

Karalius der Kriegsmagier

Reisbauer	Ordnung	Stufe 1	Zauberstufe 1	Initiative	w20+1
				Erfahrung	10
				Bewegung	9 m
				Volltreffer	w6/1 Zauber+1
Rüstung	12	Robe (Waffenrock)+1	Malus 0	Patzer	w8
Leben	8	(w4)		Angriff	Schaden
Stärke	9			Nah	
Geschick	15	+1	Reflex	+2	Fern
Ausdauer	10		Zähigkeit	+0	Aktionswürfel
Persönlichkeit	9		Willen	+1	Lieblingszauber
Intelligenz	18	+3	Sprachen	Gemeinsprache, Hobbits, Greifen, Kobolde, Gnolle, Pferde, Bären	
Glück	9/10		Schicksal	Fuchs: Fallen entdecken & entschärfen +0	

Waffen

Stab	w20	w4		
Dolch	w20	w4		
(geworfen)	w20+1	w4	3/ 6/ 9	
Kurzbogen	w20+1	w6	15/30/45	20 Pfeile ooooo ooooo ooooo ooooo

Besitz

0 Gold 0 Silber 38 Kupfer

Foliant des Kriegsmagiers, Kristallkugel der Ziegenköpfigen, Stahlphiole mit Dämonenblut, Henne, Tagesration, kleiner Sack, 3m Pfahl, Schuppenpanzer, 2 Speere, Mistgabel, 5 Edelsteine (je 20 Silber)

Zauber

w20 + Intelligenzmod + Zauberstufe - Malus = w20+4

1 Bauchreden	-
2 Ekims mystische Maske	-
3 Schlaf	Ebenenspringer: für 1 Runde RK+4, Angriff-4, 1% pro ZS keine Rückkehr
4 Magisches Geschoss	Naturtalent: +2w (w30 statt w20)
5 Tiere beschwören	Karmazauber: entweder +w5 oder -w5 beim nächsten mal andersrum
6 Ausbessern	Nicht auf Entfernung: nur durch Berührung
7 Brennende Hände	Blutschweiß: Blut tritt aus allen Poren aus, kann Tiere anlocken

Verderbnis

Abenteuer: Portal unter den Sternen

Zauberer Stufe	Angriff	Volltreffer -würfel/ Tabelle	Aktionswürfel	Reflex	Zähigkeit	Willen	Beherrschte Zauber	Max. Grad
1	+0	w6/l	w20	+1	+0	+1	4	1
2	+1	w6/l	w20	+1	+0	+1	5	1
3	+1	w8/l	w20	+1	+1	+2	6	2
4	+1	w8/l	w20	+2	+1	+2	7	2
5	+2	w10/l	w20+w14	+2	+1	+3	8	3
6	+2	w10/l	w20+w16	+2	+2	+4	9	3
7	+3	w12/l	2w20	+3	+2	+4	10	4
8	+3	w12/l	2w20	+3	+2	+5	12	4
9	+4	w14/l	2w20	+3	+3	+5	14	5
10	+4	w14/l	2w20+w14	+4	+3	+6	16	5

Nahkampf: Langschwert w8, Kurzschwert w6, Stab w4, Dolch w4 3/6/9

Fernkampf: Langbogen w6 21/42/63, Kurzbogen w6 15/30/45

Tabelle 5-3: Geringfügige Verderbnis

- 1- Schreckliche Pusteln bedecken dein Gesicht. Sie sind nicht heilbar. -1 Persönlichkeit
- 2 Deine Haut scheint einer bestimmten Stelle zu schmelzen. Sie zerfließt wie warmes Wachs und bildet immer wieder neue Krater und Hügel. Diese ständige Fließen juckt permanent und ruft in anderen Abscheu hervor. Für die Körperstelle wirf w6: (1) Gesicht; (2) Arme; (3) Beine; (4) Oberkörper; (5) Hände; (6) Füße.
- 3 Eines deiner Beine wächst um w14+1 Zentimeter und du entwickelst einen komischen Gang.
- 4 Veränderte Augen, würfle mit w4: (1) deine Augen leuchten in einer unheimlichen Farbe; (2) deine Augen werden lichtempfindlich (-1 auf alle Würfe bei Tageslicht); (3) du entwickelst Infravision und kannst bis auf 30 m Wärmemuster wahrnehmen; (4) deine Augen werden größer und blinzeln nicht mehr, wie bei einem Fisch.
- 5 Auf Brust und Beinen bilden sich schmerzhaft Wunden und auf deinen Händen und Beinen entstehen offene Stellen die nicht verheilen.
- 6 Deine Ohren mutieren, würfle w5: (1) deine Ohren laufen spitz zu; (2) die Ohrmuscheln fallen ab, aber du kannst nach wie vor normal hören; (3) sie wachsen zu Elefantenoehren; (4) die Ohren verlängern sich zu Eselsohren und dein Lachen wird wiehernd; (5) die Ohren verschrumpeln und klappen nach hinten.
- 7 Frösteln: du zitterst permanent und kannst wegen seiner klappernden Zähne nie still sein.
- 8 Dein Gesicht wird dauerhaft entstellt: bei Feuermagie werden deine Augenbrauen versengt und deine Haut glüht rot; bei Kältemagie wird deine Haut kreidebleich und die Lippen laufen blau an; bei anderer Magie erscheinen deine Züge ausgemergelt und du verlierst dauerhaft 3kg Gewicht.
- 9 Dein Haar wird von dunkler Energie durchdrungen, würfle w4: (1) Es wird schneeweiß; (2) es wird pechschwarz; (3) es fällt vollständig aus; (4) es steht dauerhaft zu Berge.
- 10+ Du wirst für w6 Stunden ohnmächtig. Du kannst nur auf energische Weise geweckt werden.

Tabelle 5-4: Ernsthafte Verderbnis

- 1- Fieber: Über w4 Monate wirst du langsam schwächer und erleidest -1 Stärke pro Monat.
- 2 Auf deinem Rücken wächst ein zweites Gesicht. Es sieht aus wie dein erstes und Augen, Nase sowie Mund kannst du unabhängig benutzen.
- 3 Auszehrung: Dein Körper ernährt sich von deiner eigenen Masse. In einem Monat verlierst du 2w5 kg und erleidest -1 Ausdauer.
- 4 Fettleibigkeit: In einem Monat nimmst du 6w6kg zu. Diese Zunahme verursacht -1 Geschicklichkeit und reduziert die Bewegungsrate um 1,5 m.
- 5 Du knisterst vor Energie, die sich als Flammen, Blitze, Kältewellen usw. manifestiert, je nach deinem Lieblingszauber.
- 6 Deine Größe verändert sich um 2w24-25 cm. Dein Gewicht bleibt aber gleich und du wirst entsprechend dünn oder dick.
- 7 Dämonischer Makel, w3: (1) Deine Finger verlängern sich zu Klauen, die als Angriff w6 Schaden verursachen; (2) deine Füße werden gespaltene Hufe; (3) deine Beine werden ziegenartig.
- 8 Deine Haut nimmt eine unnatürliche Färbung oder Struktur an. w10: (1) Albino; (2) pechschwarz (3) durchsichtig; (4) schimmernd; (5) dunkelblau; (6) gelb; (7) aschfahl; (8) Fischschuppen; (9) dichtes Bärenfell; (10) Reptilienschuppen.
- 9 Dir wachsen kleine Hörner. Im ersten Monat gleichen sie dem kammartigen Wulst eines Gorillas. Im zweiten Monat bilden sich Stirnzapfen aus, die dann im dritten Monat zu Ziegenhörnern werden. Nach sechs Monaten schließlich haben sie die Größe von Stierhörnern angenommen.
- 10+ Deine Zunge spaltet sich und deine Nasenlöcher verengen sich zu Schlitzen. Du bist in der Lage, wie eine Schlange mit der Zunge zu riechen.

Tabelle 5-5: Schwerwiegende Verderbnis

- 1- Ein Teil deiner Seelenenergie wird vom Dämonenprinz geraubt. 3w6 Schaden durch überirdische Schmerzen, -2 auf alle Attribute und zusätzlich -2 auf Glück.
- 2 Verwesung: Einem Zombie gleich löst sich dein Fleisch in Brocken von den Knochen. Pro Tag verlierst du w4 Lebenspunkte. Lediglich magische Heilung kann die Verwesung hinauszögern.
- 3 Dein Kopf verwandelt sich in einer schmerzhaften Transformation über Nacht in einen Tierkopf. w6: (1) Schlange; (2) Ziege; (3) Stier; (4) Ratte; (5) Insekt; (6) Fisch.
- 4 Deine Gliedmaßen werden zu Tentakeln mit Saugnäpfen. Vier Monate lang wird pro Monat eine. Nach vier Monaten ist es unmöglich, deine unmenschliche Natur zu verbergen.
- 5 Um Mund und Augen des Charakters wachsen kleine Tentakel. Die anfänglich nur madengroßen Tentakel wachsen pro Monat um 2,5cm, bis sie mit 30cm ausgewachsen sind.
- 6 Drittes Auge, w4: (1) mittig auf der Stirn; (2) auf der Handfläche; (3) Brust; (4) am Hinterkopf.
- 7 Die Finger einer Hand wachsen zusammen und der Daumen vergrößert sich. Nach einer Woche hat sich die Hand in eine Kresschere verwandelt. Du erhältst einen w6 Angriff aber kannst damit keine Waffe mehr greifen.
- 8 Dir wächst über w7 Tage ein Schwanz. w6: (1) Skorpionschwanz (w4 Schaden plus Gift: Zähigkeit 10 oder das Ziel verliert permanent w4 Stärke); (2) geschuppter Schlangenschwanz; (3) gespaltener Dämonenschwanz (+1 Geschicklichkeit); (4) fleischiger Schwanz mit einer funktionsfähigen, dritten Hand; (5) zusammenhängende Knorpelglieder, die in einem stacheligen Stummel enden (Angriff: w6 Schaden); (6) buschiger Pferdeschwanz.
- 9 Körperliche Transformation: w4: (1) Dir wachsen am ganzen Körper Schuppen; (2) dir wachsen Kiemen; (3) dir wachsen Federn; (4) dir wachsen Schwimhäute zwischen Fingern und Zehen
- 10+ Deine Lippen ziehen sich zusammen und wachsen sich in w12 Monaten zu einem richtigen Schnabel aus. Du erhältst einen w3 Bissangriff.

Patzer w4-w16

- 0- Du verfehlst dein Ziel, verursachst aber keinen anderen Schaden.
- 1 Dein Schlag macht dich zum Gespött der Gruppe, verursacht aber keinen Schaden.
- 2 Du stolperst, kannst dich aber durch einen Reflexwurf mit Schwierigkeit 10 retten; andernfalls musst du die nächste Runde liegend verbringen.
- 3 Deine Waffe löst sich aus deiner Hand. Du greifst schnell um, bekommst die Waffe aber nicht richtig zu fassen. Nächster Angriff -2.
- 4 Deine Waffe ist beschädigt: Eine Bogensehne reißt, ein Schwertgriff fällt ab oder ein Schussmechanismus klemmt. Die Waffe kann mit 10 Minuten Arbeit repariert werden, ist aber vorerst nutzlos.
- 5 Du stolperst, fällst und verschwendest diese Aktion. Du liegst am Boden und musst eine Aktion nutzen, um in der nächsten Runde aufzustehen.
- 6 Deine Waffe verheddert sich in deiner Rüstung. Du musst die nächste Runde nutzen, um sie zu entwirren. Zusätzlich wird dein Rüstungsbonus um 1 reduziert, bis du 10 Minuten lang die Rüstung in Ordnung bringst.
- 7 Du lässt deine Waffe fallen. Du musst sie aufheben oder bei deiner nächsten Aktion eine neue ziehen.
- 8 Du schlägst versehentlich deine Waffe gegen einen festen, unnachgiebigen Gegenstand (Stein, Mauer, Boden). Gewöhnliche Waffen sind ruiniert, magische Waffen sind nicht betroffen.
- 9 Du stolperst, was eine große Lücke in deiner Verteidigung öffnet. Der nächste Gegner, der dich angreift, erhält einen Bonus von +2 auf seinen Angriffswurf.
- 10 Du hättest deine Rüstung in Schuss halten sollen! Die Gelenke deiner Rüstung verklemmen und du bleibst an Ort und Stelle stehen. Für w3 Runden kannst du dich nicht bewegen oder angreifen. Ungerüstete Charaktere sind davon nicht betroffen.
- 11 Dein wilder Schwung lässt dich aus dem Gleichgewicht geraten. Du erhältst einen Malus von -4 auf deinen nächsten Angriffswurf.
- 12 Du schlägst versehentlich nach einem zufällig bestimmten Gefährten in Reichweite. Wiederhole deinen Angriffswurf, aber nun gegen diesen Gefährten.
- 13 Du stolperst übel und fällst hart: w3 Schaden und du liegst am Boden
- 14 Du rutschst aus und fällst auf den Rücken. Du musst die nächste Runde im Liegen kämpfen (-1w/+2), bevor du dich aufrichten kannst.
- 15 Du schaffst es irgendwie dich mit dem Angriff selbst zu verletzen.
- 16+ Du triffst dich versehentlich selbst und erhältst Schaden+1. Außerdem fällst du auf den Rücken und kannst nur mit Geschick 16 aufstehen.

Volltreffer Tabelle I für Stufe 0 und Zauberer

- 0- Die Kraft des Schlags lässt die Waffe aus deinem Griff gleiten. +w6 Schaden, aber du bist entwaffnet.#
- 1 Gelegenheitstreffer: +w3 Schaden
- 2 Dem Gegner ins Auge gestoßen: hässliche Quetschungen und +w4 Schaden
- 3 Betäubender Schlag auf die Stirn. Füge mit diesem Schlag +w3 Schaden zu, und der Gegner fällt die nächste Runde ans Ende der Initiativreihenfolge.
- 4 Ein Schlag auf die Kniescheibe: +w4 Schaden und der Gegner erleidet -3 m auf die Bewegungsrate, bis er geheilt ist.
- 5 Fester Schlag auf den Oberkörper: +w6 Schaden
- 6 Glückstreffer entwaffnet den Gegner: Du erhältst einen freien Angriff, wenn er sich bückt, um seine Waffe aufzuheben.
- 7 Die Hand des Gegners wird zerschmettert: +2w3 Schaden
- 8 Betäubender Treffer: Fluchend vor Schmerzen kann der Gegner die nächste Runde nicht angreifen.
- 9 Die Nase des Gegners wird zerschmettert: +2w4 Schaden und Blut strömt über das Gesicht des Gegners.
- 10 Der Gegner stolpert über seine eigenen Füße und geht für den Rest der Runde zu Boden.
- 11 Durchbohrender Treffer: +2w4 Schaden
- 12 Schlag in den Unterleib: Zähigkeit 15 oder der Gegner verbringt die nächsten 2 Runden mit Würgen.
- 13 Der Schlag zerschmettert den Knöchel des Gegners: seine Bewegungsrate wird halbiert.
- 14 Treffer streift die Schläfe. Blut blendet den Gegner für w3 Runden.
- 15 Die Waffenhand des Gegners wird getroffen. Die Waffe geht verloren und wird w3 + 1,5 m weit weggeschlagen.
- 16 Du entgehst knapp dem Gegenschlag des Gegners: führe einen weiteren Angriffswurf aus. Wenn der 2. Angriff trifft, zusätzlich +w6 Schaden.
- 17 Ein Schlag auf den Hals. Der Gegner taumelt 2 Runden lang herum und kann weder sprechen, noch Zauber wirken oder angreifen.
- 18 Der Gegner gerät direkt in deinen Angriff. Er nimmt +2w6 Schaden und verflucht dein Glück.
- 19 Überraschungstreffer. Zähigkeit 20 oder er wird bewusstlos.
- 20+ Glücklicher Schlag knackt den Schädel des Gegners: +2W6 Schaden und wenn der Gegner keinen Helm trägt, dauerhaften -w4 Intelligenz.

1 Bauchreden

Regeln 130, Rules 158

Grad 1, 1 Aktion, 9 m, Dauer 1+ Runde, Rettungswurf: manchmal Willen

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
- 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 deinen: **7** Füßen **8** linken Hand **9** deinem Rücken **10** 6 m über deinem Kopf **11** deiner Waffe **12** nächster Person

2 Ekims Mystische Maske

Regeln 133, Rules 137

Grad 1, 1 Aktion, selbst, Dauer 1 Runde/Zauberstufe, Rettungswurf: manchmal Willen

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, aber nicht gegen Flächenangriffe.
- 20-23** Die Maske wird zur grauenhaften Fratze und flößt in jeder Runde Furcht ein: pro Runde ein Zielwesen braucht 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** Dein Kopf wird zu einem Schlangenkopf und gibt dir schlangemenschliche Kräfte: 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

3 Schlaf

Regeln 152, Rules 155

Grad 1, 1 Aktion, 18m, Dauer: variiert, Rettungswurf: Willen≥Zauberwurf

Du versetzt dein Ziel in tiefen, festen Schlaf.

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. Du musst außerdem eine Materialkomponente verwenden und bestimmen wie das Ziel auch wach wird, z.B. Rose - Rosenduft.
- 14-17** Bis zu Ziele fallen für w6 Phasen in Schlaf und können normal geweckt werden. Du musst eine Materialkomponente verwenden und bestimmen wie die Ziele auch wach werden, z.B. Rose-Rosenduft.
- 18-19** Bis zu 2 Ziele fallen für w4 Stunden in Schlaf und können normal geweckt werden. Du musst eine Materialkomponente verwenden und bestimmen wie die Ziele auch wach werden, z.B. Rose-Rosenduft.
- 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. Du musst in beiden Fällen eine Materialkomponente verwenden und bestimmen wie die Ziele auch wach werden, z.B. Rose-Rosenduft.
- 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. Du musst in beiden Fällen eine Materialkomponente verwenden und bestimmen wie die Ziele auch wach werden, z.B. Rose-Rosenduft.
- 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. Du musst in beiden Fällen eine Materialkomponente verwenden und bestimmen wie die Ziele auch wach werden, z.B. Rose-Rosenduft.
- 30-31** Alle Ziele in 60 m fallen für w7+1 Tage in Schlaf und können normal geweckt werden.
- 32+** Alle Wesen inklusive Gefährten und Pflanzen innerhalb 500 m fallen in Schlaf. Kein Rettungswurf für Wesen ≤ 4 TW. Sie können nur mit mächtiger Magie geweckt werden oder wenn eine von dir gewählte Bedingung eintritt, z.B. 100 Jahre sind vergangen.

3 Schlaf (Fortsetzung)

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.

4 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 Du verschießt ein Geschoss das 1 Schaden macht.
- 14-17 Du verschießt ein Geschoss das w4+Zauberstufe Schaden macht.
- 18-19 Du verschießt w4 Geschosse die w4+Zauberstufe Schaden auf ein Ziel bewirkt.
- 20-23 Du verschießt w4+2 Geschosse die je w6+Zauberstufe Schaden verteilt auf mehrere Ziele bewirken.
- 24-27 Du verschießt ein einzelnes Geschoss das 4w12+Zauberstufe Schaden bewirkt. 300 m Reichweite in Sichtlinie.
- 28-29 Du verschießt w6+3 Geschosse die je w8+Zauberstufe Schaden bewirken. Beliebige Reichweite in Sichtlinie.
- 30-31 Du verschießt 2w6+1 Geschosse die je w8+Zauberstufe Schaden bewirken. Beliebige Reichweite in Sichtlinie, selbst durch Portale o.ä. Magisches Schild schützt nur wenn höherer Zauberwurf mit 50% Wahrscheinlichkeit je Geschoss.
- 32+ Du verschießt 3w4+2 Geschosse die je w10+Zauberstufe Schaden bewirken. 150 km Reichweite in Sichtlinie oder via Haar etc. Wenn nicht in Sicht erst 1 Phase (10 Minuten) 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 Ab jetzt wirst du jedes mal wenn du Magisches Geschoss wirkst für w6 Runden unsichtbar.
- 8 Ab jetzt umschwirrt deinen Kopf ein magischer Kraftstein der jedes Wesen dass sich dir auf 1 m nähert trifft und Schmerz und 1 Schaden/Runde bewirkt. Das gilt auch für Gefährten und Heilversuche.

4 Magisches Geschoss (Fortsetzung)

Patzer w6:

- 1** Eine Explosion von Geschossen in alle Richtungen. 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** Das Geschoss explodiert in deiner Hand: 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.

5 Tiere beschwören

Regeln 158, Rules 129

Grad 1, 1 Runde, 6 m Reichweite, variable Dauer, kein Rettungswurf

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 ihnen nicht schaden und sie werden 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 ihnen nicht schaden und sie werden 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 ihnen nicht schaden und sie werden 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 ihnen nicht schaden und sie werden 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.

5 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 Tiererteile 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

5 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

6 Ausbessern/Zerreißen

Regeln 129, Rules 144

Grad 1, 1 Runde, 1,5 m, variable Dauer, Rettungswurf: keiner

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

7 Brennende Hände

Regeln 132, Rules 142

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

Pakt mit einem Patron:

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.

Anrufung des Patrons:

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

Makel des Patrons

Du erleidest eine dauerhafte Veränderung, ähnlich der Verderbnis.

Patronszauber

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