

Karalius der Kriegsmagier

Reisbauer Chaos

Stufe 1 Zauberstufe 1

Patron: Sezrekan

Initiative w20+1

Erfahrung 25

Bewegung 9 m

Volltreffer w6/1 Zauber+1

Patzer w8

Rüstung 12 Robe (Waffenrock)+1 Malus 0

Leben 8 (w4)

Stärke 9

Geschick 15 +1 Reflex +2

Ausdauer 10 Zähigkeit +0

Persönlichkeit 9 Willen +1

Intelligenz 18 +3 Sprachen Gemeinsprache, Hobbits, Greifen, Koblode, Gnolle, Pferde, Bären

Glück 9/10 Schicksal Fuchs: Fallen entdecken & entschärfen +0

Angriff Schaden

Nah

Fern +1

Aktionswürfel w20

Lieblingszauber Ausbessern

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

243 Gold 13 Silber 45 Kupfer

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

Zauber

w20 + Intelligenzmod + Zauberstufe - Malus = w20+4

1 Bauchreden - glitzernde Luft

2 Ekims mystische Maske - das Fleisch im deinem Gesicht schält sich ab, darunter kommt die Maske hervor

3 Schlaf Ebenenspringer: für 1 Runde RK+4, Angriff-4, 1% pro ZS keine Rückkehr
ein Strahl aus glitzerndem Staub

4 Magisches Geschoss Naturtalent: +2w (w30 statt w20) Pfeil aus magischer Energie

5 Tiere beschwören Karmazauber: +w5 abwechselnd mit -w5

Schwanenschwingen, die sich aus der Erde erheben und das Ziel umschließen

6 Ausbessern Nicht auf Entfernung: nur durch Berührung Der Gegenstand leuchtet

7 Anrufung des Patrons 3/Tag, +2, Sequester (?),

Verderbnis

Abenteuer: Portal unter den Sternen; Turm der schwarzen Perle: Chaos, Sezrekan 31;

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 schmerzhafte 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 schrumpeln 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 Schlitzern. Du bist ist 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 Krebsschere 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 Schwimmhäute 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.

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, können aber 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 das 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 dass 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 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, kein Rettungswurf

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

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.

Anrufung des Patrons Sezrekan

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

Du rufst deinen Patron Sezrekan 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
- 12–13** Sezrekan möchte sich nicht mit einem solch unwürdigen Bittsteller belasten. Er gewährt dir zusätzliche 6w4 Trefferpunkte für 1 Stunde. Diese können für Zauberbrand verbraucht werden. Je 4 TP gelten als ein Attributspunkt.
- 14–17** Sezrekan teleportiert dich zu einem Ort, der w100+w50 km weit entfernt ist. Du kannst diesen Ort nicht bestimmen, aber du bist bei deiner Ankunft nicht in unmittelbarer Gefahr.
- 18–19** Sezrekan ermöglicht dir, einen zuvor verlorenen Zauber zurückzuerhalten.
- 20–23** Sezrekan erkennt dein potenzielles Talent und gewährt dir +5 auf deinen nächsten Zauberwurf.
- 24–27** Sezrekan teleportiert dich und bis zu 8 Verbündete zu einem Ort, der 7w100+w50 km entfernt ist. Du kannst diesen Ort nicht bestimmen, aber die Gruppe ist bei ihrer Ankunft nicht in unmittelbarer Gefahr.
- 28–29** Sezrekan ist von deiner Macht beeindruckt und lässt sich dazu herab, dir einen Gesamtbonus von +10 auf deine nächsten beiden Zauberwürfe zu gewähren. Diese Punkte können aufgeteilt werden, wie es dir beliebt, aber vor dem Wirken des Zaubers.
- 30–31** Ein imaginärer Geist von Sezrekan erscheint und lässt für w3 Runden Höllefeuer auf diejenigen regnen, die es wagen, einen solch talentierten Meister herauszufordern. Meteore und Kometen fallen Streifen ziehend vom Himmel und treffen alle Feinde innerhalb von 15 m und verursachen 3w8 Schaden (Reflexwurf \geq Zauberwurf, um auszuweichen).
- 32+** Sezrekan sieht dich als nahezu Ebenbürtigen an, der seiner Hilfe in unseren geteilten Bestrebungen, die Ketten eines gefühllosen Universums abzustreifen, würdig ist. Er gewährt einen Gesamtbonus von +30 auf deine nächsten fünf Zauberwürfe. Diese Punkte können aufgeteilt werden, wie es dir beliebt (bis zu +10 pro Zauberwurf), aber vor dem Wirken des Zaubers.

Makel des Patrons Sezrekan

Während andere Patrone ihre Bittsteller mit widerwärtigen Makeln verunstalten, verletzen sich die Anhänger des Altmeisters selbst, während sie nach Sezrekans Meisterschaft der Magie streben. Wenn sich ein Makel des Patrons andeutet, würfelst du auf der unten stehenden Tabelle. Hast du alle 6 Nachteile auf allen Effektstufen erhalten, muss nicht mehr gewürfelt werden. **w6:**

- 1** Aufgehetzt von Wahnsinn und übersprudelnd vor okkultem Wissen, schnitzt du dir mit deiner nächsten Aktion ein drittes Auge in die Stirn (w3 Schaden). Nachdem du in die Zivilisation zurückkehrst, suchst du einen Tätowierer auf, der dir mit exotischen Tinten ein drittes Auge auf die Stirn malt, was nicht weniger als w5 x 100 Gold kostet. Wird dieses Ergebnis ein zweites Mal gewürfelt, bestehst du darauf, für die nächsten w4 Tage eine Augenbinde zu tragen, in der Hoffnung, dass dein drittes Auge erwacht. Wird dieses Ergebnis ein drittes Mal gewürfelt, stößt du einen Dolch in jedes deiner echten Augen, was dich erblinden lässt. Mit 3 % pro Stufe wird dein drittes Auge dabei lebendig.
- 2** Da du von deiner neuen Einsicht in die erschreckende Natur des Multiversums geblendet bist, willst du dem Altmeister zum Dank Opfer bringen. Du wirst dazu getrieben, das Ritual durchzuführen, sobald es einigermaßen sicher ist, obwohl deine Beurteilung der Bedrohung nicht mit der deiner Gefährten übereinstimmen muss. In einem Ritual, das 1 Phase dauert, bietest du zu Ehren von Sezrekan einen Wert von mindestens w5 x 100 Gold an. Blaue Flammen verzehren alle diese Gegenstände. Es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 3 %, dass Sezrekan dieses Opfer mit einem Bonus von +1 auf deinen nächsten Zauberwurf belohnt. Wird dieses Ergebnis ein zweites Mal gewürfelt, musst du einen magischen Gegenstand opfern; es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 6 %, dass Sezrekan dieses Opfer mit einem Bonus von +2 auf deinen nächsten Zauberwurf belohnt. Wird dieses Ergebnis ein drittes Mal gewürfelt, musst du einen dir freundlich gesinnten Gefährten opfern, um deine aufrichtige Hingabe zu beweisen; es gibt eine Wahrscheinlichkeit von 9 %, dass Sezrekan dieses Opfer mit einem Bonus von +3 auf deinen nächsten Zauberwurf belohnt.
- 3** In einem flüchtigen Moment eines Déjà-vus, erkennst du, dass Sezrekan deinen Dienst verlangt. Abhängig von der Entscheidung des Spielleiters, musst du auf ein Abenteuer ausziehen, um einen okkulten Gegenstand oder ein verlorenes Relikt, das w4 Reisetage entfernt ist, für den Altmeister sicherzustellen. Du hast eine genaue Vorstellung von dem Gegenstand selbst, aber nur ein grobes Gefühl von dem Ort und etwaige Schutzvorkehrungen. Wird dieses Ergebnis ein zweites Mal gewürfelt, ist der Gegenstand gut geschützt und etwa w4 Reisewochen entfernt. Wird das Ergebnis ein drittes Mal gewürfelt, wird der Gegenstand von uralten Schutzvorkehrungen, Fallen und Unholden geschützt und ist eine w4 Monate andauernde gefährliche Reise entfernt.

- 4 In einem Klartraum vom mächtigen Sezrekan, erkennst du, dass deine eigenen Zauber schrecklich fehlerhaft und abhängig von der Unterstützung Außenstehender sind. Ihnen entsagend und abschwörend, gibst du einen beherrschten Zauber des Grades 1 auf, indem du schwörst, ihn nie wieder zu verwenden. (Wenn du später einen anderen Zauber des gleichen Grades entdeckst, kann dieser den Platz des ursprünglichen Zaubers in der Reihe an beherrschten Zaubern einnehmen.) Wird dieses Ergebnis ein zweites Mal gewürfelt, musst du einen Zauber des Grades 2 aufgeben. Wird dieses Ergebnis ein drittes Mal gewürfelt, musst du einen Zauber des Grades 3 aufgeben. Solltest du es ablehnen, einen Zauber aufzugeben, entsagst du Sezrekan als deinem Patron.
- 5 Das beängstigende Ausmaß deines Wissens verursacht einen schleichenden Wahnsinn, der langsam in dein Alltagsleben sickert. Du musst eine gewöhnliche Substanz bestimmen (Eisen, Wasser, Stahl, Baumwolle, Gold, Silber, Seide, Holz, Leder, Tuch, Fleisch usw.) und sie für unantastbar erklären. Fortan wirst du alles aufbieten, um mit dieser unantastbaren Substanz nicht in Berührung zu gelangen. Wird dieses Ergebnis ein zweites Mal gewürfelt, musst du eine zweite Substanz bestimmen, die fortan unantastbar ist; weiterhin verursacht die Berührung einer verbotenen Substanz sengende Verbrennungen, die 1 TP Schaden pro Runde zufügen. Wird das Ergebnis ein drittes Mal gewürfelt, musst du eine dritte Substanz aussuchen und die Berührung verursacht w4 TP Schaden pro Runde des Kontakts.
- 6 Du bist für w5 Runden in einer Traumwelt voller Halluzinationen gefangen, als ein Geisterbild von Sezrekan durch deine Vision schreitet. Du kannst immer noch mit der echten Welt interagieren, aber wenn du deine Umgebung nicht beachtest und nur den Altmeister ansiehst, kannst du Hinweise und Anzeichen auf Sezrekans Beherrschung der Täuschung sammeln. Verbringst du die nächsten w4 Tage zurückgezogen in einsamem Studium, kannst du außerdem einen neuen Zauber deiner Wahl lernen. Misslingt dir dies und gibst du die Studien auf, so gehen die Erkenntnisse sofort verloren wie die vergängliche Erinnerung an einen Traum. Dieses Ergebnis kann bis zu drei Mal gewürfelt werden.

Zauberbrand Sezrekan

Sezrekan unternimmt nur wenig, um seine Anhänger zu unterstützen. Die Starken und Willigen unter ihnen heben sich durch ihre Macht von der Masse ab, während die Schwachen und Bemitleidenswerten wertlose Einmal-Werkzeuge sind.

Und doch ist der Altmeister dafür bekannt, diejenigen zu bewundern, die ihre eigenen Körper im Streben nach dem Unmöglichen opfern. Benutzt du Zauberbrand, benutze die Vorschläge, um ein Ereignis zu entwerfen, das gut zu deiner Kampagne passt. **w4:**

- 1** Die Macht des Zauberbrands öffnet dir die wahnsinnig machenden Schrecken des Universums und lässt ihn schwach und desorientiert zurück, d.h. Verlust von Ausdauer, Stärke oder Geschicklichkeit. Dir muss ein Willen 15 gelingen, oder du kannst für w3 Runden keine Zauber wirken. Gelingt dir der Rettungswurf, erhältst du einen Bonus von +1 auf alle weiteren Versuche, den Zauber zu wirken.
- 2** Da Sezrekan deinen Ehrgeiz bewundert, gewährt er dir die Möglichkeit, die Attribute eines Verbündeten (Ausdauer, Stärke oder Geschicklichkeit) anstatt deiner eigenen zu verbrennen. Das Ziel muss damit einverstanden sein. Für jeden verbrannten Punkt, um den Zauber zu verstärken, verliert das Ziel w3 Punkte des gleichen Attributs. Fällt eines der Attribute des Ziels auf 0 oder weniger, stirbt es.
- 3** Sezrekan verspottet deinen schwachen Zugriff auf die Macht. Du erhältst für 2 verbrannte Punkte nur einen Punkt.
- 4** Entsetzlicher Wahnsinn ergreift deinen Verstand und die schreckliche Bedeutungslosigkeit des Universums fährt tief in deine sterbliche Seele. Dir wird ein Willen 15 gewährt; im Erfolgsfall sackst du zwar auf deine Knie, da du von dem Zauberbrand geschwächt bist, befindest dich aber wieder fest in der Realität. Bei einem misslungenen Rettungswurf erhältst du anstelle des Zauberbrands einen Bonus von +5 auf alle Zauberwürfe in den nächsten w6 Runden, erkennst aber in Freund und Feind nur alles-verschlingende Monster der Finsternis. Es erscheint dir so real, dass du nicht im Geringsten daran zweifelst.

Sequester

Grad 1, 1 Phase, Reichweite: variabel, Dauer: w24 Stunden pro ZS, Rettungswurf: Willen ≥ Zauberwurf o.ä.

Du sicherst einen Bereich gegen Eindringlinge, was dir die Möglichkeit gibt, neue Strategien für deinen nächsten Schritt zu entwickeln.

Manifestation w4:

- 1 Eine Brise arktischer Luft kühlt den betroffenen Bereich und hinterlässt eine dünne Schicht Eis
- 2 der betroffene Bereich wird hellgrün von dämmerigem Licht erleuchtet
- 3 das Geräusch von Schlössern, die verriegelt werden, von schlagenden Türen und eifrigen Arbeitern, die in seltsamen Sprachen sprechen, erfüllt die Luft, während sich das magische Leuchten über das betroffene Gebiet ausbreitet;
- 4 der betroffene Bereich nimmt einen Hauch des Vergessenen an: Staub setzt sich in Ecken ab, Spinnenweben hängen von der Decke und die Luft wird stickig und übelriechend.

1 Fehlschlag & Makel des Patrons

2–11 Fehlschlag

12–13 Du sicherst einen bis zu 9 m² großen Bereich. Türen und Fenster werden magisch versiegelt und können nur mit einem Schlösser-knacken-Wurf 15 geöffnet werden. Du wirst sofort gewarnt, wenn ein Wesen den geschützten Bereich betritt.

14–17 Du sicherst einen bis zu 45 m² großen Bereich. Türen und Fenster werden magisch versiegelt und können nur mit einem Schlösser-knacken-Wurf 15 oder einem Schlüsselwort geöffnet werden. Du kannst bis zu 2 Portale mit magischen Fallen sichern.

(Fallen entdecken und entschärfen 15; w10 + ZS Feuerschaden.)

Du wirst sofort gewarnt, wenn ein Wesen den geschützten Bereich betritt.

18–19 Du sicherst einen bis zu 90 m² großen Bereich. Türen und Fenster werden magisch versiegelt und können nur mit einem Schlösser-knacken-Wurf 18 oder einem Schlüsselwort geöffnet werden. Kleinere Türen und Fenster werden wie eisenbeschlagen behandelt (15 TP), wenn sie zerstört werden sollen. Du kannst bis zu 4 Portale mit magischen Fallen sichern.

(Fallen entdecken und entschärfen 18; w12 + ZS Feuerschaden).

Du wirst sofort gewarnt, wenn ein Wesen den geschützten Bereich betritt.

20–23 Du sicherst einen bis zu 270 m² großen Bereich. Türen und Fenster werden magisch versiegelt und können nur mit einem Schlösser-knacken-Wurf 20 oder einem Schlüsselwort geöffnet werden. Kleinere Türen und Fenster werden wie eisenbeschlagen behandelt (30 TP), wenn sie zerstört werden sollen. Du kannst bis zu 6 Portale mit magischen Fallen sichern (Fallen entdecken und entschärfen 18; w14 + ZS Feuerschaden) und eine bis zu 6 m tiefe Fallgrube (Fallen entdecken 18) platzieren.

Du wirst sofort gewarnt, wenn ein Wesen den geschützten Bereich betritt.

- 24–27** Du sicherst einen bis zu 540 m² großen Bereich. Türen und Fenster werden magisch versiegelt und können nur mit einem Schlösser-knacken-Wurf 20 oder ein Schlüsselwort geöffnet werden. Kleinere Türen und Fenster werden wie eisenbeschlagen behandelt (60 TP), wenn sie zerstört werden sollen. Du kannst bis zu 8 Portale mit magischen Fallen sichern (Fallen entdecken und entschärfen 20; w20 + ZS Feuerschaden) und 4 bis zu 12 m tiefe Fallgruben (Fallen entdecken 20) platzieren. Du wirst sofort gewarnt, wenn ein Wesen den geschützten Bereich betritt.
- 28–29** Du sicherst einen bis zu 900 m² großen Bereich. Türen und Fenster werden magisch versiegelt und können nur mit einem Schlösser-knacken-Wurf 20 oder einem Schlüsselwort geöffnet werden. Kleinere Türen und Fenster werden wie eisenbeschlagen behandelt (60 TP), wenn sie zerstört werden sollen. Du kannst bis zu 8 Portale mit magischen Fallen sichern (Fallen entdecken und entschärfen 20; w24 + ZS Feuerschaden) und 4 bis zu 18 m tiefe Fallgruben (Fallen entdecken 20) platzieren. Du und deine Verbündeten innerhalb des abgesperrten Bereichs sind immun gegen Wahrsagerei und Ausspähung. Ihr werdet sofort gewarnt, wenn ein Wesen den geschützten Bereich betritt.
- 30–31** Du sicherst einen bis zu 900 m² großen Bereich. Türen und Fenster werden magisch versiegelt und können nur mit einem Schlösser-knacken-Wurf 20 oder einem Schlüsselwort geöffnet werden. Kleinere Türen und Fenster werden wie eisenbeschlagen behandelt (60 TP), wenn sie zerstört werden sollen. Du kannst bis zu 8 Portale mit magischen Fallen sichern (Fallen entdecken und entschärfen 20; w24 + ZS Feuerschaden) und 4 bis zu 18 m tiefe Fallgruben (Fallen entdecken 20) platzieren. Du und deine Verbündeten innerhalb des abgesperrten Bereichs sind immun gegen Wahrsagerei, Beschwörungen und Teleportation. Ihr werdet sofort gewarnt, wenn ein Wesen den geschützten Bereich betritt.
- 32+** Du kannst ein beliebiges einzelnes Bauwerk (Bergfried, Turm, Palast, Dungeon usw.) ungeachtet seiner Größe sichern. Türen und Fenster werden magisch versiegelt und können nur mit einem Schlösser-knacken-Wurf 20 oder einem Schlüsselwort geöffnet werden. Kleinere Türen und Fenster werden wie eisenbeschlagen behandelt (60 TP), wenn sie zerstört werden sollen. Du kannst bis zu 8 Portale mit magischen Fallen sichern (Fallen entdecken und entschärfen 20; w24 + ZS Feuerschaden), + ZS4 Fallgruben, die ihre Opfer in ein 150 km entferntes Verlies teleportieren (Fallen entdecken 20) und eine Truppe aus 50 belebten Rüstungen (behandle sie wie Skelette, die nicht vertrieben werden können) platzieren. Du und deine Verbündeten innerhalb des abgesperrten Bereichs sind immun gegen Wahrsagerei, Beschwörungen und Teleportation. Ihr werdet sofort gewarnt, wenn ein Wesen den geschützten Bereich betritt.