

## Tabelle 5-8 Magierzauber

|    | Grad 1                                       | Grad 2                                       | Grad 3                                              | Grad 4                                          | Grad 5                                 |
|----|----------------------------------------------|----------------------------------------------|-----------------------------------------------------|-------------------------------------------------|----------------------------------------|
| 1  | <b>Anrufung des Patrons**</b><br>129         | Arkane Spezialisierung<br>163                | Besitz ergreifen<br>205                             | Eis beherrschen<br>242                          | Gedanken auslöschen<br>251             |
| 2  | <b>Ausbessern</b><br>129                     | <b>Böses entdecken*</b><br>166               | <b>Bindender Ruf*</b><br>276                        | Erde umformen<br>243                            | Hepsojs fruchtbare<br>Pilze 252        |
| 3  | <b>Bauchreden</b><br>130                     | Feuerresistenz<br>166                        | <b>Blitzstrahl</b><br>206                           | Feuer<br>beherrschen<br>245                     | Lokerimons<br>unfehlbarer<br>Jäger 254 |
| 4  | <b>Brennende Hände</b><br>132                | Gedanken lesen 167                           | Dämonen<br>beschwören<br>207                        | Lokerimons<br>geordnete<br>Unterstützung<br>246 | Magisches Bollwerk<br>256              |
| 5  | <b>Ekims mystische Maske</b><br>133          | Gegenstand aufspüren<br>170                  | <b>Ebenenwechsel</b><br>209                         | Verwandlung 248                                 | Replikation 257                        |
| 6  | <b>Energie formen</b><br>135                 | <b>Klopfen</b><br>172                        | <b>Emirikols<br/>entropischer<br/>Mahlstrom</b> 211 | Zaubersinne<br>249                              |                                        |
| 7  | <b>Erstickende Wolke</b> 136                 | Magischer Mund 174                           | Ewiger Held 213                                     |                                                 |                                        |
| 8  | <b>Federfall</b> 137                         | Monster beschwören 176                       | <b>Feuerball</b> 214                                |                                                 |                                        |
| 9  | <b>Kalte Hand</b><br>138                     | <b>Nythuuls<br/>Stachelschweinmantel</b> 178 | Fleisch zu Stein<br>215                             | <b>Mit Toten<br/>sprechen*</b> 293              |                                        |
| 10 | <b>Magie entdecken*</b> 267                  | <b>Schrecken</b> 179                         | Fliegen 217                                         |                                                 |                                        |
| 11 | <b>Magie lesen</b><br>139                    | Schwächestrahle<br>180                       | <b>Geister befragen</b><br>219                      |                                                 |                                        |
| 12 | <b>Magischer Schild</b><br>141               | Schweben<br>181                              | Gespentischer<br>Hund 221                           |                                                 |                                        |
| 13 | <b>Magisches Geschoss</b> 142                | <b>Sengender Strahl</b> 183                  | Hast 223                                            |                                                 |                                        |
| 14 | <b>Pakt mit einem<br/>Patron**</b> 143       | <b>Spiegelbild</b><br>184                    | <b>Lähmung*</b><br>265                              |                                                 |                                        |
| 15 | <b>Person bezaubern</b> 147                  | <b>Spinnennetz</b> 186                       | Lebenshauch 225                                     |                                                 |                                        |
| 16 | <b>Portal versperren</b> 149                 | Stärke 188                                   | <b>Magie bannen</b> 227                             |                                                 |                                        |
| 17 | <b>Runenalphabet der<br/>Sterblichen</b> 151 | <b>Trugbild</b><br>190                       | Magie schreiben<br>229                              |                                                 |                                        |
| 18 | <b>Schlaf</b><br>152                         | Unsichtbarer Gefährte<br>192                 | Runenalphabet der<br>Feen 231                       |                                                 |                                        |
| 19 | <b>Seilmagie</b><br>153                      | Unsichtbares entdecken<br>194                | Schwertmagie<br>232                                 |                                                 |                                        |
| 20 | <b>Spinnenklettern</b> 154                   | <b>Unsichtbarkeit</b> 195                    | Trank brauen 235                                    |                                                 |                                        |
| 21 | <b>Sprachen verstehen</b> 156                | Vergessen 196                                | Verlangsamen 237                                    |                                                 |                                        |
| 22 | <b>Sprühende Farben</b> 157                  | <b>Zauberstecken</b> 198                     | Wasser atmen 238                                    |                                                 |                                        |
| 23 | <b>Tiere beschwören</b> 158                  | Zerbersten 202                               | Windstoß 239                                        |                                                 |                                        |
| 24 | <b>Vergrößern</b> 160                        | (Patronzauber)***                            | (Patronzauber)***                                   |                                                 |                                        |
| 25 | <b>Vertrauten finden</b> 161                 |                                              |                                                     |                                                 |                                        |
| 26 | <b>Zaubertrick</b> 162                       |                                              |                                                     |                                                 |                                        |
| 27 | (Patronzauber)***                            |                                              |                                                     |                                                 |                                        |

\* Wie der gleichnamige Klerikerzauber aber mit -2 auf den Zauberwurf, Grad +1. Bei einer gewürfelten 1 hat der Zauberer eine 50%ige Chance auf ernsthafte Verderbnis, allgemeine Verderbnistabelle.

\*\* Wenn Pakt mit einem Patron oder Anrufung des Patrons gewürfelt werden, erhält der Zauberer beide Zauber, aber sie belegen nur einen Zauberplatz.

\*\*\* Ignoriere dieses Ergebnis, wenn der Zauberer nicht den Zauber Pakt mit einem Patron besitzt. Wenn der Zauberer diesen Zauber bereits besitzt, erhält er zusätzlich den entsprechenden Zauber des Patrons.

Tabelle 5-9 Klerikerzauber

|    | Grad 1                                            | Grad 2                                                | Grad 3                                      | Grad 4                      | Grad 5                      |
|----|---------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|---------------------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| 1  | <b>Böses entdecken</b><br>260                     | <b>Beißender Stein</b><br>274                         | Blitz aus heiterem<br>Himmel 290            | Erdbeben<br>300             | Gerechtes Feuer<br>307      |
| 2  | <b>Dunkelheit</b><br>261                          | Bindender Ruf<br>276                                  | Exorzismus<br>291                           | Gebrechen der Götter<br>302 | Wetterkontrolle<br>208      |
| 3  | <b>Göttermahl</b><br>262                          | <b>Göttliches Symbol</b><br>277                       | Fluch brechen<br>292                        | Ungezieferplage<br>304      | Wirbelnde<br>Verderbnis 309 |
| 4  | <b>Heilige Zuflucht</b><br>263                    | <b>Holz verdrehen</b><br>278                          | <b>Mit den Toten</b><br><b>sprechen</b> 293 | Weihe/Entweiheung<br>305    |                             |
| 5  | <b>Kälte oder Hitze</b><br><b>widerstehen</b> 264 | <b>Lähmung heilen</b><br>279                          | Tote beleben<br>294                         |                             |                             |
| 6  | <b>Lähmung</b><br>265                             | <b>Lebenskraft</b><br><b>wiederherstellen</b> 280     | Waffe des Glaubens<br>296                   |                             |                             |
| 7  | <b>Machtwort</b><br>266                           | <b>Lotusblick</b><br>281                              | Wahrer Name<br>297                          |                             |                             |
| 8  | <b>Magie entdecken</b><br>267                     | <b>Schlangen beschwören</b><br>283                    |                                             |                             |                             |
| 9  | <b>Schutz vor Bösem</b><br>269                    | <b>Verbannen</b><br>285                               |                                             |                             |                             |
| 10 | <b>Segnung</b><br>270                             | <b>Verfluchen</b><br>286                              |                                             |                             |                             |
| 11 | <b>Zweites Gesicht</b><br>273                     | <b>Vergiftung oder</b><br><b>Krankheit heilen</b> 288 |                                             |                             |                             |
| 12 | <b>Tiere beschwören</b><br>158                    |                                                       |                                             |                             |                             |

Tabelle 5-10 Patronzauber

| Patron                               | Anrufung | Grad 1                    | Grad 2                          | Grad 3                        |
|--------------------------------------|----------|---------------------------|---------------------------------|-------------------------------|
| <b>Bobugbubilz</b><br>Amphibien      | S. 328   | Lurchwerdung<br>331       | Herrlicher Schlamm<br>332       | Bund mit dem<br>Widerling 334 |
| <b>Azi Dahaka</b><br>Stürme & Wüsten | S. 336   | Schlangentrück<br>339     | Gefährte der Hydra<br>340       | Schnitterwirbelwind<br>341    |
| <b>Sezrekan</b><br>Zauberer          | S. 342   | Sequester<br>344          | Schildmaid<br>346               | Seelenphylakterium<br>347     |
| <b>König von Elfenland</b><br>Trias  | S. 348   | Waldschritt<br>351        | Kriegshorn von Elfenland<br>351 | Der Traum<br>353              |
| <b>Yddgrrl</b><br>Weltenwurzel       | S. 354   | Klinge der Atropos<br>357 | Fluch der Moiren<br>358         | Kette und Schuss<br>359       |
| <b>Obitu-Que</b><br>Herr der Fünf    | S. 360   |                           |                                 |                               |
| <b>Ithha</b><br>Windfürst            | S. 361   |                           |                                 |                               |
|                                      | S. 362   |                           |                                 |                               |

## DCC: Magier und Kleriker Zauber (unvollständig)

|      | Magier Zauber Grad 1          | Regeln | Rules | hier  | Anmerkung               |
|------|-------------------------------|--------|-------|-------|-------------------------|
| 1-1  | Anrufung des Patrons**        | 129    | 144   | 6     |                         |
| 1-2  | Ausbessern/Zerreißen          | 129    | 147   | 8     |                         |
| 1-3  | Bauchreden                    | 130    | 158   | 9     |                         |
| 1-4  | Brennende Hände               | 132    | 142   | 10    |                         |
| 1-5  | Ekims mystische Maske         | 133    | 137   | 11    |                         |
| 1-6  | Energie formen                | 135    | 143   | 12    |                         |
| 1-7  | Erstickende Wolke             | 136    | 134   | 13    |                         |
| 1-8  | Federfall                     | 137    | 140   | 14    |                         |
| 1-9  | Kalte Hand                    | 138    | 133   | 15    | Chaos                   |
| 1-10 | Magie entdecken*              | 267    | 260   | 16    | Klerikerzauber (-2)     |
| 1-11 | Magie lesen/verschleiern      | 139    | 152   | 17    |                         |
| 1-12 | Magischer Schild              | 141    | 146   | 18    |                         |
| 1-13 | Magisches Geschoss            | 142    | 144   | 19    |                         |
| 1-14 | Pakt mit einem Patron**       | 143    | 148   | 6     |                         |
| 1-15 | Person bezaubern              | 147    | 131   | 20    |                         |
| 1-16 | Portal versperren             | 149    | 160   | 21    |                         |
| 1-17 | Runenalphabet der Sterblichen | 151    | 154   | 22    |                         |
| 1-18 | Schlaf                        | 152    | 155   | 23    | Material                |
| 1-19 | Seilmagie                     | 153    | 153   | 24    |                         |
| 1-20 | Spinnenklettern               | 154    | 156   | 25    |                         |
| 1-21 | Sprachen verstehen            | 156    | 136   | 26    |                         |
| 1-22 | Sprühende Farben              | 157    | 135   | 27    |                         |
| 1-23 | Tiere beschwören              | 158    | 129   | 28-29 | Material, auch Kleriker |
| 1-24 | Vergrößern/Schrumpfen         | 160    | 139   | 30    |                         |
| 1-25 | Vertrauten finden             | 161    | 141   | 7     |                         |
| 1-26 | Zaubertrick                   | 162    | 130   | 31    |                         |
| 1-27 | Patronzauber***               |        |       | 6     |                         |

\* Wie der gleichnamige Klerikerzauber aber mit -2 auf den Zauberwurf. Bei einer gewürfelten 1 hat der Zauberer eine 50%ige Chance auf ernsthafte Verderbnis. Gewürfelt wird auf der allgemeinen Verderbnistabelle.

\*\* Wenn Pakt mit einem Patron oder Anrufung des Patrons gewürfelt werden, erhält der Zauberer beide Zauber, aber sie belegen nur einen Zauberplatz.

\*\*\* Ignoriere dieses Ergebnis, wenn der Zauberer nicht den Zauber Pakt mit einem Patron besitzt. Wenn der Zauberer diesen Zauber bereits besitzt, erhält er zusätzlich den entsprechenden Zauber des Patrons.

|      | Magier Zauber Grad 2          | Regeln | Rules | hier | Anmerkung           |
|------|-------------------------------|--------|-------|------|---------------------|
| 2-1  | Arkane Spezialisierung        | 163    | 162   | -    |                     |
| 2-2  | Böses entdecken*              | 166    | 259   | 32   | Klerikerzauber (-2) |
| 2-3  | Feuerresistenz                | 166    | 169   | -    |                     |
| 2-4  | Gedanken lesen                | 167    | 166   | -    |                     |
| 2-5  | Gegenstand aufspüren          | 170    | 178   | -    |                     |
| 2-6  | Klopfen                       | 172    | 175   | 33   |                     |
| 2-7  | Magischer Mund                | 174    | 180   | -    |                     |
| 2-8  | Monster beschwören            | 176    | 184   | -    |                     |
| 2-9  | Nythuuls Stachelschweinmantel | 178    | 186   | 34   |                     |
| 2-10 | Schrecken                     | 179    | 191   | 35   |                     |
| 2-11 | Schwächestrahle               | 180    | 190   | -    |                     |
| 2-12 | Schweben                      | 181    | 176   | -    |                     |
| 2-13 | Sengender Strahl              | 183    | 192   | 36   |                     |
| 2-14 | Spiegelbild                   | 184    | 182   | 38   |                     |
| 2-15 | Spinnennetz                   | 186    | 196   | 39   |                     |
| 2-16 | Stärke                        | 188    | 198   | -    |                     |
| 2-17 | Trugbild                      | 190    | 187   | 40   |                     |
| 2-19 | Unsichtbarer Gefährte         | 192    | 173   | -    |                     |
| 2-20 | Unsichtbares entdecken        | 194    | 165   | -    |                     |
| 2-20 | Unsichtbarkeit                | 195    | 172   | 41   |                     |
| 2-20 | Vergessen                     | 196    | 170   | -    |                     |
| 2-20 | Zauberstecken                 | 198    | 199   | 42   |                     |
| 2-20 | Zerbersten                    | 202    | 193   | -    |                     |
| 2-21 | Patronzauber***               |        |       | 6    |                     |

\* wie Klerikerzauber aber -2 Malus

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

\*\*\* ignorieren falls kein Patron

| Magier Zauber Grad 3 |                                  | Regeln | Rules | hier | Anmerkung           |
|----------------------|----------------------------------|--------|-------|------|---------------------|
| 3-1                  | Besitz ergreifen (Transference)  | 205    | 232   | -    |                     |
| 3-2                  | Bindender Ruf*                   | 276    | 270   | -    | Klerikerzauber (-2) |
| 3-3                  | Blitzstrahl                      | 206    | 222   | 43   |                     |
| 3-4                  | Dämonen beschwören               | 207    | 206   | -    |                     |
| 3-5                  | Ebenenwechsel                    | 209    | 225   | 44   |                     |
| 3-6                  | Emirikols entropischer Mahlstrom | 211    | 213   | 45   |                     |
| 3-7                  | Ewiger Held                      | 213    | 214   | -    |                     |
| 3-8                  | Feuerball                        | 214    | 216   | 46   |                     |
| 3-9                  | Fleisch zu Stein                 | 215    | 233   | -    |                     |
| 3-10                 | Fliegen                          | 217    | 217   | -    |                     |
| 3-11                 | Geister befragen                 | 219    | 204   | 47   |                     |
| 3-12                 | Gespentischer Hund               | 221    | 211   | -    |                     |
| 3-13                 | Hast                             | 223    | 221   | -    |                     |
| 3-14                 | Lähmung*                         | 265    | 264   | 55   | Klerikerzauber (-2) |
| 3-15                 | Lebenshauch                      | 225    | 202   | -    |                     |
| 3-16                 | Magie bannen                     | 227    | 208   | 48   |                     |
| 3-17                 | Magie schreiben                  | 229    | 238   | -    |                     |
| 3-19                 | Runenalphabet der Feen           | 231    | 227   | -    |                     |
| 3-20                 | Schwertmagie                     | 232    | 229   | -    |                     |
| 3-20                 | Trank brauen                     | 235    | 223   | -    |                     |
| 3-20                 | Verlangsamen                     | 237    | 228   | -    |                     |
| 3-20                 | Wasser atmen                     | 238    | 235   | -    |                     |
| 3-20                 | Windstoß                         | 239    | 219   | -    |                     |
| 3-21                 | Patronzauber***                  |        |       | 6    |                     |

| Magier Zauber Grad 4 |                     | Regeln | Rules | hier | Anmerkung           |
|----------------------|---------------------|--------|-------|------|---------------------|
| 4-9                  | Mit Toten sprechen* | 293    | 290   | 49   | Klerikerzauber (-2) |

\* wie Klerikerzauber aber -2 Malus

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

\*\*\* ignorieren falls kein Patron

## DCC Magier und Kleriker Zauber (Fortsetzung)

|      | Kleriker Zauber                    | Regeln | Rules | hier  | Anmerkung       |
|------|------------------------------------|--------|-------|-------|-----------------|
| 1-1  | Böses entdecken                    | 260    | 259   | 50    | Ordnung         |
| 1-2  | Dunkelheit/Helligkeit              | 261    | 258   | 51    |                 |
| 1-3  | Göttermahl                         | 262    | 262   | 52    |                 |
| 1-4  | Heilige Zuflucht                   | 263    | 263   | 53    |                 |
| 1-5  | Kälte oder Hitze widerstehen       | 264    | 266   | 54    |                 |
| 1-6  | Lähmung                            | 265    | 264   | 55    |                 |
| 1-7  | Machtwort                          | 266    | 268   | 56    |                 |
| 1-8  | Magie entdecken                    | 267    | 260   | 57    |                 |
| 1-9  | Schutz vor Bösem                   | 269    | 265   | 58    | Ordnung         |
| 1-10 | Segnung                            | 270    | 255   | 59    |                 |
| 1-11 | Zweites Gesicht                    | 273    | 267   | 60    |                 |
| 1-12 | Tiere beschwören (Kleriker/Druide) | 158    | 129   | 61-62 | Magierzauber -2 |
| 2-1  | Beißender Stein                    | 274    | 282   | 63    | Material        |
| 2-2  | Bindender Ruf                      | 276    | 270   | -     |                 |
| 2-3  | Göttliches Symbol                  | 277    | 275   | 64    |                 |
| 2-4  | Holz verdrehen                     | 278    | 284   | 65    |                 |
| 2-5  | Lähmung heilen                     | 279    | 272   | 66    | Material        |
| 2-6  | Lebenskraft wiederherstellen       | 280    | 278   | 67    |                 |
| 2-7  | Lotusblick                         | 281    | 276   | 68    |                 |
| 2-8  | Schlangen beschwören               | 283    | 280   | 69    |                 |
| 2-9  | Verbannen                          | 285    | 269   | 70    |                 |
| 2-10 | Verfluchen                         | 286    | 273   | 71    |                 |
| 2-11 | Vergiftung oder Krankheit heilen   | 288    | 277   | 72    |                 |
| 3-4  | Mit den Toten sprechen             | 293    | 290   | 72    |                 |

| w12  | Zauber Hexe/Druide    | Regeln | Rules | hier  | Anmerkung         |
|------|-----------------------|--------|-------|-------|-------------------|
| 1-5  | Ekims mystische Maske | 133    | 137   | 11    | Chaos             |
| 1-9  | Kalte Hand            | 138    | 133   | 15    |                   |
| 1-15 | Personen bezaubern    | 147    | 131   | 19    |                   |
| 1-20 | Spinnenklettern       | 154    | 156   | 24    |                   |
| 1-23 | Tiere beschwören      | 158    | 129   | 27-28 | Neutral, Material |
| 1-24 | Vergrößern/Schrumpfen | 160    | 139   | 29    |                   |
| 1-25 | Vertrauten finden     | 161    | 141   | 7     | Neutral           |
| 1-26 | Zaubertrick           | 162    | 130   | 30    |                   |
| 1-2  | Dunkelheit/Helligkeit | 261    | 258   | 51    |                   |
| 1-3  | Göttermahl            | 262    | 262   | 52    |                   |
| 1-6  | Lähmung               | 265    | 264   | 55    |                   |
| 1-7  | Machtwort             | 266    | 268   | 56    |                   |

## 1-1 Anrufung des Patrons

Regeln 129, Rules 144

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

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

Sezrekan: siehe Turm der schwarzen Perle

- |             |                                          |                       |                 |
|-------------|------------------------------------------|-----------------------|-----------------|
| <b>1</b>    | Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:     |                       |                 |
|             | <b>3–</b> Verderbnis & Makel des Patrons | <b>4-5</b> Verderbnis | <b>6+</b> Makel |
| <b>2-11</b> | Fehlschlag                               |                       |                 |
| <b>12+</b>  | Entscheidung der SL                      |                       |                 |

## 1-14 Pakt mit einem Patron

Regeln 143, Rules 148

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

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

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

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

## 1-27 Patronzauber

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

Sezrekan: siehe Turm der schwarzen Perle

## Makel des Patrons

Du erleidest eine dauerhafte Veränderung, ähnlich der Verderbnis.

Sezrekan: siehe Turm der schwarzen Perle

**1-25 Vertrauten finden****Regeln 161, Rules 141****Grad 1, 1 Woche, Selbst, lebenslang, Rettungswurf: keiner****Regeln 322, Rules 316****Das Ritual ruft einen Vertrauten und benötigt mindestens 10 Zauberbrand.****Der Vertraute erscheint mit 50% sofort, sonst in den nächsten Wochen.**Alle Vertrauten:

w4+2 LP (auch für Zauberer); bei Tod -LP\*2; RK 14; Rettungswürfe wie Zauberer; absolut ergeben; Intelligenz ~5; kann telepathisch mit Meister kommunizieren; Fähigkeiten des Vertrauten, z.B. Schleichen bei Katze: +4 auch für Meister

1. Zauberwurf: Typ des Vertrauten, evtl. abhängig von Gesinnung (Tabelle 7-4, keine Patzer)**12-17 Wächter** (Kämpfer)**18-23** Ordnung: **Fokal** Neutral: **Arkan** Chaos: **Dämonisch****24-29** Ordnung: **Fokal** Neutral: **Fokal** Chaos: **Arkan****30+** Ordnung: **Arkan** Neutral: **Dämonisch** Chaos: **Fokal**Wächter: +w4+2 LP (auch Zauberer); Angr. +4 w6; RK+2; RW+1; Krit w12/III; Angr. +/Stufe wie Zaub.Fokal: Zauberer sieht/zaubert durch Vertrauten; Zauberbonus +1; Angriff +1 **w3**Arkan: +Grad 1 Zauber auch für Zauberer; Angriff +1 **w3**Dämonisch: Verderbnis/2 für beide; immun Gift & Krankheit +4, Effekt/2 für beide; Angriff +2 **w4**2. physische Gestalt w14 (Tabelle 7-5 Seite 324)

| Ordnung                                            | Neutral                          | Chaos                            |
|----------------------------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| <b>1</b> Adler: scharfer Blick                     | Dachs: Nahkampf Schaden +1       | Riesentausendfüßler: 3m klettern |
| <b>2</b> Weiße Katze: schleichen                   | Vielfraß: LP +2                  | Schwarze Katze: schleichen       |
| <b>3</b> Falke: scharfer Blick                     | Eule: Nachtsicht, Gehör          | Fledermaus: Gehör                |
| <b>4</b> Wichtelmännchen: im Wald verstecken       | Pixie: im Wald verstecken        | Kobra: Gift AUS -w6   Zäh 16     |
| <b>5</b> Miniaturritter: RK +1                     | Mini-Minotaurus: Stärke +1       | Vogelspinne: GES tmp -1   Zäh 14 |
| <b>6</b> Riesenbiene: Nahkampf Stich +1            | Riesenheuschrecke: laute Stimme  | Wiesel: durch enge Stellen       |
| <b>7</b> Treuer Hund: Moral +2 für Gefolge         | Echse: Bewegung 12m              | Spinnenaffe: 6m klettern         |
| <b>8</b> Riesenameise:                             | Schildkröte:                     | Pseudodrache: täglich Odem       |
| Gedanken lesen, Telepathie, Ausspähen +1           | RK +2, Bewegung -1,5 m           | 6mx3m Kegel <b>2w6 Feuer</b>     |
| <b>9</b> Externare Ameise: Ebenenreisen +1         | Kröte: 20 min unter Wasser atmen | Mini-Schönheit: PER +2           |
| <b>10</b> uraltes Mini-Double:                     | Mini-Elementar: +1 auf Würfe und | Python: Angr. Würgen             |
| stirbt anstelle Zauberer, LP wieder max.           | RW betreffend Element *          | <b>N*w4</b> Schaden in Runde N   |
| <b>11</b> Riesenwespe: Nahk. Gift: -1 STÄ   Zäh 12 | Krähe: Glänzendes entdecken      | Blindschleiche: Geruchssinn      |
| <b>12</b> Mini-Double mit Robe und tiefer Kapuze:  | Gehörnte Schnecke:               | Mini-Dämon: Glück +2,            |
| Zufalls-Zauber +1                                  | w4+ZS Runden Lähmung   Zäh 12    | regeneriert über Nacht           |
| <b>13</b> Mini-Gorilla: +1 Stärke                  | Riesenkäfer: RK +1               | Skorpion: Zäh gegen Gift +2      |
| <b>14</b> jugendliches Mini-Double: +1 Ausdauer    | Ratte: Dunkelsicht 36m           | Skelettratte:                    |
|                                                    |                                  | +1 Schaden gegen Untote          |

\***w12:** 1 Erde 2 Luft 3 Feuer 4 Wasser 5 Asche 6 Lava 7 Eis 8 Nebel 9 Staub 10 Dampf 11 Lehm 12 Gold|Sturm|Holz|Rauch3. Persönlichkeit w20 (Tabelle 7-6 Seite 325):**1** Mürrisch **2** Wütend **3** Eifrig und neugierig **4** jammert über Gelenke**5** Abgeklärt, aber lebhaft bei Diskussion über w6:**1** anderes Geschlecht **2** Gnome **3** Wolken **4** Blumen **5** Pfannkuchen **6** Lederrüstungen**6** Launisch **7** Selbstverliebt **8** Geistlos **9** Geschwätzig**11** Geizig **12** Fröhlich **13** Introvertiert **14** Gesellig**15** Faul **16** Distanziert **17** Großzügig **18** Aufreizend**19** Abgeklärt **20** Schläfrig

**1-2 Ausbessern/Zerreißen****Regeln 129, Rules 144**

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

**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 & Verlust
- 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

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

Zauberpatzer w4:

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

Verderbnis w12:

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

**1-4 Brennende Hände****Regeln 132, Rules 142**

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

**Du lässt Flammen aus deinen Händen schießen.**Manifestation w4:

- 1** Deine Hände brechen in Flammen aus.
- 2** Deine Fingerspitzen speien Flammen.
- 3** Deine Hände werden zu wirbelnden, rauchenden Flammen.
- 4** Deine Hände werden schwarz und blättern ab und aus dem Skelett spritzt Lava.

Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:  

|                               |                       |                  |
|-------------------------------|-----------------------|------------------|
| <b>0-</b> Verderbnis & Patzer | <b>1-3</b> Verderbnis | <b>4+</b> Patzer |
|-------------------------------|-----------------------|------------------|
- 2-11** Fehlschlag & Verlust
- 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

**1-5 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.**Manifestation w4:

- 1 Du greifst eine Maske aus der Luft.
- 2 Dein Gesicht schält sich und eine Maske kommt zum Vorschein.
- 3 Dein Gesicht verschwimmt, dann erscheint es in Maske.
- 4 Dein Kopf dreht sich um 180° und ein zweites Gesicht mit Maske erscheint.

Zauber w20:

- 1 Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:  

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

Zauberpatzer w4:

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

Verderbnis w4:

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

**1-6 Energie formen****Regeln 135, Rules 143**

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

**Du formst magische Energie zu einem unsichtbaren kinetischen Objekt.**

Manifestation w4:

- 1 Deine Hände schimmern und die Luft summt vor Energie.
- 2 Eine Wolke von Lichtpartikeln formt sich und löst sich dann auf.
- 3 Blöcke aus blauer Energie fallen herab, formen das Objekt und werden unsichtbar.
- 4 Du zeichnest mit blau leuchtender Fingerspitze das Objekt in die Luft.

Zauber w20:

- 1 Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:  

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

Zauberpatzer w4:

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

Verderbnis w5:

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

**1-7 Erstickende Wolke****Regeln 136, Rules 133**

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

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

Zauber w20:

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

Zauberpatzer w3:

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

Verderbnis w8:

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

**1-8 Federfall****Regeln 137, Rules 140**

Grad 1, unmittelbar, 7,5m Reichweite, Dauer 1 Runde pro ZS , Rettungswurf: Willen negiert

**Du verlangsamt deine Fallgeschwindigkeit oder die des Ziels. Kann jederzeit außerhalb der Initiativreihenfolge gewirkt werden.**

Manifestation w4:

- 1 Aerodynamische Hautlappen aus Fleisch wachsen aus Armen und Beinen des Ziels
- 2 das Ziel leuchtet mit einer schwachen, federartigen Aura in Kanariengelb
- 3 die Körperbehaarung des Ziels wird durch Daunenfedern ersetzt
- 4 der Körper des Ziels entfaltet sich wie ein Blatt, das vom Wind getragen wird

Verderbnis w5:

- 1 Deine Haare stehen zu Berge, als würdest du gerade nach unten stürzen
- 2 du kannst jede Bewegung nach unten noch mit halber Bewegungsrate durchführen
- 3 du bist gelegentlichen Winden ausgesetzt, die von anderen Charakteren nicht bemerkt werden und musst je nach Windstärke Zähigkeit 5, 10 oder 15 schaffen um nicht umzufallen
- 4 deine Haare werden dauerhaft durch Federn ersetzt
- 5 das Geräusch pfeifender Winde begleitet dich überall

Zauber w20:

- 1 Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:  
**0–** Verderbnis, Makel & Patzer    **1** Verderbnis    **2** Makel (Verderbnis)    **3+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag & Verlust
- 12-13** Du verringerst deine Fallgeschwindigkeit. Zähigkeit 10+1 pro 3m Fallhöhe und du erleidest keinen Schaden, sonst halber Schaden.
- 14-17** Du fällst mit 15m pro Runde und erleidest keinen Schaden, falls du landest bevor der Zauber erlischt. Andernfalls halber Schaden Zähigkeit 10+1 pro 6m für keinen Schaden.
- 18-19** Du und bis zu 3 Wesen innerhalb der Reichweite fallen mit 15m pro Runde und erleiden keinen Schaden, falls sie landen, bevor der Zauber erlischt. Andernfalls halber Schaden und Zähigkeit 10+1 pro 6m für keinen Schaden.
- 20-23** Du und 6 Wesen fallen mit 15m pro Runde und erleiden keinen Schaden, falls sie landen, bevor der Zauber erlischt. Andernfalls halber Schaden und Zähigkeit 10+1 pro 6m für keinen Schaden.
- 24-27** Du erlangst die Fähigkeit durch die Luft zu gleiten falls du aus einer Höhe von 9m oder mehr abspringst. Du gleitest mit 18m pro Runde und sinkst mit 3m pro Runde Richtung Boden. Wenn der Zauber endet, stürzt du ab und erleidest normalen Schaden.
- 28-29** Du und 3 Wesen können mit 18m pro Runde gleiten und mit 3m pro Runde sinken. Wenn der Zauber endet, stürzt ihr ab und erleidet normalen Schaden.
- 30-31** Du und 6 Wesen können mit 18m pro Runde gleiten und mit 3m pro Runde sinken. Wenn der Zauber endet, stürzt ihr ab und erleidet normalen Schaden.
- 32+** Du kannst aus beliebiger Höhe fallen, ohne Schaden zu nehmen. Auch bist du gegen zu dünne Luft, Kälte und Hitze immun.

**1-9 Kalte Hand****Regeln 138, Rules 133**

Grad 1, 1 Aktion, **Berührung**, variable Dauer, Rettungswurf: Willen≥Zauberwurf

**Nekromantie: du benutzt den eiskalten Griff der Toten und deine Hände laden sich mit negativer Energie auf! Du musst mindestens 1 Zauberbrand einsetzen.**

Zauber w20:

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

Zauberpatzer w3:

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

Verderbnis w8:

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

## 1-10 Magie entdecken

Regeln 267, Rules 260

Grad 1, 2 Aktionen, Reichweite 9 m, 2 Phasen Dauer, Willen  $\geq$  ZW negiert manchmal

(-2 weil Klerikerzauber)

**Du siehst Magie von Personen, Objekten und Orten in einem Kegel von dir ausgehend.**

Zauber w20:

- |              |                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                 |                                |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|--------------------------------|
| <b>1</b>     | Patzer w2+Glücksmod:                                                                                                                                                                                                                                                | <b>1-</b> ernsthafte Verderbnis | <b>2+</b> Fehlschlag & Verlust |
| <b>2-11</b>  | Fehlschlag & Verlust                                                                                                                                                                                                                                                |                                 |                                |
| <b>12-13</b> | Fehlschlag                                                                                                                                                                                                                                                          |                                 |                                |
| <b>14-15</b> | Du siehst Magie, aber nur grob, d.h. du siehst etwas als magisch auch wenn nur ein kleiner Teil magisch ist. Du siehst nicht die Art der Magie. Magische Wesen können mit Willen $\geq$ ZW widerstehen. 1 m Holz, 2,5 cm Metall oder 30 cm Stein blockieren.        |                                 |                                |
| <b>16-19</b> | Wie oben aber <b>kein Rettungswurf</b> .                                                                                                                                                                                                                            |                                 |                                |
| <b>20-21</b> | Du siehst Magie im Detail, d.h. welcher Teil magisch ist. Du erkennst grob die Stärke der Magie, d.h. <b>ungefährer Grad, Boni, etc.</b> 1 m Holz, 2,5 cm Metall oder 30 cm Stein blockieren.                                                                       |                                 |                                |
| <b>22-25</b> | Du siehst Magie und <b>unsterbliche Wesen</b> und auch welcher Teil magisch ist und ob es unsterblich ist. Du erkennst grob die Stärke der Magie, d.h. ungefährer Grad, Boni, etc. 1 m Holz, 2,5 cm Metall oder 30 cm Stein blockieren.                             |                                 |                                |
| <b>26-29</b> | Du siehst Magie, unsterbliche und <b>magische Wesen</b> und auch welcher Teil magisch ist und ob es unsterblich oder magisch ist. Du erkennst genau die Art und Stärke der Magie, z.B. welcher Zauber und welcher Effekt. <b>Nichts kann den Zauber blockieren.</b> |                                 |                                |
| <b>30-31</b> | Du siehst Magie, unsterbliche und magische Wesen innerhalb <b>36 m</b> im Detail. Du erkennst genau die Art und Stärke der Magie, z.B. welcher Zauber und welcher Effekt. Nichts kann den Zauber blockieren.                                                        |                                 |                                |
| <b>32-33</b> | Du siehst Magie, unsterbliche und magische Wesen innerhalb 36 m für <b>4 Phasen</b> im Detail. Du erkennst genau die Art und Stärke der Magie, z.B. welcher Zauber und welcher Effekt. Nichts kann den Zauber blockieren.                                           |                                 |                                |
| <b>34+</b>   | Du siehst Magie, unsterbliche und magische Wesen innerhalb deiner gesamten <b>Sichtlinie</b> für <b>1 Stunde</b> im Detail. Du erkennst genau die Art und Stärke der Magie, z.B. welcher Zauber und welcher Effekt. Nichts kann den Zauber blockieren.              |                                 |                                |

**1-11 Magie lesen/Magie verschleiern****Regeln 139, Rules 152****Grad 1, 1 Runde, 1,5m, variable Dauer, kein Rettungswurf****Du kannst magische Texte lesen und verstehen ohne sie zu aktivieren.****Durch Umkehrung kannst du magische Texte unwiderruflich verschleiern.**Zauber w20, Umkehrung w16:

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

Verderbnis w6:

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

Patzer w6:

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

**1-12 Magischer Schild****Regeln 141, Rules 146**

Grad 1, 1 Aktion, Berührung/selbst, variable Dauer, kein Rettungswurf

**Du erschaffst einen magischen Schild der vor Gegnern schützt.**Zauber w20:

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

Verderbnis w8:

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

Patzer w4:

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

## 1-13 Magisches Geschoss

Regeln 142, Rules 144

Grad 1, 1 Aktion, 45 m, verfehlt nie, durch Magie aufhaltbar (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 & Verlust
- 12-13** Ein Geschoss das **1** Schaden macht.
- 14-17** Ein Geschoss das **w4+ZS** Schaden macht.
- 18-19** **w4** Geschosse die **w4+ZS** Schaden auf ein Ziel bewirken.
- 20-23** **w4+2** Geschosse mit je **w6+ZS** Schaden.
- 24-27** Ein Geschoss das **4w12+ZS** Schaden bewirkt. 300 m Reichweite in Sichtlinie.
- 28-29** **w6+3** Geschosse mit je **w8+ZS** Schaden. Beliebige Reichweite in Sichtlinie.
- 30-31** **2w6+1** Geschosse die je **w8+ZS** Schaden. Beliebige Reichweite in Sichtlinie, selbst durch Portale o.ä. Magisches Schild schützt nur wenn höherer Zauberwurf mit 50% Wahrscheinlichkeit je Geschoss.
- 32+** **3w4+2** Geschosse mit je **w10+ZS** Schaden. 150 km Reichweite in Sichtlinie oder durch Material, dann erst 1 Phase Konzentration, dann bis Geschosse im Ziel. 15 km/s ohne Hindernisse, keine Ebenenwechsel.

Verderbnis w8:

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

Patzer w6:

- 1** Wesen innerhalb 30 m werden von w4-1 Geschossen für 1 Schaden getroffen.
- 2** Das Geschoss ist ein Querschläger und trifft dich selbst: w3-1 Schaden
- 3** w6 Schaden auf dich und alle Wesen innerhalb 3 m (Reflex 10 halbiert)
- 4** Verzögerter Effekt: nichts passiert, aber innerhalb 24 Stunden bewirkt die erste natürliche 1 bei irgendeinem Wurf einen Zufallstreffer für w4 Schaden innerhalb 30 m. Nach 24 Stunden ist die Wirkung vergangen.
- 5** Du wirst von magischer Energie erfüllt. Das nächste Wesen 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.

**1-15 Person bezaubern****Regeln 147, Rules 131**

Grad 1, 1 Runde, 36 m, Dauer variabel, Rettungswurf: Willen &gt;= 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

**1-16 Portal versperren****Regeln 149, Rules 160****Grad 1, 1 Aktion, 3 m, Dauer variabel, kein Rettungswurf****Du unterbindest das Durchqueren eines Portals. Jeder Durchgang kann versperrt werden.**Manifestation w6:

- 1 ein in das Portal eingraviertes Siegel
- 2 das Portal wird von einem widernatürlichen Schatten eingehüllt
- 3 das Portal verwandelt sich in w4:    **1** Stein    **2** Eisen    **3** Stahl    **4** Fels
- 4 ein magischer Zirkel umgibt das Portal
- 5 eine Unmenge an Ketten und Seilen umschlingt das Portal
- 6 kein sichtbarer Effekt

Verderbnis w6:

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

Patzer w4:

- 1 Für w6 Stunden schließt und verriegelt sich automatisch jede Tür, auf die du triffst
- 2 Alle Türen im Umkreis von 30 m schlagen zu und verriegeln sich
- 3 Alle Türen im Umkreis von 30 m entsperren und öffnen sich automatisch
- 4 w4 illusionäre Türen erscheinen an einer Wand neben der nächstliegenden Tür

Zauber w20:

- 1–** w6+Glücksmod:    **0–** Verderbnis & Patzer                      **1–2** Verderbnis                      **3+** 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** Das Portal wird 2w6 x10 **Minuten** zugehalten und kann nicht durch normale Kräfte geöffnet werden, nur ein Klopfen-Zauber oder ein magisches Wesen kann die Sperre aufheben.
- 18–19** Wie **14–17**, aber für 2w6 x10 **Stunden**
- 20–23** Das Portal ist für 2w6 x10 Stunden **unsichtbar** und für weitere w4 x10 Stunden **verschlossen**. Nur „Unsichtbares entdecken“ und „Klopfen“ oder ein magisches Wesen können die Sperre aufheben.
- 24–27** Wie **20–23** aber jeder Versuch bewirkt einen Fluch: Willen ≥ Zauberwurf oder Glück -2.
- 28–29** Wie **24–27** aber für 4w6 x10 Tage unsichtbar und für weitere 4w6 x10 Wochen verschlossen.
- 30–31** Wie **28–29**, aber außerdem wird ein Wächter beschworen der bei jedem Versuch angreift mit w4:    **1** Tentakel    **2** Reißzähne    **3** Klauen                      **4** Stachelschwanz  
Nahkampfangriff +6, w6 Schaden, RK 16, 20 TP
- 32+** Das Portal ist permanent unsichtbar und verschlossen. Nur „Unsichtbares entdecken“ und „Klopfen“ oder ein magisches Wesen können die Sperre aufheben. Ein Durchqueren bewirkt trotzdem einen Fluch: Willen ≥ Zauberwurf oder Glück -2. Außerdem wird ein Wächter beschworen der bei jedem Versuch angreift mit w4:    **1** Tentakel    **2** Reißzähne    **3** Klauen                      **4** Stachelschwanz  
Nahkampfangriff +12, 2w6 Schaden, RK 18, 40 TP

## 1-17 Runenalphabet der Sterblichen

Regeln 151, Rules 154

Grad 1, eine Rune, 1 Phase, Willen >= ZW negiert; -1 für entgegengesetzte Gesinnung

Du zeichnest ein magische Rune in ein beliebiges Objekt (-2 in Luft, -4 unsichtbar, -8 dauerhaft). Benötigt Komponente für 50 Gold.

### Verderbnis w4:

- 1 Dir wird eine nicht magische Rune dauerhaft in eine Wange eingebrannt
- 2 Deine Stirn bildet Falten wie das Augenlid eines dritten Auges
- 3 geringfügige Verderbnis
- 4 ernsthafte Verderbnis

### Patzer w4:

- 1 Eine Rune (wie w10+10 als Zauberwurf) wird in deine Hand eingezeichnet und sofort ausgelöst.
- 2 Eine Rune (wie w10+10 als Zauberwurf) wird eingezeichnet, kann aber nicht ausgelöst werden.
- 3 Du brennst die Silhouette deines Gesichtes als Rune.
- 4 Du vergisst für w6 Phasen, wie man liest und schreibt.

### Zauber w20:

- |       |                                                                                                                    |                        |                |           |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|----------------|-----------|
| 1-    | w6+Glücksmod:                                                                                                      | 0- Verderbnis & Patzer | 1-3 Verderbnis | 4+ Patzer |
| 2-11  | Fehlschlag & Verlust                                                                                               |                        |                |           |
| 12-13 | <b>Lauter oder stiller Alarm</b> innerhalb 1,5 km wenn das Objekt gestört wird.<br>Kein Rettungswurf.              |                        |                |           |
| 14-17 | <b>Botschaft aussprechen</b> , kann bis zu dreimal wiederholt werden. Kein Rettungswurf.                           |                        |                |           |
| 18-19 | <b>Blockade</b> von bis zu menschengroßen Wesen, sie können nicht vorbei.<br>Willen >= ZW negiert                  |                        |                |           |
| 20-23 | <b>Unbeweglichkeit</b> von bis zu menschengroßen Wesen oder Objekten.<br>Willen >= ZW negiert                      |                        |                |           |
| 24-27 | <b>Wahrhaftigkeit</b> Wesen können in Sichtweise nicht lügen. Willen >= ZW negiert                                 |                        |                |           |
| 28-29 | <b>Vergesslichkeit</b> Wesen (menschengroß pro ZS) vergessen die Existenz der Rune.<br>Willen >= ZW negiert        |                        |                |           |
| 30-31 | <b>Schlaf</b> Wesen die die Rune erblicken schlafen ein. Willen >= ZW negiert                                      |                        |                |           |
| 32+   | <b>Fluch</b> wirkt auf Wesen: -w3 Glück & lästiger Nebeneffekt (Anhang F, z.B. Blindheit).<br>Willen >= ZW negiert |                        |                |           |

**1-18 Schlaf****Regeln 152, Rules 155****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.

**1-19 Seilmagie****Regeln 153, Rules 153**

Grad 1, 1 Runde, 9 m oder mehr, Dauer: variabel, kein Rettungswurf

**Du beschwörst ein Seil aus dem Nichts und kannst es beherrschen. Wähle einen Effekt bis zu deinem Zauberwurf.**

Manifestation w4:

- 1** ein normales Hanfseil erscheint aus dem Nichts
- 2** ein Seil lässt sich von oben herab
- 3** eine Schlange schießt aus dem Boden und wird zum Seil
- 4** farbige Fäden wachsen aus dem Boden und verbinden sich zu einem Seil

Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:  

|                                      |                       |                  |
|--------------------------------------|-----------------------|------------------|
| <b>0-</b> Verderbnis, Makel & Patzer | <b>1-2</b> Verderbnis | <b>3+</b> Patzer |
|--------------------------------------|-----------------------|------------------|
- 2-11** Fehlschlag & Verlust
- 12-13** Du beschwörst ein Seil von bis zu 30m für 1 Phase.
- 14-17** Du beschwörst ein Seil und kannst in w4 Runden komplexe Zeichen und Symbole damit formen.
- 18-19** Du beschwörst ein Seil und kannst damit ein Ziel umschlingen.  
 Reflex  $\geq$  ZW negiert oder später STÄ/GES  $\geq$  ZW sprengt die Fesseln.
- 20-23** Du beschwörst ein Seil und kannst es in beliebigem Winkel in die Luft erheben.  
 Es braucht keine Befestigung und kann 200 Stein tragen. Nach 1 Phase wird es ein gewöhnliches Seil.
- 24-27** Du beschwörst ein Seil und kannst damit ein Ziel von 200 Stein mit 16 m/Runde in die Luft heben solange ein Ende auf dem Boden bleibt. Nach 1 Phase wird es ein gewöhnliches Seil.
- 28-29** Du beschwörst ein Seil und kannst damit ein Ziel für 1 Phase mit 9 m/Runde in eine beliebige Richtung ziehen solange ein Ende innerhalb 9 m von dir bleibt.
- 30-31** Wie oben aber mit Reichweite 90 m.
- 32+** Wie oben aber mit Zauberdauer 1 Stunde.

Verderbnis w4:

- 1** Deine Haut nimmt die Beschaffenheit eines Hanfseils an
- 2** Deine Arme verlängern sich um w10+10cm und werden tentakelartig weich.
- 3** Dir wächst an jeder Hand ein sechster Finger.
- 4** Dir wächst an jedem Fuß ein sechster Zeh.

Patzer w4:

- 1** Für w4 Stunden stößt du wie durch ein Kraftfeld Seile ab.
- 2** Du wirst von dem beschworenen Seil gefesselt und kannst dich nur mit Stärke oder Geschick 15 befreien oder das Seil zerschneiden.
- 3** Du und w4 Gefährten werden von dem beschworenen Seil gefesselt und ihr könnt euch nur mit Stärke oder Geschick 15 befreien oder das Seil zerschneiden.
- 4** w4 belebte Seile greifen alle Wesen an: RK 8, 5 LP, Peitsche+3 **w3**.

**1-20 Spinnenklettern****Regeln 154, Rules 156****Grad 1, 1 Aktion, selbst/Berührung, Dauer: 1 Phase/ZS, kein Rettungswurf****Du kannst wie eine Spinne klettern.**Zauber w20:

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

Verderbnis w6:

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

Patzer w5:

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

**1-21 Sprachen verstehen****Regeln 156, Rules 136**

Grad 1, 1 Phase (10 Minuten), selbst, Dauer: variabel, kein Rettungswurf

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

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

Verderbnis w8:

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

Patzer w4:

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

**1-22 Sprühende Farben****Regeln 157, Rules 135****Grad 1, 1 Aktion, 12 m Reichweite, sofort, Willen $\geq$ ZW**

**Du rufst einen Sprühregen aus leuchtenden Farben hervor, der deine Ziele blendet. Wesen ohne Augenlicht sind immun.**

Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:  
**0-** Verderbnis & Patzer      **1-2** Verderbnis      **3+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag & Verlust
- 12-13** Ein Wesen innerhalb 12 m ist für w4 Runden blind oder Willen.
- 14-17** **2** Wesen innerhalb 12 m sind für w4 Runden blind oder Willen  $\geq$ ZW.
- 18-19** **3** Wesen innerhalb 12 m sind für **2w4+1** Runden betroffen: **1x Willen $\geq$ ZW** oder blind, **2x Willen $\geq$ ZW** oder bewusstlos.
- 20-23** 3 Wesen innerhalb 12 m sind für **2w4+1** betroffen:  **$\leq 2$  TW:** blind & bewusstlos;  **$\geq 3$  TW:** 1x Willen $\geq$ ZW oder blind, 2x Willen $\geq$ ZW oder bewusstlos.
- 24-27** Alle Wesen, auch Gefährten innerhalb Kegel 12 m lang, 3-9 m breit sind betroffen: w4 Schaden, 3w4+1 Runden bewusstlos, nach aufwachen w4+1 Runden blind.  **$\geq 3$  TW:** Willen $\geq$ ZW.
- 28-29** Alle Wesen, auch Gefährten innerhalb Kegel 12 m lang, 3-9 m breit sind betroffen: **w6** Schaden, **3w4+3** Runden bewusstlos, nach aufwachen **2w4+1** Runden blind.  **$\geq 4$  TW:** Willen $\geq$ ZW.
- 30-31** Alle Wesen oder nur Feinde innerhalb Kegel **30 m** lang, **3-12 m** breit sind betroffen: **w8** Schaden, 3w4+3 Runden bewusstlos, nach aufwachen **2w4+1** Runden blind.  **$\geq 5$  TW:** Willen $\geq$ ZW.
- 32+** Alle **Feinde** innerhalb **60 m** Umkreis sind betroffen: **2w6** Schaden, **w4+1 Phasen** bewusstlos, nach aufwachen **1 Phase** blind.  **$\geq 6$  TW:** Willen $\geq$ ZW. Wesen ohne Augenlicht sind **nicht** immun. Gefährten für w4 Runden +1 auf alle Würfe.

Verderbnis w8:

- 1** Deine Haut nimmt dauerhaft ein Regenbogenmuster an
- 2** Deine Augen nehmen eine neue Farbe an: w10
- 3** Dein Haar verändert seine Farbe: w10      **4** Deine Haut verändert ihre Farbe: w10
- Farbe w10:    **1** blau            **2** grün            **3** gelb            **4** orange            **5** rot
- 6** purpur        **7** silbern        **8** golden        **9** weiß            **10** schwarz

**5-7** geringfügige Verderbnis**8** ernsthafte VerderbnisPatzer w3:

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

**1-23 Tiere beschwören****Regeln 158, Rules 129****Grad 1, 1 Runde, 6 m Reichweite, variable Dauer, kein Rettungswurf****Du kannst gewöhnliche Tiere mit einer materiellen Probe des Tiers beschwören und befehligen. Du kannst ihnen nicht schaden.**Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:  
**0-** Verderbnis & Patzer      **1-3** Verderbnis      **4+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag & Verlust
- 12-13** Du rufst ein Tier mit 1 TW für 1 Stunde herbei. Wenn Du etwas Unnatürliches befehlst wird es zu 50% verschwinden.
- 14-17** Du rufst ein Tier mit 2 TW oder 2 Tiere mit 1 TW für 1 Stunde herbei. Wenn Du etwas Unnatürliches befehlst wird es zu 50% verschwinden.
- 18-19** Du rufst ein Tier mit 2 TW oder 2 Tiere mit 1 TW für 2 Stunden herbei. Wenn Du etwas Unnatürliches befehlst wird es zu 50% verschwinden.
- 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. Wenn Du etwas Unnatürliches befehlst wird es zu 25% verschwinden.
- 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. Wenn Du etwas Unnatürliches befehlst wird es zu 25% verschwinden.
- 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. Wenn Du etwas Unnatürliches befehlst wird es zu 10% verschwinden.
- 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. Wenn Du etwas Unnatürliches befehlst wird es zu 10% verschwinden.
- 32+** Du rufst eine große Gruppe von Tieren gleicher Art (z.B. Löwenrudel) mit insgesamt 100 TW für 1 Woche herbei. Sie tun alles und gehen auch in den Tod für dich.

Manifestation w4:

- 1** Das Tier schlüpft aus einem schimmernden Ei.
- 2** Das Tier kommt aus einer dunklen Wolke.
- 3** Das Skelett erscheint zuerst, dann wächst Fleisch, dann Haut und Fell.
- 4** Das Tier bricht aus dem Boden hervor.

Verderbnis w8:

- 1** Du erhältst ein 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, es kommt schmutzig, nass und wütend zurück
- 3** Du rufst nur einen Haufen Tierteile herbei
- 4** Du rufst das Tier herbei, doch es erscheint in einem Objekt in der Umgebung und stirbt.

## 23 Tiere beschwören (Fortsetzung)

### Rabe (½ TW):

INI +2; A Klaue +4 nah (w4-3); RK 14; TW ¼w8 (1); BW fliegen 12 m; AW w20; spezial: Glänzendes sammeln  
RW ZÄH -2, REF +4, WIL +2; Neutral

### 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

### 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

### 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

### 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

### 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

### 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

### 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

### 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

### Insektenschwarm (4 TW):

INI +5; A Schwarmbiss +1 nah (1+Stachel); RK 11; TW 4w8; BW fliegen 12m; alle Ziele innerhalb 6 m, ½ Schaden  
durch Nichtflächenangriffe, Stachel: ZÄH-RW 5 | w4 Schaden; RW ZÄH +0, REF +10, WIL -2; G 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

### 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

### 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

### 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

### 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

**1-24 Vergrößern/Schrumpfen****Regeln 160, Rules 139****Grad 1, 1 Runde, Berührung, Dauer: 1 Phase/ZS, kein Rettungswurf****Du kannst ein Wesen, Objekt oder dich selbst (einmal) vergrößern oder schrumpfen.**Zauber w20, Umkehrung w16:

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

Verderbnis w16:

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

Zauberpatzer w4:

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

**1-26 Zaubertrick****Regeln 162, Rules 130**

Grad 1, 1 Aktion, 6m/ZS, Dauer: verschieden, Willen≥ZW

**Du kannst kleinere Zaubertricks ohne Verderbnis wirken.**Zauber w20:

- 1** Fehlschlag & Patzer
- 2-11** Fehlschlag & Verlust
- 12-13** Du erzeugst einen einfachen **visuellen** Effekt in einer Entfernung von bis zu 6 m pro Zauberstufe, z.B. einen Lichtblitz, tanzende Lichter, einen Strahl Mondlicht oder einen Flecken aus Dunkelheit.
- 14-17** Du erzeugst einen einfachen **visuellen oder akustischen** Effekt in 6 m pro Zauberstufe, z.B. einen geflüsterten Satz, das Verstärken deiner Stimme zu donnernder Lautstärke, ein falsches Hundebellen oder Bauchreden.
- 18-19** Du erzeugst einen einfachen **visuellen, akustischen oder kinetischen** Effekt in 6 m pro Zauberstufe, z.B. lässt du einen Becher vom Tisch fallen, reißt von einem Kleidungsstück die Knöpfe ab, drehst einen Türgriff oder bringst einen Kartenstoß dazu, sich selbst zu mischen.
- 20+** Du erzeugst einen Effekt wie oben oder eine **gefährliche Flüssigkeit oder Energie** einer bestimmten Art, die w3 Schaden verursacht, z.B. einen Säurespritzer oder eisige Kälte.

Zauberpatzer w4:

- 1** Du rufst versehentlich eine große Biene herbei, die dich jagt.
- 2** Du klebst am Boden fest und brauchst **Stärke 15** um dich loszureißen.
- 3** Deine Haare wechseln die Farbe nach Entscheidung der SL.
- 4** Deine Augen wechseln die Farbe nach Entscheidung der SL.

**Große Biene (2 TW)**Ini+1 Stachel+3 **w4**+Gift:Zäh 8|**+w4** RK12 TW2w8(9) fliegen 9m **w20** Zäh+2 Reflex+3 Willen+1 Chaos

**2-2 Böses entdecken**

Grad 2, 1 Aktion, 18m, 6 Phasen Dauer, Willen≥ZW

**Regeln 260, Rules 259****-2 weil Klerikerzauber****Du erkennst Böses in einem 1,5 m breiten und 18 m langen Strahl von dir ausgehend.****Böses ist alles was von entgegengesetzter Gesinnung oder dir feindlich gesinnt ist.**Manifestation w3:

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

Zauber w20, Umkehrung w16:

- |              |                                                                                                                                |                                 |                                |
|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|--------------------------------|
| <b>1</b>     | Patzer w2+Glücksmod:                                                                                                           | <b>1-</b> ernsthafte Verderbnis | <b>2+</b> Fehlschlag & Verlust |
| <b>2-10</b>  | Fehlschlag & Verlust                                                                                                           |                                 |                                |
| <b>11-12</b> | Fehlschlag                                                                                                                     |                                 |                                |
| <b>14-15</b> | Wesen entgegengesetzter Gesinnung und gefährliche Gegenstände bis 18 m werden möglicherweise offenbar, Willen>=Wurf negiert    |                                 |                                |
| <b>16-19</b> | Wesen entgegengesetzter Gesinnung und gefährliche Gegenstände bis 18 m werden immer offenbar, kein Rettungswurf                |                                 |                                |
| <b>20-21</b> | Wesen entgegengesetzter Gesinnung und gefährliche Gegenstände bis 36 m werden immer offenbar, kein Rettungswurf                |                                 |                                |
| <b>22-25</b> | Wesen entgegengesetzter Gesinnung und gefährliche Gegenstände bis 54 m werden auch für Gefährten offenbar, kein Rettungswurf   |                                 |                                |
| <b>26-29</b> | Gefährliche Wesen und Gegenstände bis 54 m werden auch für Gefährten offenbar, kein Rettungswurf                               |                                 |                                |
| <b>30-31</b> | Gefährliche Wesen und Gegenstände bis 54 m werden auch für Gefährten offenbar, Wesen erhalten -1 auf alle Würfe (auch Schaden) |                                 |                                |
| <b>32-33</b> | Gefährliche Wesen und Gegenstände bis 72 m werden auch für Gefährten offenbar, Wesen erhalten -2 auf alle Würfe (auch Schaden) |                                 |                                |
| <b>34+</b>   | Gefährliche Wesen und Gegenstände bis 90 m werden auch für Gefährten offenbar, Wesen erhalten -4 auf alle Würfe (auch Schaden) |                                 |                                |

Tabelle 5-6 Allgemeine Zauberpatzer w8:

- 1** Der nächste Gefährte wird teilweise in ein Tier verwandelt | Willen 10+2\*Grad, w6:  

|               |                  |               |                |                   |                                |                 |                |
|---------------|------------------|---------------|----------------|-------------------|--------------------------------|-----------------|----------------|
| <b>1</b> Arme | <b>2</b> Beine   | <b>3</b> Haut | <b>4</b> Kopf  | <b>5-6</b> Körper | <u>für w7 Tage in Tier w8:</u> |                 |                |
| <b>1</b> Huhn | <b>2</b> Gorilla | <b>3</b> Kuh  | <b>4</b> Echse | <b>5</b> Schlange | <b>6</b> Pferd                 | <b>7</b> Drache | <b>8</b> Adler |
- 2** Anderer Zaubereffekt: zufälligen Zauber gleichen Grades neu würfeln
- 3** Es regnet w6: **1** Blütenblätter      **2** Weinbergschnecken      **3** Kuhmist  
                                  **4** fauliges Gemüse      **5** Eisenbarren      **6** Schlangen (w20=20 giftig)
- 4** Das nächste Wesen explodiert: w3 Schaden pro Grad
- 5** Ein zufälliges unter den nächsten 6 Wesen wird verwandelt | Willen 10+2\*Grad w6:  

|                |                   |               |                |                 |                |
|----------------|-------------------|---------------|----------------|-----------------|----------------|
| <b>1</b> Stein | <b>2</b> Kristall | <b>3</b> Erde | <b>4</b> Eisen | <b>5</b> Wasser | <b>6</b> Feuer |
|----------------|-------------------|---------------|----------------|-----------------|----------------|
- 6** Ein zufälliges unter den nächsten 6 Wesen erhält w12+5 geringfügige Verderbnis.
- 7** Ein großes Feuerwerk lenkt alle Aufmerksamkeit auf dich.
- 8** Aschewolke in 6 m Umkreis wird alles von feiner Asche bedeckt.

**2-6 Klopfen****Regeln 172, Rules 175**

Grad 2, 1 Runde, 9 m, sofort, kein Rettungswurf

**Du öffnest ein verschlossenes Portal oder einen verschlossenen Gegenstand.**

Manifestation w4:

**1** lautes Klopfen                      **2** Scheppern                      **3** leises Klicken                      **4** Lichtblitz

Verderbnis w6:

**1-3** geringfügige Verderbnis    **4-5** ernsthafte Verderbnis    **6** schwerwiegende Verderbnis

Patzer w3:

- 1** Das Schloss wird um 4 schwieriger zu knacken.
- 2** Das Ziel wird fuer w6 Runden unsichtbar.
- 3** Alle verschlossene Ausrüstung der Gruppe öffnet sich: Gürtel, Flaschen, Rucksäcke, Schnürsenkel.

Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag w6+Glücksmod:  
**0-** Verderbnis, Patzer & Makel    **1-3** Verderbnis    **4** Makel (Verderbnis)    **5+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag & Verlust
- 12-13** Fehlschlag, aber Zauber ist nicht verloren
- 14-15** Du öffnest ein Seil, Truhe, Tür, Riegel oder Portal sofern es nicht magisch oder sehr groß oder sehr komplex verschlossen ist.
- 16-19** Du öffnest ein Seil, Truhe, Tür, Riegel oder Portal sofern es nicht magisch verschlossen ist.
- 20 – 21** Du öffnest ein Seil, Truhe, Tür, Riegel oder Portal auch wenn es magisch verschlossen ist, aber dein Wurf muss > ZW zum Verschließen sein.
- 22 – 25** Du öffnest alle Seile, Truhen, Türen, Riegel oder Portale innerhalb 9 m auch wenn sie magisch verschlossen sind, aber dein Wurf muss > ZW zum Verschließen sein.
- 26 – 29** Du öffnest entweder alle Seile, Truhen, Türen, Riegel oder Portale innerhalb 18 m oder alle Objekte an einem einzelnen Ziel auch wenn sie magisch verschlossen sind, aber dein Wurf muss > ZW zum Verschließen sein. Ein einzelnes Ziel steht nackt da, bei 18 m Umkreis kannst du auswählen was genau geöffnet wird. Du entdeckst auch alle Geheimtüren im Umkreis.
- 30 – 31** Du wirst dir aller Schlösser und Portale innerhalb 36 m bewusst und öffnest sie falls dein Wurf > ZW zum Verschließen ist. Außerdem kannst du ein Portal zerstören.
- 32 – 33** Du wirst dir aller Schlösser und Portale innerhalb 36 m bewusst und öffnest sie falls dein Wurf > ZW zum Verschließen ist. Außerdem kannst du 3 Portale zerstören.
- 34+** Du wirst dir aller Schlösser und Portale innerhalb 1,5 km bewusst und öffnest sie. Du kannst die Heftigkeit des Öffnens kontrollieren. Mit 25% werden Portale zerstört.

**2-9 Nythuuls Stachelschweinmantel****Regeln 178, Rules 186****Grad 2, 1 Aktion, selbst, 1 Runde pro ZS, kein Rettungswurf** deutsche Version Übersetzungsfehler?**Du wirst von spitzen Stacheln umhüllt.**Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag w6+Glücksmod:  
**0-** Verderbnis, Patzer & Makel    **1-3** Verderbnis    **4** Makel (Verderbnis)    **5+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag & Verlust
- 12-13** Fehlschlag, aber Zauber ist nicht verloren
- 14-15** Du wirst von Stacheln geschützt. RK +1
- 16-19** Du wirst von Stacheln geschützt. RK +1 und für alle Angreifer im Nahkampf Reflex 10 oder w3 Schaden
- 20 – 21** Du wirst von Stacheln geschützt. RK +2 und für alle Angreifer im Nahkampf Reflex 15 oder w4 Schaden. Stachelhand ist normale Waffe mit w6 Schaden.
- 22 – 25** Du wirst von Stacheln geschützt. RK +2 und für alle Angreifer im Nahkampf Reflex 20 oder w4 Schaden. Stachelhand ist normale Waffe mit w6 Schaden. Du kannst Stacheln 6/12/18 m weit schleudern: w6 Schaden
- 26 – 29** Du wirst von Stacheln geschützt. RK +3 und für alle Angreifer im Nahkampf Reflex 20 oder w4+ZS Schaden. Stachelhand ist magische Waffe +2 mit w8+2 Schaden. Du kannst Stacheln 6/12/18 m weit schleudern: w6 Schaden
- 30 – 31** Du wirst von Stacheln geschützt. RK +4 und für alle Angreifer im Nahkampf Reflex 20 oder w6+ZS Schaden. Stachelhand ist magische Waffe +4 mit w8+4 Schaden. Du kannst Stacheln +4 6/12/18 m weit schleudern: w8+4 Schaden
- 32 – 33** Du wirst von Stacheln geschützt. RK +5 und für alle Angreifer im Nahkampf Reflex 20 oder w8+ZS Schaden. Stachelhand ist magische Waffe +5 mit w8+5 Schaden. Du kannst Stacheln +5 6/12/18 m weit schleudern: w8+5 Schaden
- 34+** Du wirst von Stacheln geschützt. RK +6 und für alle Angreifer im Nahkampf Reflex 25 oder w10+ZS Schaden. Stachelhand ist magische Waffe +6 mit w8+6 Schaden. Du kannst Stacheln +6 6/12/18 m weit schleudern: w8+6 Schaden. Du kannst alle Stacheln gleichzeitig verschissen: alle Ziele bis 9 m ZS\*w10 Schaden, nur hinter fester Deckung Reflex 20 für halben Schaden, hinter Magischem Schild 24+ unverletzt.

Verderbnis w4:

- 1** dein Haar wird stachelig.
- 2** dir wachsen Stacheln im Gesicht und deine Nase wird Igel-artig.
- 3** deine Haut juckt und du bekommst -1 auf Würfe die Konzentration erfordern.
- 4** du bekommst Appetit auf Würmer und Maden.

Patzer w5:

- 1** Die Stacheln kleben zusammen und machen dich w4 Runden bewegungsunfähig.
- 2** Die Stacheln wachsen durch deine Haut und verursachen 1 Schaden pro 1,5 m Bewegung oder Angriff.
- 3** Die Stacheln sind weich und fettig, kein Schutz, bei mehr als halber Bewegung oder Objekte aufnehmen Reflex 8 oder du oder das Objekt fällt hin.
- 4** Du bekommst kleine Knopfaugen: -2 auf alle Zauber und Angriffe über mehr als 3 m.
- 5** Stacheln schießen aus deinem Körper und alle innerhalb 4,5 m Reflex 10 oder w4 Schaden.

**2-10 Schrecken****Regeln 179, Rules 191**

Grad 2, 1 Runde,  $\geq 9$  m,  $\geq 1$  Runde, Willen  $\geq$  ZW

**Du versetzt ein Wesen in abgrundtiefe Angst. Untote und Konstrukte sind immun.**

Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag w6+Glücksmod:  
**0-** Verderbnis, Patzer & Makel    **1-3** Verderbnis    **4** Makel (Verderbnis)    **5+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag & Verlust
- 12-13** Fehlschlag, aber Zauber ist nicht verloren
- 14-15** Du vertreibst ein Wesen innerhalb 9 m für 1 Runde oder Willen  $\geq$  ZW
- 16-19** Du vertreibst ein Wesen innerhalb 9 m für w4+1 Runden oder Willen  $\geq$  ZW
- 20-21** Du vertreibst 2 Wesen innerhalb 18 m für w6+1 Runden oder Willen  $\geq$  ZW
- 22-25** Du vertreibst 3 Wesen innerhalb 18 m für w6+1 Runden oder Willen  $\geq$  ZW
- 22-25** Du vertreibst alle Feinde innerhalb 18 m für w6+1 Runden, nur >1 TW: Willen  $\geq$  ZW
- 30-31** Du vertreibst alle Feinde innerhalb 18 m für 2w6+1 Runden, w4 Schaden, nur >2 TW: Willen  $\geq$  ZW
- 32-33** Du vertreibst alle Feinde innerhalb 27 m für 3w6+1 Runden, w8 Schaden, nur >2 TW: Willen  $\geq$  ZW
- 34+** Du vertreibst alle Feinde innerhalb 36 m für 3w6+1 Runden, 2w8 Schaden, nur >3 TW: Willen  $\geq$  ZW

Manifestation w4:

- 1** Dein Gesicht verwandelt sich in eine grauenhafte Fratze.
- 2** Der Alptraum deines Gegners entsteht kurz vor seinen Augen.
- 3** Es geschieht nichts Sichtbares.
- 4** Das Bildnis eines schrecklichen Monsters entsteht für einen kurzen Moment.

Verderbnis w12:

- 1-6** Angst: Willen  $\geq 10$  oder weglaufen vor **1** Hühnern **2** Pferden **3** Felsen **4** Wolken **5** Äpfeln **6** Schlangen
- 7** Du wirst ängstlich: permanent -2 auf Rettungswürfe gegen Furcht.
- 8** Dein Gesicht wird zu dem deines Alptraums.
- 9-10** ernsthafte Verderbnis                      **11-12** schwerwiegende Verderbnis

Patzer w4:

- 1-2** Dein nächster Gefährte bekommt Angst: Willen  $\geq 12$  oder w4+1 Runden weglaufen.
- 3-4** Dein Gesicht wird so grauenhaft, dass dein Vertrauter für 24 Stunden wegläuft.

**2-13 Sengender Strahl****Regeln 183, Rules 192**

Grad 2, 1 Aktion, Reichweite 24m, Rettungswurf: Reflex 15 oder brennt\*

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

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

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

Verderbnis w8:

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

Patzer w4:

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

**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 (Verderbnis)    **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.

## 2-15 Spinnennetz

Regeln 186, Rules 196

Grad 2, 1 Aktion, Reichweite variabel, Dauer variabel, Rettungswurf: verschieden

Du erzeugst ein fast unsichtbares Spinnennetz und kannst es wie eine Falle platzieren. Es ist brennbar und kann von außen mit einer Klinge zerstört werden (RK 16, 5 HP pro gefangenem Wesen), mit 25% wird dabei die Klinge verstrickt. Bei Angriff auf im Netz gefangene Wesen 10% Verstrickung. Gefangene Wesen befreien sich mit STÄ oder GES 20.

### Zauber w20:

- |       |                                                                                                                                                                                                                                   |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1     | Kritischer Fehlschlag w6+Glücksmod:<br>0- Verderbnis, Patzer & Makel    1-2 Verderbnis    3 Makel (Verderbnis)    4+ Patzer                                                                                                       |
| 2-11  | Fehlschlag & Verlust                                                                                                                                                                                                              |
| 12-13 | Fehlschlag, aber Zauber ist nicht verloren                                                                                                                                                                                        |
| 14-15 | Du erzeugst ein Spinnennetz mit <b>3 m</b> Durchmesser für w6 Stunden.                                                                                                                                                            |
| 16-19 | Du erzeugst ein Spinnennetz mit <b>6 m</b> Durchmesser für w6 Stunden.                                                                                                                                                            |
| 20-21 | Du erzeugst ein Spinnennetz mit <b>9 m</b> Durchmesser für <b>w6 Tage</b> .                                                                                                                                                       |
| 22-25 | Du erzeugst ein Spinnennetz mit <b>9 m</b> Durchmesser für <b>w6 Tage</b> und kannst es 15 m weit <b>schleudern</b> (Fernkampfangriff +6, bei Verfehlen w10 m weit in Zufallsrichtung).                                           |
| 26-29 | Du erzeugst ein Spinnennetz mit <b>9*9*0.3 m Volumen</b> oder <b>270 m Länge</b> für <b>2w6+ZS Tage</b> und kannst es <b>60 m weit schleudern</b> (Fernkampfangriff +6, bei Verfehlen w10 m weit in Zufallsrichtung).             |
| 30-31 | Du erzeugst <b>drei</b> Spinnennetze mit je <b>9*9*0.3 m Volumen</b> oder <b>270 m Länge</b> für <b>2w6+ZS Tage</b> und kannst es <b>60 m weit schleudern</b> (Fernkampfangriff +8, bei Verfehlen w10 m weit in Zufallsrichtung). |
| 32-33 | Du erzeugst <b>drei</b> Spinnennetze mit je <b>9*9*0.3 m Volumen</b> oder <b>270 m Länge</b> für <b>w6+ZS Monate</b> und kannst es 60 m weit schleudern (Fernkampfangriff +8, bei Verfehlen w10 m weit in Zufallsrichtung).       |
| 34+   | Du füllst einen Raum von maximal 1,5 km Durchmesser mit Spinnweben oder erzeugst bis 10 menschengroße Netze. Gefangene Wesen können sich nur mit Stärke oder Geschick 25 befreien. 25% Feuerresistenz. Das Netz ist permanent.    |

### Verderbnis w8:

- |   |                                                                                                                           |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Spinnweben erscheinen zwischen deinen Fingern                                                                             |
| 2 | Wenn du sprichst erscheinen Spinnweben in deinen Mundwinkeln                                                              |
| 3 | Dein Haar wird klebrig wie Spinnfäden.                                                                                    |
| 4 | Auf deinem Kopf wachsen 6 Facettenaugen.                                                                                  |
| 5 | In deinen Mundwinkeln wachsen 2 kleine Mandibeln.                                                                         |
| 6 | Auf deiner Haut bildet sich eine ölige Schicht. Du wirst nie wieder festkleben, aber mit 10% rutscht du beim Klettern ab. |
| 7 | geringfügige Verderbnis                                                                                                   |
| 8 | ernsthafte Verderbnis                                                                                                     |

### Patzer w4:

- |   |                                                                                                         |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Du verstrickst alles in 3 m Umkreis für w6 Minuten. Stärke oder Geschick 25 befreit.                    |
| 2 | Du rufst eine Giftspinne für w4+1 Runden. Biss +3 <b>w3</b> Zäh 20 oder -2w4 AUS; RK 8 HP 6             |
| 3 | Du wirst w7+1 Tage lang immer wieder von Spinnen heimgesucht die nur dich angreifen.                    |
| 4 | Du wirfst mit Klumpen um dich. Alle in 7,5 m Umkreis Reflex 10 oder für w4 Runden -2 auf alle Aktionen. |

## 2-17 Trugbild

Regeln 186, Rules 196

Grad 2 1 Runde Reichweite  $\geq 30m$  Dauer  $\geq 1$  Runde (Konzentration) Rettungsw.: Willen  $\geq ZW$

Du erschaffst das Trugbild eines Objektes oder Wesens. Die Illusion ist rein visuell und hat keine hörbaren, greifbaren oder riechbaren Bestandteile. Indem du dich konzentrierst, kannst du die Illusion bewegen und animieren. Das Trugbild durchschaut wer Grund hat es anzuzweifeln und Willen  $\geq ZW$  wirft und wer die Illusion berührt.

### Zauber w20:

- |       |                                                                                                                                                                                                                 |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1     | Kritischer Fehlschlag w6+Glücksmod:<br><b>0-</b> Verderbnis, Patzer & Makel <b>1-3</b> Verderbnis <b>4</b> Makel (Verderbnis) <b>5+</b> Patzer                                                                  |
| 2-11  | Fehlschlag & Verlust                                                                                                                                                                                            |
| 12-13 | Fehlschlag, aber Zauber ist nicht verloren                                                                                                                                                                      |
| 14-15 | Du erzeugst ein Menschen-großes Trugbild von etwas Bekanntem innerhalb 30m in Sichtlinie. Es bewegt sich nicht und bleibt bei Konzentration für 2 Phasen.                                                       |
| 16-19 | Du erzeugst ein Menschen-großes Trugbild von etwas Bekanntem innerhalb 30m in Sichtlinie. Es bewegt sich nicht-animiert mit <b>1,5m</b> bei Konzentration für 2 Phasen.                                         |
| 20-21 | Du erzeugst ein Menschen-großes Trugbild von etwas Bekanntem innerhalb 30m in Sichtlinie. Es bewegt sich <b>animiert</b> mit <b>9m</b> bei Konzentration für 2 Phasen.                                          |
| 22-25 | Du erzeugst ein <b>Riesen-großes</b> Trugbild von etwas Bekanntem innerhalb <b>300m</b> in Sichtlinie. Es bewegt sich animiert mit 9m und <b>nur anfänglicher Konzentration</b> für insgesamt <b>1 Stunde</b> . |
| 26-29 | Du erzeugst ein <b>Burg-großes</b> Trugbild von etwas Bekanntem innerhalb <b>300m</b> in Sichtlinie. Es bewegt animiert sich mit <b>18m</b> und nur anfänglicher Konzentration für insgesamt <b>1 Tag</b> .     |
| 30-31 | Du erzeugst ein Burg-großes <b>komplexes</b> Trugbild von etwas Bekanntem innerhalb 300m in Sichtlinie. Es bewegt sich animiert mit 18m und nur anfänglicher Konzentration für insgesamt <b>1 Woche</b> .       |
| 32-33 | Du erzeugst ein Burg-großes komplexes Trugbild von etwas Bekanntem innerhalb 300m in Sichtlinie. Es bewegt sich animiert mit 18m und nur anfänglicher Konzentration für insgesamt <b>1 Monat</b> .              |
| 34+   | Du erzeugst ein beliebig großes und komplexes Trugbild <b>deiner Vorstellung überall</b> in Sichtlinie. Es bewegt sich animiert mit <b>30m</b> und nur anfänglicher Konzentration für insgesamt <b>1 Jahr</b> . |

### Verderbnis w6:

- 1 Deine linke Hand verwandelt sich in ein körperloses Trugbild und kann nichts mehr greifen.
- 2 Jeder Illusion die du berührst wird „echte“ Festigkeit verliehen.
- 3-5 geringfügige Verderbnis
- 6 ernsthafte Verderbnis

### Patzer w4:

- 1 Du verwandelst einen nahen Verbündeten in ein Trugbild, welches die letzten Bewegungen wiederholt bis der Betroffene nach w6+1 Runden ohne Erinnerung wieder real wird.
- 2 Du erschaffst ein vollkommen unglaubliches Trugbild, z. B. halb-durchsichtig oder mit schlechter Animation welches dir den Rest des Tages folgt.
- 3 Du rufst ein glaubwürdiges lebensgefährliches Tier hervor (z.B. Löwe), das dich anspringt und sich dann auflöst. Zähigkeit 10 oder du erleidest vor Schreck w6 Runden Malus -1 auf alles.
- 4 Du kannst deine Illusionen nicht kontrollieren und erschaffst Trugbilder von Feen, Gnomen und Einhörnern, die w4 Stunden lang um dich herumtollen und große Aufmerksamkeit erregen.

**2-20 Unsichtbarkeit****Regeln 195, Rules 172**Grad 2, 1 Aktion, Reichweite selbst+, Dauer variabel, Rettungswurf: Willen  $\geq$  ZW**Du machst dich oder andere unsichtbar.**Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag w6+Glücksmod:  
**0-** Verderbnis, Patzer & Makel    **1-3** Verderbnis    **4** Makel (Verderbnis)    **5+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag & Verlust
- 12-13** Fehlschlag, aber Zauber ist nicht verloren
- 14-15** Du bist für 1 Phase unsichtbar solange du dich konzentrierst und mit max. halber Geschwindigkeit bewegst und keine Angriffe oder Zauber verwendest.
- 16-19** Du bist für 1 Phase unsichtbar, keine Angriffe oder Zauber.
- 20-21** Du machst 1 Wesen oder Objekt für 1 Phase unsichtbar, keine Angriffe oder Zauber.
- 22-25** Du machst dich und alle Gefährten innerhalb 3 m für 1 Phase unsichtbar solange ihr zusammenbleibt, mit Konzentration auch Objekte, keine Angriffe oder Zauber.
- 26-29** Du machst dich und alle Gefährten innerhalb **6 m** für 1 Phase unsichtbar solange ihr zusammenbleibt, mit Konzentration auch Objekte, keine Angriffe oder Zauber.  
 Alternativ machst du nur dich für 1 Stunde unsichtbar.
- 30-31** Du erzeugst für 1 Phase einen Unsichtbarkeitsschild für dich, einen Gefährten oder ein Objekt. Der Unsichtbare kann angreifen und zaubern und Unsichtbarkeit entdecken mit Willen widerstehen.
- 32-33** Du erzeugst für 1 Phase einen Unsichtbarkeitsschild von 3 m für dich und deine Gefährten. Unsichtbare können angreifen und zaubern und Unsichtbarkeit entdecken mit Willen widerstehen.
- 34+** Du erzeugst für 1 Phase einen Unsichtbarkeitsschild von 3 m für dich und deine Gefährten. Du kannst den Schild 30 m weit werfen und 30 m pro Runde bewegen. Unsichtbare können angreifen und zaubern und Unsichtbarkeit entdecken mit Willen widerstehen.

Verderbnis w16:

- 1-6** Ein Körperteil wird unsichtbar: **1** Hand **2** Arm **3** Ohren **4** Torso **5** Augen **6** Bein
- 7** Dein Kopf wird dauerhaft sichtbar.
- 8-11** Während du unsichtbar bist verwandelt sich dein Körper in:  
**8** Bär                      **9** Affenmensch                      **10** Wolfsmensch                      **11** Pferdensch
- 12-14** geringfügige Verderbnis    **15** ernsthafte Verderbnis    **16** schwerwiegende Verd.

Patzer w4:

- 1** Ein wandernder Geist wird in 4,5 m sichtbar. (Seite 325)
- 2** Ein zufällig bestimmter Gegner innerhalb 6 m wird für 1 Phase unsichtbar.
- 3** Alle Gegner innerhalb 15 m werden für 1 Phase unsichtbar.
- 4** Ein zufällig bestimmter Gefährte innerhalb 15 m leuchtet für 1 Tag und wird von Angreifern bevorzugt.

**2-20 Zauberstecken****Regeln 198, Rules 199**

Grad 2, 1 Woche pro ZS, Reichweite selbst, Dauer permanent, Rettungswurf: -

**Du schaffst einen mächtigen Zauberstab. 1000 Gold pro ZS, ein Stab als Material und ein Zauberbrand von 2\*ZS, von dem 1 Punkt nie wieder heilt sind notwendig.**

Zauber w20:

- 1** Verlust, Fehlschlag, Verderbnis und Makel des Patrons
- 2-11** Fehlschlag & Verlust
- 12-13** Fehlschlag, aber Zauber ist nicht verloren
- 14-15** Dein Stab erhält +1 auf Angriff, bewirkt w4+ZS+1 Schaden und kann bis zu 6m Licht spenden. Bei Verlust erleidest du w4 pro ursprünglicher ZS Schaden.
- 16-19** Dein Stab erhält +1 auf Angriff, bewirkt w4+ZS+1 Schaden und kann bis zu 6m Licht spenden. Bei Verlust erleidest du w4 pro ursprünglicher ZS Schaden. **Bei der Erschaffung kannst du einen Zauber wirken, bei Gelingen erhält dieser in Zukunft einen Bonus von +1 oder +2 falls deine ursprüngliche ZS mindestens 4 ist.**
- 20-21** Dein Stab erhält +1 auf Angriff, bewirkt w4+ZS+1 Schaden und kann bis zu 6m Licht spenden. Bei Verlust erleidest du w4 pro ursprünglicher ZS Schaden. Bei der Erschaffung kannst du einen Zauber wirken, bei Gelingen erhält dieser und **alle Rettungswürfe** in Zukunft einen Bonus von +1 oder +2 falls deine ursprüngliche ZS mindestens 4 ist.
- 22-25** Dein Stab erhält +1 auf Angriff, bewirkt w4+ZS+1 Schaden und kann bis zu 6m Licht spenden. Bei Verlust erleidest du w4 pro ursprünglicher ZS Schaden. Bei der Erschaffung kannst du **zwei** Zauber wirken, bei Gelingen erhalten diese und alle Rettungswürfe in Zukunft einen Bonus von +1 oder +2 falls deine ursprüngliche ZS mindestens 4 ist.
- 26-29** Dein Stab erhält +1 auf Angriff, bewirkt w4+ZS+1 Schaden und kann bis zu 6m Licht spenden. Bei Verlust erleidest du w4 pro ursprünglicher ZS Schaden. Bei der Erschaffung kannst du zwei Zauber wirken, bei Gelingen erhalten diese und alle Rettungswürfe und **Rüstungsklasse** in Zukunft einen Bonus von +1 oder +2 falls deine ursprüngliche ZS mindestens 4 ist.
- 30-31** Dein Stab erhält +1 auf Angriff, bewirkt w4+ZS+1 Schaden und kann bis zu 6m Licht spenden. Bei Verlust erleidest du w4 pro ursprünglicher ZS Schaden. Bei der Erschaffung kannst du **drei** Zauber wirken, bei Gelingen erhalten diese und alle Rettungswürfe und Rüstungsklasse in Zukunft einen Bonus von +1 oder +2 falls deine ursprüngliche ZS mindestens 4 ist.
- 32-33** Wie 30-31. **Du kannst Zauber im Stab speichern, dazu würfelst du die 3 Zauber bis zu ZS mal oder bis zum ersten Fehlschlag. Die Gelungenen sind gespeichert.**
- 34+** Wie 32-33. **Du verleihst dem Stab in Absprache mit der SL eine einzigartige Fähigkeit, z.B. Glieder verschrumpeln lassen oder in eine Schlange zu verwandeln.**

Verderbnis w8:

- 1-4** geringfügige Verderbnis      **5-6** ernsthafte Verderbnis      **7-8** schwerwiegende Verderbnis

**3-3 Blitzstrahl****Regeln 206, Rules 222**Grad 3, 1 Runde, variable Reichweite, variable Dauer, Reflex  $\geq$  ZW**Du erzeugst eine Entladung elektrischer Energie.**Verderbnis w8:

- 1** Du lädst dich selbst auf: 1 Schaden für Metall berühren, 1 Schaden für berührte Wesen.
- 2** Deine Haare stehen dauerhaft zu Berge.
- 3** Du bist zeitlebens empfindlich gegen Elektrizität: +1 Schaden pro Schadenswürfel und du kannst verborgene Wasserläufe spüren.
- 4** Dein Gehirn wird umgepolt: PER und INT Werte vertauschen.
- 5-6** ernsthafte Verderbnis
- 7-8** schwerwiegende Verderbnis

Patzer w3:

- 1** Du bekommst selbst einen Schlag: 2w4 Schaden.
- 2** Du versetzt einem Gefährten innerhalb 9 m einen Schlag: 2w4 Schaden.
- 3** In der nächsten Runde erfolgt ein Blitzschlag innerhalb 3 m deiner jetzigen Position. 2w6 Schaden für jeden in Metallrüstung oder mit Metallwaffe.

Zauber w20:

- |              |                                                                                                                                                     |                                           |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| <b>1</b>     | Patzer w6+Glücksmod: <b>0-</b> Verderbnis, Patzer & Makel<br><b>3</b> Makel (Verderbnis)                                                            | <b>1-2</b> Verderbnis<br><b>4+</b> Patzer |
| <b>2-11</b>  | Fehlschlag, Verlust                                                                                                                                 |                                           |
| <b>12-15</b> | Fehlschlag, aber kein Verlust                                                                                                                       |                                           |
| <b>16-17</b> | Ein Blitzstrahl auf ein Ziel bis in 30 m: 3w6 Schaden für Ziel.                                                                                     |                                           |
| <b>18-21</b> | Ein Blitzstrahl auf ein Ziel bis in 30 m: 4w6 Schaden für Ziel.                                                                                     |                                           |
| <b>22-23</b> | Ein Blitzstrahl auf ein Ziel bis in 30 m: 2w6 Schaden für <b>alle</b> im Umkreis von 9 m.                                                           |                                           |
| <b>24-26</b> | Ein Kettenblitz auf ein 1. Ziel bis in 15 m, 3 weitere je 9 m: Nw6 Schaden für N. Ziel.                                                             |                                           |
| <b>27-31</b> | Ein Gabelblitz auf bis zu 5 Ziele bis in 45 m und innerhalb 45 Grad: 5w6 Schaden.<br>Nur ein Blitz pro Ziel.                                        |                                           |
| <b>32-33</b> | Ein Kugelblitz auf ein Ziel bis in 60 m: 10w6 Schaden und innerhalb 6 m<br>6w6 Schaden.                                                             |                                           |
| <b>34-35</b> | Blitzgewitter auf bis zu 6 Ziele in Sichtlinie bis zu 150 m: w7*w12 Schaden.                                                                        |                                           |
| <b>36+</b>   | Ein Gabelblitz auf einen Punkt in bis 300 m Entfernung, von dem aus auf bis zu<br>8 Ziele innerhalb 120 m. 24w6 Gesamtschaden kann verteilt werden. |                                           |

Grad: 3,  $\geq 1$  Runde, permanent, Reichweite bis  $\infty$ , Rettungswurf: unfreiwillig Willen  $\geq ZW$

Du und gegebenenfalls andere Wesen wechseln mit Ausrüstung zu einem Ort auf derselben oder einer anderen Ebene oder Dimension. Entfernung und Präzision hängen vom ZW ab und davon wie gut du den Zielort kennst. Du musst das Ziel vor dem Zauber bestimmen.

Manifestation w3:

- 1 Ihr verschwindet einfach und taucht am Ziel wieder auf.
- 2 Ihr verschwindet in einer stinkenden Schwefelwolke und taucht in einer Explosion wieder auf.
- 3 Ihr verblasst langsam, werdet zu sich auflösendem Nebel, der am Zielort wieder materialisiert.

Verderbnis w8:

- 1 Dein Aussehen altert um 100 Jahre, und obwohl dein Körper keinen Verfall erleidet.  
2 Immer wenn eine 13 gewürfelt wird beginnst du zu flackern und verschwindest für w4 Runden und 1 Schaden.  
3 Dimensionsmagnet: Dämonen, Elementare und Externare greifen dich manchmal an (SL entscheidet).  
4-5 ernsthafte Verderbnis 6-8 schwerwiegende Verderbnis

### Zauberpatzer w4:

- 1 Du und nahe Gefährten werden w16 km in eine zufällige Richtung transportiert.
- 2 Du und nahe Gefährten tauschen auf zufällige Weise ihre Plätze.
- 3 Deine Kleidung und Ausrüstung wird w30 km in eine zufällige Richtung transportiert, du bleibst nackt zurück.
- 4 Sämtliche Waffen der Gruppe werden an einen unbekannten Ort teleportiert.

Zauber:

- |              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>1</b>     | Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:<br><b>0-</b> Verderbnis & Patzer & Makel <b>1-2</b> Verderbnis <b>3</b> Makel des Patrons (Verderbnis) <b>4+</b> Patzer                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>2-11</b>  | Fehlschlag & Verlust <b>12-15</b> Fehlschlag                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>16-17</b> | Du reist 150 km zu einem <b>bereits besuchten</b> Ort. Abweichung von w10-ZS km. *                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>18-21</b> | Du reist 300 km zu einem <b>bekannten</b> Ort und kannst ein menschengroßes Wesen durch Berührung mitnehmen. Abweichung von w6 km falls besucht oder w12-ZS km falls nicht. *                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>22-23</b> | Du reist 750 km zu einem <b>bekannten</b> Ort und kannst vier menschengroße Wesen durch Berührung mitnehmen. Abweichung w5 km falls besucht, oder w10-ZS km falls nicht. *                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>24-26</b> | Du reist zu einem bekannten Ort im gleichen Sonnensystem und kannst vier menschengroße Wesen durch Berührung mitnehmen. Abweichung w5 km falls besucht, w10-ZS km falls nicht. *                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>27-31</b> | Du ziehst einen magischen Kreis mit bis zu 12 m Durchmesser (1 Runde pro 3 m) in dem alle Wesen zu einem bekannten Ort auf derselben Ebene transportiert werden oder in 150 km auf einer angrenzenden Ebene. Abweichung auf gleicher/anderer Ebene w5/w16 km falls besucht, w10/w20-ZS km falls nicht. *                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>32-33</b> | Du transportierst dich und ZS Wesen (oder alle bis auf ZS Wesen) innerhalb 12 m an einen beliebigen Ort. Abweichung falls besucht w5/w16/w50 km auf gleicher/angrenzender/anderer Ebene, sonst w10/w30/w100. *                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>34-35</b> | Du transportierst dich und ZS Gefährten punktgenau transportieren. Mit größeren Objekten ist die Abweichung w50 km. Boote erfordern 5 Zauberbrand und 1 Phase, Armeen 10 und 1 Stunde, Festungen 15 und 1 Tag, kleine Städte 20 und 1 Woche.                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>36+</b>   | Du transportierst Boote, Armeen, Festungen und sogar kleine Städte wie unter 34-35 beschrieben ohne Abweichung. Du kannst auch Götter oder Außerirdische besuchen. Alternativ kannst du ein dauerhaftes Portal zwischen Ebenen erschaffen. Dazu bestimmst du auf beiden Seiten ein Objekt als Portal (z.B. Tür, Fenster, Bogengang, Brunnen, Thron, Obelisk, Fliese, Fluss) und verbringst eine Woche auf jeder Seite und verbrauchst Material im Wert von 50 000 Gold pro Richtung und 10 Punkte Zauberbrand. Kein Rettungswurf. |

\*) Bei Abweichung >0 zu 20% Gefahrensituation und w4 Schaden (z.B. durch Sturz).

### 3-6 Emirikols entropischer Mahlstrom

Regeln 211, Rules 213

Grad 3, 1 Aktion, Reichweite 15 +3\*ZS Schritt, 1 Runde pro ZS, Zähigkeit  $\geq$  ZW (Chaos+1, Ordnung -1)

**Du erzeugst einen entropischen Sturm in Form eines purpur-schwarzen Nebels in dem Blitze zucken auf einer Fläche von 12\*12 Schritt.**

#### Verderbnis w4:

- 1 Deine Augen werden zu purpur-schwarzen Kugeln durch die Blitze zucken.
- 2 Deine Haut wird von purpur-schwarzen Adern durchzogen in denen Blitze zucken.
- 3 Du alterst vorzeitig: graues Haar, Falten und Altersflecken.
- 4 Deine Kleidung zerfällt wenn du sie trägst: jede Woche benötigst du neue.

#### Patzer w5:

- 1 Zähigkeit 10 oder du alterst vorübergehend 24 Stunden lang um 2w20 Jahre.
- 2 All deine nicht-magischen Gegenstände zerfallen zu Rost oder verrotten.
- 3 Entropischer Rückstoß wirft dich 4,5 m zurück und verursacht w4 Schaden.
- 4 Ein Regen aus Fröschen ergießt sich innerhalb 12 m: Zähigkeit 8 oder w3 Schaden.
- 5 Du und alle Wesen innerhalb 6 m ändern plötzlich ihre Position (SL entscheidet).

#### Zauber w20:

- |   |                                                                                          |                                           |
|---|------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| 1 | Patzer w6+Glücksmod: <b>0-</b> Verderbnis, Patzer & Makel<br><b>3</b> Makel (Verderbnis) | <b>1-2</b> Verderbnis<br><b>4+</b> Patzer |
|---|------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
- 
- |                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                     |                                  |                  |                                  |                |                     |                     |                            |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|----------------------------------|------------------|----------------------------------|----------------|---------------------|---------------------|----------------------------|
| <b>2-11</b>    | Fehlschlag, Verlust                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                     |                                  |                  |                                  |                |                     |                     |                            |
| <b>12-15</b>   | Fehlschlag, aber kein Verlust                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                     |                                  |                  |                                  |                |                     |                     |                            |
| <b>16-17</b>   | Nicht lebende und nicht-magische Metalle und organisches Material verderben.<br>Ab jetzt bei Krit. zerstört. <b>Zähigkeit 10</b> pro Waffe und Rüstung oder Angriff -2/RK -2.                                                                                                                                                                                                      |                     |                                  |                  |                                  |                |                     |                     |                            |
| <b>18-21</b>   | Nicht lebende und nicht-magische Metalle und organisches Material verderben.<br>Ab jetzt bei Krit. zerstört. <b>Zähigkeit 15</b> pro Waffe und Rüstung oder Angriff -2/RK -2.<br>Magische Gegenstände +N brauchen <b>Zähigkeit 10-N</b> . Konstrukte Zähigkeit ZW oder w10+ZS Schaden.                                                                                             |                     |                                  |                  |                                  |                |                     |                     |                            |
| <b>22-23</b>   | Alle Lebewesen Zähigkeit ZW (Gesinnung s.o.) oder -w4 Stärke & Ausdauer.<br>Für Dauer des Zaubers -3 Malus auf alle Würfe.                                                                                                                                                                                                                                                         |                     |                                  |                  |                                  |                |                     |                     |                            |
| <b>24-26</b>   | Alle Lebewesen Zähigkeit ZW (Gesinnung s.o.) oder Leiden je w8:<br><table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td><b>1</b> blind</td> <td><b>2</b> taub</td> <td><b>3</b> gelähmt</td> <td><b>4</b> nur 1,5 m Bewegungsrate</td> </tr> <tr> <td><b>5</b> stumm</td> <td><b>6</b> bewusstlos</td> <td><b>7</b> wahnsinnig</td> <td><b>8</b> Gedächtnisverlust</td> </tr> </table> | <b>1</b> blind      | <b>2</b> taub                    | <b>3</b> gelähmt | <b>4</b> nur 1,5 m Bewegungsrate | <b>5</b> stumm | <b>6</b> bewusstlos | <b>7</b> wahnsinnig | <b>8</b> Gedächtnisverlust |
| <b>1</b> blind | <b>2</b> taub                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | <b>3</b> gelähmt    | <b>4</b> nur 1,5 m Bewegungsrate |                  |                                  |                |                     |                     |                            |
| <b>5</b> stumm | <b>6</b> bewusstlos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | <b>7</b> wahnsinnig | <b>8</b> Gedächtnisverlust       |                  |                                  |                |                     |                     |                            |
| <b>27-31</b>   | Nicht Zauberkundige: w3+ZS Schaden. Zauberkundige Willen $\geq$ ZW oder müssen jede Runde zaubern um Mahlstrom zu nähren: bei Misserfolg w6+ZS Schaden.                                                                                                                                                                                                                            |                     |                                  |                  |                                  |                |                     |                     |                            |
| <b>32-33</b>   | Lebewesen altern um 2w10 Jahre (*10 für Elfen): -1 Stärke, Ausdauer & Geschick.                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                     |                                  |                  |                                  |                |                     |                     |                            |
| <b>34-35</b>   | Zähigkeit $\geq$ ZW oder dauerhafte Verwandlung in w8: <b>1</b> Glas <b>2</b> Galle <b>3</b> Sand<br><b>4</b> Urschleim <b>5</b> Spucke <b>6</b> Zinn <b>7</b> totes Ungeziefer <b>8</b> Geschwür<br>Zurückverwandeln ist möglich (sofern Material noch vorhanden) aber schwierig.                                                                                                 |                     |                                  |                  |                                  |                |                     |                     |                            |
| <b>36+</b>     | Alle sterblichen Wesen lösen sich in Schlamm auf und ihre Ausrüstung zerfällt.<br>Alle Beobachter sind für w6 Runden handlungsunfähig. Keine Rückverwandlung.                                                                                                                                                                                                                      |                     |                                  |                  |                                  |                |                     |                     |                            |

**3-8 Feuerball****Regeln 214, Rules 216**

Grad 3, 1 Runde, Reichweite  $\geq 15$  Schritt mit 6 Schritt Radius, wirkt sofort, Reflex  $\geq$  ZW halbiert

**Du schleuderst einen Feuerball der am Ziel im Umkreis von 6 Schritt explodiert. Leicht entflammbare Gegenstände gehen in Flammen auf.**

Manifestation w4:

- 1 Du schleuderst eine Flammenkugel die am Ziel zerburst.
- 2 Du schleuderst flüssiges Feuer das am Ziel herabregnet.
- 3 Du erzeugst am Ziel eine Singularität, die in Flammen explodiert.
- 4 Du schleuderst eine Wolke sprühender Funken die am Ziel in Stichflammen aufgeht.

Verderbnis w8:

- 1 Deine Hände und Arme werden schwarz wie Holzkohle.
- 2 Deine Haut wird schwarz und wie Holzkohle.
- 3 Dein gesamtes Haar verbrennt und du riechst ständig nach verbranntem Haar.
- 4 Ein dauerhaftes wanderndes Portal zur Ebene des Feuers erscheint über deinem Kopf und regnet kleine Flammen zu Boden. Täglich 1% dass sich etwas entzündet.
- 5 geringfügige Verderbnis      6-7 ernsthafte Verderbnis      8 schwerwiegende Verderbnis

Patzer w5:

- 1 Ein kleiner Feuerball explodiert in deiner Hand: w6 Schaden.
- 2 Der Feuerball explodiert in deiner Hand: 3w6 Schaden innerhalb 6 Schritt.
- 3 Du bewirkst eine spontane Selbstentzündung: 2w6 Schaden und alles Brennbare am Körper inklusive Kleidung zerfällt zu Asche.
- 4 Du erzeugst einen Eisregen innerhalb 6 Schritt: kein Schaden, Feuer werden gelöscht.
- 5 Du bekommst einen üblen Sonnenbrand: 1 Woche -1 auf alle körperlichen Aktionen.

Zauber w20:

- |              |                                                                                                                                                            |                                           |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| 1            | Patzer w6+Glücksmod: <b>0-</b> Verderbnis, Patzer & Makel<br><b>4</b> Makel (Verderbnis)                                                                   | <b>1-3</b> Verderbnis<br><b>5+</b> Patzer |
| <b>2-11</b>  | Fehlschlag, Verlust                                                                                                                                        |                                           |
| <b>12-15</b> | Fehlschlag, aber kein Verlust                                                                                                                              |                                           |
| <b>16-17</b> | Ein Feuerball bis in 30 m: 3w6 Schaden.                                                                                                                    |                                           |
| <b>18-21</b> | Ein Feuerball bis in 36 m: 4w6 Schaden.                                                                                                                    |                                           |
| <b>22-23</b> | Ein springender Feuerball bis in 15 m: 5w6 Schaden, dann 4 weitere Ziele in 6-15 m: je w6 Schaden.                                                         |                                           |
| <b>24-26</b> | Ein Feuerball fliegt im 12 m hohen Bogen bis in 48 m: 6w6 Schaden.                                                                                         |                                           |
| <b>27-31</b> | Drei Salven von je w3+1 Feuerbällen auf bis zu 3 Ziele bis in 60 m: je w6 Schaden.                                                                         |                                           |
| <b>32-33</b> | Ein Feuerball fliegt im 12 m hohen Bogen bis 60 m: 10w6 Schaden in 0-6 m Radius.                                                                           |                                           |
| <b>34-35</b> | Ein Feuerball fliegt aus dem Himmel bis in 150 m: 14w6 Schaden in 0-9 m Radius. Sicht notwendig, aber z.B. Kristallkugel möglich.                          |                                           |
| <b>36+</b>   | Ein Feuerball fliegt aus dem Himmel bis in 1,5 km: 20w6 Schaden in 0-12 m Radius. Keine Sicht notwendig, Ort oder Probe des Ziels (z.B. Haarlocke) genügt. |                                           |

**3-11 Geister befragen** (Consult Spirit)**Regeln 220, Rules 204****Grad 3****Dauer  $\geq 1$  Frage****Reichweite selbst****kein Rettungswurf**

Du befragst einen Geist der äußeren Ebenen, z.B. ein Verstorbener, Dämon, Naturgeist, Patron oder Gott. Wenn bereits bekannt ZW+1. Wenn völlig unbekannt oder entgegengesetzt ZW-1. w20: 1-4 freundlich, 5-16 neutral, 17-20 feindlich. Neutral oder freundlich: 50% richtige Antwort. Feindselig w20: 1-10 irreführend, 11-16 keine Antwort, 17-20 geistige Angriff: Willen gegen 3w6 | INT-w4. Der Geist kennt dich jetzt.

Manifestation w3:

- 1 Du erstarrst bis der Zauber vorbei ist.
- 2 Du flackerst und verschwindest immer wieder bis der Zauber vorbei ist.
- 3 Du fragst ins Leere.

Verderbnis w6:

- 1 Dein Gesicht wird zu dem eines ... (Äußere Gestalt Vertrauter: **1-25 Vertrauten finden**, Regeln S.325).
- 2 Dein Geist wird täglich zu 1% für w4 Stunden von dem befragten Geist übernommen.
- 3 Dein Haar wird weiß und steht zu Berge.
- 4 Du alterst um w8+2 Jahre.
- 5 Deine Haut wird faltig als wärest du 100 Jahre alt, doch sonst bist du unbeeinflusst.
- 6 Deine Ohren werden empfindlich für Geister und du hörst sie wann immer sie in der Nähe sind.

Zauberpatzer w3:

- 1 Du sprichst mit deinem eigenen Geist jenseits von Raum und Zeit: für 1 Phase verwirrt: -1 auf alle Würfe.
- 2 Der Gerufene übernimmt für w6 Runden deinen Geist und handelt entsprechend (SL).
- 3 Dein eigener Geist verlässt für w6 Runden deinen Körper und du fällst in Katatonie (Starre).

Zauber:

- 1 Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:  
**0-** Verderbnis & Patzer & Makel **1-2** Verderbnis **3** Makel des Patrons (Verderbnis) **4+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag & Verlust **12-15** Fehlschlag
- 16-17** Du stellst einen flüchtigen Kontakt her, weißt aber nicht zu wem, du bekommst 1 Antwort.
- 18-21** Du stellst einen einfachen Kontakt her, kennst die Art des Geistes, du bekommst 2 Antworten.
- 22-23** Du stellst einen grundlegenden Kontakt her, kennst die Art des Geistes, bekommst 3 Antworten.
- 24-26** Du stellst einen grundlegenden Kontakt her, kennst die Art des Geistes, bekommst 4 Antworten.
- 27-31** Du stellst starken Kontakt her, kennst die Art des Geistes, bekommst 5 Antworten oder kannst für 5 Minuten mit ihm reden.
- 32-33** Du erkennst die Art des Geistes, seine Erscheinung, Motivation, Ziele und Stimmung und kannst für 1 Stunde mit ihm reden. Du erfährst Details über das Gebiet des Wesens und erhältst +1 auf alle Würfe dazu. Vom Schöpfer eines Zaubers erhältst du z.B. permanent +1 auf diesen Zauber.
- 34-35** Du erkennst alles über den Geist, seine Erscheinung, Motivation, Ziele und Stimmung und kannst für 1 Stunde mit ihm reden. In den nächsten 7 Tagen kannst du durch w10 Phasen Konzentration die Unterhaltung für w5 Phasen fortsetzen. Du erfährst Details über das Gebiet des Geistes und erhältst +1 auf alle Würfe dazu. Vom Schöpfer eines Zaubers erhältst du z.B. permanent +1 auf diesen Zauber.
- 36+** Du verbindest deinen Geist mit dem des Befragten, für 7 Tage könnt ihr gegenseitig auf euer Wissen zugreifen. Alle Fragen werden genau beantwortet und der Geist kann auch deinen übernehmen, zu 1% permanent. Du erfährst alle Details über das Gebiet des Geistes und erhältst +4 auf alle Würfe dazu. Vom Schöpfer eines Zaubers erhältst du z.B. permanent +4 auf diesen Zauber. Von deinem Patron kannst du diese +4 zu seinen Zaubern erhalten.

### 3-16 Magie bannen

### Regeln 227, Rules 208

Grad 3, variabel: 1+ Runde, Berührung oder 6 m, wirkt sofort, manchmal Willen  $\geq$  ZW

**Du neutralisierst einen Zauber oder Trank oder bannst einen Dämonen, dabei musst du die Stärke des ursprünglichen Zaubers übertreffen. (SL entscheidet)**

Verderbnis w6:

- 1 Du verlierst 5 kg Gewicht.
- 2 Du absorbierst Merkmale des Zaubers den du bannen wolltest. (SL entscheidet)
- 3 Du gewinnst 10 kg Gewicht.
- 4 geringfügige Verderbnis      5 ernsthafte Verderbnis      6 schwerwiegende Verderbnis

Patzer w4:

- 1 Einer deiner magischen Gegenstände wird entzaubert.
- 2 Du unterdrückst für w6 Runden einen anderen Zaubereffekt innerhalb 15 Schritt.
- 3 Du verstärkst für w6 Runden alle Zauberwürfe innerhalb 6 Schritt um +1.
- 4 Du bewirkst ein Echo deines letzten Zauberspruchs (oder zufällig Grad w4) mit w10+14.

Zauber w20:

- |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                             |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
| 1     | Patzer w6+Glücksmod: 0- Verderbnis, Patzer & Makel<br>3 Makel (Verderbnis)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 1-2 Verderbnis<br>4+ Patzer |
| 2-11  | Fehlschlag, Verlust                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                             |
| 12-15 | Fehlschlag, aber kein Verlust                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                             |
| 16-17 | 1 Runde berühren: bannt nicht dauerhafte Zauber, Gegner negiert mit Willen $\geq$ ZW.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                             |
| 18-21 | 1 Runde 6 m: bannt nicht dauerhafte Zauber, Gegner negiert mit Willen $\geq$ ZW.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                             |
| 22-23 | 2 Runden 6 m: bannt nicht dauerhafte Zauber, kein Rettungswurf aber $ZW \geq ZW_{\text{original}}$ .                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                             |
| 24-26 | 3 Runden 6 m: bannt <b>mehrere nicht dauerhafte</b> Zauber, dauerhafte Zauber mit $ZW \geq ZW_{\text{original}}$ für w10 Runden, keine einzigartigen Artefakte, kein Rettungswurf.                                                                                                                                                                                                                         |                             |
| 27-31 | 4 Runden 6 m: bannt <b>mehrere auch dauerhafte</b> Zauber, dauerhafte Zauber und einzigartige Artefakte mit $ZW \geq ZW_{\text{original}}$ für w10 Runden, kein Rettungswurf.                                                                                                                                                                                                                              |                             |
| 32-33 | 5 Runden 6m: entweder wie <b>27-31</b> oder ein Artefakt mit $ZW \geq ZW_{\text{original}}$ dauerhaft entzaubern. 1 Punkt Blutmagie pro „Plus“ des Artefakts.                                                                                                                                                                                                                                              |                             |
| 34-35 | 1 Phase 6m: für 24 Stunden umgibt dich eine Sphäre der Entzauberung wie <b>27-31</b> von 6 m. Um Artefakte mit $ZW \geq ZW_{\text{original}}$ dauerhaft zu entzaubern kannst du 1 Punkt Blutmagie pro „Plus“ des Artefakts jederzeit ausgeben. Du kannst nur noch mit $ZW > ZW_{\text{bannen}}$ zaubern, aber die Sphäre jederzeit beenden.                                                                |                             |
| 36+   | 1 Stunde 6m: für 24 Stunden umgibt ein Wesen (auch Gegner) oder einen Gegenstand eine Sphäre der Entzauberung wie <b>27-31</b> von 6 m. Um Artefakte mit $ZW \geq ZW_{\text{original}}$ dauerhaft zu entzaubern kannst du 1 Punkt Blutmagie pro „Plus“ des Artefakts jederzeit ausgeben. Du kannst innerhalb der Sphäre nur noch mit $ZW > ZW_{\text{bannen}}$ zaubern, aber die Sphäre jederzeit beenden. |                             |

**4-9 Mit Toten sprechen****Regeln 293, Rules 290**

Grad 4, 1 Stunde, selbst, variable Dauer, kein Rettungswurf

**(-2 weil Klerikerzauber)****Du sprichst mit einem toten Wesen in einer euch beiden bekannten Sprache.**Manifestation w4:

- 1** die Leiche heilt auf wundersame Weise und scheint lebendig bis der Zauber endet
- 2** die Leiche wird von einer hellen Aura umgeben, sie bewegt beim Sprechen den Mund
- 3** ein Geist löst sich aus der Leiche und schwebt über ihr
- 4** die Leiche schreibt ihre Antworten: im Sand, mit geronnenem Blut, ...

Zauber w20:

- |          |                      |                                 |                                   |
|----------|----------------------|---------------------------------|-----------------------------------|
| <b>1</b> | Patzer w4+Glücksmod: | <b>2-</b> ernsthafte Verderbnis | <b>3+</b> geringfügige Verderbnis |
|----------|----------------------|---------------------------------|-----------------------------------|
- 2-17** Fehlschlag, Verlust
- 18-19** Du kannst für 1 Runde mit 1 Wesen sprechen dass höchstens **1 Woche** tot ist.  
**Eine Frage.**
- 20-23** Du kannst für 2 Runden mit 1 Wesen sprechen dass höchstens **1 Monat** tot ist.  
**2 Fragen.**
- 24-25** Du kannst für 2 Phasen mit 1 Wesen sprechen dass höchstens **1 Jahr** tot ist.  
**3 Fragen.**
- 26-28** Du kannst für 2 Phasen mit 1 Wesen sprechen dass höchstens **10 Jahre** tot ist.  
**4 Fragen.** Gespräch ist auch mit **Untoten** möglich.
- 29-33** Du kannst für 2 Phasen mit 1 Wesen sprechen dass höchstens **100 Jahre** tot ist.  
**5 Fragen.** Gespräch ist auch mit Untoten und **magischen Wesen** ist möglich.
- 34-35** Du kannst für 1 Stunde mit 1 Wesen sprechen dass höchstens **1000 Jahre** tot ist.  
**6 Fragen.** Gespräch ist auch mit Untoten und magischen Wesen ist möglich.  
Auch ein **Knochensplitter** reicht.
- 36-37** Du kannst für 1 Stunde mit 1 Wesen sprechen dass höchstens **10000 Jahre** tot ist.  
**Beliebig viele Fragen.** Gespräch ist auch mit Untoten und magischen Wesen ist möglich. Auch ein Knochensplitter reicht.
- 38+** Du kannst für 1 Tag mit 1 Wesen sprechen dass höchstens **100 000 Jahre** tot ist.  
Beliebig viele Fragen. Gespräch ist auch mit Untoten und magischen Wesen ist möglich. **Du brauchst keinen Teil des Körpers, das Gespräch ist rein geistig.**

**1-1 Böses entdecken****Regeln 260, Rules 259**

Grad 1, 1 Aktion, 18m, 6 Phasen Dauer, Rettungswurf Willen=Zauberwurf

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

Manifestation w3:

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

Zauber w20, Umkehrung w16:

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

**1-2 Dunkelheit/Helligkeit****Regeln 261, Rules 258**Grad 1, 1 Aktion, 6m,  $\geq 1$  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.

**1-3 Göttermahl****Regeln 262, Rules 262**

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

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

Manifestation w4:

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

Zauber w20:

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

**1-4 Heilige Zuflucht****Regeln 263, Rules 263**

Grad 1, 1 Aktion, selbst oder weiter,  $\geq 1$  Runde Dauer, Willen  $\geq$  Zauberwurf

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

Manifestation w4:

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

Zauber w20:

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

**1-5 Kälte oder Hitze widerstehen****Regeln 264, Rules 266**Grad 1, 1 Aktion, selbst oder mehrere,  $\geq 1$  Runde Dauer, kein Rettungswurf**Du wirkst Schutz gegen entweder Kälte oder Hitze. Für beides 2 mal zaubern.**Manifestation w3:

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

Zauber w20, Umkehrung w16:

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

**1-6 Lähmung****Regeln 265, Rules 264**

Grad 1, 1 Aktion, Berührung oder Wort,  $\geq 1$  Runde Dauer, Willen $\geq$ Zauberwurf

**Du wirkst Lähmung: das Ziel kann keine Aktionen ausführen oder sich bewegen**

Zauber w20:

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

**1-7 Machtwort****Regeln 266, Rules 268**

Grad 1, 1 Runde,  $\leq 9$  m,  $\geq 1$  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.

## 1-8 Magie entdecken

Regeln 267, Rules 260

Grad 1, 2 Aktionen, Reichweite 9 m, 2 Phasen Dauer, Willen  $\geq$  ZW negiert manchmal

**Du siehst Magie von Personen, Objekten und Orten in einem Kegel von deinem heiligen Symbol.**

### Zauber w20:

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

**12-13** Du siehst Magie, aber nur grob, d.h. du siehst etwas als magisch auch wenn nur ein kleiner Teil magisch ist. Du siehst nicht die Art der Magie. Magische Wesen können mit Willen  $\geq$  ZW widerstehen. 1 m Holz, 2,5 cm Metall oder 30 cm Stein blockieren.

**14-17** Wie oben aber **kein Rettungswurf**.

**18-19** Du siehst Magie im Detail, d.h. welcher Teil magisch ist. Du erkennst grob die Stärke der Magie, d.h. **ungefährer Grad, Boni, etc.** 1 m Holz, 2,5 cm Metall oder 30 cm Stein blockieren.

**20-23** Du siehst Magie und **unsterbliche Wesen** und auch welcher Teil magisch ist und ob es unsterblich ist. Du erkennst grob die Stärke der Magie, d.h. ungefährer Grad, Boni, etc. 1 m Holz, 2,5 cm Metall oder 30 cm Stein blockieren.

**24-27** Du siehst Magie, unsterbliche und **magische Wesen** und auch welcher Teil magisch ist und ob es unsterblich oder magisch ist. Du erkennst genau die Art und Stärke der Magie, z.B. welcher Zauber und welcher Effekt. **Nichts kann den Zauber blockieren.**

**28-29** Du siehst Magie, unsterbliche und magische Wesen innerhalb **36 m** im Detail. Du erkennst genau die Art und Stärke der Magie, z.B. welcher Zauber und welcher Effekt. **Nichts kann den Zauber blockieren.**

**30-31** Du siehst Magie, unsterbliche und magische Wesen innerhalb 36 m für **4 Phasen** im Detail. Du erkennst genau die Art und Stärke der Magie, z.B. welcher Zauber und welcher Effekt. **Nichts kann den Zauber blockieren.**

**32+** Du siehst Magie, unsterbliche und magische Wesen innerhalb deiner gesamten **Sichtlinie** für **1 Stunde** im Detail. Du erkennst genau die Art und Stärke der Magie, z.B. welcher Zauber und welcher Effekt. **Nichts kann den Zauber blockieren.**

**1-9 Schutz vor Bösem****Regeln 269, Rules 265**

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

**Du wirkst Schutz vor unheiliger Gesinnung und allen Gefahren, auch unbekannten.**Manifestation w3:

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

Zauber w20:

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

**1-10 Segnung****Regeln 270, Rules 255**

Grad 1, 1 Aktion-, selbst/Berührung,  $\geq 1$  Phase Dauer, kein Rettungswurf

**Du segnest jemand oder etwas. Auf Wesen anderer Gesinnung -1, entgegengesetzter Gesinnung -2 auf den Wurf. An heiligen oder unheiligen Orten Bonus oder Malus 1-4.**

Manifestation w4:

**1** Ziel leuchtet    **2** helle Aura um Ziel    **3** leuchtende Krone über Ziel    **4** himmlische Heerscharen singen Hymne

Zauber w20:

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

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

**14-17** **selbst:** für 1 Phase Angriff, Fertigkeit, Rettung, Schaden, Zauber +1,

**Gefährte:** für 1 Phase Angriff+1,

**Flüssigkeit:** geweiht für 1 Tag, 2x w4 Schaden gegen unheilige Wesen

**18-19** **selbst:** für 1 Phase alle Würfe +2, **Gefährte:** für 1 Phase alle Würfe +1,

**Flüssigkeit:** geweiht für 1 Tag, 2x w6 Schaden gegen unheilige Wesen

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

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

**Gefährte:** alle Würfe +2 für 1 Phase,

**Flüssigkeit:** 1 Tag 2x w8 Schaden gegen unheilige Wesen

**Amulett:** 1 Tag alle Rettungswürfe +2 für Träger

**Waffe:** 1 Tag, entweder Angriff und Schaden +1 oder

Angriff und Schaden +2 nur gegen unheilige Wesen

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

**Gefährte:** alle Würfe w3+ZS für 1 Phase,

**Flüssigkeit:** dauerhaft geweiht, 2x w8 Schaden gegen unheilige Wesen, Z. für heute verloren

**Amulett:** geweiht für 1 Tag alle Rettungswürfe +2 für Träger, Zauber für heute verloren

**Waffe:** für 1 Tag geweiht entweder Angriff und Schaden +2 oder

Angriff und Schaden +3 nur gegen unheilige Wesen, Zauber für heute verloren

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

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

**Flüssigkeit:** dauerhaft geweiht, 2x w8 Schaden gegen unheilige Wesen, Z. für w7+1 Tage verloren

**Amulett:** geweiht für 1 Monat, alle Rettungswürfe +2 für Träger, Zauber für w7+1 Tage verloren

**Waffe:** geweiht für 1 Monat, entweder Angriff und Schaden +2 oder

Angriff und Schaden +3 nur gegen unheilige Wesen, Zauber für w7+1 Tage verloren

**30-31** **Queste:** alle Würfe aller im Sinne des Gottes und der Queste +1, für ZS Gefährten

alle Würfe +ZS, 7 Tage Dauer, kann gebannt werden; Zauber für 7 Tage verloren

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

**Flüssigkeit:** dauerhaft geweiht, 2x w8 Schaden gegen unheilige Wesen, Z. w4 Wochen verloren

**Amulett:** geweiht für 1 Jahr, alle Rettungswürfe +2 für Träger, Zauber für w4 Wochen verloren

**Waffe:** geweiht für 1 Jahr, **entweder** Angriff und Schaden +2 **oder** Angriff und Schaden +3

nur gegen unheilige Wesen, Zauber für w4 Wochen verloren

**32+** **Queste:** alle Würfe aller im Sinne des Gottes/der Queste +1, ZS Gefährten alle Würfe +ZS;

Zauber für w20+10 Tage verloren

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

**Flüssigkeit:** dauerhaft geweiht, 2x w8 Schaden gegen unheilige Wesen, Z. w4 Monate verloren

**Amulett:** dauerhaft geweiht, alle Rettungswürfe +2 für Träger, Zauber für w4 Monate verloren

**Waffe:** geweiht bis unheilige Tat, **entweder** Angriff und Schaden +2 **oder**

Angriff und Schaden +3 nur gegen unheilige Wesen, Zauber für w4 Monate verloren

**1-11 Zweites Gesicht****Regeln 273, Rules 267**Grad 1, 1 Runde, selbst,  $\geq 3$  Phasen Dauer, kein Rettungswurf**Du kannst in die Zukunft blicken, z.B. indem du Eingeweide liest oder Knochen wirfst.**Manifestation w3:

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

Zauber w20:

- 1-11** Fehlschlag, Ungnade +1
- 12-13** Du erlangst für 1 Runde einen Blick in die Zukunft. In der nächsten Runde erhältst du +4 auf einen beliebigen einzelnen Wurf.
- 14-17** Du konzentrierst dich 1 Runde lang auf die nächsten **30 Minuten** und erhältst eine zu **75%** korrekte Antwort darüber, welche Entscheidung vorteilhaft ist.
- 18-19** Du konzentrierst dich 1 Runde lang auf die nächsten **30 Minuten** und erhältst eine zu **80%** korrekte Antwort darüber, welche Entscheidung vorteilhaft ist.
- 20-23** Du konzentrierst dich 1 Runde lang auf die nächsten **30 Minuten** und erhältst eine zu **85%** korrekte Antwort darüber, welche Entscheidung vorteilhaft ist.
- 24-27** Du konzentrierst dich 1 Runde lang auf die nächste **1 Stunde** und erhältst eine zu **85%** korrekte Antwort darüber, welche **Entscheidungen** jeweils vorteilhaft sind.
- 28-29** Du konzentrierst dich 1 Runde lang auf die nächste **1 Stunde** und erhältst eine zu **90%** korrekte Antwort darüber, welche **Entscheidungen** jeweils vorteilhaft sind.
- 30-31** Du konzentrierst dich 1 Runde lang auf den nächsten **1 Tag** und erhältst eine zu **95%** korrekte Antwort darüber, welche **Entscheidungen** jeweils vorteilhaft sind.
- 32+** Du konzentrierst dich 1 Runde lang auf den nächsten **1 Monat** und erhältst eine zu **99%** korrekte Antwort darüber, welche **Entscheidungen** jeweils vorteilhaft sind. Zusätzlich erhältst du solange +1 auf alle Würfe.

**1-12 Tiere beschwören (Kleriker/Druide)****Regeln 158, Rules 129**Grad 2, 1 Runde, 6 m Reichweite, variable Dauer, kein Rettungswurf, **-2 weil Magierzauber**

**Du kannst gewöhnliche Tiere mit einer materiellen Probe des Tiers beschwören und befehligen. Du kannst ihnen nicht schaden.**

Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w3+Glücksmod:  
**0-** Ungnade+1 & Patzer **1+** Ungnade+2
- 2-13** Fehlschlag, Ungnade+1
- 14-15** Du rufst ein Tier mit 1 TW für 1 Stunde herbei. Wenn Du etwas Unnatürliches befehlst wird es zu 50% verschwinden.
- 16-19** Du rufst ein Tier mit 2 TW oder 2 Tiere mit 1 TW für 1 Stunde herbei. Wenn Du etwas Unnatürliches befehlst wird es zu 50% verschwinden.
- 20-21** Du rufst ein Tier mit 2 TW oder 2 Tiere mit 1 TW für 2 Stunden herbei. Wenn Du etwas Unnatürliches befehlst wird es zu 50% verschwinden.
- 22-25** Du rufst ein Tier mit 4 TW oder 2 Tiere mit 2 TW oder 4 Tiere mit 1 TW für 2 Stunden herbei. Wenn Du etwas Unnatürliches befehlst wird es zu 25% verschwinden.
- 26-29** 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. Wenn Du etwas Unnatürliches befehlst wird es zu 25% verschwinden.
- 30-31** 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. Wenn Du etwas Unnatürliches befehlst wird es zu 10% verschwinden.
- 32-33** 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. Wenn Du etwas Unnatürliches befehlst wird es zu 10% verschwinden.
- 34+** Du rufst eine große Gruppe von Tieren gleicher Art (z.B. Löwenrudel) mit insgesamt 100 TW für 1 Woche herbei. Sie tun alles und gehen auch in den Tod für dich.

Patzer w4:

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

## 1 Tiere beschwören (Fortsetzung)

### Rabe (½ TW):

INI +2; A Klaue +4 nah (w4-3); RK 14; TW ¼w8 (1); BW fliegen 12 m; AW w20; spezial: Glänzendes sammeln  
RW ZÄH -2, REF +4, WIL +2; Neutral

### 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

### 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

### 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

### 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

### 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

### 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

### 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

### 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

### Insektenschwarm (4 TW):

INI +5; A Schwarmbiss +1 nah (1+Stachel); RK 11; TW 4w8; BW fliegen 12m; alle Ziele innerhalb 6 m, ½ Schaden  
durch Nichtflächenangriffe, Stachel: ZÄH-RW 5 | w4 Schaden; RW ZÄH +0, REF +10, WIL -2; G 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

### 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

### 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

### 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

### 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

## 2-1 Beißender Stein

Regeln 274, Rules 282

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

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

Zauber w20:

**1-13** Fehlschlag, Ungnade +1

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

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

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

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

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

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

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

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

Giftspinne: Biss +2: 1+Gift: Zäh≥ZW; RK 14; 1 LP; misslungener Angriff: 50% bei Angreifer

w3: **schw. Witwe:** -w4 STÄ/-1 STÄ **Tarantel:** -3w4 -1 STÄ/-w4 **Skorpion:** -w4 AUS/-

Viper/Natter: Biss +4: 2+Gift AUS/GES: Zäh≥ZW; RK 14; 1 LP; miss. Angriff: 50% bei Angreifer

Kobra: Biss +6: w4+4+Gift Zäh≥ZW: 1. blind, 2. tot; RK 14; 1 LP

## 2-3 Göttliches Symbol

Regeln 277, Rules 275

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

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

Zauber w20:

- 1-13** Fehlschlag, Ungnade +1
- 14-15** Du kannst für **w6 Runden** mit deinem heiligen Symbol als **Waffe +1** angreifen.  
Es verursacht **w8+1 Schaden** und zusätzlich **+2 gegen unheilige Wesen.\***
- 16-19** Du kannst für **2w6+ZS Runden** mit deinem heiligen Symbol als **Waffe +1** angreifen.  
Es verursacht **w10+1 Schaden** und zusätzlich **+2 gegen unheilige Wesen.\***
- 20-21** Du kannst für **2w6+ZS Runden** mit deinem heiligen Symbol als **Waffe +2** angreifen.  
Es verursacht **w10+2 Schaden** und zusätzlich +2 gegen unheilige Wesen.\*  
Außerdem erhalten alle sichtbaren Gefährten **+1 auf Rettungs- und Moralwürfe.**
- 22-25** Du kannst für **3w6+ZS Runden** mit deinem heiligen Symbol als **Waffe +2** angreifen.  
Es verursacht **w12+2 Schaden** und zusätzlich **+4 gegen unheilige Wesen.\***  
Außerdem erhalten alle sichtbaren Gefährten **+1 auf Rettungs- und Moralwürfe.**
- 26-29** Du kannst für **3w6+ZS Runden** mit deinem heiligen Symbol als **Waffe +2** angreifen.  
Es verursacht **w14+2 Schaden** und zusätzlich **+4 gegen unheilige Wesen.\***  
Außerdem erhalten alle sichtbaren Gefährten **+1 auf Rettungs- und Moralwürfe.**  
Schließlich erhältst du **+4 auf Unheiliges vertreiben.**
- 30-31** Du kannst für **3w6+ZS Runden** mit deinem heiligen Symbol als **Waffe +3** angreifen.  
Es verursacht **w16+3 Schaden** und zusätzlich **+4 gegen unheilige Wesen.\***  
Außerdem erhalten alle sichtbaren Gefährten **+2 auf Rettungs- und Moralwürfe.**  
Schließlich erhältst du **+4 auf Unheiliges vertreiben.**
- 32-33** Du kannst für **w6+ZS Tage** mit deinem heiligen Symbol als **Waffe +4** angreifen.  
Es verursacht **w16+4 Schaden** und zusätzlich **+4 gegen unheilige Wesen.\***  
Außerdem erhalten alle sichtbaren Gefährten **+2 auf Rettungs- und Moralwürfe.**  
Schließlich erhältst du **+6 auf Unheiliges vertreiben.**
- 34+** Du kannst für **w6+ZS Tage** mit deinem heiligen Symbol als **Waffe +4** angreifen.  
Es verursacht **w20+5 Schaden** und zusätzlich **+4 gegen unheilige Wesen.\***  
Außerdem erhalten alle sichtbaren Gefährten **+2 auf Rettungs- und Moralwürfe.**  
**Schließlich erhältst du +6 auf Unheiliges vertreiben.**

\* Der Stärkemodifikator wird ebenfalls addiert.

## 2-4 Holz verdrehen

Regeln 278, Rules 284

Grad 2, 1 Runde, 9 m + 1,5 m \* ZS, Dauer variiert, kein Rettungswurf

**Du verdrehst und verwandelst einen hölzernen Gegenstand.**

Zauber w20:

- 1-13** Fehlschlag, Ungnade +1
- 14-15** Du bringst einen bis zu 1,5 m<sup>2</sup> großen Holzgegenstand dazu sich zu verändern. Fensterläden und Truhen springen auf, Pfeile und Speere verbiegen sich. Waffen erhalten -4 auf Angriffswürfe.
- 16-19** Du bringst einen bis zu 3 m<sup>2</sup> großen Holzgegenstand dazu sich zu verändern. Türen springen auf, Boote schlagen leck, Wagenräder blockieren oder mehrere kleine Gegenstände werden beeinflusst.
- 20-21** Du bringst einen bis zu 6 m<sup>2</sup> großen Holzgegenstand dazu sich zu verändern. Brücken stürzen ein, Dächer stürzen ein, Wände verbiegen oder mehrere kleine Gegenstände werden beeinflusst.
- 22-25** Du bringst ZS kleine Holzgegenstände (Speer, Schild) dazu Dornen sprießen zu lassen. Diese verursachen w6+ZS Schaden und müssen fallen gelassen werden.
- 26-29** Du verwandelst ZS kleine nicht-magischen Holzgegenstände (z.B. Speer) in eine Schlange die dir gehorcht und zu ZS\*5% giftig ist (Zäh 12 oder -w3 Ausdauer):  
Ini +1 Biss +2 **w3+ZS** RK 12 TW w8+ZS Bew 9m; Zäh +3 Reflex +4 Willen +2 neutral
- 30-31** Du verwandelst ZS kleine nicht-magischen Holzgegenstände (z.B. Speer) in eine Schlange die dir gehorcht und zu ZS\*10% giftig ist (Zäh 14 oder Tod):  
Ini +3 Biss +4 **w6+ZS** RK 14 TW 2w8+ZS Bew 9m; Zäh +4 Reflex +6 Willen +2 neutral
- 32-33** Du bringst einen sehr großen Holzgegenstand (Baum, Palisade, Brücke, Katapult) dazu sich zu verformen oder z.B. einen Baum in eine Riesenschlange unter deiner Kontrolle zu verwandeln: Ini +4 Biss +10 **w6** & Umschlingen: **w6/Runde**  
RK 18 TW 5w8 Bew 9 m Aktion w20 Zäh +6 Reflex +3 Willen +2 neutral
- 34+** Du lässt alle hölzernen Gegenstände innerhalb ZS \* 30 m zu Pulver verrotten. Magische Gegenstände werden zu ZS \* 5% betroffen. Armeen verlieren ihre Waffen, Häuser stürzen ein, Palisaden verschwinden, Schiffe sinken.

## 2-5 Lähmung heilen

Regeln 279, Rules 272

Grad 2, 1 Runde, Berührung+, Dauer 1 Tag oder dauerhaft, kein Rettungswurf

**Du befreist ein Wesen von Lähmung oder Versteinerung.**

Manifestation w3:

- 1** Dein Ziel wird unsichtbar dann erscheint es wieder im Normalzustand.
- 2** Eine Zahl feenhafter Zimmerleute hämmert dein Ziel zurück in den Normalzustand.
- 3** Ein glitzernder Vorhang verdeckt dein Ziel. Als er verschwindet ist es wieder normal.

Zauber w20:

- |              |                                                                                                   |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>1-13</b>  | Fehlschlag, Ungnade +1                                                                            |
| <b>14-15</b> | Du heilst ein Wesen von Lähmung. Sollte es ein permanenter Effekt sein für 1 Tag.                 |
| <b>16-19</b> | Du heilst ein Wesen dauerhaft von Lähmung.                                                        |
| <b>20-21</b> | Du heilst ein Wesen dauerhaft von Lähmung, Versteinerung, Verwandlung in Eis etc.                 |
| <b>22-25</b> | Du heilst 2 Wesen dauerhaft von Lähmung, Versteinerung, Verwandlung in Eis etc.                   |
| <b>26-29</b> | Du heilst 2 Wesen innerhalb 9 m dauerhaft von Lähmung, Versteinerung, Verwandlung in Eis etc.     |
| <b>30-31</b> | Du heilst alle Wesen innerhalb 9 m dauerhaft von Lähmung, Versteinerung, Verwandlung in Eis etc.  |
| <b>32-33</b> | Du heilst alle Wesen innerhalb 18 m dauerhaft von Lähmung, Versteinerung, Verwandlung in Eis etc. |
| <b>34+</b>   | Du heilst alle Wesen innerhalb 36 m dauerhaft von Lähmung, Versteinerung, Verwandlung in Eis etc. |

## 2-6 Lebenskraft wiederherstellen

Regeln 280, Rules 278

Grad 2, 1 Phase, Berührung+, dauerhaft, kein Rettungswurf

**Du stellst verlorene Attributspunkte (außer Glück) oder fehlende Gliedmaßen wieder her.**

Manifestation w3:

- 1** Dein Ziel wird ohne sichtbaren Effekt sofort geheilt.
- 2** Das Zeichen deines Gottes erscheint als Muttermal am Ort der Berührung.
- 3** Blendende Strahlen warmen göttlichen Lichts strahlen vom Ort der Berührung.

Zauber w20:

- |              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>1-13</b>  | Fehlschlag, Ungnade +1                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>14-15</b> | Du heilst entweder 1 temporären Attributspunkt oder 1 Lebenspunkt.                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>16-19</b> | Du heilst entweder 2 temporäre Attributspunkte oder 4 Lebenspunkte.                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>20-21</b> | Du heilst entweder w4+ZS Attributspunkte oder 2w4+ZS Lebenspunkte inklusive Brüche und Amputationen.                                                                                                                                                                                                              |
| <b>22-25</b> | Du heilst w6+ZS Attributspunkte und 2w6+ZS Lebenspunkte inklusive Brüche und Amputationen.                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>26-29</b> | Du heilst w8+ZS Attributspunkte und 3w6+ZS Lebenspunkte inklusive Brüche und Amputationen.                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>30-31</b> | Du heilst 3w4+ZS Attributspunkte und 4w6+ZS Lebenspunkte inklusive Brüche und Amputationen bei bis zu 4 Zielen innerhalb 9 m.                                                                                                                                                                                     |
| <b>32-33</b> | Du heilst alle Attributspunkte und alle Lebenspunkte inklusive Brüche und Amputationen bei bis zu 10 Zielen innerhalb 18 m.                                                                                                                                                                                       |
| <b>34+</b>   | Du heilst alle Attributspunkte und alle Lebenspunkte inklusive Brüche, Krankheiten, Vergiftung, Amputationen und sonstige Beeinträchtigungen bei einem Ziel. Außerdem erhält das Ziel 1 dauerhaften Trefferpunkt. Wird dies mehrmals auf das gleiche Ziel angewendet, kostet es dich allerdings je 1 Lebenspunkt. |

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

Zauber w20:

- 1-13** Fehlschlag, Ungnade +1
- 14-15** Du hältst das Ziel in deinem Bann solange du dich konzentrierst und Augenkontakt hältst. Willenskraftwurf oder Unterbrechung der Sichtlinie neutralisiert.
- 16-19** Du hältst das Ziel für **w6+ZS Runden** in deinem Bann. Willenskraftwurf, ein **Angriff oder Schütteln** neutralisiert. Während der Hypnose folgt das Ziel deinen Befehlen mit halber Bewegungsrate und -2 auf alle Aktionen. Sogar selbstzerstörerische Aktionen sind möglich, nicht aber alles was die Intelligenz eines Tieres übersteigt.
- 20-21** Du hältst das Ziel für **2w6+ZS Runden** in deinem Bann. Nur ein Willenskraftwurf neutralisiert. Während der Hypnose folgt das Ziel deinen Befehlen mit halber Bewegungsrate und -2 auf alle Aktionen. Selbstzerstörerische Aktionen sind möglich, nicht aber alles was die Intelligenz eines Tieres übersteigt.
- 22-25** Du hältst das Ziel für **w4+ZS Tage** in deinem Bann. Nur ein **täglicher** Willenskraftwurf neutralisiert. Während der Hypnose folgt das Ziel deinen Befehlen mit halber Bewegungsrate und -2 auf alle Aktionen. Sogar selbstzerstörerische Aktionen sind möglich, nicht aber alles was die Intelligenz eines Tieres übersteigt.
- 26-29** Du hältst bis zu **10 Ziele** in einem **Kegel von 12x12m** für **w8+ZS Tage** in deinem Bann. Nur ein **täglicher** Willenskraftwurf neutralisiert. Während der Hypnose folgen die Ziele deinen Befehlen mit halber Bewegungsrate und -2 auf alle Aktionen. Sogar selbstzerstörerische Aktionen sind möglich, nicht aber alles was die Intelligenz eines Tieres übersteigt.
- 30-31** Du hältst bis zu **10 Ziele** in einem **Kegel von 12x12m** für **w8+ZS Wochen** in deinem Bann. Nur ein **täglicher** Willenskraftwurf neutralisiert. Während der Hypnose folgen die Ziele deinen Befehlen mit halber Bewegungsrate und -2 auf alle Aktionen. Sogar selbstzerstörerische Aktionen sind möglich, nicht aber alles was die Intelligenz eines Tieres übersteigt.
- 32-33** Du hältst bis zu **20 Ziele** in einem **Kegel von 24x24m** für **w8+ZS Wochen** in deinem Bann. Nur ein **täglicher** Willenskraftwurf neutralisiert. Während der Hypnose folgen die Ziele deinen Befehlen mit halber Bewegungsrate und -2 auf alle Aktionen. Sogar selbstzerstörerische Aktionen sind möglich, nicht aber alles was die Intelligenz eines Tieres übersteigt.
- 34+** Du hältst bis zu **20 Ziele** in einem **Kegel von 24x24m** für **w8+ZS Wochen** in deinem Bann. Nur ein **wöchentlicher** Willenskraftwurf für **Wesen >2TW** neutralisiert. Während der Hypnose folgen die Ziele deinen Befehlen mit **voller** Bewegungsrate und können auch zaubern. Sogar selbstzerstörerische Aktionen sind möglich.

## 2-8 Schlangen beschwören

Regeln 283, Rules 280

Grad 2, 1 Runde,  $\geq 9$  m, Dauer variiert, Willen  $\geq$  ZW

**Du rufst Schlangen und kontrollierst sie oder beschwörst sie herbei.**

Manifestation w4:

- 1** Die Schlangen werden von einer blauen Aura umgeben.
- 2** Die Schlangenköpfe ähneln deinem Antlitz.
- 3** Die Farbe der Schlangenschuppen ähneln deiner Haarfarbe.
- 4** Die Schlangen werden pechschwarz.

Zauber w20:

- 1-13** Fehlschlag, Ungnade +1
- 14-15** Alle Schlangen und Schlangenwesen innerhalb 9 m halten dich für ihren Freund und werden dich nicht angreifen. Schlangen bis 2 TW sind automatisch betroffen, Schlangenwesen ab 5 TW nicht, 3-5 TW Willen  $\geq$  ZW. Endet wenn außerhalb 9 m.
- 16-19** Alle Schlangen und Schlangenwesen innerhalb 30 m halten dich für ihren Meister und gehorchen dir für 1 Stunde. Schlangen bis 3 TW sind automatisch betroffen, Schlangenwesen ab 4 TW Willen  $\geq$  ZW. Endet wenn außerhalb Sichtweite.
- 20-21** Alle Schlangen und Schlangenwesen innerhalb 30 m halten dich für ihren Meister und gehorchen dir für **1 Tag**. Schlangen bis 3 TW sind automatisch betroffen, Schlangenwesen ab 4 TW Willen  $\geq$  ZW. Endet wenn außerhalb Sichtweite.
- 22-25** Wie 20-21.  
Außerdem beschwörst du dauerhaft eine freundliche Schlange:  
Biss +4 **w6** & Gift: Zäh 12 oder -w4 Stärke | Geschick | Ausdauer | Blind | Schlaf |  $\frac{1}{2}$ Bew.  
RK 14 TW 2w8
- 26-29** Wie 22-25, aber du beschwörst w4+1 Schlangen.
- 30-31** Wie 22-25, aber du beschwörst 2w4+ZS Schlangen oder w4+1 **Riesenschlangen**:  
Biss +8 **3w6** & Gift: Zäh 12 oder -w4 Stärke | Geschick | Ausdauer | Blind | Schlaf |  $\frac{1}{2}$ Bew.  
RK 14 TW 5w8
- 32-33** Wie 30-31, aber du beschwörst 2w4+ZS Schlangen oder w4+1 **Riesenschlangen**.  
Die anderen Schlangen folgen dir für 1 Woche.
- 34+** Wie 30-31, aber du beschwörst 2w4+ZS Schlangen oder w4+1 **Riesenschlangen**.  
Die anderen Schlangen folgen dir dauerhaft.

## 2-9 Verbannen

Regeln 285, Rules 269

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

Du schickst das Wesen woher es kam. Auf die Heimatebene oder in sein Versteck.

Du benötigst eine Materialprobe des Wesens, z.B. eine Haarlocke oder seine Waffe.

Manifestation w4:

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

Zauber w20:

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

## 2-10 Verfluchen

Regeln 286, Rules 273

Grad 2, 1 Runde, Sicht, Dauer variiert, Willen≥ZW

**Du verfluchst ein oder mehrere Wesen.**

Zauber w20:

- 1-13** Fehlschlag, Ungnade.
- 14-15** Ein Ziel erhält für 24 Stunden -1 Glück.
- 16-19** Ein Ziel erhält für 1 Woche -2 Glück und -1 auf einen beliebigen Wurf deiner Wahl.
- 20-21** Ein Ziel erhält für 1 Woche -2 Glück und -2 auf einen beliebigen Wurf deiner Wahl. Alternativ bewirkst du auch Sprachlosigkeit, Blindheit oder Schlaflosigkeit etc.\*
- 22-25** Ein Ziel erhält -2 Glück und -2 auf einen beliebigen Wurf deiner Wahl.\* **Außerdem** bewirkst du auch Sprachlosigkeit, Blindheit oder Schlaflosigkeit etc.\*\* Dies gilt bis eine bestimmte Bedingung erfüllt wird.\*\*\*
- 26-29** Eine Gruppe von bis zu **10 Personen** erhält -2 Glück und -2 auf einen beliebigen Wurf deiner Wahl.\* Außerdem bewirkst du auch Sprachlosigkeit, Blindheit oder Schlaflosigkeit etc.\*\* Dies gilt bis eine bestimmte Bedingung erfüllt wird.\*\*\*
- 30-31** Eine Gruppe von bis zu **50 Personen** erhält -2 Glück und -2 auf **zwei** beliebige Würfe deiner Wahl.\* Außerdem bewirkst du auch Sprachlosigkeit, Blindheit oder Schlaflosigkeit etc.\*\* Dies gilt bis eine bestimmte Bedingung erfüllt wird.\*\*\*
- 32-33** Eine Gruppe von bis zu **100 Personen** erhält -4 Glück und -2 auf **drei** beliebige Würfe deiner Wahl.\* Außerdem bewirkst du auch Sprachlosigkeit, Blindheit oder Schlaflosigkeit etc.\*\* Dies gilt bis eine bestimmte Bedingung erfüllt wird.\*\*\*
- 34+** Eine Gruppe von bis zu **100 Personen und ihre Nachkommen** erhält -4 Glück und -2 auf **drei** beliebige Würfe deiner Wahl.\* Außerdem bewirkst du auch Sprachlosigkeit, Blindheit oder Schlaflosigkeit etc.\*\* Dies gilt bis eine bestimmte Bedingung erfüllt wird.\*\*\*

\* *Angriffswürfe, Schadenswürfe, Rettungswürfe, -1,5 m Bewegungsrate, Attribute, Trefferpunkte, Rüstungsklasse*

\*\* *Sprachlosigkeit, Blindheit, Schlaflosigkeit, Beinstarre*

\*\*\* *Zum Beispiel: „Du kannst nichts sehen, bis du die Medusenkönigin geküsst hast.“ oder „Du kannst nicht schlafen, bis du deine Augen in der Gruft des Dämons schließt.“*

## 2-11 Vergiftung oder Krankheit heilen

Regeln 288, Rules 277

Grad 2, 1 Runde, Berührung+, dauerhaft, kein Rettungswurf

### Du heilst Krankheiten oder Vergiftungen.

#### Manifestation w4:

- 1 Das Ziel wird ohne sichtbaren Effekt geheilt.
- 2 Das Zeichen deines Gottes erscheint als Muttermal am Ort der Berührung.
- 3 Blendende Strahlen warmen göttlichen Lichts strahlen vom Ort der Berührung.
- 4 Die Haut des Ziels schält sich langsam ab und darunter erscheint der gereinigte Körper.

#### Zauber w20:

- 1-13** Fehlschlag, Ungnade +1
- 14-15** Du stoppst die weitere Verschlechterung des Zustandes eines Ziels bezüglich eines Effektes.
- 16-19** Du stoppst die weitere Verschlechterung des Zustandes eines Ziels bezüglich eines Effektes und kehrst ihn um, d.h. du bewirkst eine langsame Genesung.
- 20-21** Du stoppst die weitere Verschlechterung des Zustandes eines Ziels bezüglich eines Effektes und kehrst ihn um, d.h. du bewirkst eine langsame Genesung. Außerdem erhält das Ziel +2 Zähigkeit für einen Tag.
- 22-25** Du stoppst die weitere Verschlechterung des Zustandes eines Ziels bezüglich eines Effektes und kehrst ihn um, d.h. du bewirkst eine langsame Genesung. Außerdem erhält das Ziel +4 Zähigkeit für einen Tag.
- 26-29** Du stoppst die weitere Verschlechterung des Zustandes von **4 Zielen** die sich an den Händen fassen bezüglich eines Effektes und kehrst ihn um, d.h. du bewirkst eine langsame Genesung. Außerdem erhalten die Ziele +4 Zähigkeit für eine **Woche**.
- 30-31** Du stoppst die weitere Verschlechterung des Zustandes von **12 Zielen** die sich an den Händen fassen bezüglich eines Effektes und kehrst ihn um, d.h. du bewirkst eine **Genesung innerhalb 24 Stunden**. Außerdem erhalten die Ziele +4 Zähigkeit für eine Woche.
- 32-33** Du stoppst die weitere Verschlechterung des Zustandes von **50 Zielen** die sich an den Händen fassen bezüglich eines Effektes und kehrst ihn um, d.h. du bewirkst eine Genesung innerhalb 24 Stunden. Außerdem sind die Ziele für eine Woche **immun** gegen Gifte und Krankheiten.
- 34+** Du heilst **sofort 200 Ziele** die sich an den Händen fassen bezüglich aller Effekte. Außerdem sind die Ziele für einen Monat immun gegen Gifte und Krankheiten.

### 3-4 Mit Toten sprechen

Regeln 293, Rules 290

Grad 3, 1 Stunde, selbst, variable Dauer, ein Rettungswurf

**Du sprichst mit einem toten Wesen in einer euch beiden bekannten Sprache.**

Manifestation w4:

- 1** die Leiche heilt auf wundersame Weise und scheint lebendig bis der Zauber endet
- 2** die Leiche wird von einer hellen Aura umgeben, sie bewegt beim Sprechen den Mund
- 3** ein Geist löst sich aus der Leiche und schwebt über ihr
- 4** die Leiche schreibt ihre Antworten: im Sand, mit geronnenem Blut, ...

Zauber w20:

- 1-15** Fehlschlag, Ungnade +1
- 16-17** Du kannst für 1 Runde mit 1 Wesen sprechen dass höchstens **1 Woche** tot ist.  
**Eine Frage.**
- 18-21** Du kannst für 2 Runden mit 1 Wesen sprechen dass höchstens **1 Monat** tot ist.  
**2 Fragen.**
- 22-23** Du kannst für 2 Phasen mit 1 Wesen sprechen dass höchstens **1 Jahr** tot ist.  
**3 Fragen.**
- 24-26** Du kannst für 2 Phasen mit 1 Wesen sprechen dass höchstens **10 Jahre** tot ist.  
**4 Fragen.** Gespräch ist auch mit **Untoten** möglich.
- 27-31** Du kannst für 2 Phasen mit 1 Wesen sprechen dass höchstens **100 Jahre** tot ist.  
**5 Fragen.** Gespräch ist auch mit Untoten und **magischen Wesen** ist möglich.
- 32-33** Du kannst für 1 Stunde mit 1 Wesen sprechen dass höchstens **1000 Jahre** tot ist.  
**6 Fragen.** Gespräch ist auch mit Untoten und magischen Wesen ist möglich.  
Auch ein **Knochensplitter** reicht.
- 34-35** Du kannst für 1 Stunde mit 1 Wesen sprechen dass höchstens **10000 Jahre** tot ist.  
**Beliebig viele Fragen.** Gespräch ist auch mit Untoten und magischen Wesen ist möglich. Auch ein Knochensplitter reicht.
- 36+** Du kannst für 1 Tag mit 1 Wesen sprechen dass höchstens **100 000 Jahre** tot ist.  
Beliebig viele Fragen. Gespräch ist auch mit Untoten und magischen Wesen ist möglich. **Du brauchst keinen Teil des Körpers, das Gespräch ist rein geistig.**

## Anrufung Bobugbubilz

Der Dämonenfürst der Amphibien verlangt, dass seine Diener Frösche, Kröten und Salamander schützen, Chaos verbreiten und die dunklen Sumpfländer verehren. Um einen Pakt mit Bobugbubilz einzugehen, muss eine wochenlange, verdorbene Zeremonie im schleimigen Unterschlupf der Krötenmenschen abgehalten werden. Nach jeder größeren Hilfeleistung fordert Bobugbubilz kleinere Taten zum Treuebeweis, die normalerweise etwas damit zu tun haben, Schlangen und andere Wesen zu töten, die seine amphibischen Sklaven so oft fressen.

### Anrufung des Patrons:

**12–13** Bobugbubilz ist beschäftigt. Der Boden trieft vor Dreck, Regen fällt aus wolkenlosem Himmel und andere Zeichen der Krötenmenschen offenbaren sich und geben dir einen Schwall an Energie, der dir für 1 Stunde +w6 Stärke gewährt. Diese kann ganz normal für Zauberbrand genutzt werden.

**14–17** Bobugbubilz schickt eine Krötenplage. Die glitschige Horde hüpfet in w4 Runden auf den Schauplatz. Tausende Kröten nehmen zusammen einen Raum von ungefähr 6 m x 6 m ein, der mit anderen Wesen überlappen kann. Die Kröten greifen alle Gegner von dir und Bobugbubilz' innerhalb ihres Raumes an. Der Schwarm löst sich nach w6 Runden auf.  
Krötenhorde: INI +0; A Biss +4 nah gegen alles innerhalb von 6 m x 6 m (w4); RK 8; TP 40; BW 3 m; AW w20; RW ZÄH +4, REF +0, WIL +0; G C.

**18–19** Der Boden um deinen gefährlichsten Gegner wird plötzlich feucht. Er fällt in sich zusammen, als ein klaffendes Maul einer Kröte hervorbricht und den Feind in seinem lippenlosen Maul zermalmt. Er erleidet automatisch 2w6 Schaden (Zähigkeit 20 halbiert).

**20–23** Bobugbubilz schickt einen Teufelsfrosch (Werte S. 406). Er kommt in w4 Runden an. Er gehorcht deinen Befehlen, bis ihn Bobugbubilz anderswo braucht (du musst jede Stunde einen Zauberwurf mit SG 20 machen, oder er verschwindet; andernfalls nach Ermessen des Spielleiters). Der Teufelsfrosch ist groß genug, um als Reittier zu dienen.

**24–27** Bobugbubilz schickt einen Stachelsalamander (Werte S. 406). Er kommt in w4 Runden an. Er gehorcht deinen Befehlen, bis ihn Bobugbubilz anderswo braucht (du musst jede Stunde einen Zauberwurf mit SG 20 machen, oder er verschwindet; andernfalls nach Ermessen des Spielleiters). Dieser dämonische Salamander ist groß genug, um als Reittier zu dienen, vorausgesetzt der Reiter besitzt einen Sattel, der ihn vor den Stacheln schützt.

**28–29** Bobugbubilz schickt ein geringes Krötenscheusal (Werte S. 406). Diese schreckliche Kreuzung aus Mensch und Amphibie entsteigt sofort einer matschigen Pfütze, taumelt chaotisch umher und schlägt Gegner unter quakenden, lallenden Lauten nieder. Er bleibt für eine Stunde.

**30–31** Der böse Gott der Amphibien schickt einen Avatar (Werte S. 406). Diese monströse, dunkelhäutige Kröte mit Beulen fällt von oben herab, um die Feinde des Zauberwirkers anzugreifen. Er bleibt für 2w6 Runden, in denen er auf grausame Weise kämpft.

**32+** Bobugbubilz schickt einen Avatar (Werte S. 406) und bewirkt in dir einen übernatürlichen Ausbruch an Krötenstärke. Du erhältst einen Bonus von +6 auf Stärke, solange der Avatar anwesend bleibt. Der Avatar, eine dunkelhäutige, monströse, mit Beulen übersäte Kröte fällt von oben herab, um deine Feinde anzugreifen. Er bleibt für 2w6 Runden, in denen er grausam kämpft.

## Makel Bobugbubilz

Wenn sich für Bobugbubilz ein Makel des Patrons ergibt, würfle w6 auf der unten stehenden Tabelle. Wenn du alle 6 Nachteile auf allen Stufen des Effekts erworben hast, musst du nicht mehr würfeln.

- 1** **Eins:** Egal welchen Zauber du sprichst, es erscheinen summende, beißende Mücken. Sie belästigen und verwirren, aber verursachen keinen weiteren Schaden.  
**Zwei:** Ein großer schwarzer Schwarm Mücken erscheint mit jedem Zauber für 1 Runde. Er verwirrt alle Wesen innerhalb 3 m: Willen 8 oder -1 auf alle Würfe. Du bist immun.  
**Drei:** Der Mückenschwarm folgt dir ständig, Tag und Nacht, egal was du tust.
- 2** **Eins:** Du bist ständig nass, als ob du in einer Sauna oder in feuchtem Sumpfland wärst. Deine Brauen sind feucht, du schwitzt ununterbrochen und am Ende jeden Tages sind deine Kleider durchnässt. Dies hat Einfluss auf deine Fähigkeit, Schriftrollen, Bücher aus Papier und Ähnliches zu tragen.  
**Zwei:** Du schwitzt so heftig, dass deine Kleidung von Mittag an jeden Tag durchnässt ist.  
**Drei:** Du sonderst ständig ein Rinnsal Feuchtigkeit ab. Du bist immer durstig und musst deinem Körper ständig Flüssigkeit zuführen. Du hinterlässt kleine Pfützen, wenn du dich nicht bewegst.
- 3** **Eins:** Dein Gesicht wird deutlich froschartig. Deine Augen wandern auseinander und deine Lippen werden dicker und fester. Deine Stimme wird tiefer und bekommt ein quakendes Echo.  
**Zwei:** Dein Gesicht verändert sich, sodass es noch mehr einem Frosch ähnelt. Deine Zunge wird länger und deine Augen quellen hervor. Nachts, während du schläfst, machst du quakende Geräusche. Du gehst immer noch als Mensch durch, aber nur wenn du darauf hinweist, dass du deformiert bist oder anderweitig seltsam aussiehst.  
**Drei:** Dein Kopf verwandelt sich endgültig in den Kopf eines Frosches. Du kannst immer noch quäkend sprechen, aber es ist absolut unmöglich, als normaler Mensch durchzugehen.
- 4** **Eins:** Jedes Mal, wenn du irgendeinen Zauber wirkst, füllt sich die Fläche des Effekts mit einem üblen Sumpferuch nach verrottenden Pflanzen mit einer fischigen Note.  
**Zwei:** Dich begleitet ständig ein abscheulicher Gestank der jedem auffällt.  
**Drei:** Du stinkst so erbärmlich, dass du in gehobener Gesellschaft nicht willkommen bist. (Bobugbubilz' Anhänger erachten den Geruch jedoch als wohlriechend und köstlich).
- 5** **Eins:** Jedes Mal, wenn du einen Zauber wirkst, werden deine Beine länger und deine Gelenkstruktur ändert sich. Sie sehen deformiert aus und du musst dich für w4 Runden in kleinen Hopsern fortbewegen. (Anderer Zaubereffekt hat Vorrang.)  
**Zwei:** Deine Verwandlung schreitet weiter voran, sodass deine Beine für w4 Phasen so aussehen wie die eines Frosches. Du bekommst dadurch keine außergewöhnlichen Sprungfähigkeiten, aber du musst hopsen und kannst nicht normal laufen.  
**Drei:** Deine Beine verwandeln sich für immer in die eines Frosches. Du erhältst die Fähigkeit deine komplette Bewegungsrate in einem Sprung zurückzulegen.
- 6** **Eins:** Wenn du einen Zauber wirkst, erscheinen um dich herum kleine Kröten. Sie fallen vom Himmel, kriechen aus den Falten deiner Kleidung, graben sich aus der Erde unter deinen Füßen und erscheinen manchmal als Teil des gewirkten Zaubers. Anschließend hüpfen sie ins Unterholz.  
**Zwei:** Die Kröten erscheinen nicht nur, wenn du einen Zauber wirkst, sondern auch zufällig w4 mal am Tag. Das kann passieren, wenn du gerade beim Essen sitzt, ein Zauberbuch liest oder deinen Dolch zum Angriff zückst: Die Kröten erscheinen einfach.  
**Drei:** Die Kröten werden deine ständige Begleiterscheinung. Du wirst ununterbrochen von einer Gefolgschaft quakender, wühlender, hüpfender Frösche und Kröten unterschiedlicher Größe (von der Kaulquappe bis hin zum Ochsenfrosch) begleitet. Egal wie oft du sie verscheuchst, es erscheinen immer wieder neue an unerwarteten Orten. Du hast es nicht leicht, in guter Gesellschaft zurechtzukommen.

## Zauberbrand Bobugbubilz

Bobugbubilz argumentiert nicht wie ein Mensch und seine Anliegen haben nicht immer ein unmittelbares Ziel. Benutzt du Zauberbrand, würfelst du w4 auf der unten stehenden Tabelle, um herauszufinden, welches Anliegen Bobugbubilz hat. Die Ideen lassen dir hoffentlich genug Freiraum, um sie für deine Kampagne zu erweitern.

- 1 Bobugbubilz benötigt das Blut eines Landbewohners. Dein Blut tut es auch (ausgedrückt in einem Verlust von Ausdauer, Stärke oder Geschicklichkeit).
- 2 Der Dämonenfürst der Amphibien benötigt die Füße eines menschlichen Wesens. In dieser besonderen Situation kann der Charakter bis zu 10 Punkte seiner Attributswerte verbrennen, muss aber darüber hinaus keinerlei physische Aktionen vor- oder Schaden hinnehmen. Opferst du Bobugbubilz die Füße eines Humanoiden vor dem nächsten Sonnenaufgang, erleidest du keinen Zauberbrand. Gelingt es dir nicht, ein solches Opfer zu finden, musst du ganze 10 Punkte nehmen, die nach Ermessen des Spielleiters über die Attributswerte verteilt werden.
- 3 Bobugbubilz benötigt deine süße Stimme für eine Anrufung, die seine amphibischen Anhänger nicht richtig intonieren können. Die Zeit verläuft im Schneckentempo, während du dich auf eine verwirrende Ebene mit engen, schlüpfrigen, mutterleibartigen Höhlen versetzt siehst, wo du gezwungen wirst, einen Text zu lesen, der zwar in den Worten deiner Sprache geschrieben ist, dessen Sinnhaftigkeit aber unergründlich abseits deines Verstandes liegt. Mit Vollendung der Anrufung gelangst du zurück auf seine Heimatebene. Es scheint keine Zeit vergangen zu sein und du findest dich selbst geschwächt von einem Verlust von Attributspunkten entsprechend dem Zauberbrand.
- 4 Eine schleimige Menge verderbter Giftschlangen schlängelt sich aus dem Boden unter deinen Füßen, wo sie umgehend in deine Knöchel beißen und dein Blut aussaugen. Leistest du Widerstand, fliehen die Giftschlangen und der Zauberbrand misslingt. Leistest du keinen Widerstand, saugen die Giftschlangen Blut, bis der Zauberbrand vollständig ist. Dann schlängeln sie sich zurück in die Erde. Wenn sie unter dem Boden verschwinden, dreht eine ihren Kopf, um den Dank von Bobugbubilz auszudrücken ... dann ist sie verschwunden.