

Eiland Stats

Zombie (Tanaroa Ahne)

Ini	-1		____(-1)	00000 000
Angriff	Schlag w3		____(-1)	00000 000
Rüstklasse	12	TW 3w8 (19)	____(-1)	00000 000
Bewegung	10 m	Aktion w20	____(-1)	00000 000
Zähigkeit +2	Reflex +0	Willen +0	Neutral	____(-1) 00000 000

Tanaroa Krieger

Ini	+1		____(+1)	00000 00000 00
Angriff	Macuahitl +1 2w6 bei 12 zerstört		____(+1)	00000 00000 00
Rüstklasse	13	TW 2w8 (12)	____(+1)	00000 00000 00
Bewegung	10 m	Aktion w20	____(+1)	00000 00000 00
Zähigkeit +2	Reflex +0	Willen +0	Neutral	____(+1) 00000 00000 00

Lederrüstung

Tanaroa Bauer/Handwerker

Ini	+1			
Angriff	Schlag w4			
Rüstklasse	11	TW 2w6 (10)		____(+1) 00000 00000
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) 00000 00000 00000
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) 00000 00000 00000
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) 00000 00000 00000 00000
Bew.	18 m	Aktion 2w20		____(+2) 00000 00000 00000 00000
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) 000
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) 00000 00000
Bewegung	15 m klettern	Aktion w30				00000 00000
Zähigkeit +2	Reflex +3	Willen +5 Chaos				

Pirat

INI +2						___(+2) 00000 00000
Angriff	Säbel +2 w8+1					___(+2) 00000 00000
RK	13	TW w8 (10)				___(+2) 00000 00000
Bew.	9m	Aktion w20				___(+2) 00000 00000
Zähigkeit +2	Reflex +2	Willen 0	Chaos			___(+2) 00000 00000

Piratenkapitän

INI +4						
Angriff	Säbel +4 w8+1					
RK	15	TW 2w8 (15)				___(+4) 00000 00000 00000
Bew.	9m	Aktion w20				
Zähigkeit +4	Reflex +2	Willen +3	Chaos			

Echsenmensch

INI +1						___(+1) 00000 00000
Angriff	Biss +3 w4 + Gift Zäh 14, Kurzspeer +3 w6					___(+1) 00000 00000
Rüstklasse	12	TW w10+2 (10)				___(+1) 00000 00000
Bew.	9m schwimmen	Aktion w20				___(+1) 00000 00000
Zähigkeit +2	Reflex +1	Willen +2	Ordnung			___(+1) 00000 00000

Ausgestoßener

INI -1						___(-1) 00000 00000
Angriff	Keule +3 w4+2 , Nagelkeule w6+2					___(-1) 00000 00000
Rüstklasse	12	TW w8+2 (10)				___(-1) 00000 00000
Bew.	9m	Aktion w20				___(-1) 00000 00000
Zähigkeit +2	Reflex -1	Willen -2	Ordnung			___(-1) 00000 00000

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)		<u> </u> (-5)	oooooo	oooooo	oooooo	
Bewegung	12 m	Aktion w20			oooooo	oooooo	oooooo	
Zähigkeit	+5	Reflex -2	Willen -2	Neutral		oooooo	oooooo	oooooo

Allosaurus

Ini	+1							
Angriff	Biss +5	2w6	bluten 3/Runde bis w4=4 oder verbinden					
Rüstklasse	15	TW 3w8 (30)		<u> </u> (+1)	oooooo	oooooo	oooooo	
Bewegung	12 m	Aktion 2w20			oooooo	oooooo	oooooo	
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)		<u> </u> (-5)	oooooo	oooooo	oooooo	oooooo
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)		<u> </u> (-5)	oooooo	oooooo	oooooo	oooooo
Bewegung	12 m	Aktion w20						oooooo
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)		<u> </u> (+2)	oooooo	oooooo	oooooo	
Bew.	3m oder fliegen	Aktion w20+w14						oooooo
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)		<u> </u> (+2)	oooooo	oooooo	oooooo	
Bew.	3m oder fliegen	Aktion w20+w14						oooooo
Zähigkeit	0	Reflex +2	Willen 0	Neutral				

Quetzalcoatlus

Ini	-2							
Angriff	Biss +8	w12 , Packen						
RK	12	TW 6w8 (30)		<u> </u> (+2)	oooooo	oooooo	oooooo	
Bew.	3m oder fliegen	Aktion 2w20						oooooo
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)			<u> </u> (+2)	00000 00000
Bew.	3m oder fliegen	Aktion w20				00000 00000
Zähigkeit	0	Reflex +5	Willen -2	Neutral		

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

Initiative	+3				<u> </u> (+3)	00000 00000 0
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)			<u> </u> (+2)	00000 00000 00000 00000
Bewegung	10 m	Aktion w20				00000 00000 00000 00000
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)			<u> </u> (+10)	00000 00000 00000 00000
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				<u> </u> (+4)	00000 00000
Angriff	Biss +4 w6				<u> </u> (+4)	00000 00000
Rüstklasse	12	TW 3w4 (10)			<u> </u> (+4)	00000 00000
Bewegung	10 m	Aktion w20			<u> </u> (+4)	00000 00000
Zähigkeit	+2	Reflex +0	Willen +0	Neutral	<u> </u> (+4)	00000 00000

Raptor (groß), 2-3, pfeift und klickt

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

Mushussu: junger grüner Drache, immun gegen Feuer

Initiative	+5		_____(+5)	oooooo	oooooo
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 Seeadler 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

Titanotherium

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: **Blutrausch**

Initiative	+4				<u> </u> (+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; $\frac{1}{2}$ Bewegung; $\frac{1}{2}$ Waffenschaden außer Stich; $\frac{1}{2}$ 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)			<u> </u> (+6) 00000 00000 000
Bewegung	-	Aktion w20			
Zähigkeit +2	Reflex +6	Willen +1	Neutral		

Krabben Schwarm: alle Gegner in 3x3 Schritt; $\frac{1}{2}$ Schaden durch nicht-Flächenangriffe

Angriff	Scheren +1 w3			
Rüstklasse	12	HD w8 (8)		<u> </u> (-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: Zäh 10 oder w4 Phasen gelähmt				
Rüstklasse	12	HD 4w8 (22)			<u> </u> (-1) 00000 00000 0
Bewegung	3 m (9 m)	Aktion 3w20			00000 00000 0
Zähigkeit +4	Reflex -2	Willen +1	Neutral		

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 **INT 16-17:** 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

Grad 1, 1 Aktion, 18m, Dauer: variiert, Rettungswurf: Willen \geq 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 \leq 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 vielmals 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 .