdem erhalten alle sichtbaren Gefährten **+1 auf Rettungs- und Moralwürfe.**

26-29 Du kannst für **3w6+ZS Runden** mit deinem heiligen Symbol als **Waffe +2** angreifen. Es verursacht **w14+2 Schaden** und zusätzlich **+4 gegen unheilige Wesen.*** Außerdem erhalten alle sichtbaren Gefährten **+1 auf Rettungs- und Moralwürfe.** Schließlich erhältst du **+4 auf Unheiliges vertreiben.**

30-31 Du kannst für **3w6+ZS Runden** mit deinem heiligen Symbol als **Waffe +3** angreifen. Es verursacht **w16+3 Schaden** und zusätzlich **+4 gegen unheilige Wesen.*** Außerdem erhalten alle sichtbaren Gefährten **+2 auf Rettungs- und Moralwürfe.** Schließlich erhältst du **+4 auf Unheiliges vertreiben.**

32-33 Du kannst für **w6+ZS Tage** mit deinem heiligen Symbol als **Waffe +4** angreifen. Es verursacht **w16+4 Schaden** und zusätzlich **+4 gegen unheilige Wesen.*** Außerdem erhalten alle sichtbaren Gefährten **+2 auf Rettungs- und Moralwürfe.** Schließlich erhältst du **+6 auf Unheiliges vertreiben.**

34+ Du kannst für **w6+ZS Tage** mit deinem heiligen Symbol als **Waffe +4** angreifen. Es verursacht **w20+5 Schaden** und zusätzlich **+4 gegen unheilige Wesen.*** Außerdem erhalten alle sichtbaren Gefährten **+2 auf Rettungs- und Moralwürfe.** Schließlich erhältst du **+6 auf Unheiliges vertreiben.**

* Der Stärkemodifikator wird ebenfalls addiert.

Du hypnotisierst dein Ziel. Deine Augen und die des Ziels wabern dabei.

Zauber w20:

1-13 Fehlschlag.

14-15 Du hältst das Ziel in deinem Bann solange du dich konzentrierst und Augenkontakt hältst. Willenskraftwurf oder Unterbrechung der Sichtlinie neutralisiert.

16-19 Du hältst das Ziel für $w6+ZS$ Runden in deinem Bann. Willenskraftwurf, ein **Angriff oder Schütteln** neutralisiert. Während der Hypnose folgt das Ziel deinen Befehlen mit halber Bewegungsrate und -2 auf alle Aktionen. Sogar selbstzerstörerische Aktionen sind möglich, nicht aber alles was die Intelligenz eines Tieres übersteigt.

20-21 Du hältst das Ziel für **2w6+ZS Runden** in deinem Bann. Nur ein Willenskraftwurf neutralisiert. Während der Hypnose folgt das Ziel deinen Befehlen mit halber Bewegungsrate und -2 auf alle Aktionen. Selbstzerstörerische Aktionen sind möglich, nicht aber alles was die Intelligenz eines Tieres übersteigt.

22-25 Du hältst das Ziel für **w4+ZS Tage** in deinem Bann. Nur ein **täglicher** Willenskraftwurf neutralisiert. Während der Hypnose folgt das Ziel deinen Befehlen mit halber Bewegungsrate und -2 auf alle Aktionen. Sogar selbstzerstörerische Aktionen sind möglich, nicht aber alles was die Intelligenz eines Tieres übersteigt.

26-29 Du hältst bis zu **10 Ziele** in einem **Kegel von 12x12m** für **w8+ZS Tage** in deinem Bann. Nur ein **täglicher** Willenskraftwurf neutralisiert. Während der Hypnose folgen die Ziele deinen Befehlen mit halber Bewegungsrate und -2 auf alle Aktionen. Sogar selbstzerstörerische Aktionen sind möglich, nicht aber alles was die Intelligenz eines Tieres übersteigt.

30-31 Du hältst bis zu **10 Ziele** in einem **Kegel von 12x12m** für **w8+ZS Wochen** in deinem Bann. Nur ein **täglicher** Willenskraftwurf neutralisiert. Während der Hypnose folgen die Ziele deinen Befehlen mit halber Bewegungsrate und -2 auf alle Aktionen. Sogar selbstzerstörerische Aktionen sind möglich, nicht aber alles was die Intelligenz eines Tieres übersteigt.

32-33 Du hältst bis zu **20 Ziele** in einem **Kegel von 24x24m** für **w8+ZS Wochen** in deinem Bann. Nur ein **täglicher** Willenskraftwurf neutralisiert. Während der Hypnose folgen die Ziele deinen Befehlen mit halber Bewegungsrate und -2 auf alle Aktionen. Sogar selbstzerstörerische Aktionen sind möglich, nicht aber alles was die Intelligenz eines Tieres übersteigt.

34+ Du hältst bis zu **20 Ziele** in einem **Kegel von 24x24m** für **w8+ZS Wochen** in deinem Bann. Nur ein **wöchentlicher** Willenskraftwurf für **Wesen >2TW** neutralisiert. Während der Hypnose folgen die Ziele deinen Befehlen mit **voller** Bewegungsrate und können auch zaubern. Sogar selbstzerstörerische Aktionen sind möglich.

Grad 2, 1 Runde, 9 m, variable Dauer, Willen≥ZW

Du schickst das Wesen woher es kam. Auf die Heimatebene oder in ihr Versteck. Du benötigst eine Materialprobe des Wesens, z.B. eine Haarlocke oder seine Waffe.

Manifestation w4:

- 1 silberne Ketten wickeln sich um das Ziel
- 2 ein dichter Nebel legt sich um das Ziel
- 3 eine Klaue erscheint aus dem Himmel und krallt sich das Ziel
- 4 das Ziel flimmert und verschwindet einfach

Zauber w20:

- 1-13** Fehlschlag.
- 14-15** Das Ziel muss für **eine Phase** einen Willenskraftwurf machen um sich dir auf **<9 m** zu nähern oder irgendwelche Aktionen gegen dich zu richten. Ist es näher als 9 m erhält es jede Runde **w4+ZS Schaden**, der es aber **nicht tötet**. Ist das Ziel bereits näher als 9 m nimmt es sofort Schaden und wird **9 m pro Runde** zurückgedrängt.
- 16-19** Das Ziel muss für **w6 Phasen** einen Willenskraftwurf machen um sich dir auf **<18 m** zu nähern oder irgendwelche Aktionen gegen dich zu richten. Ist es näher als 18 m erhält es jede Runde **w8+ZS Schaden**. Ist das Ziel bereits näher als 18 m nimmt es sofort Schaden und wird **9 m pro Runde** zurückgedrängt.
- 20-21** Das Ziel muss für **2w6+ZS Stunden** einen Willenskraftwurf bestehen um sich dir auf **<27 m** zu nähern oder irgendwelche Aktionen gegen dich zu richten. Ist es näher als 27 m erhält es jede Runde **w12+ZS Schaden**. Ist das Ziel bereits näher als 27 m nimmt es sofort Schaden.
- 22-25** Ist das Ziel näher als **36 m** muss es einen Willenskraftwurf bestehen oder es wird zu seinem Ausgangsort gedrängt. Für **w6+ZS Tage** kann es sich dir nicht auf **<36 m** nähern oder irgendwelche Aktionen gegen dich richten. Ist es näher als 36 m erhält es jede Runde **w12+ZS Schaden**.
- 26-29** **2 Ziele** innerhalb **36 m** müssen einen Willenskraftwurf bestehen oder sie werden an ihren Ausgangsort gedrängt. Für **w6+ZS Tage** können sie sich dir nicht auf **<36 m** nähern oder irgendwelche Aktionen gegen dich richten. Sind sie näher als 36 m erhalten sie jede Runde **w12+ZS Schaden**.
- 30-31** Wie oben, aber **5 Ziele**.
- 32-33** Wie oben, aber **10 Ziele**.
- 34+** Wie oben, aber **beliebig viele Ziele**.