

Um zu zaubern gibst du mindestens **1 WP** aus. Ein Zauber wirkt immer, seine **Machtstufe** wird aber durch die Anzahl der ausgegebenen WP bestimmt. Du würfelst mit WP Würfeln. Jede 6 erhöht die Machtstufe um 1, mindestens eine 1 bedeutet ein **magisches Missgeschick** passiert. Beim zaubern ist kein strapazieren möglich.

Ein **Machtwort** ist ein Zauber der als schnelle Aktionen gewirkt werden kann (sonst langsame).

Ein **Ritual** erfordert typischerweise ¼ Tag und oft bestimmte Voraussetzungen, wie z.B. Zutaten.

**Sicheres Zaubern:** Wenn der Rang eines Zaubers kleiner als dein Magietalent ist, darfst du auch mit einem Würfel weniger würfeln, bis hin zu 0, also ohne Wurf.

**Verwegenes Zaubern:** Einen Zauber dessen Rang höchstens **eins** über deinem Magietalent liegt, kannst du wirken, aber du erleidest dabei immer ein Missgeschick.

Die richtige **Komponente** erhöht die Machtstufe um 1, wird aber verbraucht.

**Zauberbücher** verringern den Rang eines Zaubers um 1, aber das Vorbereiten ist eine schnelle Aktion. Das Aufschreiben eines Zaubers erfordert ihn bereits gewirkt zu haben, dann ¼ Tag mit der Feder und einem erfolgreichen **Wissen**-Wurf, bei einem Ritual sogar zwei ¼ Tage.

## Magische Missgeschicke

|       |                                                                                                                                                                                                |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| W66   | Auswirkung                                                                                                                                                                                     |
| 11-13 | Jemand beobachtet deine Magie und erzählt anderen davon. <b>+1 Reputation</b>                                                                                                                  |
| 14-15 | Du wirst <b>hungrig</b> .                                                                                                                                                                      |
| 16-21 | Du wirst <b>durstig</b> .                                                                                                                                                                      |
| 22-23 | Du kannst W6 Tage lang nicht schlafen, wodurch du <b>müde</b> wirst.                                                                                                                           |
| 24-25 | Der Zauber nimmt dir die Energie <b>-1 Geschick</b>                                                                                                                                            |
| 26-31 | Deine Magie schadet deinem Körper <b>-1 Stärke</b>                                                                                                                                             |
| 32-33 | Du bist überwältigt von deiner Macht. Alle anderen sind wie Ameisen <b>-1 Empathie</b>                                                                                                         |
| 34-35 | Du erfährst eine dämonische Vision <b>-1 Verstand</b>                                                                                                                                          |
| 36-41 | Du erleidest eine magische <b>Krankheit</b> mit Ansteckungskraft 2w6 auf alle in Armeslänge für ¼ Tag.                                                                                         |
| 42-45 | Du triffst zusätzlich einen Gefährten/Unbeteiligten, bei Heilung Feind/Unbeteiligten.                                                                                                          |
| 46    | Dein Aussehen verändert sich permanent. (SL)                                                                                                                                                   |
| 51    | Du siehst einen hellen Lichtblitz und bist für einen Tag geblendet.                                                                                                                            |
| 52-55 | Du erleidest ein geistiges Trauma, eine kritische Verletzung des Verstandes.                                                                                                                   |
| 56    | Der Zauber bewirkt einen heftigen Schlag: kritische Verletzung, stumpfer Schlag                                                                                                                |
| 61    | Du hast einen Dämon angelockt. Er materialisiert am nächsten ¼ Tag. (SL)                                                                                                                       |
| 62-65 | Der Zauber geht nach hinten los und trifft dich oder verletzt, statt zu heilen. Eine Gestaltwandlung macht dich zu einem intelligenzlosen Tier. Ein beschworenes Wesen wendet sich gegen dich. |
| 66    | Du reißt einen Spalt zu einer anderen Welt auf und ein Dämon zieht dich auf die andere Seite. Zeit, einen neuen Charakter zu erschaffen. Dein alter kommt nach W66 Tagen als NSC zurück...     |

|                                    |          |                             |          |                                     |          |
|------------------------------------|----------|-----------------------------|----------|-------------------------------------|----------|
| <b>Allgemeine Zauber</b>           | <b>A</b> | <b>Heilung</b>              | <b>H</b> | <b>Gestaltwandlung</b>              | <b>G</b> |
| Magisches Siegel                   | 1        | Seelenheilung               | 1        | Sprache der Tiere                   | 1        |
| Magie entdecken                    | 1        | Heilende Hände              | 1        | Katzenpfote                         | 1        |
| Magie bannen (W)                   | 2        | Medizin der Natur           | 1        | Falkenauge                          | 1        |
| Magie verschleiern                 | 2        | Dämon bannen                | 2        | Bestienmeister                      | 2        |
| Magie binden (R)                   | 3        | Wunden heilen               | 2        | Bärentatze                          | 2        |
| Übertragung                        | 3        | Untote bannen               | 2        | Schnell wie ein Hirsch              | 2        |
|                                    |          | Wiederbelebung              | 3        | Tiergestalt                         | 3        |
|                                    |          | Gelassenheit                | 3        | Animalische Emotion                 | 3        |
|                                    |          | Herr des Wetters            | 3        |                                     |          |
| <b>Drittes Auge</b>                | <b>D</b> | <b>Zeichenmagie</b>         | <b>Z</b> | <b>Steingesang</b>                  | <b>S</b> |
| Lichtbringer                       | 1        | Anlocken                    | 1        | Staub aus der Tiefe                 | 1        |
| Klare Sicht                        | 1        | Angst einflößen             | 1        | Betäuben                            | 1        |
| Flüstern des Windes                | 1        | Lähmen                      | 1        | Stimme des Berges (R)               | 1        |
| Weitsicht                          | 2        | Blenden                     | 2        | Steinschmied (R)                    | 2        |
| Wahrer Weg                         | 2        | Illusion                    | 2        | Felsenturm                          | 2        |
| Visionen der Vergangenheit         | 2        | Ablenkung (W)               | 2        | Verwittern                          | 2        |
| Weissagung (R)                     | 3        | Puppenspieler               | 3        | Erdbeben                            | 3        |
| Intuition                          | 3        | Rune der Macht (R)          | 3        | Eisenlied (R)                       | 3        |
| Telepathie                         | 3        | Portal (R)                  | 3        | Golem beschwören                    | 3        |
| <b>Blutmagie</b>                   | <b>B</b> | <b>Todesmagie</b>           | <b>T</b> | <b>Elementarmagie</b> (Frostweiten) | <b>E</b> |
| Feuerwandler                       | 1        | Verderben                   | 1        | Verbrennung                         | 1        |
| Aufstacheln                        | 1        | Grabeskälte                 | 1        | Zerbrechen                          | 1        |
| Dämon binden                       | 2        | Verseuchen                  | 1        | Ersticken                           | 1        |
| Blutbad                            | 2        | Aura des Grauens            | 1        | Wasseratem                          | 1        |
| Entflammen                         | 2        | Hand des Unheils            | 2        | Steinsturm                          | 2        |
| Blutfluch (R)                      | 3        | Tote erheben (R)            | 2        | Fliegen                             | 2        |
| Kraft des Blutes                   | 3        | Mit den Toten sprechen      | 2        | Ausdörren                           | 2        |
| Seele binden (R)                   | 3        | Leben stehlen (R)           | 3        | Feuerball                           | 3        |
|                                    |          | Seelenqual                  | 3        | Steinhaut                           | 3        |
|                                    |          | Last der Jahre              | 3        | Tornado                             | 3        |
|                                    |          |                             |          | Flutwelle                           | 3        |
|                                    |          |                             |          | Elementar beschwören                | 4        |
| <b>Eis Affinität</b> (Frostweiten) | <b>F</b> | <b>Magmalied</b> (Blutmark) | <b>M</b> | <b>Mentalismus</b> (Blutmark)       | <b>V</b> |
| Kalter Hauch                       | 1        | Verbrennung                 | 1        | <b>Traummagie</b> (Blutmark)        | <b>O</b> |
| Frostläufer                        | 1        | Flammenfreund               | 1        | <b>Magnetismus</b> (Blutmark)       | <b>R</b> |
| Eisschild                          | 1        | Stein formen                | 1        |                                     |          |
| Gefrorenes Herz                    | 2        | Feuergedächtnis             | 2        |                                     |          |
| Schneehöhle                        | 2        | Wassergedächtnis            | 2        |                                     |          |
| Eisschwert                         | 2        | Dampfstrahl                 | 2        |                                     |          |
| Eissturm                           | 3        | Magmakaskade                | 3        |                                     |          |
| Eiszapfen Sturm                    | 3        | Brandmauer                  | 3        |                                     |          |
| Eisatem                            | 3        | Feuerwurm beschwören        | 3        |                                     |          |

## Allgemeine Zauber

### A1 Magisches Siegel

*Rang 1, Reichweite: armlang, Dauer: ¼ Tag, Komponente: Stück Kreide*

Du schützt eine Person (nicht größer als ein Mensch) oder einen Ort (nicht größer als ein Mensch) vor Magie. Die Machtstufe aller Zauber, die während diesem ¼ Tag gegen diesen Ort oder Person gewirkt werden, ist um die Machtstufe des Magischen Siegels gesenkt.

### A2 Magie entdecken

*Rang 1, Reichweite: kurz, Dauer: sofort, Komponente: Wünschelrute*

Du spürst automatisch, wenn jemand in kurzer Entfernung Magie wirkt oder wenn ein Gegenstand, den du hältst, mit Magie aufgeladen ist. Um mehr über die gewirkte Magie zu erfahren oder um **Verschleierte** Magie zu entdecken brauchst du **Magie Entdecken** – deine Machtstufe muss in diesem Fall gleich oder höher der Machtstufe des Zaubers **Magie Verschleiern** sein.

### A3 Magie bannen (MW)

*Rang 2 Machtwort, Reichweite: kurz, Dauer: sofort, Komponente: Eisenspäne*

Du kannst Zauber stören, die von anderen Zauberern gewirkt werden. Dieser Zauber ist reaktiv und unterbricht die Initiative-Reihenfolge während der Kampfunde. Du senkst die Stufe des Zaubers deines Gegners um die Machtstufe deines **Magie Bannen**. Du musst vor dem Würfeln entscheiden, wie viele WP du ausgeben willst. Ihr müsst beide für Überladen und Missgeschicke würfeln.

### A4 Magie verschleiern

*Rang 2, Reichweite: selbst, Dauer: sofort, Komponente: Stück Stoff*

Um unbemerkt einen Zauber zu wirken musst du **Magie Verschleiern**. Dies erfordert 1 zusätzlichen WP, der aber nicht zur Machtstufe des Zaubers zählt. Einen Zauber zu **Verschleiern** gilt nicht als eigene Aktion. Um deinen verschleierte Zauber zu entdecken, muss ein anderer Zauberer **Magie Entdecken** wirken.

### A5 Magie binden (R)

*Rang 3 Ritual, Reichweite: selbst, Dauer: verschieden, Komponente: Schreibfeder oder Meißel*

Du kannst Zauber in unbelebte Gegenstände binden, um magische Fallen oder Artefakte zu erschaffen. Du musst allerdings zusätzliche WP aufwenden, um den Zauber an einen Gegenstand zu binden, statt seine Macht sofort zu entfesseln. Wenn du den Zauber **Bindest**, würfel für etwaiges Überladen und Missgeschick. Die zusätzlichen WP modifizieren diesen Wurf, zählen aber nicht zur Machtstufe hinzu. Für 1 zusätzlichen WP hält die Magie für einen Tag an, oder bis der Zauber ausgelöst wird. Für 2 zusätzliche WP hält die Magie dauerhaft an, oder bis der Zauber ausgelöst wird. 5 zusätzliche WP binden den Zauber für immer an den gewählten Gegenstand und er kann einmal täglich ausgelöst werden. Dies kostet WP in Höhe der Machtstufe. Du kannst den Zauber auf jede Art binden und auslösen lassen, z.B. das Aussprechen einer Formel, oder das Öffnen, Zerschlagen oder Werfen des Gegenstands. Falls der Zauber ausgelöst wird, funktioniert er genau so, wie wenn er normal gewirkt worden wäre.

### A6 Übertragung

*Rang 3, Reichweite: armlang, Dauer: sofort, Komponente: ein Tropfen deines Bluts*

Du stiehst einer anderen Person ihre WP oder gibst deine WP an jemand anderen. Die Grundkosten des Zaubers betragen 1 WP. Anschließend kannst du so viele WP nehmen oder geben, wie du wünschst. Falls dein Ziel sich gegen die Übertragung wehrt, ist es nicht ganz so einfach – in diesem Fall kannst du maximal so viele WP übertragen, wie die Machtstufe der **Übertragung** beträgt. Der WP, mit dem die **Übertragung** selbst gewirkt wird, wird verbraucht und nicht übertragen.

# Heilungszauber

## H1 Seelenheilung

*Rang 1, Reichweite: armlang, Dauer: sofort, Komponente: brennende Kerze*

Du bündelst die Mächte der Natur, um düstere Seelen zu erleuchten. Du heilst sofort Verstands- oder Empathie-Punkte in Höhe der Machtstufe des Zaubers. Du kannst dich nicht selbst heilen.

## H2 Heilende Hände

*Rang 1, Reichweite: armlang, Dauer: sofort, Komponente: Lehm*

Du heilst Stärke oder Schaden auf Geschicklichkeit, indem du einer verletzten Person die Hände auflegst. Du heilst sofort so viele Punkte, wie die Machtstufe des Zaubers beträgt. Dieser Zauber hat keine Auswirkung auf kritische Verletzungen. Du kannst dich nicht selbst heilen.

## H3 Medizin der Natur

*Rang 1, Reichweite: armlang, Dauer: sofort, Komponente: Heilkräuter*

Du heilst Krankheit oder Gift in dir selbst oder einem anderen. Die Machtstufe muss mindestens so hoch sein wie ein Drittel der Wirksamkeit oder Ansteckungskraft (siehe Seite 116), abgerundet.

## H4 Dämon bannen

*Rang 2, Reichweite: nah, Dauer: sofort, Komponente: Heiliges Symbol*

Dieser Zauber fügt der Stärke eines dämonischen Ziels Schaden in Höhe der Machtstufe zu. Dies gilt auch für Dämonen, die keinen Schaden durch physische Waffen erleiden können. Der Zauber hat keine Auswirkung auf dämonisch verseuchte Kreaturen, nur auf echte Dämonen.

## H5 Wunden heilen

*Rang 2, Reichweite: armlang, Dauer: sofort, Komponente: Weißes Moos*

Du bündelst deine magischen Kräfte, um gebrochene Knochen und blutende Wunden zu heilen. Eine kritische Verletzung heilt sofort, eine tödliche Verletzung erfordert Machtstufe 2. Abgetrennte Gliedmaßen können durch diesen Zauber nicht nachwachsen.

## H6 Untote bannen

*Rang 2, Reichweite: nah, Dauer: sofort, Komponente: Heiliges Symbol*

Dieser Zauber fügt der Stärke eines untoten Ziels Schaden in Höhe der Machtstufe zu.

## H7 Wiederbelebung

*Rang 3, Reichweite: armlang, Dauer: sofort, Komponente: Gegenstand aus dem Besitz des Ziels*

Du lässt eine tote Person wieder auferstehen – nicht als Untoter, sondern quicklebendig. Innerhalb 1/4 Tages ist Machtstufe 1 erforderlich, innerhalb eines Tages Machtstufe 2 und innerhalb einer Woche Machtstufe 3. Nach mehr als einer Woche ist die Leiche zu verwest. Eine auferstandene Person verliert permanent einen Punkt Empathie, denn wenn man die Welt jenseits des Schleiers sieht, hat dies tiefschürfende Auswirkungen auf die eigene Weltanschauung.

## H8 Gelassenheit

*Rang 3, Reichweite: nah, Dauer: sofort, Komponente: Amulett*

Ein humanoides Ziel des Zaubers wird ohne Gegenleistung oder **Manipulation** tun, was du willst. Alle anderen Beschränkungen für soziale Konflikte gelten weiterhin – zum Beispiel wird das Opfer nicht direkt gegen seine eigenen Interessen handeln.

## H9 Herr des Wetters

*Rang 3, Reichweite: fern, Dauer: ¼ Tag, Komponente: Feder*

Du änderst das Wetter in deinem Hexfeld. Eine kleinere Änderung – von bewölkt zu Regen oder von Windstille zu einer leichten Brise – erfordert Machtstufe 1. Unübliches Wetter das zur Jahreszeit passt – ein Schneesturm im Winter, sengende Hitze im Sommer oder starker Wind im Herbst – erfordert Machtstufe 2. Unnatürliches Wetter, etwa einen Schneesturm im Sommer oder eine Hitzewelle mitten im Winter, benötigt Machtstufe 3.

## Gestaltwandlung

### G1 Sprache der Tiere

*Rang 1, Reichweite: nah, Dauer: 1 Zug (15 Minuten), Komponente: Klaue oder Zahn*

Du kannst mit Säugetieren sprechen. Machtstufe Fragen werden wahrheitsgemäß beantwortet.

### G2 Katzenpfote

*Rang 1, Reichweite: selbst, Dauer: sofort, Komponente: Katzenkralle*

Dein Geist wird wie der einer Katze und du kannst völlig geräuschlos schleichen (kein Wurf).

### G3 Falkenauge

*Rang 1, Reichweite: fern, Dauer: 1 Zug (15 Minuten), Komponente: Vogelklaue*

Dein Geist wird der eines Falken und du erlangst seine übermenschliche Sehkraft bis zum Horizont.

### G4 Bestienmeister

*Rang 2, Reichweite: nah, Dauer: 1 Zug (15 Minuten), Komponente: Klaue oder Zahn*

Du kannst ein wildes oder zahmes Tier mit Stärke  $\leq 2x$  Machtstufe beherrschen. Falls es aufgeregt oder kämpfend ist oder der Befehl widernatürlich -1.

### G5 Bärenatze

*Rang 2, Reichweite: armlang, Dauer: sofort, Komponente: Bärenklaue*

Du kannst mit der Kraft eines Bären angreifen. Du triffst automatisch mit Schaden=Machtstufe.

Kein Ausweichen oder parieren, Rüstung wirkt normal.

### G6 Schnell wie ein Hirsch

*Rang 2, Reichweite: selbst, Dauer: sofort, Komponente: Hirschgeweih*

Du kannst eine kurze Strecke mit der Geschwindigkeit eines Hirsches **rennen** (Machtstufe+1).

Zauber und **Rennen** sind 1 Aktion. Überladen und Missgeschick wirken vor der Bewegung.

### G7 Tiergestalt

*Rang 3, Reichweite: selbst, Dauer: sofort, Komponente: Klaue oder Zahn*

Du verwandelst dich in ein Tier mit Stärke  $\leq 2x$  Machtstufe und erhältst seine Stärke, Geschick und seine Angriffe, während Verstand und Empathie auf 1 sinken. Zum Aufheben nochmal zaubern.

### G8 Animalische Emotion

*Rang 3, Reichweite: weit, Dauer: 1 Zug (15 Minuten), Komponente: Klaue oder Zahn*

Du erweckst tiefe Emotionen im Geist einer anderen Person mit Verstand  $\leq$  Machtstufe, z.B. die Wut eines Ebers, Faulheit einer Katze, Feigheit eines Spatzen. Um die Stimmung einer Gruppe zu beeinflussen: kleine Gruppe  $\rightarrow$  Machtstufe 2, große Gruppe  $\rightarrow$  3, Dorf  $\rightarrow$  4

## Drittes Auge

### D1 Lichtbringer

*Rang 1, Reichweite: nah, Dauer: 1 Zug\*Machtstufe, Komponente: Kurzer Stab, wiederverwendbar*  
Du beschwörst ein helles Licht, das alle Schatten in **naher** Entfernung vertreibt.

### D2 Klare Sicht

*Rang 1, Reichweite: fern, Dauer: 1 Runde, Komponente: Lupe*  
Deine Sichtlinie reicht fern auch in Dunkel oder Nebel und du durchschaust jede Verwandlung.

### D3 Flüstern des Windes

*Rang 1, Reichweite: fern, Dauer: 1 Zug\*Machtstufe, Komponente: Trichter oder Muschel*  
Du kannst in Sichtlinie klar hören als stündest du an dem betreffenden Ort.

### D4 Weitsicht

*Rang 2, Reichweite: verschieden, Dauer: 1 Zug (15 Minuten), Komponente: Landkarte*  
Du kannst dein inneres Auge über Länder und Ozeane schweifen lassen und sehen was dort geschieht. Machtstufe 1 → weit, Machtstufe 2 → Hexfeld, Machtstufe 3 → Land. Falls noch nicht dort gewesen: Machtstufe +2. Deine Visionen sind teilweise bruchstückhaft und kryptisch (SL).

### D5 Wahrer Weg

*Rang 2, Reichweite: selbst, Dauer: sofort, Komponente: Waage, wiederverwendbar*  
Du kannst den rechten Weg erkennen wenn du eine Entscheidung treffen musst (SL).

### D6 Visionen der Vergangenheit

*Rang 2, Reichweite: kurz, Dauer: 1 Zug (15 Minuten), Komponente: Gegenstand aus der Zeit*  
Du kannst verschwommen Ereignisse sehen, die an diesem Ort geschehen sind (SL).  
Machtstufe 1 → ein Tag, Machtstufe 2 → ein Jahr, Machtstufe 3 → einige Jahrhunderte.

### D7 Weissagung

*Rang 3 **Ritual**, Reichweite: nah, Dauer: 1 Zug, Komponente: Kristallkugel oder Fischeingeweide*  
Du kannst in einer Séance in die Zukunft schauen. Du stellst Fragen die kurz und manchmal kryptisch beantwortet werden (SL).

### D8 Intuition

*Rang 3, Reichweite: selbst, Dauer: sofort, Komponente: relevanter Gegenstand*  
Du kannst eine Ja/Nein/Vielleicht-Frage stellen die wahrheitsgemäß aber subjektiv beantwortet wird.

### D9 Telepathie

*Rang 3, Reichweite: nah, Dauer: 1 Zug (15 Minuten), Komponente: Gegenstand des Opfers*  
Du kannst einige Minuten lang die Gedanken einer Person lesen. Machtstufe 2+ für Erinnerungen.  
Du kannst auch deine Gedanken an eine andere Person senden. Falls du sie gut kennst auch **weit**.  
Du kannst auch Schmerz oder Leid senden um Verstand oder Empathie um Machtstufe zu schaden.

## Zeichenmagie

Zeichen können eingeritzt, gemalt oder in die Luft gezeichnet werden. Malen oder Ritzen gilt als Komponente. Malen dauert einige Minuten, Einritzen ¼ Tag. Jedes Zeichen wirkt genau ein Mal.

### Z1 Anlocken

*Rang 1, Reichweite: kurz, Dauer: sofort, Komponente: materielles Zeichen*

Das Zeichen lockt Personen an, die nur mit **Menschenkenntnis** mit Malus Machtstufe widerstehen können oder zum Zeichen rennen müssen. Danach sind sie frei.

### Z2 Angst einflößen

*Rang 1, Reichweite: kurz, Dauer: sofort, Komponente: materielles Zeichen*

Du erweckst tiefe Furcht in einer Person. Verstand –Machtstufe

### Z3 Lähmen

*Rang 1, Reichweite: kurz, Dauer: sofort, Komponente: materielles Zeichen*

Du versetzt eine Person in hypnotische Trance. Machtstufe 1 → verliert schnelle Aktion, MS 2 → verliert langsame Aktion, MS 3 → verliert beide Aktionen, MS 4 → verliert Bonus-Aktionen

### Z4 Blenden

*Rang 2, Reichweite: kurz, Dauer: ¼ Tag, Komponente: materielles Zeichen*

Personen müssen **Menschenkenntnis** mit Malus Machtstufe bestehen oder werden geblendet.

Tiere werden automatisch geblendet.

### Z5 Illusion

*Rang 2, Reichweite: kurz, Dauer: sofort, Komponente: materielles Zeichen*

Du bringst **eine** Person dazu etwas nicht existierendes zu sehen oder etwas Existierendes nicht zu sehen. Machtstufe 1 → kleines Objekt, MS 2 → menschengroßes Objekt, MS 3 → Haus

**Menschenkenntnis** mit Malus Machtstufe durchschaut.

### Z6 Ablenkung

*Rang 2 **Machtwort**, Reichweite: kurz, Dauer: 1 Runde, Komponente: materielles Zeichen*

Du kannst einen NPC eine Handlung vor Zerstreuung vergessen lassen, z.B. Schlüssel vergessen oder vergessen jemand zu durchsuchen. Nicht im Kampf verwendbar.

### Z7 Puppenspieler

*Rang 3, Reichweite: nah, Dauer: 1 Runde, Komponente: materielles Zeichen*

Du übernimmst die Kontrolle über eine Person. **Menschenkenntnis** mit Malus Machtstufe widersteht. Langsame, schnelle und Bonusaktionen sind betroffen.

### Z8 Rune der Macht (Zauberspeicher)

*Rang 3 **Ritual**, Reichweite: armlang, Dauer: sofort, Komponente: materielles Zeichen*

Du lädst einen Gegenstand durch dein Zeichen magisch auf (WP=Machtstufe) und kannst später einen Zauber damit wirken. Kein **Binden** ist notwendig. Andere Zeichenmagier können ihn auch benutzen.

### Z9 Portal

*Rang 3 **Ritual**, Reichweite: nah, Dauer: ¼ Tag\*Machtstufe, Komponente: materielles Zeichen*

Du reißt einen Spalt in eine andere Welt oder an einen anderen Ort auf dieser Welt und öffnest damit einen Weg. In der anderen Welt können Dämonen und andere Wesen auf dich warten.

**Blutmagie** und insbesondere **Dämon binden** könnten hier nützlich sein.

## Steingefang

### S1 Staub aus der Tiefe

*Rang 1, Reichweite: nah, Dauer: 1 Runde, Komponente: handvoll Staub*

Du wirbelst im **Gebirge** oder in einer **Höhle** eine Staubwolke auf. **Fliehen** gelingt automatisch.

### S2 Betäuben

*Rang 1, Reichweite: kurz, Dauer: sofort, Komponente: Horn*

Dein Gefang betäubt beliebige Personen in deiner Umgebung. Machtstufe → Geschick-Schaden auf beliebige Personen. **Menschenkenntnis** Erfolge vermindern Schaden.

### S3 Stimme des Berges

*Rang 1 Ritual, Reichweite: verschieden, Dauer: ¼ Tag, Komponente: Flöte*

Du kannst mit dem Berg sprechen und seinen Worten lauschen. Nur in **Gebirge** oder einer **Höhle**.

Machtstufe 1 → 1 Tag alte Erinnerungen, MS 2 → ein Jahr, MS 3 → noch ältere Erinnerungen.

Alternativ: was sieht der Berg jetzt? MS 1 → kurz, MS 2 → weit, MS 3 → Hexfeld

### S4 Steinschmied

*Rang 2 Ritual, Reichweite: verschieden, Dauer: sofort, Komponente: Leier*

Dein Gefang kann Stein formen, z.B. eine Wand, Brücke oder Treppe errichten.

Die Machtstufe bestimmt die Größe: eine Machtstufe pro Zone (nah ≈ 5m).

### S5 Felsensturm

*Rang 2, Reichweite: kurz, Dauer: sofort, Komponente: Kieselsteine*

Dein Gefang kann Steine und Felsen auf einen Feind schleudern. Es muss lose Steine geben.

Schaden = Machtstufe. Rüstung schützt.

### S6 Verwittern

*Rang 2, Reichweite: nah, Dauer: sofort, Komponente: Harfe*

Dein Gefang verwittert Wände und Befestigungen. Eine Machtstufe pro ½m Dicke der Barriere.

### S7 Erdbeben

*Rang 3, Reichweite: kurz, Dauer: sofort, Komponente: Trommel*

Dein Gefang lässt die Erde erbeben und einen Feind oder eine Barriere zu beschädigen.

Schaden = Machtstufe.

### S8 Eisenlied

*Rang 3 Ritual, Reichweite: verschieden, Dauer: sofort, Komponente: Hammer*

Deine Stimme formt Erz und Metall. Du kannst Metallgegenstände verformen oder erschaffen, z.B.

Waffen mit einem Bonus = Machtstufe (max. 3). Das Rohmaterial muss vorhanden sein.

### S9 Golem beschwören

*Rang 3, Reichweite: nah, Dauer: ¼ Tag, Komponente: Steinstatuette*

Du besingst für ¼ Tag eine simple Dienerkreatur aus Fels. Sie bleibt in Sichtweite und gehorcht.

MS 1 → Stärke 2, Geschick 1, Rüstungsschutz 3    jede weitere MS alles +1 oder weiterer Golem

## Blutmagie

### B1 Feuerwandler

*Rang 1, Reichweite: selbst, Dauer: ¼ Tag, Komponente: Blutstropfen*

Du bist vollständig gegen Kälte und Feuer geschützt.

### B2 Aufstacheln

*Rang 1, Reichweite: kurz, Dauer: 1 Zug (15 Minuten), Komponente: Kelch Wein*

Du wühlst das Blut deines Opfers auf und entfachst starke Gefühle wie Wollust, Furcht oder Wut. Nicht im Kampf und nicht gegen Monster.

### B3 Dämon binden

*Rang 2, Reichweite: kurz, Dauer: ¼ Tag, Komponente: Pentagramm*

Du unterwirfst eine dämonische Kreatur deinem Willen. Das mag sie nicht. **Menschenkenntnis** mit Malus Machtstufe widersteht.

### B4 Blutband

*Rang 2, Reichweite: armlang, Dauer: sofort, Komponente: Blut von dir oder dem Ziel*

Du überträgst Machtstufe Attributspunkte zwischen dir und dem Ziel bis zum ursprünglichen Wert. Falls das Ziel widerstehen will **Menschenkenntnis** mit Malus Machtstufe. Regeneriert normal.

### B5 Entflammen

*Rang 2, Reichweite: nah, Dauer: sofort, Komponente: Fackel oder offenes Feuer*

Du erhitzt das Blut deines Opfers bis es brennt. Stärke Schaden = Machtstufe, danach jede Runde **Bewegen** (langsam) um zu löschen oder +1 Schaden. Rüstung schützt nicht.

### B6 Kraft des Blutes

*Rang 3, Reichweite: selbst, Dauer: 1 Runde, Komponente: lebendes Opfer (z.B. kleines Tier)*

Du konzentrierst dein Blut und erhältst **nur für die nächste Runde** WP = 2x Machtstufe.

### B7 Blutfluch

*Rang 3 **Ritual**, Reichweite: unendlich, Dauer: ¼ Tag \* Machtstufe, Komponente: Haar o.ä. des Opfers*

Du legst einen Fluch auf eine lebende Person deren Namen und ungefähren Ort du kennst und fügst ihm 1 Schaden auf ein Attribut deiner Wahl pro ¼ Tag in Machtstufe Schritten zu.

### B8 Seele binden

*Rang 3 **Ritual**, Reichweite: armlang, Dauer: verschieden, Komponente: Opferrmesser*

Du kannst die Seele deines Opfers in ein Gefäß sperren, z.B. Spiegel, Juwel, Waffe. Der leblose Körper bleibt zurück und kann getötet oder von einem anderen Geist beseelt werden.

Machtstufe 1 → ¼ Tag, MS 2 → 1 Tag, MS 3 → ewig/so lange du bestimmst.

**Menschenkenntnis** mit Malus Machtstufe widersteht.

## Todesmagie

### T1 Verderben

*Rang 1, Reichweite: nah, Dauer: sofort, Komponente: verdorbenes Essen*

Du verdirbst eine Einheit Nahrung mit einem Gift der Stärke 3x Machtstufe.

### T2 Grabeskälte

*Rang 1, Reichweite: arm, Dauer: 1 Runde/Machtstufe, Komponente: Stück Kristall*

Du lässt die Kälte des Todes in den Körper eines Wesen eindringen. Es verliert sofort und dann jede Runde 1 Stärke & 1 Verstand bis zur Machtstufe. Wirkt nicht gegen Monster.

### T3 Verseuchen

*Rang 1, Reichweite: arm, Dauer: sofort, Komponente: krankes Tier*

Du infizierst ein humanoides Wesen mit einer Krankheit mit Stärke 3x Machtstufe.

### T4 Aura des Grauens

*Rang 1, Reichweite: kurz, Dauer: sofort, Komponente: Kapuze*

Dein düsteres Aussehen flößt deinem Feind Furcht ein. Empathie-Schaden in Höhe der Machtstufe.

### T5 Hand des Unheils

*Rang 2, Reichweite: nah, Dauer: sofort, Komponente: abgetrennte Hand*

Du greifst in die Brust des Feindes und fügst ihm Stärke-Schaden in Höhe der Machtstufe zu. Mit einem zusätzlichen WP kannst du die Reichweite auf kurz erhöhen (zählt nicht als Machtstufe).

### T6 Tote erheben

*Rang 2 Ritual, Reichweite: nah, Dauer: ¼ Tag, Komponente: Gegenstand des Toten*

Du kannst einen toten Humanoiden oder Tier pro Machtstufe erheben. Er behält seine körperlichen Fertigkeiten und Stärke, verliert 1 Geschick und hat keinen Verstand oder Empathie, gehorcht dir aber. Mit je einem WP pro Totem kannst du auch folgendes bewirken, auch mehrfach:

- 1.) Stärke +1,
- 2.) doppelte Wirkungsdauer,
- 3.) ursprünglichen Geist mit Verstand -1 und Empathie -1 wieder herstellen (Gespräch möglich).

Du kannst auch rastlose Tote mit diesem Zauber beherrschen.

### T7 Mit den Toten sprechen

*Rang 2, Reichweite: nah, Dauer: 1 Zug (15 Minuten), Komponente: Körperteil des Toten*

Du kannst am Ort seines Todes oder Grabes mit einen toten Humanoiden sprechen dessen Namen du kennst. Kann nicht auf Untote angewendet werden.

### T8 Leben stehlen

*Rang 3 Ritual, Reichweite: nah, Dauer: sofort, Komponente: ein lebendes Tier*

Du kannst lebenden Tieren und Pflanzen das Leben aussaugen. Für jede Machtstufe erhältst du 2 WP, aber alle Menschen, Tiere und Pflanzen in **nah** sterben.

### T9 Seelenqual

*Rang 3, Reichweite: kurz, Dauer: sofort, Komponente: Schädel*

Du flößt deinem Opfer grausame Furcht ein. Je Machtstufe je 1 Schaden auf Verstand & Empathie. Wirkt nur gegen Humanoide.

### T10 Last der Jahre

*Rang 3, Reichweite: arm, Dauer: sofort, Komponente: Skalp mit weißem Haar*

Du lässt dein Opfer schnell altern, je Machtstufe um 10 Jahre. Es verliert entsprechend auch Attributspunkte und bei dem doppelten des maximalen Alters von Erwachsenen stirbt es.

Wirkt nicht gegen Elben und Monster.

|           | Mensch | Halbelb | Zwerg | Halbling | Warg  | Ork   | Goblin |
|-----------|--------|---------|-------|----------|-------|-------|--------|
| jung      | 16-25  | 16-30   | 20-40 | 16-25    | 13-20 | 13-20 | 16-25  |
| erwachsen | 26-50  | 31-100  | 41-80 | 26-60    | 21-40 | 21-45 | 26-60  |
| alt       | 51+    | 101+    | 81+   | 61+      | 41+   | 46+   | 61+    |

## **Elementarmagie**

Um einen Zauber der Elementarmagie zu wirken, benötigst du Zugriff auf eine bestimmte Komponente – für gewöhnlich eines der vier Elemente. Du kannst die Elemente nur manipulieren, sie aber nicht aus dem Nichts erschaffen. Die Komponente gibt dir keinen Bonus – stattdessen ist sie Voraussetzung, um den Zauber wirken zu können. Bei einigen Zaubern kannst du auswählen, welche Komponente du nutzen möchtest.

### **E1 Verbrennung**

*Rang 1, Reichweite: nah, Dauer: sofort, Komponente: Feuer*

Durch Beeinflussung des Elements Feuer lässt du leblose Objekte in Flammen aufgehen. Wird der Zauber gegen Dinge eingesetzt, die in der Hand gehalten werden, muss das Ziel den Gegenstand loslassen, sonst erleidet es 1 Punkt Schaden. Gegen Kleidung oder Rüstung eingesetzt, gilt der Zauber als Angriff gegen das Opfer, dessen Basiswürfel der doppelten Machtstufe entsprechen (Waffenschaden 1, untypisch). Das Opfer fängt Feuer und erleidet 1 zusätzlichen Schadenspunkt zu Beginn jeder weiteren Runde, bis es auf BEWEGEN würfelt (Langsame Aktion), um die Flammen zu löschen. Rüstung hat keine Wirkung.

### **E2 Zerschlagen**

*Rang 1, Reichweite: armlang, Dauer: sofort, Komponente: zu zerbrechendes Objekt*

Wenn man die unsichtbaren Bänder zerreißt, die physikalische Objekte zusammenhalten, kann man jeden Gegenstand zerschlagen. Mit diesem Zauber kannst du jeden nicht lebendigen und nicht-magischen Gegenstand beschädigen. Pro Machtstufe verliert das Objekt 1 Punkt vom Ausrüstungsbonus oder erleidet 10 Punkte Schaden. Rüstung hat keine Wirkung.

### **E3 Ersticken**

*Rang 1, Reichweite: nah, Dauer: 1 Runde pro Machtstufe, Komponente: lebendes Opfer*

Du kontrollierst das Element Wind und erstickst ein beliebiges Opfer, indem du ihm die Luft aus den Lungen drückst. Das Opfer erleidet 1 Schadenspunkt zu Beginn jeder weiteren Runde. Die Wirkung hält so viele Runden an, wie Machtstufen vorhanden sind. Rüstung hat keine Wirkung. Wenn das Opfer durch die Wirkung des Zaubers Gebrochen wird, stirbt es nach W6 Runden, es sei denn, es wird durch einen Wurf auf Heilen gerettet. Solange das Opfer unter der Wirkung des Zaubers steht, kann es weder sprechen noch schreien.

### **E4 Wasseratmung**

*Rang 1, Reichweite: armlang, Dauer: 1 Zug (15 Minuten), Komponente: Wasser*

Du verleihst dir oder einem Wesen, das du berührst, die Fähigkeit, Wasser zu atmen als wäre es Luft, wodurch keine Gefahr durch Ertrinken mehr besteht. Pro Machtstufe erhöht sich die Anzahl der Kreaturen, die betroffen werden, um 1, oder die Dauer verlängert sich um einen Zug. Diese Zusatzeffekte können miteinander verbunden werden.

### **E5 Hitze des Gefechts**

*Rang 2, Reichweite: nah, Dauer: sofort, Komponente: Feuer*

Du fachst das Feuer im Herzen eines anderen Lebewesens an, bis dein Opfer von Wut und Zorn übermannt wird. Lege gegen die MENSCHENKENNTNIS des Opfers einen Vergleichenden Wurf ab, dessen Basiswürfel der doppelten Machtstufe entsprechen. Diesen Wurf kannst du nicht strapazieren. Gewinnst du, so verfällt das Opfer in einen Blutrausch und greift sofort alle in NAHER Distanz an. Es kämpft, bis es entweder Gebrochen wird oder alle Gegner geflohen oder Gebrochen sind. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf Monster oder Kreaturen ohne Verstand.

### **E6 Felsensturm**

*Rang 2, Reichweite: kurz, Dauer: sofort, Komponente: Erde*

Du kontrollierst das Element Erde und wirfst im Kampf Steine und Felsen auf eine Gegnerin. Der Schaden (auf Stärke) entspricht der Machtstufe. Rüstung wirkt wie gewöhnlich.

## **E7 Fliegen**

*Rang 2, Reichweite: armlang, Dauer: 1 Zug (15 Minuten), Komponente: Wind*

Du kontrollierst die Luft, die dich umgibt, und erschaffst einen kleinen Wirbelwind, der dich in die Lüfte emporhebt. Mit diesem Zauber kannst du eine Runde lang mit einer Bewegungsrate von 2 fliegen statt zu RENNEN. Das Wirken des Zaubers zählt nicht als Aktion. Pro zusätzlicher Machtstufe kannst du 1 weiteren Zug fliegen oder 1 weitere Person mitnehmen.

## **E8 Austrocknen**

*Rang 2, Reichweite: armlang, Dauer: sofort, Komponente: lebendes Opfer*

Du kontrollierst das Element Wasser und entziehst einem lebenden Opfer Flüssigkeit. Es wird sofort DURSTIG und erleidet Schaden auf Geschicklichkeit in Höhe der Machtstufe. Rüstung hat keine Wirkung.

## **E9 Feuerball**

*Rang 3, Reichweite: weit, Dauer: sofort, Komponente: Feuer*

Du schleuderst eine Kugel aus Feuer, die explodiert, sobald sie das Ziel trifft, und ein großes Gebiet in Brand steckt. Das Hauptziel deines Angriffs erleidet Schaden in Höhe der Machtstufe. Würfle zudem einen Angriff gegen jedes Lebewesen in NAHER Distanz des Hauptopfers (in derselben Zone), dessen Basiswürfel der Machtstufe entsprechen. Alle, die von dem Angriff Schaden erleiden (einschließlich das Hauptziel), fangen Feuer und erleiden 1 weiteren Punkt Schaden zu Beginn jeder Runde, bis sie auf BEWEGEN (Langsame Aktion) würfeln, um die Flammen zu löschen.

## **E10 Steinhaut**

*Rang 3, Reichweite: selbst, Dauer: 1 Zug (15 Minuten), Komponente: Erde*

Du kontrollierst das Element Erde und überziehst deinen Körper mit einer Schicht aus lebendigem Gestein, die dich vor Schaden schützt. Du erhältst einen Rüstungsschutz in Höhe der doppelten Machtstufe.

## **E11 Wirbelwind**

*Rang 3, Reichweite: kurz, Dauer: sofort, Komponente: Wind*

Du setzt die Luft in Bewegung und entfesselst einen mächtigen Wirbelsturm. Dein Ziel erleidet Schaden in Höhe der Machtstufe (Stumpfer Schaden). Du kannst den Schaden auf mehrere Ziele innerhalb derselben Zone aufteilen. Alle in der Zone müssen auf KRAFT würfeln, um stehen zu bleiben. Fliegende Kreaturen müssen denselben Wurf ablegen, um in der Luft zu bleiben.

## **E12 Flutwelle**

*Rang 3, Reichweite: kurz, Dauer: sofort, Komponente: Wind*

Du zwingst dem Wasser oder Schnee in deiner Nähe deinen Willen auf und schleuderst eine Flutwelle oder kleine Lawine gegen deine Gegner. Die Ziele erleiden insgesamt einen Schaden in Höhe der Machtstufe – du kannst den Schaden beliebig aufteilen. Alle Opfer, die Schaden erleiden, werden zu Boden gerissen und werden UNTERKÜHLT, wenn du Schnee einsetzt.

### **E13 Elementar beschwören**

*Rang 4, Reichweite: nah, Dauer: 1 Zug (15 Minuten), Komponente: Feuer, Erde, Wind oder Wasser*

Du kontrollierst ein Element deiner Wahl und rufst einen elementaren Diener herbei, dessen Attribute vom verwendeten Element abhängen. Der Elementar folgt deinen Befehlen, muss sich aber immer in KURZER Distanz zu dir aufhalten. Deinem Elementar Befehle zu erteilen zählt nicht als Aktion, kann aber nur in deinem Zug geschehen. Du kannst den Elementar jederzeit verbannen, außerdem wird er verbannt, sobald du Gebrochen wirst. Du kannst nur einen Elementar auf einmal kontrollieren. Außerdem kannst du den Zauber verwenden, um einen Elementar zu verbannen, den ein anderer Zauberer beschworen hat. Dann fügt er dem Elementar Schaden in Höhe der Machtstufe zu. Elementare sind meist humanoid und zählen als Monster.

#### **Feurelementar**

Stärke 2 + Machtstufe

Geschicklichkeit 4 + Machtstufe

Bewegung: 2 (flugfähig)

**Immun** gegen alle nichtmagischen Angriffe außer Wasser: **nah** Angriff **Fernkampf** Schaden **2**  
Feuerstoß **nah** Angriff **Machtstufe + 5**, Schaden **1** untypisch, kein Rüstungsschutz, Getroffene **brennen**: Schaden 1 zu Beginn jeder folgenden Runde, bis mit **Bewegen** gelöscht

#### **Wasserelementar**

Stärke 3 + Machtstufe

Geschicklichkeit 3 + Machtstufe

Bewegung: 2 (schwimmen), 1 (an Land)

**Immun** gegen alle nichtmagischen Angriffe außer Feuer, Fackel **Nahkampf** Schaden **2**  
Sturzflut **nah** Angriff **Machtstufe + 5**, Schaden **1**, stumpf, **Kraft** oder **liegend**, löscht alle nichtmagischen Flammen

#### **Erdelementar**

Stärke 5 + Machtstufe

Geschicklichkeit 1 + Machtstufe

Bewegung: 1

Rüstungsschutz: 6 + Machtstufe

Steinfäuste Nahkampfangriff **Machtstufe + 6**, Schaden **2** stumpf

#### **Windelementar**

Stärke 2 + Machtstufe

Geschicklichkeit 4 + Machtstufe

Bewegung: 2 (fliegt immer)

**Immun** gegen alle nichtmagischen Angriffe.

Windhose **nah** Angriff **Machtstufe + 3**, Geschick-Schaden 1, **Kraft** oder **liegend**