

Eiland Stats

Zombie (Tanaroa Ahne)

Ini	-1				___(-1)	ooooo	ooo
Angriff	Schlag w3				___(-1)	ooooo	ooo
Rüstklasse	12	TW 3w8 (19)			___(-1)	ooooo	ooo
Bewegung	10 m	Aktion w20			___(-1)	ooooo	ooo
Zähigkeit +2	Reflex +0	Willen +0	Neutral		___(-1)	ooooo	ooo

Tanaroa Krieger

Ini	+1				___(+1)	ooooo	ooooo	oo
Angriff	Macuahitl +1 2w6	bei 12 zerstört			___(+1)	ooooo	ooooo	oo
Rüstklasse	13	TW 2w8 (12)			___(+1)	ooooo	ooooo	oo
Bewegung	10 m	Aktion w20			___(+1)	ooooo	ooooo	oo
Zähigkeit +2	Reflex +0	Willen +0	Neutral		___(+1)	ooooo	ooooo	oo

Lederrüstung

Tanaroa Bauer/Handwerker

Ini	+1							
Angriff	Schlag w4							
Rüstklasse	11	TW 2w6 (10)			___(+1)	ooooo	ooooo	
Bewegung	10 m	Aktion w20						
Zähigkeit +2	Reflex +0	Willen +0	Neutral					

Rakasta

Ini	+4							
Angriff	Säbel w6 , Schleuder +2 w4 , Biss +3 w4 , Krallen +4 w3							
Rüstklasse	14	TW 2w8 (15)			___(-4)	ooooo	ooooo	ooooo
Bewegung	10 m	Aktion w20						
Zähigkeit +0	Reflex +3	Willen +1	Neutral					

Beschlagene Lederrüstung

Rakasta Reiter

Ini	+4							
Angriff	Säbel +2 w6 , Schleuder +2 w4 , Smilodon: Biss +3 w8 , Krallen +4 w4							
Rüstklasse	14	TW 2w8 (15)			___(-4)	ooooo	ooooo	ooooo
Bewegung	20 m	Aktion 2w20						
Zähigkeit +0	Reflex +3	Willen +1	Neutral					

Beschlagene Lederrüstung

Smilodon +4 auf Schleichen

Ini	+2							
Angriff	Biss +3 w6+3 , Klauen +1 w3+1 , Kratzen +1 w6+2	nach doppeltem Treffer						
RK	13	TW 3w8 (20)			___(+2)	ooooo	ooooo	ooooo
Bew.	18 m	Aktion 2w20			___(+2)	ooooo	ooooo	ooooo
Zähigkeit +1	Reflex +2	Willen +1	Neutral					

Seeschlangen (klein, leuchtend gelb) **INI +1 Gift Lähmung: Zäh 15, RK15, TW 1(4), 3/-3/0, N**

Phanaton klein & flink, sehr lecker, bauen Plattformen hoch in Bäumen

Ini	+4			
Angriff	Biss +4	w3		
Rüstklasse	15	TW w4 (3)	____(+4)	ooo
Bewegung	10m klettern	Aktion w20		
Zähigkeit -2	Reflex +5	Willen +0	Neutral	

bunte Edelsteine

Aranea Spinne mit Riesenhirn, lange Beine, kann nicht sprechen, verzaubert Phanatons

Ini	+2			
Angriff	Biss +1	w4 ; Netz +5	Zäh 12 oder gehalten	
		Person bezaubern; Schlaf; Spiegelbild; Dunkelheit; Machtwort		
Rüstklasse	12	HD 8w4 (20)	____(+5)	ooooo ooooo
Bewegung	15 m klettern	Aktion w30		ooooo ooooo
Zähigkeit +2	Reflex +3	Willen +5	Chaos	

Pirat

INI	+2			____(+2)	ooooo ooooo
Angriff	Säbel +2	w8+1		____(+2)	ooooo ooooo
RK	13	TW w8 (10)		____(+2)	ooooo ooooo
Bew.	9m	Aktion w20		____(+2)	ooooo ooooo
Zähigkeit +2	Reflex +2	Willen 0	Chaos	____(+2)	ooooo ooooo

Piratenkapitän

INI	+4			
Angriff	Säbel +4	w8+1		
RK	15	TW 2w8 (15)	____(+4)	ooooo ooooo ooooo
Bew.	9m	Aktion w20		
Zähigkeit +4	Reflex +2	Willen +3	Chaos	

Echsenmensch

INI	+1			____(+1)	ooooo ooooo
Angriff	Biss +3	w4 + Gift Zäh 14, Kurzspeer +3	w6	____(+1)	ooooo ooooo
Rüstklasse	12	TW w10+2 (10)		____(+1)	ooooo ooooo
Bew.	9m schwimmen	Aktion w20		____(+1)	ooooo ooooo
Zähigkeit +2	Reflex +1	Willen +2	Ordnung	____(+1)	ooooo ooooo

Ausgestoßener

INI	-1			____(-1)	ooooo ooooo
Angriff	Keule +3	w4+2 , Nagelkeule w6+2		____(-1)	ooooo ooooo
Rüstklasse	12	TW w8+2 (10)		____(-1)	ooooo ooooo
Bew.	9m	Aktion w20		____(-1)	ooooo ooooo
Zähigkeit +2	Reflex -1	Willen -2	Ordnung	____(-1)	ooooo ooooo

Kopru

Ini	+2			
Angriff	Biss +2	w4 , Psychische Kontrolle gegen Willen		
Rüstklasse	12	TW 3w8 (10)		
Bewegung	3 m	Aktion w30		
Zähigkeit +2	Reflex -2	Willen +10	Neutral	

Ankylosaurus

Ini	-5			
Angriff	Schwanz -2 4w6 weggeschleudert & Knochenbruch			
Rüstklasse	18	TW 3w8 (45)	____(-5)	ooooo ooooo ooooo
Bewegung	12 m	Aktion w20		ooooo ooooo ooooo
Zähigkeit +5	Reflex -2	Willen -2	Neutral	ooooo ooooo ooooo

Allosaurus

Ini	+1			
Angriff	Biss +5 2w6 bluten 3/Runde bis w4=4 oder verbinden			
Rüstklasse	15	TW 3w8 (30)	____(+1)	ooooo ooooo ooooo
Bewegung	12 m	Aktion 2w20		ooooo ooooo ooooo
Zähigkeit +2	Reflex -2	Willen -2	Neutral	

Brontosaurus/Diplodocus/Argentinosaurus 25-35m lang, 30-75t, flieht bei Verletzung

Ini	-5			
Angriff	Trampeln +8 5w8 ; Schwanz +8 5w8 Reflex 15 oder liegend			
Rüstklasse	15	TW 9w20 (120)	____(-5)	ooooo ooooo ooooo ooooo
Bewegung	10 m	Aktion 2w20		+100
Zähigkeit +3	Reflex -1	Willen +0	Neutral	

Dimetrodon schwerfällig, kurzer Sprint

Ini	-5			
Angriff	Stoß w4 , Biss +5 3w4 bluten 1/Runde bis w4=4 oder verbinden			
Rüstklasse	16	TW 3w8 (30)	____(-5)	ooooo ooooo ooooo
Bewegung	12 m	Aktion w20		ooooo ooooo ooooo
Zähigkeit +2	Reflex +-2	Willen -2	Neutral	

Pterodactylus-Schwarm (Falkengroß)

Ini	+2			
Angriff	Biss +1 w4 , Klaue +2 w3 (gegen alle)			
RK	15	TW 6w8 (20)	____(+2)	ooooo ooooo
Bew.	3m oder fliegen	Aktion w20+w14		ooooo ooooo
Zähigkeit 0	Reflex +5	Willen -2	Neutral	

Pteranodon (4m hoch, 9m Flügel)

Ini	+2			
Angriff	Biss +1 w4 , Klaue +2 w6			
RK	13	TW 6w8 (20)	____(+2)	ooooo ooooo
Bew.	3m oder fliegen	Aktion w20+w14		ooooo ooooo
Zähigkeit 0	Reflex +2	Willen 0	Neutral	

Quetzalcoatlus

Ini	-2			
Angriff	Biss +8 w12 , Packen			
RK	12	TW 6w8 (30)	____(+2)	ooooo ooooo ooooo
Bew.	3m oder fliegen	Aktion 2w20		ooooo ooooo ooooo
Zähigkeit +6	Reflex +5	Willen +2	Neutral	

Riesenlibellen-Schwarm (2m lang)

Ini	+2				
Angriff	Biss +2 w4 , - w3	Stärke (gegen alle)			
RK	13	TW 6w8 (20)	____(+2)	ooooo	ooooo
Bew.	3m oder fliegen	Aktion w20		ooooo	ooooo
Zähigkeit 0	Reflex +5	Willen -2	Neutral		

Ranken: vage humanoid; **erster Angriff auf Alle, dann schwächster Charakter**

Initiative	+3		____(+3)	ooooo	ooooo	o
Angriff	Ranke +1 w3 & Stärke 10	oder greifen, mitziehen				
Rüstklasse	14	HD 3w6 (11)				
Bewegung	9 m	Aktion w20				
Zähigkeit +6	Reflex +4	Willen +0	Neutral			

Spinosaurus flieht wenn HP≈0

Ini	+2							
Angriff	Biss +4 2w6 , Schrei Willen 15 Furcht -1d							
Rüstklasse	12	TW 8w10 (40)		____(+2)	ooooo	ooooo	ooooo	ooooo
Bewegung	10 m	Aktion w20			ooooo	ooooo	ooooo	ooooo
Zähigkeit +2	Reflex +0	Willen +0	Neutral					

Stegosaurus

Ini	+4				
Angriff	Biss +4 2w6				
Rüstklasse	12	TW 3w8 (19)			
Bewegung	10 m	Aktion w20			
Zähigkeit +2	Reflex +0	Willen +0	Neutral		

Schwarm Mini-Saurier (Compsognathus) 10 trifft →1, 15→2, 18→3, 20→4

Ini	+10				
Angriff	w3 (auf alle)				
Rüstklasse	10/15/18/20	TW 12w3 (20)	____(+10)	ooooo	ooooo
Bewegung	10 m	Aktion w20			
Zähigkeit -2	Reflex +5	Willen -2	Neutral		

Trachodon

Ini	+4				
Angriff	Biss +4 2w6				
Rüstklasse	12	TW 3w8 (19)			
Bewegung	10 m	Aktion w20			
Zähigkeit +2	Reflex +0	Willen +0	Neutral		

Velociraptor (klein) 3-5, pfeift und klickt

Ini	+4			____(+4)	ooooo	ooooo
Angriff	Biss +4	w6		____(+4)	ooooo	ooooo
Rüstklasse	12		TW 3w4 (10)	____(+4)	ooooo	ooooo
Bewegung	10 m		Aktion w20	____(+4)	ooooo	ooooo
Zähigkeit +2	Reflex +0	Willen +0	Neutral	(+4)	ooooo	ooooo

Raptor (groß), 2-3, pfeift und klickt

Ini	+4				
Angriff	Biss +4 w8	___(+4)	ooooo	ooooo	ooooo
Rüstklasse	12 TW 3w8 (20)	___(+4)	ooooo	ooooo	ooooo
Bewegung	10 m Aktion w20	___(+4)	ooooo	ooooo	ooooo
Zähigkeit +2	Reflex +0 Willen +0				Neutral

Mushussu: junger grüner Drache, immun gegen Feuer

Initiative	+5	___(+5)	ooooo	ooooo	ooooo
Angriff	Biss +7 w12 ; Klaue +7 w8 ; 2/Tag Feuerodem HP Reflex 16 halbiert Zauber +4: Sengender Strahl, Magischer Schild, Sprachen verstehen				
Rüstklasse	17 HD 5w12 (20)				
Bewegung	12 m, fliegen 24 m Aktion 4w20				
Zähigkeit +5	Reflex +5 Willen +5				Chaos

Erwachsener Seedrache 10m lang, immun Feuer, atmet unter Wasser (jede 3. Runde)

Ini	+6				
Angriff	Biss +10 2w8 ; Klaue +10 w6+6 ; Schwanz +10 3w6 Giftwolke Reflex 15 oder 3w6 ; umschlingen Reflex 15 oder 2w8				
Rüstklasse	17 TW 12w12 (126)				
Bewegung	7,5m schwimmen 9m Aktion 3w20				
Zähigkeit +4	Reflex +0 Willen +0				Neutral

Riesenkrabbe

Ini	+4				
Angriff	Biss +4 2w6				
Rüstklasse	12 TW 3w8 (19)				
Bewegung	10 m Aktion w20				
Zähigkeit +2	Reflex +0 Willen +0				Neutral

Riesenauster

Ini	+4				
Angriff	Biss +4 2w6				
Rüstklasse	12 TW 3w8 (19)				
Bewegung	10 m Aktion w20				
Zähigkeit +2	Reflex +0 Willen +0				Neutral

Höhlenbär

INI +1 Biss +6 **w6+2** oder Klaue +4 **w4** RK **17** TW 4w10(22) BW 6 m klettern 3 m; AW **2w20**
ZÄH +4, REF +1, WIL +8 Neutral

Eulenbär

INI +1 Biss +6 **w6+2** oder Klaue +4 **w4** RK 17 TW 3w8(14) BW 6 m klettern 3 m; AW 2w20
ZÄH +4, REF +1, WIL +8 Chaos

Wolf, gewöhnlicher: INI +3; A Biss +2 nah (1W4); RK 12; TW 1W6; BW 12 m; AW 1W20
ZÄH +3, REF +2, WIL +1; G R.

Menschenartige INI -1; A Keule +3 nah (1W4 + 2); RK 13; TW 1W8 + 2; BW 9 m; AW 1W20
ZÄH +2, REF +1, WIL -2; G C.

Wolf, Schreckens-: INI +5; A Biss +6 nah (1W6 + 2); RK 14; TW 2W6; BW 12 m; AW 1W20; RW
ZÄH +4, REF +4, WIL +3; G R.

Schlangenmensch

INI +1 Biss +3 w4 + Gift ZÄH 14 oder Waffe +3 RK 12+Rüstung TW w10 + 2 BW 9 m AW w20
BES Illusion 1/Tag, Hypnose ZÄH +2, REF +1, WIL +2 Ordnung

Junger Vogel Roch

Ini +4

Angriff Biss +4 **2w6**

Rüstklasse 12 TW 3w8 (19)

Bewegung 10 m Aktion **w20**

Zähigkeit +2 Reflex +0 Willen +0 Neutral

Mammut

Ini +4

Angriff Biss +4 **2w6**

Rüstklasse 12 TW 3w8 (19)

Bewegung 10 m Aktion **w20**

Zähigkeit +2 Reflex +0 Willen +0 Neutral

Megalodon

Ini +4

Angriff Biss +4 **2w6**

Rüstklasse 12 TW 3w8 (19)

Bewegung 10 m Aktion **w20**

Zähigkeit +2 Reflex +0 Willen +0 Neutral

Megatherium

Ini +4

Angriff Biss +4 **2w6**

Rüstklasse 12 TW 3w8 (19)

Bewegung 10 m Aktion **w20**

Zähigkeit +2 Reflex +0 Willen +0 Neutral

Titanothere

Ini +4

Angriff Biss +4 **2w6**

Rüstklasse 12 TW 3w8 (19)

Bewegung 10 m Aktion **w20**

Zähigkeit +2 Reflex +0 Willen +0 Neutral

Wollnashorn

Ini +4
Angriff Biss +4 **2w6**
Rüstklasse 12 TW 3w8 (19)
Bewegung 10 m Aktion **w20**
Zähigkeit +2 Reflex +0 Willen +0 Neutral

Riesenmuschel

Rüstklasse **18** TP 50

00000 00000 00000 00000 00000

00000 00000 00000 00000 00000

Hammerhai: 6 Schritt lang, vernarbt, Fern→taucht ab; 50% Leben oder Blut im Wasser: **Bluttausch**

Initiative +4 ____(+4) 00000 00000 00000
Angriff Biss +6 **w8+4** → **Biss +8 w8+6** 00000 00000 00000
Rüstklasse **15, 19** gegen Fern HD 7w8 (30)
Bewegung 18 m schwimmen Aktion w20 → **2w20**
Zähigkeit +7 Reflex +4 Willen +2 Neutral

Unterwasserkampf: Stärke 5 – R-Malus pro Runde oder kein Angriff/untertauchen;
INI -2; ½ Bewegung; ½ Waffenschaden außer Stich; ½ Feuerschaden

Atem anhalten: AUS Runden lang, - Anzahl Angriffe; danach: Zähigkeit 10 oder -1 AUS

Muräne: Überraschungsangriff – Biss – Rückzug

Ini +5
Angriff Biss +4 **2w4**
Rüstklasse **14** HD 3w8 (13) ____(+6) 00000 00000 000
Bewegung - Aktion w20
Zähigkeit +2 Reflex +6 Willen +1 Neutral

Krabbenschwarm: alle Gegner in 3x3 Schritt; ½ Schaden durch nicht-Flächenangriffe

Angriff Scheren +1 **w3**
Rüstklasse **12** HD w8 (8) ____(-4) 00000 000
Bewegung 6 m Aktion w20
Zähigkeit +1 Reflex -2 Willen -2 Neutral

Riesenseeanemone

Initiative -1
Angriff Tentakel +4 **Lähmung**; Biss +3 **w6**; Stachel +3 **w5 & Lähmung**
Lähmung: Zähl 10 oder w4 Phasen gelähmt
Rüstklasse **12** HD 4w8 (22) ____(-1) 00000 00000 0
Bewegung 3 m (9 m) Aktion **3w20** 00000 00000 0
Zähigkeit +4 Reflex -2 Willen +1 Neutral

1-15 Person bezaubern

Regeln 147, Rules 131

Grad 1, 1 Runde, 36 m, Dauer variabel, Rettungswurf: Willen >= Wurf negiert

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 & Verlust
- 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 oben

Verderbnis w6:

1-3 geringfügig **4-5** ernsthaft **6** schwerwiegend

Patzer 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

1-18 Schlaf

Regeln 152, Rules 155

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

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

Zauber w20:

- | | |
|--------------|---|
| 1 | Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:
0- Verderbnis & Patzer 1 Verderbnis 2+ Patzer |
| 2-11 | Fehlschlag & Verlust |
| 12-13 | Dein Ziel fällt für w6 Phasen in Schlaf und kann normal geweckt werden. |
| 14-17 | Bis zu 2 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. |

2-14 Spiegelbild

Regeln 184, Rules 182

Grad 2, 1 Runde, Reichweite selbst/Berührung, 1+ Runde, Rettungswurf: Willen \geq ZW

Du erzeugst illusionäre Ebenbilder die zuerst getroffen werden. Ein Gegner kann sich für 1 Runde konzentrieren um dich mit Willen \geq ZW zu durchschauen. Flächenangriffe zerstören die Spiegelbilder und treffen auch dich.

Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag w6+Glücksmod:
0- Verderbnis, Patzer & Makel **1-3** Verderbnis **4** Makel **5+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag & Verlust
- 12-13** Fehlschlag, aber Zauber ist nicht verloren
- 14-15** Du erzeugst ein Spiegelbild von dir in 1,5 m Abstand für w4 Runden.
- 16-19** Du erzeugst **w4+1** Spiegelbilder von dir in 1,5 m Abstand für **w6+1 Runden**.
- 20-21** Du erzeugst **w6+1** Spiegelbilder von dir in 1,5 m Abstand für **w4 Phasen**.
- 22-25** Du erzeugst w6+1 Spiegelbilder von dir oder einem **berührten Wesen** in 1,5 m Abstand für w4 Phasen.
- 26-29** Du erzeugst **w8+1** Spiegelbilder von dir oder einem berührten Wesen in 1,5 m Abstand für **1 Stunde**.
- 30-31** Du erzeugst **w10+2** Spiegelbilder von **Wesen und Gegenständen in 9 m Umkreis** in 1,5 m Abstand für 1 Stunde. Alle Kombinationen sind möglich.
- 32-33** Du erzeugst **w12+4** Spiegelbilder von Wesen und Gegenständen in 9 m Umkreis in 1,5 m Abstand für 1 Stunde. Alle Kombinationen sind möglich. Durch Konzentration kannst du deine eigenen Spiegelbilder bis 15 m weit bewegen, sprechen und gestikulieren lassen.
- 34+** Du erzeugst **INT** Spiegelbilder von **Wesen und Gegenständen in 9 m Umkreis** in 1,5 m Abstand für **1 Tag**. Alle Kombinationen sind möglich. Durch Konzentration kannst du deine eigenen Spiegelbilder bis 15 m weit bewegen, sprechen und gestikulieren lassen.

Verderbnis w6:

- 1-3** ernsthafte Verderbnis **4-6** geringfügige Verderbnis

Patzer w4:

- 1** Dein Ebenbild ist spiegelverkehrt und bleibt für w6 Runden.
- 2** Du erzeugst w6 Spiegelbilder für w6+1 Runden, aber jedes sieht anders aus und hat einen Tick.
- 3** Du erzeugst für den Rest des Tages zusätzliche w4+1 Schatten.
- 4** Du erzeugst für w6 Runden ein verzerrtes Spiegelbild dass halb so groß und doppelt so dick ist.

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, Ungnade +1
- 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 Runde, ≤ 9 m, ≥ 1 Runde Dauer, Willen \geq Zauberwurf

Du sprichst mit einem Wort einen Befehl.

Rettungswurf +4 falls der Befehl widernatürlich ist oder zum Selbstmord führt.

Manifestation w4:

- 1** das Wort hallt in einer dröhnenden Stimme wider
- 2** das Wort wird oftmals wiederholt
- 3** das Wort scheint aus allen Richtungen zu kommen, auch aus der Luft und dem Boden
- 4** das Wort erscheint am Himmel in feurigen Buchstaben, bevor es sich verteilt

Zauber w20:

- 1-11** Fehlschlag, Ungnade +1
- 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.