



zauberin

Name Livia Canestraro
Beruf Programmiererin, Knappe
Gesinnung Neutral Initiative w20
Patron _____

Malus 0



Stufe 2
Erfahrung 100
Bewegung 9 m
Zauberstufe 2
Krit. w6/1

Rüstung 12 Knochen-Brustpanzer (RK+3, bei Krit zerstört) **Patzer** w4
Leben 12 (w4+2w4+3) **Angriff Schaden**

Stärke 12/16 **Nahkampf** +1
Geschick 8 -1 **Reflex** +0 **Fernkampf** -1
Ausdauer 15 +1 **Zähigkeit** +1
Persönlichkeit 14 +1 **Willen** +2
Intelligenz 15 +1 **Sprachen** Gemeinsprache, Elbisch, Zwergisch
Glück 12/11 **Schicksal** Fische: alle Fertigkeitswürfe +0

Nahkampfwaffen **Angriff** **Schaden**
Dunkelklinge (2H) w20+2 w10+2
Langschwert w20 w8
Speer (mit Säure) w20 w8
Dolch w20 w4
unbewaffnet w20 w3

Ordnung: finden & bestrafen, 120m Wasser

Fernkampfwaffen **Angriff** **Schaden** **Reichweite** -/-2/-w
Kurzbogen w20-1 w6 15/30/45 20 Pfeile
 / /

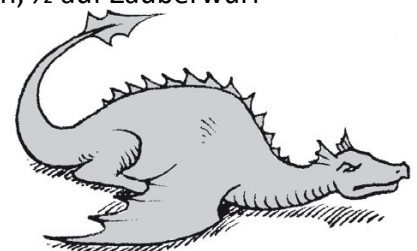
Ausrüstung 25 Gold 0 Silber 0 Kupfer

18 Dollar, Rechenschieber, Stapel Lochkarten, Päckchen Zigaretten, Zauberfoliant, Stahlhelm, 3 Glas Marjamite, Buch von Tan-Bi-Shop, Brustpanzer aus Säbelkatze & Mamut Knochen (RK+3, bei Krit zerstört), 2x Perlmutter-Phiole: Panzerhaut & Geschick-Malus, evtl. permanent, 8 Spinnenbeine (betäuben), Bienenwachskerze, »Ontologie des Rhythmus: Annäherung an jenseitige Intelligenzen durch harmonische Resonanz«

Zauber (4 + Intelligenzmod = 6) w20 + Intelligenzmod + Zauberstufe - Malus = w20+3

1-3 Bauchreden -
1-5 Ekims mystische Maske -
1-17 Runenalphabet der Sterblichen vor Mittag/Mitternacht: w24, nach Mittag/Mitternacht: w16
1-21 Sprachen verstehen -
1-22 Sprühende Farben Nekrotisch: -w6 nächste Person, ½ auf Zauberwurf
1-23 Tiere beschwören 10 Finger: -2 → -1 Geschick

Verderbnis



Himmelsechse Ferdinand

Ini +1 Angriff Biss+1 w8; Flammenhauch RK 14 HP 3w20 (31) Bewegung 6 m
 Aktion w20 Zäh +2 Reflex +2 Willen -1 Neutral Glück -1 Ausdauer +1
Flammenhauch Kegel 3x3m, jede 2. Runde, Reflex 13 oder w10 Feuerschaden

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

Merkmale Zauberer

w4 Leben/Stufe; **Blutmagie:** körperliches Attribut vor Zauber verbrennen; kann Vertrauten haben; 2 Sprachen/Intelligenzmodifikator; Intelligenzmodifikator für Zauberwurf; kann Patron haben; Glücksmodifikator für Verderbnis und Launen der Magie; Rüstungs-Malus beim Zaubern;

Nahkampf Langschwert w8 Kurzschild w6 Stab w4 Dolch w4 3/6/9

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

Tabelle 5-3: Geringfügige Verderbnis w10 – Glücksmodifikator

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

Tabelle 5-4: Ernsthafte Verderbnis w10 – Glücksmodifikator

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

Tabelle 5-5: Schwerwiegende Verderbnis w10 – Glücksmodifikator

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

Patzer Tabelle 4-2 (bis 16)

- 0- Du verfehlst dein Ziel, verursachst aber keinen anderen Schaden.
- 1 Dein Schlag macht dich zum Gespött der Gruppe, verursacht aber keinen Schaden.
- 2 Du stolperst, kannst dich aber durch einen Reflexwurf mit Schwierigkeit 10 retten; andernfalls musst du die nächste Runde liegend verbringen.
- 3 Deine Waffe löst sich aus deiner Hand. Du greifst schnell um, bekommst die Waffe aber nicht richtig zu fassen. Beim nächsten Angriffswurf erhältst du einen Malus von -2.
- 4 Deine Waffe ist schwer beschädigt: Eine Bogensehne reißt, ein Schwertgriff fällt ab oder ein Schussmechanismus klemmt. Die Waffe kann mit 10 Minuten Arbeit repariert werden, ist aber vorerst nutzlos.
- 5 Du stolperst, fällst und verschwendest diese Aktion. Du liegst am Boden und musst eine Aktion nutzen, um in der nächsten Runde aufzustehen.
- 6 Deine Waffe verheddert sich in deiner Rüstung. Du musst die nächste Runde nutzen, um sie zu entwirren. Zusätzlich wird dein Rüstungsbonus um 1 reduziert, bis du 10 Minuten damit verbringst, die verhedderten Schnallen und Gurte wieder anzubringen.
- 7 Du lässt deine Waffe fallen und musst sie aufheben oder mit deiner nächsten Aktion eine neue ziehen.
- 8 Du schlägst versehentlich deine Waffe gegen einen festen, unnachgiebigen Gegenstand (einen Stein, eine Mauer, sogar den Boden). Gewöhnliche Waffen sind ruiniert, magische Waffen sind nicht betroffen.
- 9 Du stolperst, was eine große Lücke in deiner Verteidigung öffnet. Der nächste Gegner, der dich angreift, erhält einen Bonus von +2 auf seinen Angriffswurf.
- 10 Du hättest deine Rüstung in Schuss halten sollen! Die Gelenke deiner Rüstung verklemmen und du bleibst an Ort und Stelle stehen. Für w3 Runden kannst du dich nicht bewegen oder angreifen. Ungerüstete Charaktere sind davon nicht betroffen.
- 11 Dein wilder Schwung lässt dich aus dem Gleichgewicht geraten. Du erhältst einen Malus von -4 auf deinen nächsten Angriffswurf.
- 12 Du schlägst versehentlich nach einem zufällig bestimmten Gefährten in Reichweite. Wiederhole deinen Angriffswurf, aber nun gegen diesen Gefährten.
- 13 Du stolperst übel. Du fällst hart und erleidest dabei w3 Schaden. Du liegst am Boden und musst eine Aktion dafür nutzen, um in der nächsten Runde aufzustehen.
- 14 Du rutschst aus und fällst auf den Rücken. Wie eine Schildkröte ruderst du mit den Gliedern und bist unfähig, sofort aufzustehen. Du musst für die nächste Runde im Liegen kämpfen, bevor du dich aufrichten kannst.
- 15 Du schaffst es irgendwie, dich selbst zu verletzen, wobei du normalen Schaden erleidest.
- 16+ Du triffst dich versehentlich selbst und erhältst normalen Schaden +1. Darüber hinaus fällst du auf den Rücken und kannst dich erst dann wieder aufrichten, wenn dir ein Geschicklichkeitswurf mit 16 gelingt.
- * Magische Waffen brechen nicht durch Patzer oder Volltreffer. Stattdessen werden sie w10 + 1,5 m weggeschleudert.
- # Ein Charakter der von Kampfwut überkommen wird, kann Attributspunkte in Persönlichkeit oder Intelligenz opfern um den Schaden zu vergrößern. Je Punkt fügt er w12 Schaden hinzu.

Volltreffer Tabelle I für Stufe 0 und Zauberer w4 bis w20 + Glücksmodifikator

0- Die Kraft des Schlags lässt die Waffe aus deinem Griff gleiten. +w6 Schaden, aber du bist entwaffnet. #

Kampfwut: +w12 Schaden je PER oder INT

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

Du projizierst Deine Stimme an einen anderen Ort.Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:
0– Verderbnis & Patzer **1-2** Verderbnis **3+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag & 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

1-5 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.

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

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

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

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 $\geq$ ZW.
- 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: **≤ 2 TW:** blind & bewusstlos; **≥ 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. **≥ 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. **≥ 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. **≥ 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. **≥ 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 Verderbnis

Patzer w3:

- 1** Farbige Energien schlagen auf dich zurück und blenden dich für w4 Runden
- 2** Der Zauber wird unkontrollierbar verzögert: der Richter 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)

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

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