



Glossar



Abgehärtet I **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Attribut KO 4
Nachkauf: Häufig
Proben zur Abwehr von Giften und Krankheiten sind um +4 erleichtert. 1

Abgehärtet II **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Attribut KO 6
Nachkauf: Häufig
Proben zur Abwehr von Giften und Krankheiten sind um +4 erleichtert und das Durchhaltevermögen (S. 19) steigt um 2. 1

Abu al'Mada In den Tulamidenlanden gehört zum Glauben an Feqz seit jeher auch sein Beiname als Herr der Magie und Vertreiber der Echsen. 1

Abvenenum reine Speise Du reinigst eine Mahlzeit für 10 Personen von Verfallserscheinungen, Giften und Krankheitserregern, bis zu einer Gift-/Krankheitsstufe von 20. Der Geschmack ändert sich nicht.
Mächtige Magie: Die maximal aufgehobene Gift-/Krankheitsstufe steigt um 4.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Schutz vor Übelkeit (-4; auch ungefährliche, aber unangenehme Inhalte wie Salz im Meerwasser werden entfernt.)
Schutz vor Vergiftung (-4, Wirkungsdauer 8 Stunden; du reinigst auch alles, was dem Essen hinzugefügt wird.)
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Einzelobjekte
Reichweite: 2 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Verwandlung
Erlernen: Dru, Elf, Hex, Mag 12; Alch, Geo 14; Ach, Sch 16; 40 EP 1

Abvenenum reine Speise (Blutgeist) Du reinigst eine Mahlzeit für 10 Personen von Verfallserscheinungen, Giften und Krankheitserregern, bis zu einer Gift-/Krankheitsstufe von 20. Der Geschmack ändert sich nicht.
Mächtige Magie: Die maximal aufgehobene Gift-/Krankheitsstufe steigt um 4.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Schutz vor Übelkeit (-4; auch ungefährliche, aber unangenehme Inhalte wie Salz im Meerwasser werden entfernt.)
Schutz vor Vergiftung (-4, Wirkungsdauer 8 Stunden; du reinigst auch alles, was dem Essen hinzugefügt wird.)
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Einzelobjekte

Reichweite: 2 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 4 AsP 1

Abvenenum reine Speise (Tiergeist) Du reinigst eine Mahlzeit für 10 Personen von Verfallserscheinungen, Giften und Krankheitserregern, bis zu einer Gift-/Krankheitsstufe von 20. Der Geschmack ändert sich nicht.
Mächtige Magie: Die maximal aufgehobene Gift-/Krankheitsstufe steigt um 4.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Schutz vor Übelkeit (-4; auch ungefährliche, aber unangenehme Inhalte wie Salz im Meerwasser werden entfernt.)
Schutz vor Vergiftung (-4, Wirkungsdauer 8 Stunden; du reinigst auch alles, was dem Essen hinzugefügt wird.)
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Einzelobjekte
Reichweite: 2 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 4 AsP 1

Accuratum Zaubernadel Du veränderst die Farbe und den Schnitt eines Kleidungsstückes nach deinen Wünschen.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Haltbarkeit (-4, Wirkungsdauer 1 Jahr, 8 AsP)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Woche
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Verwandlung
Erlernen: Alch, Mag, Srl 16; Hex 20; 20 EP 1

Achaz **Kosten:** 0 **Nachkauf:** Extrem selten
Du kannst mit deinem Schwanz waffenlose Angriffe in Reichweite 1 (siehe auch S. 38) durchführen. Allerdings leidest du unter Kältestarre; für jede Temperaturstufe unter normal (S. 35) sind alle körperlichen Proben um -4 erschwert. 1

Adamantium Erzstruktur Du stärkst die Struktur eines Gegenstandes von maximal 16 Stein Gewicht. Seine Härte wird verdoppelt. Bei Waffen steigen der Waffenschaden um 2 Punkte, bei Rüstungen der RS um 1.
Mächtige Magie: Waffenschaden einer Waffe +1, für je 2 Stufen RS einer Rüstung +1.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Adamantenquader (-4; das maximale Gewicht wird verdoppelt. Mehrfach wählbar.)
Kristallglanz (-4; während der Wirkungsdauer erscheint die Oberfläche des Materials wie die eines beliebigen anderen erzenen Materials.)
Zauber Klinge (-4; während der Wirkungsdauer gilt die Waffe als magisch.)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Erz, Verwandlung
Erlernen: Ach 12; Geo, Mag 14; Dru 16; Alch 20; 40 EP 1

Adlerauge Luchsenohr Du schärfst deine Sinne auf magische Weise. Alle Proben auf Sinnenschärfe und Wachsamkeit sind um +4 erleichtert.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Einzelsinn (-4, Wirkungsdauer 1 Stunde; nur ein Sinn ist betroffen.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Hellsicht
Erlernen: Elf 8; Ach, Alch, Dru, Hex, Geo, Mag, Sch 18; 20 EP 1

Adlerauge Luchsenohr (Blutgeist) Du schärfst deine Sinne auf magische Weise. Alle Proben auf Sinnenschärfe und Wachsamkeit sind um +4 erleichtert.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Einzelsinn (-4, Wirkungsdauer 1 Stunde; nur ein Sinn ist betroffen.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 8 AsP 1

Adlerauge Luchsenohr (Tiergeist) Du schärfst deine Sinne auf magische Weise. Alle Proben auf Sinnenschärfe und Wachsamkeit sind um +4 erleichtert.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Einzelsinn (-4, Wirkungsdauer 1 Stunde; nur ein Sinn ist betroffen.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 8 AsP 1

Adlerschwinge Wolfsgestalt Du verwandelst dich in das beim Erlernen gewählte Tier, wobei du deine geistigen Fähigkeiten behältst. Die körperlichen Fähigkeiten entsprechen denen des Tiers. Du kannst in Tiergestalt nicht zaubern. Erlaubt Aufrechterhalten.

Mächtige Magie: Das Tier ist ein überdurchschnittlicher/außergewöhnlicher/herausragender/einzigartiger Vertreter seiner Art, was die Werte des Tieres nach Spielereentscheid erhöht.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Seelentier (Wirkungsdauer 1 Tag, nur Elf; du kannst dich in dein Seelentier verwandeln. Dabei können die Instinkte des Tieres überhand nehmen.)
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Verwandlung
Erlernen: Elf 8; Ach, Alch, Mag 18; Dru, Hex, Srl 20; normalerweise 40 EP

Anmerkung: Der Zauber muss für jedes Tier extra gelernt werden. Nur herausragende Verwandler können sich in Tiere verwandeln, die nicht zu den Größenklassen klein oder mittel gehören. Solche Verwandlungen sind prinzipiell um -8 erschwert. Die Lernkosten des Zaubers orientieren sich an der Tierart, wobei fliegende, giftige, sehr starke usw. Tiere teurer sind.

Sephasto: Trage die gewählten Tiere in das Kommentarfeld ein. Wenn du mehrere Tiere wählst, dann erhöhe die EP-Kosten entsprechend. 1

Adrenalinschub **Kosten:** 80 **Voraussetzungen:** Attribut KK 10
Nachkauf: Häufig

Du kannst dir eine Probe bei einer körperlichen Tätigkeit (z.B. Schmieden, Laufen, Nahkampfangriff) um +4 erleichtern. Anschließend erleidest du einen Punkt Erschöpfung. 1

Aeolitus Windgebraus Ein kräftiger Windstoß breitet sich von deinem Mund kegelförmig (45°) 16 Schritt weit aus und verursacht Niederschmettern, wenn eine Konterprobe (KK, 16) misslingt. Ballistischer Zauber.

Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Langer Atem (-8, 8 AsP; der Windstoß hält KO Initiativphasen lang an. Erfordert Konzentration.)
Sturm (-4; bei misslungener Konterprobe verursacht der Zauber auch Zurückstoßen (S. 98).)
Winde der anderen Art (-4; der Wind bringt lieblichen Duft oder widerlichen Gestank.)
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Luft
Erlernen: Elf 8; Geo 12; Ach, Alch, Dru, Mag 14; Sch, Srl 18; 40 EP 1

Aerofugo Vakuum Du entfernst sämtliche Luft aus einem Bereich mit bis zu 4 Schritt Radius. Flammen erlöschen, Lebewesen erleiden alle DH* Initiativephasen 1 Punkt Erschöpfung und Luftelementare erleiden 1 Wunde pro Initiativephase.

Mächtige Magie: Der Radius steigt um 2 Schritt.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 4 Initiativephasen
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Luft, Umwelt
Erlernen: Ach, Alch, Mag 20; 40 EP 1

Aerogelo Atemqual Die Luft in einem Quader von 4 Schritt Kantenlänge wird so dicht wie Wasser. In der Zone kann man sich nur schwimmend fortbewegen und Kämpfer gelten als unter Wasser (-8).
Mächtige Magie: Die Kantenlänge steigt um 2 Schritt.
Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Luft, Umwelt
Erlernen: Mag 20; 40 EP 1

Aeropulvis sanfter Fall Halbiert die effektive Höhe eines Sturzes oder Sprunges (kumulativ zur Akrobatik-Probe).
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Luft
Erlernen: Geo 16; Elf 18; Mag 20; 40 EP 1

Aeropulvis sanfter Fall (Blutgeist) Halbiert die effektive Höhe eines Sturzes oder Sprunges (kumulativ zur Akrobatik-Probe).
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP 1

Aeropulvis sanfter Fall (Tiergeist) Halbiert die effektive Höhe eines Sturzes oder Sprunges (kumulativ zur Akrobatik-Probe).
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP 1

Aitheokles' Klageruf Du löschst ein Feuer bis zur Größe eines großen Lagerfeuers.
Mächtige Liturgie: Du kannst ein Feuer bis zur Größe eines Scheiterhaufens/brennenden Schiffes/einer brennenden Häusergruppe/eines brennenden Stadtviertels löschen.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Kleiner Feuerbann (0 Aktionen, 1 KaP; ein Feuer bis zur Größe einer Fackel erlischt.)
Selbstlöschung (0 Aktionen, 2 KaP; du löschst dich selbst.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 32 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Seefahrt
Erlernen: Eff 16; 40 EP
Anmerkung: Alternativ wirkt die Liturgie wie Antimagie gegen Feuerzauber (S. 126). Die Randbedingungen entsprechen den dort angegebenen, außer dass die Kosten mit KaP bezahlt werden und die Liturgie um +4 erleichtert ist. 1

Akrobatik Akrobatik wird für gewagte Kunststücke und Balanceakte verwendet und kann auch den Fallschaden reduzieren. 1

Alaani Sprache 1

Alchemie Alchemie ist die Wissenschaft von der Umwandlung der Stoffe. Mit ihr kannst du nützliche Tränke herstellen oder unbekannte Gebräue analysieren; für beides ist aber zumindest ein einfacher Analysekeffer notwendig. 1

Alchemistische Analyse Mit einer alchemistischen Analyse kannst du feststellen, ob eine verstaubte Phiole einen Heiltrank oder ein tödliches Gift enthält und ob es sich bei dem schwarzen Erz tatsächlich um Endurium handelt. 1

Allegorische Analyse (passiv) Du lässt einen 1 gAsP in die Schale fließen. Fortan leuchten bei der Analyse einer Asstralstruktur in deiner Schale arkane Symbole auf der Schale auf. Dadurch steigt dein Analysegrad bei Intensitätsanalysen um 1 (S. 80).
Erlernen: Alch 12; Hex, Mag 16; 20 EP 1

Aller Welt Freund Du rufst die Lapislazuliflöte. Solange du sie spielst, können dich Humanoide nur mit einer gelungenen Konterprobe (Willenskraft, 20) angreifen und Tiere gar nicht. Das Gebiet in 16 Schritt Radius gilt als geweihter Boden. Benötigt Konzentration, ermöglicht Aufrechterhalten.
Mächtige Liturgie: Mit zwei Stufen gilt der Boden als heilig.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: dereweit
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 16 KaP
Fertigkeiten: Fröhlicher Wanderer
Erlernen: Aves 14; 60 EP 1

Allgemeine Fernkampffregeln Fernkampfangriffe (FK) führst du in drei Schritten aus:

- Du wählst deine Manöver und ein Ziel in Sicht- und Reichweite (RW).
 - Du wendest so viele Aktionen Konzentration auf, wie bei deiner Fernkampfwaffe unter Ladezeit (LZ) angegeben (S. 53).
 - In einer Aktion Konflikt würfelst du eine Probe (12, 1) auf den passenden Fertigkeitswert.
- Modifikatoren:
- Größenklasse: sehr groß (Elefant) +8, groß (Pferd, Oger) +4, mittel (Mensch, Zwerg) +0, klein (Wolf, Reh) -4, sehr klein (Fasan, Hase) -8, winzig (Maus) -12
 - Umgebung: Dämmerung -4, Mondlicht -8, Sternenlicht -16 | Wind -4, Sturm -8
 - Bewegung: schnell (laufender Mensch) -4, sehr schnell (Pferd) -8, extrem schnell (Vogel) -12
 - Sonstiges: halbe Deckung -4, Dreivierteldeckung -8, berittener Schütze -4

Schüsse ins Kampfgetümmel: die Patzerchance steigt auf 2/4 auf dem W20, wenn in offenem Feld/auf beengtem Raum gekämpft wird. Diese Würfe lassen die Probe auf jeden Fall misslingen und bedeuten, dass du ein verbündetes Ziel vor dir triffst.

Verteidigung gegen Fernkampfangriffe: Wenn dein Ziel dich beim Zielen beobachtet, kann es versuchen, dem Fernkampfangriff zu entgehen. Dazu muss es eine Reaktion aufwenden und eine Schild-VT (28, I) oder eine Akrobatik-Probe (28, I) ablegen. Befindest du dich im Kontrollbereich deines Ziels, genügt ihm eine Freie Reaktion, um deine Waffe beiseite zu schlagen. 1

Alpgestalt Du erscheinst deinem Opfer als grauenvolle Gestalt aus den Niederhöhlen. Es kann nicht wegsehen und ist vor Angst handlungsunfähig. Wird der Sichtkontakt unterbrochen, endet der Zauber.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Modifikationen: Fremdgestalt (-4; du kannst eine andere Person wählen, die als Alpgestalt erscheint.)
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Einfluss
Erlernen: Dru 18; 40 EP 1

Altes Alaani Sprache 1

Amazonenrüstung **RsBeine:** 3 **RsLArm:** 2 **RsRArm:** 2 **RsBauch:** 4 **RsBrust:** 4 **RsKopf:** 3

Komplettrüstung aus Bronzekürass, Arm- und Beinschienen, Streifenschurz und visierlosem Helm. Kann nicht ergänzt werden. 1

Amazonensäbel **TP:** 2W6+1 **RW:** 1 **WM:** 0 **Härte:** 10 **Fertigkeit:** Klingenwaffen **Talent:** Einhandklingenwaffen **Eigenschaften:** Wendig 1

Amrychoths Tanz Im Radius von einer Meile kannst du den Wind auf einer Skala von windstill/leichte Brise/steife Brise/Sturm/Orkan um zwei Stufen verändern und seine Richtung lenken.

Mächtige Anrufung: Verändert den Wind um eine weitere Stufe und verdoppelt den Radius.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Windhauch (0 Aktionen, Wirkungsdauer augenblicklich, 1 GuP; ein kurzer Windstoß weht giftige Dämpfe fort oder löscht ein kleines Feuer.)
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Kosten: 16 GuP
Fertigkeiten: Dämonische Hilfe (Cpt)
Erlernen: Cpt 12; 40 EP 1

Amulashtra-Glyphen Sprache 1

Amuurak Sprache 1

Analys Arcanstruktur Du analysierst die magische Struktur eines arkanen Artefakts oder eines magischen Wesens. Das entspricht einem Analysegrad von 1 für die Strukturanalyse (mehr dazu siehe S. 80).

Mächtige Magie: Der Analysegrad steigt um 1.
Probenschwierigkeit: 16
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Einzelobjekt, Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht, Kraft

Erlernen: Mag 12; Ach 14; Alch, Dru, Elf, Geo, Hex 16; 40 EP 1

Anaurak **RsBeine:** 2 **RsLArm:** 2 **RsRArm:** 2 **RsBauch:** 2 **RsBrust:** 2 **RsKopf:** 1

Erhöht die Temperaturstufe um +2 (S. 35). Kann nicht ergänzt werden. 1

Andergaster **TP:** 3W6+3 **RW:** 2 **WM:** -2 **Härte:** 9 **Fertigkeit:** Klingenwaffen **Talent:** Zweihandklingenwaffen **Eigenschaften:** Kopplastig, Schwer (4), Zweiändig 1

Anderthalbhänder **TP:** 2W6+2 **RW:** 2 **WM:** 1 **Härte:** 10 **Fertigkeit:** Klingenwaffen **Talent:** Zweihandklingenwaffen **Eigenschaften:** Zweiändig 1

Anführen Mit Anführen leitest und motivierst du Untergebene. Du kannst mit Anführen Löscharbeiten oder eine Truppe von Kämpfern koordinieren, um ihnen so Vorteile zu verschaffen (S. 46). Gerade in großen Schlachten entscheidet der Heerführer über Sieg oder Niederlage. 1

Angepasst (Dunkelheit) I **Kosten:** 40 **Nachkauf:** Häufig

Durch deine Spezies oder langjährige Erfahrung hast du dich an Dunkelheit gewöhnt. Abzüge durch schlechte Lichtverhältnisse, insbesondere im Kampf, sinken für dich um 1 Stufe. 1

Angepasst (Dunkelheit) II **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Vorteil Angepasst (Dunkelheit) I **Nachkauf:** Häufig

Durch deine Spezies oder langjährige Erfahrung hast du dich an Dunkelheit gewöhnt. Abzüge durch schlechte Lichtverhältnisse, insbesondere im Kampf, sinken für dich um 2 Stufen. 1

Angepasst (Schnee) I **Kosten:** 20 **Nachkauf:** Häufig

Durch deine Spezies oder langjährige Erfahrung hast du dich an Schnee gewöhnt. Abzüge durch unsicheren oder eisigen Untergrund, insbesondere im Kampf, sinken für dich um 1 Stufe. 1

Angepasst (Schnee) II **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Vorteil Angepasst (Schnee) I **Nachkauf:** Häufig

Durch deine Spezies oder langjährige Erfahrung hast du dich an Schnee gewöhnt. Abzüge durch unsicheren oder eisigen Untergrund, insbesondere im Kampf, sinken für dich um 2 Stufen. 1

Angepasst (Wald) I **Kosten:** 40 **Nachkauf:** Häufig

Durch deine Spezies oder langjährige Erfahrung hast du dich an den Wald gewöhnt. Abzüge durch Wurzeln, Gestrüpp und dichtes Unterholz, insbesondere im Kampf, sinken für dich um 1 Stufe. 1

Angepasst (Wald) II **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Vorteil Angepasst (Wald) I **Nachkauf:** Häufig

Durch deine Spezies oder langjährige Erfahrung hast du dich an den Wald gewöhnt. Abzüge durch Wurzeln, Gestrüpp und dichtes Unterholz, insbesondere im Kampf, sinken für dich um 2 Stufen. 1

Angepasst (Wasser) I Kosten: 20 Nachkauf: Häufig

Durch deine Spezies oder langjährige Erfahrung hast du dich an Wasser gewöhnt. Abzüge durch dich knietiefes- und hüfttiefes Wasser und unter Wasser, insbesondere im Kampf, sinken für dich um 1 Stufe. 1

Angepasst (Wasser) II Kosten: 20 Voraussetzungen: Vorteil

Angepasst (Wasser) I Nachkauf: Häufig

Durch deine Spezies oder langjährige Erfahrung hast du dich an Wasser gewöhnt. Abzüge durch dich knietiefes- und hüfttiefes Wasser und unter Wasser, insbesondere im Kampf, sinken für dich um 2 Stufen. 1

Angepasst I Kosten: 20 Nachkauf: Häufig

Durch deine Spezies oder langjährige Erfahrung hast du dich an eine bestimmte Umgebung oder Umweltbedingung gewöhnt. Abzüge durch diese Umgebung (Beispiele auf S. 38), insbesondere im Kampf, sinken für dich um 1 Stufe.

Die Kosten für Angepasst I legt der Spielleiter fest, wobei er sich an der Häufigkeit der Umgebung orientieren sollte. Zu allgemein gefasste Umgebungen wie „unsicherer Untergrund“ sollte er nicht zulassen.

Sephrasto: Wähle am besten direkt den separaten Vorteil Angepasst (Dunkelheit, Schnee, Wasser oder Wald) I. Falls du eine andere Umgebung möchtest, dann wähle diesen Vorteil und trage diese in das Kommentarfeld ein. 1

Angepasst II Kosten: 20 Voraussetzungen: Vorteil Angepasst I Nachkauf: Selten

Durch deine Spezies oder langjährige Erfahrung hast du dich an eine bestimmte Umgebung oder Umweltbedingung gewöhnt. Abzüge durch diese Umgebung (Beispiele auf S. 38), insbesondere im Kampf, sinken für dich um 1 weitere Stufe.

Die Kosten für Angepasst II entsprechen den vom Spielleiter festgelegten Kosten von Angepasst I für diesen Umstand.

Sephrasto: Trage die gewählte Umgebung in das Kommentarfeld ein. Entferne diese Umgebung aus dem Kommentar von Angepasst I, damit der Regelanhang korrekt ausgegeben wird. 1

Angram Sprache 1

Angram-Bilderschrift Sprache 1

Angroschs Opfergabe Du kannst einen Gegenstand aus verarbeitetem Metall und Edelsteinen mit bis zu 8 Stein wieder mit dem Fels verschmelzen. Solche Gegenstände können nicht mehr herausgelöst werden.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 2 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Erz

Erlernen: Ang 12; 20 EP 1

Animatio stummer Diener Du verzauberst ein Objekt von maximal 4 Stein, sodass es eine einfache Bewegung wiederholt. Du musst die Bewegung während der Vorbereitungs-

zeit sieben Mal eigenhändig ausführen und ein Signal bestimmen (z.B. ein Fingerschnippen oder ein Wort). Gibst du das Signal, führt der Gegenstand die Bewegung aus. Seine KK entspricht deiner KK während der Vorbereitungszeit.

Mächtige Magie: Das maximale Gewicht verdoppelt sich.
Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Mehrere Objekte (-4; du kannst bis zu FF Objekte gleichzeitig verzaubern, solange ihre Bewegungen zusammengehören.)

Mehrere Auslösende (-2; eine zusätzliche Person kann das Signal geben. Mehrfach wählbar.)

Geworfen (-4; du musst das Objekt während der Vorbereitungszeit nicht permanent in der Hand halten.)

Tagelöhner (4 AsP, Wirkungsdauer 8 Stunden)

Ad Infinitum Ad Nauseam (-8; das Objekt wiederholt die Bewegung immer wieder, bis du das Signal wiederholst.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Umwelt

Erlernen: Mag 18; 60 EP 1

Anrufung der Winde Im Radius von 1 Meile kannst du den Wind auf einer Skala von windstill/leichte Brise/steife Brise/Sturm/Orkan um zwei Stufen verändern und seine Richtung lenken.

Mächtige Liturgie: Verändert den Wind um eine weitere Stufe und verdoppelt den Radius.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Windhauch (0 Aktionen, Wirkungsdauer augenblicklich, 1 KaP; ein kurzer Windstoß weht giftige Dämpfe fort oder löscht ein kleines Feuer.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Seefahrt, Wind und Wogen

Erlernen: Eff, Swa 14; 40 EP 1

Anrufung Kauca's Tosende Winde umgeben dich und wehren Fernkampfangriffe bis zur Größe eines Wurfspieeres ab. Ungezielte Geschosse (wie in einem Pfeilhagel) treffen dich nicht, Fernkampfangriffe auf dich sind um -4 erschwert.

Mächtige Liturgie: Der Malus steigt um -2.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Im Auge des Sturms (-8, Zone, 16 KaP; die Winde umgeben ein ganzes Schiff und wehren Geschosse bis zur Größe einer Rotzenkugel ab.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Wind und Wogen

Erlernen: Swa 14; Eff 16; 40 EP 1

Anrufung Nuiannas In einem Bereich von 100 Schritt Radius entsteht eine dichte Nebelfront und breitet sich in die von

dir bestimmte Richtung aus.
Mächtige Liturgie: Verdoppelt den Radius.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Begleiter (-4; die Nebelfront bewegt sich mit dir.)
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Wind und Wogen
Erlernen: Eff 14; Swa 18; 40 EP 1

Anrufungstechnik ignorieren Du ignorierst eine der bei der Tradition angeführten Bedingungen. Ignorierst du die Bedingung Sicht, musst du das Ziel auf eine andere Art und Weise wahrnehmen. 1

Antimagie Mit Antimagie kannst du Zauber während der Vorbereitung stören, bereits gewirkte Zauber aufheben und beschworene Wesenheiten bannen. Gerade Magier der Weißen Gilde gelten als Experten der Antimagie.

Die meisten antimagischen Zauber richten sich gegen alle Zauber einer bestimmten übernatürlichen Fertigkeit (siehe Zauber) und verfügen über vier Modifikationen:

1. Gegenzauber

Der Gegenzauber stört einen anderen Zauberer während dessen Zaubervorbereitung. Er wirkt als Konterprobe (12), bei deren Gelingen der Zielzauber sofort scheitert.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zauber in Vorbereitung

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP

2. Magie unterdrücken

Diese Variante unterdrückt zukünftige Zauber. In einer Zone von 16 Schritt Radius sind alle Zauber der Fertigkeit um -8 erschwert.

Mächtige Magie: Der Malus steigt um -4.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

3. Zauber aufheben

Hiermit hebst du einen bereits gewirkten Zauber auf, in den keine gAsP geflossen sind. Zauber aufheben gilt als Konterprobe (12), bei deren Gelingen der Zielzauber sofort aufgehoben wird.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Zauber

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: halbe Basiskosten des Zaubers

4. Wesenheit bannen

Hiermit bannst du beschworene Wesenheiten, in die keine gAsP geflossen sind (wie nichtgebundene Elementare und Dämonen).

Probenschwierigkeit: Beschörungsschwierigkeit des zu

bannenden Wesens

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: beschworenes Wesen

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: halbe Basiskosten der Beschwörung

Anmerkung: Wesenheiten und Zauber mit gAsP werden mit dem Destructibo gebannt.

Eine dieser vier Modifikationen kombinierst du mit einem antimagischen Zauber. Zum Beispiel kannst du mit dem Zauber Einfluss bannen und der Modifikation Zauber aufheben einen Imperavi aufheben, oder mit dem Elementarbann und Wesenheit bannen einen Dschinn austreiben. 1

Antimagie - Gegenzauber Der Gegenzauber stört einen anderen Zauberer während dessen Zaubervorbereitung. Er wirkt als Konterprobe (12), bei deren Gelingen der Zielzauber sofort scheitert.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zauber in Vorbereitung

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP 1

Antimagie - Magie unterdrücken Diese Variante unterdrückt zukünftige Zauber. In einer Zone von 16 Schritt Radius sind alle Zauber der Fertigkeit um -8 erschwert.

Mächtige Magie: Der Malus steigt um -4.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP 1

Antimagie - Wesenheit bannen Hiermit bannst du beschworene Wesenheiten, in die keine gAsP geflossen sind (wie nicht gebundene Elementare und Dämonen).

Probenschwierigkeit: Beschörungsschwierigkeit des zu bannenden Wesens

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: beschworenes Wesen

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: halbe Basiskosten der Beschwörung

Anmerkung: Wesenheiten und Zauber mit gAsP werden mit dem Destructibo gebannt. 1

Antimagie - Zauber aufheben Hiermit hebst du einen bereits gewirkten Zauber auf, in den keine gAsP geflossen sind. Zauber aufheben gilt als Konterprobe (12), bei deren Gelingen der Zielzauber sofort aufgehoben wird.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Zauber

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: halbe Basiskosten des Zaubers 1

Applicatus Zauberspeicher Der nächste Zauber, den du während der Wirkungsdauer sprichst, wird für einen Tag im Ziel gespeichert. Der Zauber wird ausgelöst, sobald das

Objekt bewegt wird oder ein einfacher, von dir bestimmter Auslöser eintritt. Er trifft denjenigen, der den Zauber auslöst oder eine Zone darum.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Tragbar (-4; das Objekt kann bewegt werden.)

Hauswächter (-4, 16 AsP, nicht mit tragbar kombinierbar; der Zauber bleibt ein Jahr lang gespeichert.)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Kraft

Erlernen: Alch 14; Ach, Mag, Srl 18; 40 EP 1

Apport der Keule Der Ritualgegenstand kehrt fliegend mit einer Geschwindigkeit von 10 Meilen pro Stunde zu dir zurück. Er weicht Hindernissen aus oder durchbricht sie notfalls, wenn die KK von PW Keulenrituale/2 oder Umwelt/2 dafür ausreicht.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 1 Meile

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Keulenrituale, Umwelt

Erlernen: Smn 18; 20 EP 1

Apport der Kugel Der Ritualgegenstand kehrt fliegend mit einer Geschwindigkeit von 10 Meilen pro Stunde zu dir zurück. Er weicht Hindernissen aus oder durchbricht sie notfalls, wenn die KK von PW Kugelzauber/2 oder Umwelt/2 dafür ausreicht.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 1 Meile

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Kugelzauber, Umwelt

Erlernen: Srl 12; Mag 18; 20 EP 1

Apport der Schale Der Ritualgegenstand kehrt fliegend mit einer Geschwindigkeit von 10 Meilen pro Stunde zu dir zurück. Er weicht Hindernissen aus oder durchbricht sie notfalls, wenn die KK von PW Schalenzauber/2 oder Umwelt/2 dafür ausreicht.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 1 Meile

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Schalenzauber, Umwelt

Erlernen: Alch 12; Hex 18; 20 EP 1

Apport des Dolches Der Dolch kehrt fliegend mit einer Geschwindigkeit von 10 Meilen pro Stunde zu dir zurück. Er weicht Hindernissen aus oder durchbricht sie notfalls, wenn die KK von PW Dolchzauber/2 oder Umwelt/2 dafür ausreicht.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 1 Meile

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Umwelt

Erlernen: Dru 16; 20 EP 1

Apport des Iama Der Ritualgegenstand kehrt fliegend mit einer Geschwindigkeit von 10 Meilen pro Stunde zu dir zurück. Er weicht Hindernissen aus oder durchbricht sie notfalls, wenn die KK von PW Elfenlieder/2 oder Umwelt/2 dafür ausreicht.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 1 Meile

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Elfenlieder, Umwelt

Erlernen: Elf 16; 20 EP 1

Apport des Schuppenbeutels Der Ritualgegenstand kehrt fliegend mit einer Geschwindigkeit von 10 Meilen pro Stunde zu dir zurück. Er weicht Hindernissen aus oder durchbricht sie notfalls, wenn die KK von PW Kristallmagie/2 oder Umwelt/2 dafür ausreicht.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 1 Meile

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Kristallmagie, Umwelt

Erlernen: Ach 16; 20 EP 1

Apport des Stabs Der Ritualgegenstand kehrt fliegend mit einer Geschwindigkeit von 10 Meilen pro Stunde zu dir zurück. Er weicht Hindernissen aus oder durchbricht sie notfalls, wenn die KK von PW Stabzauber/2 oder Umwelt/2 dafür ausreicht.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 1 Meile

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Stabzauber, Umwelt

Erlernen: Mag 16; 20 EP 1

Aquafaxius Eine Strahl aus elementarem Wasser fñgt dem Ziel 4W6 TP zu und verursacht Ertrñnken (S. 98). Ballistischer Zauber.

Mächtige Magie: Die TP steigen um 2W6.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Gezielter Strahl (-4; du kannst die Trefferzone bestimmen.)

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelwesen, Einzelobjekt

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Wasser
Erlernen: Ach, Dru, Geo, Mag 18; 40 EP 1

Aquasphaero Du erschaffst eine elementare Kugel, die du mit Konzentration und Blickkontakt 16 Schritt pro Initiativphase bewegen kannst. Die Kugel explodiert, wenn du die Konzentration oder den Blickkontakt verlierst, du sie absichtlich zündest oder die Wirkungsdauer endet. Die Explosion richtet 4W6 TP an und verursacht Ertränken (S. 98). Pro Schritt Entfernung fällt der niedrigste Würfel weg.

Mächtige Magie: Die TP steigen um 1W6.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Vorgegebene Bewegung (-4; du gibst der Kugel die Bewegung bis zur Explosion vor, Konzentration und Blickkontakt zur Kugel sind nicht nötig.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 2 Schritt
Wirkungsdauer: 2 Initiativphasen
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Wasser
Erlernen: Ach, Mag 18; Geo, Dru 20; 60 EP 1

Arachnea Krabbeltier Alle Insekten, Spinnen, Maden und anderen wirbellosen Tiere in einem Radius von 64 Schritt streben auf dein Ziel zu und fallen dort über alles her, was in ihr Fressschema passt.

Mächtige Magie: Verdoppelt den Radius.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Maraskaner Verhältnisse (-8, Wirkungs-
dauer 1 Woche, 32 AsP)
Artenkunde (-4; du kannst den Zauber auf eine bestimmte Art von Wesen beschränken oder eine Art ausnehmen)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Verständigung
Erlernen: Mag 20; 40 EP 1

Arbalette TP: 3W6+2 RW: 32 LZ: 8 Härte: 5 Fertigkeit: Schuss-
waffen Talent: Armbrüste Eigenschaften: Niederwerfen
(-4), Zweihändig 1

Arbalone TP: 3W6+7 RW: 64 LZ: 16 Härte: 6 Fertigkeit:
Schusswaffen Talent: Armbrüste Eigenschaften: Nieder-
werfen (-8), nicht für Reiter, Stationär 1

Arcanovi Artefakt Der Arcanovi ist der bindende Spruch ei-
nes Artefaktes, in das du weitere Zauber sprechen kannst
(mehr zu Artefakten siehe S. 78).

Probenschwierigkeit: nach Artefakt
Vorbereitungszeit: 8 Stunden
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: nach Artefakt
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Kraft
Erlernen: Alch 12; Ach, Mag, Srl 16; Geo, Hex 18; Dru, Elf
20; 60 EP 1

Archofaxius Eine Strahl aus elementarem Erz fügt dem Ziel
4W6 TP zu und verursacht Niederschmettern (S. 98). Bal-
listischer Zauber.

Mächtige Magie: Die TP steigen um 2W6.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Gezielter Strahl (-4; du kannst die Tref-
ferzone bestimmen.)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelwesen, Einzelobjekt
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Erz
Erlernen: Ach, Dru, Geo, Mag 18; 40 EP 1

Archosphaero Du erschaffst eine elementare Kugel, die du mit
Konzentration und Blickkontakt 16 Schritt pro Initiative-
phase bewegen kannst. Die Kugel explodiert, wenn du die
Konzentration oder den Blickkontakt verlierst, du sie ab-
sichtlich zündest oder die Wirkungsdauer endet. Die Ex-
plosion richtet 4W6 TP an und verursacht Niederschmet-
tern (S. 98). Pro Schritt Entfernung fällt der niedrigste
Würfel weg.

Mächtige Magie: Die TP steigen um 1W6.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Vorgegebene Bewegung (-4; du gibst der
Kugel die Bewegung bis zur Explosion vor, Konzentration
und Blickkontakt zur Kugel sind nicht nötig.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 2 Schritt
Wirkungsdauer: 2 Initiativphasen
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Erz
Erlernen: Ach, Mag 18; Geo, Dru 20; 60 EP 1

Argelions bannende Hand Die Liturgie wirkt als Konterprobe
(12) gegen einen Zauber, in den keine gAsP geflossen sind.
Gelingt sie, wird der Zauber aufgehoben.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: wirkender Zauber
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: halbe Basiskosten des Zaubers in KaP
Fertigkeiten: Magie, Magiebann
Erlernen: Hes, Pra 12; 60 EP 1

Argelions Mantel Du ignorierst bei allen auf dich gewirkten,
schädlichen Zaubern zwei Stufen Mächtige Magie. Schäd-
liche Zauber ohne Mächtige Magie haben auf dich keine
Wirkung.

Mächtige Liturgie: Du ignorierst eine weitere Stufe Mäch-
tige Magie.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Abu al'Mada, Magie, Magiebann
Erlernen: Pra 14; Hes 16; Phe 18; 60 EP 1

Argelions Spiegel Der nächste auf dich gewirkte Zauber wird auf den Zauberer zurückgeworfen.
Mächtige Liturgie: Ein weiterer Zauber wird zurückgeworfen.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 16 KaP
Fertigkeiten: Magie
Erlernen: Hes 18; 60 EP 1

Arkanil Sprache 1

Armatrutz Der RS deines Zieles steigt um 1.
Mächtige Magie: Je zwei Stufen verleihen +1 RS.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Körperschild (-4, 1 AsP; der Armatrutz schützt nur eine Trefferzone.)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Erz
Erlernen: Elf, Mag 12; Alch 16; Dru, Hex 18; 40 EP 1

Armatrutz (Blutgeist) Der RS deines Zieles steigt um 1.
Mächtige Magie: Je zwei Stufen verleihen +1 RS.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Körperschild (-4, 1 AsP; der Armatrutz schützt nur eine Trefferzone.)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 AsP 1

Armatrutz (Tiergeist) Der RS deines Zieles steigt um 1.
Mächtige Magie: Je zwei Stufen verleihen +1 RS.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Körperschild (-4, 1 AsP; der Armatrutz schützt nur eine Trefferzone.)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 AsP 1

Armbrüste Verbessert den Einsatz von Armbrüsten und Torsionswaffen. 1

Armschienen (Bronze) RsBeine: 0 RsLArm: 2 RsRArm: 2 RsBauch: 0 RsBrust: 0 RsKopf: 0
Rüstungsergänzung für die Arme. 1

Armschienen (Leder) RsBeine: 0 RsLArm: 1 RsRArm: 1 RsBauch: 0 RsBrust: 0 RsKopf: 0
Rüstungsergänzung für die Arme. 1

Armschienen (Stahl) RsBeine: 0 RsLArm: 3 RsRArm: 3 RsBauch: 0 RsBrust: 0 RsKopf: 0
Rüstungsergänzung für die Arme. 1

Arngrimms Höhle In einem abgeschlossenen Raum wie einer Jurte oder einer kleinen Höhle steigt die Temperaturstufe (S. 35) um +1, bis maximal auf normal.
Mächtige Magie: Für je zwei Stufen steigt die Temperaturstufe um weitere +1.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Feuer, Geister der Stärkung, Umwelt
Erlernen: Smn 14; 20 EP 1

Artefaktherstellung Ladungsbasierte Artefakte lösen den Spruch ein- oder mehrmals aus, bis alle Ladungen verbraucht sind. Bei einfachen ladungsbasierten Artefakten verfliegt dann die astrale Kraft.

Der Probenmodifikator richtet sich nach der Funktionsweise des Artefakts, durch Material und Sympathetik modifiziert von +4 (eine Halskette aus Amulettmetall und sympathetischen Edelsteinen für ein Bannbaladin-Artefakt) bis -4 (ein Schild aus Stahl zum selben Zweck). Hierbei musst du auch den Auslöser festlegen. Simple Auslöser wie eine Berührung, einfache Gesten oder Schlüsselwörter modifizieren die Arcanovi-Probe nicht. Bei komplexen Auslösern wie Hitze, Kälte oder einem bestimmten Zeitpunkt ist der Arcanovi um -4 erschwert. Der Auslöser kann sich nur auf Umstände beziehen, die das Artefakt oder den Träger selbst betreffen. „Wenn mich jemand belügt“ ist beispielsweise nicht möglich. Bei ladungsbasierten Artefakten müssen die wirkenden Sprüche so oft gezaubert werden, wie sie später ausgelöst werden sollen. Misslingt dir einer dieser Zauber, ist das Artefakt missglückt. Du musst alle Zauber mit denselben spontanen Modifikationen wirken - über genau diese Modifikationen verfügt der Zauber auch beim Auslösen. Vergiss also nicht, dir die spontanen Modifikationen und bei Zaubern gegen die MR auch den durchschnittlichen Erfolgswert zu notieren!

Ein Viertel der Basiskosten der wirkenden Sprüche, aber mindestens 1 AsP, strömen als gAsP in das Artefakt, bis das Artefakt seine Ladungen verbraucht hat, zerstört wurde oder du die Bindung löst (S. 70). Der Arcanovi kostet dich so viele AsP, wie die Basiskosten der wirkenden Sprüche betragen.

Normalerweise ist zum Auslösen des Artefakts eine Aktion Bereit machen erforderlich. Der Zauber kommt dann nach seiner halben Vorbereitungszeit mit dem beim Einspeisen erzielten Erfolgswert zur Wirkung, wobei dem Opfer eventuell noch eine MR-Probe zusteht. 1

Asdharia Sprache 1

Astrale Aufladung Bei der Herstellung eines Elixiers lässt du durch die Schale zusätzliche Astralenergie einfließen. Alle Proben zur Herstellung dieses Elixiers sind um +4 erleichtert.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Elixier
Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis zur Fertigstellung
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Schalenzauber, Verwandlung
Erlernen: Alch 12; Hex 16; Mag 18; 60 EP 1

Astrale Regeneration **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer I ODER Vorteil Tradition der Borbaradianer I, Attribut KO 4 **Nachkauf:** Häufig
Du regenerierst 1 zusätzlichen AsP pro Nacht. 1

Astralspeicher (passiv) Du lässt 8 gAsP in den Stab fließen. Fortan wird der Zauberstab zu einem Speicher für Astralenergie. In einem einstündigen Ritual kannst du eigene Astralenergie in den Stab einspeichern, wobei 2 zusätzliche AsP verloren gehen. Zusätzlich wählst du einen Zauber pro 4 volle Punkte PW Stabzauber. Bis zum nächsten Aufladen kannst du die Kosten für diese Zauber teilweise oder ganz aus dem Astralspeicher bezahlen. Der Astralspeicher kann maximal 32 AsP fassen.
Erlernen: Mag 18; 80 EP 1

Atak (+Schrift) Sprache 1

Atemnot Du entziehst dem Opfer einen Teil seiner Kraft. Es erleidet 2 Punkte Erschöpfung. Du regenerierst die Hälfte der angerichteten Erschöpfung.
Mächtige Magie: Verursacht 1 weiteren Punkt Erschöpfung.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften
Erlernen: Dru 14; Ach 18; 40 EP 1

Atemnot (Blutgeist) Du entziehst dem Opfer einen Teil seiner Kraft. Es erleidet 2 Punkte Erschöpfung. Du regenerierst die Hälfte der angerichteten Erschöpfung.
Mächtige Magie: Verursacht 1 weiteren Punkt Erschöpfung.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 AsP 1

Atemnot (Tiergeist) Du entziehst dem Opfer einen Teil seiner Kraft. Es erleidet 2 Punkte Erschöpfung. Du regenerierst die Hälfte der angerichteten Erschöpfung.
Mächtige Magie: Verursacht 1 weiteren Punkt Erschöpfung.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 AsP 1

Atemtechnik **Kosten:** 60 **Voraussetzungen:** Attribut KO 8
Nachkauf: Häufig
Du fügst +1W6 Trefferpunkte zu. Du aktivierst den Effekt

in einer Freien Aktion. Der Effekt endet, wenn du auf einen Schlag zwei Wunden erleidest oder nach KO Initiativephasen. Dann erleidest du einen Punkt Erschöpfung.
1

Athletik Athletik umfasst alle Aktivitäten, bei denen der Charakter seinen gesamten Körper kurz- oder längerfristig koordiniert einsetzen muss. 1

Attributo Wähle ein Attribut aus. Proben auf dieses Attribut sind um +2, Fertigkeitstests mit diesem Attribut um +1 erleichtert.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2/+1.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften

Erlernen: Alch 8; Ach, Dru, Elf, Geo, Hex, Mag, Sch 14; 40 EP 1

Attributo (Blutgeist) Wähle ein Attribut aus. Proben auf dieses Attribut sind um +2, Fertigkeitstests mit diesem Attribut um +1 erleichtert.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2/+1.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP 1

Attributo (Tiergeist) Wähle ein Attribut aus. Proben auf dieses Attribut sind um +2, Fertigkeitstests mit diesem Attribut um +1 erleichtert.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2/+1.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP 1

Aufgeblasen abgehoben Dein Opfer wirkt aufgeblasen und schwebt langsam immer höher. Dabei ist es wie ein Ballon dem Wind ausgeliefert. Wenn der Zauber endet, sinkt es wieder langsam zu Boden.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: Höhe begrenzen (-4; die maximale Höhe beträgt 8 Schritt.)

Fesselballon (-4; das Opfer bewegt sich nur vertikal, bleibt aber sonst an Ort und Stelle.)

Tierballons (-4; der Zauber wirkt auf Tiere.)

Kunstflug (-8; das Opfer fliegt Figuren, die du mit deinen Armen vorgibst. Erfordert Konzentration.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Luft, Umwelt, Verwandlung

Erlernen: Sch 14; 40 EP 1

Auflaufen lassen Der Verteidiger fügt dem Angreifer seinen Waffenschaden plus die GS des Angreifers zu.
Voraussetzungen: größere Reichweite; Gegner kombiniert die Aktionen Bewegung und Konflikt; die Bewegung muss vor dem Angriff ausgeführt werden. 1

Aufmerksamer Wächter Du malst, schnitzt oder formst das Abbild eines Tieres. Dieses Tier wird mit seinen üblichen Sinnen Wache halten. Wenn es eine Gefahr entdeckt, stößt es einen Warnruf aus (eine Illusion (Gehör)). Was das Tier als Gefahr betrachtet, hängt von der Tierart ab: Eine Katze stellt für einen Affen keine Gefahr dar, für einen Vogel aber sehr wohl – bei einem Skorpion wäre es umgekehrt.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht, Illusion, Geister der Stärkung

Erlernen: Smn 18; 20 EP 1

Aufmerksamkeit **Kosten:** 60 **Voraussetzungen:** Attribut IN 8
Nachkauf: Häufig

Misslingt deinem Gegner eine Verteidigung gegen dich, die mit einem Manöver verstärkt wurde, darfst du sofort einen Passierschlag gegen ihn ausführen. Pro Runde kannst du die erste Verteidigung gegen einen Passierschlag als Freie Reaktion ausführen. 1

Aufpeitschender Klang Du entlockst deinem Instrument einen elektrisierenden Ton. Wenn das Ziel die nächste Probe auf eine körperliche Aktivität (z.B. Laufen, Nahkampfangriff) ablegt, ist diese um +2 erleichtert.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +1

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 4 Initiativphasen

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Zaubermelodien

Erlernen: Bard 12; 40 EP 1

Auge des Händlers Mit untrüglicher Sicherheit findest du ein besonderes Stück auf einem Markt, in einem Geschäft oder einer Ansammlung von Gegenständen. Meistens handelt es sich um ein Schnäppchen, es kann aber auch ein Gegenstand mit einer besonderen Vorgeschichte oder einem verborgenen Geheimnis sein.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: List, Wissen

Erlernen: Phe 14; Nan 18; 20 EP 1

Auge des Jägers Du benennst eine Beute. Sinnenschärfe-, Überleben- und andere Proben, um die Beute zu finden sind um +2 erleichtert.

Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +1.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Jagd

Erlernen: Fir 16; Ifi 18; 40 EP 1

Auge des Limbus Du reißt eine Öffnung in die Barriere zwischen der Welt und dem Limbus. Ein Sog entsteht, in dessen Umgebung alle Wesen jede Initiativephase eine Konterprobe (KK, 16) ablegen, die um die Distanz zur Öffnung in Schritt erleichtert ist. Beim Misslingen wird es 1W6 Schritt in Richtung der Öffnung gezerrt. Wird ein Ziel durch die Öffnung gerissen, erleidet es 4W6 SP und findet sich im Limbus wieder.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Tor in die Niederhöhlen (-16; der Strudel führt direkt in die siebte Sphäre.)

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: 8 Initiativphasen

Kosten: 32 AsP

Fertigkeiten: Kraft

Erlernen: Ach, Bor, Mag 20; 60 EP 1

Auge des Mondes Das Ziel ignoriert eine Stufe Dunkelheit. Mächtige Liturgie: Das Ziel ignoriert 2 Stufen/3 Stufen/absolute Dunkelheit.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Nächtlicher Schatten, Schlaf

Erlernen: Phe 12, Brn 14; 40 EP 1

Auge für die Schönheit Der Gesegnete kann die Schönheit in sich selbst oder jemand anderem sehen. Dabei wird er nicht durch schlechte Eigenheiten oder andere Charakterchwächen und Vorurteile abgelenkt.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 1 KaP

Fertigkeiten: Harmonie

Erlernen: Rah 8; 0 EP 1

Aura der Form Du erhältst einen groben Eindruck in die Vorgeschichte eines Gegenstandes.

Mächtige Liturgie: Du erhältst einen ungefähren/guten/präzisen/vollständigen Eindruck.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: List, Wissen
Erlernen: Phe, Hes 14; 40 EP 1

Aura der Heiligkeit **Kosten:** 60 **Voraussetzungen:** Attribut CH 8, Vorteil Geweiht I **Nachkauf:** Häufig
Gläubige Mitstreiter in einem Radius von 16 Schritt erhalten eine Erleichterung von +1 auf alle Mirakel-Fertigkeiten deiner Gottheit, sowie alle Liturgien. Du selbst profitierst nicht von diesem Bonus. 1

Aura des Regenbogens Das Licht des Regenbogens erleuchtet deine Umgebung im Radius von 8 Schritt. Das Gebiet gilt als geweihter Boden. Zusätzlich erleiden alle Chimären innerhalb der Zone einen Furcht-Effekt Stufe 2.
Mächtige Liturgie: Mit zwei Stufen gilt der Boden als heilig.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 16 KaP
Fertigkeiten: Friede
Erlernen: Tsa 18; 40 EP 1

Aura des Stabes (passiv) Wenn du bei einer Verwandlung deines Körpers (egal ob freiwillig oder unfreiwillig) deinen Stab bei dir trägst, hast du ihn auch nach der Rückverwandlung wieder bei dir.
Erlernen: Mag 18; 20 EP 1

Aureliani Sprache 1

Aureolus Güldenglanz Eine feste Oberfläche von bis zu einem Rechtschritt sieht so aus, als wäre sie aus purem Gold. Dabei handelt es sich um eine Illusion (Sicht).
Mächtige Magie: Verdoppelt die Fläche.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Farbenspiel (-4; du kannst auch eine andere Farbe oder ein Muster wählen.)
Wasserfläche (-4; du kannst auch andere Oberflächen wie deine Haut verzaubern.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 2 AsP
Fertigkeiten: Illusion
Erlernen: Srl 12; Mag 16; 20 EP 1

Auris Nasus Oculus Eine statische Illusion (Sicht, Gehör oder Geruch) deiner Wahl erscheint. Ihre maximale Größe beträgt PW Illusionx4 Raumschritt.
Mächtige Magie: Die Illusion betrifft einen weiteren, oben genannten Sinn.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Bewege Illusion (-4; die Illusion führt eine beim Zaubern bestimmte Bewegung aus.)
Kontrollierte Illusion (-4; du kannst die Illusion aktiv steuern, was Konzentration erfordert.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 32 Schritt
Wirkungsdauer: 16 Minuten

Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Illusion
Erlernen: Srl 12; Mag 14; 60 EP 1

Ausfall Das Ziel muss in einer Freien Reaktion bis zu 2 Schritt zurückweichen, du folgst in einer Freien Aktion. Möchte es in seiner nächsten Initiativephase einen anderen Gegner als dich angreifen, darfst du einen Passierschlag ausführen. 1

Ausfall **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Attribut MU 4 **Nachkauf:** Häufig
Erlaubt das Manöver Ausfall (AT -2 -BE): Das Ziel muss in einer Freien Reaktion bis zu 2 Schritt zurückweichen, du folgst in einer Freien Aktion. Möchte es in seiner nächsten Initiativephase einen anderen Gegner als dich angreifen, darfst du einen Passierschlag ausführen. 1

Austrocknen Das Opfer trocknet langsam aus. Jede Stunde erleidet es 1 Wunde. Stirbt es während der Wirkungsdauer, erhebt es sich als Wasserleiche.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Kosten: 16 GuP
Fertigkeiten: Dämonische Hilfe (Cpt)
Erlernen: Cpt 16; 60 EP 1

Ausweichen Der Verteidiger entgeht dem Angriff und seinen Auswirkungen vollständig. Ausweichen ist die sinnvollste waffenlose Abwehr gegen Bewaffnete (siehe Waffeneigenschaft Zerbrechlich auf S. 47). 1

Autorität Autorität erlaubt es deinem Charakter, sich Respekt zu verschaffen und seinen Willen durchzusetzen. 1

Axxeleratus Blitzgeschwindigkeit Die GS deines Zieles erhöht sich um +4 und alle AT und VT sind um +2 erleichtert, Ausweichen um weitere +2.
Mächtige Magie: Die GS steigt um weitere +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 16 Initiativephasen
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften
Erlernen: Elf 12; Ach, Sch 14; Mag 18; 40 EP 1

Axxeleratus Blitzgeschwindigkeit (Blutgeist) Die GS deines Zieles erhöht sich um +4 und alle AT und VT sind um +2 erleichtert, Ausweichen um weitere +2.
Mächtige Magie: Die GS steigt um weitere +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 16 Initiativephasen
Kosten: 8 AsP 1

Axxeleratus Blitzgeschwindigkeit (Tiergeist) Die GS deines Zieles erhöht sich um +4 und alle AT und VT sind um +2 erleichtert, Ausweichen um weitere +2.

Mächtige Magie: Die GS steigt um weitere +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP 1

Baburiner Hut **RsBeine:** 0 **RsLArm:** 0 **RsRArm:** 0 **RsBauch:** 0
RsBrust: 0 **RsKopf:** 4
Helm. Üblicherweise gepolstert. 1

Balestra **TP:** 3W6+0 **RW:** 32 **LZ:** 4 **Härte:** 4 **Fertigkeit:** Schuss-
waffen **Talent:** Armbrüste **Eigenschaften:** Niederwerfen,
Zweihändig 1

Balestrina **TP:** 2W6+1 **RW:** 8 **LZ:** 1 **Härte:** 4 **Fertigkeit:** Schuss-
waffen **Talent:** Armbrüste **Eigenschaften:** 1

Balläster **TP:** 2W6+3 **RW:** 32 **LZ:** 2 **Härte:** 4 **Fertigkeit:** Schuss-
waffen **Talent:** Armbrüste **Eigenschaften:** Zweihändig 1

Balsam Salabunde Dein Ziel erhält 2W6+4 Heilpunkte, für je-
de Überschreitung der WS heilst du eine Wunde.
Mächtige Magie: Erhöht die Heilpunkte um 4.
Probenschwierigkeit: 12+Wund-Mod. des Ziels
Modifikationen: Blutung stoppen (Probenschwierigkeit
16, 8 Aktionen; stoppt eine Blutung)
Sofortige Regeneration (-16, 4 Aktionen, 32 AsP; das Ziel
erhält für 32 Initiativephasen den Vorteil Regeneration I
(S. 97).)
Vorbereitungszeit: 16 Minuten
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Humus, Verwandlung
Erlernen: Elf, Mag 8; Ach, Geo 12; Alch, Dru 14; Srl 16;
60 EP 1

Band und Fessel Dein Opfer kann einen kreisförmigen Be-
reich von 4 Schritt Radius nicht verlassen. Alle zwei Stun-
den darf es versuchen, sich mit einer Konterprobe (MU,
16) vom Zauber zu befreien. Dabei handelt es sich um ei-
ne mentale Barriere. Wird das Ziel mit Gewalt über die
Barriere getragen – wogegen es sich wehren wird – endet
der Effekt.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Einfluss
Erlernen: Elf 14; Hex 16; Dru, Mag 18; Ach, Bor, Geo 20;
40 EP 1

Bann der Keule (passiv) Du lässt 2/4/6/8 gAsP in die Keule flie-
ßen. Fortan sind alle Beherrschungsproben für Elementa-
re oder für Untote und Dämonen um +1/2/3/4 erleichtert.
Du kannst die gAsP und gewählte Kreaturenklasse in ei-
nem einwöchigen Ritual, das 16 AsP kostet, verändern.
Erlernen: Smn 14; 40 EP 1

Bannbaladin In Rededuellen mit dem Ziel bist du immun ge-
gen die Auswirkungen von ungewohnter Umgebung (S.
55).

Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Mächtige Magie: Für je zwei Stufen gilt dein Vorhaben in
einem Rededuell als um eine Stufe ungefährlicher (S. 57).
Modifikationen: Gemeinsame Erinnerung (-4; du teilst
eine von dir bestimmte positive Erinnerung mit dem
Ziel.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Einfluss
Erlernen: Elf 8; Mag 12; Alch, Dru, Hex, Srl 18; 40 EP 1

Bannfluch des Heiligen Khalid Während der Wirkungsdauer
zerfallen die ersten 4 Untoten, die du mit einem geweihten
Gegenstand (wie Graberde, Weihrauch oder deiner
Hand) berührst, zu Staub. Geister werden gebannt. Wirkt
nur auf Wesen, deren Beschwörungsschwierigkeit bei ma-
ximal 12 liegt.

Mächtige Liturgie: Zwei weitere Untote oder Geister kön-
nen gebannt werden und die Beschwörungsschwierigkeit
steigt um 4.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Initiativphasen
Kosten: 16 KaP
Fertigkeiten: Tod
Erlernen: Brn 14; 40 EP 1

Bannschwert Du legst bannende Zauber auf eine Waffe mit
Reichweite 0. Die Waffe gilt als magisch und erleichtert
die Bannung von beschworenen Wesenheiten um +2. Gilt
als Objektritual.

Mächtige Magie: Für 2/4 Stufen kannst du eine Waffe mit
Reichweite 1/2 verzaubern.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird
Kosten: 16 AsP, davon 4 gAsP
Fertigkeiten: Antimagie, Dämonisch
Erlernen: Bor, Mag 18; Ach, Alch, Dru, Geo, Elf 20; 40 EP
1

Barbarenschwert **TP:** 3W6+0 **RW:** 1 **WM:** -1 **Härte:** 6 **Fer-**
tigkeit: Klingenwaffen **Talent:** Einhandklingenwaffen **Ei-**
genschaften: Kopflastig, Schwer (4) 1

Barbarenstreitaxt **TP:** 4W6+1 **RW:** 1 **WM:** -2 **Härte:** 7 **Fer-**
tigkeit: Hieb Waffen **Talent:** Zweihandhieb Waffen **Eigen-**
schaften: Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig 1

Bart **RsBeine:** 0 **RsLArm:** 0 **RsRArm:** 0 **RsBauch:** 0 **RsBrust:**
0 **RsKopf:** 1
Rüstungsergänzung für den Hals. Wird üblicherweise mit
der Schaller kombiniert. 1

Basiliskenzunge TP: 1W6+1 RW: 0 WM: 0 **Härte:** 7 **Fertigkeit:** Handgemenge **Talent:** Handgemengewaffen **Eigenschaften:** 1

Bedächtig **Kosten:** 60 **Voraussetzungen:** Attribut IN 8 **Nachkauf:** Häufig
Wenn du in einem Redeuell abwartest, ist deine Probe um +4 erleichtert. 1

Beeindruckendes Wunder **Kosten:** 60 **Voraussetzungen:** Attribut IN 8, Vorteil Geweiht I **Nachkauf:** Häufig
Bei Mirakeln verleiht die Modifikation Mächtige Liturgie einen Bonus von +4 statt +2. 1

Beeinflussung Hierunter fallen sämtliche Techniken, um das Gegenüber zu einer gewünschten Handlung zu bewegen. Dabei werden Betören und Überreden oft als vergleichende Proben gegen die Menschenkenntnis des Opfers gewürfelt. 1

Befreiungsschlag Du führst eine Attacke aus, die sich (samt anderen Manövern) gegen alle Ziele in einem Winkel von 180° vor dir richtet. Jedem Ziel steht eine eigene Verteidigung zu.
Voraussetzungen: Kampf im Kraftvollen Stil; kein Befreiungsschlag seit letztem Beginn einer eigenen Initiativephase 1

Begehen der heiligen Wasser Du kannst auf der Wasseroberfläche gehen, als würdest du von einer Welle getragen. Du erleidest keine Abzüge durch ungünstige Position und wirst nicht durch Wellen und Strömungen beeinflusst. Erlaubt Aufrechterhalten.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Wind und Wogen
Erlernen: Eff 12; 20 EP 1

Beidhändiger Kampf I **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Attribut GE 4 **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: zwei einhändige Waffen, kein Schild, nicht beritten.
Du erhältst AT +1. 1

Beidhändiger Kampf II **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Attribut GE 6, Vorteil Beidhändiger Kampf I **Nachkauf:** Häufig
Du erhältst AT +1.
Deine zweite Waffe ignoriert die übliche Erschwernis für Nebenwaffen. Dadurch kannst du den vollen Nutzen aus zwei unterschiedlichen Waffen ziehen. Falls du dennoch zwei identische Waffen nutzt, kannst du den ersten (bzw. mit Wendigen Waffen zweiten) Passierschlag zwischen zwei INI-Phasen als Freie Reaktion ausführen. 1

Beidhändiger Kampf III **Kosten:** 60 **Voraussetzungen:** Attribut GE 8, Vorteil Beidhändiger Kampf II **Nachkauf:** Häufig
Du erhältst AT +1.
Erlaubt das Manöver Doppelanriff (2x AT -4): Du führst

mit beiden Händen je eine Attacke -4 aus. Beide Angriffe sind unabhängig voneinander; sie werden separat ausgewürfelt, können sich gegen verschiedene Ziele richten und mit unterschiedlichen Manövern versehen werden. 1

Beidhändiger Kampf IV **Kosten:** 80 **Voraussetzungen:** Attribut GE 10, Vorteil Beidhändiger Kampf III **Nachkauf:** Häufig
Bedingung: zwei weitere Attribute auf insgesamt 16.
8 Punkte können zur Verbesserung des Kampfstils verwendet werden. Sefhrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Beinschienen (Bronze) **RsBeine:** 2 **RsLArm:** 0 **RsRArm:** 0 **RsBauch:** 0 **RsBrust:** 0 **RsKopf:** 0
Rüstungsergänzung für die Beine. 1

Beinschienen (Leder) **RsBeine:** 1 **RsLArm:** 0 **RsRArm:** 0 **RsBauch:** 0 **RsBrust:** 0 **RsKopf:** 0
Rüstungsergänzung für die Beine. 1

Beinschienen (Stahl) **RsBeine:** 3 **RsLArm:** 0 **RsRArm:** 0 **RsBauch:** 0 **RsBrust:** 0 **RsKopf:** 0
Rüstungsergänzung für die Beine. 1

Beintaschen **RsBeine:** 2 **RsLArm:** 0 **RsRArm:** 0 **RsBauch:** 1 **RsBrust:** 0 **RsKopf:** 0
Rüstungsergänzung für die Beine. 1

Bereit machen (einfach) Du ziehst eine Waffe (1 Aktion), kramst einen Heiltrank hervor (je nach Aufbewahrungsort 2-4 Aktionen) oder führst andere Handlungen aus, die nicht deine volle Aufmerksamkeit benötigen. 1

Beschwörungen Das Wesen wird mit einer Beschwörungsprobe gerufen und anschließend mit einer Beherrschungsprobe zu einem Dienst bewegt. Für 1 Minute/Stunde/Tag/Woche/Monat/Jahr, die du in Vorbereitung investierst, sind alle diese Proben um +2/4/6/8/10/12 erleichtert.

Zauber, Kosten und Schwierigkeit der Beschwörungsprobe hängen vom Wesen ab (s. u.). Nach erfolgreicher Beschwörung kannst du in einer Aktion Konzentration mit einer Kontrollprobe (Attribut nach Wesen) einen Dienst verlangen. Die Basisschwierigkeit entspricht der Beschwörungsprobe, dazu kommt der Bonus durch gute Vorbereitung und ein Modifikator nach Schwierigkeit des Dienstes. Wir unterscheiden einfache (+4), gewöhnliche (0), schwierige (-4) und anmaßende Dienste (-8).

Misslingt die Beherrschungsprobe knapp, erfüllt das Wesen den Dienst nur teilweise oder interpretiert ihn um. Deutlich misslungene Beherrschungspuben bedeuten, dass das Wesen frei ist und sich seinem Naturell entsprechend verhält. Kurzfristig herbeigerufene Wesen verschwinden anschließend, während du bei permanent erschaffenen Wesen nach 1 Stunde eine weitere Beherrschungspube ablegen kannst.

Gelingt die Beherrschungspube, führt das Wesen den Dienst sofort aus. Anschließend verschwinden herbeigerufene Wesen, während du erschaffenen Wesen mit weiteren Beherrschungspuben weitere Dienste abringen kannst.

Ein besonderer Dienst ist die Bindung, mit der du ein herbeigerufenes Wesen in/an einen Gegenstand binden

kannst, sodass es dir während dieser Zeit einen zusätzlichen Dienst erfüllen kann. Als Faustregel gilt eine Bindung für 1 Woche als gewöhnlicher Dienst. In jedem Fall fließt jedoch ein Viertel der Basiskosten der Beschwörung als gAsP in die Bindung, um diese aufrecht zu erhalten. 1

Beschwörungen - Chimären Probenschwierigkeiten und Kosten (1/4 der Basis als gAsP):

- 12 (schwache Ch., z.B. Hundeblyme), 8 AsP
 - 16 (nützliche Ch., z.B. Widderhyäne), 16 AsP
 - 20 (starke Ch., z.B. Mantikor), 24 AsP
 - 24 (mächtige Ch., z.B. Drachenchim.), 32 AsP
- Beschwörungsprobe Mod.: +Bonus durch Vorbereitung,
–Kosten für Zusatzfähigkeiten
Kontrollprobe Mod.: +Bonus durch Vorbereitung, +4 bis –8 je nach Dienst 1

Beschwörungen - Dämonen Probenschwierigkeiten und Kosten:

- 16 (mindere D. z.B. Gotongi), 16 AsP
 - 20 (niedere D. z.B. Zant), 24 AsP
 - 24 (weniggehörnte D., z.B. Ulchuchu), 32 AsP
 - 28 (gehörnte D., z.B. Shruuf), 48 AsP
 - 32 (vielgehörnte D., z.B. Duglum), 64 AsP
 - 36 (mächtige D., z.B. Yo'Na'Hoh), 80 AsP
- Beschwörungsprobe Mod.: +Bonus durch Vorbereitung,
–Kosten für Zusatzfähigkeiten, +4 beim Einsatz von Blutmagie
Kontrollprobe Mod.: +Bonus durch Vorbereitung, +4 bis –8 je nach Dienst, –4 beim Einsatz von Blutmagie
Chaotische Dämonen (optional): Dämonen sind Wesen des Chaos und oft weiß nicht einmal der Beschwörer, welche Eigenschaften das von ihm gerufene Wesen haben wird. Der Spielleiter kann dem Dämon versteckt zusätzliche Fähigkeiten verleihen entsprechend der Zufallstabelle auf S. 98.

Anmerkung: Bei misslungenen Dämonenbeschwörungen kann es zu gefährlichen chaotischen Nebeneffekten kommen. 1

Beschwörungen - Elementare Probenschwierigkeiten und Kosten:

- 16 (Diener, z.B. Kräuterkopf), 16 AsP
 - 24 (Dschinne, z.B. Sausewind), 32 AsP
 - 32 (Meister, z.B. Hefashar), 64 AsP
- Beschwörungsprobe Mod.: +Bonus durch Vorbereitung,
–Kosten für Zusatzfähigkeiten
Kontrollprobe Mod.: +Bonus durch Vorbereitung, +4 bis –8 je nach Dienst, –4 beim Einsatz von Blutmagie 1

Beschwörungen - Golems Probenschwierigkeiten und Kosten (1/4 der Basis als gAsP):

- 16 (schwache G., z.B. lauf. Truhe), 8 AsP
 - 20 (nützliche G., z.B. Mephir), 16 AsP
 - 24 (starke G., z.B. Homunculus), 24 AsP
 - 28 (mächtige G., z.B. Ogerstatue), 32 AsP
- Beschwörungsprobe Mod.: +Bonus durch Vorbereitung,
–Kosten für Zusatzfähigkeiten
Kontrollprobe Mod.: +Bonus durch Vorbereitung, +4 bis –8 je nach Dienst 1

Beschwörungen - Untote Probenschwierigkeiten und Kosten:

- 12 (schwache U., z.B. Skelett), 8 AsP
- 16 (nützliche U., z.B. Knochenritter), 16 AsP

- 20 (starke U., z.B. Kriegermumie), 24 AsP
 - 24 (mächtige U., z.B. Kriegsherr), 32 AsP
- Beschwörungsprobe Mod.: +Bonus durch Vorbereitung,
–Kosten für Zusatzfähigkeiten
Kontrollprobe Mod.: +Bonus durch Vorbereitung, +4 bis –8 je nach Dienst
Anmerkung: Mit dem Totes handle! können nur permanente Untote erschaffen werden, bei den Kosten sind hier 1/4 der Basiskosten gAsP 1

Beschwörungen - Zusätzliche Fähigkeiten Du kannst dir die Beschwörungsprobe freiwillig erschweren, um dem beschworenen Wesen zusätzliche Fähigkeiten (Auswirkungen siehe S. 97) zu verleihen:

- Starke Offensive (-2; +2 AT, +1 TP)
- Starke Defensive (-2; +2 VT, +1 WS)
- Zaubermacht (-2; +2 MR, +2 auf übernat. Fertigkeiten)
- Resistenz (-4; Erhöht die Resistenz gegen profane, magische oder geweihte Waffen um +1 Stufe.)
- Regeneration (-4; Erhöht Regeneration um +1 Stufe.)
- Schreckgestalt (-4; Erhöht die Schreckgestalt um +1 Stufe.)
- Zusatzangriff (-4; Erhöht Zusätzliche Attacke um +1 Stufe.)
- Spezialfähigkeit (siehe S. 97) (-X; Den Modifikator für ätzende Waffen, Feuerauren o.ä. bestimmt der Spielleiter.) 1

Besonderer Besitz Kosten: 40 Nachkauf: Nicht möglich

Ein besonderer Gegenstand wie die 33-fach geflämmte Klinge deines ruhmreichen Großvaters oder ein heilendes Diadem befindet sich in deinem Besitz. Der Spielleiter sollte diesem Gegenstand einen gewissen Schutz gewähren; er wird nicht zufällig von einem Taschendieb gestohlen oder geht durch Pech verloren, ohne dass du ihn wieder zurückerlangen kannst. Umgekehrt darf der Charakter den Gegenstand auch nicht verkaufen.

Die Kosten für einen Besonderen Besitz legt der Spielleiter fest, wobei er sich am Spielnutzen des Gegenstandes orientieren sollte. Ein Besonderen Besitz für 40 EP bringt einen willkommenen Bonus in manchen Situationen, während ein Besonderen Besitz für 160 EP in vielen Situationen entscheidend ist. Der Wert des Gegenstandes spielt hierbei keine Rolle.

Beispiele für besonderen Besitz sind:

- Schlachttross/verbesserte Waffe (+2 TP)/verbesserte Rüstung (-1 BE), Ferrara Kutsche mit Pferden (40 EP).
 - Verbesserte und magische Waffe, aufladbares Schutzartefakt mit einfachem Auslöser (80 EP).
 - Verbessertes Enduriumschwert, verbesserter Toschkripanzer, Reithippogriff (120 EP).
 - Bewaffnetes Handelsschiff, semipermanentes Universalchutzamulett mit intelligentem Auslöser (160 EP).
- Sephasto: Trage den gewählten Besitz in das Kommentarfeld ein. 1

Betören Beim Betören nutzt du deine persönliche Ausstrahlung, um zu bekommen, was du willst. Das reicht von Kleinigkeiten wie einem Freibier bis zum Verrat geheimer Staatsinformationen. 1

Beute! Tiere reagieren aggressiv auf dein Opfer. Proben zum Umgang mit Nutztieren sind um –4 erschwert und Raubtiere greifen stets das Opfer an, wobei sie +1 TP anrichten.

Mächtige Magie: Der Malus steigt um -2, die TP um +1.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Woche
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Hexenflüche
Erlernen: Hex 16; 20 EP 1

Bewegung (einfach) Du läufst, reitest oder schwingst an einem Seil. In einer normalen Kampfsituation kannst du so GS Schritt zurücklegen. Auf unsicherem Untergrund sinkt dieser Wert auf die Hälfte, in liegender oder kniender Position auf ein Viertel. Unter folgenden Bedingungen kannst du dich aber auch weiter bewegen: Geradeaus vorwärts doppelt so weit; geradeaus vorwärts und zusätzlich ohne Gepäck, Rüstung und sperrige Waffen viermal so weit. 1

Bildergalerie Du speicherst einen soeben gewirkten Illusionszauber in die Kugel. Maximal kannst du PW Kugelzauber Illusionen speichern. Wenn du die Illusion abspielen möchtest, musst du eine Probe auf Kugelzauber (12) ablegen, 1 Aktion Konflikt und 1 AsP aufwenden. Beim Abspielen befindet sich die Kugel im Zentrum der Illusion.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Kristallkugel
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird
Kosten: 4 AsP, davon 1 gAsP
Fertigkeiten: Illusion, Kraft, Kugelzauber
Erlernen: Srl 16; 20 EP 1

Bilderspiel Du kannst in der Kugel eine beliebige Illusion (Sicht) erscheinen lassen. Die Illusion kann sich auch bewegen, was Konzentration erfordert.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Kristallkugel
Reichweite: 2 Schritt
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Illusion, Kugelzauber
Erlernen: Srl 12; 20 EP 1

Binden Bis zum Ende der nächsten eigenen Initiativephase sind alle Verteidigungen des Gegners um -X (maximal 8) erschwert. 1

Bindung der Kugel Du stellst eine enge magische Bindung zu deinem Ritualgegenstand her, welche die Voraussetzung für alle weiteren Talente dieser Fertigkeit ist. Außerdem wird der Ritualgegenstand unzerbrechlich.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Stunden
Ziel: Ritualgegenstand
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: permanent
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Kraft, Kugelzauber
Erlernen: Srl 8; Mag 14; 20 EP 1

Bindung der Schale Du stellst eine enge magische Bindung zu deinem Ritualgegenstand her, welche die Voraussetzung für alle weiteren Talente dieser Fertigkeit ist. Außerdem wird der Ritualgegenstand unzerbrechlich.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Stunden
Ziel: Ritualgegenstand
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: permanent
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Kraft, Schalenzauber
Erlernen: Alch 8; Hex 14; Mag 16; 20 EP 1

Bindung des Dolches Du stellst eine enge magische Bindung zu deinem Ritualgegenstand (ein Dolch für Druiden, eine Sichel für Geoden) her, welche die Voraussetzung für alle weiteren Talente dieser Fertigkeit ist. Außerdem wird der Ritualgegenstand unzerbrechlich und gilt als magische Waffe.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Stunden
Ziel: Ritualgegenstand
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: permanent
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Dolchzauber, Kraft
Erlernen: Dru 4; Geo 12; 20 EP 1

Bindung des Iama Du stellst eine enge magische Bindung zu deinem Ritualgegenstand her, welche die Voraussetzung für alle weiteren Talente dieser Fertigkeit ist. Außerdem wird der Ritualgegenstand unzerbrechlich.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Stunden
Ziel: Ritualgegenstand
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: permanent
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Elfenlieder, Kraft
Erlernen: Elf 4; 20 EP 1

Bindung des Ringes Du stellst eine enge magische Bindung zu deinem Ritualgegenstand her, welche die Voraussetzung für alle weiteren Talente dieser Fertigkeit ist. Außerdem wird der Ritualgegenstand unzerbrechlich.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Stunden
Ziel: Ritualgegenstand
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: permanent
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Kraft, Ringrituale
Erlernen: Geo 4; 20 EP 1

Bindung des Schuppenbeutels Du stellst eine enge magische Bindung zu deinem Ritualgegenstand her, welche die Voraussetzung für alle weiteren Talente dieser Fertigkeit ist. Außerdem wird der Ritualgegenstand unzerbrechlich.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Stunden
Ziel: Ritualgegenstand
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: permanent

Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Kraft, Kristallmagie
Erlernen: Ach 8; 20 EP 1

Bindung des Stabs Du stellst eine enge magische Bindung zu deinem Ritualgegenstand her, welche die Voraussetzung für alle weiteren Talente dieser Fertigkeit ist. Außerdem wird der Ritualgegenstand unzerbrechlich und gilt als magische Waffe.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Stunden
Ziel: Ritualgegenstand
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: permanent
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Kraft, Stabzauber
Erlernen: Mag 8; 20 EP 1

Bindung des Vertrauten Du stellst eine enge magische Bindung zu deinem Vertrautentier her. Das Tier kann andere Vertrautenzauber wirken, versteht deine Muttersprache und kann sich mit dir auf telepathischem Wege unterhalten.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Stunden
Ziel: Vertrautentier
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: permanent
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Kraft, Verständigung, Vertrautenmagie
Erlernen: Hex 4, Geo 8; 20 EP 1

Bindungspartner finden Das Vertrautentier erspürt deinen ungefähren Aufenthaltsort.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Bindungspartner
Reichweite: 16 Meilen
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 1 AsP
Fertigkeiten: Einfluss, Vertrautenmagie
Erlernen: Geo, Hex 8; 20 EP 1

Bishdariels Auge Du erhältst einen kurzen Einblick in den Traum deines Ziels. Über den Inhalt musst du anderen gegenüber schweigen.

Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Traumreise (-4, 8 KaP; du kannst in den Traum des Schlafenden reisen.)
Große Traumreise (-8, 16 KaP; du kannst mit einigen Gefährten in den Traum reisen.)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Schlaf
Erlernen: Brn 12; 20 EP 1

Bishdariels Warnung Dein Ziel wird Nacht für Nacht von der Albtraumgestalt Bishdariels heimgesucht, die Warnungen und Mahnungen überbringt. Es regeneriert in dieser Zeit nicht.

Mächtige Liturgie: Ab dem folgenden Tag sind alle Proben des Ziels um -1/-2/ -3/-4 erschwert.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Einzelperson
Reichweite: dereweit
Wirkungsdauer: 1 Woche
Kosten: 16 KaP
Fertigkeiten: Schlaf
Erlernen: Brn 14; 40 EP 1

Blasrohr TP: 1W6+-1 **RW:** 8 **LZ:** 1 **Härte:** 2 **Fertigkeit:** Schusswaffen **Talent:** Blasrohre **Eigenschaften:** 1

Blasrohre Verbessert den Einsatz von Blasrohren. 1

Blendstrahl aus Alveran Ein gleißender Lichtblitz aus deiner Hand blendet dein Ziel. Er erleidet eine Erschwernis von -2 auf Proben und von -4 auf Zauber.

Mächtige Liturgie: Die Malusse steigen um -1/-2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: 8 Initiativphasen
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Licht
Erlernen: Pra 14; 20 EP 1

Blendwerk Eine Illusion (Sicht) deiner Wahl erscheint, die Bewegungen nach deinen Vorstellungen ausführt. Ihre maximale Größe beträgt PW Illusion x4 Raumschritt. Erfordert Konzentration.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 32 Schritt
Wirkungsdauer: 16 Minuten
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Illusion
Erlernen: Sch 8; Mag, Srl 18; 40 EP 1

Blick aufs Wesen Der Zauber offenbart dir die Fertigkeiten deines Ziels. Du erhältst einen groben Eindruck von seinen körperlichen, geistigen, handwerklichen, kämpferischen und zauberischen Fähigkeiten.

Mächtige Magie: Du erfährst auch besonders hohe Fertigkeiten/markante Vorteile/Eigenheiten/Vorlieben und Vorgehen.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Modifikationen: Leuchtende Persönlichkeit (-4; du erkennst in einer Gruppe von bis zu 8 Personen diejenige, die in einem von dir gewählten Bereich am meisten heraussticht. Durch eine Konterprobe (MR, 16) können sich die Personen vor der Entdeckung schützen.)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelwesen
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Hellsicht
Erlernen: Elf 12; Geo, Mag 14; Ach, Alch, Dru, Hex, Sch 16; 40 EP 1

Blick aufs Wesen (Blutgeist) Der Zauber offenbart dir die Fertigkeiten deines Ziels. Du erhältst einen groben Eindruck von seinen körperlichen, geistigen, handwerklichen, kämpferischen und zauberischen Fähigkeiten. Mächtige Magie: Du erfährst auch besonders hohe Fertigkeiten/markante Vorteile/Eigenheiten/Vorlieben und Vorgehen.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: Leuchtende Persönlichkeit (-4; du erkennst in einer Gruppe von bis zu 8 Personen diejenige, die in einem von dir gewählten Bereich am meisten heraussticht. Durch eine Konterprobe (MR, 16) können sich die Personen vor der Entdeckung schützen.)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP 1

Blick aufs Wesen (Tiergeist) Der Zauber offenbart dir die Fertigkeiten deines Ziels. Du erhältst einen groben Eindruck von seinen körperlichen, geistigen, handwerklichen, kämpferischen und zauberischen Fähigkeiten. Mächtige Magie: Du erfährst auch besonders hohe Fertigkeiten/markante Vorteile/Eigenheiten/Vorlieben und Vorgehen.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: Leuchtende Persönlichkeit (-4; du erkennst in einer Gruppe von bis zu 8 Personen diejenige, die in einem von dir gewählten Bereich am meisten heraussticht. Durch eine Konterprobe (MR, 16) können sich die Personen vor der Entdeckung schützen.)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP 1

Blick der Weberin Du analysierst die Kraftfäden eines arkanen Artefakts oder eines magischen Wesens. Das entspricht einem AG von 2 für die Strukturanalyse (mehr dazu siehe S. 80).

Mächtige Liturgie: Der AG steigt um 1.

Probenschwierigkeit: 16

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelobjekt, Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Magie

Erlernen: Hes 12; 40 EP 1

Blick des Kartographen Du kannst dir alle Landmarken, denen du während der Wirkungsdauer auf deiner Reise begegnest, perfekt einprägen. Reist du noch einmal durch die eingeprägte Region, sind Proben zur Orientierung um +4 erleichtert. Die Erinnerung verschwindet, wenn du eine Karte der Region anfertigst oder die Gelegenheit dazu verstreichen lässt.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Stiller Wanderer

Erlernen: Aves 12; 20 EP

Anmerkung: Eine mit diesem Wissen angefertigte Karte bringt einen Bonus von +2 (entsprechende Freie Fertigkeit auf erfahren) oder sogar +4 (Freie Fertigkeit auf meisterlich) auf Orientierungs-Proben in der Region. 1

Blick durch fremde Augen Du blickst während der Wirkungsdauer durch die Augen deines Opfers, das davon nichts ahnt. Du kannst nur Opfer verzaubern, die du sehr gut kennst oder von denen du ein Körperteil besitzt.

Mächtige Magie: Es reicht, wenn dir das Ziel persönlich bekannt ist/du es eine Weile beobachtet hast/du es vom Hörensagen kennst.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: Mehrere Sinne (-4; du teilst einen weiteren Sinn mit dem Opfer. Mehrfach wählbar.)

Fremder Zauber (-8; du kannst während der Wirkungsdauer aus den Augen deines Opfers zaubern. Du musst dabei selbstverständlich auf Gesten und Formeln verzichten.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 16 Meilen

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht, Verständigung

Erlernen: Dru, Sch 18; Mag 20; 40 EP 1

Blick in die Flammen Du erhältst grobe visionäre Einblicke in die Geschichte eines Brandes, der sich im Laufe des letzten Tages ereignet hat.

Mächtige Liturgie: Du erhältst einen ungefähren/guten/präzisen/vollständigen Eindruck. Spätestens dann erfährst du die Identität eines möglichen Brandstifters.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Vergangener Brand (-4 pro Zeitstufe; der Brand hat sich im Laufe der letzten Woche/des letzten Monats/des letzten Jahres/seit Zwergengedenken ereignet.)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Feuer

Erlernen: Ang 12; Ing 16; 20 EP 1

Blick in die Gedanken Du siehst die Gedanken deines Ziels als verschwommene Bilder vor dir. Weiß das Ziel, dass seine Gedanken gelesen werden, kann es dich mit einer Konterprobe (Willenskraft, 20) in die Irre führen.

Mächtige Liturgie: Du erhältst einen deutlichen/klaaren Einblick in die Gedanken deines Ziels.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: Kampfsinn (nur Elf, -4; du kannst die AT des Gegners vorhersehen, VT gegen diesen Gegner sind um +4 erleichtert.)

Traumreise (-4, Wirkungsdauer 1 Stunde; du kannst an den Träumen des Ziels teilhaben.)

Verhandlungssinn (nicht Elf, -4, Wirkungsdauer 1 Stunde; du kannst die Argumente und Absichten deines Ziels vorhersehen, gesellschaftliche Proben sind um +2 erleichtert.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht

Erlernen: Elf, Mag 14; Dru, Hex 16; Geo 18; 40 EP 1

Blick in die Vergangenheit Die Geschichte des Ortes rauscht vor deinen Augen vorbei. Während der Wirkungsdauer erkennst du die wichtigsten Ereignisse des letzten Monats.

Mächtige Magie: Du blickst 1 Jahr/10 Jahre/100 Jahre/1000 Jahre zurück.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Objekt (-4, Einzelobjekt)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht, Temporal

Erlernen: Dru, Geo 18; Mag 20; 20 EP 1

Blick in Liskas Augen Du erhältst den Vorteil Prophezeien (S. 30) und erleidest keine Erschöpfung durch den Einsatz dieser Gabe. Besitzt du die Gabe bereits, sind entsprechende Proben um +4 erleichtert. Notwendige Proben kannst du auf Geister rufen statt auf Willenskraft ablegen.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht, Geister rufen

Erlernen: Smn 12; 20 EP 1

Blick ins Geisterreich Du wirfst einen Blick in die Welt der Magie. Während nichtmagische Gegenstände nur schwer zu erkennen sind, erscheint Magie als Ansammlung pulsierender Kraftfäden (Analysegrad 1 der Intensitätsanalyse, S. 80). Während der Wirkungsdauer kannst du deine Sinnenschärfe zur Strukturanalyse (S. 80) verwenden, wodurch du 1 Punkt Erschöpfung erleidest. Außerdem kannst du dich im Limbus orientieren.

Mächtige Magie: Der Analysegrad der Intensitätsanalyse steigt um +1.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 16 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht, Geister rufen, Kraft

Erlernen: Smn 8; 60 EP 1

Blitz dich find Dein Ziel ist geblendet und erleidet eine Erschwernis von -2 auf Proben.

Mächtige Magie: Erhöht den Malus um -1.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 4 Initiativphasen

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Einfluss

Erlernen: Elf 8; Mag 12; Dru, Hex 14; Ach, Geo, Sch, Srl

16; 40 EP 1

Blut des (Tieres) Du wirst von der animalischen Essenz deines Tiergeistes erfüllt. Jedem, der keine Konterprobe (MU, 16) besteht, erscheinst du als ein Wesen mit Schreckgestalt II (S. 98).

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Verwandlung, Gaben des Odun

Erlernen: Dur 8; 40 EP 1

Blut des Dolches (passiv) Du kannst wie mit dem Vorteil Verbotene Pforten Lebenskraft für deine Zauber nutzen (S. 73). Verfügst du bereits über Verbotene Pforten, stellt jede selbst zugefügte Wunde WS+8 AsP zur Verfügung. Überschüssige AsP verfallen.

Erlernen: Dru 18; 40 EP 1

Blut für Blut Wenn du im Nahkampf eine Wunde erleidest, kannst du sofort einen Passierschlag gegen den Angreifer durchführen. Für je zwei (insgesamt) erlittene Wunden ist der Passierschlag um +1 erleichtert.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 8 Initiativphasen

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Guter Kampf

Erlernen: Kor 12; 60 EP 1

Blutgeist aufnehmen Du verzehrst das frische Herz eines Tieres, um den Blutgeist des Tieres aufzunehmen. Damit beginnt die Besessenheit, die drei Effekte hat: Erstens kannst du die Zauberstärke des Blutgeists und Körper des Blutgeists nutzen. Diese Zauber beziehen sich immer auf das aufgenommene Tier (siehe S. 160). Zweitens kannst du alle dem Tier zugeordneten allgemeinen Zauber wirken, ohne dass du sie erlernen musst. Die Probe wird dabei auf die Fertigkeit Gaben des Blutgeists abgelegt. Drittens erhältst du die Eigenheit „Gefahr des Blutes“: Wann immer du in Kontakt mit fremdem Blut kommst, kann der Blutgeist die Oberhand gewinnen. Meist gerätst du in einen mörderischen Bluttausch, aber auch teilweise oder ganze Verwandlungen oder andere, zum Tier passende Effekte sind denkbar. Positive und negative Effekte verschwinden mit dem Ende der Besessenheit. Du kannst niemals zwei Blutgeister gleichzeitig aufnehmen.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird
Kosten: 8 AsP, davon 8 gAsP
Fertigkeiten: Verwandlung, Gaben des Blutgeists
Erlernen: Ana 4; 60 EP
Sephasto: Die Tiertabelle ist in Sephasto über die kostenlosen Tiergeist-Vorteile abgebildet, wähle einen davon aus. Dies schaltet alle Zauber des Tiergeists kostenlos über die Fertigkeit Gaben des Blutgeists frei - setze bei allen einen Haken. 1

Blutiger Schnitter Du rufst den Kampfrausch Kors auf dich herab und erleidest keine Wundabzüge. Kannst du Wundabzüge ohnehin ignorieren, sind AT und VT um den halben Wundabzug erleichtert. Für je zwei erlittene Wunden richten deine Angriffe +1 TP an. Erlaubt Aufrechterhalten.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Guter Kampf
Erlernen: Kor 14; 60 EP 1

Blutmagie **Kosten:** 60 **Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer I ODER Vorteil Tradition der Borbaradianer I, Attribut MU 8 **Nachkauf:** Häufig
Mit finsterner und streng verbotener Blutmagie nutzt du fremde Lebenskraft für deine Zauber. Das Opfer wird dabei völlig ausgezehrt und stirbt. Ein zauberkundiges Opfer stellt 8 x WS AsP, ein humanoides Opfer 4 x WS AsP und ein profanes Tier WS AsP zur Verfügung. Blutmagie erleichtert die Beschwörung von Dämonen um +4, aber erschwert die Kontrollprobe von Dämonen und Elementaren um -4. Blutmagie kann übrigens keine gAsP zur Verfügung stellen - gAsP müssen immer vom Zaubern selbst stammen. 1

Blutsbund Du segnest einen Blutsbund wie etwa eine Hochzeit oder Blutsbrüderschaft. Alle Versuche, einen Teilnehmer des Blutsbunds gegen den anderen handeln zu lassen (etwa durch Überreden oder einen Imperavi), sind um -4 erschwert. Stirbt einer der Partner, so nimmt der andere dies intuitiv wahr. Der Blutsbund selbst fügt jedem Teilnehmer eine Wunde zu.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: zwei Personen
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: permanent
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Geister der Stärkung, Verständigung
Erlernen: Smn 8; 0 EP 1

Blutungen Blutungen drohen dir, wenn du durch Waffengewalt oder ähnliche akute Verletzungen kampfunfähig wirst, oder wenn du bereits kampfunfähig bist und eine weitere solche Verletzung erleidest. Dann muss dir eine KO-Probe (12, I) gelingen. Misslingt die Probe, beginnt

dein Charakter zu bluten: Du musst nach jeweils WS Initiativphasen eine KO-Probe (12, I) ablegen, bei deren Misslingen du eine weitere Wunde erleidest. Eine Blutung endet bei erfolgreicher erster Hilfe (S. 33). Bei acht Einschränkungen ist auch für den zähesten Charakter die Grenze erreicht. Eine weitere Einschränkung bedeutet unweigerlich den Tod 1

Bock (Handgemengewaffen) TP: 1W6+2 RW: 0 WM: 0 Härte: 11 **Fertigkeit:** Handgemenge **Talent:** Handgemengewaffen **Eigenschaften:** Parierwaffe, Schild 1

Bock (Schilde) TP: 1W6+2 RW: 0 WM: 0 Härte: 11 **Fertigkeit:** Handgemenge **Talent:** Schilde **Eigenschaften:** Parierwaffe, Schild 1

Bootsseggen Die Besatzung des gesegneten Schiffes geht dem Glauben nach bei einem Unglück in Efferds Wasserreich ein. Nach Spielleiterentscheid sind Proben, um widernatürlichen Gefahren zu entgehen, um +2 erleichtert.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: bis das Schiff deutlich umgebaut wird
Kosten: 16 KaP
Fertigkeiten: Seefahrt
Erlernen: Eff, Swa 8; 20 EP 1

Borndorn (Handgemengewaffen) TP: 1W6+2 RW: 0 WM: 0 Härte: 10 **Fertigkeit:** Handgemenge **Talent:** Handgemengewaffen **Eigenschaften:** 1

Borndorn (Kurze Wurfaffen) TP: 1W6+2 RW: 4 LZ: 0 Härte: 9 **Fertigkeit:** Wurfaffen **Talent:** Kurze Wurfaffen **Eigenschaften:** 1

Borons süße Gnade Du stellst verlorene Erinnerungen wieder her oder nimmst deinem Ziel die Erinnerung an bestimmte Ereignisse, wenn ihm eine Konterprobe (KL, 20) misslingt. Du kannst Erinnerungen an maximal einen Zeitraum von einer Woche beeinflussen.

Mächtige Liturgie: Der Zeitraum beträgt maximal 1 Monat/Jahr/Jahrzehnt/unbegrenzt.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: permanent
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Vergessen
Erlernen: Bor 18; 40 EP 1

Boronssichel TP: 3W6+5 RW: 2 WM: -2 Härte: 8 **Fertigkeit:** Klingenwaffen **Talent:** Zweihandklingenwaffen **Eigenschaften:** Schwer (4), Zweihändig 1

Bosparano Sprache 1

Brabakbengel TP: 2W6+2 RW: 1 WM: -1 Härte: 8 **Fertigkeit:** Hiebaffen **Talent:** Einhandhiebaffen **Eigenschaften:** Kopplastig, Rüstungsbrechend 1

Brabaker Ringmantel RsBeine: 2 RsLArm: 2 RsRArm: 2 RsBauch: 2 RsBrust: 2 RsKopf: 0
Benötigt keine wattierte Unterkleidung. 1

Brazoraghs Hieb Die so verzauberte Nahkampfwaffe gilt als magisch und verursacht Niederwerfen.
Mächtige Magie: Waffenschaden +1.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird
Kosten: 16 AsP, davon 4 gAsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Geister des Zorns
Erlernen: Smn 20; 40 EP 1

Breitschwert TP: 2W6+2 **RW:** 1 **WM:** -1 **Härte:** 11 **Fertigkeit:** Klingenwaffen **Talent:** Einhandklingenwaffen **Eigenschaften:** Kopflastig 1

Brenne toter Stoff! Du entzündest ein magisches Feuer, das 2W6 SP pro Initiativephase auf einem unbelebten Ziel anrichtet. Das Feuer brennt auf brennbaren Materialien auch nach dem Ende der Wirkungsdauer weiter.
Mächtige Magie: Je zwei Stufen erhöhen die SP um 1W6.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Flammeninferno (-8, 32 AsP; das Feuer breitet sich mit etwa 1 Schritt pro Initiativephase aus.)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Initiativephasen
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Dämonisch (nicht in Geo, Mag, Srl), Feuer, Verwandlung
Erlernen: Bor 12; Alch, Geo 14; Ach, Mag 18; Srl 20; 40 EP 1

Brennglas und Prisma Die Kugel kann ihre Brennweite nach Belieben verändern und so als Vergrößerungsglas oder Prisma verwendet werden.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Kristallkugel
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 1 AsP
Fertigkeiten: Kugelzauber, Verwandlung
Erlernen: Srl 12; Mag 16; 20 EP 1

Brigantina RsBeine: 0 **RsLArm:** 1 **RsRArm:** 1 **RsBauch:** 3 **RsBrust:** 3 **RsKopf:** 0
Stoff- oder Lederrüstung, in die - von außen nicht sichtbar - Metallplättchen genäht wurden. 1

Bronzeharnisch RsBeine: 0 **RsLArm:** 0 **RsRArm:** 0 **RsBauch:** 2 **RsBrust:** 3 **RsKopf:** 0
Wird üblicherweise mit Bronzezeug ergänzt. 1

Bronzeharnisch (ZRS) RsBeine: 0 **RsLArm:** 0 **RsRArm:** 0 **RsBauch:** 2 **RsBrust:** 3 **RsKopf:** 0
Wird üblicherweise mit Streifenschurz ergänzt. 1

Bronzezeug RsBeine: 1 **RsLArm:** 1 **RsRArm:** 1 **RsBauch:** 1 **RsBrust:** 1 **RsKopf:** 1
Rüstungsergänzung, bestehend aus bronzenen Arm- und Beinschienen, Streifenschurz und einem Bronzehelm. 1

Brustplatte RsBeine: 1 **RsLArm:** 1 **RsRArm:** 1 **RsBauch:** 1 **RsBrust:** 1 **RsKopf:** 1
1

Brustplatte (Leder) RsBeine: 0 **RsLArm:** 0 **RsRArm:** 0 **RsBauch:** 1 **RsBrust:** 1 **RsKopf:** 0
1

Brustplatte (ZRS) RsBeine: 0 **RsLArm:** 0 **RsRArm:** 0 **RsBauch:** 1 **RsBrust:** 1 **RsKopf:** 0
1

Brustschalen RsBeine: 1 **RsLArm:** 1 **RsRArm:** 1 **RsBauch:** 1 **RsBrust:** 1 **RsKopf:** 1
1

Brustschalen (ZRS) RsBeine: 0 **RsLArm:** 0 **RsRArm:** 0 **RsBauch:** 0 **RsBrust:** 1 **RsKopf:** 0
Kann nicht mit anderen Torsorüstungen kombiniert werden. 1

Buchprüfung Du findest sofort die interessante Stelle in einem Buch.
Mächtige Liturgie: Du findest die für dich interessanten Stellen aus 2/4/8 Büchern.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: List, Wissen
Erlernen: Hes, Phe 12; 20 EP 1

Buckler (Handgemengewaffen) TP: 1W6+1 **RW:** 0 **WM:** 0 **Härte:** 11 **Fertigkeit:** Handgemenge **Talent:** Handgemengewaffen **Eigenschaften:** Parierwaffe, Schild, Stumpf 1

Buckler (Schilde) TP: 1W6+1 **RW:** 0 **WM:** 0 **Härte:** 11 **Fertigkeit:** Handgemenge **Talent:** Schilde **Eigenschaften:** Parierwaffe, Schild, Stumpf 1

Bukanisch Sprache 1

Bund der Schwerter Du wählst bis zu 8 Mitstreiter. Bis zum Ende der Schlacht spürst du, in welcher Richtung und ungefähre Entfernung sie sich befinden. Du fühlst auch ihren Tod.
Mächtige Liturgie: Du spürst, wenn die Mitstreiter kampfunfähig werden/eine Wunde erleiden/sie auf übermächtige Gegner treffen.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Permanenz (-4, Kosten 4 KaP, davon 2 gKaP, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird; der Bund wirkt immer, wenn einer der Mitglieder in einem Kampf gerät.)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Heerführung
Erlernen: Ron 14; 20 EP 1

Bändiger der Elemente **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer I ODER Vorteil Tradition der Borbaradianer I, Attribut CH 4 **Nachkauf:** Häufig
Bei Elementaren sinkt die Erschwernis für schwierige und anmaßende Dienste (S. 81) um eine Stufe. 1

Bändiger der Kreaturen **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer I ODER Vorteil Tradition der Borbaradianer I, Attribut MU 4 **Nachkauf:** Häufig
Du kannst von dir beschworenen unheiligen Wesenheiten (S. 81) zusätzliche Fähigkeiten im Wert von 4 Punkten verleihen. 1

Bärenruhe Winterschlaf Du versetzt dein Ziel in einen tiefen Winterschlaf. Während des Schlafes benötigt es keine Nahrung, und kein Wasser. Gifte, Krankheiten und Kälte fügen ihm keinen Schaden zu. Dafür regeneriert es auch nicht.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Der lange Schlaf (-4, Wirkungsdauer 1 Monat, 16 AsP)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Verwandlung

Erlernen: Elf 16; Ach, Mag 18; 20 EP 1

Bärenruhe Winterschlaf (Blutgeist) Du versetzt dein Ziel in einen tiefen Winterschlaf. Während des Schlafes benötigt es keine Nahrung, und kein Wasser. Gifte, Krankheiten und Kälte fügen ihm keinen Schaden zu. Dafür regeneriert es auch nicht.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Der lange Schlaf (-4, Wirkungsdauer 1 Monat, 16 AsP)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 8 AsP 1

Bärenruhe Winterschlaf (Tiergeist) Du versetzt dein Ziel in einen tiefen Winterschlaf. Während des Schlafes benötigt es keine Nahrung, und kein Wasser. Gifte, Krankheiten und Kälte fügen ihm keinen Schaden zu. Dafür regeneriert es auch nicht.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Der lange Schlaf (-4, Wirkungsdauer 1 Monat, 16 AsP)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 8 AsP 1

Bögen Verbessert den Einsatz von Bögen. 1

Böser Blick Dein Opfer hat schreckliche Angst vor dir und erleidet einen Furcht-Effekt Stufe 2.

Mächtige Magie: Der Furcht-Effekt steigt um eine Stufe.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Einfluss

Erlernen: Dru 8; Geo 12; Ach 14; Hex 20; 40 EP 1

Caldofrigo heiß und kalt Du veränderst die Temperaturstufe (S. 35) eines Objektes um zwei Stufen.

Mächtige Magie: Du veränderst die Temperatur um eine weitere Stufe.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Zone (-4, selbst, 32 AsP; der Zauber betrifft einen Radius von 8 Schritt um dich herum.)

Ferne Zone (-8, Zone, 8 Schritt, 32 AsP)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 16 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eis, Feuer, Umwelt (Zone), Verwandlung

Erlernen: Ach, Dru, Mag 16; Alch, Geo, Srl 18; 60 EP 1

Chamaelioni Mimikry Du verschmilzt vollkommen mit der Umgebung und erhältst den Vorteil Tarnung (S. 98), solange du dich nicht bewegst. Proben auf Heimlichkeit sind um +4 erleichtert. Erlaubt Aufrechterhalten.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Tarnung (-4; du kannst dich mit 1 Schritt pro Aktion bewegen.)

Dinge Tarnen (-4, Einzelobjekt; du kannst einen maximal menschengroßen Gegenstand tarnen.)

Andere Tarnen (-4; der Zauber betrifft auch einen Begleiter, mit dem du permanent Hautkontakt haben musst. Mehrfach wählbar.)

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Illusion, Verwandlung

Erlernen: Elf 14; Hex, Mag 18; 40 EP 1

Chimaeroform Hybridgestalt Du erschaffst eine Chimäre aus zwei oder mehr Lebewesen (mehr zu Beschwörungen siehe S. 81). Eines dieser Lebewesen kann durch einen Dämon ersetzt werden. Die Chimäre hat sich nach 1 Stunde an ihre Existenz gewöhnt und ist einsatzfähig.

Probenschwierigkeit: nach Chimäre

Vorbereitungszeit: frei wählbar

Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird

Kosten: nach Chimäre, 1/4 der Basiskosten als gAsP

Fertigkeiten: Dämonisch, Verwandlung

Erlernen: Mag 18; Hex 20; 60 EP 1

Chrmk Sprache 1

Chronoklassis Urfoßil Du rufst ein Objekt oder Lebewesen aus der Vergangenheit in die Gegenwart. Dabei kannst du maximal einen Zeitabstand von 1 Jahr überwinden und musst den Ort und die Zeit des Zieles kennen. Nach dem Ende des Zaubers fällt das Ziel zurück in die Vergangenheit und hat keine Erinnerung an den Vorfall.

Mächtige Magie: Verzehnfacht den Zeitabstand.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Unbekannter Ort (-8; der Ort muss nicht bekannt sein.)
Unbekannte Zeit (-8; die Zeit muss nicht bekannt sein.)
Ausgangszustand (-4; am Ziel bleiben keine Spuren seiner Zeit in der Gegenwart zurück)
Vorbereitungszeit: 8 Stunden
Ziel: Einzelobjekt oder Einzelwesen
Reichweite: dereweit
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Temporal
Erlernen: Ach 20; 40 EP 1

Chrononauts Zeitenfahrt Du erschaffst ein Tor durch die Zeiten. Wer es durchschreitet, gelangt an einen von dir bestimmten Zeitpunkt, der maximal 1 Jahr zurück liegen darf. Das Tor existiert nur in eine Richtung – Zeitreisende werden am Ende der Wirkungsdauer automatisch in ihre Zeit zurück gerissen.
Mächtige Magie: Verzehnfacht den Zeitabstand.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Stunden
Ziel: Zone
Reichweite: 2 Schritt
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Kosten: 64 AsP
Fertigkeiten: Temporal
Erlernen: Ach 20; 80 EP 1

Chuchas Sprache 1

Chymische Hochzeit (passiv) Du lässt 2 gAsP in die Schale fließen. Fortan sinken die Abzüge durch improvisiertes Werkzeug für je 4 volle Punkte PW Schale des Alchemisten um 1. Dieser Bonus ist kumulativ zum Vorteil Improvisation (S. 58).
Erlernen: Alch 16; Hex 18; 60 EP 1

Claudibus Clavistibor Du verriegelst und stärkst eine Tür. Sie kann nicht normal geöffnet werden und Versuche, das Schloss zu öffnen, sind um -4 erschwert. Die Härte der Tür steigt um 8 Punkte.
Mächtige Magie: Der Malus steigt um -2, die Härte um +4.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 8 AsP, davon 2 gAsP)
Aktive Versiegelung (-4; der Zauber endet nicht, wenn die Tür auf- und zugeschlossen wird.)
Schlüsselmeister (-4; du kannst bis zu 8 Personen oder Schlüssel nennen, für die der Zauber nicht wirkt.)
Die Priesterkaiser kommen! (-8, 8 AsP; der Zauber betrifft alle Türen, die du in den nächsten 16 Initiativphasen berührst.)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Verwandlung
Erlernen: Mag 12; Hex, Srl 14; Alch 16; Dru, Elf, Sch 20; 20 EP 1

Conagas Ruf Alle Meeresungeheuer im Radius von 100 Schritt erleiden einen Furcht-Effekt Stufe 2.
Mächtige Liturgie: Verdoppelt den Radius und je zwei Stufen erhöhen den Furcht-Effekt um eine Stufe.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 16 KaP
Fertigkeiten: Seefahrt
Erlernen: Swa 12; Eff 18; 20 EP 1

Corprofesso Gliederschmerz Dein Ziel erleidet eine plötzliche Muskelschwäche. Wenn es anstrengende Bewegungen unternimmt (Laufen, Kämpfen), erleidet es alle DH* Initiativphasen 1 Punkt Erschöpfung.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften
Erlernen: Alch, Mag 16; Elf, Hex 20; 40 EP 1

Corprofrigo Kälteschock Du entziehst deinem Opfer die Körperwärme, bis sich sein Körper mit Raureif überzieht. Seine GS sinkt auf die Hälfte und alle Athletik-Proben zur Bewegung sind um -4 erschwert.
Mächtige Magie: Die GS sinkt auf ein Viertel/Achtel/Sechzehntel/Zweiunddreißigstel und der Malus steigt um -2.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: 32 Schritt
Wirkungsdauer: 8 Initiativphasen
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Eis
Erlernen: Ach, Dru 12; Mag 16; Alch 18; 40 EP 1

Cryptographo Zauberschrift Du verschlüsselst eine Nachricht, sodass sie nur noch mit einem Lösungswort gelesen werden kann. Die Verschlüsselung kann nur mit einer Freien Fertigkeit (z.B. Kryptographie) auf Stufe II oder mit einer Konterprobe (KL oder Strukturanalyse, 16) und 4 Stunden Zeitaufwand geknackt werden.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Unlesbares Buch (-4, 16 AsP; ein ganzes Buch ist betroffen. Der Zeitaufwand zur kompletten Entzifferung beträgt mehrere Monate.)
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Jahr
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Verständigung
Erlernen: Mag 12; Alch 16; Ach, Hex 20; 20 EP 1

Custodisigil Diebesbann Du sicherst ein Gefäß von maximal 4 Stein mit einem magischen Siegel. Öffnet jemand außer dir das Gefäß, muss ihm eine Konterprobe (Schlösser knacken, 16) gelingen, sonst geht der Inhalt in Flammen auf.

Mächtige Magie: Verdoppelt das Gewicht.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Personalisierung (-2; eine weitere Person kann das Gefäß öffnen. Mehrfach wählbar.)
Permanenz (-4, 4 AsP, davon 1 gAsP, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird)
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Jahr
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Feuer
Erlernen: Ach, Mag 12; Alch, Srl 16; 20 EP 1

Daradors Bann der Schatten Im Radius von 8 Schritt werden sämtliche Schatten, Dunkelheit und entsprechende Zauber aufgehoben. Wesenheiten mit dem Nachteil Lichtscheu erleiden einen Furcht-Effekt der Stufe 2, wenn ihre Beschwörungsschwierigkeit maximal 20 beträgt (beschworene Wesen) oder ihnen eine Konterprobe (MU, 16) misslingt (natürliche Wesen).
Mächtige Liturgie: Erhöht die maximale Beschwörungsschwierigkeit um 4.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Licht
Erlernen: Pra 12; 20 EP 1

Das schwarze Fell durch das rote Blut Dein vergossenes Blut legt sich wie eine schützende Haut um deinen Körper. Dein RS steigt um 1 und für je zwei insgesamt erlittene Wunden steigt der RS um einen weiteren Punkt.
Mächtige Liturgie: Je zwei Stufen erhöhen den RS um +1. Dieser Bonus ist unabhängig von den erlittenen Wunden.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Guter Kampf
Erlernen: Kor 14; 40 EP 1

Defensiver Kampfstil **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Attribut IN 6 **Nachkauf:** Häufig
Volle Defensive (S. 36) ist für dich eine einfache Aktion. Dadurch könntest du beispielsweise zusätzlich die Aktion Konflikt wählen, um eine AT -4 ausführen. 1

Degen TP: 2W6+0 RW: 1 WM: 1 **Härte:** 6 **Fertigkeit:** Klingengewaffen **Talent:** Einhandklingenwaffen **Eigenschaften:** Wendig 1

Delizioso Gaumenschmaus Du kannst Geruch und Geschmack eines Gegenstandes – meist einer Speise – bestimmen. Dabei handelt es sich um eine Illusion (Geschmack und Geruch). Der Gegenstand kann maximal 1 Stein wiegen.
Mächtige Magie: Verdoppelt das maximale Gewicht.

Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Aromenvielfalt (-4; du kannst die Geschmäcker einzelner Teile der Speise getrennt voneinander festlegen.)
Völlerei (-4; die Speise scheint während der Wirkungsdauer nicht zu sättigen.)
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 2 AsP
Fertigkeiten: Illusion
Erlernen: Srl 14; Mag 16; Sch 18; 20 EP 1

Derekunde Darunter fällt das theoretische Wissen über Natur, Tiere und Pflanzen, sowie um die Geographie. 1

Desintegratus Pulverstaub Von deiner Hand geht 8 Schritt weit eine kegelförmige (15°) Welle astraler Kraft aus, die Gegenstände beschädigt. Der Kegel ist am Ende 2 Schritt breit. Der Schaden reicht aus, um alle Gegenstände bis zur Stabilität einer stabilen Holztür zu zerstören. Lebewesen, magische und geweihte Gegenstände sind gegen den Zauber immun und schützen andere Gegenstände hinter ihnen.
Mächtige Magie: Gegenstände bis zu einer Metallwaffe/Rüstung/dicke Stahlstangen/Hauswand werden zerstört.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Hand der Vernichtung (-4, Einzelobjekt, 4 AsP; nur ein maximal apfelgroßer Gegenstand ist betroffen.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Verwandlung
Erlernen: Mag 18; Alch 20; 40 EP 1

Destructibo Arcanitas Du bannst einen Zauber, in den gAsP geflossen sind (wie ein Artefakt oder ein permanenter Fluch), oder ein Wesen, in das gAsP geflossen sind (wie eine Chimäre oder einen gebundenen Dämon).
Probenschwierigkeit: Probenschwierigkeit bzw. Beschwörungsschwierigkeit
Modifikationen: Astralkörper abbauen (Probenschwierigkeit MR, Einzelperson, 8 AsP; das Ziel verliert 16 AsP.)
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Zauber oder Einzelwesen
Reichweite: 2 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: halbe Basiskosten des Zaubers oder der Beschwörung
Fertigkeiten: Antimagie, Kraft
Erlernen: Mag 18; Ach, Elf, Dru 20; 40 EP 1

Dichter und Denker Dein Opfer kann sich nur noch in Reimen ausdrücken. Zauber können nur noch gewirkt werden, wenn ihm ein passender Reim auf den Zaubernamen einfällt.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Einfluss
Erlernen: Sch 20; 20 EP 1

Dinge aufspüren Dein Vertrautentier teilt dir mit, in welcher Richtung sich ein Gegenstand aus deinem Besitz befindet.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: 16 Meilen
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 1 AsP
Fertigkeiten: Hellsicht, Vertrautenmagie
Erlernen: Geo, Hex 12; 20 EP 1

Disharmonischer Klang Der Klang stört einen anderen Zauberer während dessen Zaubervorbereitung. Das Ziel muss eine Konterprobe (Willenskraft, 16) ablegen, um den Zauber fortzusetzen.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Antimagie, Einfluss, Zaubermelodien
Erlernen: Bard 18; 40 EP 1

Diskus TP: 2W6+0 RW: 16 LZ: 0 Härte: 7 Fertigkeit: Wurfaffen Talent: Diskusse Eigenschaften: 1

Diskus Verbessert den Einsatz von Diskussen. 1

Dolch (Handgemengewaffen) TP: 1W6+1 RW: 0 WM: 0 Härte: 9 Fertigkeit: Handgemenge Talent: Handgemengewaffen Eigenschaften: 1

Dolch (Kurze Wurfaffen) TP: 1W6+0 RW: 4 LZ: 0 Härte: 8 Fertigkeit: Wurfaffen Talent: Kurze Wurfaffen Eigenschaften: 1

Dolchzauber Die geheimen Rituale der Druiden beruhen auf ihrem verzauberten Dolch aus Obsidian, während Geoden eine goldene Sichel als Ritualinstrument bevorzugen. Alle Talente gelten als Objektrituale. 1

Doppelangriff Du führst mit beiden Händen je eine Attacke – 4 aus. Beide Angriffe sind unabhängig voneinander; sie werden separat ausgewürfelt, können sich gegen verschiedene Ziele richten und mit unterschiedlichen Manövern versehen werden.
Voraussetzungen: Kampf im Beidhändigen Stil; kein Doppelangriff seit letztem Beginn einer eigenen Initiativephase 1

Doppelkhunchomer TP: 2W6+3 RW: 2 WM: 0 Härte: 8 Fertigkeit: Klingenaffen Talent: Zweihandklingenaffen Eigenschaften: Kopplastig, Schwer (4), Zweihandig 1

Drachenhelm RsBeine: 0 RsLArm: 0 RsRArm: 0 RsBauch: 0 RsBrust: 0 RsKopf: 3
Helm. Üblicherweise gepolstert. 1

Drachenzahn TP: 1W6+2 RW: 0 WM: 0 Härte: 11 Fertigkeit: Handgemenge Talent: Handgemengewaffen Eigenschaften: 1

Drachisch Sprache 1

Drakhard-Zinken Sprache 1

Drakned-Glyphen Sprache 1

Dreifacher Saatsegen Das gesegnete Feld ist vor Ernteschäden durch schlechte Witterung geschützt. Jeder Versuch, die Ernte magisch zu zerstören, ist um –4 erschwert.
Mächtige Liturgie: Der Malus steigt um –2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Monat
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Wachstum
Erlernen: Per 8; 0 EP 1

Dschadra (Infanteriewaffen) TP: 2W6+3 RW: 2 WM: -1 Härte: 6 Fertigkeit: Stangenaffen Talent: Infanteriewaffen und Speere Eigenschaften: 1

Dschadra (Lanzenreiten) TP: 2W6+1 RW: 2 WM: -1 Härte: 6 Fertigkeit: Stangenaffen Talent: Lanzenreiten Eigenschaften: 1

Dschadra (Wurfspeere) TP: 2W6+2 RW: 8 LZ: 0 Härte: 5 Fertigkeit: Wurfaffen Talent: Wurfspeere Eigenschaften: 1

Dunkelheit Um deinen Körper herum entsteht eine Zone der Dunkelheit von 4 Schritt Radius. Die Helligkeit sinkt um eine Stufe (etwa von normal auf Dämmerung, von Sternenlicht auf absolute Dunkelheit, S. 38). Du selbst bist von dem Zauber nicht betroffen.

Mächtige Magie: Senkt die Helligkeit um eine weitere Stufe.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Begleiter (–4; die Dunkelheit bewegt sich mit dir.)

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Umwelt

Erlernen: Dru 8; Alch, Geo, Mag 16; Ach, Hex, Srl 18; Elf 20; 40 EP 1

Duplicatus Ein mit dir verschwimmender Doppelgänger erscheint und verwirrt deine Gegner. Bei Nah- und Fernkampfangriffen wird ausgewürfelt, ob der Angriff dich oder einen Doppelgänger trifft. Der Doppelgänger ist eine Illusion (Sicht).

Mächtige Magie: Erschafft einen weiteren Doppelgänger.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen

Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Illusion
Erlernen: Mag, Srl 14; 40 EP 1

Durchatmen Kosten: 20 **Voraussetzungen:** Attribut KO 4
Nachkauf: Häufig

Einmal zwischen zwei Ruhephasen kannst du eine Aktion Konzentration aufwenden und eine Zähigkeits-Probe (16) ablegen. Gelingt die Probe, regenerierst du sofort 1 Wunde oder 2 Erschöpfung, die du im laufenden Kampf erlitten hast. 1

Dämon der Keule (passiv) Du lässt 2 gAsP in die Keule fließen. Fortan können in deiner Keule gebundene Dämonen (siehe S. 99) unbegrenzt lange gebunden bleiben. Das Binden in die Keule gilt immer als gewöhnlicher Dienst. Es kann immer nur ein Wesen in der Keule gebunden sein.
Erlernen: Smn 18, 20 EP

Anmerkung: Zusammen mit dem Vorteil Meister der See- lenlosen ist eine permanente Besessenheit möglich, wenn du das Wesen nach jedem Dienst sofort wieder bindest. 1

Dämonenbann Wirkt gegen Zauber der Fertigkeit Dämonisch sowie gegen Dämonen und Untote, in die keine gAsP geflossen sind. Spezielle Antimagie-Modifikationen siehe S. 126.

Fertigkeiten: Antimagie, Dämonisch
Erlernen: Dru, Elf, Mag 14; Hex 16; Geo 18; 60 EP 1

Dämonenbann des Dolches Du ziehst mit deinem Ritualgegenstand einen Kreis von maximal 8 Schritt Radius. Dämonen können diese Linie nicht übertreten, wenn ihre Beschwörungsschwierigkeit maximal 20 beträgt.
Mächtige Magie: Erhöht die Beschwörungsschwierigkeit um 4.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Antimagie, Dolchzauber
Erlernen: Dru 18; 40 EP 1

Dämonenkunde Dämonenkunde beschäftigt sich mit den Erzdämonen, ihren Dienern und dämonischen Zaubern. Du kannst Dämonen benennen und kennst ihre Schwachstellen. 1

Dämonisch Diese finstere Zauberei ruft Dämonen in die dritte Sphäre, erhebt Untote, erschafft Chimären und Golems oder nutzt die Macht der Niederhöllen für andere zerstörerische Effekte. 1

Dämonische Hilfe (Cpt) Charyptoroth ist die Herrin der nachtblauen Tiefen, aus denen verseuchtes Wasser und Meeresungeheuer strömen. 1

Dämonische Stärkung [Fertigkeit oder Attribut] Dein nächster Wurf auf [Fertigkeit oder Attribut] ist um +4 Punkte erleichtert. Diese Probe muss sich auf eine kurze Handlung von maximal einigen Minuten beziehen.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP

Anmerkung: Jede Dämonische Stärkung für eine bestimmte Fertigkeit oder ein Attribut gilt als einzelne Anrufung und muss separat erlernt werden. 1

Dämonische Stärkung: Alchemie Dein nächster Wurf auf Alchemie ist um +4 Punkte erleichtert.

Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: Athletik Dein nächster Wurf auf Athletik ist um +4 Punkte erleichtert.

Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: Autorität Dein nächster Wurf auf Autorität ist um +4 Punkte erleichtert.

Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: Beeinflussung Dein nächster Wurf auf Beeinflussung ist um +4 Punkte erleichtert.

Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: CH Dein nächster Wurf auf CH ist um +4 Punkte erleichtert.

Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: Derekunde Dein nächster Wurf auf Derekunde ist um +4 Punkte erleichtert.

Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: Erste Fertigkeit nach Wahl Dein nächster Wurf auf die erste Fertigkeit nach Wahl ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: FF Dein nächster Wurf auf FF ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: GE Dein nächster Wurf auf GE ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: Gebräuche Dein nächster Wurf auf Gebräuche ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: Handgemenge Dein nächster Wurf auf Handgemenge ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: Handwerk Dein nächster Wurf auf Handwerk ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: Heilkunde Dein nächster Wurf auf Heilkunde ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: Heimlichkeit Dein nächster Wurf auf Heimlichkeit ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: Hiebaffen Dein nächster Wurf auf Hiebaffen ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: IN Dein nächster Wurf auf IN ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: KK Dein nächster Wurf auf KK ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: KL Dein nächster Wurf auf KL ist um +4 Punkte erleichtert.

Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: Klingenwaffen Dein nächster Wurf auf Klingenwaffen ist um +4 Punkte erleichtert.

Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: KO Dein nächster Wurf auf KO ist um +4 Punkte erleichtert.

Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: Magiekunde Dein nächster Wurf auf Magiekunde ist um +4 Punkte erleichtert.

Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: MR Dein nächster Wurf auf MR ist um +4 Punkte erleichtert.

Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: MU Dein nächster Wurf auf MU ist um +4 Punkte erleichtert.

Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: Mythenkunde Dein nächster Wurf auf Mythenkunde ist um +4 Punkte erleichtert.

Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: Schusswaffen Dein nächster Wurf auf Schusswaffen ist um +4 Punkte erleichtert.

Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: Selbstbeherrschung Dein nächster Wurf auf Selbstbeherrschung ist um +4 Punkte erleichtert.

Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: Stangenwaffen Dein nächster Wurf auf Stangenwaffen ist um +4 Punkte erleichtert.

Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: Verschlagenheit Dein nächster Wurf auf Verschlagenheit ist um +4 Punkte erleichtert.

Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: Wahrnehmung Dein nächster Wurf auf Wahrnehmung ist um +4 Punkte erleichtert.

Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: Wurfaffen Dein nächster Wurf auf Wurfaffen ist um +4 Punkte erleichtert.

Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: Zweite Fertigkeit nach Wahl Dein nächster Wurf auf die zweite Fertigkeit nach Wahl ist um +4 Punkte erleichtert.

Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Stärkung: Überleben Dein nächster Wurf auf Überleben ist um +4 Punkte erleichtert.

Mächtige Anrufung: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 GuP
Erlernen: 20 EP 1

Dämonische Waffe Du segnest eine Waffe. Diese gilt als dämonisch.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird
Kosten: 8 GuP, davon 2 gGuP
Fertigkeiten: Dämonische Hilfe (Cpt)
Erlernen: Cpt 18; 60 EP 1

Echsische Axt TP: 2W6+2 RW: 2 WM: 0 Härte: 8 Fertigkeit: Hiebaffen **Talent:** Zweihandhiebaffen **Eigenschaften:** Rüstungsbrechend, Wendig, Zweihändig 1

Ecliptifactus Schattenkraft Dein Schatten kämpft an deiner Seite (WS 5, INI 6, GS 6, RW 1, VT 6, AT 6, TP 2W6). Zusätzlich verfügt der Schatten über die Vorteile Schreckgestalt II, Körperlosigkeit, Paraphysikalität und Schmerzzimmun II (S. 98). Stirbt der Schatten, verlierst du deine komplette Astralenergie und regenerierst keine AsP, bis der Schatten nach 7 Wochen nachgewachsen ist.

Mächtige Magie: AT, VT, TP steigen um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Dämonisch, Verwandlung
Erlernen: Mag 18; Bor 20; 40 EP 1

Efferdanes Reinigung Dein Gebet schwächt charyptide Einflüsse in der Umgebung. Auf der Skala normal/leicht verseucht/deutlich verseucht/stark verseucht/kleines Unheiligtum/mittleres Unheiligtum/mächtiges Unheiligtum verschiebt sich das Gebiet um eine Stufe nach vorne.

Mächtige Liturgie: Das Gebiet sinkt um eine weitere Stufe.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Zone
Reichweite: 32 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Jahr
Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Wind und Wogen
Erlernen: Eff, Swa 16; 40 EP

Anmerkung: Verschiebst du die Skala auf normal, kehren die dämonischen Einflüsse nicht von selbst zurück – außer die Ursache der Verseuchung existiert weiterhin. Alternativ kann die Liturgie wie Antimagie gegen charyptide Magie wirken (S. 126). Die Randbedingungen entsprechen den dort angegebenen, außer dass die Kosten mit KaP bezahlt werden und die Liturgie um +4 erleichtert ist. 1

Efferdbart (Infanteriewaffen) TP: 2W6+0 RW: 2 WM: 0 Härte: 6 **Fertigkeit:** Stangenaffen **Talent:** Infanteriewaffen und Speere **Eigenschaften:** 1

Efferdbart (Wurfspeere) TP: 2W6+0 RW: 8 LZ: 0 Härte: 5 **Fertigkeit:** Wurfaffen **Talent:** Wurfspeere **Eigenschaften:** Niederwerfen 1

Effizientes Zaubern **Kosten:** 60 **Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer I ODER Vorteil Tradition der Borbaradianer I, Attribut KL 8 **Nachkauf:** Häufig Ermöglicht die spontane Modifikation Kosten sparen (Zauber -4): Die AsP-Kosten des Zaubers sinken um ein Viertel der Basiskosten. Die Kosten können dadurch nicht unter die Hälfte der Basiskosten sinken. 1

Eherne Kraft Die Erde bebt. Alle Ziele in einem Radius von 4 Schritt werden niedergeschmettert, wenn eine Konterprobe (KK, 16) misslingt.

Mächtige Liturgie: Verdoppelt jeweils den Radius und richtet Schäden an loser Keramik/Möbeln/Holzbauten/Steinbauten an.

Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Erdbeben (-8, 1 Stunde, 1 Meile, Wirkungsdauer 8 Initiativphasen, 32 KaP; Ingerimms Zorn fügt Gebäuden in einem Radius von 128 Schritt schwerste Schäden zu.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone
Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Heiliges Erz
Erlernen: Ang, Ing 18; 40 EP 1

Ehre Ehre ist der traditionellste und bekannteste Aspekt der Rondra. Neben den Geboten der Ritterlichkeit umfasst sie auch sehr spezielle Regeln, wann und wie gekämpft werden darf. 1

Ehrenhafter Kampf Dein Gegner muss sich an die Gebote des ehrenhaften Zweikampfs halten und niemand kann in den Kampf eingreifen. Mit einer Konterprobe (Willenskraft, 20) kann die Wirkung ignoriert werden.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Ehre der Schlacht (Zone, Wirkungsdauer 1 Stunde, Kosten 16 KaP; alle Kämpfer im Radius von 8 Schritt, denen die Konterprobe misslingt, verhalten sich rundergefallig. Mächtige Liturgie verdoppelt den Radius.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Ehre, Heerführung

Erlernen: Ron 8; 40 EP 1

Eidsegen Ein freiwilliges und aufrichtiges Gelübde der Zielperson wird gesegnet. Alle Versuche, den Schwörenden zum Eidbruch zu bewegen (etwa über Betören, Überreden oder einen Imperavi), sind um -4 erschwert. Bricht der Schwörende den Eid im Vollbesitz seiner geistigen Kräfte, endet der Segen.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Ordnung, Zwölfgöttlicher Ritus

Erlernen: Pra 4; Ang, Aves, Eff, Brn, Fir, Hes, Ifi, Ing, Kor, Nan, Per, Phe, Rah, Ron, Swa, Tra, Tsa 8; 0 EP 1

Eigene Ängste quälen dich! Du raubst deinem Ziel einen Sinn deiner Wahl und lieferst es völlig seinen inneren Ängsten aus. Es erleidet einen Furcht-Effekt Stufe 1. Nach Meisterentscheid sind auch langfristige Nachwirkungen möglich. Mächtige Magie: Du raubst deinem Opfer einen weiteren Sinn und der Furcht-Effekt steigt um eine Stufe.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Dämonisch, Eigenschaften, Einfluss

Erlernen: Bor 12; Mag 20; 60 EP 1

Eigenschaft Aufrechterhalten Bevor die Wirkung eines Zaubers oder einer Liturgie endet, kannst du sie um die Basiswirkungsdauer verlängern. Dazu musst du nur die Hälfte der Basiskosten bezahlen. 1

Eigenschaft Ballistisch Genau wie ein Fernkampfangriff benötigen ballistische Zauber eine direkte Sichtlinie zu ihrem Ziel und sie können wie ein Fernkampfangriff abgewehrt werden (S. 47). 1

Eigenschaft Illusion (Sinn) Der Zauber erzeugt ein Trugbild, das die angegebenen Sinne täuscht. Die Illusion kann nicht mit stofflicher Materie interagieren. Ein illusorisches Goldstück kann nicht berührt werden, die Illusion einer Wand lässt keine Gegenstände abprallen und der Hieb eines illusionären Schwertes verursacht keinen Schaden. Illusionen wechselwirken aber mit Licht. Sie werfen Schatten und können selbst als Lichtquelle dienen. Fast alle Illusionen haben Fehler. Diese Fehler können mit einer Konterprobe (Wachsamkeit, 16) entdeckt werden, womit die Illusion durchschaut wird und keine Wirkung mehr hat. 1

Eigenschaft Konterprobe Manchen Zaubern kannst du auch mit profanen Fertigkeiten widerstehen, zum Beispiel wenn du dich mit deiner Willenskraft gegen die Wirkung des Friedenslieds stemmst. In diesem Fall kannst du eine Konterprobe ablegen. Die Auswirkungen und die Schwierigkeit einer Konterprobe findest du beim jeweiligen Zauber, die Schwierigkeit einer Konterprobe steigt aber in jedem Fall um +4 pro Mächtige Magie/Liturgie. Das gilt auch, wenn Mächtige Magie keine anderen Auswirkungen hat und deswegen beim Zauber gar nicht angeführt ist. 1

Eigenschaft Konzentration Der Zauber fordert deine volle Aufmerksamkeit. Du musst während der gesamten Wirkungsdauer die Aktion Konzentration (S. 37) wählen. Kannst oder willst du das nicht, endet der Zauber. 1

Eigenschaft Objektritual Objektrituale sind Talente, die sich immer auf ein bestimmtes Objekt – oder das Vertrautentier – beziehen, das mit einem Bindungsritual an dich gebunden wird. Danach kannst du (und nur du) die besonderen Fähigkeiten des Ritualobjekts nutzen. Manche Objektrituale erlauben auch passive Wirkungen, wobei du das Objekt meist berühren musst. Die Bindung erlischt, wenn du sie in einer zeitraubenden Zeremonie freiwillig löst oder wenn das Objekt entzaubert wird, was aber nur durch mächtigste Antimagie oder liturgisches Wirken möglich ist. Zuletzt gilt, dass du niemals zwei Objekte der gleichen Kategorie (zwei Zauberstäbe, Vertrautentiere) an dich binden kannst. 1

Eigenschaft wiederherstellen Wirkt gegen Zauber der Fertigkeit Eigenschaften, spezielle Antimagie-Modifikationen siehe S. 126.

Fertigkeiten: Antimagie, Eigenschaften

Erlernen: Alch, Hex 12; Ach, Dru, Geo, Mag, Elf 14; 40 EP 1

Eigenschaften Mit Eigenschaftsmagie kannst du deine Fähigkeiten und die deiner Gefährten verbessern oder Feinde behindern. 1

Ein Bild für die Ewigkeit Du prägst dir die während der Wirkungsdauer erfahrenen Sinneseindrücke für immer ein. Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Rausch, Wissen
Erlernen: Nan, Rah 14; 40 EP 1

Ein Freund in der Not Durch Aves' Hilfe findest du den Weg zu einer hilfsbereiten Person im Radius von 1 Meile, die dich aus einer Notlage zu befreien versucht. Kommen mehrere Personen in Frage, führt der Weg zu der Person, die du schnell genug erreichen kannst und die dir am besten helfen kann.

Mächtige Magie: Verdoppelt den Radius.
Modifikationen: Aktiver Helfer (-4; der Helfer bewegt sich zusätzlich unbewusst in deine Richtung, sofern ihm daraus kein bedeutender Nachteil erwächst.)

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: selbst

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Fröhlicher Wanderer
Erlernen: Aves 16; 40 EP

Anmerkung: Mit dieser Liturgie fanden schon viele Aves-geweihte Hilfe an den seltsamsten Orten – als hätte der Weber des Schicksals selbst seine Hände im Spiel. Wenn also eine geringe Chance auf Hilfe besteht, sollte der Spieler sie gewähren. An völlig menschenleeren Orten wie dem ewigen Eis des Nordens ist die Liturgie hingegen nutzlos. 1

Eindrucksvoll I **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Attribut CH 4
Nachkauf: Häufig
In Rededuellen sind Proben auf Betören und Einschüchtern um +2 erleichtert. 1

Eindrucksvoll II **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Attribut CH 6
Nachkauf: Häufig
In Rededuellen sind Proben auf Betören und Einschüchtern um +2 erleichtert.
Bei Proben auf Betören, Einschüchtern und Gebräuche gelten Patzer als gewöhnlich misslungen, außer sie entstehen durch eine ungewohnte Umgebung (S. 55). 1

Einfluss Als Einflusszauberer kannst du die Gedanken, Sinne und Gefühle deiner Mitmenschen manipulieren. Manche Einflusszauber (z.B. Bannbaladin) wirken äußerst subtil und sind während der Wirkung nicht zu bemerken. Im Zweifelsfall kann das Ziel nach dem Ende der Wirkung eine Konterprobe (KL, 16) ablegen, um sich die Verzauberung bewusst zu machen. 1

Einfluss bannen Wirkt gegen Zauber der Fertigkeit Einfluss, spezielle Antimagie-Modifikationen siehe S. 126.
Fertigkeiten: Antimagie, Einfluss
Erlernen: Dru 8; Geo, Hex 12; Ach, Elf, Mag 14; Alch, Sch, Srl 16; 40 EP 1

Eingebung **Kosten:** 80 **Voraussetzungen:** Attribut KL 10
Nachkauf: Häufig
Pro Abenteuer kannst du den Spielleiter W3 mal um einen Tipp bitten. Diese Tipps sollen nicht das Abenteuer lösen, können dich aber auf Fehler in deinem Plan

oder bisher übersehene Aspekte oder Zusammenhänge aufmerksam machen. 1

Einhandhiebaffen Verbessert den Einsatz einhändig geführter Hiebaffen wie Keulen, Äxten, Beilen und kleineren Hämmern. 1

Einhandklingenaffen Verbessert den Einsatz einhändig geführter Klingenaffen wie Schwertern, Säbeln und Fechtaffen. 1

Einkommen I **Kosten:** 20 **Nachkauf:** Häufig
Deine Familie, Organisation oder ein persönlicher Mäzen stellt dir ein monatliches Einkommen von 4 Dukaten zur Verfügung, die du beispielsweise über eine Filiale der Nordlandbank oder ein Ordenshaus beziehen kannst. Fern der Zivilisation kannst du nicht auf dein Einkommen zugreifen. Das Einkommen reicht aus, um die Lebenshaltungskosten eines Angehörigen der Unterschicht zu decken. 1

Einkommen II **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Vorteil Einkommen I
Nachkauf: Häufig
Deine Familie, Organisation oder ein persönlicher Mäzen stellt dir ein monatliches Einkommen von 16 Dukaten zur Verfügung, die du beispielsweise über eine Filiale der Nordlandbank oder ein Ordenshaus beziehen kannst. Fern der Zivilisation kannst du nicht auf dein Einkommen zugreifen. Das Einkommen reicht aus, um die Lebenshaltungskosten eines Angehörigen der Mittelschicht zu decken. 1

Einkommen III **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Vorteil Einkommen II
Nachkauf: Häufig
Deine Familie, Organisation oder ein persönlicher Mäzen stellt dir ein monatliches Einkommen von 64 Dukaten zur Verfügung, die du beispielsweise über eine Filiale der Nordlandbank oder ein Ordenshaus beziehen kannst. Fern der Zivilisation kannst du nicht auf dein Einkommen zugreifen. Das Einkommen reicht aus, um die Lebenshaltungskosten eines Angehörigen der Oberschicht zu decken. 1

Einkommen IV **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Vorteil Einkommen III
Nachkauf: Häufig
Deine Familie, Organisation oder ein persönlicher Mäzen stellt dir ein monatliches Einkommen von 256 Dukaten zur Verfügung, die du beispielsweise über eine Filiale der Nordlandbank oder ein Ordenshaus beziehen kannst. Fern der Zivilisation kannst du nicht auf dein Einkommen zugreifen. Das Einkommen reicht aus, um die Lebenshaltungskosten eines Angehörigen der Elite zu decken. 1

Eins mit der Natur Das Ziel kann in der Wildnis kann es natürliche Gefahren wie mit der Gabe Gefahreninstinkt erahnen. Beherrscht es die Gabe bereits, sind damit verbundene Proben um +4 erleichtert. Wirkt nicht unter der Erde, auf dem Meer oder in dämonisch pervertiertem Gebiet.
Mächtige Magie: Überleben-Proben sind um +2 erleichtert.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Humus
Erlernen: Geo 8; Dru 14; Elf, Hex, Mag 20; 40 EP 1

Eins mit der Natur (Blutgeist) Das Ziel kann in der Wildnis kann es natürliche Gefahren wie mit der Gabe Gefahreninstinkt erahnen. Beherrscht es die Gabe bereits, sind damit verbundene Proben um +4 erleichtert. Wirkt nicht unter der Erde, auf dem Meer oder in dämonisch pervertiertem Gebiet.

Mächtige Magie: Überleben-Proben sind um +2 erleichtert.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 8 AsP 1

Eins mit der Natur (Tiergeist) Das Ziel kann in der Wildnis kann es natürliche Gefahren wie mit der Gabe Gefahreninstinkt erahnen. Beherrscht es die Gabe bereits, sind damit verbundene Proben um +4 erleichtert. Wirkt nicht unter der Erde, auf dem Meer oder in dämonisch pervertiertem Gebiet.

Mächtige Magie: Überleben-Proben sind um +2 erleichtert.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 8 AsP 1

Einschüchtern Einschüchtern jagt dem Gegenüber Angst ein und bringt ihn so zu einer gewünschten Handlung. Die Probe wird oft vergleichend gegen den MU oder die Menschenkenntnis des Gegenübers abgelegt. 1

Einschüchtern im Kampf Um deinen Gegner einzuschüchtern, musst du eine Aktion Konflikt aufwenden. Eine misslungene Probe kann nicht wiederholt werden. Gelingt die Probe, ist dein Gegner von einem Furcht-Effekt Stufe 1 betroffen. Hohe Qualität (S. 7) erhöht den Furcht-Effekt um eine Stufe oder verdoppelt die Zahl der eingeschüchternen Gegner. Dann legen die Gegner ihre MU-Probe als Gruppenprobe ab: Wenn die Mutigste flieht, fliehen alle. Der Effekt endet am Ende des Kampfes, bei Kampf unfähigkeit des Einschüchternden oder wenn der eingeschüchterte Gegner weit genug geflohen ist. 1

Eis Neben der Kälte wird Eis auch mit Stillstand, Tod, Gefühlskälte und Vernunft assoziiert. Diese Charakterzüge treffen auch auf die elementaren Wesenheiten des Eises zu. 1

Eisenauffine Aura **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer I **Nachkauf:** Selten
Erschwernisse durch den Bann des Eisens (S. 78) sinken um 8 Punkte. 1

Eisenmantel **RsBeine:** 2 **RsLArm:** 2 **RsRArm:** 2 **RsBauch:** 3
RsBrust: 3 **RsKopf:** 0

Stoff- oder Lederrüstung, in die - von außen nicht sichtbar - Metallplättchen genäht wurden. 1

Eisenrost und Patina Du lässt einen sehr kleinen (S. 46), metallischen Gegenstand altern. Innerhalb der nächsten 16 Initiativphasen verschiebt sich sein Zustand auf der Skala neu/benutzt/verschlissen/alt/unbrauchbar/zerstört um zwei Stufen. Magische und geweihte Gegenstände sind gegen den Zauber immun.

Mächtige Magie: Du kannst den Zustand des Gegenstandes um eine weitere Stufe verschieben.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Größeres Ziel (-4; das Ziel kann eine Kategorie größer sein. Mehrfach wählbar.)

Rostträger (-4; du kannst das Objekt auch mit einem beliebigen Gegenstand wie deiner Waffe berühren.)

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Temporal, Verwandlung

Erlernen: Mag 12; Ach, Alch, Dru 14; Sch 16; 40 EP 1

Eisenwalder TP: 2W6+2 **RW:** 8 **LZ:** 1 **Härte:** 4 **Fertigkeit:** Schusswaffen **Talent:** Armbrüste **Eigenschaften:** Magazin (10 Bolzen) laden 8 Akt., Zweihändig 1

Eiseskälte Kämpferherz Das Ziel empfindet keinerlei Schmerzen mehr. Es erhält den Vorteil Kalte Wut (S. 43). Proben zum Ignorieren von Wundschmerz sind um +4 erleichtert.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften

Erlernen: Ach, Elf 18; 40 EP 1

Eiseskälte Kämpferherz (Blutgeist) Das Ziel empfindet keinerlei Schmerzen mehr. Es erhält den Vorteil Kalte Wut (S. 43). Proben zum Ignorieren von Wundschmerz sind um +4 erleichtert.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen

Kosten: 8 AsP 1

Eiseskälte Kämpferherz (Tiergeist) Das Ziel empfindet keinerlei Schmerzen mehr. Es erhält den Vorteil Kalte Wut (S. 43). Proben zum Ignorieren von Wundschmerz sind um +4 erleichtert.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP 1

Eiskerker Das Ziel wird von einem Eiskerker mit einer Härte von 16 eingeschlossen, wenn ihm keine Konterprobe (KK, 20) gelingt.

Mächtige Liturgie: Die Härte steigt um +8.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Eisgrab (-8, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, Kosten 16 KaP, davon 2 gKaP; verdoppelt die Härte und erlaubt keine Konterprobe.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Winter

Erlernen: Fir 16; 60 EP

Anmerkung: Wenige Hochgeweihte kennen eine Variante, die ganze Gebäude unter Eis begräbt. 1

Elementar der Keule (passiv) Du lässt 2 gAsP in die Keule fließen. Fortan können in deiner Keule gebundene Elementare (siehe S. 99) unbegrenzt lange gebunden bleiben. Das Binden in die Keule gilt immer als gewöhnlicher Dienst. Es kann immer nur ein Wesen in der Keule gebunden sein.

Erlernen: Smn 16, 20 EP

Anmerkung: Zusammen mit dem Vorteil Meister der Wünsche eine permanente Besessenheit möglich, wenn du das Elementar nach jedem Dienst sofort wieder bindest. 1

Elementarbann Wirkt gegen Zauber der Fertigkeiten Eis, Erz, Feuer, Humus, Luft und Wasser, sowie gegen Elementare, in die keine gAsP geflossen sind. Spezielle Antimagie-Modifikationen siehe S. 126.

Fertigkeiten: Antimagie, Eis, Erz, Feuer, Humus, Luft, Wasser

Erlernen: Dru, Elf, Geo, Mag 18; 40 EP 1

Elementarer Sekundäreffekt Sekundäreffekte treten ein, sobald ein Angriff auf einen Schlag mindestens 2 Wunden verursacht. Dann muss das Ziel eine Attributprobe (20, I) ablegen, +4 für jede zusätzliche Wunde. Entsteht der Effekt ohne, dass Schaden angerichtet wird, dann wird statt der Attributprobe eine Konterprobe (S. 124) abgelegt.

- Erfrieren: Misslingt dem Opfer eine KO-Probe (20, I), erleidet es einen Punkt Erschöpfung.

- Ertränken: Misslingt dem Opfer eine GE-Probe (20, I), ist es bis zu seiner übernächsten Initiativephase handlungsunfähig.

- Fesseln: Misslingt dem Opfer eine GE-Probe (20, I), kann es sich für 4 Initiativephasen nicht von Ort und Stelle bewegen.

- Nachbrennen: Misslingt dem Opfer eine KO-Probe (20, I), geht es in Flammen auf und erleidet nach 4 Initiativephasen einmalig eine Wunde, wenn es nicht gelöscht wird.

- Niederschmettern: Das Opfer muss eine KK-Probe (20, I) ablegen, um nicht zu stürzen.

- Zurückstoßen: Misslingt dem Opfer eine KK-Probe (20, I), wird es 4 Schritt zurückgeworfen. 1

Elementarkunde Elementarkunde befasst sich mit den sechs Elementen, der Elementarbeschwörung und den elementaren Zaubern. 1

Elfenbogen TP: 2W6+3 RW: 64 LZ: 1 Härte: 3 Fertigkeit: Schusswaffen Talent: Bögen Eigenschaften: Zweihändig 1

Elfenlieder Die auf einem Iama vorgetragenen Elfenlieder gehören zu den ältesten Spielarten der Zauberei, der du begegnen kannst. Da viele Lieder zweistimmig gesungen werden, steht die Fertigkeit nur Elfen und manchen Halbelfen zur Verfügung. Elfenlieder gelten als Objektive. 1

Empathie Kosten: 80 Voraussetzungen: Attribut IN 10 Nachkauf: Häufig

Du kannst eine IN-Probe gegen die Willenskraft deines Gegenübers ablegen. Wenn die Probe gelingt, erfährst du eine seiner Schwächen (S. 16). Eine einmal abgelegte Probe, egal ob ge- oder misslungen, kannst du nur wiederholen, wenn du das Gegenüber besser kennengelernt hast. 1

Entermesser TP: 2W6+1 RW: 1 WM: 0 Härte: 10 Fertigkeit: Klingenwaffen Talent: Einhandklingenwaffen Eigenschaften: 1

Entfernung verändern Du kannst dich aus dem Nahkampf lösen, ohne Passierschläge zu riskieren.

Besonderheiten: Beim Spiel mit Bodenplänen erhält das Ziel in dieser Runde keine Passierschläge durch deine Bewegung. 1

Entfesselnder Rausch Du genießt mit dem Gesegneten gemeinsam den Rausch (egal ob mit Alkohol, Drogen, Sex, Tanz, einem Ausritt oder einem reinen Adrenalinrausch). Dabei bekommt ihr einen tiefen Einblick in die Seele des Gegenübers: Ihr erfahrt von den Eigenheiten des jeweils anderen und Menschenkenntnis-Proben zwischen euch sind um +8 erleichtert, alle anderen Menschenkenntnis-Proben um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Rausch

Erlernen: Rah 12; 20 EP 1

Entwaffnen Dem Ziel wird eine Waffe deiner Wahl entrissen, die danach zwischen den Kämpfern am Boden liegt. Das Aufheben der Waffe benötigt eine Aktion Konflikt; falls ein anderer Kämpfer das in einer Reaktion verhindern möchte, ist zusätzlich eine vergleichende GE-Probe (I) notwendig. Das Manöver senkt den Schaden des Angriffes auf 0. Sollte der Angriff ohnehin keinen Schaden anrichten – etwa durch andere Manöver – ist das Manöver nicht möglich. 1

Entzug von Nandus' Gaben Du strafst dein Ziel mit Dummheit. Alle Proben auf KL und IN sind um -4 erschwert, Proben auf Fertigkeiten mit KL oder IN um -2. Mächtige Liturgie: Der Malus steigt um -2/-1.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: List, Wissen
Erlernen: Hes, Nan 12; Phe 16; 20 EP 1

Entzug von Travias Gaben Du rufst Travias Strafe auf einen reuelosen Sünder herab. Wenn ihm eine Konterprobe (Willenskraft, 20) misslingt, sind Proben auf Beeinflussung, Gebräuche und Autorität um -4 erschwert und mögliche Gastgeber versagen ihm die Aufnahme.
Mächtige Liturgie: Der Malus steigt um -2.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 8 KaP, davon 2 gKaP)
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Woche
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Heim und Herd
Erlernen: Tra 12; 20 EP 1

Erinnerung verlasse dich! Dein Ziel verliert sämtliche Erinnerung an sein voriges Leben und kann sich später nicht an Ereignisse während der Wirkungsdauer erinnern.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Stunden
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Dämonisch, Einfluss
Erlernen: Bor 16; Mag 18; 40 EP 1

Erinnerungsmelodie Du stimmst dich auf eine vergangene Situation ein, um dich an ein Detail zu erinnern. Die dafür notwendige KL-Probe ist um +4 erleichtert.
Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 1 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Elfenlieder
Erlernen: Elf 12; 20 EP 1

Erneuerung des Geborstenen Ein einfacher Gegenstand wie eine Nahkampfwaffe oder ein Kutschenrad erhält sofort 8W6 Reparaturpunkte. Für jede Überschreitung der Härte wird eine Beschädigung repariert. Wirkt nicht auf völlig zerstörte Gegenstände.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Reparaturpunkte um 16.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Komplexer Gegenstand (-4; repariert einen komplexen Gegenstand wie eine Armbrust.)
Hochkomplexer Gegenstand (-8; repariert mechanische Meisterwerke wie ein Vinsalter Ei.)
Zerstört (-16, 16 KaP; wirkt nach Spilleiterentscheid

auch auf zerstörte Gegenstände.)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Heiliges Handwerk, Neubeginn
Erlernen: Ing 12; Ang 14; Tsa 16; 40 EP 1

Erneuerung des Landes Dein Gebet schwächt dämonische Verseuchung in deiner Umgebung. Auf der Skala normal/leicht verseucht/deutlich verseucht/stark verseucht/kleines Unheiligtum/mittleres Unheiligtum/mächtiges Unheiligtum sinkt das Gebiet um eine Stufe.
Mächtige Liturgie: Die Verseuchung sinkt um eine weitere Stufe.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Jahr
Kosten: 16 KaP
Fertigkeiten: Wachstum
Erlernen: Per 18; 40 EP
Anmerkung: Verschiebst du die Skala auf normal, kehren die dämonischen Einflüsse nicht von selbst zurück – außer die Ursache der Verseuchung existiert weiterhin. 1

Ernte des Dolches Die nächste mit dem Ritualgegenstand geerntete Pflanze ist viermal so lange haltbar.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Ritualgegenstand
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 1 AsP
Fertigkeiten: Dolchzauber, Temporal, Verwandlung
Erlernen: Dru, Geo 12; 20 EP 1

Erster unter gleichen Dein Vertrautentier schüchtert Tiere aus seiner Gattung ein. Sie erleiden einen Furcht-Effekt Stufe 2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 1 AsP
Fertigkeiten: Einfluss, Vertrautenmagie
Erlernen: Geo, Hex 16; 20 EP 1

Ertränken Brackwasser füllt die Lunge des Opfers und verursacht 2W6 SP und Ertränken (S. 98), aber keine Wundschmerzeffekte.
Mächtige Anrufung: Erhöht die SP um +4.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 4 GuP
Fertigkeiten: Dämonische Hilfe (Cpt)
Erlernen: Cpt 12; 40 EP 1

Erwachen des Stromes Innerhalb weniger Minuten schwillt der Fluss an und führt so viel Wasser wie zur stärksten Regenzeit. Furten und manche Brücken werden unpassierbar und das Wasser reißt lose Gegenstände am Ufer mit.

Mächtige Liturgie: Der Fluss führt um ein/zwei/drei/vier Viertel mehr Wasser als zur stärksten Regenzeit.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Flutwelle (-8, 8 Aktionen, Wirkungsdauer augenblicklich; das Wasser erscheint in einer plötzlichen, zerstörerischen Flutwelle.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Zone

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Flüsse und Quellen

Erlernen: Eff 16; 20 EP 1

Erz Härte und Beständigkeit gelten als Eigenschaften des Erzes, die mit Erzzauberei verstärkt werden können und von Erzelementaren verkörpert werden. 1

Erzwingen Die Kosten des Zaubers steigen um die Hälfte der Basiskosten, dafür ist der Zauber um 4 Punkte erleichtert. Kann nur einmal pro Zauber eingesetzt werden.

Voraussetzungen: Tradition der Anach-nûrim, Borbaradianer, Druiden, Hexen oder Schelme (jeweils) III und Verwendung dieser Tradition 1

Essenzkonzentration Du konzentrierst zwei alchemistische Produkte der gleichen Art zu einem. Das entstehende Produkt verfügt über die freiwilligen Modifikationen beider Ausgangsprodukte, höchstens aber 4 Modifikationen. Darüber hinausgehende Modifikationen verfallen - du entscheidest welche.

Mächtige Magie: Verzehnfacht die (verbesserte) Haltbarkeit und erlaubt eine weitere Modifikation.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Stunden

Ziel: zwei Elixiere

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Schalenzauber, Verwandlung

Erlernen: Alch 18; 40 EP

Anmerkung: Die Essenzkonzentration erklärt, warum in uralten Gemäuern immer noch wirksame Alchemika zu finden sind. 1

Etilias Gnade Ein Sterbender leidet keine Schmerzen mehr.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Marbos Aufschub (-8, 1 Stunde, 16 KaP; ein langsamer Tod durch Siechtum oder Schwäche verzögert sich zusätzlich um 1 Woche. Der Gesegnete ist jedoch nicht immun gegen einen gewaltsamen Tod.)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Tod

Erlernen: Brn 8; 20 EP 1

Ewige Flamme Die Spitze des Stabes bricht in Flammen aus, die in Leuchtkraft und Eigenschaften einer gewöhnlichen Fackel entsprechen. Der Zauber endet vorzeitig, wenn du den Stab nicht mehr berührst.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zauberstab

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Feuer, Stabzauber

Erlernen: Mag 12; 20 EP 1

Ewige Jugend Der Gesegnete behält Zeit seines Lebens ein jugendliches Aussehen. Frevelt der Gesegnete gegen die segenspendende Gottheit, setzt die natürliche Alterung wieder ein.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Ewige Schönheit (-8, 32 KaP, Wirkungsdauer augenblicklich; verbessert das Aussehen des Gesegneten. Eine Eigenheit, die sich auf Hässlichkeit bezieht, verschwindet oder er erhält eine Eigenheit, die sich auf seine Schönheit bezieht.)

Vorbereitungszeit: 1 Tag

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird

Kosten: 16 KaP, davon 4 gKaP

Fertigkeiten: Harmonie, Neubeginn

Erlernen: Rah, Tsa 16; 20 EP 1

Ewige Wegzehrung (passiv) Im Schuppenbeutel aufbewahrte Gegenstände altern nicht.

Erlernen: Ach 12; 20 EP 1

Exorzismus Du verbannst einen Dämon.

Probenschwierigkeit: Beschwörungsschwierigkeit des Dämons -4

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: halbe Basiskosten d. Beschwörung in KaP

Fertigkeiten: Abu al'Mada, Heiliges Feuer, Magie, Magiebann, Schutz der Gläubigen, Tod, Wind und Wogen

Erlernen: Hes, Pra, Ron 8; Eff 12; Brn, Phe 14; Ang, Ing 16; 60 EP 1

Exposami Lebenskraft Du nimmst Lebewesen als grün leuchtende Flecken wahr. Der Zauber kann alle Elemente bis auf Erz und Eis durchdringen.

Mächtige Magie: Du kannst Angehörige verschiedener Spezies/verschiedene Individuen unterscheiden und wiedererkennen.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Reinheit der Aura (-8; der Zauber zeigt den Gesundheitszustand des Ziels, dämonische Verseuchungen usw.)

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelperson

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: 8 Initiativphasen

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht
Erlernen: Elf 12; Ach, Alch, Dru, Geo 16; Hex, Mag 18; 20 EP 1

Exposami Lebenskraft (Blutgeist) Du nimmst Lebewesen als grün leuchtende Flecken wahr. Der Zauber kann alle Elemente bis auf Erz und Eis durchdringen.
Mächtige Magie: Du kannst Angehörige verschiedener Spezies/verschiedene Individuen unterscheiden und wiedererkennen.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Reinheit der Aura (-8; der Zauber zeigt den Gesundheitszustand des Ziels, dämonische Verseuchungen usw.)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: 8 Initiativphasen
Kosten: 4 AsP 1

Exposami Lebenskraft (Tiergeist) Du nimmst Lebewesen als grün leuchtende Flecken wahr. Der Zauber kann alle Elemente bis auf Erz und Eis durchdringen.
Mächtige Magie: Du kannst Angehörige verschiedener Spezies/verschiedene Individuen unterscheiden und wiedererkennen.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Reinheit der Aura (-8; der Zauber zeigt den Gesundheitszustand des Ziels, dämonische Verseuchungen usw.)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: 8 Initiativphasen
Kosten: 4 AsP 1

Falkenauge Meisterschuss Dein nächster Fernkampfangriff ist um +4 erleichtert.
Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Dauerndes Band (-8, 8 AsP; der Zauber wirkt auf alle Fernkampfangriffe während der Wirkungsdauer.)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Initiativphasen
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften
Erlernen: Elf 12; 20 EP 1

Falkenauge Meisterschuss (Blutgeist) Dein nächster Fernkampfangriff ist um +4 erleichtert.
Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Dauerndes Band (-8, 8 AsP; der Zauber wirkt auf alle Fernkampfangriffe während der Wirkungsdauer.)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Initiativphasen
Kosten: 4 AsP 1

Falkenauge Meisterschuss (Tiergeist) Dein nächster Fernkampfangriff ist um +4 erleichtert.
Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Dauerndes Band (-8, 8 AsP; der Zauber wirkt auf alle Fernkampfangriffe während der Wirkungsdauer.)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Initiativphasen
Kosten: 4 AsP 1

Falschspiel Falschspieler helfen dem Glück etwas nach, zum Beispiel beim Hütchenspiel oder Boltan. Proben auf Falschspielen werden oft vergleichtend gegen die Wachsamkeit der Mitspieler abgelegt. 1

Favilludo Funkentanz Du erzeugst einen kunterbunten Funkenschwarm in einfachen geometrischen Formen deiner Wahl, der eine Person umgibt. Er ist offensichtlich als Illusion (Sicht) erkennbar.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Subtiles Leuchten (-4, 4 AsP; alle Proben des Ziels auf Beeinflussung sind um +2 erleichtert.)
Leuchtender Panzer (-4, 4 AsP; AT auf das Ziel sind um -2 erschwert, gezielte Schläge unmöglich.)
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 2 Schritt
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 1 AsP
Fertigkeiten: Illusion
Erlernen: Srl 12; Mag 14; Sch 18; 20 EP 1

Federleichter Beutel (passiv) Pro 4 volle Punkte PW Kristallmagie halbiert sich das Gewicht der Gegenstände im Schuppenbeutel (z.B. bei einem PW von 9 auf ein Viertel).
Erlernen: Ach 16; 20 EP 1

Fellumhang **RsBeine:** 1 **RsLArm:** 1 **RsRArm:** 1 **RsBauch:** 0 **RsBrust:** 1 **RsKopf:** 0
Rüstungsergänzung. Erhöht die Temperaturstufe um +1 (S. 35). 1

Fellspalter **TP:** 3W6+2 **RW:** 1 **WM:** -1 **Härte:** 11 **Fertigkeit:** Hiebaffen **Talent:** Zweihandhiebaffen **Eigenschaften:** Kopplastig, Schwer (4), Zweihändig 1

Ferkina Sprache 1

Fesselranken Aus dem Boden unter deinem Opfer wachsen Ranken hervor, die es mit einem Umklammern-Manöver (-4) festhalten, aus der es sich mit einer Aktion Konflikt und einer Konterprobe (GE oder KK, 16) befreien kann. Beachte, dass diese Probe ebenfalls durch das Umklammern erschwert ist.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Dornenfessel (-8; misslungene Konterproben fügen dem Opfer 2W6 TP zu.)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 4 Initiativphasen
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Humus
Erlernen: Dru, Geo 12; Hex 16; 20 EP 1

Fest der Freude Du erbittest Rahjas Segen für ein Fest. Essen, Getränke und Unterhaltung übertreffen die Erwartungen und negative Eigenheiten (und nicht verregelte Charakterschwächen) können ignoriert werden. Aggressive Handlungen erfordern eine Konterprobe (Willenskraft, 20). Die Wirkung endet gemeinsam mit dem Fest.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 16 KaP
Fertigkeiten: Harmonie
Erlernen: Rah 12; 20 EP 1

Feuer Mit Feuerzauberei kannst du Gegenstände erwärmen oder verbrennen und die lodernen Wesenheiten des Feuers herbeirufen. 1

Feuer und Eis Du kannst die Schale auf eine Temperatur zwischen niederhöllische Kälte und der Hitze einer Eisenmelze einstellen.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Schale der Alchemie
Reichweite: 2 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 1 AsP
Fertigkeiten: Eis, Feuer, Schalenzauber
Erlernen: Alch 16; Mag 18; 20 EP 1

Feuersegen Eine kleine Flamme entsteht in deiner Hand. Die Flamme und ein mit ihr entzündetes Feuer wird durch Wind oder Regen nicht gelöscht.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 1 KaP
Fertigkeiten: Heiliges Feuer, Zwölfgöttlicher Ritus
Erlernen: Ang, Ing 4; Aves, Brn, Fir, Hes, Ifi, Kor, Nan, Per, Phe, Pra, Rah, Ron, Swa, Tra, Tsa 8; Eff 12; 0 EP 1

Firnlauf Jede noch so dünne Eis- oder Schneeschicht trägt dich wie trockener Boden. Unter diesen Bedingungen erleidest du keinerlei Erschwernisse oder Geschwindigkeitsabzüge.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Verankerung (-4, 2 AsP; du verankerst dich so auf einer Eisfläche, dass du selbst dann nicht stürzt, wenn sie in bedrohliche Schiefelage oder schnelle Bewegung gerät.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Eis
Erlernen: Dru, Elf 16; Alch, Mag 20; 20 EP 1

Firnlauf (Blutgeist) Jede noch so dünne Eis- oder Schneeschicht trägt dich wie trockener Boden. Unter diesen Bedingungen erleidest du keinerlei Erschwernisse oder Geschwindigkeitsabzüge.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Verankerung (-4, 2 AsP; du verankerst dich so auf einer Eisfläche, dass du selbst dann nicht stürzt, wenn sie in bedrohliche Schiefelage oder schnelle Bewegung gerät.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP 1

Firnlauf (Tiergeist) Jede noch so dünne Eis- oder Schneeschicht trägt dich wie trockener Boden. Unter diesen Bedingungen erleidest du keinerlei Erschwernisse oder Geschwindigkeitsabzüge.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Verankerung (-4, 2 AsP; du verankerst dich so auf einer Eisfläche, dass du selbst dann nicht stürzt, wenn sie in bedrohliche Schiefelage oder schnelle Bewegung gerät.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP 1

Firuns Einsicht Du rufst Firuns Ring herbei, der dir den Aufenthaltsort von Lebewesen im Radius von 16 Meilen offenbart. Du kannst außerdem Tiere von Humanoiden unterscheiden.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: dereweit
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Wildnis
Erlernen: Fir 16; 40 EP 1

Firuns Fluch Du schlägst dein Ziel mit Firuns Fluch. Alle Fernkampfangriffe auf dieses Ziel sind um +2 erleichtert und die Chance auf einen Triumph steigt um 1 auf dem W20 (zum Beispiel von 20 auf 19-20).
Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +1.
Modifikationen: Permanenz (-4, Kosten 8 KaP, davon 2 gKaP, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird)
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: 32 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Woche
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Jagd
Erlernen: Fir 16; 40 EP 1

Fischgift Vergiftet das Wasser in einem Radius von 16 Schritt, sodass kleinere Fische und Meeresfrüchte sterben und so-

gar Wale eine Vergiftung erleiden.
Mächtige Anrufung: Verdoppelt den Radius.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 2 GuP
Fertigkeiten: Dämonische Hilfe (Cpt)
Erlernen: Cpt 8; 20 EP 1

Fjarningsch Sprache 1

Flammenschwert Dein Stab verwandelt sich in eine feurige Klinge. Die Kampfwerte entsprechen einem gewöhnlichen Schwert, aber es verursacht Feuerschaden und Nachbrennen (S. 98). Der Zauber endet vorzeitig, wenn du den Stab nicht mehr berührst.
Mächtige Magie: Erhöht die TP um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Schwebendes Schwert (16 Schritt, 16 AsP; du kannst das Schwert mit 4 Schritt pro Initiativephase fernsteuern. Der Angriffswert entspricht dem PW der benutzten Fertigkeit. Das Schwert kann nur Aktionen Konflikt und nur Basismanöver ausführen. Du musst das Schwert nicht berühren, aber der Zauber benötigt Konzentration.)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Zauberstab
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Feuer, Stabzauber, Verwandlung, Umwelt (schwebendes Schwert)
Erlernen: Mag 16; 40 EP 1

Fledermaus TP: 0W6+0 RW: 8 LZ: 0 Härte: 3 Fertigkeit: Wurf-
waffen Talent: Schleudern Eigenschaften: Umklammern
(-2; 12) 1

Flexible Magie Kosten: 40 Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
I ODER Vorteil Tradition der Borbaradianer I, Attribut
IN 6 Nachkauf: Häufig
Während du einen Zauber vorbereitest, kannst du dich
mit einer Erschwernis von -4 verteidigen. 1

Flim Flam Funkel Ein bläuliches Licht erscheint und steigert
die Helligkeit in einem Radius von 4 Schritt um eine Stufe
(etwa von Mondlicht auf Dämmerung S. 38). Erlaubt
Aufrechterhalten.
Mächtige Magie: Steigert die Helligkeit um eine weitere
Stufe. Nach je 4 Schritt Radius nimmt die Helligkeit um
eine Stufe weniger zu.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Variable Helligkeit (-4; du kannst die
Helligkeit beliebig reduzieren und wieder auf das ur-
sprüngliche Maß erhöhen.)
Begleiter (-4; die Lichtkugel bewegt sich mit dir.)
Leuchtturm (-4; Die Lichtkugel erscheint in 10 Schritt
Höhe.)
Lichtblitz (-8, 8 AsP; du kannst die Kugel in einer Aktion
Bereit machen explodieren lassen. Alle Beobachter sind 2
Initiativphasen lang geblendet, ihre Proben sind um die
doppelte Helligkeitsstufe erschwert.)

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 1 AsP
Fertigkeiten: Umwelt
Erlernen: Ach, Alch, Elf, Mag 8; Dru, Hex 12; Geo 14; Sch,
Srl 16; 20 EP 1

Flink I Kosten: 20 Voraussetzungen: Attribut GE 4 Nachkauf:
Häufig
Deine GS steigt um einen Punkt. 1

Flink II Kosten: 40 Voraussetzungen: Attribut GE 6 Nach-
kauf: Häufig
Deine GS steigt um einen Punkt.
Bei Athletikproben gelten Patzer als gewöhnlich misslun-
gen. 1

Flinke Magie Kosten: 80 Voraussetzungen: Vorteil Zauberer I
ODER Vorteil Tradition der Borbaradianer I, Attribut IN
10 Nachkauf: Häufig
Einmal pro Initiativphase kannst du eine Zauberprobe in
einer freien Aktion statt einer Aktion Konflikt durchfüh-
ren. 1

Flirrender Funkelglanz Du erzeugst eine illusionäre Explosion
aus Farben und Formen vor den Augen deines Ziels. Ge-
lingt ihm keine Konterprobe (IN, 16), so ist es in seiner
nächsten Initiativphase zu keiner Aktion fähig.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Illusion
Erlernen: Srl 16; Sch 20; 40 EP 1

Fluch der Pestilenz Du infizierst dein Opfer mit einer dir be-
kannten Krankheit deiner Wahl, die dann ihren natür-
lichen Krankheitsverlauf nimmt. Die maximale Krank-
heitsstufe ist 16.
Mächtige Magie: Erhöht die maximale Krankheitsstufe
um +4.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Modifikationen: Einzelfall (-4; die Krankheit ist nicht an-
steckend.)
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Dämonisch
Erlernen: Dru 14; Bor, Hex, Mag 20; 40 EP 1

Fluch der Verwirrung Der Fluch verwirrt alle Humanoide in
einem Radius von 2 Schritt, denen keine MR-Gegenprobe
(16) gelingt. Sie erleiden eine Erschwernis von -2 auf Pro-
ben.
Mächtige Magie: Erhöht den Malus um -1 und verdop-
pelt den Radius.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: 8 Initiativphasen
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Dämonisch, Einfluss, Geister des Zorns
Erlernen: Smn 18; 40 EP 1

Fluch der Wandlung Das Ziel verwandelt sich im Laufe einer Woche in ein Tier, typischerweise in eine Schlange (bei manchen Völkern sind auch andere Tiere verbreitet). Mit Abschluss der Verwandlung verliert es die Erinnerung an sein früheres Leben. In der letzten Woche der Wirkungsdauer verwandelt sich das Ziel in seine ursprüngliche Gestalt zurück und gewinnt dabei auch sein Gedächtnis wieder.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Modifikationen: Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 16 AsP, davon 2 gAsP)
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Meilen
Wirkungsdauer: 1 Monat
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Verwandlung, Geister des Zorns
Erlernen: Smn 16; 40 EP 1

Fluch des (Tieres) Ein zorniger Tiergeist straft das Ziel. Es erleidet einen Malus von -2 auf alle Werte, die dem Tier zugeordnet sind (S. 160).

Mächtige Magie: Der Malus steigt um -1.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Modifikationen: Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 16 AsP, davon 2 gAsP)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 32 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Einfluss, Geister des Zorns
Erlernen: Smn 16; 20 EP
Anmerkung: Der Zauber muss für jedes Tier extra erlernt werden.

Sephrasto: Trage die gewählten Tiere in das Kommentarfeld ein. Wenn du mehrere Tiere wählst, dann erhöhe die EP-Kosten entsprechend. Die Tiertabelle ist in Sephrasto außerdem über die kostenlosen Tiergeist-Vorteile abgebildet; wenn du diese auswählst, erhältst du die Werte des Tiergeists im Regelanhang. 1

Fluch des Gewürms Dein Opfer wird von einer Myriade Insekten und Kleintieren bedeckt. Misslingt eine Konterprobe (Willenskraft, 16), ist es handlungsunfähig. Gelingt die Konterprobe, sind alle Proben um -4 erschwert.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Dämonisch, Verständigung, Geister des Zorns
Erlernen: Smn 18; 40 EP 1

Fluch des Siechtums Du infizierst dein Opfer mit einer dir bekannten Krankheit deiner Wahl, die dann ihren natürlichen Krankheitsverlauf nimmt. Die maximale Krankheitsstufe ist 16.

Mächtige Magie: Erhöht die maximale Krankheitsstufe um +4.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Modifikationen: Einzelfall (-4; die Krankheit ist nicht ansteckend.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Dämonisch, Geister des Zorns

Erlernen: Smn 18; 40 EP 1

Fluch des Unglücks Das Opfer wird vom Unglück verfolgt. Seine Chance auf einen Patzer steigt um 1 auf dem W20 (zum Beispiel von 1 auf 1-2).

Mächtige Magie: Je zwei Stufen steigern die Chance auf einen Patzer um einen weiteren Punkt.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 16 AsP, davon 2 gAsP)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Geister des Zorns

Erlernen: Smn 16; 20 EP 1

Fluch des Verräters Du rufst Kors Strafe auf einen reuelosen Sünder oder Deserteur herab. Wenn ihm eine Konterprobe (Willenskraft, 20) misslingt, erleidet er in jedem Kampf einen Furcht-Effekt Stufe 1.

Mächtige Liturgie: Je zwei Stufen erhöhen den Furcht-Effekt um eine Stufe.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 8 KaP, davon 2 gKaP)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelperson

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Gutes Gold

Erlernen: Kor 14; 20 EP 1

Flüsse und Quellen Der Legende nach sind die Flüsse die süßen Tränen Efferds, dementsprechend sind auch viele Geweihte des Efferd im Binnenland tätig. 1

Flüstern der Fluten Du nimmst vage Eindrücke von Fischen und Meereslebewesen, schwimmenden und versunkenen Gegenständen oder Verschmutzungen im Radius von 4 Meilen (bei Flüssen halb so weit mit- und doppelt so weit gegen die Strömung) wahr. Erfordert Konzentration.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 1 KaP
Fertigkeiten: Flüsse und Quellen, Wind und Wogen
Erlernen: Eff 16; 20 EP 1

Flüstern der Wildnis Die von dir gesegnete Person erhält den Vorteil Tierempathie (Eisbären) und erleidet keine Erschöpfung durch den Einsatz dieser Gabe. Beherrscht sie die Gabe bereits, sind damit verbundene Proben um +4 erleichtert. Segnest du dich selbst, kannst du notwendige Proben auf Wildnis statt auf Überleben ablegen.
Mächtige Liturgie: Der Vorteil gilt für alle Bären/Hundeartigen/Raubtiere.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Wildnis
Erlernen: Fir 14; 20 EP 1

Foramen Foraminor Du öffnest ein Schloss beliebiger Bauart.
Probenschwierigkeit: Herstellungsschwierigkeit des Schlosses
Modifikationen: Riegel (-4, 8 AsP; auch ein schwerer Riegel wie an einem Stadttor kann hiermit geöffnet werden.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Umwelt
Erlernen: Alch, Mag 14; Srl 16; Sch 18; 40 EP 1

Foramen Foraminor (Blutgeist) Du öffnest ein Schloss beliebiger Bauart.
Probenschwierigkeit: Herstellungsschwierigkeit des Schlosses
Modifikationen: Riegel (-4, 8 AsP; auch ein schwerer Riegel wie an einem Stadttor kann hiermit geöffnet werden.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 4 AsP 1

Foramen Foraminor (Tiergeist) Du öffnest ein Schloss beliebiger Bauart.
Probenschwierigkeit: Herstellungsschwierigkeit des Schlosses
Modifikationen: Riegel (-4, 8 AsP; auch ein schwerer Riegel wie an einem Stadttor kann hiermit geöffnet werden.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 4 AsP 1

Fortifex arkane Wand Es entsteht eine maximal 2x2 Schritt große, 5 Finger dicke, unsichtbare Wand. Die Wand ist undurchdringlich für Gegenstände bis zum Gewicht einer Rotzenkugel, schwerere Gegenstände werden nur leicht verlangsamt.

Mächtige Magie: Die Wand ist bis zum Gewicht eines schweren Menschen/Pferdes mit Reiter/einer Kutsche/eines Schiffes undurchdringlich.

Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Begleiter (-4; die Wand bewegt sich mit dir.)

Schimmernder Schild (-8; erschafft einen unsichtbaren und unzerstörbaren Schild. Die übrigen Werte gleichen einem Holzschild.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Erz, Umwelt

Erlernen: Mag 16; Ach 18; Alch 20; 40 EP 1

Freie Aktion Zusätzlich kannst du in deiner Initiativephase beliebig viele verschiedene Freie Aktionen ausführen. Du kannst in einer Freien Aktion bis zu 2 Schritt gehen, einen kurzen Satz rufen, dich umdrehen oder in den Händen gehaltene Gegenstände fallen lassen. Es ist völlig egal, ob du Freie Aktionen vor-, nach oder zwischen zwei Aktionen nutzt. Allerdings darf niemals eine andere (Freie) Aktion unterbrochen werden und du darfst dieselbe Freie Aktion nicht zweimal ausführen. 1

Freie Reaktion Manchmal möchtest du vor einem Lichtblitz die Augen schließen, einem Zauber deine Magieresistenz entgegenstellen oder dich fallen lassen – solche Handlungen können „nebenbei“ ausgeführt werden und gelten als Freie Reaktionen. Freie Reaktionen können beliebig oft durchgeführt werden; sie sind niemals durch vorherige Reaktionen erschwert (wenn sie eine Probe erfordern) und erschweren auch keine Folgereaktionen. 1

Freundliche Aufnahme Du findest den direktesten Weg zum nächsten bewohnten Heim im Radius von 16 Meilen, dessen Bewohner dir mindestens Neutral gesonnen sind. Dieser Weg ist passierbar, aber nicht zwingend ungefährlich.

Mächtige Liturgie: Verdoppelt den Radius.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Fröhlicher Wanderer, Sichere Heimkehr

Erlernen: Tra 12, Aves 14; 20 EP 1

Friede Tsageweihete bewahren die Schöpfung und das Leben. Besonders die Friedensfreunde und die Anhänger des Dreischwesternordens suchen stets nach friedlichen Lösungen für Konflikte und anstatt Waffen zu tragen, heilen sie die von ihnen geschlagenen Wunden. 1

Friedenslied Alle Humanoide und Tiere in Hörreichweite verfallen in eine friedfertige Stimmung, auch wenn sie deine Musik nicht verstehen können. Aggressive Handlungen erfordern eine Konterprobe (Willenskraft, 16). Erfordert Konzentration, erlaubt Aufrechterhalten.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Einfluss, Elfenlieder
Erlernen: Elf 16; 40 EP 1

Frigifaxius Eine Strahl aus elementarem Eis fügt dem Ziel 4W6 TP zu und verursacht Erfrieren (S. 98). Ballistischer Zauber.

Mächtige Magie: Die TP steigen um 2W6.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Gezielter Strahl (-4; du kannst die Tref-
ferzone bestimmen.)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelwesen, Einzelobjekt
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Eis
Erlernen: Ach, Dru, Mag 18; 40 EP 1

Frigisphaero Du erschaffst eine elementare Kugel, die du mit Konzentration und Blickkontakt 16 Schritt pro Initiativphase bewegen kannst. Die Kugel explodiert, wenn du die Konzentration oder den Blickkontakt verlierst, du sie absichtlich zündest oder die Wirkungsdauer endet. Die Explosion richtet 4W6 TP an und verursacht Erfrieren (S. 98). Pro Schritt Entfernung fällt der niedrigste Würfel weg.

Mächtige Magie: Die TP steigen um 1W6.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Vorgegebene Bewegung (-4; du gibst der Kugel die Bewegung bis zur Explosion vor, Konzentration und Blickkontakt zur Kugel sind nicht nötig.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 2 Schritt
Wirkungsdauer: 2 Initiativphasen
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Eis
Erlernen: Ach, Mag 18; Dru 20; 60 EP 1

Fröhlicher Wanderer Viele Avesgeweihte fühlen sich der lebenslustigen Rahja nahe und ziehen in bunten Gewändern in die Welt hinaus, um Farbe in das Leben der Menschen - und natürlich ihrer Reisegefährten - zu bringen.
1

Fuhrmannsmantel **RsBeine:** 1 **RsLArm:** 1 **RsRArm:** 1 **RsBauch:** 0 **RsBrust:** 1 **RsKopf:** 0
Rüstungsergänzung. Erhöht die Temperaturstufe um +1 (S. 35). 1

Fulminictus Donnerkeil Eine unsichtbare Welle magischer Kraft fügt deinem Ziel 2W6 SP zu. Ein Fulminictus verursacht keine Wundschmerzeffekte.
Mächtige Magie: Erhöht die SP um 4.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Welle des Schmerzes (-4, 16 AsP; der Zauber trifft alle Ziele in bis zu 4 Schritt Entfernung.)
Welle der Reinigung (1 AsP; der Zauber tötet alle Schädlinge und andere winzige Wesen in bis zu 8 Schritt Entfernung.)

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Kraft
Erlernen: Elf 8; Mag 14; Bor, Hex 18; 40 EP 1

Fuß **TP:** 1W6+0 **RW:** 0 **WM:** 0 **Härte:** 1 **Fertigkeit:** Handgemenge **Talent:** Unbewaffnet **Eigenschaften:** Stumpf, Zerbrechlich, kein Malus als Nebenwaffe 1

Füchsisch (+Schrift) Sprache 1

Fünflagenharnisch **RsBeine:** 1 **RsLArm:** 0 **RsRArm:** 0 **RsBauch:** 3 **RsBrust:** 3 **RsKopf:** 0
Lederweste, in die - von außen nicht sichtbar - Metallplättchen genäht wurden. 1

Für die Göttin, für Rondra! Die Macht der Göttin erfüllt dich, während du einen Sturmangriff durchführst (S. 41). Der erste Sturmangriff während der Wirkungsdauer trifft alle Gegner in deiner Bahn, bis du durch mindestens 2 erfolgreiche Verteidigungen gestoppt wirst. Alle AT gelten als Angriffe zum Niederwerfen.

Mächtige Liturgie: Die AT ist um +1 erleichtert.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Ehre
Erlernen: Ron 14; 40 EP 1

Fürbitten des Heiligen Therbûn Du heilst einen Gesegneten von allen Krankheiten bis maximal Stufe 20.

Mächtige Liturgie: Die maximal aufgehobene Krankheitsstufe steigt um 4.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Stunden
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Heilung
Erlernen: Per 12; 20 EP

Anmerkung: Alternativ kann die Liturgie wie Antimagie gegen Krankheitszauber oder Krankheitsdämonen wirken (S. 126). Die Randbedingungen entsprechen den dort angegebenen, außer dass die Kosten mit KaP bezahlt werden und die Liturgie um +4 erleichtert ist. 1

Gabe der Ewigjungen In deiner Hand erscheint eine Frühlingsblume. Solange die Blume blüht, erhält ihr Träger einen Bonus von +1 auf Menschenkenntnis. Die Blume verblüht, wenn der Träger einer Person begegnet, die ihm feindlich gesonnen ist, er sich gegen Tsa versündigt oder am Ende der Wirkungsdauer.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Friede
Erlernen: Tsa 14; 40 EP 1

Gaben des Blutgeists Ein Anach-Nür isst das Herz eines frisch erlegten Tieres, um dessen Blutgeist in sich aufzunehmen und sich durch dessen Kräfte zu stärken oder sogar zu verwandeln. Doch ein unaufmerksamer Moment und der Blutgeist gewinnt die Oberhand. Dann wird der Anach-Nür zu einer rasenden Bestie...
Die Tiere findest du auf Seite 160f. 1

Gaben des Odun Durro-dün spüren eine intensive Verbindung zu einem Tiergeist, dem Odun. Mit der Kraft des Odun stärken sie sich im Kampf oder kommen ihrer animalischen Seite näher.
Die Tiere findest du auf Seite 160f. 1

Gambeson **RsBeine: 1 RsLArm: 1 RsRArm: 1 RsBauch: 2 RsBrust: 2 RsKopf: 0**
Kann unter vielen Torsorüstungen anstelle von wattierter Unterkleidung getragen werden, wenn diese entsprechend größer ausfallen. Wirkt dann allerdings mit RS/BE 0. 1

Gambeson (ZRS) **RsBeine: 1 RsLArm: 1 RsRArm: 1 RsBauch: 2 RsBrust: 2 RsKopf: 0**
Kann unter vielen Torsorüstungen anstelle von wattierter Unterkleidung getragen werden, wenn diese entsprechend größer ausfallen. 1

Garafans gleißende Schwingen Du rufst einen Greifen (S. 101) herbei, der dir zur Seite steht. Was der Greif zu tun bereit ist und wie lange er bis zum Eintreffen benötigt, ist Spielleiterentscheid.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: dereweit
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 32 KaP
Fertigkeiten: Licht
Erlernen: Pra 18; 60 EP 1

Gardianum Zauberschild Du erschaffst eine unsichtbare und immaterielle Schutzkuppel mit dir als Zentrum und 2 Schritt Radius. Schadenszauber werden von der Kuppel abgefangen, die nach 8 Beschädigungen zusammenbricht (Härte 2).
Mächtige Magie: Die Härte steigt um +1.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Schild gegen Dämonen (-4; Dämonen mit einer Beschwörungsschwierigkeit von maximal 20 können die Kuppel nicht durchschreiten. Mächtige Magie erhöht die maximale Beschwörungsschwierigkeit um 4. Angriffe des Dämonen werden vom Gardianum abgefangen, der dabei als Koloss II gilt (S. 96). Du kannst einen Dämon mit dem Gardianum zurückdrängen, wenn dir eine vergleichende KK-Probe gelingt. Umgekehrt ist das nicht möglich.),
Persönlicher Schild (-4, Wirkungsdauer 1 Stunde; der Zauber legt sich als zweite Haut um den Zauberer.)
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Zone

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Antimagie, Kraft
Erlernen: Elf, Mag 12; Ach 14; Dru, Geo, Hex 16; 40 EP 1

Garethher Platte **RsBeine: 3 RsLArm: 3 RsRArm: 3 RsBauch: 3 RsBrust: 3 RsKopf: 3**
Wird üblicherweise mit Plattenzeug ergänzt. Da dieses bereits teilweise in der Rüstung integriert ist, gibt es allerdings nur RS/BE 1. 1

Garethher Platte (ZRS) **RsBeine: 3 RsLArm: 4 RsRArm: 4 RsBauch: 5 RsBrust: 5 RsKopf: 0**
Kompletrüstung, kann bis auf Hals, Kopf und Füße nicht ergänzt werden. Wird üblicherweise mit Schaller und Bart ergänzt. 1

Garethi Sprache 1

Gebet der verborgenen Halle Durch dein Gebet erscheint eine Tür in einen verborgenen Raum, in dem eine angenehme Temperatur herrscht und ausreichend Nahrung und Getränke für alle Schutzsuchenden bereit hält. Sobald die Tür geschlossen ist, kann der Raum von außen weder gefunden noch betreten werden. Bricht einer der Schutzsuchenden Travias Gebote, endet die Wirkung sofort. Wer sich am Ende der Wirkungsdauer im Raum befindet oder den Raum freiwillig verlässt, befindet sich am Ursprungsort.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Woche
Kosten: 16 KaP
Fertigkeiten: Sichere Heimkehr
Erlernen: Tra 18; 60 EP 1

Gebiet der Finsternis **Kosten: 80 Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer I ODER Vorteil Tradition der Borbaradianer I, Attribut MU 10 **Nachkauf:** Häufig
Gebundene unheilige Wesenheiten kosten nur noch die halben gAsP und eine misslungene Beschwörungsprobe kann einmalig für die Hälfte der Beschwörungskosten wiederholt werden. 1

Gebiet der Gezeiten Ebbe oder Flut können in einem Radius von 2 Meilen zurückgehalten, beschleunigt oder verstärkt werden.
Mächtige Anrufung: Verdoppelt den Radius
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Zone
Reichweite: 4 Meilen
Wirkungsdauer: 4 Stunden
Kosten: 8 GuP
Fertigkeiten: Dämonische Hilfe (Cpt)
Erlernen: Cpt 16; 20 EP 1

Gebiet der Urgewalten **Kosten: 80 Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer I ODER Vorteil Tradition der Borbaradianer I, Attribut CH 10 **Nachkauf:** Häufig
Gebundene Elementare kosten nur noch die halben gAsP

und eine misslungene Beherrschungsprobe kann einmalig für die Hälfte der Beschwörungskosten wiederholt werden. 1

Gebräuche Gebräuche stellt das Wissen um fremde und vertraute Kulturen sowie die dort herrschenden gesellschaftlichen Normen dar. Wie heißt der Markgraf und wie sprichst du ihn an? In welchem Viertel findest du eine vertrauenswürdige Herberge, verschwiegene Schläger oder die neuesten Gerüchte? Wie funktioniert das Kamelspiel und auf welches Getränk könntest du deinen Gegner einladen? Herrscht in der nächsten Stadt ein Waffenverbot und wie streng wird es ausgelegt? Gebräuche beantwortet all diese Fragen und verhindert, dass du unangenehm auffällst. 1

Gebräuche: Bornland 1

Gebräuche: Elfen 1

Gebräuche: Horasreich 1

Gebräuche: Maraskan 1

Gebräuche: Mittelreich 1

Gebräuche: Südaventurien 1

Gebräuche: Thorwal 1

Gebräuche: Tulamidenlande 1

Gebräuche: Zwerge 1

Geburtssegens Das gesegnete Kind ist immun gegen Einflüsterungen von Dämonen und Kobolden.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis zum 12. Lebensjahr

Kosten: 2 KaP

Fertigkeiten: Zwölfgöttlicher Ritus, Neubeginn

Erlernen: Tsa 4; Aves, Brn, Eff, Fir, Hes, Ifi, Ing, Nan, Per, Phe, Pra, Rah, Ron, Swa, Tra 8; Kor 12; 0 EP 1

Gedankenbilder **Elfenruf** Du sendest eine Gedankenbotschaft an jeden im Radius von 1 Meile, der sie empfangen möchte und den Zauber ebenfalls beherrscht. Die Botschaft ist nicht auf Sprache angewiesen.

Mächtige Magie: Verdoppelt den Radius.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Bestimmter Empfänger (-4; nur ein von dir gewählter Empfänger erhält die Botschaft.)

Kreis der Eingeweihten (-4; nur deine engsten Vertrauten erhalten die Botschaft, die Reichweite ist ver Hundertfacht.)

Sinneseindrücke (-4 pro Sinn; du überträgst deine aktuellen Sinneseindrücke.)

Illusionen (-4 pro Sinn; wie Sinneseindrücke, aber du kannst beliebige, scheinbar aktuelle und reale Sinneseindrücke übertragen.)

Kontakt (-4, Berührung; dein Ziel muss den Zauber nicht beherrschen.)

Erzwungene Botschaft (-4; der Empfang der Botschaft kann nur durch eine Konterprobe (MR, 12) verhindert

werden.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Verständigung

Erlernen: Elf 8; Sch 16; Alch, Mag 18; 20 EP 1

Gefahreninstinkt **Kosten:** 100 **Nachkauf:** Extrem selten

Mit der Gabe Gefahreninstinkt kannst du mit dem Talent Wachsamkeit auch Gefahren erfassen, die mit gewöhnlichen Sinnen nicht wahrzunehmen sind. Dazu gehören etwa magische Fallen oder eine bald losbrechende Lawine. Ist die Gefahr auch mit gewöhnlichen Sinnen wahrnehmbar erhältst du eine Erleichterung von +4. 1

Gefunden! Du erspürst die Richtung, in der sich ein mindestens rucksackgroßer Gegenstand aus deinem Besitz befindet.

Mächtige Magie: Der Gegenstand kann kopf-/faust-/münzgroß sein.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Fremdbesitz (-4; du musst den Gegenstand nur gesehen haben.)

Hörensagen (-8, der Gegenstand muss dir nur ausführlich beschrieben worden sein.)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: 4 Meilen

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht

Erlernen: Sch 14; Ach, Alch, Hex, Mag, Srl 18; 20 EP 1

Gefäß der Sterne **Kosten:** 60 **Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer I ODER Vorteil Tradition der Borbaradianer I, Attribut CH 8 **Nachkauf:** Häufig

Deine maximale Astralenergie steigt um 4 + CH Punkte. Solltest du nach dem Erwerb dieses Vorteils dein CH erhöhen, erhöht das auch deine Astralenergie. 1

Gegenhalten **Kosten:** 60 **Voraussetzungen:** Attribut MU 8 **Nachkauf:** Häufig

Wenn du eine Attacke abwehrst, die mit einem Manöver verstärkt wurde, darfst du sofort einen Passierschlag gegen den Angreifer ausführen. 1

Geheiligte Glyphen von Unau Sprache 1

Geist der Keule Du bindest einen Totengeist in die Keule. Solange der Geist an die Keule gebunden ist, erfüllt er dir eine Bitte, wenn dir eine CH-Probe (16) gelingt. Die erste Bitte seit dem letzten Neumond ist nicht erschwert, aber bei jeder zusätzlichen Bitte erleidest du einen kumulativen Malus von -4. Es kann immer nur ein Wesen in der Keule gebunden sein.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Knochenkeule

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird

Kosten: 4 AsP, davon 2 gAsP

Fertigkeiten: Keulenrituale, Verständigung

Erlernen: Smn 12; 40 EP 1

Geister austreiben Du zeichnest ein Pentagramm, durch das ein Geist deiner Wahl verschwindet. Er kann 1 Woche lang nicht mehr umherspuken.

Mächtige Magie: Der Geist kann 1 Monat/1 Jahr/10 Jahre/100 Jahre nicht mehr umherspuken.

Probenschwierigkeit: 16 bis 28 (nach Mächtigkeit des Geistes)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: einzelner Geist

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Antimagie, Verständigung

Erlernen: Dru 8; Mag 14; Geo, Hex 16; 20 EP 1

Geister der Stärkung Geschickte Schamanen lassen wohlgesonnene Geister in Gegenstände und Personen einfahren und stärken sie so. Solche Schamanen sind oft ein Segen für den ganzen Stamm, den sie in vielerlei Situationen unterstützen können. 1

Geister des Zorns Manche Schamanen sind finstere Gesellen, die zornige Geister auf ihre Feinde hetzen. Solche Schamanen sind oft bei Freund und Feind gefürchtet. 1

Geister rufen Einige Schamanen sehen sich hauptsächlich als Vermittler zwischen der Welt der Menschen und dem Geisterreich. Sie können dessen Bewohner herbeirufen und sie um Hilfe bitten. 1

Geister vertreiben Wann immer der Stamm von finsternen Geistern - also übernatürlichen Wesen, Wunden oder Krankheiten - bedroht ist, schreitet der Schamane ein, um die Geister wieder zu vertreiben. 1

Geisterbann Der Zauber gilt als Konterprobe (12) gegen einen Zauber. Gelingt sie, wird der Zauber aufgehoben.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: halbe Basiskosten des Zaubers

Fertigkeiten: Antimagie, Geister vertreiben

Erlernen: Smn 14; 60 EP 1

Geisterbann des Dolches Du ziehst mit deinem Ritualgegenstand einen Kreis von maximal 8 Schritt Radius. Geister können diese Linie nicht übertreten.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Antimagie, Dolchzauber, Verständigung

Erlernen: Dru 16; 20 EP 1

Geisterbote Durch das Geisterreich schließt du eine Verbindung mit dem Ziel, von dem du einen Körperteil (z.B. ein Haar oder einen Blutstropfen) besitzt. Der Körperteil wird dabei verbraucht. Während der Wirkungsdauer kannst einmal am Tag einen beliebigen Zauber auf das Ziel sprechen, als könntest du es berühren. Die Zauber

müssen wie üblich die Magieresistenz überwinden.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelperson

Reichweite: aventurienweit

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Geister rufen, Verständigung

Erlernen: Smn 14; 60 EP 1

Geisterklinge Die verzauberte Waffe gilt während der Wirkungsdauer als magisch.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Personalisierung (-4; der Zauber wirkt nur, solange der beim Zaubern gewählte Träger die Waffe führt.)

Namenssigille (-8; erfordert den wahren Namen eines Dämons. Wann immer der Dämon Wunden durch diese Waffe erleidet, erleidet er eine zusätzliche Wunde.)

Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 16 AsP, davon 2 gAsP)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Kraft, Geister der Stärkung, Verwandlung

Erlernen: Smn 18; 40 EP 1

Geisterpanzer Kosten: 60 Voraussetzungen: Attribut MU 8

Nachkauf: Häufig

Gegen direkten Schaden aus Zaubern wie Fulminictus, Ignisphaero oder Hexengalle kannst du deinen MU als WS verwenden. 1

Geisterruf Du rufst einen Geist herbei. Befinden sich Geister in einem Radius von 1 Meile, erscheint einer von ihnen in deiner Nähe. Du kannst den Geist um einen Gefallen bitten, doch er entscheidet, ob er den Gefallen erfüllt und welche Gegenleistung er verlangt. Ist kein Geist in der Nähe, passiert nichts.

Mächtige Magie: Verdoppelt den Radius.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Namensruf (-4; du rufst einen dir bereits bekannten Geist herbei.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Verständigung

Erlernen: Dru 12; Geo, Hex, Mag 18; 40 EP 1

Geistertausch Wenn du ein Körperteil (z.B. Haare oder Blut) eines Opfers besitzt, kannst du mit ihm den Körper tauschen. Geistige Attribute, Fertigkeiten und Vorteile bleiben erhalten, körperliche werden getauscht. Wird einer der Körper während des Tausches vernichtet, endet der Tausch und der ursprüngliche Besitzer des vernichteten Körpers stirbt.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: Tiersinne (-4, Einzelwesen) Fremdtausch (-8; zwei Ziele tauschen Körper.)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 8 Meilen
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Geister rufen, Verständigung
Erlernen: Smn 18; 60 EP 1

Geistheilung Dein Ziel erhält 2W6+4 Heilpunkte, für jede Überschreitung der WS wird eine Wunde geheilt.
Mächtige Magie: Erhöht die Heilpunkte um 4.
Probenschwierigkeit: 12+Wund-Mod. des Ziels
Modifikationen: Siechtum heilen (Du stoppst die Wirkung eines Giftes oder einer Krankheit bis Stufe 16 sofort.
Mächtige Magie erhöht die maximal aufgehobene Stufe um +4.)

Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Geister vertreiben, Humus
Erlernen: Smn 12; 60 EP 1

Geläutert sei Erz und Goldgestein Aus einem Erzklumpen mit bis zu 8 Stein Gewicht werden alle nutzbaren Metalle in reiner Form herausgepresst.

Mächtige Liturgie: Verdoppelt das Gewicht.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Heiliges Erz
Erlernen: Ang 16; 20 EP 1

Gemeinsames Wunder **Kosten: 20 Voraussetzungen:** Attribut IN 4, Vorteil Geweiht I **Nachkauf:** Häufig
Der Vorteil ermöglicht es dir, mit anderen Kennern dieses Vorteils einen Liturgiezirkel zu bilden. Alle Teilnehmer des Zirkels müssen sich berühren und willens sein, ihre Karmaenergie zu teilen.

Solange der Zirkel besteht, können die Teilnehmer die Regeln zur Zusammenarbeit (S. 8) nutzen, um sich gegenseitig bei Liturgien zu unterstützen. Üblicherweise sind dabei maximal vier Helfer möglich, welche die Probe des Wirkenden um jeweils +2 erleichtern können.

Zusätzlich werden die Liturgiekosten aller Teilnehmer gleichmäßig auf den gesamten Zirkel aufgeteilt. Sollte ein Teilungsrest übrigbleiben oder ein Teilnehmer über zu wenige KaP verfügen, muss der Wirkende diese Kosten tragen. Nur gKaP muss der Wirkende stets selbst tragen.
1

Gemeinschaft der Gläubigen **Kosten: 20 Voraussetzungen:** Attribut CH 4, Vorteil Geweiht I **Nachkauf:** Häufig
Für mindestens 4/8/16/32 Mitbetende ist die Liturgieprobe um +1/2/3/4 erleichtert.
1

Gemeinschaft treuer Gefährten Du stärkst die Bindung zwischen einem Tier und seinem Besitzer. Proben im Umgang mit dem Tier sind um +4 erleichtert, Freie Fertigkeiten (wie Abrichter) zählen als eine Stufe höher.

Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +2, je zwei Stufen erhöhen Freie Fertigkeiten um eine weitere Stufe.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Woche
Ziel: Tier und Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird
Kosten: 8 KaP, davon 2 gKaP
Fertigkeiten: Fröhlicher Wanderer, Jagd, Sichere Heimkehr
Erlernen: Ifi 14, Aves, Tra 16; 40 EP
Anmerkung: Besonders große und starke Tiere erhöhen die gKaP-Kosten auf 4 oder sogar 8. 1

Geographie Geographie befasst sich nicht nur mit Reiserouten und fernen Ländern, sondern auch mit dem Sternenhimmel, der Kartographie und Navigation. Ein Geograph kann Schatzkarten lesen und anfertigen, die Position eines Schiffes bestimmen und Sternkonstellationen deuten.
1

Geräumiger Schuppenbeutel (passiv) Pro 4 volle Punkte PW Kristallmagie steigt das Volumen des Schuppenbeutels um 2 Liter. Von außen betrachtet bleibt die Größe des Beutels jedoch gleich.
Erlernen: Ach 18; 20 EP 1

Gesang der Delphine Die von dir gesegnete Person erhält den Vorteil Tierempathie (Delphine für Eff oder Pottwale für Swa) und erleidet keine Erschöpfung durch den Einsatz dieser Gabe. Beherrscht sie die Gabe bereits, sind damit verbundene Proben um +4 erleichtert. Segnest du dich selbst, kannst du notwendige Proben auf Wind und Wogen statt auf Überleben ablegen.

Mächtige Liturgie: Der Vorteil gilt für alle Walartigen/Fische/Meeresbewohner.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Wind und Wogen
Erlernen: Eff, Swa 16; 20 EP 1

Gesang der Wölfe Du stößt ein lautes Wolfsgeheul aus, das im Radius von 16 Meilen zu hören ist und von allen Kennern der Wolfssprache (z.B. Wölfe, Wolfskinder oder Schamanen) verstanden werden kann.

Mächtige Magie: Verdoppelt den Radius.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Gespräch der Wölfe (-4, 8 AsP, Wirkungsdauer 1 Stunde; Du kannst während der Wirkungsdauer beliebig viele Nachrichten aussenden.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 2 AsP

Fertigkeiten: Geister rufen, Verständigung
Erlernen: Smn 18; 20 EP
Anmerkung: Vereinzelt soll dieser Zauber auch in anderen Tiervarianten verbreitet sein. 1

Geschichten und Legenden Geschichten und Legenden ist das Wissen um alte Überlieferungen. Damit kannst du das Alter von Grabmälern und Artefakten bestimmen oder aus einer Sage die Vorlieben und Schwachpunkte eines Riesen ableiten. 1

Gesegnete Waffe **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Attribut MU 6, Vorteil Geweiht I **Nachkauf:** Häufig
Von dir genutzte Waffen gelten immer als geweiht. Bereits geweihte Waffen verursachen +1W6 TP gegen unheilige Wesen (S. 98). 1

Gesegneter Fang Die Ausbeute der gesegneten Netze oder Reusen ist verdoppelt.
Mächtige Liturgie: Die Ausbeute steigt auf das Drei-/Vier-/Fünf-/Sechsfache.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Stunden oder bis der Fang eingeholt wird
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Flüsse und Quellen, Seefahrt
Erlernen: Eff 8; Swa 12; 20 EP 1

Gespür der Keule Die Keule zeigt dir die Gegenwart von Magie in einem Radius von 1 Schritt an. Das entspricht einem Analysegrad von 1 für die Intensitätsanalyse (mehr dazu S. 80).
Mächtige Magie: Der Analysegrad steigt um 1.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 1 AsP
Fertigkeiten: Geister rufen, Keulenrituale, Kraft
Erlernen: Smn 12; 40 EP 1

Gespür des Dolches Dein Ritualgegenstand kühlt ab, wenn er dämonisch verseuchten Boden berührt. So erfährst du, ob die Umgebung normal/leicht verseucht/deutlich verseucht/stark verseucht/ein kleines Unheiligtum/ein mittleres Unheiligtum/ein mächtiges Unheiligtum ist.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Ritualgegenstand
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 1 AsP
Fertigkeiten: Dolchzauber, Hellsicht
Erlernen: Dru, Geo 18; 20 EP 1

Gespür des Heimsteins Du erspürst die Richtung, in der sich ein von dir geweihter Heimstein befindet (siehe S. 199). Eine Überleben-Probe zur Orientierung ist um +4 erleichtert. Der Bonus erhöht sich auf +8, wenn sich ein Heimstein innerhalb eines Radius von 8 Meilen befindet.
Mächtige Liturgie: Verdoppelt den Radius für den höheren Bonus.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Zone

Reichweite: dereweit
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Sichere Heimkehr
Erlernen: Tra 16; 20 EP 1

Gestechrüstung **RsBeine:** 5 **RsLArm:** 5 **RsRArm:** 5 **RsBauch:** 5 **RsBrust:** 5 **RsKopf:** 5
Sehr schwere Komplettrüstung, kann nicht ergänzt werden. 1

Geteiltes Leid Du rufst den Mantel der Heiligen Matscha und schneidest für den Gesegneten ein Stück ab. Der Mantel verleiht ihm Immunität gegen Kälteschaden, bis er an angemessene Kleidung gelangen kann.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Monat
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Heim und Herd, Wildnis
Erlernen: Ifi 12; Tra 14; 20 EP 1

Geweiht I **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Kein Vorteil Paktierer I **Nachkauf:** Üblich
Du verfügst über 8 Karmapunkte und kannst kirchliche Traditionen erlernen. 1

Geweiht II **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Vorteil Geweiht I **Nachkauf:** Üblich
Du verfügst über 16 Karmapunkte und kannst kirchliche Traditionen erlernen. 1

Geweiht III **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Vorteil Geweiht II **Nachkauf:** Üblich
Du verfügst über 24 Karmapunkte und kannst kirchliche Traditionen erlernen. 1

Geweiht IV **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Vorteil Geweiht III **Nachkauf:** Üblich
Du verfügst über 32 Karmapunkte und kannst kirchliche Traditionen erlernen. 1

Gezielter Schlag Du bestimmst, an welcher Trefferzone (S. 33) du den Gegner triffst. Nur beim Spiel mit Trefferzonen. 1

Gezielter Schuss Du bestimmst, an welcher Trefferzone (S. 33) du den Gegner triffst. Nur beim Spiel mit Trefferzonen. 1

Gift der Erkenntnis Du lässt dich von einer Schlange beißen. Solange das Gift wirkt, erhältst einen ungefähren Eindruck von den Gedanken deines Gegenübers. Weiß das Ziel, dass seine Gedanken gelesen werden, kann es dich mit einer Konterprobe (Willenskraft, 20) in die Irre führen.
Mächtige Liturgie: Du erhältst einen deutlichen/klaaren/vollständigen Eindruck in die Gedanken deines Ziels.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Tiefentelepathie (-16, 8 KaP; du erhältst einen Einblick in innerste Vorgänge.)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: solange das Gift wirkt
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Wissen
Erlernen: Hes 18; 40 EP 1

Gifte und Krankheiten Mit dem Talent Gifte und Krankheiten stoppst du eine Tulmadron-Vergiftung, erkennst die ersten Anzeichen für Zorganpocken und kannst einen Ghulbiss behandeln. 1

Gimaril Sprache 1

Gjalsker Runen Sprache 1

Gjalskisch Sprache 1

Glacioflumen Fluss aus Eis Du erzeugst eine dünne Schicht aus Eis auf dem Boden. Die Schicht gilt als eisiger Untergrund, was alle Proben im Kampf und zum Stehenbleiben um -4 erschwert. Ihre Fläche beträgt 16 Rechtschritt, ihre Form kannst du bestimmen.
Mächtige Magie: Verdoppelt die Fläche.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Eis
Erlernen: Elf 20; 20 EP 1

Gladiatorenschulter **RsBeine:** 0 **RsLArm:** 0 **RsRArm:** 2 **RsBauch:** 0 **RsBrust:** 2 **RsKopf:** 0
Kann nicht zweimal getragen werden. 1

Gleichklang des Geistes Du erhältst einen Einblick in die Gefühle deines Gegenübers.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 1 KaP
Fertigkeiten: Friede, Harmonie, Heilung, Wind und Wogen
Erlernen: Swa 8; Eff, Rah, Tsa 12, Per 14; 20 EP 1

Gletscherwand Eine 3 Schritt hohe und bis zu 4 Schritt lange Wand aus blankem Eis wächst entlang einer von dir bestimmten Linie aus dem Boden. Sie verfügt über eine Härte von 16. Wer sich der Wand nähert, erleidet bei misslungener Konterprobe (KO, 12) Erfrieren (S. 98).
Mächtige Magie: Die Härte der Wand steigt um 8, die maximale Länge um 2 Schritt und die Höhe um 1 Schritt.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 16 Minuten
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Eis
Erlernen: Dru 16; Mag 18; 40 EP 1

Glück I **Kosten:** 40 **Nachkauf:** Häufig
Deine maximalen Schicksalspunkte steigen auf 5. 1

Glück II **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Vorteil Glück I **Nachkauf:** Häufig
Deine maximalen Schicksalspunkte steigen auf 6. 1

Glückssegen Der Gesegnete darf eine Probe wiederholen und das bessere Ergebnis wählen. Der Segen kann nur für Handlungen eingesetzt werden, denen deine Gottheit zumindest neutral gegenübersteht.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: List, Zwölfgöttlicher Ritus
Erlernen: Aves, Phe 4; Ang, Brn, Eff, Fir, Hes, Ifi, Ing, Kor, Nan, Per, Phe, Pra, Rah, Ron, Swa, Tra, Tsa 8; 40 EP 1

Goblinisch Sprache 1

Goldene Rüstung Du hüllst dich in eine Aureole gleißenden Lichts, das deine Gegner blendet. Sämtliche Nah- und Fernkampfangriffe und alle Zauber auf dich sind um -2 erschwert.
Mächtige Liturgie: Erhöht den Malus um -1.
Probenschwierigkeit: 12
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Licht
Erlernen: Pra 12; 40 EP 1

Goldener Blick Du erspürst die Gegenwart und die genaue Lage von Bodenschätzen in einem Radius von 32 Schritt.
Mächtige Liturgie: Verdoppelt den Radius.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Heiliges Erz
Erlernen: Ang 16; Ing 18; 20 EP 1

Golp Sprache 1

Grabsegen Du segnest ein Grab, das fortan als geweihter Boden gilt. Beschwörungen von unheiligen Wesenheiten sind um -8 erschwert.
Mächtige Liturgie: Der Malus steigt um -4.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: permanent
Kosten: 2 KaP
Fertigkeiten: Tod, Zwölfgöttlicher Ritus
Erlernen: Brn 4; Aves, Eff, Fir, Hes, Ifi, Ing, Kor, Nan, Per, Phe, Pra, Rah, Ron, Tra, Tsa, Swa 8; 0 EP 1

Granit und Marmor Dein Opfer verwandelt sich im Verlauf einer Stunde in eine Statue aus natürlichem Gestein. Es gilt nicht mehr als Lebewesen und nimmt die Zeit als Statue

nicht wahr. Schäden an der Statue werden direkt in Wunden und Verstümmelungen am Opfer übersetzt.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: Statuenträume (-4; das Opfer behält sein Bewusstsein.)

Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 16 AsP, davon 2 gAsP)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Monat

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Dämonisch, Erz, Verwandlung

Erlernen: Bor, Mag 20; 40 EP 1

Graues Siegel Du verschlüsselst eine Nachricht, sodass sie nur noch von der von dir genannten Person gelesen werden kann. Die Verschlüsselung kann nur mit einer Freien Fertigkeit (z.B. Kryptograph) auf meisterlich oder mit einer Konterprobe (KL, 20) und 4 Stunden Zeitaufwand entschlüsselt werden.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Personengruppe (-4; du kannst eine Personengruppe nennen.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Nächtlicher Schatten, Wissen

Erlernen: Nan, Phe 14; Hes 18; 20 EP 1

Grolmisch Sprache 1

Große Geistheilung Du erfüllst ein großes humusaffines Objekt wie einen Baum mit elementarer Lebenskraft. Wer im Radius von 8 Schritt eine Ruhepause verbringt, regeneriert eine zusätzliche Wunde.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Heiliger Hain (-16, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 64 AsP, davon 16 gAsP)

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Geister vertreiben, Humus

Erlernen: Smn 18; 40 EP 1

Große Gier Du erweckst im Ziel ein dringendes Bedürfnis nach einem Gegenstand, einer Handlung oder einem Ort. Das Opfer wird aber keine großen Risiken eingehen, um das Bedürfnis zu erfüllen. Der Zauber ist um 2 bis 4 Punkte erleichtert, wenn er eine Charakterschwäche des Ziels besonders anspricht.

Mächtige Magie: Das Ziel nimmt Schmerzen oder eine peinliche Situation/kleinere Verletzungen oder einen momentanen Gesichtsverlust/schwere Verletzungen oder dauerhaften Verlust seines Rufes/jedes Risiko auf sich.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Einfluss

Erlernen: Hex 8; Geo 16; 40 EP 1

Große Verwirrung Dein Opfer kann sich nicht mehr konzentrieren. Alle Proben auf KL und IN sind um -4 erschwert, Proben auf Fertigkeiten mit KL oder IN um -2.

Mächtige Magie: Der Malus steigt um -2/-1.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften

Erlernen: Dru, Geo 8; Sch 14; 20 EP 1

Großer Eidsegen Du segnest einen freiwillig geschworenen Eid, wie einen Traviabund oder einen Lehenseid. Alle Versuche, einen Schwörenden zum Eidbruch zu bewegen (etwa über Betören, Überreden oder einen Imperavi), sind um -4 erschwert. Bricht ein Schwörender den Eid im Vollbesitz seiner geistigen Kräfte, ruht die Wirkung des Segens, bis er Buße geübt hat.

Mächtige Liturgie: Erhöht den Malus um -2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: zwei Personen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Ehre, Heim und Herd, Ordnung, Zwölgöttlicher Ritus

Erlernen: Tra 8; Ang, Hes, Per, Pra, Rah, Swa, Tsa 14; Aves, Kor, Ron 18; 0 EP 1

Großer Geisterbann Hiermit bannst du beschworene Wesenheiten, in die keine gAsP geflossen sind (wie nicht gebundene Elementare und Dämonen).

Probenschwierigkeit: Beschwörungsschwierigkeit des zu bannenden Wesens

Modifikationen: Geisterkerker (+4; das Wesen wird nicht verbannt, sondern permanent in ein Gefäß gesperrt. Wird das Gefäß geöffnet oder zerstört, ist das Wesen frei und meist sehr wütend auf den Schamanen und/oder den Befreier.)

Gebundene Geister (Entspricht dem allgemeinen Zauber Destructibo (S. 126))

Geister vertreiben (Entspricht dem allgemeinen Zauber Geister austreiben (S. 127))

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Beschworenes Wesen

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: halbe Basiskosten der Beschwörung

Fertigkeiten: Antimagie, Geister vertreiben

Erlernen: Smn 16; 80 EP 1

Großer Giftbann Du segnest eine Mahlzeit samt Getränken für bis zu 32 Personen. Die Mahlzeit wird von Giften und Krankheitsüberträgern gesäubert und sogar giftige Pflanzen können gegessen werden.

Mächtige Liturgie: Du segnest eine Mahlzeit für bis zu 16 weitere Personen.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Heilung
Erlernen: Per 14; 20 EP 1

Großer Sklaventod TP: 3W6+1 RW: 2 WM: -1 Härte: 8 Fertigkeit: Klingenswaffen Talent: Zweihandklingenswaffen Eigenschaften: Kopplastig, Schwer (4), Zweihändig 1

Großschild TP: 1W6+-1 RW: 0 WM: 2 Härte: 7 Fertigkeit: Handgemenge Talent: Schilde Eigenschaften: Schild, Stumpf 1

Guter Kampf Die Mystiker der Korkirche suchen den Willen ihres Gottes im Kampf. Ihr Weg führt sie dorthin, wo die Schlacht am heftigsten tobt und wo sie ihr Blut für den Geifernden Schnitter vergießen. 1

Gutes Gold Die Pragmatiker unter den Korgeweihten stehen Gladiatoren zur Seite oder führen Söldnerbanner an. Sie sorgen für vertragsgetreue Bezahlung und die Einhaltung der Söldnerethik. 1

Gänsegeschnatter Im Laufe des Tages fliegt dir eine Wildgans (Tra) oder ein Zugvogel (Aves) zu, die dich fortan begleitet. Das Tier hat äußerst scharfe Sinne (Wachsamkeit 12) und schlägt lautstark Alarm, sobald sich jemand deinem Nachtlager in böser Absicht nähert. Es verlässt dich, wenn du es schlecht behandelst, oder die Wirkungsdauer endet. Die Wirkung endet auch, wenn das Tier stirbt (WS 2).
Mächtige Liturgie: Die Wachsamkeit des Tiers steigt um +4.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 8 KaP, davon 2 gKaP)
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Woche
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Fröhlicher Wanderer, Sichere Heimkehr
Erlernen: Aves 14; Tra 16; 40 EP 1

Götter und Kulte Götter und Kulte befasst sich mit dem Wesen der Götter, ihrer Schöpfung und ihren sterblichen Dienern. Dein Charakter kennt den Aufbau und die Ziele der Kirchen und weiß, wie man ihren Angehörigen gegenübertritt. Genauso kann er eine alte Kultstätte einer Gottheit oder vielleicht einem Erzdämonen zuordnen. 1

Göttliche Freiheit Der Gesegnete wird von einer Fessel befreit, zum Beispiel von einer Eisenkette, von einer Sucht oder einem Einflusszauber. Körperliche Fesseln verschwinden dabei, geistige Fesseln werden während der Wirkungsdauer unterdrückt. Handelt es sich bei der Fessel um einen Zauber, wirkt die Liturgie als Konterprobe (8) gegen diesen Zauber. Bei einer gelungenen Probe wird der Zauber aufgehoben.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Fröhlicher Wanderer, Neubeginn, Rausch
Erlernen: Aves, Rah, Tsa 12; 40 EP 1

Göttliche Inspiration Wähle eine göttergefällige Freie Fertigkeit. Die Stufe dieser Freien Fertigkeit steigt um eins, oder du erhältst diese Fertigkeit auf unerfahren.

Tsa: Alle Fertigkeiten außer Sprachen und Schriften sind tsagefällig.

Rahja: Fertigkeiten mit Bezug zu Kunst, Weinbau und Pferdezucht.

Ingerimm & Angrosch: Fertigkeiten des ehrbaren Handwerks.

Mächtige Liturgie: Je zwei Stufen erhöhen die Stufe der Freien Fertigkeit um 1.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Handwerk, Harmonie, Neubeginn

Erlernen: Tsa 12; Rah, Ing 16; Ang 18; 40 EP 1

Göttliche Nähe Kosten: 80 Voraussetzungen: Attribut IN 10, Vorteil Geweiht I Nachkauf: Häufig
Du regenerierst 1 zusätzlichen KaP pro Nacht. 1

Göttliche Verständigung Du kannst der Vorsteherin deines Heimattempels eine Nachricht mit bis zu 8 Worten schicken.

Mächtige Liturgie: Die Nachricht kann 8 weitere Worte lang sein.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Bekannter Empfänger (-4; die Nachricht kann an einen beliebigen, dir bekannten Geweihten gehen.)

Unbekannter Empfänger (-8, 16 KaP; die Nachricht kann an einen beliebigen Tempel geschickt werden.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: dereweit

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Zwölfgöttlicher Ritus

Erlernen: Ang, Aves, Brn, Eff, Fir, Hes, Ifi, Ing, Kor, Nan, Per, Phe, Pra, Rah, Ron, Tra, Tsa, Swa 8; 40 EP 1

Hakendolch TP: 1W6+1 RW: 0 WM: 0 Härte: 12 Fertigkeit: Handgemenge Talent: Handgemengewaffen Eigenschaften: Parierwaffe 1

Halluzination Deinem Opfer erscheint eine Halluzination deiner Wahl („ein Oger“, „köstlicher Tharf“), die es mit allen fünf Sinnen wahrzunehmen glaubt. Wird das Opfer von der Halluzination „getötet“, fällt es für 16 Initiativphasen in Ohnmacht. Nach dem Erwachen sind alle durch die Halluzination verursachten Wunden verschwunden.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Modifikationen: Traumbilder (-8; die Halluzination erscheint im Traum eines Schlafenden.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Einfluss
Erlernen: Dru 14; Geo 12; Hex, Mag, Srl 20; 40 EP 1

Halsberge RsBeine: 0 RsLArm: 0 RsRArm: 0 RsBauch: 0 RsBrust: 0 RsKopf: 1
Rüstungsergänzung für den Hals. Wird üblicherweise mit der Schaller kombiniert. Variante des Barts. 1

Hammer des Magus Das mit dem Stab berührte Objekt erleidet 4W6 SP. An Lebewesen richtet der Hammer keinen Schaden an.
Mächtige Magie: Erhöht die SP um +4.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Stabzauber, Umwelt
Erlernen: Mag 18; 20 EP 1

Hammerschlag Der Angriff richtet doppelten Waffenschaden an. Zusätzliche TP aus Kommandos, anderen Manövern usw. werden nicht verdoppelt. 1

Hammerschlag Kosten: 60 Voraussetzungen: Attribut KK 8
Nachkauf: Häufig
Erlaubt das Manöver Hammerschlag (AT -8): Der Angriff richtet doppelten Waffenschaden an. Zusätzliche TP aus Kommandos, anderen Manövern usw. werden nicht verdoppelt. 1

Hand TP: 1W6+0 RW: 0 WM: 0 Härte: 1 Fertigkeit: Handgemenge
Talent: Unbewaffnet
Eigenschaften: Parierwaffe, Stumpf, Zerbrechlich, kein Malus als Nebenwaffe 1

Handgemenge Auf Handgemenge würfelst du bei allen waffenlosen Nahkampftechniken, im Umgang mit Handgemengewaffen wie Messern, Dolchen, Schlagstöcken und bei der Verwendung von Schilden. 1

Handgemengewaffen Verbessert den Einsatz von Messern, Dolchen, Schlagstöcken und Kettenstäben. 1

Handwerk Mit Handwerk schmiedest du Waffen und Rüstungen, fertigst filigrane Mechaniken und stabile Truhen. 1

Handwerkssegen Der Segen erleichtert alle Proben zur Herstellung eines Handwerksstückes um +2.
Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +1.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: bis zur Fertigstellung
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Heiliges Handwerk
Erlernen: Ang, Ing 12; 60 EP 1

Harmlose Gestalt Mit dieser Illusion (Sicht, Gehör, Geruch) erscheinst du den Umstehenden als kleines Kind, alter Krüppel, Orkfrau oder als eine andere harmlose Gestalt. Deine Kleidung ist von der Illusion betroffen, zusätzliche Gegenstände wie ein Wanderstab oder ein Rucksack nicht. Erlaubt Aufrechterhalten.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Einfluss, Illusion
Erlernen: Hex 8; Srl 14; Ach, Bor, Dru, Mag, Sch 16; Elf 18; 40 EP 1

Harmlose Gestalt (Blutgeist) Mit dieser Illusion (Sicht, Gehör, Geruch) erscheinst du den Umstehenden als kleines Kind, alter Krüppel, Orkfrau oder als eine andere harmlose Gestalt. Deine Kleidung ist von der Illusion betroffen, zusätzliche Gegenstände wie ein Wanderstab oder ein Rucksack nicht. Erlaubt Aufrechterhalten.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 AsP 1

Harmlose Gestalt (Tiergeist) Mit dieser Illusion (Sicht, Gehör, Geruch) erscheinst du den Umstehenden als kleines Kind, alter Krüppel, Orkfrau oder als eine andere harmlose Gestalt. Deine Kleidung ist von der Illusion betroffen, zusätzliche Gegenstände wie ein Wanderstab oder ein Rucksack nicht. Erlaubt Aufrechterhalten.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 AsP 1

Harmonie Im güldenländisch geprägten Kult West- und Nordaventuriens steht die Harmonie der Göttin im Vordergrund. Die Geweihten widmen sich der Ausrichtung von Festen, der Pferdezucht, dem Weinbau und den schönen Künsten. 1

Harmoniesegen Der Gesegnete empfindet tiefe Harmonie und strahlt diese auch aus. Proben um Frieden und Harmonie zu stiften sind um +4 erleichtert.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Harmonie, Zwölfgöttlicher Ritus
Erlernen: Rah 4; Aves, Brn, Eff, Fir, Hes, Ifi, Ing, Nan, Per, Phe, Pra, Ron, Tra, Tsa. Swa 8; Kor 18; 20 EP 1

Harmonischer Rausch Du genießt mit dem Gesegneten gemeinsam den Rausch (egal ob mit Alkohol, Drogen, Sex, Tanz, einem Ausritt oder einem reinen Adrenalinrausch).

Danach erfüllt euch die Harmonie Rahjas, durch die Furcht-Effekte um eine Stufe verringert sind.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Woche
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Harmonie, Rausch
Erlernen: Rah 12; 40 EP 1

Hartes schmelze! Du verzauberst eine kopfgroße Menge an hartem Material, sodass es formbar wie Wachs wird. Nach dem Ende der Wirkungsdauer erstarrt das Material in seiner aktuellen Form.
Mächtige Magie: Verdoppelt die Menge.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelobjekt oder Teilobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Minuten
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Dämonisch (nicht Geo, Mag), Verwandlung, Wasser
Erlernen: Bor 14; Ach, Dru, Geo 16; Alch, Mag 18; 60 EP 1

Hartholzarnisch RsBeine: 1 RsLArm: 1 RsRArm: 1 Rs-Bauch: 3 RsBrust: 3 RsKopf: 0
Die Rüstung besteht aus maraskanischem Hartholz und ist feuchtigkeitsempfindlich. Benötigt wattierte Unterkleidung. 1

Haselbusch und Ginsterkraut Du leitest das Wachstum einer Pflanze, kannst es beschleunigen und formen. Die Kosten, Zauberdauer und Modifikationen Mächtige Magie sind Meisterentscheid. Beispiele:
4 AsP, keine Mächtige Magie, 1 Minute: Aus einem Samen wächst eine kleine Heilpflanze.
8 AsP, 1x Mächtige Magie, eine halbe Stunde: Ein Baum trägt drei Monate zu früh Früchte.
4 AsP, 2x Mächtige Magie, 4 Minuten: Die Rinde eines Baumes zeigt eine Botschaft;
128 AsP, 4x Mächtige Magie, 4 Tage: Eine Baumkrone wird zu einem Baumhaus mit Möbeln, Dach und Fenstern
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: nach Projekt
Ziel: Pflanze
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: nach Projekt
Fertigkeiten: Humus, Verwandlung
Erlernen: Elf 14; Geo 18; Alch, Dru, Hex, Mag 20; 60 EP 1

Hashnabiths Flehen Du findest den kürzesten begeharen Weg zur nächsten Wasserquelle.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Quellsegen (-4, Zone; verdoppelt die Wassermenge einer Quelle.)
Azilas Quellgesang (-8, 16 KaP, Zone; aus dem Boden strömt ausreichend reines Trinkwasser, um eine kleine

Karawane zu versorgen.)
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Stiller Wanderer, Flüsse und Quellen
Erlernen: Eff 16; Aves 18; 20 EP 1

Hauch Borons Deine Umgebung wird im Radius von 8 Schritt von absoluter Dunkelheit erfüllt, die dich selbst nicht einschränkt. Das Gebiet gilt als geweihter Boden. Die Liturgie gilt zusätzlich als Konterprobe (12) gegen Lichtzauber, die bei Gelingen aufgehoben werden.
Mächtige Liturgie: Mit zwei Stufen gilt der Boden als heilig.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Begleiter (-4, Wirkungsdauer 4 Minuten; die Dunkelheit bewegt sich mit dir.)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Schlaf
Erlernen: Brn 14; 40 EP 1

Hauch des (Tieres) Der Tiergeist stärkt und unterstützt dich. Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle bei deinem Tier angegebenen Werte (S. 160).
Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +1.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Gaben des Odun
Erlernen: Dur 4; 40 EP 1

Hauch des Elements Du bindest einen elementaren Effekt in ein maximal truhengroßes Objekt. Der Effekt bemisst sich nach dem gewählten Element.
Eis: Senkt die Temperatur des Objekts und in seinem Inneren um 1 Stufe.
Erz: Verdoppelt das Gewicht des Objekts und seines Inhaltes.
Feuer: Erhöht die Temperatur des Objekts und in seinem Inneren um 1 Stufe.
Humus: Vervierfacht die Wachstumsgeschwindigkeit von Pflanzen.
Luft: Verringert das Gewicht des Objekts und seines Inhalts um ein Viertel.
Wasser: Macht einen faustgroßen Teil biegsam wie Wachs.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird
Kosten: 1 AsP, davon 1 gAsP
Fertigkeiten: Eis, Erz, Feuer, Humus, Luft, Wasser, Geister der Stärkung
Erlernen: Smn 12; 40 EP

Anmerkung: Manche elementaren Wirkungen sind für manche Schamanen äußerst ungewöhnlich (zum Beispiel Eis für Achaz oder Erz für Gjalsker) 1

Haumesser TP: 2W6+1 RW: 1 WM: -1 Härte: 9 Fertigkeit: Hiebaffen **Talent:** Einhandhiebaffen **Eigenschaften:** 1

Hausfrieden Alle Lebewesen im gesegneten Zuhause verfallen in eine friedfertige Stimmung. Aggressive Handlungen erfordern eine Konterprobe (Willenskraft, 20).

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Stunden

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Heim und Herd

Erlernen: Tra 8; 20 EP 1

Haut des (Tieres) Du setzt eine der bei deinem Tier angegebenen Verwandlungen (S. 160) ein. Du kannst auch beide Verwandlungen gleichzeitig nutzen, dafür musst du den Zauber zwei Mal wirken.

Mächtige Magie: Falls zutreffend, geschieht das Folgende: Probenerleichterungen steigen um +2, TP um +2, die Giftstufe um +4, die Flugweiten und -höhen um 4/2 Schritt. Je zwei Stufen erhöhen einen RS-Bonus um +1.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Verwandlung, Gaben des Odun

Erlernen: Dur 12; 60 EP 1

Haut des Chamäleons Nach dem Willen Tsas ändern sich deine Haare, Gesichtszüge und Körperbau soweit, dass du nicht mehr als du selbst zu erkennen bist (Details sind Spielleiterentscheid). Du behältst dabei dein Geschlecht und bist immer noch demselben Kulturkreis zuzuordnen. Mächtige Liturgie: Für je zwei Stufen kannst du auch den Kulturkreis/das Geschlecht verändern.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Fremdverwandlung (-4, Einzelperson; verwandelt ein freiwilliges Ziel)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Neubeginn

Erlernen: Tsa 18; 40 EP 1

Heerführung Fast jedes größere Heer wird von einem rondra-geweihten Feldkaplan begleitet, der über die Einhaltung des Kriegsrechts wacht und die Kämpfer gegen finstere Mächte stärkt. 1

Heilige Schmiedeglut Ein Feuer wird so heiß, dass es zum Schmieden genutzt werden kann (Temperaturstufe Lava, S. 35). Mit dieser Liturgie und einigen transportablen Werkzeugen kannst du Bedingungen schaffen, die einer archaischen Schmiede entsprechen (S. 62).

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Allmacht der Lohe (-4, Einzelobjekt, 8 KaP; statt des Feuers erhitzt du direkt ein Metallstück von bis zu 8 Stein.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Zone

Reichweite: 2 Schritt

Wirkungsdauer: 4 Stunden

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Feuer

Erlernen: Ing 12; Ang 14; 40 EP 1

Heiliger Befehl Das Ziel befolgt einen gottgefälligen Befehl, wenn ihm keine Konterprobe (Willenskraft, 20) gelingt.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Ehre, Gutes Gold, Ordnung, Rausch, Vergessen

Erlernen: Pra 8; Brn, Ron 12; Kor, Rah 14; 60 EP 1

Heiliges Erz Ingerimm ist der Herr der Erzes und der unterirdischen Schätze. Er bewahrt die Gläubigen unter der Erde, während Frevler seinen alles erschütternden Zorn spüren. 1

Heiliges Feuer Nordaventurische Feueranbeter und zwergische Hüter der Wacht nutzen die lebensspendende und erstörerische Kraft des Feuers, um gegen eisige Kälte oder unheiliges Drachenfeuer zu bestehen. 1

Heiliges Handwerk Die meisten menschlichen Ingerimm-Geweihten und die zwergischen Hüter der Esse verstehen sich als Handwerker, die dem vollkommenen Handwerksstück nacheifern. 1

Heilkunde Ein Heilkundiger bekämpft tödliche Blutungen, heimtückische Gifte sowie langwierige Krankheiten und hilft seinen Gefährten so, wieder auf die Beine zu kommen. 1

Heilkunde Mit erster Hilfe kann eine Blutung gestoppt werden oder die Auswirkung von Giften und Krankheiten gemildert werden (siehe S. 35). Dafür benötigst du so viele Aktionen Konzentration (S. 37), wie die Patientin vor Beginn der Heilung Wunden erlitten hat, mindestens aber 4 Initiativephasen. Außerdem musst du über Verbandsmaterial (Wunden) oder passende Heilkräuter (Gifte und Krankheiten) verfügen. Die Schwierigkeit beträgt 16 bzw. die Gift- oder Krankheitsstufe.

Darauf folgen heilungsfördernde Maßnahmen, wodurch der Patient sofort eine Wunde regeneriert. Pro Patient und Tag darf nur eine Probe abgelegt werden. Eine solche Probe dauert eine halbe Stunde. Außerdem benötigst du heilende Salben oder ähnliche Hilfsmittel, Verbandsmaterial und sauberes Wasser. Die Schwierigkeit der Probe beträgt 16 + den Betrag der aktuellen Wundabzüge des Patienten. 1

Heilung Perainegeweihte gelten als hervorragende Ärzte, die sich in den Städten oder auf Schlachtfeldern unermüdlich um Kranke und Verwundete kümmern. 1

Heilungssegen Der Gesegnete regeneriert eine Wunde.
Mächtige Liturgie: Für je zwei Stufen regeneriert der Gesegnete eine weitere Wunde.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Minuten
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 2 KaP
Fertigkeiten: Heilung, Zwölfgöttlicher Ritus
Erlernen: Ifi, Per 4; Ang, Aves, Brn, Eff, Fir, Hes, Ing, Nan, Phe, Pra, Rah, Ron, Tra, Tsa, Swa 8; Kor 14; 40 EP 1

Heim und Herd Viele Traviageweihte segnen Wohnstätten, schließen Ehen und achten auf die Einhaltung von guten Sitten und Gastfreundschaft. Die Badilakaner widmen sich hingegen der Aufgabe, das Leid der Armen und Bedürftigen zu lindern. 1

Heimführung der Herde Alle Tiere in einem Radius von 4 Meilen, die dir gehören, kommen zu dir.
Mächtige Magie: Verdoppelt den Radius.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Namensruf (-4; der Ruf betrifft nur ein bestimmtes Tier in 8 Meilen Radius)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Geister der Stärkung, Geister rufen, Verständigung
Erlernen: Smn 14; 20 EP 1

Heimlichkeit Heimlichkeit ermöglicht es deinem Charakter, ungehört und ungesehen zu bleiben. Die Probe wird häufig vergleichend gegen die Wachsamkeit deines Kontrahenten gewürfelt. 1

Hellebarde TP: 2W6+2 RW: 2 WM: 0 Härte: 7 Fertigkeit: Stangenwaffen Talent: Infanteriewaffen und Speere Eigenschaften: Kopplastig, Rüstungsbrechend, Zweihändig 1

Hellsicht Die Hellsicht kann deine Sinne verstärken oder erweitern, sodass du magische Kräfte, Wärme oder Gefühle wahrnehmen kannst. Hellscher sind auch Experten für die Analyse von Zaubern und Artefakten. 1

Hellsicht trüben Wirkt gegen Zauber der Fertigkeit Hellsicht, spezielle Antimagie-Modifikationen siehe S. 126.
Fertigkeiten: Antimagie, Hellsicht
Erlernen: Dru, Geo 12; Mag, Sch, Srl 14; Ach, Elf, Hex 16; Alch 18; 20 EP 1

Herbeirufung der Luft Ruft ein Elementarwesen des jeweiligen Elements herbei (mehr zu Herbeirufungen S. 81), das in deiner unmittelbaren Nähe erscheint.
Probenschwierigkeit: 16/24/32 (Diener/Dschinn/Meister)
Vorbereitungszeit: frei wählbar
Ziel: einzelnes Elementar
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 16/32/64 AsP (Diener/Dschinn/Meister)
Fertigkeiten: Luft

Erlernen: Geo 14; Ach, Dru, Mag 16; Alch 18; 60 EP
Anmerkung: Nicht überall sind die Wahren Namen und damit die Beschwörung von elementaren Dienern und vor allem Meistern bekannt. 1

Herbeirufung des Eises Ruft ein Elementarwesen des jeweiligen Elements herbei (mehr zu Herbeirufungen S. 81), das in deiner unmittelbaren Nähe erscheint.
Probenschwierigkeit: 16/24/32 (Diener/Dschinn/Meister)
Vorbereitungszeit: frei wählbar
Ziel: einzelnes Elementar
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 16/32/64 AsP (Diener/Dschinn/Meister)
Fertigkeiten: Eis
Erlernen: Ach, Dru, Mag 16; Alch 18; 60 EP
Anmerkung: Nicht überall sind die Wahren Namen und damit die Beschwörung von elementaren Dienern und vor allem Meistern bekannt. 1

Herbeirufung des Erzes Ruft ein Elementarwesen des jeweiligen Elements herbei (mehr zu Herbeirufungen S. 81), das in deiner unmittelbaren Nähe erscheint.
Probenschwierigkeit: 16/24/32 (Diener/Dschinn/Meister)
Vorbereitungszeit: frei wählbar
Ziel: einzelnes Elementar
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 16/32/64 AsP (Diener/Dschinn/Meister)
Fertigkeiten: Erz
Erlernen: Geo 14; Ach, Dru, Mag 16; Alch 18; 60 EP
Anmerkung: Nicht überall sind die Wahren Namen und damit die Beschwörung von elementaren Dienern und vor allem Meistern bekannt. 1

Herbeirufung des Feuers Ruft ein Elementarwesen des jeweiligen Elements herbei (mehr zu Herbeirufungen S. 81), das in deiner unmittelbaren Nähe erscheint.
Probenschwierigkeit: 16/24/32 (Diener/Dschinn/Meister)
Vorbereitungszeit: frei wählbar
Ziel: einzelnes Elementar
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 16/32/64 AsP (Diener/Dschinn/Meister)
Fertigkeiten: Feuer
Erlernen: Geo 14; Ach, Dru, Mag 16; Alch 18; 60 EP
Anmerkung: Nicht überall sind die Wahren Namen und damit die Beschwörung von elementaren Dienern und vor allem Meistern bekannt. 1

Herbeirufung des Humus Ruft ein Elementarwesen des jeweiligen Elements herbei (mehr zu Herbeirufungen S. 81), das in deiner unmittelbaren Nähe erscheint.
Probenschwierigkeit: 16/24/32 (Diener/Dschinn/Meister)
Vorbereitungszeit: frei wählbar
Ziel: einzelnes Elementar
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 16/32/64 AsP (Diener/Dschinn/Meister)
Fertigkeiten: Humus
Erlernen: Geo 14; Ach, Dru, Mag 16; Alch 18; 60 EP
Anmerkung: Nicht überall sind die Wahren Namen und damit die Beschwörung von elementaren Dienern und vor allem Meistern bekannt. 1

Herbeirufung des Wassers Ruft ein Elementarwesen des jeweiligen Elements herbei (mehr zu Herbeirufungen S. 81), das in deiner unmittelbaren Nähe erscheint.

Probenschwierigkeit: 16/24/32 (Diener/Dschinn/Meister)
Vorbereitungszeit: frei wählbar
Ziel: einzelnes Elementar
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 16/32/64 AsP (Diener/Dschinn/Meister)
Fertigkeiten: Wasser
Erlernen: Geo 14; Ach, Dru, Mag 16; Alch 18; 60 EP
Anmerkung: Nicht überall sind die Wahren Namen und damit die Beschwörung von elementaren Dienern und vor allem Meistern bekannt. 1

Herr der Flammen Du kannst ein bestehendes Feuer bis zur Größe einer Fackel formen oder verlöschen lassen. Die Verformung geschieht mit einer GS von 8 Schritt pro Initiativephase und benötigt Konzentration.
Mächtige Magie: Du kannst ein Feuer bis zur Größe eines Kaminfeuers/eines großen Lagerfeuers/eines Scheiterhaufens/eines brennenden Schiffes manipulieren.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: 8 Initiativephasen
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Feuer, Ringrituale
Erlernen: Geo 14; 20 EP 1

Herr über das Tierreich Du zwingst ein Tier unter deinen Bann. Es verhält sich, als wäre es gut dressiert und dir bedingungslos loyal und erfüllt deine Befehle. Nur Befehle, die seinen Instinkten klar widersprechen, kann es mit einer Konterprobe (MU, 16) widerstehen.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Modifikationen: Herr der Fliegen (-4; du beherrscht einen Schwarm Kleintiere.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Tier
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Einfluss
Erlernen: Dru 8; Geo 12; Elf, Hex 18; Ach, Mag 20; 40 EP 1

Herr über Feuer und Glut Du kannst ein bestehendes Feuer bis zur Größe eines großen Lagerfeuers formen. Die Verformung geschieht mit einer Geschwindigkeit von 4 Schritt pro Initiativephase und benötigt Konzentration.
Mächtige Liturgie: Du kannst Feuer bis zu einer Größe eines Scheiterhaufens/brennenden Hauses/einer brennenden Häusergruppe/eines brennenden Stadtviertels formen.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Gebieter der Lava (-4; du kannst die Richtung von Lavaströmen bestimmen, solange die Lava dadurch nicht bergauf fließt.)
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 32 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Heiliges Feuer
Erlernen: Ang, Ing 18; 40 EP

Anmerkung: Alternativ kann die Liturgie wie Antimagie gegen Feuerzauber wirken (S. 126). Die Randbedingungen entsprechen den dort angegebenen, außer dass die Kosten mit KaP bezahlt werden und die Liturgie um +4 erleichtert ist. 1

Herrschaft über Dämonen (passiv) Erleichtert die Beschwörungsproben für Dämonen aus der Domäne Charyptoroths um +2, Kontrollproben um +4.
Fertigkeiten: Dämonische Hilfe (Cpt)
Erlernen: Cpt 18; 60 EP 1

Herrschaft über Wasserelementare Während der Wirkungsdauer kannst du einmal einen Dienst von einem Wasserelementar fordern. Wenn die Beherrschungsprobe (S. 81), die auf MU gewürfelt wird, gelingt, erfüllt das Elementar den Dienst des Paktierers anstatt des ursprünglichen Dienstes.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativephasen
Kosten: halbe Basiskosten der Beschwörung in GuP
Fertigkeiten: Dämonische Hilfe (Cpt)
Erlernen: Cpt 16; 40 EP 1

Herzschlag ruhe! Das Herz deines Opfers bleibt schlagartig stehen. Nach 4 und 8 Initiativephasen erleidet es eine Wunde.
Mächtige Magie: Das Ziel erleidet nach 4 weiteren Initiativephasen eine weitere Wunde.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Dämonisch, Eigenschaften, Einfluss
Erlernen: Bor 18; 40 EP 1

Hexenbesen reiten Jede Hexe kann auf einem Besen oder einem anderen Holzgegenstand reiten. Dazu erhält sie bei der halbjährlichen Hexennacht die Hexensalbe, mit der das bestrichene Objekt flugfähig ist. Die Aktivierung des Besens vor jedem Flug kostet 1 AsP. Tollkühne Flugmanöver erfordern Proben auf das Talent Akrobatik. Misslungene Proben bedeuten, dass die Hexe die Kontrolle über den Besen verliert und schlimmstenfalls unsanft notlanden muss - schwere Verletzungen nicht ausgeschlossen. Bei einem Patzer kann der Hexe der Absturz drohen, sie könnte aber auch den Zorn eines Drachen geweckt haben.
1

Hexenblick Du erfährst, ob dein Ziel die gleiche Tradition beherrscht wie du.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 2 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 1 AsP
Fertigkeiten: Verständigung
Erlernen: Hex 8; Bor 18; 20 EP

Anmerkung: Ein Ziel kann verhindern, dass der Zauber anschlägt, wenn ihm eine Konterprobe (MR, 16) gelingt.
1

Hexenflüche Als Hexe hast du zwei Möglichkeiten, deine Flüche zu überbringen. Entweder du schleuderst sie direkt lautstark auf das Opfer, wodurch du häufig vom Bonus der Hexischen Tradition II profitieren kannst, oder du lässt den Fluch unauffällig von deinem Vertrauten überbringen. Dafür benötigst du allerdings ein Körperteil (z.B. Haar) deines Opfers. In beiden Fällen legst du danach die Probe auf eine passende übernatürliche Fertigkeit ab. Jeder Hexenfluch kann auch permanent gesprochen werden. Dann halten ein Viertel der AsP als gAsP den Fluch aufrecht. Neben Antimagie oder göttlichem Wirken kann ein permanenter Fluch immer auch durch das Erfüllen einer Bedingung beendet werden. Diese Bedingung muss realistisch erfüllbar sein und du musst sie dem Verfluchten mitteilen (direkter Fluch) oder er erfährt sie in seinen Träumen (überbrachter Fluch). 1

Hexenflüche Als Hexe hast du zwei Möglichkeiten, deine Flüche zu überbringen. Entweder du schleuderst sie direkt lautstark auf das Opfer, wodurch du häufig vom Bonus der Hexischen Tradition II profitieren kannst, oder du lässt den Fluch unauffällig von deinem Vertrauten überbringen. Dafür benötigst du allerdings ein Körperteil (z.B. Haar) deines Opfers. In beiden Fällen legst du danach die Probe auf eine passende übernatürliche Fertigkeit ab. Jeder Hexenfluch kann auch permanent gesprochen werden. Dann halten ein Viertel der AsP als gAsP den Fluch aufrecht. Neben Antimagie oder göttlichem Wirken kann ein permanenter Fluch immer auch durch das Erfüllen einer Bedingung beendet werden. Diese Bedingung muss realistisch erfüllbar sein und du musst sie dem Verfluchten mitteilen (direkter Fluch) oder er erfährt sie in seinen Träumen (überbrachter Fluch).

Neben den als Talente aufgelisteten Beispielen sollen die Töchter Satuaris zahlreiche weitere Flüche kennen, die Unfruchtbarkeit und Krankheit über Mensch und Tier bringen und Ernten zerstören können. Sogar von einem Todesfluch wird gemunkelt, der sein Opfer langsam, aber unaufhaltsam auszehrt.

Jede Hexe kann auf einem Besen oder einem anderen Holzgegenstand reiten. Dazu erhält sie bei der halbjährlichen Hexennacht die Hexensalbe, mit der das bestrichene Objekt flugfähig ist. Die Aktivierung des Besens vor jedem Flug kostet 1 AsP. Tollkühne Flugmanöver erfordern Proben auf das Talent Akrobatik. Mislungene Proben bedeuten, dass die Hexe die Kontrolle über den Besen verliert und schlimmstenfalls unsanft notlanden muss. Bei einem Patzer kann der Hexe der Absturz drohen, sie könnte aber auch den Zorn eines Drachen geweckt haben. 1

Hexengalle Du spuckst auf deinen Gegner. Dein Speichel verwandelt sich in ätzende Säure und das getroffene Opfer erleidet 2W6 SP und wird bei misslungener Konterprobe (Zähigkeit, 16) bis zu seiner übernächsten Initiativephase handlungsunfähig. Ballistischer Zauber.
Mächtige Magie: Die SP steigen um 1W6.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Drachenspeichel (-4; der Zauber wirkt auch gegen unbelebte Ziele.)

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften
Erlernen: Ach, Hex 16; 40 EP 1

Hexenholz Du kannst einen Gegenstand mit einer KK von 2 anheben und mit maximal 4 Schritt pro Initiativephase durch die Luft fliegen lassen. Besonders komplizierte und feine Bewegungen sind um bis zu 8 Punkte erschwert. Erfordert Konzentration.

Mächtige Magie: Erhöht KK und die Schritte pro Initiativephase um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Unsichtbarer Hieb (Wirkungsdauer augenblicklich, 4 AsP; der Zauber fügt einem Objekt 2W6 SP zu. Mächtige Magie erhöht den Schaden um +4.)

Magische Abwehr (-4, wird in einer Reaktion gewirkt, Wirkungsdauer augenblicklich, 4 AsP; die Zauberprobe gilt als VT gegen einen Nahkampfangriff in Reichweite.)
Fesselfeld (-8, 32 AsP; in einer Zone von 4 Schritt Radius wird die Bewegung jedes unbelebten Objekts mit einer KK von 2 behindert, was Kampfhandlungen mit Waffen fast unmöglich macht.)

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 4 AsP

Erlernen: Hex 8; 60 EP 1

Hexenknoten Wenn den Umstehenden keine Konterprobe (MR, 16) gelingt, erscheint ihnen der Zauber als eine bis zu 4 Schritt lange, furchteinflößende Barriere, die sie keinesfalls durchschreiten wollen. Das Aussehen der Barriere bestimmt die Hexe.

Mächtige Magie: Erhöht die Länge der Barriere um 4 Schritt.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Einfluss, Illusion

Erlernen: Hex 8; Dru, Mag, Srl 20; 40 EP 1

Hexenkrallen Deine Fingernägel werden lang, scharf und hart wie Raubtierklauen. Deine Hände richten 2W6 Waffenschaden an und verlieren die Eigenschaft Zerbrechlich.

Mächtige Magie: Erhöht den Schaden um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 16 Initiativephasen

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Verwandlung

Erlernen: Hex 18; 20 EP 1

Hexenkrallen (Blutgeist) Deine Fingernägel werden lang, scharf und hart wie Raubtierklauen. Deine Hände rich-

ten 2W6 Waffenschaden an und verlieren die Eigenschaft Zerbrechlich.
Mächtige Magie: Erhöht den Schaden um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP 1

Hexenkralen (Tiergeist) Deine Fingernägel werden lang, scharf und hart wie Raubtierklauen. Deine Hände richten 2W6 Waffenschaden an und verlieren die Eigenschaft Zerbrechlich.
Mächtige Magie: Erhöht den Schaden um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP 1

Hexenschuss Das Opfer wird vom Hexenschuss geplagt, der entweder alle körperlichen oder alle geistigen Tätigkeiten um -2 erschwert.
Mächtige Magie: Der Malus steigt um -1.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 4 Stunden
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Hexenflüche
Erlernen: Hex 8; 40 EP 1

Hexenspeichel Dein Ziel erhält 2W6+4 Heilpunkte, für jede Überschreitung der WS heilst du eine Wunde.
Mächtige Magie: Erhöht die Heilpunkte um 4.
Probenschwierigkeit: 12+Wund-Mod. des Ziels
Modifikationen: Blutung stoppen (Probenschwierigkeit 16, 8 Aktionen; stoppt eine Blutung), Geheime Zutat (-4, Einzelobjekt, Wirkungsdauer 1 Stunde; der Zauber heilt den Esser des verzauberten Gerichts.)
Vorbereitungszeit: 16 Minuten
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Humus, Verwandlung
Erlernen: Hex 8; 60 EP 1

Hieb Waffen Mit der Fertigkeit Hieb Waffen führst du alle Arten von stumpfen und scharfen Hieb Waffen, wie Keulen, Äxte und Hämmer. 1

Hilfe der Gemeinschaft Du stärkst den Zusammenhalt in einer Familie, zwischen treuen Gefährten oder einer Pilgergruppe. Muss eine Gruppenprobe abgelegt werden, bei der ein einziger Misserfolg zum Scheitern führt, ist diese Probe um +4 erleichtert. Außerdem erleidet die Gruppe keinen Malus, wenn ein Versuch der Zusammenarbeit scheitert.
Mächtige Liturgie: Erhöht den Bonus um +2.
Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, Kosten 8 KaP, davon 2 gKaP)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Woche
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Fröhlicher Wanderer, Heim und Herd
Erlernen: Aves, Tra 14; 40 EP 1

Hilferuf Du rufst ein Feenwesen, einen Totengeist oder einige Mindergeister aus einem Radius von 1 Meile herbei. Das Wesen eilt zu dir und du kannst es um Hilfe bei einem un-mittelbaren Problem bitten. Meistens hilft das Wesen, es kann aber auch einen Gegengefallen fordern oder (selten) die Hilfe ablehnen.
Mächtige Magie: Verdoppelt den Radius.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Art (-4, du kannst dir die Art des helfenden Geists aussuchen)
Wesen (-4; du rufst ein dir bereits bekanntes Wesen aus bis zu 8 Meilen Radius herbei)
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich; der Geist erscheint nach 2W6 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Geister rufen, Verständigung
Erlernen: Smn 14; 60 EP 1

Hilfreiche Tatze, rettende Schwinge Du wählst eine Tierart. Befindet sich ein Tier dieser Art in einem Radius von 1 Meile, eilt es herbei. Du kannst das Tier um einen Gefallen bitten, den dieses wenn möglich erfüllen wird. Dann trollt sich das Tier.
Mächtige Magie: Verdoppelt den Radius.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Einfluss, Verständigung
Erlernen: Geo 14; Elf 16; Ach, Dru 18; 20 EP 1

Hilfreiche Tatze, rettende Schwinge (Blutgeist) Du wählst eine Tierart. Befindet sich ein Tier dieser Art in einem Radius von 1 Meile, eilt es herbei. Du kannst das Tier um einen Gefallen bitten, den dieses wenn möglich erfüllen wird. Dann trollt sich das Tier.
Mächtige Magie: Verdoppelt den Radius.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP 1

Hilfreiche Tatze, rettende Schwinge (Tiergeist) Du wählst eine Tierart. Befindet sich ein Tier dieser Art in einem Radius von 1 Meile, eilt es herbei. Du kannst das Tier um einen Gefallen bitten, den dieses wenn möglich erfüllen

wird. Dann trollt sich das Tier.
Mächtige Magie: Verdoppelt den Radius.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP 1

Hjaldingsch Sprache 1

Hjaldingsche Runen Sprache 1

Hohe Stiefel **RsBeine:** 1 **RsLArm:** 0 **RsRArm:** 0 **RsBauch:** 0 **RsBrust:** 0 **RsKopf:** 0
Rüstungsergänzung für die Füße. 1

Holterdipolter In einem Radius von 8 Schritt um dich herum geht alles schief: Menschen stolpern, Knoten öffnen sich und Vasen fallen um. Dabei kommt niemand ernsthaft zu Schaden.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Umwelt
Erlernen: Sch 20; 40 EP 1

Holzbearbeitung Mit Holzbearbeitung fertigst du Schilde, Bögen oder ein improvisiertes Floß an, reparierst eine Zugbrücke oder flickst ein Leck in einem Schiff. 1

Holzschild **TP:** 1W6+0 **RW:** 0 **WM:** 1 **Härte:** 8 **Fertigkeit:** Handgemenge **Talent:** Schilde **Eigenschaften:** Schild, Stumpf 1

Holzspeer (Infanteriewaffen) **TP:** 2W6+-1 **RW:** 2 **WM:** -1 **Härte:** 4 **Fertigkeit:** Stangenwaffen **Talent:** Infanteriewaffen und Speere **Eigenschaften:** Wendig 1

Holzspeer (Wurfspeere) **TP:** 1W6+2 **RW:** 8 **LZ:** 0 **Härte:** 4 **Fertigkeit:** Wurfaffen **Talent:** Wurfspeere **Eigenschaften:** 1

Horasischer Reiterharnisch **RsBeine:** 3 **RsLArm:** 4 **RsRArm:** 4 **RsBauch:** 5 **RsBrust:** 5 **RsKopf:** 3
Komplettrüstung, kann nicht ergänzt werden. 1

Horriphobus Schreckgestalt Dein Opfer hat schreckliche Angst vor dir und erleidet einen Furcht-Effekt Stufe 2.
Mächtige Magie: Der Furcht-Effekt steigt um eine Stufe.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Einfluss
Erlernen: Mag 12; Bor 16; Alch 18; 40 EP 1

Horriphobus Schreckgestalt (Blutgeist) Dein Opfer hat schreckliche Angst vor dir und erleidet einen Furcht-Effekt Stufe 2.
Mächtige Magie: Der Furcht-Effekt steigt um eine Stufe.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP 1

Horriphobus Schreckgestalt (Tiergeist) Dein Opfer hat schreckliche Angst vor dir und erleidet einen Furcht-Effekt Stufe 2.

Mächtige Magie: Der Furcht-Effekt steigt um eine Stufe.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP 1

Humofaxius Eine Strahl aus elementarem Humus fügt dem Ziel 4W6 TP zu und verursacht Fesseln (S. 98). Ballistischer Zauber.

Mächtige Magie: Die TP steigen um 2W6.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Gezielter Strahl (-4; du kannst die Trefferzone bestimmen.)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelwesen, Einzelobjekt
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Humus
Erlernen: Ach, Dru, Geo, Mag 18; 40 EP 1

Humosphaero Du erschaffst eine elementare Kugel, die du mit Konzentration und Blickkontakt 16 Schritt pro Initiativephase bewegen kannst. Die Kugel explodiert, wenn du die Konzentration oder den Blickkontakt verlierst, du sie absichtlich zündest oder die Wirkungsdauer endet. Die Explosion richtet 4W6 TP an und verursacht Fesseln (S. 98). Pro Schritt Entfernung fällt der niedrigste Würfel weg.

Mächtige Magie: Die TP steigen um 1W6.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Vorgegebene Bewegung (-4; du gibst der Kugel die Bewegung bis zur Explosion vor, Konzentration und Blickkontakt zur Kugel sind nicht nötig.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 2 Schritt
Wirkungsdauer: 2 Initiativphasen
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Humus
Erlernen: Ach, Mag 18; Geo, Dru 20; 60 EP 1

Humus Mit Humusmagie kannst du die Kraft der lebenden Natur nutzen, um Wunden zu heilen, Pflanzen wachsen zu lassen oder Humuselementare herbeizurufen. 1

Höllengepein zerreiße dich! Dein Opfer windet sich in schrecklichen Schmerzen und ist bis zum Ende der Wirkungsdauer handlungsunfähig. Am Ende der Wirkungsdauer erleidet es 2 Punkte Erschöpfung. Die Wirkung endet vorzeitig, wenn das Opfer Schaden nimmt.
Mächtige Magie: Das Opfer erleidet einen weiteren Punkt Erschöpfung.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Dämonisch, Einfluss
Erlernen: Bor 8; Alch, Mag 18; 60 EP 1

H'Szints Auge (passiv) Du kannst einen gebundenen Kristall als Hilfsmittel für eine magische Analyse (S. 80) verwenden. Gehört der Kristall zur selben Fertigkeit wie die wirkende Magie (bei Artefakten nur wirkende Sprüche), steigt der AG um +1.
Erlernen: Ach 16; 20 EP 1

Ignifaxius Flammenstrahl Eine Flammenlanze fügt dem Ziel 4W6 TP zu und verursacht Nachbrennen (S. 98). Ballistischer Zauber.
Mächtige Magie: Die TP steigen um 2W6.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Gezielter Strahl (-4; du kannst die Tref ferzone bestimmen.)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelwesen, Einzelobjekt
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Feuer
Erlernen: Mag 14; Ach 18; Dru, Srl 20; 40 EP 1

Ignifugo Feuerbann Du löschst ein Feuer bis zur Größe eines Kaminfeuers.
Mächtige Magie: Du kannst ein Feuer bis zur Größe eines großen Lagerfeuers/eines Scheiterhaufens/eines brennenden Schiffes/einer brennenden Häusergruppe löschen.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Feuerdiebstahl (-4, Wirkungsdauer 1 Stunde, 1 AsP; du kannst ein maximal fackelgroßes Feuer von seiner alten Quelle nehmen und in deiner Hand mit dir tragen.)
Selbstlöschung (-4, 0 Aktionen, 4 AsP; du löschst dich selbst.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 32 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Feuer, Umwelt
Erlernen: Dru 14; Alch, Geo, Sch, Srl 16; Mag 18; 40 EP 1

Ignimorpho Feuerform Du kannst ein bestehendes Feuer bis zur Größe einer Fackel formen oder verlöschen lassen. Die Verformung geschieht mit einer GS von 8 Schritt pro Initiativphase und benötigt Konzentration.
Mächtige Magie: Du kannst ein Feuer bis zur Größe eines Kaminfeuers/eines großen Lagerfeuers/eines Scheiterhaufens/eines brennenden Schiffes manipulieren.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: 8 Initiativphasen

Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Feuer
Erlernen: Elf, Srl 18; 20 EP 1

Igniplano Flächenbrand Du beschwörst flammende Urgewalten aus der Erde hervor. In einem Kreis mit 4 Schritt Radius fügen Flammensäulen jedem Wesen 4W6 TP zu, die Nachbrennen (S. 98) verursachen. Alles Brennbares in der Zone geht augenblicklich in Flammen auf.
Mächtige Magie: Die TP steigen um +2W6.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 32 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 32 AsP
Fertigkeiten: Feuer
Erlernen: -; 60 EP 1

Ignisphaero Du erschaffst eine elementare Kugel, die du mit Konzentration und Blickkontakt 16 Schritt pro Initiativephase bewegen kannst. Die Kugel explodiert, wenn du die Konzentration oder den Blickkontakt verlierst, du sie absichtlich zündest oder die Wirkungsdauer endet. Die Explosion richtet 4W6 TP an und verursacht Nachbrennen (S. 98). Pro Schritt Entfernung fällt der niedrigste Würfel weg.
Mächtige Magie: Die TP steigen um 1W6.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Vorgegebene Bewegung (-4; du gibst der Kugel die Bewegung bis zur Explosion vor, Konzentration und Blickkontakt zur Kugel sind nicht nötig.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 2 Schritt
Wirkungsdauer: 2 Initiativphasen
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Feuer
Erlernen: Mag 18; Ach, Geo 20; 60 EP 1

Ignorantia Ungesehen Zufällige Beobachter bemerken dich nicht und Umstehende verlieren das Interesse. Wenn jemand allein mit dir ist oder sich konzentriert, muss ihm eine Konterprobe (Wachsamkeit, 16) gelingen, um dich bewusst wahrzunehmen. Erlaubt Aufrechterhalten.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Minuten
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Einfluss, Illusion
Erlernen: Srl 16; Mag 18; 40 EP 1

Illusion Illusionen sind Trugbilder, mit denen Scharlatane ihr Publikum in den Bann ziehen. Aber auch manche Dämonen erschaffen Illusionen, um ihre Opfer zu täuschen. 1

Illusion auflösen Wirkt gegen Zauber der Fertigkeit Illusion, spezielle Antimagie-Modifikationen siehe S. 126.
Fertigkeiten: Antimagie, Illusion
Erlernen: Mag, Srl 14; Hex, Sch 18; 20 EP 1

Immerwährender Kampf Die Lebenskraft deiner Feinde stärkt dich. Wenn du seit dem Beginn deiner letzten Initiativephase einen mindestens normal großen Gegner besiegt hast, regenerierst du eine Wunde, bei großen oder sehr großen Gegnern sogar zwei Wunden.

Mächtige Liturgie: Du kannst den Gegner seit der vor-/dritt-/viert-/fünffletzten Initiativephase besiegt haben. Allerdings kannst du die Liturgie pro besiegttem Gegner nur einmal nutzen.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Guter Kampf

Erlernen: Kor 16; 80 EP 1

Immunität gegen Gifte **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Vorteil Resistenz gegen Gifte **Nachkauf:** Extrem selten
Du bist immun gegen Gifte (S. 35). 1

Immunität gegen Krankheiten **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Vorteil Resistenz gegen Krankheiten **Nachkauf:** Extrem selten
Du bist immun gegen Krankheiten (S.35). 1

Imperavi Handlungszwang Dein Ziel muss einen einzigen Befehl von dir ausführen und darf währenddessen nicht gegen dich vorgehen. Widerspricht der Befehl den tiefsten Überzeugungen oder dem Selbsterhaltungstrieb des Zieles, kann es mit einer Konterprobe (Willenskraft, 16) widerstehen. Eine Verschachtelung von Befehlen („Folge allen weiteren Befehlen!“) ist nicht möglich.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: Sofort (-4, 0 Aktionen, 8 AsP; das Ziel muss einen kurzen Befehl sofort ausführen.)

Später (-4; der Zauber wirkt erst, sobald ein einfacher Auslöser eintritt.)

Dauerhafter Diener (-4, 4 Minuten, Berührung, Wirkungsdauer 16 Tage, 32 AsP; du kannst bis zu 16 Befehle äußern.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: 2 Schritt

Wirkungsdauer: 8 Stunden oder bis der Befehl erfüllt ist

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Einfluss

Erlernen: Mag, Dru 16; Bor 18; 60 EP 1

Imperiale Zeichen Sprache 1

Impersona Maskenbild Durch eine Illusion (Sicht) erscheint dein Gesicht und dein Haar wie das einer anderen Person. Du kannst nur Ziele kopieren, die du sehr gut kennst. **Mächtige Magie:** Es reicht, wenn dir das Ziel persönlich bekannt ist/du es eine Weile beobachtet hast/du es vom Hörensagen kennst.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Mal tarnen (-4, 4 AsP; die Illusion betrifft einen anderen Körperteil, wo sie Narben, Tätowierungen und eventuell sogar Dämonenmale verstecken oder erscheinen lassen kann.)

Karikatur (nur Srl; das Gesicht ist grotesk überzeichnet

und eindeutig als Karikatur erkennbar.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Stunden

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Illusion

Erlernen: Mag, Srl 16; 40 EP 1

Improvisation **Kosten:** 60 **Voraussetzungen:** Attribut FF 8
Nachkauf: Häufig
Unzureichendes Werkzeug oder minderwertige Verbrauchsmaterialien gelten um eine Stufe höher. 1

Infanteriewaffen und Speere Verbessert den Einsatz von langen Infanteriewaffen wie Speeren, Hellebarden und Kampfstäben. 1

Ingalfs Alchemie Du rufst den Heiligen Trichter Hesindes herbei, der jede alchemistische Substanz in ihre Bestandteile zerlegen kann. Bei der alchemistischen Analyse erhältst du +2 AG. Außerdem können so seltene Zutaten gewonnen werden.

Mächtige Liturgie: Der AG steigt um 1.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: dereweit

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Magie

Erlernen: Hes 18; 40 EP 1

Ingerimms Zorn verschone uns Der Stein des Ingerimm erscheint. Im Radius von 8 Meilen um diesen unbeweglichen Stein sind alle Lebewesen und Bauwerke vor den elementaren Kräften des Feuers und des Erzes (Brände, Steinschlag, Erdbeben, Vulkanausbrüche) geschützt.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: dereweit

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 32 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Erz

Erlernen: Ang, Ing 16; 20 EP 1

Innere Ruhe Du besinnst dich auf deine innere Kraft. Proben auf Selbstbeherrschung sind um +4 erleichtert.

Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +2. Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Ordnung, Vergessen

Erlernen: Brn, Pra 12; 40 EP 1

Invercano Spiegeltrick Du verwandelst deine Hände in silber glänzende Spiegel. Du kannst den nächsten, während der Wirkungsdauer auf dich gewirkten Zauber auf den Zauberer zurückwerfen, wenn dir eine Konterprobe (IN, 12) gelingt.

Mächtige Magie: Ein weiterer Zauber wird zurückgeworfen.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Silberschild (-8, Einzelobjekt, Wirkungsdauer 1 Stunde; du verzauberst einen Schild, dessen Träger die Zauberwirkung nutzen kann.)

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Kraft

Erlernen: Elf, Mag 18; 60 EP 1

Invocatio Ruft einen Dämon herbei (mehr zur Dämonenbeschwörung siehe S. 81), der in deiner unmittelbaren Nähe erscheint.

Probenschwierigkeit: nach Dämon

Vorbereitungszeit: frei wählbar

Ziel: einzelner Dämon

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: nach Dämon

Fertigkeiten: Dämonisch

Erlernen: Mag 14; Bor, Hex 16; Ach, Alch, Dru 18; 120 EP 1

Irrlichtertanz Bei jeder deiner Bewegungen stieben Funken und Rauch steigt auf. Für feindlich gesinnte Humanoide, Tiere, Feenwesen oder Mythenwesen giltst du als Schreckgestalt Stufe 2 (S. 98).

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen

Kosten: 8 GuP

Fertigkeiten: Dämonische Hilfe (Cpt)

Erlernen: Cpt 14; 40 EP 1

Iryanrüstung **RsBeine:** 1 **RsLArm:** 0 **RsRArm:** 0 **RsBauch:** 2 **RsBrust:** 2 **RsKopf:** 0

Die Rüstung ist feuerresistent. 1

Isdira Sprache 1

Isdira- und Asdharia-Zeichen Sprache 1

Jagd Die Hüter der Jagd begleiten Jagdgesellschaften und achten über die Einhaltung der waidmännischen Regeln. 1

Jagddiskus **TP:** 2W6+0 **RW:** 16 **LZ:** 0 **Härte:** 7 **Fertigkeit:** Wurf-
waffen **Talent:** Diskusse **Eigenschaften:** Stumpf 1

Jagdglück Im Laufe der Wirkungsdauer findest du das nächste Tier, das frungefällig erjagt werden kann. Dadurch sinkt die Schwierigkeit einer Jagd auf 12 (entsprechend eines wildreichen Gebiets, S. 68).

Mächtige Liturgie: Verdoppelt die Zahl der gefundenen Tiere.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Stunden

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Jagd

Erlernen: Fir, Ifi 12; 20 EP 1

Jagdspieß **TP:** 3W6+0 **RW:** 2 **WM:** 0 **Härte:** 7 **Fertigkeit:** Stangen-
waffen **Talent:** Infanteriewaffen und Speere **Eigen-
schaften:** Wendig, Zweihändig 1

Juckreiz, dämlicher! Die Person mit der niedrigsten KL im Radius von 8 Schritt wird von einem heftigen Juckreiz befallen, insbesondere dort, wo es sich nicht kratzen kann. Erschwernisse sind Spielleiterentscheid.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 16 Minuten

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Einfluss

Erlernen: Sch 18; 20 EP 1

Jäger aus der Tiefe Verleiht unter Wasser den Vorteil Tarnung (S. 98) und Pirschen-Proben sind um +4 erleichtert.

Mächtige Anrufung: Erleichtert Pirschen-Proben unter Wasser um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 GuP

Fertigkeiten: Dämonische Hilfe (Cpt)

Erlernen: Cpt 12; 20 EP 1

Kalte Wut **Kosten:** 80 **Voraussetzungen:** Attribut MU 10

Nachkauf: Häufig

Der Held kann sich im Kampf in kalte Wut versetzen und Wundabzüge ignorieren. 1

Kampfdiskus **TP:** 2W6+2 **RW:** 16 **LZ:** 0 **Härte:** 8 **Fertigkeit:** Wurf-
waffen **Talent:** Diskusse **Eigenschaften:** Schwer (4)
1

Kampfflexe **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Attribut IN 4

Nachkauf: Häufig

Deine INI steigt um 4 Punkte. 1

Kampfstab **TP:** 1W6+1 **RW:** 2 **WM:** 1 **Härte:** 4 **Fertigkeit:** Stangen-
waffen **Talent:** Infanteriewaffen und Speere **Eigen-
schaften:** Wendig, Stumpf, Zweihändig 1

Kampfunfähigkeit Sobald dein Charakter vier Einschränkungen erlitten hat, droht er nach jeder weiteren Einschränkung kampfunfähig zu werden. Ein kampfunfähiger Charakter stürzt, kann nicht mehr aufstehen und keine Aktionen oder Reaktionen ausführen. Der Spielleiter entscheidet, ob der Charakter bei Bewusstsein ist.

Du kannst eine Zähigkeits-Probe (12, I) ablegen, um weiter handlungsfähig zu bleiben. Der Wundabzug gilt natürlich auch bei dieser Probe. Misslingt sie, erleidest dein Charakter durch diese Anstrengung noch einen zusätzlichen Punkt Erschöpfung und wird dennoch kampfunfähig. Der Einfachheit halber kann der Spielleiter davon ausgehen, dass die meisten NSC dieses Risiko nicht eingehen. Die Kampfunfähigkeit endet nach einer Stunde oder

sobald eine Einschränkung geheilt wurde – allerdings nur, wenn keine schädlichen Effekte wie Gifte, Krankheiten oder Durst auf deinen Charakter wirken. 1

Karnifilo Raserei Dein Ziel verfällt in einen Kampfrausch. Es erhält die Vorteile Kalte Wut und Offensiver Kampfstil (S. 43) und nutzt in jeder Aktion volle Offensive. Sind keine Gegner mehr da, greift es auch Verbündete an.
Mächtige Magie: Die AT steigt um +1.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Dämonisch, Eigenschaften, Einfluss
Erlernen: Alch, Mag 16; Ach, Bor 18; 40 EP 1

Katzenaugen Du ignorierst eine Stufe Dunkelheit, aber grelles Licht erschwert alle Proben um -2. Bei absoluter Dunkelheit ist der Zauber wirkungslos.
Mächtige Magie: Du ignorierst 2/3 Stufen Dunkelheit.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften
Erlernen: Hex 16; Elf 18; 20 EP 1

Katzenaugen (Blutgeist) Du ignorierst eine Stufe Dunkelheit, aber grelles Licht erschwert alle Proben um -2. Bei absoluter Dunkelheit ist der Zauber wirkungslos.
Mächtige Magie: Du ignorierst 2/3 Stufen Dunkelheit.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 AsP 1

Katzenaugen (Tiergeist) Du ignorierst eine Stufe Dunkelheit, aber grelles Licht erschwert alle Proben um -2. Bei absoluter Dunkelheit ist der Zauber wirkungslos.
Mächtige Magie: Du ignorierst 2/3 Stufen Dunkelheit.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 AsP 1

Katzenhaft **Kosten:** 60 **Voraussetzungen:** Attribut GE 8 **Nachkauf:** Häufig
Erschwernisse durch unsicheren Untergrund sinken um eine Stufe und gegen den Schaden aus Stürzen, Zusammenstößen usw. kannst du deine GE als WS verwenden. 1

Kein Malus als Nebenwaffe 1

Kemi Sprache 1

Kemi-Symbole Sprache 1

Kettenbeinlinge **RsBeine:** 2 **RsLArm:** 0 **RsRArm:** 0 **RsBauch:** 0 **RsBrust:** 0 **RsKopf:** 0
Rüstungsergänzung für die Beine. 1

Kettenhandschuhe **RsBeine:** 0 **RsLArm:** 1 **RsRArm:** 1 **RsBauch:** 0 **RsBrust:** 0 **RsKopf:** 0
Rüstungsergänzung für die Hände. 1

Kettenhaube **RsBeine:** 0 **RsLArm:** 0 **RsRArm:** 0 **RsBauch:** 0 **RsBrust:** 0 **RsKopf:** 2
Helm. Wird üblicherweise unter einem Topfhelm oder Tellerhelm getragen. 1

Kettenhaube mit Gesichtsschutz **RsBeine:** 0 **RsLArm:** 0 **RsRArm:** 0 **RsBauch:** 0 **RsBrust:** 0 **RsKopf:** 3
Helm. 1

Kettenhemd (kurz) **RsBeine:** 1 **RsLArm:** 1 **RsRArm:** 1 **RsBauch:** 1 **RsBrust:** 1 **RsKopf:** 1
Wird üblicherweise mit Leder- oder Kettenzeug ergänzt. 1

Kettenhemd (kurz) (ZRS) **RsBeine:** 1 **RsLArm:** 2 **RsRArm:** 2 **RsBauch:** 3 **RsBrust:** 3 **RsKopf:** 0
1

Kettenhemd (lang) **RsBeine:** 2 **RsLArm:** 2 **RsRArm:** 2 **RsBauch:** 2 **RsBrust:** 2 **RsKopf:** 0
Wird üblicherweise mit Leder- oder Kettenzeug ergänzt. 1

Kettenhemd (lang) (ZRS) **RsBeine:** 2 **RsLArm:** 3 **RsRArm:** 3 **RsBauch:** 3 **RsBrust:** 3 **RsKopf:** 0
1

Kettenkragen **RsBeine:** 0 **RsLArm:** 0 **RsRArm:** 0 **RsBauch:** 0 **RsBrust:** 0 **RsKopf:** 1
Rüstungsergänzung für den Hals. 1

Kettenkugel **TP:** 2W6+2 **RW:** 4 **LZ:** 0 **Härte:** 7 **Fertigkeit:** Wurf-
waffen **Talent:** Schleudern **Eigenschaften:** Niederwerfen
1

Kettenmantel **RsBeine:** 3 **RsLArm:** 3 **RsRArm:** 3 **RsBauch:** 3 **RsBrust:** 3 **RsKopf:** 0
1

Kettenweste **RsBeine:** 0 **RsLArm:** 0 **RsRArm:** 0 **RsBauch:** 3 **RsBrust:** 3 **RsKopf:** 0
1

Kettenzeug **RsBeine:** 1 **RsLArm:** 1 **RsRArm:** 1 **RsBauch:** 1 **RsBrust:** 1 **RsKopf:** 1
Rüstungsergänzung, bestehend aus Kettenbeinlingen, Kettenkragen, Kettenhandschuhen und einem Ketten- oder Stahlhelm. 1

Keule **TP:** 2W6+0 **RW:** 1 **WM:** -1 **Härte:** 8 **Fertigkeit:** Hieb-
waffen **Talent:** Einhandhieb-
waffen **Eigenschaften:** Stumpf,
Kopflastig 1

Keulenrituale Die Knochenkeule kann von Geistern beseelt sein oder ihnen schaden. Knochenkeulen werden unter Schamanen vom Lehrer an den Schüler weitergegeben. Alle Keulenrituale gelten als Objekt ritual. 1

Khunchomer **TP:** 2W6+1 **RW:** 1 **WM:** 0 **Härte:** 9 **Fertig-
keit:** Klingen-
waffen **Talent:** Einhand-
klingen-
waffen **Eigenschaften:** Kopflastig 1

Kirschblütenregen Kirschblüten regnen aus dem Himmel herab. Nah- und Fernkampfangriffe auf dich sind um -4 erschwert, solange du selbst nicht angreifst.
Mächtige Liturgie: Der Malus steigt um -1.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Friede
Erlernen: Tsa 14; 40 EP 1

Klarum Purum Du stoppst die Wirkung eines Giftes bis Stufe 16 sofort.
Mächtige Magie: Die maximal aufgehobene Giftstufe steigt um 4.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Schutz (Wirkungsdauer 8 Stunden; die verzauberte Person ist resistent gegen Gifte bis zur entsprechenden Giftstufe (S. 35). War sie bereits resistent, ist sie immun.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Humus
Erlernen: Alch, Mag 12; Ach, Dru, Elf, Geo, Hex 18; 40 EP 1

Kleiner Giftbann Beendet die Wirkung eines Giftes bis maximal Stufe 20.
Mächtige Liturgie: Die maximal aufgehobene Giftstufe steigt um 4.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Heilung
Erlernen: Per 16; 40 EP 1

Klettern Mit Klettern überwindest du alle Arten von Hindernissen. 1

Klickeradomms Du zerbrichst einen Gegenstand, den du auch mit einem Fausthieb zertrümmern könntest. Der Gegenstand darf maximal 1 Stein wiegen.
Mächtige Magie: Das maximale Gewicht steigt um einen halben Stein.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 2 AsP
Fertigkeiten: Umwelt
Erlernen: Sch 8; Hex, Mag, Srl 18; 20 EP 1

Klingentanz Wenn der Angriff gelingt, darfst du sofort noch einmal angreifen. Dieser Folgeangriff ist nicht erschwert.
Besonderheit: Bei einer Kombination von Klingentanz

und Befreiungsschlag muss jedes Ziel getroffen werden, damit der Klingentanz gelingt.
Voraussetzung: Kein Klingentanz seit letztem Beginn einer eigenen Initiativephase 1

Klingentanz Kosten: 80 **Voraussetzungen:** Attribut IN 10
Nachkauf: Häufig
Erlaubt das Manöver Klingentanz (AT -4): Wenn der Angriff gelingt, darfst du sofort noch einmal angreifen. Dieser Folgeangriff ist nicht erschwert. 1

Klingenwaffen Im Kampf mit allen Varianten von Schwertern, Säbeln und Fechtwaffen werden Proben auf die Fertigkeit Klingenwaffen abgelegt. Dolche gehören nicht zu den Klingenwaffen - sie werden mit der Fertigkeit Handgemenge genutzt. 1

Knüppel TP: 1W6+2 **RW:** 1 **WM:** -1 **Härte:** 5 **Fertigkeit:** Hiebwaffen **Talent:** Einhandhiebwaffen **Eigenschaften:** Stumpf, Kopflastig 1

Koboldgeschenk Du überreichst deinem Opfer einen maximal faustgroßen Gegenstand, der für ihn als ähnlich großer Gegenstand deiner Wahl erscheint. Das Opfer sucht selbst Erklärungen für das Verhalten des Gegenstandes - so wird zum Beispiel ein wegspringender Frosch zu einem wegrollenden Edelstein.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Minuten
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Einfluss
Erlernen: Sch 8; 20 EP 1

Koboldisch Sprache 1

Koboldvision Du bist in der Lage, während der Wirkungsdauer in die Feenwelt zu blicken, sofern sich ein Übergang in der Nähe befindet. Achaz blicken mit diesem Zauber in entrückte Globulen.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Hellsicht, Kraft
Erlernen: Sch 14; Ach 20; 20 EP 1

Komm Kobold komm Du rufst einen Kobold zur Hilfe. Befinden sich Kobolde in einem Radius von 1 Meile, eilt einer von ihnen herbei. Du kannst den Kobold um einen Gefallen bitten, aber er entscheidet selbst, ob er den Gefallen erfüllt.
Mächtige Magie: Verdoppelt den Radius.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Namensruf (-4; du rufst einen dir bereits bekannten Kobold in einem Radius von 8 Meilen herbei.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Verständigung
Erlernen: Sch 8; 20 EP 1

Kommando: Formiert Euch! **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Attribut CH 6 **Nachkauf:** Häufig
Alle Mitstreiter erhalten VT +1. 1

Kommando: Haltet Stand! **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Attribut CH 4 **Nachkauf:** Häufig
Furcht-Effekte für Mitstreiter zählen als eine Stufe niedriger. 1

Kommando: Keine Gefangenen! **Kosten:** 60 **Voraussetzungen:** Attribut CH 8 **Nachkauf:** Häufig
Alle Mitstreiter erhalten TP +2. 1

Kommando: Kennt Keinen Schmerz! **Kosten:** 80 **Voraussetzungen:** Attribut CH 10 **Nachkauf:** Häufig
Alle Mitstreiter erhalten WS +1. 1

Kommandos Du kannst bis zu 4 Mitstreitern in Hörweite den Bonus eines Kommandovorteils (s.u.) für diesen Kampf verleihen. Hohe Qualität (S. 7) vervierfacht die Zahl der Mitstreiter. Jeder Kämpfer kann nur von einem Anführen-Effekt gleichzeitig profitieren.
Der Effekt endet am Ende des Kampfes, bei Kampfunfähigkeit des Anführers oder wenn dieser neue Befehle ruft. Der Anführer selbst profitiert nicht von Kommandos. 1

Kompositbogen TP: 2W6+3 RW: 32 LZ: 1 **Härte:** 3 **Fertigkeit:** Schusswaffen **Talent:** Bögen **Eigenschaften:** Zweihändig
1

Konflikt (einfach) Du kannst deinen Gegner angreifen, mächtige Zauber weben oder dein Gegenüber einschüchtern. Fast jede Aktion, die eine vergleichende Probe beinhaltet, ist ein Konflikt - insbesondere das Aufstehen: Ein Kontrahent kann versuchen, das mit einer Reaktion zu verhindern, dann muss dir zusätzlich eine vergleichende GE-Probe (I) gelingen. Um nur von der liegenden in eine kniende oder von der knienden in eine stehende Position zu kommen, ist keine Probe nötig - wohl aber die Aktion Konflikt. 1

Kontrolle der Miniatur Einmal pro Tag kannst du alle Sinne des Opfers der Miniatur der Herrschaft (s.u.) übernehmen und alle seine Handlungen bestimmen. Widersprechen die Handlungen den moralischen Prinzipien oder dem Selbsterhaltungstrieb des Opfers, kann es mit einer Konterprobe (Willenskraft, 16) widerstehen.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Miniatur der Herrschaft
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Dolchzauber, Einfluss, Hellsicht, Verständigung
Erlernen: Dru 18; 40 EP 1

Kontrolliertes Zaubern **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer I ODER Vorteil Tradition der Borbaradianer I, Attribut KL 4 **Nachkauf:** Häufig
Du kannst Zauber während ihrer Wirkungsdauer jederzeit beenden. 1

Konzentration (voll) Du führst eine Handlung aus, die volle Konzentration erfordert. Dazu gehört das Vorbereiten eines Zaubers oder Fernkampfangriffes sowie das Entschärfen einer Falle. Du kannst bis zu deiner nächsten Initiativphase keine freien Aktionen oder Reaktionen ausführen und musst bei Störungen eine Willenskraft-Probe (16, 1) ablegen. Erleidest du Schaden, steigt die Schwierigkeit der Probe um +4 Punkte pro soeben erlittener Wunde. Bei Misslingen verfallen alle bereits aufgewendeten Aktionen Konzentration. 1

Kopflastig Die Waffe kann zusätzliche Kraft besonders effizient in Schaden umwandeln. Der Schadensbonus durch hohe KK zählt für sie doppelt. 1

Korspieß TP: 2W6+3 RW: 2 WM: 0 **Härte:** 8 **Fertigkeit:** Stangenwaffen **Talent:** Infanteriewaffen und Speere **Eigenschaften:** Kopflastig, Zweihändig 1

Kosten sparen (L) Die Kosten der Liturgie sinken um ein Viertel der Basiskosten. Die Kosten können dadurch nicht unter die Hälfte der Basiskosten sinken. 1

Kosten sparen (M) Die AsP-Kosten des Zaubers sinken um ein Viertel der Basiskosten. Die Kosten können dadurch nicht unter die Hälfte der Basiskosten sinken. 1

Krabbelnder Schrecken Dein Opfer wird von einer Myriade Insekten und Kleintieren bedeckt. Misslingt eine Konterprobe (Willenskraft, 16), ist es handlungsunfähig. Gelingt die Konterprobe, sind alle Proben um -4 erschwert.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Objekt verfluchen (-4, Einzelobjekt, 8 AsP; um das Objekt zu berühren, muss eine Konterprobe (MU, 16) bestanden werden.)
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Dämonisch, Verständigung
Erlernen: Hex 18; Bor, Mag 20; 40 EP 1

Kraft Mit dieser Zauberei kannst die Zauberkraft selbst beherrschen, sie verändern und mit ihr Artefakte und magische Waffen erschaffen oder durch den Limbus reisen. 1

Kraft der Keule Gegen "Geister" - also Wesen der Kategorie Dämon, Elementar, Untoter, Feenwesen - steigt der Waffenschaden der Keule um +2.
Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +1.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Permanenz (Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, Kosten 8 AsP, davon 1 gAsP)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Knochenkeule
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Keulenrituale, Kraft
Erlernen: Smn 14; 40 EP 1

Kraft des Erzes Der schwerste Metallgegenstand in Reichweite wird stark magnetisch. Im Radius von 8 Schritt um den Magneten müssen alle Träger von Metallgegenständen eine Konterprobe (KK, 16) ablegen. Misslingt sie, werden ihnen Metallgegenstände aus den Händen gerissen und schlittern in Richtung des Magneten – bei einer Rüstung mit ihrem Träger. Selbst wenn die Konterprobe gelingt, sind alle Proben im Umgang mit Metallgegenständen um –4 erschwert.

Mächtige Magie: Der Malus steigt um –2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Erz, Verwandlung

Erlernen: Geo 12; Dru 16; Ach 18; Alch, Mag 20; 40 EP 1

Kraft des Humus Du erfüllst ein großes humusaffines Objekt wie einen Baum mit elementarer Lebenskraft. Wer im Radius von 8 Schritt eine Ruhepause verbringt, regeneriert eine zusätzliche Wunde.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Heiliger Hain (–16, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 64 AsP, davon 16 gAsP)

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Humus

Erlernen: Dru, Geo 16; Hex 18; Ach, Elf 20; 40 EP 1

Kraft des Lebens Du segnest bis zu 4 Personen. Proben auf KO und KK sind um +2 erleichtert, Fertigungsproben mit einem dieser Attribute (außer Kampffertigkeiten) um +1.

Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +2/+1.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Wachstum

Erlernen: Per 16; 40 EP 1

Kraftlinienmagie **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer I ODER Vorteil Tradition der Borbaradianer I, Attribut KL 6 **Nachkauf:** Häufig

An Kraftlinien oder -knoten sind Zauber mit passenden Fertigkeiten je nach Linienstärke um +2 bis +4 erleichtert und die Regeneration ist um 2-4 AsP erhöht. 1

Kraftmagie neutralisieren Wirkt gegen Zauber der Fertigkeit Kraft, spezielle Antimagie-Modifikationen siehe S. 126.

Fertigkeiten: Antimagie, Kraft

Erlernen: Mag 18; 20 EP 1

Kraftvoller Kampf I **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Attribut KK 4 **Nachkauf:** Häufig

Bedingungen: einzelne Nahkampfwaffe, nicht beritten.

Dein Waffenschaden steigt um +1. 1

Kraftvoller Kampf II **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Attribut KK 6, Vorteil Kraftvoller Kampf I **Nachkauf:** Häufig
Dein Waffenschaden steigt um +1.

Du kannst in eine Halbschwertstellung wechseln, um deine Waffe in einer um eins kleineren Reichweite zu führen. Der Wechsel in die Stellung oder zurück geschieht in einer Freien Aktion. 1

Kraftvoller Kampf III **Kosten:** 60 **Voraussetzungen:** Attribut KK 8, Vorteil Kraftvoller Kampf II **Nachkauf:** Häufig
Dein Waffenschaden steigt um +1.

Erlaubt das Manöver Befreiungsschlag (AT -4): Du führst eine Attacke aus, die sich (samt anderen Manövern) gegen alle Ziele in einem Winkel von 180° vor dir richtet. Jedem Ziel steht eine eigene Verteidigung zu. 1

Kraftvoller Kampf IV **Kosten:** 80 **Voraussetzungen:** Attribut KK 10, Vorteil Kraftvoller Kampf III **Nachkauf:** Häufig
Bedingung: zwei weitere Attribute auf insgesamt 16.

8 Punkte können zur Verbesserung des Kampfstils verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Krakenhaut Du verwandelst dich in einen Krakenmolch, Hai oder Rochen (beim Erlernen wählen), wobei du deine geistigen Fähigkeiten behältst. Deine körperlichen Fähigkeiten entsprechen denen des Tiers und du kannst in Tiergestalt keine Anrufungen wirken. Erlaubt Aufrechterhalten.

Mächtige Anrufung: Das Tier ist ein überdurchschnittlicher/außergewöhnlicher/herausragender/einzigartiger Vertreter seiner Art. Die Werte des Tieres sind nach Spielereitscheid erhöht.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Stunden

Kosten: 8 GuP

Fertigkeiten: Dämonische Hilfe (Cpt)

Erlernen: Cpt 16; 40 EP

Anmerkungen: Nur herausragende Paktierer können sich in Tiere verwandeln, die nicht zu den Größenklassen klein oder mittel gehören. Solche Verwandlungen sind prinzipiell um –8 erschwert. Die Lernkosten des Zaubers orientieren sich an der Tierart, wobei fliegende, giftige, sehr starke usw. Tiere teurer sind.

Sephrasto: Trage das entsprechende Tier in das Kommentarfeld ein. 1

Krakenruf Du rufst ein Seeungeheuer wie eine Krake oder eine Seeschlange aus der Umgebung herbei, das sich so schnell wie möglich nähert, und kannst es um einen Gefallen bitten. Ist kein Ungeheuer in Reichweite, passiert nichts.

Mächtige Anrufung: Du rufst 2/4/8/16 Tiere.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 4 Meilen

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 GuP

Fertigkeiten: Dämonische Hilfe (Cpt)

Erlernen: Cpt 16; 60 EP 1

Kreis der Verdammnis I Kosten: -400 **Nachkauf:** Üblich

Der Vorteil hat vier Auswirkungen. Erstens erhältst du beim Erwerb der ersten Stufe 400 EP, für jede weitere Stufe 200 EP. Zweitens werden deine Gunstpunkte sofort aufgefüllt. Drittens erhältst du für jede Stufe eine verdorbene Eigenheit. Viertens entwickelst du ein Dämonenmal und kannst über die Liturgie Seelenprüfung als Paktierer erkannt werden. Auf geweihtem/heiligen Boden musst du jede Minute eine Willenskraft-Probe (20/28) ablegen, um nicht durch starke Schmerzen aufzufallen und eine Wunde zu erleiden. 1

Kreis der Verdammnis II Kosten: -200 **Voraussetzungen:**

Vorteil Kreis der Verdammnis I **Nachkauf:** Üblich
Der Vorteil hat vier Auswirkungen. Erstens erhältst du beim Erwerb der ersten Stufe 400 EP, für jede weitere Stufe 200 EP. Zweitens werden deine GuP sofort aufgefüllt. Drittens erhältst du für jede Stufe eine verdorbene Eigenheit. Viertens entwickelst du ein Dämonenmal und kannst über die Liturgie Seelenprüfung als Paktierer erkannt werden. Auf geweihtem/heiligen Boden musst du jede Minute eine Willenskraft-Probe (20/28) ablegen, um nicht durch starke Schmerzen aufzufallen und eine Wunde zu erleiden. 1

Kreis der Verdammnis III Kosten: -200 **Voraussetzungen:**

Vorteil Kreis der Verdammnis II **Nachkauf:** Üblich
Der Vorteil hat vier Auswirkungen. Erstens erhältst du beim Erwerb der ersten Stufe 400 EP, für jede weitere Stufe 200 EP. Zweitens werden deine GuP sofort aufgefüllt. Drittens erhältst du für jede Stufe eine verdorbene Eigenheit. Viertens entwickelst du ein Dämonenmal und kannst über die Liturgie Seelenprüfung als Paktierer erkannt werden. Auf geweihtem/heiligen Boden musst du jede Minute eine Willenskraft-Probe (20/28) ablegen, um nicht durch starke Schmerzen aufzufallen und eine Wunde zu erleiden. 1

Kreis der Verdammnis IV Kosten: -200 **Voraussetzungen:**

Vorteil Kreis der Verdammnis III **Nachkauf:** Üblich
Der Vorteil hat vier Auswirkungen. Erstens erhältst du beim Erwerb der ersten Stufe 400 EP, für jede weitere Stufe 200 EP. Zweitens werden deine GuP sofort aufgefüllt. Drittens erhältst du für jede Stufe eine verdorbene Eigenheit. Viertens entwickelst du ein Dämonenmal und kannst über die Liturgie Seelenprüfung als Paktierer erkannt werden. Auf geweihtem/heiligen Boden musst du jede Minute eine Willenskraft-Probe (20/28) ablegen, um nicht durch starke Schmerzen aufzufallen und eine Wunde zu erleiden. 1

Kreis der Verdammnis V Kosten: -200 **Voraussetzungen:**

Vorteil Kreis der Verdammnis IV **Nachkauf:** Üblich
Der Vorteil hat vier Auswirkungen. Erstens erhältst du beim Erwerb der ersten Stufe 400 EP, für jede weitere Stufe 200 EP. Zweitens werden deine GuP sofort aufgefüllt. Drittens erhältst du für jede Stufe eine verdorbene Eigenheit. Viertens entwickelst du ein Dämonenmal und kannst über die Liturgie Seelenprüfung als Paktierer erkannt werden. Auf geweihtem/heiligen Boden musst du jede Minute eine Willenskraft-Probe (20/28) ablegen, um

nicht durch starke Schmerzen aufzufallen und eine Wunde zu erleiden. 1

Kreis der Verdammnis VI Kosten: -200 **Voraussetzungen:**

Vorteil Kreis der Verdammnis V **Nachkauf:** Üblich
Der Vorteil hat vier Auswirkungen. Erstens erhältst du beim Erwerb der ersten Stufe 400 EP, für jede weitere Stufe 200 EP. Zweitens werden deine GuP sofort aufgefüllt. Drittens erhältst du für jede Stufe eine verdorbene Eigenheit. Viertens entwickelst du ein Dämonenmal und kannst über die Liturgie Seelenprüfung als Paktierer erkannt werden. Auf geweihtem/heiligen Boden musst du jede Minute eine Willenskraft-Probe (20/28) ablegen, um nicht durch starke Schmerzen aufzufallen und eine Wunde zu erleiden. 1

Kreis der Verdammnis VII Kosten: -200 **Voraussetzungen:**

Vorteil Kreis der Verdammnis VI **Nachkauf:** Üblich
Der Vorteil hat vier Auswirkungen. Erstens erhältst du beim Erwerb der ersten Stufe 400 EP, für jede weitere Stufe 200 EP. Zweitens werden deine GuP sofort aufgefüllt. Drittens erhältst du für jede Stufe eine verdorbene Eigenheit. Viertens entwickelst du ein Dämonenmal und kannst über die Liturgie Seelenprüfung als Paktierer erkannt werden. Auf geweihtem/heiligen Boden musst du jede Minute eine Willenskraft-Probe (20/28) ablegen, um nicht durch starke Schmerzen aufzufallen und eine Wunde zu erleiden. 1

Kriegsbogen TP: 2W6+5 **RW:** 32 **LZ:** 1 **Härte:** 3 **Fertigkeit:**

Schusswaffen **Talent:** Bögen **Eigenschaften:** Schwer (8), nicht für Reiter, Zweihändig 1

Kriegsflgel TP: 3W6+0 **RW:** 2 **WM:** -1 **Härte:** 6 **Fertigkeit:**

Hieb Waffen **Talent:** Zweihandhieb Waffen **Eigenschaften:** Kopflastig, Zweihändig 1

Kriegsfächer TP: 1W6+2 **RW:** 0 **WM:** 0 **Härte:** 7 **Fertigkeit:**

Handgemenge **Talent:** Handgemengewaffen **Eigenschaften:** Parierwaffe 1

Kriegshammer TP: 3W6+1 **RW:** 1 **WM:** -1 **Härte:** 9 **Fertigkeit:**

Hieb Waffen **Talent:** Zweihandhieb Waffen **Eigenschaften:** Kopflastig, Schwer (4), Rüstungsbrechend, Stumpf, Zweihändig 1

Kriegslanze TP: 3W6+1 **RW:** 2 **WM:** -1 **Härte:** 5 **Fertigkeit:**

Stangenwaffen **Talent:** Lanzenreiten **Eigenschaften:** 1

Kriegspferd TP: 2W6+2 **RW:** 1 **WM:** 1 **Härte:** 15 **Fertigkeit:**

Athletik **Talent:** Reiten **Eigenschaften:** Niederwerfen, Reittier 1

Kriegswildschwein TP: 2W6+6 **RW:** 0 **WM:** 1 **Härte:** 13 **Fertigkeit:**

Athletik **Talent:** Reiten **Eigenschaften:** Niederwerfen, Reittier 1

Kristallbindung Du bindest einen mindestens daumennagel-

großen Kristall an dich und bestimmst eine Fertigkeit. Der Kristall gilt als passender gebundener Kristall für diese Fertigkeit und erfüllt damit die Bedingung der Kristallomantischen Tradition. Außerdem ist der Kristall unzerstörbar. Du kannst mehrere solche Kristalle besitzen.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Mächtiger Kristall (16 AsP, davon 2/4/6/8 gAsP; Zauber mit dem entsprechenden Merkmal

sind um +1/2/3/4 erleichtert.)
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird
Kosten: 8 AsP, davon 1 gAsP
Fertigkeiten: Kraft, Kristallmagie
Erlernen: Ach 4; 20 EP
Anmerkung: Die meisten Kristallomanten verwenden Kristalle, die affin zu der entsprechenden Fertigkeit sind. Eine entsprechende Tabelle findest du beispielsweise im Wege der Zauberei, S. 325. Ihr könnt aber auch einfach darauf verzichten, penibel die Art jedes einzelnen Kristalls festzulegen – entscheidend ist, dass der Kristall für die richtige Fertigkeit gebunden wurde. 1

Kristallkraft bündeln (passiv) Du kannst einen Zauber mit der Essenz eines gebundenen Kristalls stärken. Der Zauber ist um +4 erleichtert und seine Kosten sinken um die gAsP des Kristalls. Nach dem Zauber zerfällt der Kristall zu Staub.
Erlernen: Ach 12; 40 EP 1

Kristallmagie Die Magie eines Kristallomanten steht und fällt mit seinen gebundenen Kristallen, da ohne den passenden Kristall eine wichtige Bedingung der kristallomantischen Tradition nicht erfüllt ist (S. 76). Jeder Kristall ist dabei einer Fertigkeit zugeordnet, die der Kristallomant fortan ohne Einschränkungen oder sogar mit bedeutenden Vorteilen nutzen kann. Nur die Kristallmagie selbst benötigt keinen Kristall. Die Kristalle und andere nützliche Gegenstände kann der Kristallomant in seinem magischen Schuppenbeutel transportieren, der etwa 4 Liter fasst. Alle Talente gelten als Objektrituale, die passiven Effekte des Schuppenbeutels erfordern aber keine ständige Berührung. 1

Kräfte der Natur Die Heilkraft Sumus beendet ein Gift oder eine Krankheit bis maximal Stufe 16.
Mächtige Magie: Die maximal aufgehobene Gift-/Krankheitsstufe steigt um 4.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Humus, Ringrituale
Erlernen: Geo 12; 40 EP 1

Krähenruf Du rufst einen Krähenschwarm aus bis zu 100 Meilen Entfernung zur Hilfe, der sofort erscheint und an deiner Seite kämpft (WS 3, Koloss I, INI 6, GS 8, VT 3, RW 2, AT 10, TP 2W6–2, Zusätzliche AT I).
Mächtige Magie: WS, AT und TP des Schwarms steigen um je +1.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Einfluss, Kraft, Verständigung
Erlernen: Hex 12; 40 EP 1

Krähenruf (Blutgeist) Du rufst einen Krähenschwarm aus bis zu 100 Meilen Entfernung zur Hilfe, der sofort erscheint und an deiner Seite kämpft (WS 3, Koloss I, INI 6, GS 8, VT 3, RW 2, AT 10, TP 2W6–2, Zusätzliche AT I).
Mächtige Magie: WS, AT und TP des Schwarms steigen um je +1.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP 1

Krähenruf (Tiergeist) Du rufst einen Krähenschwarm aus bis zu 100 Meilen Entfernung zur Hilfe, der sofort erscheint und an deiner Seite kämpft (WS 3, Koloss I, INI 6, GS 8, VT 3, RW 2, AT 10, TP 2W6–2, Zusätzliche AT I).
Mächtige Magie: WS, AT und TP des Schwarms steigen um je +1.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP 1

Krötenhaut **RsBeine:** 0 **RsLArm:** 1 **RsRArm:** 1 **RsBauch:** 1 **RsBrust:** 2 **RsKopf:** 0
Wird üblicherweise mit Lederzeug ergänzt. 1

Krötenkuss Dein Ziel wird von seiner Umgebung furchtsam gemieden. Proben auf Überreden und Rhetorik sind um –4 erschwert, Proben auf Betören sogar um –8.
Mächtige Magie: Der Malus steigt um –2/–4.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Einfluss, Hexenflüche, Illusion
Erlernen: Hex 16; 40 EP 1

Krötensprung Der nächste Sprung deines Zieles ist gewaltig. Er kann bis zu 8 Schritt Weite und 4 Schritt Höhe überwinden und die effektive Sturzhöhe (S. 34) sinkt um 4 Schritt.
Mächtige Magie: Die Weite steigt um +4 Schritt, die (Sturz-)Höhe um +2 Schritt.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Krötengang (–4, Wirkungsdauer 16 Initiativphasen, 8 AsP; dein Ziel kann beliebig oft springen.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften
Erlernen: Hex 16; Ach, Elf 18; 20 EP 1

Krötensprung (Blutgeist) Der nächste Sprung deines Zieles ist gewaltig. Er kann bis zu 8 Schritt Weite und 4 Schritt Höhe überwinden und die effektive Sturzhöhe (S. 35) sinkt um 4 Schritt.
Mächtige Magie: Die Weite steigt um +4 Schritt, die

(Sturz-)Höhe um +2 Schritt.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Krötengang (-4, Wirkungsdauer 16 Initiativphasen, 8 AsP; dein Ziel kann beliebig oft springen.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 4 AsP 1

Krötensprung (Tiergeist) Der nächste Sprung deines Zieles ist gewaltig. Er kann bis zu 8 Schritt Weite und 4 Schritt Höhe überwinden und die effektive Sturzhöhe (S. 35) sinkt um 4 Schritt.

Mächtige Magie: Die Weite steigt um +4 Schritt, die (Sturz-)Höhe um +2 Schritt.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Krötengang (-4, Wirkungsdauer 16 Initiativphasen, 8 AsP; dein Ziel kann beliebig oft springen.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 4 AsP 1

Kugel des Astrologen Über der Kugel entsteht ein Abbild des aktuellen Sternenhimmels, von dem du einzelne Teile hervortreten lassen kannst. Das Abbild leuchtet nur schwach und ist im Sonnenlicht nicht zu sehen.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Kristallkugel
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Hellsicht, Kugelzauber
Erlernen: Srl 14; Mag 16; 20 EP 1

Kugel des Hellsehers (passiv) Du lässt 2 gAsP in die Kugel fließen. Fortan sind Hellsichtszauber um +1 erleichtert.
Modifikationen: Mächtige Kugel (Hellsichtszauber sind um +2 erleichtert, du musst 4 gAsP in die Kugel fließen lassen.)

Fertigkeiten: Hellsicht, Kugelzauber
Erlernen: Mag, Srl 16; 20 EP 1

Kugel des Illusionisten (passiv) Du lässt 2 gAsP in die Kugel fließen. Fortan sind Illusionszauber um +1 erleichtert
Modifikationen: Mächtige Kugel (Illusionszauber sind um +2 erleichtert, du musst 4 gAsP in die Kugel fließen lassen.)

Fertigkeiten: Illusion, Kugelzauber
Erlernen: Srl 12; Mag 18; 20 EP 1

Kugelzauber Die Kristallkugel eines Scharlatans oder Gildemagiers dient als Fokus für Illusionen, aber auch als Spionagewerkzeug. Alle Talente gelten als Objektrituale. 1

Kulminatio Kugelblitz Du schließt einen erratischen Kugelblitz auf dein Ziel. Der Kugelblitz nähert sich dem Ziel 4 Initiativephasen lang mit 3W6 Schritt pro Initiativephase (einmal auswürfeln). Wenn er das Ziel erreicht, richtet er 1W20 SP an.

Mächtige Magie: Die SP steigen um 4.

Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Schneller Blitz (-4; der Blitz bewegt sich um 1W6 Schritt schneller. Mehrfach wählbar.)
Wächter (-4, Wirkungsdauer 1 Stunde, nur Ach; der Kugelblitz verharrt still und verfolgt das erste Wesen (außer dir), das sich ihm auf weniger als 8 Schritt nähert.)
Wolke von A'Tall (-8, 16 Aktionen, Zone, Wirkungsdauer 1 Stunde, 32 AsP; dir folgt eine Gewitterwolke. Auf dein Kommando lösen sich einmalig 2W6 Kugelblitze aus ihr.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: 32 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Umwelt
Erlernen: Ach, Mag 20; 40 EP 1

Kunstverstand Du erhältst einen groben Eindruck vom Verkaufswert des Gegenstandes.

Probenschwierigkeit: 12
Mächtige Liturgie: Du erhältst einen ungefähren/guten/genauen/detaillierten Eindruck.
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Heiliges Handwerk, List
Erlernen: Ang 12; Ing, Phe 14; 20 EP 1

Kurzbogen TP: 2W6+1 **RW:** 16 **LZ:** 0 **Härte:** 3 **Fertigkeit:** Schusswaffen **Talent:** Bögen **Eigenschaften:** Zweihändig 1

Kurze Wurfaffen Verbessert den Einsatz von Wurfäxten, Wurfbeilen, Wurfmessern und Wurfsternen. 1

Kurzschwert TP: 2W6+0 **RW:** 0 **WM:** 0 **Härte:** 10 **Fertigkeit:** Klingenwaffen **Talent:** Einhandklingenwaffen **Eigenschaften:** Wendig 1

Kusch! Das verzauberte Tier flieht vor dir.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Modifikationen: Schrecken des Schwarms (-4; du verscheuchst einen Schwarm Kleintiere.)

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: einzelnes Tier
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Einfluss
Erlernen: Geo, Sch 16; 20 EP 1

Kusch! (Blutgeist) Das verzauberte Tier flieht vor dir.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Modifikationen: Schrecken des Schwarms (-4; du verscheuchst einen Schwarm Kleintiere.)

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: einzelnes Tier
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP 1

Kusch! (Tiergeist) Das verzauberte Tier flieht vor dir.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: Schrecken des Schwarms (-4; du verscheuchst einen Schwarm Kleintiere.)
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: einzelnes Tier
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP 1

Kusliker Lamellar RsBeine: 1 RsLArm: 1 RsRArm: 1 RsBauch: 3 RsBrust: 3 RsKopf: 0
Wird üblicherweise mit Bronzezeug ergänzt. 1

Kusliker Lamellar (ZRS) RsBeine: 1 RsLArm: 1 RsRArm: 1 RsBauch: 3 RsBrust: 3 RsKopf: 0
Wird üblicherweise mit Bronzehelm, -Arm und -Beinschienen ergänzt. 1

Kusliker Zeichen Sprache 1

Kälbchensegen Das neugeborene Tier ist immun gegen Krankheiten.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Tier
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Monat
Kosten: 1 KaP
Fertigkeiten: Neubeginn, Wachstum
Erlernen: Per 12, Tsa 14; 0 EP 1

Körper des Blutgeists Du setzt eine der beim Tier deines Blutgeists angegebenen Verwandlungen (S. 160) ein. Du kannst auch beide Verwandlungen gleichzeitig nutzen, dafür musst du den Zauber zwei Mal wirken.
Mächtige Magie: Falls zutreffend, geschieht das Folgende: Probenerleichterungen steigen um +2, TP um +2, die Giftstufe um +4, die Flugweiten und -höhen um 4/2 Schritt. Je zwei Stufen erhöhen einen RS-Bonus um +1.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Verwandlung, Gaben des Blutgeists
Erlernen: Ana 12; 60 EP 1

Körperbeherrschung Kosten: 80 Voraussetzungen: Attribut GE 10 **Nachkauf:** Häufig
Du kannst Nah- oder Fernkampfangriffen, elementaren Schadenszaubern oder ähnlichen Schadensquellen mit einer GE-Gegenprobe entgegen. Der Einsatz von Körperbeherrschung wird angesagt, nachdem übliche Verteidigungsmöglichkeiten (wie eine Verteidigung) versagt haben, aber bevor der Schaden bestimmt wird. Anschließend erleidest du einen Punkt Erschöpfung. 1

Körperlose Reise Du trennst deinen Geist vom Körper. Dein Körper bleibt totengleich zurück, während sich dein Geist mit der Geschwindigkeit eines Pferdes bewegen kann. Er kann jederzeit den Limbus betreten oder verlassen. Im Limbus bewegt er sich mit einer Geschwindigkeit von 100 Meilen pro Stunde. Um massive Hindernisse zu durchqueren, sind nach Spielleiterentscheid Willenskraft-Proben notwendig, antimagische Materialien oder Orte

bleiben dir verwehrt. Der Zauber endet erst, wenn Geist und Körper wieder vereint sind – nach dem Ende der Wirkungsdauer erleidest du allerdings alle 4 Minuten 1 Punkt Erschöpfung, bis Körper und Geist vereint sind.
Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Manifestation (-4; du kannst Umstehenden während der Wirkungsdauer als geisterhafte Gestalt erscheinen.)

Fernzauber (-8; du kannst weiterhin Zauber wirken. Dabei musst du auf Geste und gesprochene Formel verzichten.)

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Kraft

Erlernen: Dru 18; Ach, Bor, Geo, Hex, Mag 20; 60 EP 1

Kürass RsBeine: 0 RsLArm: 0 RsRArm: 0 RsBauch: 2 RsBrust: 3 RsKopf: 0
Benötigt keine wattierte Unterkleidung. 1

Lach dich gesund Du erzählst deinem Ziel einen hervorragenden Witz, der es in einen kichernden Rauschzustand versetzt. Währenddessen erhält es 2W6+4 Heilpunkte. Für jede Überschreitung der WS wird eine Wunde geheilt. Das Ziel muss dir vertrauen und du kannst dich nicht selbst mit dem Zauber belegen.

Mächtige Magie: Erhöht die Heilpunkte um 4.

Probenschwierigkeit: 12+Wund-Mod des Ziels

Modifikationen: Tanz dich wach (-4; du tanzt gemeinsam mit deinem Ziel, das statt Wunden Erschöpfung regeneriert.)

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Einfluss, Humus

Erlernen: Sch 14; 40 EP 1

Lachkrampf Dein Opfer bekommt einen schweren Lachkrampf, der es von jeglicher Beteiligung in Rededuellen abhält. Nach 1 Minute darf es mit einer Konterprobe (Willenskraft, 16) versuchen, den Zauber zu beenden.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: Schluckauf (2 AsP; dein Opfer erhält einen kräftigen Schluckauf. Auswirkungen sind Spielleiterentscheid.)

Blähungen (-4; alle Proben zur gesellschaftlichen Interaktion sind um -4 erschwert.)

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: 16 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Einfluss

Erlernen: Sch 8; 20 EP 1

Langaxt TP: 3W6+1 RW: 1 WM: -1 Härte: 9 Fertigkeit: Hiebaffen **Talent:** Zweihandhiebaffen **Eigenschaften:** Kopplastig, Schwer (4), Rüstungsbrechend, Zweihändig 1

Langbogen TP: 2W6+3 RW: 64 LZ: 1 Härte: 3 Fertigkeit: Schusswaffen Talent: Bögen Eigenschaften: Schwer (4), nicht für Reiter, Zweihändig 1

Langdolch TP: 1W6+2 RW: 0 WM: 0 Härte: 10 Fertigkeit: Handgemenge Talent: Handgemengewaffen Eigenschaften: Parierwaffe 1

Langer Arm An der Spitze des Stabs entsteht eine astrale Hand, die du steuern kannst. Mit ihr kannst du gefährliche Versuche durchführen und Zauber mit der Reichweite Berührung wirken. Der Zauber endet vorzeitig, wenn du den Stab nicht mehr berührst.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zauberstab

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Stabzauber, Umwelt

Erlernen: Mag 14; 20 EP 1

Langer Lulatsch Dein Opfer dehnt sich entweder auf seine dreifache Größe aus oder schrumpft auf ein Drittel. Das Gewicht des Opfers bleibt gleich. Alle seine körperlichen Tätigkeiten sind um -4 erschwert.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: Langfinger/Wurstfinger (-4 pro Gliedmaß; der Zauber betrifft nur einzelne Gliedmaßen.)

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Verwandlung

Erlernen: Sch 12; 20 EP 1

Lanzenreiten Verbessert den Einsatz von Lanzen im berittenen Kampf. 1

Largorax' Hammer Du rufst Lagorax' Hammer herbei. Der Hammer erleichtert alle Schmieden-Proben an einem bestimmten Handwerksstück um +2. Der Hammer kann auch als Waffe gegen einen Drachen oder einen Gegenstand aus Erz oder Fels gerichtet werden und richtet 2W20+10 TP an. Er verschwindet nach einem Angriff.

Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +1 und den Schaden um +10.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: dereweit

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Erz, Heiliges Handwerk

Erlernen: Ang 18; 60 EP 1

Lasso TP: 0W6+0 RW: 4 LZ: 0 Härte: 2 Fertigkeit: Wurfaffen Talent: Schleudern Eigenschaften: Umklammern (-2; 12) 1

Last des Alters Dein Opfer altert schlagartig um 8 Jahre, Auswirkungen davon sind Spielleiterentscheid.

Mächtige Magie: Das Opfer altert um weitere 4 Jahre.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: Verschrumpelte Glieder (-4, 8 AsP, davon 1 gAsP; der Zauber betrifft nur ein einziges Körperteil des Opfers.)

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird

Kosten: 16 AsP, davon 2 gAsP

Fertigkeiten: Temporal, Verwandlung

Erlernen: Bor 20; 20 EP 1

Laufen Laufen kommt in Verfolgungsjagden zu Fuß zum Einsatz, wenn du einen Verbrecher stellen oder einem Raubtier entkommen möchtest. 1

Launen des Windes Dein Körper wird leicht wie eine Feder, die emporschwebt und vom Wind fortgetragen wird. Du kannst die Flugrichtung nur durch das Abstoßen von Gegenständen beeinflussen. Gegen Ende der Wirkungsdauer nimmt dein Gewicht langsam wieder zu.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Luft, Ringrituale

Erlernen: Geo 16; 40 EP 1

Lebenskraft des Dolches Du entziehst dem Boden Lebenskraft und regenerierst in der nächsten Ruhephase eine zusätzliche Wunde (nicht kumulativ).

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Humus

Erlernen: Geo 12; Dru 14; 40 EP 1

Lederharnisch RsBeine: 0 RsLArm: 0 RsRArm: 0 RsBauch: 2 RsBrust: 2 RsKopf: 0 1

Lederhelm RsBeine: 0 RsLArm: 0 RsRArm: 0 RsBauch: 0 RsBrust: 0 RsKopf: 2 Helm. 1

Lederhelm (verstärkt) RsBeine: 0 RsLArm: 0 RsRArm: 0 RsBauch: 0 RsBrust: 0 RsKopf: 3 Helm. 1

Lederhose RsBeine: 1 RsLArm: 0 RsRArm: 0 RsBauch: 1 RsBrust: 0 RsKopf: 0 Rüstungsergänzung für die Beine. 1

Lederschild TP: 1W6+-1 RW: 0 WM: 1 Härte: 5 Fertigkeit: Handgemenge Talent: Schilde Eigenschaften: Schild, Stumpf 1

Lederweste RsBeine: 0 RsLArm: 0 RsRArm: 0 RsBauch: 1 RsBrust: 1 RsKopf: 0 1

Lederzeug RsBeine: 1 RsLArm: 1 RsRArm: 1 RsBauch: 1 RsBrust: 1 RsKopf: 1

Rüstungsergänzung, bestehend aus ledernen Arm- und Beinschienen, Streifenschurz und einem Lederhelm. 1

Leib der Erde Du harmonierst mit dem Element Humus. Du bist immun gegen Gifte und Humusschaden.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Reise in die Erde (-4; du kannst dich mit 2 Schritt pro Initiativephase durch Holz und Erde bewegen, als würdest du darin tauchen. Im Humus brauchst du nicht zu atmen.)

Begleiter (-4; der Zauber betrifft auch eine weitere Person, mit der du permanent Hautkontakt halten musst.)

Leib aus Humus (-8; Deine Kreaturenklasse wird zu "Elementar" mit allen entsprechenden Eigenschaften (S. 99). Du kannst während der Wirkungsdauer keine Zauber wirken.)

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Humus, Verwandlung

Erlernen: Geo, Hex 16; Elf, Dru, Mag 20; 60 EP 1

Leib der Wogen Du harmonierst mit dem Element Wasser. Du bist immun gegen Wasserschaden. Strömungen und der Druck unter Wasser beeinflussen dich nicht.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Reise ins Wasser (-4; du kannst dich mit GS Schritt pro Initiativephase durchs Wasser bewegen. Du musst im Wasser nicht atmen.)

Begleiter (-4; der Zauber betrifft auch eine weitere Person, mit der du permanent Hautkontakt halten musst.)

Leib aus Wasser (-8; Deine Kreaturenklasse wird zu "Elementar" mit allen entsprechenden Eigenschaften (S. 99). Du kannst während der Wirkungsdauer keine Zauber wirken.)

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Wasser, Verwandlung

Erlernen: Ach 18; Elf, Geo 20; 60 EP 1

Leib des Dolches (passiv) Wenn du bei einer Verwandlung deines Körpers (egal ob freiwillig oder unfreiwillig) deinen Ritualgegenstand bei dir trägst, hast du ihn auch nach der Rückverwandlung wieder bei dir.

Erlernen: Dru 16; 20 EP 1

Leib des Eises Du harmonierst mit dem Element Eis. Du bist immun gegen Kälte und Eisschaden.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Reise ins Eis (-4; du kannst dich mit 1 Schritt pro Initiativephase in Eis und Schnee bewegen, als würdest du darin tauchen. Im Eis brauchst du nicht zu atmen.)

Begleiter (-4; der Zauber betrifft auch eine weitere Person, mit der du permanent Hautkontakt halten musst.)

Leib aus Eis (-8; Deine Kreaturenklasse wird zu "Elementar" mit allen entsprechenden Eigenschaften (S. 99). Du

kannst während der Wirkungsdauer keine Zauber wirken.)

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Eis, Verwandlung

Erlernen: Ach, Elf 18; Dru 20; 60 EP 1

Leib des Erzes Du harmonierst mit dem Element Erz. Du bist immun gegen Erzscha-den und dein RS gegen Metallwaffen steigt um 1.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Reise ins Element (-4; du kannst dich mit 1 Schritt pro Initiativephase durch Stein und Erz bewegen, als würdest du darin tauchen. Im Erz brauchst du nicht zu atmen.)

Begleiter (-4; der Zauber betrifft auch eine weitere Person, mit der du permanent Hautkontakt halten musst.)

Leib aus Erz (-8; Deine Kreaturenklasse wird zu "Elementar" mit allen entsprechenden Eigenschaften (S. 99). Du kannst während der Wirkungsdauer keine Zauber wirken.)

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Erz, Verwandlung

Erlernen: Elf 18; Geo, Dru 20; 60 EP 1

Leib des Feuers Du harmonierst mit dem Element Feuer. Du bist immun gegen Hitze und Feuerschaden.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Reise ins Feuer (-4; du kannst dich mit 1 Schritt pro Initiativephase durch Feuer und Lava bewegen, als würdest du darin tauchen. Im Feuer brauchst du nicht zu atmen.)

Begleiter (-4; der Zauber betrifft auch eine weitere Person, mit der du permanent Hautkontakt halten musst.)

Leib aus Feuer (-8; Deine Kreaturenklasse wird zu "Elementar" mit allen entsprechenden Eigenschaften (S. 99). Du kannst während der Wirkungsdauer keine Zauber wirken.)

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Feuer, Verwandlung

Erlernen: Geo, Hex 16; Alch, Elf, Dru, Mag 20; 60 EP 1

Leib des Windes Du harmonierst mit dem Element Luft. Du bist immun gegen Luftschaden, wiegst nur noch die Hälfte und Winde beeinflussen dich nicht.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Reise im Wind (-4; du kannst dich mit GS Schritt pro Initiativephase durch die Luft bewegen, als würdest du darin tauchen.)

Begleiter (-4; der Zauber betrifft auch eine weitere Person, mit der du permanent Hautkontakt halten musst.)

Leib aus Luft (-8; Deine Kreaturenklasse wird zu "Ele-

mentar" mit allen entsprechenden Eigenschaften (S. 99). Du kannst während der Wirkungsdauer keine Zauber wirken.)

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Luft, Verwandlung

Erlernen: Elf 16; Hex 18; Ach, Dru, Geo, Mag 20; 60 EP 1

Leichte Armbrust TP: 3W6+1 RW: 32 LZ: 4 Härte: 4 Fertigkeit: Schusswaffen Talent: Armbrüste Eigenschaften: Zweihändig 1

Leichte Platte RsBeine: 2 RsLArm: 0 RsRArm: 0 RsBauch: 4 RsBrust: 4 RsKopf: 0

Wird üblicherweise mit Kettenzeug oder Plattenzeug ergänzt. 1

Leidensbund Du übernimmst 2 Wunden von deinem Ziel.

Mächtige Magie: Du übernimmst 1 weitere Wunde.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Krankheitsbund (Probenschwierigkeit Krankheitsstufe; du übernimmst die Krankheit deines Ziels.)

Giftbund (Probenschwierigkeit Giftstufe; du übernimmst das Gift von deinem Ziel.)

Heilender Dritter (-4; zwei Einzelpersonen; du überträgst die Wunden von einem Ziel auf ein freiwilliges anderes.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Humus, Verständigung

Erlernen: Ach 18; Hex 20; 40 EP 1

Letzter Ausweg Dein Vertrauentier mobilisiert alle Kräfte, um dich oder sich zu retten. Alle Feinde in 4 Schritt Radius erleiden 2W6 SP. Das Vertrauentier erleidet sofort 4 Wunden.

Mächtige Magie: Die SP steigen um +4.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Kraft, Vertrautenmagie

Erlernen: Geo 14, Hex 16; 40 EP 1

Levthans Fesselung Du rufst das heilige Levthansband herbei, das sich um das Ziel legt und es bindet. Das Ziel muss ein Daimonid, Dämon, Elementar, Feenwesen oder Untoter sein und die Beschwörungsschwierigkeit von maximal 24 aufweisen. Während der Fesselung ist das Ziel entrückt und zu keiner Handlung fähig, kann aber auch nicht zum Ziel von AT, Zaubern oder Liturgien werden.

Mächtige Liturgie: Erhöht die Beschwörungsschwierigkeit um 4.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Harmonie

Erlernen: Rah 18; 60 EP

Anmerkung: Legenden zufolge soll es eine Variante der Liturgie geben, die sogar halbgöttliche Wesen binden kann. 1

Levthans Feuer Das Ziel entbrennt in heißer Leidenschaft für dich. Auf einer Skala von abstoßend/uninteressant/neutral/begehrntwert/unwiderstehlich steigt seine Einstellung dir gegenüber um eine Stufe. In einem folgenden Liebespiel kannst du deine gesamte Wund- und AsP-Regeneration auf das Ziel übertragen oder die gesamte Regeneration des Ziels stehlen. Mächtige Magie: Steigert die Einstellung um eine weitere Stufe.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Stunden

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Einfluss, Verständigung

Erlernen: Hex 16; 20 EP 1

Liaiellas Orakel Du erfährst, ob die Seele eines Verschollenen von Liaiella in Borons Hallen (oder an Swafnirs Tafel) getragen wurde oder nicht. Letzteres ist auch der Fall, wenn der Verschollene lebt oder an Land, oder dämonisch ver-seuchtem Gewässer, starb.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Seefahrt

Erlernen: Eff, Swa 12; 0 EP 1

Licht Das Licht Praios' ist vor allem von den Mystikern in der Kirche hoch verehrt. 1

Licht des Dolches Du ignorierst eine Stufe Dunkelheit, aber grelles Licht erschwert alle Proben um -2. Bei absoluter Dunkelheit ist der Zauber wirkungslos.

Mächtige Magie: Du ignorierst 2/3 Stufen Dunkelheit.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Eigenschaften

Erlernen: Dru, Geo 14; 40 EP 1

Licht des Herrn Strahlendes Sonnenlicht erleuchtet deine Umgebung in einem Radius von 16 Schritt. Das Gebiet gilt als geweihter Boden. Die Liturgie gilt außerdem als Konterprobe (12) gegen Dunkelheitszauber, die bei Gelingen aufgehoben werden.

Mächtige Liturgie: Mit zwei Stufen gilt der Boden als heilig.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 16 KaP
Fertigkeiten: Licht
Erlernen: Pra 14; 40 EP 1

Licht des verborgenen Pfades An einer unterirdischen Weggabelung findest du die richtige Abzweigung zu deinem Ziel.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 2 KaP
Fertigkeiten: Heiliges Erz
Erlernen: Ang 12; Ing 14; 20 EP 1

Liebling der Gottheit **Kosten:** 80 **Voraussetzungen:** Attribut KL 10, Vorteil Geweiht I **Nachkauf:** Häufig
Zeigt der gewertete Würfel bei einer Liturgie eine 16 oder höher, kostet diese keine KaP und erhält eine zusätzliche Stufe Mächtige Liturgie. 1

Lied der Feen Du rufst ein Feenwesen zur Hilfe. Befinden sich Feenwesen in einem Radius von 1 Meile, eilt eines von ihnen herbei. Du kannst das Feenwesen um einen Gefallen bitten, aber es entscheidet selbst, ob es den Gefallen erfüllt.

Mächtige Magie: Verdoppelt den Radius.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Namensruf (-4; du rufst ein dir bereits bekanntes Feenwesen in einem Radius von 8 Meilen herbei.)
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Verständigung, Zaubermelodien
Erlernen: Bard 16; 20 EP 1

Lied der Flammen Flammen im Radius von 4 Schritt lodern heller und spenden mehr Wärme. In ihrer Umgebung steigt die Temperaturstufe um eins (siehe S. 35).

Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Innere Wärme (-8; auch ohne Feuer steigt die Temperaturstufe für alle Zuhörer um eins.)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Feuer, Verwandlung, Zaubermelodien
Erlernen: Bard 16; 20 EP 1

Lied der Heilung Das Lied stärkt die Lebenskraft der Verwundeten. Der am schwersten verletzte Zuhörer in 4 Schritt Radius regeneriert in der nächsten Ruhephase zwei zusätzliche Wunden. Bei Gleichstand entscheidet der Spieler.

Mächtige Magie: Mit zwei/vier Stufen erstreckt sich die Wirkung auch auf den am zweit-/drittstärksten Verletzten.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Humus, Zaubermelodien
Erlernen: Bard 14; 40 EP 1

Lied der Lieder Alle Humanoide in Hörreichweite sind von deiner immer berauscheren Musik völlig gefesselt. Nur mit einer Konterprobe (Willenskraft, 16) kann sich ein Zuhörer für 16 Initiativphasen dem Zauber des Liedes entziehen. Ansonsten erwacht er, wenn du aufhörst zu spielen oder er eine Wunde erleidet. Erfordert Konzentration, erlaubt Aufrechterhalten.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Einfluss, Elfenlieder
Erlernen: Elf 16; 40 EP 1

Lied der Reinheit Dein Lied schwächt dämonische Einflüsse in deiner Umgebung, natürliches Leben kehrt zurück. Auf der Skala normal/leicht verseucht/deutlich verseucht/stark verseucht/kleines Unheiligtum/mittleres Unheiligtum/mächtiges Unheiligtum sinkt das Gebiet um eine Stufe.

Mächtige Magie: Das Gebiet sinkt um eine weitere Stufe.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Jahr
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Antimagie, Elfenlieder, Umwelt
Erlernen: Elf 18; 20 EP

Anmerkung: Verschiebst du die Skala auf normal, kehren die dämonischen Einflüsse nicht von selbst zurück – außer die Ursache der Verseuchung existiert weiterhin. 1

Lied des Trostes Dein Lied hilft dem Ziel, erlebte Schicksalsschläge zu verkraften und neuen Lebensmut zu fassen.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 1 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Einfluss, Elfenlieder
Erlernen: Elf 8; 20 EP

Anmerkung: Wiederholte Anwendung kann helfen, eine entsprechende Eigenheit zu verändern. 1

Lied des Wanderers Das Lied stärkt das Durchhaltevermögen eines müden Wanderers. Der Zuhörer mit dem geringsten DH (siehe S. 34) in 4 Schritt Radius erhält ein verdoppeltes DH* und der Intervall, in dem er durch körperliche

Anstrengung Erschöpfung verursacht, verdoppelt sich.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Zaubermelodien
Erlernen: Bard 12; 20 EP 1

Limbus versiegeln Du verhinderst in einem kreisförmigen Bereich von 16 Schritt Radius sämtliche Wechsel zwischen dem Limbus und der dritten Sphäre.
Mächtige Magie: Der Radius erhöht sich um 8 Schritt.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Kraft
Erlernen: Mag 20; 20 EP 1

Lindwurmschläger TP: 2W6+2 RW: 1 WM: 0 Härte: 10 Fertigkeit: Hiebaffen **Talent:** Einhandhiebaffen **Eigenschaften:** 1

Linkhand TP: 1W6+1 RW: 0 WM: 0 Härte: 10 Fertigkeit: Handgemenge **Talent:** Handgemengewaffen **Eigenschaften:** Parierwaffe, Wendig 1

List Phex ist ein Gott der Opportunisten, Betrüger und listenreichen Händler. Seine Diener sind darauf angewiesen, schnell zu denken - und am besten um drei Ecken mehr als das Gegenüber. 1

Liturgische Bindung Mit dieser Liturgie kannst du Liturgien in einem Gegenstand speichern. Die Regeln entsprechen jenen zur Erschaffung magischer Artefakte (S. 78), allerdings können nur ladungsbasierte Artefakte erschaffen werden.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Stunden
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: nach Artefakt
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Zwölfgöttlicher Ritus
Erlernen: Ang, Ing 18; Aves, Brn, Eff, Fir, Hes, Ifi, Kor, Nan, Per, Phe, Pra, Rah, Ron, Tsa, Tra, Swa 20; 60 EP
Anmerkung: Geweihte Artefakte werden nur sehr selten an Laien vergeben. Am ehesten kommen Gläubige auf einer gottgefälligen Queste in Frage. 1

Liturgische Disziplin **Kosten:** 60 **Voraussetzungen:** Attribut KL 8, Vorteil Geweiht I **Nachkauf:** Häufig
Ermöglicht die spontane Modifikation Kosten sparen (Liturgie -4): Die Kosten der Liturgie sinken um ein Viertel der Basiskosten. Die Kosten können dadurch nicht unter die Hälfte der Basiskosten sinken. 1

Liturgische Routine **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Attribut KL 4, Vorteil Geweiht I **Nachkauf:** Häufig
Bei Liturgien gewürfelte Patzer gelten nur als gewöhnlich misslungen. 1

Liturgische Sorgfalt **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Attribut KL 6, Vorteil Geweiht I **Nachkauf:** Häufig
Misslungene Liturgien kosten nur 1/4 der Basiskosten. 1

Liturgische Technik ignorieren Du ignorierst eine der bei der Tradition angeführten Bedingungen. Ignorierst du die Bedingung Sicht, musst du das Ziel auf eine andere Art und Weise wahrnehmen. 1

Lockruf (Wesen) Du rufst das beim Erlernen gewählte Wesen, meist ein Tier, herbei. Befindet sich ein Wesen dieser Art in einem Radius von 4 Meilen, eilt es herbei. Du kannst dieses Wesen um einen Gefallen bitten, das dieses wenn möglich erfüllen wird. Dann trollt sich das Wesen.
Mächtige Magie: Verdoppelt den Radius und die Zahl der herbeieilenden Wesen.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Einfluss, Geister rufen, Verständigung
Erlernen: Smn 14; 20 EP

Anmerkung: Der Zauber muss für jedes Wesen extra gelernt werden. Übliche Wesen sind Wölfe (Nivesen), Wildschweine (Goblins), Rinder (Ferkinas), Schlinger (Achaz), Seeschlangen (Achaz), Haie (Tocamujac), Oger (Ork), Mammuts (Gjalsker).
Sephasto: Trage die gewählten Wesen in das Kommentarfeld ein. Wenn du mehrere Wesen wählst, dann erhöhe die EP-Kosten entsprechend. 1

Lockruf und Feenfüße Einem kleinen, maximal 1 Stein schweren Objekt wachsen Feenfüße und es läuft zu dir. Die Feenfüße sind eine Illusion (Sicht).
Mächtige Magie: Verdoppelt das Gewicht.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Da lang! (-4; du kannst ein anderes Ziel als dich selbst angeben.)
Erbsenparade (-4; der Zauber betrifft eine Gruppe von Gegenständen, die zusammen nicht mehr wiegen als das Maximalgewicht.)
Feenflügel (-8; das Objekt fliegt zu dir.)
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Illusion, Umwelt
Erlernen: Sch 12; 20 EP 1

Lodernder Zorn Stichflammen schießen aus einem mindestens fackelgroßen Feuer empor. Die Flammen richten 4W6 TP an und verursachen Nachbrennen (S. 98). Pro Schritt Entfernung fällt der niedrigste Würfel weg. Du selbst bist gegen den Schaden immun.
Mächtige Liturgie: Die TP steigen um 2W6.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 32 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Feuer
Erlernen: Ang 16; Ing 18; 60 EP
Anmerkung: Wenige Hochgeweihte kennen angeblich eine noch mächtigere Variante mit einem deutlich höheren Wirkungsbereich. 1

Lohn der Unverzagten Du stärkst die Widerstandskraft des Gesegneten. Proben zur Abwehr von Krankheiten sind um +4 erleichtert.
Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Woche
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Heilung, Heim und Herd
Erlernen: Per 12; Tra 16; 20 EP 1

Luft Luftzauberer können Stürme erzeugen und beruhigen, das Wetter beeinflussen und die unstillen Luftelementare herbeirufen. 1

Löwenmähne **RsBeine:** 0 **RsLArm:** 1 **RsRArm:** 1 **RsBauch:** 0
RsBrust: 1 **RsKopf:** 1
Rüstungsergänzung für den Hals. 1

Macht der Luft Ruft ein Elementarwesen des jeweiligen Elements herbei (mehr zu Herbeirufungen S. 81), das in deiner unmittelbaren Nähe erscheint.
Probenschwierigkeit: 16/24/32 (Diener/Dschinn/Meister)
Vorbereitungszeit: frei wählbar
Ziel: einzelnes Elementar
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 16/32/64 AsP (Diener/Dschinn/Meister)
Fertigkeiten: Geister rufen, Luft
Erlernen: Smn 16; 60 EP 1

Macht der Ungeformten Ruft einen Dämon herbei (mehr zur Dämonenbeschwörung siehe S. 81), der in deiner unmittelbaren Nähe erscheint.
Probenschwierigkeit: nach Dämon
Vorbereitungszeit: frei wählbar
Ziel: einzelner Dämon
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: nach Dämon
Fertigkeiten: Dämonisch, Geister rufen, Geister des Zorns
Erlernen: Smn 18; 120 EP 1

Macht des Blutes Dein Ziel muss eine körperliche Handlung deiner Wahl ausführen. Widerspricht der Befehl dem Selbsterhaltungstrieb des Zieles, kann es mit einer Konterprobe (Willenskraft, 16) widerstehen. Du fügst dir beim Wirken dieses Rituals eine Wunde zu.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 8 Initiativphasen
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Einfluss, Geister des Zorns
Erlernen: Smn 20; 40 EP 1

Macht des Erzes Ruft ein Elementarwesen des jeweiligen Elements herbei (mehr zu Herbeirufungen S. 81), das in deiner unmittelbaren Nähe erscheint.
Probenschwierigkeit: 16/24/32 (Diener/Dschinn/Meister)
Vorbereitungszeit: frei wählbar
Ziel: einzelnes Elementar
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 16/32/64 AsP (Diener/Dschinn/Meister)
Fertigkeiten: Erz, Geister rufen
Erlernen: Smn 18; 60 EP 1

Macht des Feuers Ruft ein Elementarwesen des jeweiligen Elements herbei (mehr zu Herbeirufungen S. 81), das in deiner unmittelbaren Nähe erscheint.
Probenschwierigkeit: 16/24/32 (Diener/Dschinn/Meister)
Vorbereitungszeit: frei wählbar
Ziel: einzelnes Elementar
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 16/32/64 AsP (Diener/Dschinn/Meister)
Fertigkeiten: Feuer, Geister rufen
Erlernen: Smn 18; 60 EP 1

Macht des Humus Ruft ein Elementarwesen des jeweiligen Elements herbei (mehr zu Herbeirufungen S. 81), das in deiner unmittelbaren Nähe erscheint.
Probenschwierigkeit: 16/24/32 (Diener/Dschinn/Meister)
Vorbereitungszeit: frei wählbar
Ziel: einzelnes Elementar
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 16/32/64 AsP (Diener/Dschinn/Meister)
Fertigkeiten: Humus, Geister rufen
Erlernen: Smn 16; 60 EP 1

Macht des Lebens Die strahlende Macht des Lebens schreckt Untote und Dämoniden ab. Liegt die Beschwörungsschwierigkeit eines dieser Wesen bei maximal 16, kann es dir nicht näher als 4 Schritt kommen.
Mächtige Magie: Erhöht die Beschwörungsschwierigkeit um 4.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Antimagie, Ringrituale
Erlernen: Geo 18; 40 EP 1

Macht des Wassers Ruft ein Elementarwesen des jeweiligen Elements herbei (mehr zu Herbeirufungen S. 81), das in deiner unmittelbaren Nähe erscheint.
Probenschwierigkeit: 16/24/32 (Diener/Dschinn/Meister)
Vorbereitungszeit: frei wählbar
Ziel: einzelnes Elementar
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 16/32/64 AsP (Diener/Dschinn/Meister)
Fertigkeiten: Geister rufen, Wasser
Erlernen: Smn 16; 60 EP 1

Macht über den Regen Das Wetter in einer Zone von bis zu 1 Meile Radius verändert sich nach deinem Willen. Du kannst folgende Skalen um insgesamt zwei Stufen verändern:

Niederschlag: trocken/Nieselregen/Regen/starker Regen/Wolkenbruch
Wind: windstill/leichte Brise/steife Brise/Sturm/Orkan
Temperatur: heiß/warm/mittel/kühl/kalt.
Mächtige Magie: Du kannst die Skalen um eine weitere Stufe verändern.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Zone
Reichweite: 1 Meile
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 32 AsP
Fertigkeiten: Luft, Ringrituale, Umwelt, Wasser
Erlernen: Geo 14; 40 EP 1

Madas Spiegel Die Spiegelung des Mondes auf der Wasseroberfläche verwandelt sich in das Abbild des Ziels. Zusätzlich kannst du kleine Teile des Hintergrunds erkennen und spürst flüchtig die Gefühlseindrücke deines Zieles. Dieses erinnert sich währenddessen an dich.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Einzelperson
Reichweite: dereweit
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Hellsicht, Verständigung
Erlernen: Hex 18; Dru, Srl 20; 20 EP 1

Magazin 1

Magie Hesinde gilt als Schutzpatronin der Magie und nicht wenige Geweihte, gerade unter den Draconitern, gelten als Experten in diesem Gebiet. 1

Magieabweisend **Kosten:** 40 **Nachkauf:** Extrem selten
Zauber wirken auf dich deutlich schwächer. Du ignorierst bei allen Zaubern eine Stufe der spontanen Modifikation Mächtige Magie. Zauber ohne Mächtige Magie haben auf dich keine Wirkung. 1

Magiebann Die Antimagie und der Kampf gegen Dämonen haben gerade in den letzten Jahren einen erhöhten Stellenwert innerhalb der Praioskirche erhalten. 1

Magiedilettant **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer
I **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Geste.
Du kannst alle allgemeinen Zauber erlernen und benutzen, die weniger als 60 EP kosten.
Du kannst pro Zauber maximal zwei spontane Modifikationen (oder eine Modifikation zweimal) einsetzen. 1

Magiegespür **Kosten:** 60 **Nachkauf:** Extrem selten
In der Nähe astraler Kräfte überfällt dich ein Frösteln, du hörst sphärische Klänge oder ein Farbschleier legt sich über die Umgebung. Mit dem Talent Sinnenschärfe kannst du Intensitätsanalysen (S. 80) von magischen Gegenständen durchführen. Nach dem aktiven Einsatz der Gabe erleidest du 1 Punkt Erschöpfung. 1

Magiekunde Die astrale Kraft durchzieht die ganze Welt und wird seit Jahrtausenden von Zauberern genutzt. Magiekunde ist das theoretische Wissen über diese Kraft und ihre Verwendung. 1

Magierstab **TP:** 1W6+1 **RW:** 2 **WM:** 0 **Härte:** 1 **Fertigkeit:** Stangenwaffen **Talent:** Infanteriewaffen und Speere **Eigenschaften:** Stumpf, Unzerstörbar, Zweihändig 1

Magietheorie Magietheorie hilft dir bei der Einschätzung und der Analyse von magischen Phänomenen. 1

Magische Elixiere Magische Elixiere beinhaltet Heiltränke, Stärkungsmittel und Verwandlungselixiere, kurz die hohe Kunst der Alchemie. Rezepte findest du auf S. 64. 1

Magischer Raub Du kannst bei deinem nächsten Zauber teilweise oder ganz auf die AsP des Ziels zugreifen. Der nächste Zauber kann nicht auf das Ziel des magischen Raubs gewirkt werden.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Stunden
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Kraft, Verständigung
Erlernen: Dru 12; Geo 14; Mag 18; Ach, Bor, Hex 20; 40 EP 1

Magnetismus Der Erdboden im Radius von 8 Schritt wirkt wie ein starker Magnet. Wenn eine Konterprobe (KK, 16) misslingt, werden Metallwaffen aus der Hand gerissen und kleben am Boden fest, während Kämpfer in Metallrüstungen zu Boden gehen und nicht mehr aufstehen können. Selbst bei einer gelungenen Konterprobe sind Kampfkationen mit Metallwaffen um -4 erschwert.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Erz, Ringrituale, Umwelt
Erlernen: Geo 16; 60 EP 1

Mahlstrom Du erzeugst einen Strudel im Wasser. Wesen in der Umgebung müssen jede Initiativephase eine Konterprobe (Schwimmen, 16) ablegen, die um die Distanz zum Zentrum in Schritt erleichtert ist. Beim Misslingen wird es 4 Schritt näher ins Zentrum des Mahlstroms gezogen. Im Zentrum erleidet jedes Ziel 4W6 SP und wird in die Tiefe gezogen.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Schiffverschlinger (-4, 4 Minuten, Wirkungsdauer 1 Stunde, 64 AsP; der Strudel ist so groß, dass er sogar Schiffe verschlingen kann. Die Konterprobe ist nur um 1 pro 8 Schritt Distanz erleichtert.)
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 64 Schritt
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Umwelt, Wasser
Erlernen: Dru 18; Geo, Mag 20; 40 EP 1

Mahrish Sprache 1

Mahrishische Glyphen Sprache 1

Mammutonpanzer **RsBeine:** 2 **RsLArm:** 2 **RsRArm:** 2 **RsBauch:** 3 **RsBrust:** 3 **RsKopf:** 0
Lederrüstung mit Scheiben von Mammutstoßzähnen. 1

Manifesto Element Du beschwörst eine etwa faustgroße Menge oder kleine Manifestation des Elements herbei, mit dem du den Zauber wirkst. Sie verschwindet nach dem Ende der Wirkungsdauer.

Fertigkeit Eis: Du kannst zum Beispiel einen Schneeball oder einen Eiszapfen erscheinen lassen, ein Getränk kühlen, oder deine Körpertemperatur etwas senken.

Fertigkeit Erz: Du kannst zum Beispiel eine Hand voll Sand oder einen Stein erscheinen lassen oder das Gewicht eines Gegenstandes kurzzeitig etwas erhöhen.

Fertigkeit Feuer: Du kannst zum Beispiel eine kleine Flamme über deiner Hand tanzen lassen, deine Körpertemperatur etwas erhöhen, eine Pfeife anzünden oder einen Funkenschwarm erzeugen.

Fertigkeit Humus: Du kannst zum Beispiel eine Knospe erblühen lassen, eine Hand voll Kuhmist herbeizaubern, ein Gänseblümchen erscheinen lassen, oder einen kleinen Kratzer schließen.

Fertigkeit Luft: Du kannst zum Beispiel einen frischen Windhauch rufen, einen Wohlgeruch erzeugen, oder einen kleinen Luftwirbel erschaffen.

Fertigkeit Wasser: Du kannst zum Beispiel einen Becher mit Wasser füllen, deine Hände abspülen, eine Pfütze bilden oder tagsüber einen kleinen Regenbogen glitzern lassen.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Demanifesto (-4; du kannst die Manifestation nach Belieben verschwinden und wieder auftauchen lassen.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 2 AsP

Fertigkeiten: Eis, Erz, Feuer, Humus, Luft, Wasser

Erlernen: Ach, Alch 8; Dru, Geo, Mag 14; Hex, Srl 18; Elf 20; 20 EP 1

Mannschaftssegens Die gesamte Schiffsmannschaft erhält eine Erleichterung von +2 auf MU-Proben und ignoriert eine Stufe jedes Furchteffekts, solange sie sich an Bord eines Schiffes aufhält.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird

Kosten: 16 KaP, davon 2 gKaP

Fertigkeiten: Seefahrt

Erlernen: Swa 8; Eff 12; 20 EP 1

Marbos Geleit Deine Seele verlässt kurzzeitig deinen Körper und begleitet und beschützt die des Verstorbenen auf dem Weg über das Nirgendmeer.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis zu 1 Tag

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Tod

Erlernen: Brn 18; 0 EP 1

Matrixstabilisierung (passiv) Der Zauberstab stabilisiert die Zauberei bestimmter Fertigkeiten. In einem einstündigen Ritual, das 16 AsP kostet, kannst du eine Fertigkeit pro 4 volle Punkte PW Stabzauber wählen. Bei Proben auf diese Fertigkeiten patzt du nur, wenn der gewertete Würfel eine 1 zeigt und der nächsthöhere Würfel eine 1–8.
Erlernen: Mag 14; 40 EP 1

Matrixverständnis **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer I ODER Vorteil Tradition der Borbaradianer I, Attribut FF 6 **Nachkauf:** Häufig

Der erste wirkende Zauber, der bei der Artefakterschaffung misslingt, darf einmal wiederholt werden.

Bei Strukturanalysen (S. 80) erhältst du einen zusätzlichen Analysegrad, wenn der gewertete Würfel eine 12 oder höher zeigt. 1

Mattenrücken **RsBeine:** 0 **RsLArm:** 0 **RsRArm:** 0 **RsBauch:** 0 **RsBrust:** 1 **RsKopf:** 1

Rüstungsergänzung der Achaz für den Rücken. Wird üblicherweise ergänzt mit einer Brustplatte (Leder). 1

Mechanik Mit Mechanik stellst du Apparaturen wie Armbrüste, Flaschenzüge oder Südweiser her und wartest sie. 1

Mehrere Ziele (D) Die Anrufung wirkt auf mehrere Ziele in Reichweite. Die Kosten werden für jedes Ziel einzeln bezahlt. 1

Mehrere Ziele (L) Die Liturgie wirkt auf mehrere Ziele in Reichweite. Die Kosten werden für jedes Ziel einzeln bezahlt, Modifikationen wie Kosten sparen für jedes Ziel einzeln abgerechnet. 1

Mehrere Ziele (M) Der Zauber wirkt auf mehrere Ziele in Reichweite. Die Kosten werden für jedes Ziel einzeln bezahlt, Modifikationen wie Kosten sparen für jedes Ziel einzeln abgerechnet. Richtet sich der Zauber gegen die MR, steht jedem unfreiwilligen Ziel eine eigene MR-Probe zu, um dem Zauber zu widerstehen. 1

Meister der Maritimen Das Ziel befolgt einen Charyptorothgefälligen Befehl, wenn ihm keine Konterprobe (Willenskraft, 20) gelingt.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson (nur maritime Humanoide)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 8 GuP

Fertigkeiten: Dämonische Hilfe (Cpt)

Erlernen: Cpt 16; 40 EP 1

Meister der Seelenlosen **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer I ODER Vorteil Tradition der Borbaradianer I, Attribut MU 6 **Nachkauf:** Häufig

Wann immer ein gebundenes unheiliges Wesen (S. 81) seinen Dienst erfüllt hat, kannst du für die Hälfte der Basisbeschwörungskosten einen zusätzlichen Dienst erbitten.

1

Meister der Wünsche **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer I ODER Vorteil Tradition der Borbaradianer I, Attribut CH 6 **Nachkauf:** Häufig
Nachdem ein gebundenes Elementar (S. 81) einen Dienst erfüllt hat, kannst du für die Hälfte der Basisbeschwörungskosten einen zusätzlichen Dienst erbitten. 1

Meister minderer Geister Du rufst Mindergeister herbei. Befinden sich Mindergeister in einem Radius von 1 Meile, eilt bis zu einem Dutzend von ihnen herbei. Sie verhalten sich ihrem Naturell gemäß.
Mächtige Magie: Verdoppelt den Radius.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: 1 Meile
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Verständigung
Erlernen: Sch 8; Geo 14; Dru 20; 20 EP 1

Meisterliche astrale Regeneration **Kosten:** 80 **Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer I ODER Vorteil Tradition der Borbaradianer I, Attribut KO 10 **Nachkauf:** Häufig
Du regenerierst 3 weitere, zusätzliche AsP pro Nacht. 1

Meisterschuss Der Angriff richtet zwei zusätzliche Wunden an - auch wenn der Schaden zu gering ist, um eine Wunde anzurichten. 1

Meisterschuss **Kosten:** 80 **Voraussetzungen:** Attribut FF 10 **Nachkauf:** Häufig
Erlaubt das Manöver Meisterschuss (FK -8) im Fernkampf: Der Angriff richtet zwei zusätzliche Wunden an - auch wenn der Schaden zu gering ist, um eine Wunde anzurichten. 1

Meisterstück Während du dich in deine Handwerkskunst versenkst, wirst du mit Inspiration erfüllt. Du kannst ein Kunstwerk wie mit dem Vorteil Meisterwerk (S. 58) erschaffen. Besitzt du den Vorteil bereits, steigt die Qualität um eine weitere Stufe.
Probenschwierigkeit: Herstellungsschwierigkeit des Handwerksstücks
Vorbereitungszeit: 1 Tag
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: bis zur Fertigstellung
Kosten: 32 KaP
Fertigkeiten: Heiliges Handwerk, Wissen
Erlernen: Ang, Hes, Ing 16; 60 EP 1

Meisterwerk **Kosten:** 80 **Voraussetzungen:** Attribut FF 10 **Nachkauf:** Häufig
Mit hervorragenden Materialien und dem doppelten Zeitaufwand kannst du ein Meisterwerk schaffen. Dieses erhält zusätzlich 2x die Modifikation hohe Qualität und kann verbesserte Eigenschaften nach Meisterentscheid haben. Solche Werke sind extrem selten und Gegenstand von Sagen und Legenden. Der Vorteil kann nur mit Fertigkeiten mit einem unmodifizierten Probenwert von mindestens 16 angewandt werden. 1

Melodie der Beruhigung Deine Melodie nimmt Zuhörern im Radius von 4 Schritt die Angst. Auf ihnen lastende Furcht-Effekte sinken um eine Stufe. Erfordert Konzentration, erlaubt Aufrechterhalten.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Einfluss, Zaubermelodien
Erlernen: Bard 14; 60 EP 1

Melodie der Besänftigung Die Melodie besänftigt Tiere im Radius von 32 Schritt. Wenn ihnen eine Konterprobe (Magieresistenz, 16) misslingt, verlieren sie ihre Angriffslust, solange sie nicht angegriffen oder gereizt werden. Erfordert Konzentration, erlaubt Aufrechterhalten.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Einfluss, Zaubermelodien
Erlernen: Bard 16; 20 EP 1

Melodie der Ermutigung Die Melodie schenkt den Menschen Zuversicht. Alle Zuhörer in einem Radius von 4 Schritt erhalten eine Erleichterung +2 auf Anführen und MU. Erfordert Konzentration, erlaubt Aufrechterhalten.
Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +1
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Einfluss, Zaubermelodien
Erlernen: Bard 12; 40 EP 1

Melodie der Kunstfertigkeit Die Melodie erleichtert alle Proben zur Herstellung eines bestimmten Handwerksstückes um +2.
Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +1.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: bis zur Fertigstellung.
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Elfenlieder
Erlernen: Elf 18; 60 EP 1

Melodie der Versöhnung Die Melodie schafft in 4 Schritt Radius eine versöhnliche Atmosphäre, wenn den Zuhörern keine Konterprobe (Magieresistenz, 16) gelingt. Proben auf Betören und Rhetorik sind um +4 erleichtert, Proben auf Überreden und Einschüchtern um -4 erschwert. Erfordert Konzentration, erlaubt Aufrechterhalten.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Zone

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Einfluss, Zaubermelodien
Erlernen: Bard 12; 40 EP 1

Melodie der Verwirrung Die Melodie verwirrt die Zuhörer in 4 Schritt Radius. Wenn ihnen eine Gegenprobe (Magieresistenz, 16) misslingt, sind alle Proben auf KL und IN um -2 erschwert, Proben auf Fertigkeiten mit KL und IN um -1. Erfordert Konzentration, erlaubt Aufrechterhalten.
Mächtige Magie: Der Malus steigt um -2/-1.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Zaubermelodien
Erlernen: Bard 16; 20 EP 1

Melodie des Einlullens Alle Humanoide in Hörreichweite sind von deiner immer berauscheren Musik völlig gefesselt. Nur mit einer Konterprobe (Willenskraft, 16) kann sich ein Zuhörer für 16 Initiativphasen dem Zauber des Liedes entziehen. Ansonsten erwacht er, wenn du aufhörst zu spielen oder er eine Wunde erleidet. Erfordert Konzentration, erlaubt Aufrechterhalten.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Einfluss, Zaubermelodien
Erlernen: Bard 16; 40 EP 1

Melodie des Windes Du öffnest deine Sinne für Eindrücke aus der Windrichtung, die von der Harmonie des Ortes, seinen Pflanzen und Bewohnern künden. Die Stimmungen, Visionen oder Geräusche bleiben dabei stets vage. Erfordert Konzentration.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Elfenlieder, Hellsicht, Luft
Erlernen: Elf 12; 20 EP 1

Melodie des Zauberschutzes Magieresistenz-Proben aller Zuhörer im Radius von 4 Schritt sind um +2 erleichtert. Erfordert Konzentration, erlaubt Aufrechterhalten.
Mächtige Magie: Erhöht den Bonus um +1.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Zone
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Antimagie, Eigenschaften, Zaubermelodien
Erlernen: Bard 16; 40 EP 1

Memorabilia Falsifizierung Dein Opfer verdrängt sämtliche Erinnerungen an einen von dir bestimmten Zeitraum von maximal 1 Stunde. Seitdem darf maximal 1 Stunde vergangen sein.

Mächtige Magie: Der Zeitraum und die maximal vergangene Zeit erhöhen sich auf 1 Tag/1 Woche/1 Monat/1 Jahr.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Modifikationen: Falsche Erinnerung (-4; du kannst deinem Opfer eine neue Erinnerung grob vorgeben. Die Details füllt sein Unterbewusstsein aus.)
Tilgung von Wissen (-4; du kannst wählen, welche Ereignisse vergessen werden und welche nicht.)
Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 16 AsP, davon 2 gAsP)
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Woche
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Einfluss
Erlernen: Elf, Mag 18; Ach, Dru, Hex 20; 60 EP 1

Memorans Gedächtniskraft Du kannst dir sämtliche Bilder, Schriftstücke, Inschriften und ähnliches für immer einprägen. Eine Seite eines Buches kostet dich etwa eine Minute.

Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Drachengedächtnis (-8, Wirkungsdauer 16 Initiativphasen; alles, was du während der Wirkungsdauer siehst, ist dir für immer ins Gedächtnis gebrannt.)
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: selbst
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Hellsicht
Erlernen: Alch, Mag 16; Dru 20; 40 EP 1

Memorans Gedächtniskraft (Blutgeist) Du kannst dir sämtliche Bilder, Schriftstücke, Inschriften und ähnliches für immer einprägen. Eine Seite eines Buches kostet dich etwa eine Minute.

Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Drachengedächtnis (-8, Wirkungsdauer 16 Initiativphasen; alles, was du während der Wirkungsdauer siehst, ist dir für immer ins Gedächtnis gebrannt.)
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: selbst
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 8 AsP 1

Memorans Gedächtniskraft (Tiergeist) Du kannst dir sämtliche Bilder, Schriftstücke, Inschriften und ähnliches für immer einprägen. Eine Seite eines Buches kostet dich etwa eine Minute.

Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Drachengedächtnis (-8, Wirkungsdauer 16 Initiativphasen; alles, was du während der Wirkungsdauer siehst, ist dir für immer ins Gedächtnis gebrannt.)
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: selbst
Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 8 AsP 1

Menetekel Flammenschrift Du lässt bis zu 64 Schriftzeichen mit einer Länge von bis zu 8 Schritt Gesamtgröße erscheinen. Die Zeichen sehen wie Flammenlinien, verschmier-tes Blut oder astrales Glühen oder Ähnliches aus und sind eine Illusion (Sicht).

Mächtige Magie: Die Zahl der Schriftzeichen und deren maximale Größe verdoppelt sich.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Illusion

Erlernen: Mag, Srl 14; 20 EP 1

Mengbilar TP: 1W6+1 RW: 0 WM: -1 Härte: 5 Fertigkeit: Handgemenge Talent: Handgemengewaffen Eigenschaften: Zerbrechlich 1

Menschenkenntnis Menschenkenntnis ist deine Fähigkeit, die Absichten deines Gegenüber zu durchschauen. Damit enttarnst du Lügen und falsche Annäherungsversuche. 1

Messer TP: 1W6+1 RW: 0 WM: -1 Härte: 6 Fertigkeit: Handgemenge Talent: Handgemengewaffen Eigenschaften: 1

Metamorpho Gletscherform Du formst Eis mit bloßen Händen in die wundersamsten Formen. Die Kosten, Zauberdauer und Modifikationen Mächtige Magie sind Meisterentscheid. Beispiele:

4 AsP, 1x Mächtige Magie, 4 Aktionen: Du formst einen Eiszapfen um zu einer einfachen Waffe aus Eis (identische Werte, aber zerbrechlich).

8 AsP, keine Mächtige Magie, eine halbe Stunde: Ein Eisblock wird zu einem Iglu.

16 AsP, 2x Mächtige Magie, 1 Stunde: Du ziehst eine einfache Brücke über eine Eisspalte.

128+ AsP, 4x Mächtige Magie, 1 Woche: Du errichtest einen Eispalast, wie ihn die Firnelfen bewohnen.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Schnee (-4; du kannst auch mit Schnee arbeiten, der dabei zu Eis wird.)

Wasser (-8; du kannst auch mit Wasser arbeiten, das dabei gefriert.)

Permanenz (-4, ein Viertel der Basiskosten als gAsP; das so geformte Eis schmilzt auch bei hohen Temperaturen nicht mehr.)

Vorbereitungszeit: nach Vorhaben

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird

Kosten: nach Vorhaben

Fertigkeiten: Eis, Verwandlung

Erlernen: Elf 16; Dru, Mag 20; 60 EP 1

Mholurenhaut Der RS deines Zieles steigt um 1.

Mächtige Anrufung: Je zwei Stufen verleihen +1 RS.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Körperschild (-4, 1 GuP; die Mholurenhaut schützt nur eine Trefferzone.)

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 2 GuP

Fertigkeiten: Dämonische Hilfe (Cpt)

Erlernen: Cpt 14; 40 EP 1

Minderpakt Kosten: 0 Nachkauf: Üblich

Minderpakte werden deutlich leichter als reguläre Pakte geschlossen - und oft auch unfreiwillig. Dafür bedeutet ein Minderpakt noch keinen Eintritt in die Kreise der Verdammnis. Stattdessen kann ein Minderpaktierer sofort einen Vorteil für maximal 20 EP erwerben, für den er nicht zwingend die Voraussetzungen erfüllen muss - ein klassisches Beispiel ist die Tradition der Borbaradianer I.

Im Gegenzug erhält ein Minderpaktierer die Eigenheit „Von (Erzdämon) berührt“. Mit dieser Eigenheit kann der Erzdämon versuchen, den Minderpaktierer in passenden Situationen zu einem Seelenpakt zu verführen. 1

Miniatur der Herrschaft Aus Lehm und einem Körperteil des Opfers (z.B. ein Haar oder einen Blutstropfen) fertigt du eine Miniatur der Herrschaft. Während der Wirkungsdauer kannst du einmal pro Tag einen Einflusszauber oder einen Fluch der Pestilenz auf die Miniatur sprechen. Dieser Zauber wird direkt auf das Opfer übertragen, solange es nicht weiter als 1 Meile entfernt ist. Das Opfer kann wie gewöhnlich eine MR-Probe ablegen, um dem Zauber zu widerstehen.

Mächtige Magie: Verdoppelt die Entfernung.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Einfluss, Verständigung

Erlernen: Dru 12; 40 EP 1

Mirakel [Fertigkeit oder Attribut] Dein nächster Wurf auf [Fertigkeit oder Attribut] ist um +4 Punkte erleichtert. Diese Probe muss sich auf eine kurze Handlung von maximal einigen Minuten beziehen - du kannst also nicht mit einem Mirakel auf Autorität einen Feldzug in die schwarzen Lande planen.

Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 4 KaP

Anmerkung: Jedes Mirakel für eine bestimmte Fertigkeit oder ein Attribut gilt als einzelne Liturgie und muss separat erlernt werden. 1

Mirakel: Alchemie Dein nächster Wurf auf Alchemie ist um +4 Punkte erleichtert.

Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: Athletik Dein nächster Wurf auf Athletik ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: Autorität Dein nächster Wurf auf Autorität ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: Beeinflussung Dein nächster Wurf auf Beeinflussung ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: CH Dein nächster Wurf auf CH ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: Derekunde Dein nächster Wurf auf Derekunde ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: Erste Fertigkeit nach Wahl Dein nächster Wurf auf die erste Fertigkeit nach Wahl ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: FF Dein nächster Wurf auf FF ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: GE Dein nächster Wurf auf GE ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: Gebräuche Dein nächster Wurf auf Gebräuche ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: Handgemenge Dein nächster Wurf auf Handgemenge ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: Handwerk Dein nächster Wurf auf Handwerk ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: Heilkunde Dein nächster Wurf auf Heilkunde ist um +4 Punkte erleichtert.

Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: Heimlichkeit Dein nächster Wurf auf Heimlichkeit ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: Hiebaffen Dein nächster Wurf auf Hiebaffen ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: IN Dein nächster Wurf auf IN ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: KK Dein nächster Wurf auf KK ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: KL Dein nächster Wurf auf KL ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: Klingensaffen Dein nächster Wurf auf Klingensaffen ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: KO Dein nächster Wurf auf KO ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: Magiekunde Dein nächster Wurf auf Magiekunde ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: MR Dein nächster Wurf auf MR ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: MU Dein nächster Wurf auf MU ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: Mythenkunde Dein nächster Wurf auf Mythenkunde ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: Schusswaffen Dein nächster Wurf auf Schusswaffen ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: Selbstbeherrschung Dein nächster Wurf auf Selbstbeherrschung ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: Stangenwaffen Dein nächster Wurf auf Stangenwaffen ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: Verschlagenheit Dein nächster Wurf auf Verschlagenheit ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: Wahrnehmung Dein nächster Wurf auf Wahrnehmung ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: Wurfwaffen Dein nächster Wurf auf Wurfwaffen ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: Zweite Fertigkeit nach Wahl Dein nächster Wurf auf die zweite Fertigkeit nach Wahl ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mirakel: Überleben Dein nächster Wurf auf Überleben ist um +4 Punkte erleichtert.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 KaP
Erlernen: 20 EP 1

Mohisch Sprache 1

Molochisch Sprache 1

Mondsilberzunge Deine Zunge ist flink und die Worte fließen dir nur so von den Lippen. Überreden-Proben sind um +4 erleichtert.
Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Friede, Gutes Gold, List, Stiller Wanderer
Erlernen: Phe 12; Aves, Kor 16; Tsa 18; 40 EP 1

Morgenstern TP: 3W6+0 RW: 1 WM: -1 Härte: 9 Fertigkeit: Hiebwaffen Talent: Einhandhiebaffen Eigenschaften: Kopplastig, Unberechenbar 1

Morion RsBeine: 0 RsLArm: 0 RsRArm: 0 RsBauch: 0 RsBrust: 0 RsKopf: 3 Helm. 1

Motoricus Geisterhand Du kannst einen Gegenstand mit einer KK von 2 anheben und mit maximal 4 Schritt pro Initiativephase durch die Luft fliegen lassen. Besonders komplizierte und feine Bewegungen sind um bis zu 8 Punkte erschwert. Erfordert Konzentration.
Mächtige Magie: Erhöht KK und die Schritte pro Initiativephase um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Unsichtbarer Hieb (Wirkungsdauer augenblicklich; der Zauber fügt einem Objekt 2W6 SP zu.
Mächtige Magie erhöht den Schaden um +4.)
Magische Abwehr (-4, wird in einer Reaktion gewirkt,

Wirkungsdauer augenblicklich; die Zauberprobe gilt als VT gegen einen Nahkampfangriff in Reichweite.)
Fesselfeld (-8, 32 AsP; in einer Zone von 4 Schritt Radius wird die Bewegung jedes unbelebten Objekts mit einer KK von 2 behindert, was Kampfhandlungen mit Waffen fast unmöglich macht.)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Umwelt
Erlernen: Mag 12; Alch, Sch 14; Ach, Elf, Hex, Srl; 16; 60 EP 1

Motoricus Geisterhand (Blutgeist) Du kannst einen Gegenstand mit einer KK von 2 anheben und mit maximal 4 Schritt pro Initiativephase durch die Luft fliegen lassen. Besonders komplizierte und feine Bewegungen sind um bis zu 8 Punkte erschwert. Erfordert Konzentration.
Mächtige Magie: Erhöht KK und die Schritte pro Initiativephase um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Unsichtbarer Hieb (Wirkungsdauer augenblicklich; der Zauber fügt einem Objekt 2W6 SP zu. Mächtige Magie erhöht den Schaden um +4.)
Magische Abwehr (-4, wird in einer Reaktion gewirkt, Wirkungsdauer augenblicklich; die Zauberprobe gilt als VT gegen einen Nahkampfangriff in Reichweite.)
Fesselfeld (-8, 32 AsP; in einer Zone von 4 Schritt Radius wird die Bewegung jedes unbelebten Objekts mit einer KK von 2 behindert, was Kampfhandlungen mit Waffen fast unmöglich macht.)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 AsP 1

Motoricus Geisterhand (Tiergeist) Du kannst einen Gegenstand mit einer KK von 2 anheben und mit maximal 4 Schritt pro Initiativephase durch die Luft fliegen lassen. Besonders komplizierte und feine Bewegungen sind um bis zu 8 Punkte erschwert. Erfordert Konzentration.
Mächtige Magie: Erhöht KK und die Schritte pro Initiativephase um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Unsichtbarer Hieb (Wirkungsdauer augenblicklich; der Zauber fügt einem Objekt 2W6 SP zu. Mächtige Magie erhöht den Schaden um +4.)
Magische Abwehr (-4, wird in einer Reaktion gewirkt, Wirkungsdauer augenblicklich; die Zauberprobe gilt als VT gegen einen Nahkampfangriff in Reichweite.)
Fesselfeld (-8, 32 AsP; in einer Zone von 4 Schritt Radius wird die Bewegung jedes unbelebten Objekts mit einer KK von 2 behindert, was Kampfhandlungen mit Waffen fast unmöglich macht.)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 AsP 1

Movimento Dauerlauf Verdoppelt das DH* (S. 34) des Ziels und das Intervall, in dem körperliche Anstrengung Erschöpfung verursacht.
Mächtige Magie: Je zwei Stufen verdreifachen/vervierfachen das DH* und das Intervall.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften
Erlernen: Elf 8; Alch, Dru, Hex, Mag, Sch 18; 20 EP 1

Movimento Dauerlauf (Blutgeist) Verdoppelt das DH* (S. 34) des Ziels und das Intervall, in dem körperliche Anstrengung Erschöpfung verursacht.
Mächtige Magie: Je zwei Stufen verdreifachen/vervierfachen das DH* und das Intervall.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Kosten: 8 AsP 1

Movimento Dauerlauf (Tiergeist) Verdoppelt das DH* (S. 34) des Ziels und das Intervall, in dem körperliche Anstrengung Erschöpfung verursacht.
Mächtige Magie: Je zwei Stufen verdreifachen/vervierfachen das DH* und das Intervall.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Kosten: 8 AsP 1

Muskelprotz **Kosten:** 60 **Voraussetzungen:** Attribut KK 8
Nachkauf: Häufig
Einschüchtern-Proben im Kampf sind um +4 erleichtert und du kannst ohne zusätzliche Erschwernis bis zu 4 Gegner einschüchtern. 1

Mut der Ahnen Die Ahnengeister stärken den Mut von bis zu 8 Gefährten. Sie erhalten eine Erleichterung von +2 auf alle MU-Proben und auf ihnen lastende Furcht-Effekte gelten als eine Stufe niedriger.
Mächtige Magie: Verdoppelt die Zahl der Ziele.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Stunden
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Geister der Stärkung
Erlernen: Smn 16; 40 EP 1

Mythenkunde Mythenkunde ist das Wissen über die Götter und ihre Diener, sowohl die eigene Religion, als auch – weniger genau – fremde Religionen betreffend. Zusätzlich gehört dazu die Kenntnis der Geschichte sowie bekannter Sagen und Legenden, was meist schwer voneinander zu trennen ist. 1

Mächtige Anrufung Verstärkt die Wirkung der Anrufung. Zusätzlich steigt die Schwierigkeit von Konterproben (S. 124) gegen die Anrufung um +4 Punkte. 1

Mächtige Liturgie Verstärkt die Wirkung der Liturgie (siehe Liturgie). Zusätzlich steigt die Schwierigkeit von Konterproben (S. 124) gegen die Liturgie um +4 Punkte. 1

Mächtige Magie Verstärkt die Wirkung des Zaubers (siehe Zauber). Zusätzlich steigt die Schwierigkeit von Konterproben (S. 124) gegen den Zauber um +4 Punkte. 1

Märtyrersegen Der Gesegnete gewinnt an Tapferkeit. Auf ihm lastende Furcht-Effekte gelten als 1 Stufe niedriger.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Winter, Zwölfgöttlicher Ritus, Guter Kampf
Erlernen: Fir, Kor 4; Ang, Aves, Brn, Eff, Hes, Ifi, Ing, Nan, Per, Phe, Pra, Rah, Ron, Tra, Tsa, Swa 8; 20 EP 1

Müheleose Magie **Kosten:** 60 **Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer I ODER Vorteil Tradition der Borbaradianer I, Attribut IN 8 **Nachkauf:** Häufig
Zeigt der gewertete Würfel bei einem Zauber eine 16 oder höher, sinken die Kosten um die Hälfte der Basiskosten und der Zauber erhält zusätzlich 1 Stufe Mächtige Magie. 1

Nachtwind **TP:** 2W6+2 **RW:** 1 **WM:** 0 **Härte:** 8 **Fertigkeit:** Klingengewaffen **Talent:** Einhandklingengewaffen **Eigenschaften:** Schwer (4), Wendig 1

Nackedei Sämtliche Stoffkleidung des Opfers fällt plötzlich zu Boden. Metallische Rüstung ist nicht betroffen.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Blechdose (-8; der Zauber betrifft auch Rüstungsteile aus Metall.)

Absatteln (-8; der Zauber betrifft auch Pferdegeschirr und Sattelturte, wenn dein Ziel ein Reiter ist.)

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Umwelt

Erlernen: Sch 12; 40 EP 1

Nanduria-Zeichen Sprache 1

Natürliche Rüstung **Kosten:** 80 **Nachkauf:** Extrem selten
Du verfügst über ein dichtes Fell oder zähe Schuppenhaut, wodurch dein RS um 1 steigt. Die BE verändert sich dadurch nicht.

Dieser Vorteil kann üblicherweise nur von Achaz, Orks und ähnlichen Rassen gewählt werden. 1

Nebelleib Du verwandelst dich in Nebel, während deine Ausrüstung zurückbleibt. In deiner Nebelgestalt bist du immun gegen profanen Schaden, kannst durch schmalste Öffnungen dringen und mit deiner gewöhnlichen GS bis zu 8 Schritt über dem Boden fliegen. Dafür kannst du

nicht mit anderen Wesen kommunizieren, keine Zauber wirken und musst bei starkem Wind Willenskraft-Proben ablegen, um nicht weggeweht zu werden.

Mächtige Magie: Deine GS steigt um +4.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Luft, Verwandlung, Wasser

Erlernen: Dru, Geo 18; 40 EP 1

Nebelwand und Morgendunst Du erzeugst eine nahezu undurchsichtige Nebelwolke mit etwa 8 Schritt Radius und beliebiger, auch komplizierter, Form. Wind beeinflusst die Wolke nicht.

Mächtige Magie: Verdoppelt den Radius.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Dunst (-4; nur dünner Dunst erscheint, aber der Radius vervierfacht sich.)

Nebelbilder (-8; du kannst die Form der Nebelwolke stets verändern.)

Geisternebel (-4, im Nebel bilden sich schreckliche Fratzen, die bei misslungener Konterprobe (MU, 16) einen Furcht-Effekt Stufe 1 verursachen.)

Begleiter (-4; die Wolke bewegt sich mit dir.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 2 Stunden

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Luft, Umwelt, Wasser

Erlernen: Elf 12; Ach, Dru, Geo, Srl16; Mag, Hex 20; 40 EP 1

Neckeratem Das Ziel kann im Wasser atmen und sieht durch Wasser wie durch Luft. Erlaubt Aufrechterhalten.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Gruß des Versunkenen (-8, Zone, 16 KaP; der Zauber betrifft alle im Radius von 4 Schritt.)

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 2 Stunden

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Wind und Wogen

Erlernen: Eff 12; Swa 16; 20 EP 1

Neckergesang Sprache 1

Nekrophia Seelenreise Du nimmst Kontakt mit einer Seele in Borons Hallen auf. Du kannst mit ihr sprechen, doch es bleibt ihr überlassen, ob und wie sie antwortet. Der Tod der Person darf maximal 1 Jahr zurückliegen und du benötigst einen persönlichen Gegenstand.

Mächtige Magie: Verzehnfacht den Abstand zum Todeszeitpunkt.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Verständigung
Erlernen: Mag 18; Alch, Dru, Hex 20; 40 EP 1

Nekropathia Seelenreise (Blutgeist) Du nimmst Kontakt mit einer Seele in Borons Hallen auf. Du kannst mit ihr sprechen, doch es bleibt ihr überlassen, ob und wie sie antwortet. Der Tod der Person darf maximal 1 Jahr zurückliegen und du benötigst einen persönlichen Gegenstand.
Mächtige Magie: Verzehnfacht den Abstand zum Todeszeitpunkt.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP 1

Nekropathia Seelenreise (Tiergeist) Du nimmst Kontakt mit einer Seele in Borons Hallen auf. Du kannst mit ihr sprechen, doch es bleibt ihr überlassen, ob und wie sie antwortet. Der Tod der Person darf maximal 1 Jahr zurückliegen und du benötigst einen persönlichen Gegenstand.
Mächtige Magie: Verzehnfacht den Abstand zum Todeszeitpunkt.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP 1

Nemekaths Geisterblick Du siehst unsichtbare Geister, Dämonen oder Elementarwesen.
Mächtige Liturgie: Du kannst die Geister hören/mit Geistern sprechen/Geister um Hilfe bitten (die sie normalerweise gewähren).

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Tod
Erlernen: Brn 16; 20 EP 1

Neubeginn Tsageweihete begrüßen Veränderung und Freiheit, egal ob bei der Geburt eines Kindes oder beim Ausüben immer neuer Steckenpferde. Manche Geweihte richten sich dabei sogar gegen althergebrachte Traditionen: sie gelten als gefährliche Freidenker und Rebellen. 1

Neun Streiche in einem Du wirfst die Kraft des Gnadenlosen in deinen nächsten Angriff. Trifft dieser Angriff, richtest du für jeden bisherigen Treffer gegen das Ziel in diesem Kampf 1W6 TP zusätzlich an. Das Maximum liegt bei 8W6 TP.

Mächtige Liturgie: Der Angriff ist um +2 erleichtert.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Guter Kampf
Erlernen: Kor 18; 40 EP 1

Nicht für Reiter 1

Niederwerfen Dein Ziel stürzt und liegt am Boden. 1

Niederwerfen **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Attribut KK 4
Nachkauf: Häufig
Erlaubt das Manöver Niederwerfen (AT -4): Gegenprobe: KK. Dein Ziel stürzt und liegt am Boden. 1

Niederwerfen Schon gewöhnliche Angriffe haben den Effekt des Manövers Niederwerfen. In Klammern befinden sich - falls relevant - der Modifikator der Gegenprobe und die Ansage des Manövers. 1

Nihilogravo Schwerelos Du hebst in einer Zone von 4 Schritt Radius die Schwerkraft auf. Nach unten wird die Zone vom Boden (oder der Wasseroberfläche) begrenzt, nach oben hin ist sie unbegrenzt. Wer sie verlässt, unterliegt sofort wieder der Schwerkraft.

Mächtige Magie: Der Radius steigt um 2 Schritt.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Begleiter (-4; die Zone bewegt sich mit dir.)
Levitation (-8, selbst, 8 AsP; statt einer Zone bist nur du selbst betroffen.)
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Umwelt
Erlernen: Mag, Sch 18; Alch 20; 60 EP 1

Nujuka Sprache 1

Nuntiovolvo Botenvogel Du formst eine Rauchgestalt, die einen kleinen Gegenstand (wie einen Brief) mit etwa 50 Meilen pro Stunde an den gewünschten Zielort bringt. Der Zauber kann nur in der Nacht gewirkt werden und ist unzuverlässig: Wenn dem Spielleiter eine verdeckte Probe (6, I) misslingt, kommt die Rauchgestalt nicht an.

Mächtige Magie: Die Schwierigkeit der Probe ist 5/4/3/2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 100 Meilen
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Dämonisch
Erlernen: Mag 18; Ach, Bor, Hex 20; 40 EP 1

Nächtlicher Schatten Phex ist der Herrscher der Nacht und viele seiner Diener handeln unter dem Mantel der Dunkelheit wenig gesetzestreu. Doch die sternenerfüllte Nacht zieht auch viele phexgeweihte Mystiker an. 1

Objecto Obscuro Du machst einen Gegenstand vollkommen unsichtbar. Wird er mit mehr als 1 Schritt pro Initiativphase bewegt, endet der Zauber.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Verwandlung
Erlernen: Alch, Mag, Srl 18; Ach 20; 40 EP 1

Objectofixo Du fixierst einen Gegenstand von maximal 2 Stein auf einer waagrechten Fläche. Er kann nicht bewegt werden.

Mächtige Magie: Das maximale Gewicht verdoppelt sich.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Bilderhaken (-4; du fixierst einen Gegenstand an einer senkrechten Fläche)
Spinnenfest (-8; du fixierst einen Gegenstand unter einer waagrechten Fläche.)
Lufthaken (-12; du fixierst einen Gegenstand in der Luft.)
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Stunden
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Temporal, Verwandlung
Erlernen: Ach 14; Mag 16; Alch 18; 40 EP 1

Objectovoco Du verzauberst einen Gegenstand, sodass er dir 4 Ja/Nein-Fragen beantwortet. Beachte, dass die meisten Gegenstände nicht gerade intelligent sind und nur Dinge wahrnehmen, mit denen sie direkt in Kontakt stehen.

Mächtige Magie: Dir werden 2 weitere Fragen beantwortet.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Verständigung
Erlernen: Mag 14; Dru, Elf 16; Geo 18; Hex, Sch 20; 20 EP 1

Objektsegen Du segnest ein Objekt bis zur Größe eines Rucksacks oder eine Substanz mit bis zu 8 Litern Volumen. Das Objekt gilt als geweiht.

Mächtige Liturgie: Verdoppelt die Größe des Objekts bzw. das Volumen.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Bauwerk (-8; du kannst größere Objekte wie Brücken oder Stollen segnen. Kosten und Wirkungsdauer sind deutlich höher und Spielleiterentscheid.)
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Zwölfgöttlicher Ritus
Erlernen: Ang, Aves, Brn, Eff, Fir, Hes, Ifi, Ing, Kor, Nan, Per, Phe, Pra, Rah, Ron, Tra, Tsa, Swa 8; 20 EP 1

Ochsenherde TP: 4W6+1 RW: 1 WM: -3 Härte: 8 Fertigkeit: Hiebaffen **Talent:** Einhandhiebaffen **Eigenschaften:** Kopflastig, Schwer (8), Unberechenbar 1

Oculus Astralis Du wirfst einen Blick in die Welt der Magie. Während nichtmagische Gegenstände nur schwer zu er-

kennen sind, erscheint Magie als Ansammlung pulsierender Kraftfäden (Analysegrad 1 der Intensitätsanalyse, S. 80). Während der Wirkungsdauer kannst du deine Sinnenschärfe zur Strukturanalyse (S. 80) verwenden, wodurch du 1 Punkt Erschöpfung erleidest. Außerdem kannst du dich im Limbus orientieren.

Mächtige Magie: Der Analysegrad der Intensitätsanalyse steigt um +1.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Minuten
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Hellsicht, Kraft
Erlernen: Mag 18; 60 EP 1

Odem Arcanum Du nimmst magische Kraft um das Ziel kurz als roten Schimmer wahr. Das entspricht einem Analysegrad von 1 für die Intensitätsanalyse (mehr dazu S. 80).

Mächtige Magie: Der Analysegrad steigt um 1.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Sichtbereich (-4, Zone; wirkt auf alle Objekte im Sichtfeld.)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelwesen, Einzelobjekt
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 2 Initiativphasen
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Hellsicht, Kraft
Erlernen: Ach, Alch, Elf, Mag 8; Dru, Geo, Hex 12; Bor, Sch, Srl 14; 40 EP 1

Offensiver Kampfstil **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Attribut MU 6 **Nachkauf:** Häufig
Der Verteidigungs-Malus durch volle Offensive sinkt auf -4. 1

Ogerschelle TP: 3W6+2 RW: 1 WM: -2 Härte: 9 Fertigkeit: Hiebaffen **Talent:** Einhandhiebaffen **Eigenschaften:** Kopflastig, Schwer (4), Unberechenbar 1

Ogrisch Sprache 1

Oloarkh Sprache 1

Ologhaijan Sprache 1

Opferdolch (passiv) Du kannst Tierblut blutmagisch nutzen. Verfügst du zusätzlich über den Vorteil Blutmagie, kannst du aus Tieren insgesamt 2xWS AsP gewinnen.

Erlernen: Dru 18; 20 EP
Anmerkung: Finstere Druiden hüten Varianten dieses Rituals, deren Wirkung nicht auf Tiere beschränkt ist. 1

Opferung (Aves) Ein rituelles Opfer erleichtert die Liturgie um +4. Der Opfergegenstand wird dabei verbraucht, zerstört oder verschwindet. Avesgeweihte opfern die Feder eines Zugvogels, dessen Weg der Geweihte auf seinen Reisen kreuzt.

Anmerkung: Opfergegenstände sollten nicht so häufig sein, dass jede zweite Liturgie mit dieser Modifikation gewirkt wird. Umgekehrt sollten sie nicht so selten sein, dass die Modifikation nie eingesetzt werden kann. Als Richtwert gilt eine Opferung alle zwei Spielabende. 1

Opferung (Derwische) Ein Opfer erleichtert den Zauber um +4. Derwische legen ihre ganze Kraft in den Zauber und erleiden danach 2 Punkte Erschöpfung.
Voraussetzung: Verwendung der Tradition der Derwische 1

Opferung (Durro-dûn) Ein Opfer erleichtert den Zauber um +4. Die Tierkrieger opfern den Geistern ihr Blut und fügen sich dabei eine Wunde zu, deren Auswirkungen bei der Probe für den Zauber ignoriert werden.
Voraussetzung: Verwendung der Tradition der Durro-dûn 1

Opferung (Efferd) Ein rituelles Opfer erleichtert die Liturgie um +4. Der Opfergegenstand wird dabei verbraucht, zerstört oder verschwindet. Efferdgeweihte opfern Perlen, Aquamarine oder Gwen-Petryl-Steine. Solche Opfergaben werden von Tempeln in begrenzten Mengen weitergegeben.
Anmerkung: Opfergegenstände sollten nicht so häufig sein, dass jede zweite Liturgie mit dieser Modifikation gewirkt wird. Umgekehrt sollten sie nicht so selten sein, dass die Modifikation nie eingesetzt werden kann. Als Richtwert gilt eine Opferung alle zwei Spielabende. 1

Opferung (Firun) Ein rituelles Opfer erleichtert die Liturgie um +4. Der Opfergegenstand wird dabei verbraucht, zerstört oder verschwindet. Firungeweihte opfern besondere Beute oder Trophäen.
Anmerkung: Opfergegenstände sollten nicht so häufig sein, dass jede zweite Liturgie mit dieser Modifikation gewirkt wird. Umgekehrt sollten sie nicht so selten sein, dass die Modifikation nie eingesetzt werden kann. Als Richtwert gilt eine Opferung alle zwei Spielabende. 1

Opferung (Ingerimm) Ein rituelles Opfer erleichtert die Liturgie um +4. Der Opfergegenstand wird dabei verbraucht, zerstört oder verschwindet. Ingerimmgeweihte opfern ihrem Gott kunstvolle Handwerksgegenstände, die im Opferfeuer vergehen.
Anmerkung: Opfergegenstände sollten nicht so häufig sein, dass jede zweite Liturgie mit dieser Modifikation gewirkt wird. Umgekehrt sollten sie nicht so selten sein, dass die Modifikation nie eingesetzt werden kann. Als Richtwert gilt eine Opferung alle zwei Spielabende. 1

Opferung (Kor) Ein rituelles Opfer erleichtert die Liturgie um +4. Der Opfergegenstand wird dabei verbraucht, zerstört oder verschwindet. Korgeweihte opfern ihrem Gott ihr Blut und fügen sich dabei eine Wunde zu, deren Auswirkungen bei der Probe für die Liturgie ignoriert werden.
Anmerkung: Opfergegenstände sollten nicht so häufig sein, dass jede zweite Liturgie mit dieser Modifikation gewirkt wird. Umgekehrt sollten sie nicht so selten sein, dass die Modifikation nie eingesetzt werden kann. Als Richtwert gilt eine Opferung alle zwei Spielabende. 1

Opferung (Nandus) Ein rituelles Opfer erleichtert die Liturgie um +4. Der Opfergegenstand wird dabei verbraucht, zerstört oder verschwindet. Nandusgeweihte opfern falsches oder veraltetes Wissen, zum Beispiel ein Buch oder gesammelte Pamphlete.
Anmerkung: Opfergegenstände sollten nicht so häufig

sein, dass jede zweite Liturgie mit dieser Modifikation gewirkt wird. Umgekehrt sollten sie nicht so selten sein, dass die Modifikation nie eingesetzt werden kann. Als Richtwert gilt eine Opferung alle zwei Spielabende. 1

Opferung (Paktierer) Das rituelle Opfer eines intelligenten Wesens erleichtert die Anrufung um +4, ein Geweihter der Gegengottheit verdoppelt den Bonus sogar. 1

Opferung (Phex) Ein rituelles Opfer erleichtert die Liturgie um +4. Der Opfergegenstand wird dabei verbraucht, zerstört oder verschwindet. Phexgeweihte opfern einen wertvollen und möglichst phexgefällig erworbenen Gegenstand, der einen spürbaren Teil ihres Vermögens ausmacht.
Anmerkung: Opfergegenstände sollten nicht so häufig sein, dass jede zweite Liturgie mit dieser Modifikation gewirkt wird. Umgekehrt sollten sie nicht so selten sein, dass die Modifikation nie eingesetzt werden kann. Als Richtwert gilt eine Opferung alle zwei Spielabende. 1

Opferung (Rahja) Ein rituelles Opfer erleichtert die Liturgie um +4. Der Opfergegenstand wird dabei verbraucht, zerstört oder verschwindet. Rahjageweihte opfern ihrer Göttin den heiligen Wein Tharf. Tharf wird von Tempeln in begrenzten Mengen weitergegeben.
Anmerkung: Opfergegenstände sollten nicht so häufig sein, dass jede zweite Liturgie mit dieser Modifikation gewirkt wird. Umgekehrt sollten sie nicht so selten sein, dass die Modifikation nie eingesetzt werden kann. Als Richtwert gilt eine Opferung alle zwei Spielabende. 1

Opferung (Rondra) Ein rituelles Opfer erleichtert die Liturgie um +4. Der Opfergegenstand wird dabei verbraucht, zerstört oder verschwindet. Rondrageweihte opfern ihrer Göttin ihr Blut und fügen sich dabei eine Wunde zu, deren Auswirkungen bei der Probe für die Liturgie ignoriert werden.
Anmerkung: Opfergegenstände sollten nicht so häufig sein, dass jede zweite Liturgie mit dieser Modifikation gewirkt wird. Umgekehrt sollten sie nicht so selten sein, dass die Modifikation nie eingesetzt werden kann. Als Richtwert gilt eine Opferung alle zwei Spielabende. 1

Opferung (Swafnir) Ein rituelles Opfer erleichtert die Liturgie um +4. Der Opfergegenstand wird dabei verbraucht, zerstört oder verschwindet. Swafnirgeweihte opfern ihrem Gott ihr Blut und fügen sich dabei eine Wunde zu, deren Auswirkungen bei der Probe für die Liturgie ignoriert werden.
Anmerkung: Opfergegenstände sollten nicht so häufig sein, dass jede zweite Liturgie mit dieser Modifikation gewirkt wird. Umgekehrt sollten sie nicht so selten sein, dass die Modifikation nie eingesetzt werden kann. Als Richtwert gilt eine Opferung alle zwei Spielabende. 1

Opferung (Zaubertänzer) Ein Opfer erleichtert den Zauber um +4. Zaubertänzer legen ihre ganze Kraft in den Zauber und erleiden danach 2 Punkte Erschöpfung.
Voraussetzung: Verwendung der Tradition der Zaubertänzer III 1

Optikstein Der Kristall kann seine Brennweite nach Belieben verändern und so als Vergrößerungsglas oder Prisma verwendet werden.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: gebundener Kristall
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 1 AsP
Fertigkeiten: Kristallmagie, Verwandlung
Erlernen: Ach 12; 20 EP 1

Orakel des Mantikors Du erfährst, ob ein Verschollener im Kampf gefallen ist. Sollte der Verschollene auf eine andere Art und Weise ums Leben gekommen sein, schlägt das Orakel nicht an.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Gutes Gold
Erlernen: Kor 12; 0 EP 1

Orbitarium Über dem Kristall entsteht ein Abbild des aktuellen Sternenhimmels, von dem du einzelne Teile hervortreten lassen kannst. Das Abbild leuchtet nur schwach und ist im Sonnenlicht nicht zu sehen.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: gebundener Kristall
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Hellsicht, Kristallmagie
Erlernen: Ach 14; 20 EP 1

Orcanofaxius Eine Strahl aus elementarer Luft fñgt dem Ziel 4W6 TP zu und verursacht Zurückstoßen (S. 98). Ballistischer Zauber.

Mächtige Magie: Die TP steigen um 2W6.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Gezielter Strahl (-4; du kannst die Tref ferzone bestimmen.)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelwesen, Einzelobjekt
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Luft
Erlernen: Ach, Dru, Geo, Mag 18; 40 EP 1

Orcanosphaero Du erschaffst eine elementare Kugel, die du mit Konzentration und Blickkontakt 16 Schritt pro Initiativephase bewegen kannst. Die Kugel explodiert, wenn du die Konzentration oder den Blickkontakt verlierst, du sie absichtlich zündest oder die Wirkungsdauer endet. Die Explosion richtet 4W6 TP an und verursacht Zurückstoßen (S. 98). Pro Schritt Entfernung fällt der niedrigste Würfel weg.

Mächtige Magie: Die TP steigen um 1W6.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Vorgegebene Bewegung (-4; du gibst der Kugel die Bewegung bis zur Explosion vor, Konzentration und Blickkontakt zur Kugel sind nicht nötig.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 2 Schritt
Wirkungsdauer: 2 Initiativephasen
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Luft
Erlernen: Ach, Mag 18; Geo, Dru 20; 60 EP 1

Ordnung Die Praiospriester bewahren das Recht und die Gesetze, die göttergewollte Ordnung und die Wahrheit. 1

Orkanwand Eine 8 Schritt hohe und bis zu 4 Schritt lange Wand aus rasenden Windhosen wächst entlang einer von dir bestimmten Linie aus dem Boden. Um sich ihr zu nähern, muss dir eine Konterprobe (KK, 16) gelingen, sonst wirst du zurückgestoßen (S. 98). Das Durchqueren verursacht 2 Punkte Erschöpfung.

Mächtige Magie: Die Höhe steigt um 4 Schritt, die Länge steigt um bis zu 2 Schritt und das Durchqueren verursacht 1 weiteren Punkt Erschöpfung.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 16 Minuten
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Luft
Erlernen: Geo, Mag 18; Dru 20; 40 EP 1

Orkischer Reiterbogen TP: 2W6+3 RW: 32 LZ: 1 Härte: 4
Fertigkeit: Schusswaffen Talent: Bögen Eigenschaften: Schwer (4), Zweihändig 1

Orknase TP: 3W6+0 RW: 1 WM: 0 Härte: 8 Fertigkeit: Hieb waffen Talent: Zweihandhieb waffen Eigenschaften: Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig 1

Pailos TP: 3W6+3 RW: 2 WM: -2 Härte: 9 Fertigkeit: Stangen waffen Talent: Infanteriewaffen und Speere Eigenschaften: Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig 1

Paktierer I Kosten: 40 Voraussetzungen: Vorteil Kreis der Verdammnis I, Kein Vorteil Geweiht I Nachkauf: Üblich
Du verfügst über 8 Gunstpunkte und kannst die dämonische Tradition deines Erzdämons erlernen. 1

Paktierer II Kosten: 40 Voraussetzungen: Vorteil Paktierer I Nachkauf: Üblich
Du verfügst über 16 Gunstpunkte und kannst die dämonische Tradition deines Erzdämons erlernen. 1

Paktierer III Kosten: 40 Voraussetzungen: Vorteil Paktierer II Nachkauf: Üblich
Du verfügst über 24 Gunstpunkte und kannst die dämonische Tradition deines Erzdämons erlernen. 1

Paktierer IV Kosten: 40 Voraussetzungen: Vorteil Paktierer III Nachkauf: Üblich
Du verfügst über 32 Gunstpunkte und kannst die dämonische Tradition deines Erzdämons erlernen. 1

Pandämonium In einem Radius von 2 Schritt um das Ziel brechen Klauen, Mäuler und Tentakel hervor. Jedes Wesen ohne den Vorteil Unheilig erleidet 2W6 TP pro Initiativephase und kann sich nur mit einer Konterprobe (GE, 16)

fortbewegen.
Mächtige Magie: Der Schaden steigt um 1W6 TP und der Radius erhöht sich um 4 Schritt.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Dämonisch
Erlernen: Bor 16; Hex 18; Mag 20; 40 EP 1

Panik überkomme euch! Du erscheinst jedem, der dich sehen kann und der keine Konterprobe (Magieresistenz, 12) besteht, als ein Wesen mit Schreckgestalt II (S. 98).
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Objekt (-4, Einzelobjekt)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Dämonisch, Einfluss
Erlernen: Bor 18; 40 EP 1

Panzerarm TP: 1W6+2 **RW:** 0 **WM:** -1 **Härte:** 12 **Fertigkeit:** Handgemenge **Talent:** Handgemengewaffen **Eigenschaften:** 1

Panzerbeine RsBeine: 3 **RsLArm:** 0 **RsRArm:** 0 **RsBauch:** 0 **RsBrust:** 0 **RsKopf:** 0
Rüstungsergänzung für die Beine. 1

Panzerhandschuhe RsBeine: 0 **RsLArm:** 2 **RsRArm:** 2 **RsBauch:** 0 **RsBrust:** 0 **RsKopf:** 0
Rüstungsergänzung für die Hände. 1

Panzerschuh RsBeine: 1 **RsLArm:** 0 **RsRArm:** 0 **RsBauch:** 0 **RsBrust:** 0 **RsKopf:** 0
Rüstungsergänzung für die Füße. 1

Panzerstecher TP: 2W6+2 **RW:** 1 **WM:** -1 **Härte:** 11 **Fertigkeit:** Klingenwaffen **Talent:** Einhandklingenwaffen **Eigenschaften:** Rüstungsbrechend 1

Papperlapapp Jeder, der sich dir auf 4 Schritt nähert, muss eine Konterprobe (Magieresistenz, 12) ablegen. Misslingt sie, spricht er für den Rest der Wirkungsdauer nur noch in einer Phantasiesprache. Er würfelt 1W20 und kann sich nur noch mit jenen unterhalten, die ebenfalls dem Zauber unterliegen und das gleiche Ergebnis gewürfelt haben.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Einfluss
Erlernen: Sch 20; 40 EP 1

Paralysis starr wie Stein Dein Ziel erstarrt zu einer unzerstörbaren Statue, der auch Gifte oder Krankheiten nichts anhaben können. Die Statue fühlt und hört nichts, kann aber sehen und riechen.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Erz, Verwandlung
Erlernen: Mag 12; Geo 16; Alch, Dru 18; 60 EP 1

Parierwaffe Das Führen einer solchen Waffe ist Voraussetzung für den Parierwaffenstil. 1

Parierwaffenkampf I Kosten: 20 **Voraussetzungen:** Attribut GE 4 **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Parierwaffe, nicht beritten.
Du kannst gegen humanoide Gegner -1 Erschwernis aus Manövern ignorieren. 1

Parierwaffenkampf II Kosten: 40 **Voraussetzungen:** Attribut GE 6, Vorteil Parierwaffenkampf I **Nachkauf:** Häufig
Du kannst gegen humanoide Gegner -1 Erschwernis aus Manövern ignorieren.
Deine Parierwaffe ignoriert die üblichen Erschwernisse für Nebenwaffen (S. 39). Wenn ideale Kampfbedingungen herrschen - du also keine Erschwernisse durch Position, Untergrund und Licht erleidest - verbessert sich deine Position um eine Stufe (S. 38). 1

Parierwaffenkampf III Kosten: 60 **Voraussetzungen:** Attribut GE 8, Vorteil Parierwaffenkampf II **Nachkauf:** Häufig
Du kannst gegen humanoide Gegner -1 Erschwernis aus Manövern ignorieren.
Erlaubt das Manöver Riposte (VT -4): Du fügst dem Angreifer den Waffenschaden deiner Waffe zu. Die Riposte ist kombinierbar mit Attackemanövern, die in diesem Fall die Verteidigung zusätzlich erschweren. Zum Beispiel wäre eine Kombination aus Riposte und Hammerschlag um -12 erschwert, würde aber doppelten Schaden anrichten. 1

Parierwaffenkampf IV Kosten: 80 **Voraussetzungen:** Attribut GE 10, Vorteil Parierwaffenkampf III **Nachkauf:** Häufig
Bedingung: zwei weitere Attribute auf insgesamt 16.
8 Punkte können zur Verbesserung des Kampfstils verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Parinors Vermächtnis Die gesegnete Pflanze wächst doppelt so schnell, bis sie zu einem prächtigen Exemplar ihrer Art geworden ist.
Mächtige Liturgie: Die Pflanze wächst dreimal/viermal/fünfmal/sechsmal so schnell.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Heilkraut (-4, 4 KaP; innerhalb einer Stunde wächst aus einem Samen eine durchschnittliche Heilpflanze.)
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Pflanze
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: permanent
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Wachstum
Erlernen: Per 16; 20 EP 1

Partisane TP: 3W6+1 RW: 2 WM: -1 Härte: 7 Fertigkeit: Stangenwaffen Talent: Infanteriewaffen und Speere Eigenschaften: Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig 1

Pech an den Hals wünschen Dein Opfer wird vom Unglück verfolgt. Seine Chance auf einen Patzer steigt um 1 auf dem W20 (zum Beispiel von 1 auf 1-2).

Mächtige Magie: Je zwei Stufen steigern die Chance auf einen Patzer um einen weiteren Punkt.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Hexenflüche

Erlernen: Hex 18; 40 EP 1

Pectetondo Zauberhaar Du kannst den Schnitt und die Farbe deiner Haare und deines Bartes verändern. Dein Haar wächst während der Wirkungsdauer nicht.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Farbtopf (-4; auch unnatürliche Farben sind wählbar.)

Ohne Kamm (0 Aktionen, 1 AsP; eine bereits mit diesem Zauber geformte Frisur kann mit dieser Modifikation wieder in den vorgesehenen Zustand gebracht werden.)

Winterpelz und Katzenfell (-4; sämtliches Körperhaar kann verändert werden.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Verwandlung

Erlernen: Alch, Mag, Srl 14; Hex 18; Sch 20; 20 EP 1

Pelzweste RsBeine: 0 RsLArm: 0 RsRArm: 0 RsBauch: 1 RsBrust: 1 RsKopf: 0
1

Penetrizzel Tiefenblick Du kannst durch eine Wand von bis zu 1/2 Schritt Dicke sehen, solange die Wand nicht aus einem magischen oder magieabweisenden Material besteht.

Mächtige Magie: Die mögliche Dicke steigt um 1/2 Schritt.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 8 Initiativphasen

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht

Erlernen: Mag 14; Elf, Sch, Srl 16; 20 EP 1

Peraines Pflanzengespür Du erhältst einen groben Eindruck von der Wirkung der berührten Pflanze – etwa ob sie heilsam, essbar oder giftig ist.

Mächtige Liturgie: Du kannst eine weitere Pflanze untersuchen und erhältst einen ungefähren/guten/genauen/detaillierten Eindruck.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Pflanze

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 2 KaP

Fertigkeiten: Wachstum

Erlernen: Per 12; 20 EP 1

Pestilenz erspüren Du erspürst die Krankheit in deinem Ziel. Du erfährst die Art der Krankheit, ihren Verlauf und die Ansteckungsgefahr.

Mächtige Magie: Anschließende Proben zur Heilung der Krankheit sind um +2 erleichtert.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Gift entdecken (-4, 2 Aktionen; statt Krankheiten erkennst du Gifte.)

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht

Erlernen: Dru 12; Hex 14; Elf 18; 20 EP 1

Pfeil der Luft Du verzauberst einen Pfeil (oder Bolzen oder Wurfwaffe), sodass er im Flug die Macht des Elements freisetzt. Der Pfeil verursacht Luftschaden und Zurückstoßen (S. 98). Die Reichweite für diesen Schuss ist verdoppelt.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Geschütz (-4; du verzauberst ein größeres Geschoss wie das einer Balliste.)

Permanenz (-4, 4 AsP, davon 1 gAsP, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird oder der Pfeil verschossen wurde)

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 8 Initiativphasen

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Luft

Erlernen: Elf 14; Mag 18; 40 EP 1

Pfeil der Luft (Blutgeist) Du verzauberst einen Pfeil (oder Bolzen oder Wurfwaffe), sodass er im Flug die Macht des Elements freisetzt. Der Pfeil verursacht Luftschaden und Zurückstoßen (S. 98). Die Reichweite für diesen Schuss ist verdoppelt.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Geschütz (-4; du verzauberst ein größeres Geschoss wie das einer Balliste.)

Permanenz (-4, 4 AsP, davon 1 gAsP, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird oder der Pfeil verschossen wurde)

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 8 Initiativphasen

Kosten: 4 AsP 1

Pfeil der Luft (Tiergeist) Du verzauberst einen Pfeil (oder Bolzen oder Wurfwaffe), sodass er im Flug die Macht des Elements freisetzt. Der Pfeil verursacht Luftschaden und Zurückstoßen (S. 98). Die Reichweite für diesen Schuss ist verdoppelt.

Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Geschütz (-4; du verzauberst ein größeres Geschoss wie das einer Balliste.)
Permanenz (-4, 4 AsP, davon 1 gAsP, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird oder der Pfeil verschossen wurde)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Initiativphasen
Kosten: 4 AsP 1

Pfeil des Eises Du verzauberst einen Pfeil (oder Bolzen oder Wurfwaffe), sodass er im Flug die Macht des Elements freisetzt. Der Pfeil verursacht Eisschaden und Erfrieren (S. 98). Unbelebte Gegenstände werden bei einem Treffer mit Eis überzogen.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Geschütz (-4; du verzauberst ein größeres Geschoss wie das einer Balliste.)
Permanenz (-4, 4 AsP, davon 1 gAsP, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird oder der Pfeil verschossen wurde)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Initiativphasen
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Eis
Erlernen: Elf 18; 40 EP 1

Pfeil des Erzes Du verzauberst einen Pfeil (oder Bolzen oder Wurfwaffe), sodass er im Flug die Macht des Elements freisetzt. Der Pfeil verursacht Erzscha- den und Niederschmettern (S. 98). Unbelebte Gegenstände erleiden bei einem Treffer doppelten Schaden.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Geschütz (-4; du verzauberst ein größeres Geschoss wie das einer Balliste.)
Permanenz (-4, 4 AsP, davon 1 gAsP, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird oder der Pfeil verschossen wurde)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Initiativphasen
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Erz
Erlernen: Mag 18; 20 EP 1

Pfeil des Feuers Du verzauberst einen Pfeil (oder Bolzen oder Wurfwaffe), sodass er im Flug die Macht des Elements freisetzt. Der Pfeil verursacht Feuerschaden und Nachbrennen (S. 98). Unbelebte Gegenstände gehen bei einem Treffer in Flammen auf.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Geschütz (-4; du verzauberst ein größeres Geschoss wie das einer Balliste.)
Permanenz (-4, 4 AsP, davon 1 gAsP, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird oder der Pfeil verschossen wurde)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Initiativphasen
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Feuer
Erlernen: Mag 20; 40 EP 1

Pfeil des Heiligen Isegrein Du rufst den Heiligen Isegrein an, um einen Pfeil zu segnen. Der Pfeil gilt als geweiht und seine Reichweite ist verdoppelt.
Mächtige Liturgie: Der Schaden des Pfeils erhöht sich um 1W6 TP.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst oder der Pfeil verschossen wird, Kosten 8 KaP, davon 1 gKaP)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Initiativphasen
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Wildnis
Erlernen: Fir 16; 40 EP 1

Pfeil des Humus Du verzauberst einen Pfeil (oder Bolzen oder Wurfwaffe), sodass er im Flug die Macht des Elements freisetzt. Der Pfeil verursacht Humusschaden und Fesseln (S. 98). Unbelebte Gegenstände werden bei einem Treffer mit Ranken überzogen, die Klettern-Proben um +4 erleichtern.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Geschütz (-4; du verzauberst ein größeres Geschoss wie das einer Balliste.)
Permanenz (-4, 4 AsP, davon 1 gAsP, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird oder der Pfeil verschossen wurde)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Initiativphasen
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Humus
Erlernen: Elf 16; Ach 18; 40 EP 1

Pfeil des Wassers Du verzauberst einen Pfeil (oder Bolzen oder Wurfwaffe), sodass er im Flug die Macht des Elements freisetzt. Der Pfeil verursacht Wasserschaden und Ertränken (S. 98). Der Pfeil wird durch Regen nicht beeinflusst und kann auch unter Wasser ohne Einschränkungen verwendet werden.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Geschütz (-4; du verzauberst ein größeres Geschoss wie das einer Balliste.)
Permanenz (-4, 4 AsP, davon 1 gAsP, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird oder der Pfeil verschossen wurde)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Initiativphasen
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Wasser
Erlernen: Ach 18; 20 EP 1

Pflanzenkunde Pflanzenkundige erforschen die vielen nützlichen, gefährlichen oder wundersamen Pflanzen Aventuriens. Sie sammeln die Kräuter für eine Heilsalbe, kennen die Gefahr von Jagdgras und finden essbare Früchte oder Wurzeln. 1

Phexens Augenzwinkern Das Ziel kann sich kaum an dein Gesicht erinnern. Selbst wenn er darauf angesprochen oder verhört wird, sind alle KL-Proben zur Erinnerung um -4 erschwert. Die Liturgie wirkt nur, wenn deine wahre Identität unbekannt ist.

Mächtige Liturgie: Der Malus steigt um -2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelperson

Reichweite: 2 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: List, Stiller Wanderer

Erlernen: Phe 12; Aves 16; 20 EP 1

Phexens Elsterflug Das mit dieser Liturgie belegte Objekt von maximal 0,5 Stein Gewicht wird an Phexens Sternenhimmel entrückt. Es kehrt nach spätestens einem Jahr als Sternschnuppe zurück oder verbleibt am Sternenhimmel. Mächtige Liturgie: Verdoppelt das maximale Gewicht.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis zu 1 Jahr

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Nächtlicher Schatten

Erlernen: Phe 14; 40 EP 1

Phexens Meisterschlüssel Du rufst Phexens Meisterschlüssel herbei, der fast jedes Schloss öffnet. Bei magisch gesicherten Schlössern wirkt die Liturgie als Konterprobe (8), bei deren Gelingen der Zauber aufgehoben wird.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: dereweit

Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Nächtlicher Schatten

Erlernen: Phe 18; 40 EP 1

Phexens Nebelleib Du verwandelst dich mitsamt Ausrüstung in Nebel, dem weder Waffen noch Magie etwas anhaben können. Du kannst dich mit GS 4 fortbewegen und sogar durch schmalste Öffnungen dringen.

Probenschwierigkeit: 12

Mächtige Liturgie: Erhöht die GS um +2.

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Nächtlicher Schatten

Erlernen: Phe 14; 40 EP 1

Phexens Sternwurf Du rufst einen der Wurfsterne des Phex herbei. Dieser erleichtert die Fernkampfprobe um +4,

richtet 2W20 TP an und verschwindet nach dem Wurf.

Mächtige Liturgie: Erhöht die TP um 1W20.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: dereweit

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Abu al'Mada

Erlernen: Phe 18; 60 EP 1

Pirschen Pirschen ermöglicht das Schleichen, Verstecken und Lauern in der freien Natur. Du pirschst dich auf der Jagd an einen wilden Hirsch heran, legst einen Hinterhalt an einer Reichsstraße oder beobachtest ungesehen das Lager einer Orkbande. 1

Plattenarme **RsBeine:** 0 **RsLArm:** 3 **RsRArm:** 3 **RsBauch:** 0 **RsBrust:** 0 **RsKopf:** 0

Rüstungsergänzung für die Arme. 1

Plattenschultern **RsBeine:** 0 **RsLArm:** 1 **RsRArm:** 1 **RsBauch:** 0 **RsBrust:** 1 **RsKopf:** 0

Rüstungsergänzung für die Schultern. 1

Plattenzeug **RsBeine:** 2 **RsLArm:** 2 **RsRArm:** 2 **RsBauch:** 2 **RsBrust:** 2 **RsKopf:** 2

Rüstungsergänzung, bestehend aus Plattenschultern, Plattenarmen, Beintaschen, Panzerhandschuhen und einem Stahlhelm. 1

Plumbubarum schwerer Arm Alle AT des Ziels sind um -4 erschwert.

Mächtige Magie: Erhöht den Malus um -2.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: Demotivation (-8; die Erschwernis wirkt auch auf Zauberproben.)

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 8 Initiativphasen

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften

Erlernen: Mag, Dru, Geo, Hex 12; Ach, Alch, Elf, Sch 16; 20 EP 1

Praios' Magiebann In deiner Hand erscheint das Auge des Praios. Die Liturgie wirkt als Konterprobe (12) gegen alle Zauber im Radius von 16 Schritt, die bei gelungener Probe aufgehoben werden (permanente Zauber werden unterdrückt). Außerdem können keine neuen Zauber gewirkt oder Artefakte ausgelöst werden.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Magiebann

Erlernen: Pra 18; 60 EP 1

Praios' Mahnung Du nimmst dem Ziel eine von Praios' Gaben: Für den Rest der Wirkungsdauer ist das Ziel entweder unfähig zu sehen, sich zu orientieren oder Wahrheit von Lügen zu unterscheiden. Entsprechende Proben sind um -4

erschwert.

Mächtige Liturgie: Der Malus steigt um -2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Ordnung

Erlernen: Pra 14; 20 EP 1

Privilegien Kosten: 20 Nachkauf: Selten

Unzählige Privilegien können die Leben ihrer Träger erleichtern, weswegen wir auch nicht jedes einzelne Privileg in Werte kleiden möchten.

Die Kosten eines Privilegs legt der Spielleiter fest, wobei er sich an der Spielrelevanz und dem Geltungsbereich der Privilegien orientieren sollte. Zum Beispiel bringt ein eigenes Wappen keine spielrelevanten Vorteile - ganz im Gegensatz zu der Erlaubnis, in Städten Waffen zu tragen. Doch auch diese Erlaubnis verliert an Wert, wenn sie nur in Albenhus oder am Markttag gilt.

Sephasto: Wähle am besten direkt den separaten Vorteil Privilegien (Adel, Krieger oder Gildenmagier). Falls du andere Privilegien möchtest, dann wähle diesen Vorteil und trage diese in das Kommentarfeld ein. 1

Privilegien (Adel) Kosten: 40 Nachkauf: Selten

Du darfst ein „von“ im Namen tragen, an Turnieren teilnehmen und jederzeit angemessen bewaffnet und gerüstet sein. Vor Gericht kannst du nur von höheren Adeligen gerichtet werden und du darfst bei der Abwesenheit eines Richters über Leibeigene richten, solange dabei kein Blut fließt. Diese Privilegien gelten in ähnlicher Art und Weise im Mittel- und Horasreich, dem Bornland und anderen feudalen Gesellschaften. 1

Privilegien (Gildenmagier) Kosten: 20 Voraussetzungen:

Vorteil Zauberer I, Vorteil Tradition der Gildenmagier I

Nachkauf: Selten

Du darfst Geld für magische Dienstleistungen verlangen und hast erleichterten Zugang zu Bibliotheken und Lehrmeistern der eigenen Gilde. Von weltlichen Gerichten kannst du nur in deiner Anwesenheit verurteilt werden oder du wirst vor ein Gildengericht gestellt. Im Gegenzug musst du dich den Bedingungen des Codex Albyricus unterwerfen, also stets als Gildenmagier erkenntlich sein. Auch die meisten Waffen und fast alle Rüstungen mit einem RS von mehr als 1 sind verboten. Diese Privilegien gelten im Einflussgebiet des Codex Albyricus, wie im Mittel und Horasreich, dem Bornland, im Kalifat und in Aranien, sowie eingeschränkt in Südenturien. 1

Privilegien (Krieger) Kosten: 20 Nachkauf: Selten

Als Krieger/Schwertgeselle/Rondrageweiheter darfst du an Turnieren teilnehmen und in Städten Waffen tragen. Diese Privilegien gelten im Mittel- und Horasreich, sowie fast überall, wo es einen anerkannten Kriegerstand gibt. 1

Profane Alchemika Profane Alchemika ist das weit bodenständigere Handwerk der Meuchler, Waldläufer und Kräuterfrauen, mit dem du Gifte, Heilsalben oder Rauchbomben herstellen kannst, siehe auch S. 64. 1

Projektimago Ebenbild Du lässt eine Illusion (Sicht und Gehör) deiner selbst an einem Ort erscheinen, den du schon einmal gesehen haben musst. Die Illusion bewegt sich während der Wirkungsdauer genau wie du.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 4 Meilen

Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Illusion

Erlernen: Srl 16; Ach, Mag 20; 20 EP 1

Prophezeien Kosten: 40 Nachkauf: Selten

Du kannst das Talent Willenskraft nutzen, um mit Spielkarten, Würfeln, Astrologie, Drogen oder prophetischen Träumen einen vagen und meist mehrdeutigen Blick in die Zukunft zu werfen. Durch den Einsatz der Gabe erleidest du 1 Punkt Erschöpfung. 1

Protectionis Kontrabann Du schützt deinen nächsten, während der Wirkungsdauer begonnenen Zauber vor Antimagie. Jede Antimagie gegen diesen Zauber ist um -4 erschwert.

Mächtige Magie: Der Malus steigt um -2.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Austreibung verhindern (-8; erschwert Antimagie gegen das nächste beschworene Wesen für 1 Tag)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Antimagie, Kraft

Erlernen: Bor, Mag 18; 20 EP 1

Präzision Kosten: 80 Voraussetzungen: Attribut GE 10 Nachkauf: Häufig

Zeigt der gewertete Würfel bei einem Nahkampfangriff eine 16 oder höher, richtet der Angriff GE TP zusätzlich an. 1

Psychostabilis Magieresistenz-Proben des Ziels sind um +4 erleichtert.

Mächtige Magie: Erhöht den Bonus um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Schnellsteigerung (-4; Wirkungsdauer 16 Initiativphasen; verdoppelt die Erleichterung.)

Stabilisierung (-8; das Ziel darf sofort eine MR-Probe gegen einen auf es wirkenden Zauber wiederholen. Gelingt sie, wird dieser Zauber für die Wirkungsdauer des Psychostabilis unterdrückt.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Antimagie, Eigenschaften

Erlernen: Alch, Mag 12; Dru, Geo, Hex 14; Ach, Srl, Elf 18; 40 EP 1

Psychostabilis (Blutgeist) Magieresistenz-Proben des Ziels sind um +4 erleichtert.

Mächtige Magie: Erhöht den Bonus um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Schnellsteigerung (-4; Wirkungs-
dauer 16 Initiativphasen; verdoppelt die Erleichterung.)
Stabilisierung (-8; das Ziel darf sofort eine MR-Probe ge-
gen einen auf es wirkenden Zauber wiederholen. Gelingt
sie, wird dieser Zauber für die Wirkungs-
dauer des Psychostabilis unterdrückt.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP 1

Psychostabilis (Tiergeist) Magieresistenz-Proben des Ziels sind um +4 erleichtert.

Mächtige Magie: Erhöht den Bonus um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Schnellsteigerung (-4; Wirkungs-
dauer 16 Initiativphasen; verdoppelt die Erleichterung.)
Stabilisierung (-8; das Ziel darf sofort eine MR-Probe ge-
gen einen auf es wirkenden Zauber wiederholen. Gelingt
sie, wird dieser Zauber für die Wirkungs-
dauer des Psychostabilis unterdrückt.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP 1

Purgation Du bannst einen Zauber, in den gAsP geflossen sind (wie ein Artefakt oder ein permanenter Fluch), oder ein Wesen, in das gAsP geflossen sind (wie eine Chimäre oder einen gebundenen Dämon).

Probenschwierigkeit: Probenschwierigkeit -4 bzw. Beschwörungsschwierigkeit -4
Modifikationen: Prais Gnade (Probenschwierigkeit 12, 32 KaP; du brennst einem Magiebegabten die astrale Kraft aus, wenn ihm eine Konterprobe (KO, 16) misslingt. Er verliert den Vorteil Zauberer und seine komplette Astralenergie.)
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Zauber oder Einzelwesen
Reichweite: 2 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: halbe Basiskosten des Zaubers oder der Beschwörung in KaP
Fertigkeiten: Heiliges Handwerk, Magie, Magiebann, Schutz der Gläubigen
Erlernen: Pra, Hes 14; Ing 16; Ang, Ron 18; 40 EP 1

Rabenschnabel TP: 2W6+1 RW: 1 WM: 0 Härte: 9 Fertigkeit: Hieb-
waffen Talent: Einhandhieb-
waffen Eigenschaf-
ten: Rüstungsbrechend 1

Rabensprache Sprache 1

Radau Du verzauberst deinen Besen, sodass er ein zufälliges Ziel in einem Radius von 8 Schritt angreift (INI 8, RW 1, AT 8, TP 2W6). Fällt bei einer AT eine 1-4 (wird für den Besen passiv gewürfelt: bei einer VT eine 17-20), sucht sich der Besen ein neues Ziel. Während der Wirkungs-
dauer ist der Besen unzerbrechlich und magisch.

Mächtige Magie: AT und TP steigen um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Gezielte Wut (-4, Einzelwesen; der Be-
sen greift nur ein von dir vorbestimmtes Ziel an.)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelobjekt (Hexenbesen)
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Luft, Umwelt
Erlernen: Hex 12; 40 EP 1

Rahjalinas Kuss Du erhältst einen kurzen Einblick in den Traum deines Ziels. Über den Inhalt musst du anderen gegenüber schweigen.

Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Traumreise (-4, 8 KaP; du kannst in den Traum des Schlafenden reisen.)
Große Traumreise (-8, 16 KaP; du kannst mit einigen Gefährten in den Traum reisen.)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Rausch
Erlernen: Rah 16; 20 EP 1

Rahjas geheiligter Wein Du rufst den Kelch der Rahja. In den Kelch gegossene Flüssigkeiten verwandeln sich in Wein, Wein erhält hingegen ein einzigartiges Aroma. Am Ende der Wirkungs-
dauer verschwindet der Kelch, die Verwandlung ist permanent.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: dereweit
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 2 KaP
Fertigkeiten: Rausch
Erlernen: Rah 12; 20 EP
Anmerkung: Erfahrene Rahjageweihete (oft Tempelvorsteher) können mit einer Variante dieser Liturgie den ge-
weihten Tharf erschaffen, den Rahjageweihete der Göttin opfern (S. 84). 1

Rahjas Sinnlichkeit Durch den Segen der Göttin erhältst du Resistenz I (profan, magisch, geweiht, siehe S. 98). Gleich-
zeitig sind aber alle Sinneseindrücke verstärkt, weswe-
gen du schon beim Erleiden von einer Wunde eine Wundschmerz-
Probe ablegen musst.

Mächtige Liturgie: Je zwei Stufen erhöhen die Resistenz um eine Stufe.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 16 KaP
Fertigkeiten: Rausch
Erlernen: Rah 18; 60 EP 1

Rahjas Wohlgefallen Du rufst die Gunst der Göttin auf dich herab. Menschenkenntnis- und Betören-Proben sind um

+4 erleichtert.
Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Fröhlicher Wanderer, Harmonie
Erlernen: Rah 12; Aves 16; 40 EP 1

Rapier TP: 2W6+1 RW: 1 WM: 1 **Härte: 7** **Fertigkeit:** Klingens-
waffen **Talent:** Einhandklingenswaffen **Eigenschaften:** 1

Rat der Ahnen Du rufst einen Totengeist in den Körper eines seiner Nachfahren herab. Dort verhält er sich seinem Charakter gemäß; er kann Rat geben oder die Stammeskrieger anführen. Es ist nicht möglich, die Bindung zu lösen. Der Totengeist entscheidet selbst, wann er den Körper verlässt – notfalls ist ein Großer Geisterbann (S. 166) nötig. Der Tote muss im letzten Jahr verstorben sein.
Mächtige Magie: Der Tote kann seit 10 Jahren/100 Jahren/1000 Jahren/seit Menschengedenken verstorben sein.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 4 AsP, davon 2 gAsP
Fertigkeiten: Geister rufen, Verständigung
Erlernen: Smn 12; 20 EP 1

Raub der Geisterkraft Du kannst bei deinem nächsten Zauber teilweise oder ganz auf die AsP des Ziels zugreifen. Der nächste Zauber kann nicht auf das Ziel des Raubs der Geisterkraft gewirkt werden.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Stunden
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Geister rufen, Kraft, Verständigung
Erlernen: Smn 18; 40 EP 1

Rausch Im tulamidisch geprägten Kult des Ostens suchen die Geweihten die göttliche Ekstase durch Leidenschaft, Drogen oder akrobatische Tänze - denn nur in der Ekstase wird die Seele frei von Hass, Neid und Angst. 1

Rauschsegen Die gesegneten Rauschmittel entfalten stärkere Wirkung bei geringeren Nebenwirkungen und machen nicht mehr abhängig.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 1 KaP
Fertigkeiten: Rausch, Schlaf
Erlernen: Brn, Rah 12; 20 EP 1

Reaktion Reaktionen kannst du aufwenden, um auf Ereignisse außerhalb deiner Initiativephase zu reagieren. Typische

Reaktionen sind Passierschläge (S. 39), vor allem aber Verteidigungen (VT) als Antwort auf einen Nahkampfangriff. Jede Reaktion nach der ersten erleidet einen kumulativen Malus von -4. Dieser Malus verschwindet am Beginn deiner nächsten Initiativephase. Ausgenommen von diesem Malus sind Verteidigungen gegen Gegner in einer kleineren Größenklasse; sie gelten als Freie Reaktionen. Die Reihenfolge, in der du deine Reaktionen ausführst, kann eine Rolle spielen. Deswegen kannst du auch freiwillig Reaktionen mit einer höheren Erschwernis ausführen, um dir die nicht erschwerte Reaktion freizuhalten. 1

Reaktivierung **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer I ODER Vorteil Tradition der Borbaradianer I, Attribut FF 4 **Nachkauf:** Häufig
Du kannst wieder aufladbare Artefakte erschaffen und reaktivieren (S. 78). 1

Rededuell Es werden Argumente ausgetauscht und die Aktionen des eigenen Charakters beschrieben. Sobald das Argument abgeschlossen ist (oder umgekehrt), werfen beide Seiten eine Probe (I).

Abwarten: Manchmal passt keines der Talente zur eigenen Aktion, etwa wenn du abwartest, während dein Gegenüber seine Argumente vorträgt oder dir droht. Dann können die Proben stattdessen auch auf ein anderes Talent/Attribut abgelegt werden: Willenskraft gegen Betören, Menschenkenntnis gegen Überreden, MU gegen Einschüchtern oder KL gegen Rhetorik.

Ungewohnte Umgebung: bei Statusunterschieden, mangelnden Sprachkenntnissen oder fremden Umgangsformen steigt die Patzerchance steigt auf 2 oder sogar 3 auf dem W20 und solche Würfe gelten immer als misslungen.
Kenne deinen Feind: Zu Beginn legt der Spielleiter fest, welche der Talente angemessen, unpassend oder sogar unsinnig sind, ohne dies mitzuteilen. Verwenden die Spieler ein unpassendes/unsinniges Talent, erhält das Gegenüber eine Erleichterung von +8/+16. Wenn du in einem Rededuell direkt auf eine Schwäche des Gegenübers eingehst, ist dessen Probe um -8 erschwert. Du kannst eine bestimmte Schwäche nur einmal pro Rededuell ausnutzen.

Setze dir realistische Ziele: Der Spielleiter kann bei Vorhaben, die den moralischen Vorstellungen des Gegenübers widersprechen oder die gefährlich sind um +8 erleichtern, bei Lebensgefahr sogar um +16. 1

Reflectimago Spiegelschein Durch eine Illusion (Sicht) kannst du während der Wirkungsdauer bis zu 4 Objekten in deinem Sichtbereich eine verspiegelte Oberfläche geben, die eine Stunde hält. Das Objekt kann maximal so groß wie eine Tür sein.

Mächtige Magie: Die Zahl der Objekte steigt um 2.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Handspiegel (-4, 1 AsP; ein Teil deines Körpers wird verspiegelt.)
Spiegelsaal (-4; du kannst die Spiegel in der Luft entstehen lassen.)
Optik-Trick (-4; du kannst die Formen und Brennweiten der Spiegel verändern.)
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 16 Initiativephasen
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Illusion, Verwandlung
Erlernen: Mag 14; Srl 16; 20 EP 1

Reflexschuss Kosten: 40 **Voraussetzungen:** Attribut FF 6
Nachkauf: Häufig
Im Fernkampf sinken Abzüge durch Bewegung oder Wind um 1 Stufe. 1

Regeneration Du regenerierst eine Wunde pro durchgeschlafener Nacht von min. 6 Stunden oder einen Punkt Erschöpfung pro Stunde. Wenn sich dadurch Lücken in der Statusleiste ergeben, wandern die Einschränkungen dahinter nach links. Zauberer regenerieren außerdem 4 AsP, Geweihte 1 KaP.
Voraussetzungen: Du musst ruhen oder besser noch schlafen und es dürfen keine schädlichen Effekte wie Gifte, Krankheiten oder Durst auf dir wirken. 1

Regentanz Innerhalb des nächsten Tages regnet es auf die Felder im Radius von 1 Meile und das Saatgut kann wachsen.
Mächtige Magie: Verdoppelt den Radius.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Luft, Umwelt, Geister der Stärkung, Wasser
Erlernen: Smn 14; 20 EP 1

Reichung des Amethyst Beendet die Wirkung eines Giftes bis maximal Stufe 20.
Mächtige Liturgie: Die maximal aufgehobene Giftstufe steigt um 4.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Rausch beenden (1 KaP; du beendest einen Rauschzustand.)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Rausch
Erlernen: Rah 12; 40 EP 1

Reichweite erhöhen Die Reichweite deines Fernkampfangriffes verdoppelt sich. Kann bis zu zweimal pro Angriff eingesetzt werden. 1

Reichweite erhöhen (D) Die Reichweite der Anrufung verdoppelt sich. Die Reichweite Berührung wird zu 2 Schritt. 1

Reichweite erhöhen (L) Die Reichweite der Liturgie verdoppelt sich. Die Reichweite Berührung wird zu 2 Schritt. 1

Reichweite erhöhen (M) Die Reichweite des Zaubers verdoppelt sich. Die Reichweite Berührung wird zu 2 Schritt. 1

Reines Wasser Du verwandelst 100 Liter Salzwasser in Trinkwasser.
Mächtige Magie: Du verwandelst 200/300/400/500 Liter.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Geister der Stärkung, Geister vertreiben, Verwandlung, Wasser
Erlernen: Smn 18; 20 EP 1

Reinigung Deine Kleidung ist so sauber, als wäre sie frisch gewaschen.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Läusekamm (-4; du wirst auch von Kleintieren und Ungeziefer befreit.)
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 1 AsP
Fertigkeiten: Luft, Stabzauber, Umwelt, Wasser
Erlernen: Mag 12; 20 EP 1

Reisesege Der Segen Travias begleitet den Reisenden und warnt ihn vor Arglist und Tücke. Er kann Gefahren der Zivilisation (Überfälle, Diebe, betrügerische Führer) wie mit der Gabe Gefahreninstinkt erkennen. Besitzt er die Gabe bereits, sind damit verbundene Proben um +4 erleichtert. Wirkt nicht in dämonisch pervertiertem Gebiet.
Mächtige Liturgie: Gebräuche-Proben sind um +2 erleichtert.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 2 Tage
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Sichere Heimkehr, Stiller Wanderer
Erlernen: Aves, Tra 14; 40 EP 1

Reiten Reiten ist die Fähigkeit, ein Pferd, Kamel oder einen Hippogriff zu kontrollieren und als schnelles Reisemittel oder im Kampf einzusetzen. 1

Reitender Geist Das bezauberte Tier wird dir gegenüber brav und anhänglich. Proben im Umgang mit dem Tier sind um +4 erleichtert, Freie Fertigkeiten (wie Abrichter) gelten als eine Stufe höher.
Mächtige Magie: Erhöht den Bonus um +2, je zwei Stufen erhöhen Freie Fertigkeiten um eine weitere Stufe.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Anderer Reiter (-4; die Wirkung bezieht sich auf eine andere Person als dich)
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Tier
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird
Kosten: 8 AsP, davon 2 gAsP
Fertigkeiten: Einfluss, Geister der Stärkung
Erlernen: Smn 14; 40 EP
Anmerkung: Besonders große und starke Tierarten erhöhen die gAsP auf 4 oder sogar 8. 1

Reiterkampf I Kosten: 20 **Voraussetzungen:** Attribut GE 4 ODER Attribut KK 4 **Nachkauf:** Häufig
Bedingung: beritten.

Du erhältst Waffenschaden +1, AT +1 und VT +1.
Erlaubt das Manöver Sturmangriff (Bewegung und AT) mit dem Pferd: Die Kombination der Aktionen Bewegung und Konflikt ist nicht erschwert. Außerdem richtet die nächste Attacke GS Trefferpunkte zusätzlich an. 1

Reiterkampf II **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Attribut GE 6 ODER Attribut KK 6, Vorteil Reiterkampf I **Nachkauf:** Häufig
Du erhältst Waffenschaden +1, AT +1 und VT +1.
Dein Reittier ignoriert die üblichen Erschwernisse für Nebenwaffen (S. 39) und im Reiterkampf ist die BE durch Rüstungen um 1 gesenkt. Außerdem ignorierst du im Fernkampf du den Malus für berittene Schützen (S. 46). 1

Reiterkampf III **Kosten:** 60 **Voraussetzungen:** Attribut GE 8 ODER Attribut KK 8, Vorteil Reiterkampf II **Nachkauf:** Häufig
Du erhältst Waffenschaden +1, AT +1 und VT +1.
Erlaubt das Manöver Überrennen (Bewegung und AT) mit dem Pferd: Das Reittier stürmt in die gegnerische Formation. Seine Attacke trifft (samt anderen Manövern) alle Gegner in seiner Bahn, bis es durch mindestens 2 erfolgreiche Verteidigungen gestoppt wird. Außerdem richtet die Attacke GS Trefferpunkte zusätzlich an. Die Kombination der Aktionen Bewegung und Konflikt ist nicht erschwert. 1

Reiterkampf IV **Kosten:** 80 **Voraussetzungen:** Attribut GE 10 ODER Attribut KK 10, Vorteil Reiterkampf III **Nachkauf:** Häufig
Bedingung: zwei weitere Attribute auf insgesamt 16.
8 Punkte können zur Verbesserung des Kampfstils verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Reitpferd **TP:** 2W6+0 **RW:** 1 **WM:** -1 **Härte:** 13 **Fertigkeit:** Athletik **Talent:** Reiten **Eigenschaften:** Niederwerfen, Reittier 1

Reitpony **TP:** 2W6+0 **RW:** 1 **WM:** 0 **Härte:** 11 **Fertigkeit:** Athletik **Talent:** Reiten **Eigenschaften:** Niederwerfen, Reittier 1

Reittier Ein Reittier ist Voraussetzung für den Reiterkampfstil. Im Reiterkampf bewegst du dich mit der GS des Reittiers und verwendest Reiten als Gegenprobe gegen Niederwerfen und Umreißen-Attacken (S. 40), bei deren Misslingen du aus dem Sattel geworfen wirst und 2W6 SP erleidest. Im Kampf bilden Kavallerist und Reittier eine Einheit. Letzteres wird deswegen wie eine Waffe behandelt, die mit dem Talent Reiten eingesetzt wird. Du kannst dich daher bei jeder Attacke und jeder Verteidigung entscheiden, ob du das Pferd oder eine andere Waffe nutzt. Reiten-Attacken sind um +4 erleichtert, wenn das Reittier in einer höheren Größenklasse als das Ziel ist – wie zum Beispiel ein Pferd gegenüber einem Infanteristen. Bei einer Reiten-Verteidigung nimmt das Tier keinen Schaden. Lanzenreiten-Attacken sind nur für berittene Kämpfer aus der Bewegung heraus möglich. Sie verursachen Niederwerfen und sind gegen Infanteristen um +4 erleichtert. Allerdings kannst du dich mit dem Talent Lanzenreiten nicht verteidigen. 1

Reptilea Natternnest Alle Geschuppten in einem Radius von 64 Schritt streben auf dein Ziel zu und fallen dort über alles her, was in ihr Fressschema passt.
Mächtige Magie: Verdoppelt den Radius.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Selemer Verhältnisse (-8, Wirkungsdauer 1 Woche, 32 AsP)
Krötenkunde (-4; du kannst den Zauber auf eine bestimmte Art von Echsenwesen beschränken oder eine Art ausnehmen)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Dämonisch, Verständigung
Erlernen: Ach 16; Bor 18; Mag 20; 40 EP 1

Resistenz gegen Gifte **Kosten:** 40 **Nachkauf:** Selten
Resistenz mildert die Auswirkungen von Giften (S. 35). 1

Resistenz gegen Hitze **Kosten:** 40 **Nachkauf:** Selten
Verschiebt die Temperaturstufe bei hohen Temperaturen um eine Stufe in Richtung normal. 1

Resistenz gegen Krankheiten **Kosten:** 20 **Nachkauf:** Selten
Resistenz mildert die Auswirkungen von Krankheiten (S. 35). 1

Resistenz gegen Kälte **Kosten:** 40 **Nachkauf:** Selten
Verschiebt die Temperaturstufe bei niedrigen Temperaturen um eine Stufe in Richtung normal. 1

Respondami Wahrheitszwang Das Ziel muss eine Ja/Nein-Frage wahrheitsgemäß beantworten. Ist die Frage nicht mit Ja oder Nein zu beantworten, erleidet es 1W6 SP.
Mächtige Magie: Erlaubt eine weitere Frage.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 2 Schritt
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Einfluss
Erlernen: Dru, Geo, Mag 14; Elf, Hex 16; Alch 18; 40 EP 1

Rhetorik Rhetorik beinhaltet zahlreiche Fähigkeiten und Kniffe, um die eigenen Argumente wirkungsvoll einzusetzen und die des Gegenüber zu entkräften. Du kannst Rhetorik nur einsetzen, wenn dein Charakter von seinem Standpunkt überzeugt ist - dreiste Lügen fallen unter Überreden. 1

Rhythmen der Ermutigung Die Rhythmen schenken Zuversicht. Alle Zuhörer in einem Radius von 4 Schritt erhalten eine Erleichterung +2 auf Anführen und MU.
Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +1.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Einfluss, Trommelrituale
Erlernen: Der 10; 40 EP 1

Rhythmen der Güte Deine Rhythmen verschaffen allen Humanoiden im Radius von 4 Schritt einen erholsamen Schlaf. In ihrer nächsten Ruhepause regenerieren sie eine zusätzliche Wunde.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Humus, Trommelrituale
Erlernen: Der 14; 40 EP 1

Rhythmen der Jagd Die Rhythmen schärfen die Jagdinstinkte der Zuhörer. Alle Zuhörer in einem Radius von 4 Schritt erhalten eine Erleichterung +2 auf Pirschen, Überleben, Tierkunde und GE-Proben.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +1.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Trommelrituale
Erlernen: Der 12; 40 EP 1

Rhythmen der Reinigung Die Rhythmen gelten als Konterprobe (12) gegen sämtliche Einflusssauber, Hexenflüche und Druidenrituale auf dem Ziel. Bei gelungener Probe werden die Zauber aufgehoben.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Stunden
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Antimagie, Trommelrituale
Erlernen: Der 18; 40 EP 1

Rhythmen des gottgefälligen Zornes Die Waffen der Zuhörer im Radius von 4 Schritt gelten während der Wirkungsdauer als magisch.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Kraft, Trommelrituale
Erlernen: Der 18; 60 EP 1

Rhythmen des Krieges Die aufpeitschenden Rhythmen stärken den Kampfesmut der Zuhörer. Alle Zuhörer in einem Radius von 4 Schritt erhalten eine Erleichterung +1 auf alle Nahkampffertigkeiten, Zähigkeit und KK.

Mächtige Magie: Je zwei Stufen erhöhen den Bonus um +1.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Zone

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Trommelrituale
Erlernen: Der 14; 60 EP 1

Rhythmen des Schutzes Die sanften Rhythmen erhöhen die Magieresistenz. Alle Zuhörer im Radius von 4 Schritt erhalten eine Erleichterung von +4 auf die MR.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +1.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Trommelrituale
Erlernen: Der 16; 40 EP 1

Rhythmen des Sturmes Die sanften Rhythmen erhöhen die Reitkünste. Alle Zuhörer im Radius von 4 Schritt erhalten eine Erleichterung von +2 auf Lanzenreiten, Reiten und andere Proben im Umgang mit Pferden.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +1.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Trommelrituale
Erlernen: Der 8; 40 EP 1

Riesen-Sprache Sprache 1

Rikais Fluch Der Zauber schwächt Pflanzen und Gegenstände aus dem Element Humus in einem Radius von 2 Schritt. Pflanzen und verderbliches Material verrotten, die Härte hölzerner oder lederner Objekte sinkt um ein Viertel der Basishärte. Die Auswirkungen auf Lebewesen sind zu gering, um sie zu bemerken.

Mächtige Magie: Verdoppelt den Radius.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Dämonisch, Geister des Zorns, Umwelt
Erlernen: Smn 18; 20 EP 1

Ringelpanzer **RsBeine: 1 RsLArm: 3 RsRArm: 3 RsBauch: 3 RsBrust: 3 RsKopf: 0**
Benötigt keine wattierte Unterkleidung. 1

Ringrituale Die Geoden sprechen ihre Rituale in einen Schlagenhalsreif aus Gold. Gleichzeitig ist der Schlangenhalsreif ein besonders einladender Ort für Geister, wodurch es zu erwünschten und unerwünschten Besessenheiten kommen kann. Alle Talente gelten als Objektrituale. Bis der Geode die Seele seines verstorbenen Zwillingbruders aufgespürt hat, ist der Schlangenhalsreif ein Magnet für Geister. Das kannst du nutzen, um wohlwollende Elementargeister an den Schlangenhalsreif zu binden, allerdings kann es auch zu unangenehmen oder sogar gefährlichen

Besessenheiten kommen. Der Schlangenreif ist also Vorteil und Nachteil gleichermaßen - und eignet sich damit perfekt als eine Eigenheit für deinen Geoden. 1

Riposte Du fügst dem Angreifer den Waffenschaden deiner Waffe zu. Die Riposte ist kombinierbar mit Attackemännern, die in diesem Fall die Verteidigung zusätzlich erschweren. Zum Beispiel wäre eine Kombination aus Riposte und Hammerschlag um -12 erschwert, würde aber doppelten Schaden anrichten.
Voraussetzung: Kampf im Parrierwaffen-Stil; keine Riposte seit letztem Beginn einer eigenen Initiativephase 1

Rissoal Sprache 1

Ritus der Schlachthilfe Während du meditierst, kann deine Schwertseele einem Gefährten im Kampf beistehen. Sie erscheint als geisterhafte Walküre und kann 8 Angriffe oder Paraden führen. Die Schwertseele verwendet deine Kampfwerte und -fähigkeiten, ohne Abzüge durch Einschränkungen oder andere negative Effekte. Erfordert Konzentration.
Mächtige Liturgie: 4 weitere Angriffe oder Paraden sind möglich.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 1 Meile
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Heerführung
Erlernen: Ron 18; 40 EP
Anmerkung: Wenn ihr den Bund der Schwerter geschlossen habt, steigt die Reichweite auf aventurienweit. 1

Rogolan Sprache 1

Rogolan-Runen Sprache 1

Rondragabunds Führung Die Heilige Rondragabund führt die Hand des Gesegneten. Bei Verteidigungen kann er statt seines eigentlichen PW einen PW von 8 verwenden.
Mächtige Liturgie: Der Gesegnete kann einen PW von 10/12/14/16 verwenden.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Schutz der Gläubigen
Erlernen: Ron 16; 40 EP 1

Rondrakamm TP: 2W6+4 RW: 2 WM: 0 Härte: 10 **Fertigkeit:** Klingenwaffen **Talent:** Zweihandklingenwaffen **Eigenschaften:** Zweihändig 1

Rondras Hochzeit Im Radius von 1 Meile kannst du den Wind auf einer Skala von windstill/leichte Brise/steife Brise/Gewittersturm/gewittriger Orkan um zwei Stufen verändern und seine Richtung lenken.
Mächtige Liturgie: Du kannst den Wind um eine weitere Stufe verändern und den Radius verdoppeln.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Kosten: 16 KaP
Fertigkeiten: Heerführung
Erlernen: Ron 18; 40 EP 1

Rondras wundersame Rüstung Du rufst die wundersame Rüstung, durch die dein RS um 2 steigt.
Mächtige Liturgie: Je zwei Stufen erhöhen den RS um +1.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Schutz der Gläubigen
Erlernen: Ron 16; 40 EP 1

Routiniert I **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Attribut FF 4 **Nachkauf:** Häufig
Die Basiszeit zur Herstellung handwerklicher Produkte, zur Wundversorgung und zum Schlösser knacken verkürzt sich um ein Viertel des unmodifizierten Werts. 1

Routiniert II **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Attribut FF 6 **Nachkauf:** Häufig
Die Basiszeit zur Herstellung handwerklicher Produkte, zur Wundversorgung und zum Schlösser knacken verkürzt sich um ein Viertel des unmodifizierten Werts.
Bei Proben auf Alchemie, Handwerk, Heilkunde und Verschlagenheit gelten Patzer als gewöhnlich misslungen. 1

Rssahh Sprache 1

Ruf der Gefährten Du rufst einen Delphin aus einem Radius von 4 Meilen herbei, der sich so schnell wie möglich nähert, und kannst ihn um einen Gefallen bitten. Ist kein Tier in Reichweite, passiert nichts.
Mächtige Liturgie: Du rufst 2/4/8/16 Tiere.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Wind und Wogen
Erlernen: Eff, Swa 16; 20 EP 1

Ruf des (Tieres) Du rufst ein Exemplar deines Tiers herbei. Befindet sich ein Wesen dieser Art in einem Radius von 4 Meilen, eilt es herbei. Du kannst dieses Wesen um einen Gefallen bitten, das dieses wenn möglich erfüllen wird. Dann trollt sich das Wesen.
Mächtige Magie: Verdoppelt den Radius und die Zahl der herbeieilenden Wesen.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Einfluss, Verständigung, Gaben des Odun
Erlernen: Dur 14; 20 EP 1

Ruf des Asainyf Du bist immun gegen Eis- und Kälteschaden.
Modifikationen: Erweiterter Schutz (-4; der Schutz betrifft auch deine Ausrüstung.)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Winter
Erlernen: Fir 12; 20 EP 1

Ruf des Schamanen Du sendest ein geistiges Signal an alle Stammesmitglieder im Radius von 4 Meilen, dass sie zu dir kommen sollen. Sie wissen, in welcher Richtung du dich befindest.
Mächtige Magie: Verdoppelt den Radius
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Ruf der Gefährten (-8; du rufst alle engen Gefährten zu dir)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Geister rufen, Verständigung
Erlernen: Smn 14; 40 EP 1

Ruf in Borons Arme Das Ziel fällt in einen tiefen Schlaf, während dem Gifte und Krankheiten nicht wirken und es nicht von Albträumen geplagt wird. Alle Versuche, in den Traum des Ziels einzudringen oder sie zu manipulieren, sind um -4 erschwert.
Mächtige Liturgie: Der Malus steigt um -2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Kosten: 2 KaP
Fertigkeiten: Schlaf
Erlernen: Brn 4; 20 EP 1

Ruf zur Ruhe Dein Ziel verliert das Bedürfnis zu sprechen, solange du nicht sprichst, außer es gelingt ihm eine Konterprobe (Willenskraft, 20).
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 32 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Woche
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Vergessen
Erlernen: Brn 12; 40 EP 1

Ruhe Körper, Ruhe Geist Dein Ziel sinkt in einen tiefen Schlaf, aus dem es nur mit Gewalt geweckt werden kann. Wird es nicht vorzeitig geweckt, regeneriert es zwei zusätzliche Wunden.
Mächtige Magie: Regeneriert eine weitere Wunde.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 8 Stunden
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Humus
Erlernen: Elf 14; Ach, Alch, Dru, Hex, Mag 18; 20 EP 1

Ruhe Körper, Ruhe Geist (Blutgeist) Dein Ziel sinkt in einen tiefen Schlaf, aus dem es nur mit Gewalt geweckt werden kann. Wird es nicht vorzeitig geweckt, regeneriert es zwei zusätzliche Wunden.
Mächtige Magie: Regeneriert eine weitere Wunde.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Kosten: 8 AsP 1

Ruhe Körper, Ruhe Geist (Tiergeist) Dein Ziel sinkt in einen tiefen Schlaf, aus dem es nur mit Gewalt geweckt werden kann. Wird es nicht vorzeitig geweckt, regeneriert es zwei zusätzliche Wunden.
Mächtige Magie: Regeneriert eine weitere Wunde.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Kosten: 8 AsP 1

Ruhige Hand Kosten: 20 **Voraussetzungen:** Attribut FF 4
Nachkauf: Häufig
Verdoppelt im Fernkampf den Bonus durch Zielen. 1

Rundschliff Du versiehst einen gebundenen Kristall mit einem Rundschliff. Wann immer du mit Hilfe dieses Kristalls einen Zauber wirkst, kannst du die spontane Modifikation Mehrere Ziele ohne Erschwernis ausführen. Nicht mit anderen Schliffen kombinierbar.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Stunden
Ziel: gebundener Kristall
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird
Kosten: 8 AsP, davon 2 gAsP
Fertigkeiten: Erz, Kristallmagie, Kraft
Erlernen: Ach 14; 40 EP 1

Ruuz Sprache 1

Rüstungsbrechend Ein schmaler Stoßdorn oder andere Waffenteile können Rüstungen durchschlagen. Ermöglicht das Manöver Rüstungsbrecher (S. 40). 1

Rüstungsbrecher Der Angriff ignoriert die gegnerische Rüstung und richtet SP statt TP an.
Voraussetzung: Waffeneigenschaft Rüstungsbrechend
Anmerkung: Das Manöver lohnt sich, wenn der Gegner schwere Rüstung trägt oder du mehrere Wunden anrichten kannst. 1

Rüstungsbrecher (FK) Der Angriff ignoriert die gegnerische Rüstung und richtet SP statt TP an.
Voraussetzung: Pfeile mit Waffeneigenschaft Rüstungsbrechend. 1

Rüstungsgewöhnung **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Attribut KO 6 **Nachkauf:** Häufig
Die BE aller Rüstungen ist um 1 gesenkt. 1

Salajanas Segen Du milderst den Wehenschmerz der Gesegneten.

Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Salajanas Schutz (-8, Wirkungsdauer 1 Jahr, 8 KaP; die Gesegnete bleibt während der Schwangerschaft vor Krankheiten verschont)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Neubeginn
Erlernen: Tsa 8; 0 EP 1

Salander Mutander Du verwandelst dein Ziel in ein beliebiges anderes, kleineres und leichteres Tier oder eine solche Pflanze. Du musst das Zielwesen schon einmal gesehen haben, es kann nicht übernatürlich sein. Dein Ziel hat in seiner neuen Form nur noch nebulöse Erinnerungen an sein vorheriges Selbst, behält aber seine alte WS und MR.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Modifikationen: Lange Verwandlung (-4, Wirkungsdauer 1 Woche)

Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 16 AsP, davon 2 gAsP), Bärenfell und Froschschenkel (-8; du kannst einzelne Gliedmaßen verwandeln.)
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Verwandlung
Erlernen: Ach, Mag 14; Alch, Hex 18; Dru 20; 60 EP 1

Sanftmut Das verzauberte Tier verliert seine Angriffslust, solange es nicht angegriffen oder gereizt wird.

Mächtige Magie: Die Lethargie hält sogar dann, wenn das Tier gereizt/leicht verletzt/schwer verletzt wird.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Tier
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Einfluss
Erlernen: Geo, Hex 12; Dru, Elf 16; Ach 18; 20 EP 1

Sanftmut (Blutgeist) Das verzauberte Tier verliert seine Angriffslust, solange es nicht angegriffen oder gereizt wird.

Mächtige Magie: Die Lethargie hält sogar dann, wenn das Tier gereizt/leicht verletzt/schwer verletzt wird.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Tier
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 8 AsP 1

Sanftmut (Tiergeist) Das verzauberte Tier verliert seine Angriffslust, solange es nicht angegriffen oder gereizt wird.

Mächtige Magie: Die Lethargie hält sogar dann, wenn das Tier gereizt/leicht verletzt/schwer verletzt wird.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Tier
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 8 AsP 1

Sapefacta Zauberschwamm Deine Kleidung ist so sauber, als wäre sie frisch gewaschen.

Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Läusekamm (-4; du wirst auch von Kleintieren und Ungeziefer befreit.)
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 1 AsP
Fertigkeiten: Luft, Umwelt, Wasser
Erlernen: Alch 12; Mag 14; Dru, Srl 16; Hex 20; 20 EP 1

Satuarias Herrlichkeit Dein Aussehen weckt Begehren in allen an deinem Geschlecht und deiner Spezies interessierten Individuen. Ihnen gegenüber sind Betören-Proben um +4 erleichtert.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Illusion
Erlernen: Hex 12; 20 EP 1

Schabernack Deinem Opfer geschieht ein kleines Missgeschick – es stolpert, bekommt im Gespräch plötzlich Blähungen, oder ihm rutscht eine unanständige Bemerkung heraus.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Einfluss
Erlernen: Sch 8; 20 EP 1

Schalenzauber Dieses Ritualinstrument aus Silber oder Mondsilber wird von Alchemisten und einigen Gildenmagiern benutzt. Hexen verwenden stattdessen einen Kessel. Die Talente gelten als Objektrituale, die passiven Effekte der Schale erfordern jedoch keine ständige Berührung. 1

Schaller **RsBeine:** 0 **RsLArm:** 0 **RsRArm:** 0 **RsBauch:** 0 **RsBrust:** 0 **RsKopf:** 3

Helm. Wird üblicherweise mit einem Bart ergänzt. 1

Scharfschuss Der Angriff richtet X (maximal 8) Trefferpunkte mehr an. 1

Scharfsinnig I **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Attribut KL 4 **Nachkauf:** Häufig

Proben bei einer Ermittlung oder Recherche sind um +2 erleichtert. 1

Scharfsinnig II **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Attribut KL 6
Nachkauf: Häufig
Proben bei einer Ermittlung oder Recherche sind um +2 erleichtert.
Bei Recherchen erhältst du einen zusätzlichen Informationsgrad, wenn der gewertete Würfel eine 12 oder höher zeigt. 1

Scheibendolch **TP:** 1W6+1 **RW:** 0 **WM:** 0 **Härte:** 9 **Fertigkeit:** Handgemenge **Talent:** Handgemengewaffen **Eigenschaften:** Rüstungsbrechend 1

Schelmenkleister Der Untergrund in einem Kreis von 4 Schritt Radius wird zäh und klebrig. Die GS aller Wesen darauf sinkt um 2 Punkte. Fällt sie auf 0, bleibt das betroffene Wesen am Boden kleben.
Mächtige Magie: Die GS sinkt um 1 weiteren Punkt und der Radius steigt um 2 Schritt.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Schelmenschleim (-4; der Untergrund wird stattdessen glitschig und schleimig. Alle Proben, um auf den Beinen zu bleiben, sind um +4 erschwert.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Umwelt
Erlernen: Sch 14; 40 EP 1

Schelmenlaune Deine Stimmung überträgt sich auf jede Person in einem Umreis von 8 Schritt, der keine Konterprobe (Magieresistenz, 12) gelingt. Da Schelme grundsätzlich positiv gestimmt sind, sorgt dies meist für Massenhysterien.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Minuten
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Einfluss
Erlernen: Sch 20; 20 EP 1

Schelmenmaske Durch eine Illusion (Sicht) gleicht dein Körper dem eines Anderen. Du kannst nur Personen kopieren, die du sehr gut kennst.
Mächtige Magie: Es reicht, wenn dir das Ziel persönlich bekannt ist/du es eine Weile beobachtet hast/du es vom Hörensagen kennst.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Tier (-4; auch etwa menschengroße Tiere können gewählt werden.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Illusion
Erlernen: Sch 12; Mag, Srl 20; 40 EP 1

Schelmenrausch Du versetzt dein Ziel in einen friedvoll-glücklichen Rauschzustand. Alle seine Proben sind um -4

erschwert. Das Ziel erwacht aus der Trance, wenn es in direkter Lebensgefahr schwebt.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Einfluss
Erlernen: Sch 14; 40 EP 1

Schicksalsgemeinschaft Du stärkst das gegenseitige Vertrauen zwischen bis zu 8 treuen Gefährten. Häufig wird dieser Segen auf eine Familie (Tra), ein Liebespaar (Rah) oder eine Reisegruppe (Aves) gewirkt. Einmal pro Woche kann einer der Gesegneten einen Schicksalspunkt an einen anderen weitergeben.
Mächtige Liturgie: Der Schicksalspunkt kann einmal pro Tag/4 Stunden/1 Stunde/jederzeit weitergegeben werden.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, Kosten 8 KaP, davon 2 gKaP)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Woche
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Harmonie, Heim und Herd, Stiller Wanderer
Erlernen: Rah 14; Aves, Tra 16; 40 EP 1

Schiffssymbiose Der Paktierer übt besondere Macht über ein Schiff aus und kann Gegenstände wie mit einem Motoricus (S. 151) bewegen, das Deck mit rutschigem Brackwasser überziehen und ähnliche Effekte hervorrufen.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird
Kosten: 16 GuP, davon 4 gGuP
Fertigkeiten: Dämonische Hilfe (Cpt)
Erlernen: Cpt 18; 40 EP 1

Schild Ermöglicht den Kampf im Schildkampfstil. Verteidigungen mit einem Schild sind um +4 erleichtert, wenn der Angreifer in einer höheren Größenklasse ist. 1

Schild der Ehre Ungezielte Geschosse (wie in einem Pfeilha-
gel) treffen dich nicht, Fernkampfangriffe und Zauber auf dich sind um -4 erschwert.
Mächtige Magie: Erhöht den Malus um -2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Ehre
Erlernen: Ron 14; 40 EP 1

Schilde Verbessert den Einsatz von Schilden. 1

Schildkampf I **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Attribut KK 4
Nachkauf: Häufig

Bedingung: Schild.
Du erhältst VT +1. 1

Schildkampf II **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Attribut KK 6, Vorteil Schildkampf I **Nachkauf:** Häufig
Du erhältst VT +1.

Dein Schild ignoriert die übliche Erschwernis für Nebenwaffen (S. 39). Außerdem kannst du die erste VT zwischen zwei Initiativphasen als Freie Reaktion ausführen. 1

Schildkampf III **Kosten:** 60 **Voraussetzungen:** Attribut KK 8, Vorteil Schildkampf II **Nachkauf:** Häufig
Du erhältst VT +1.

Erlaubt das Manöver Schildwall (VT -4): Du kannst einen Angriff auf einen benachbarten Verbündeten abwehren. Das Manöver erfolgt vor der Verteidigung des Verbündeten. 1

Schildkampf IV **Kosten:** 80 **Voraussetzungen:** Attribut KK 10, Vorteil Schildkampf III **Nachkauf:** Häufig

Bedingung: zwei weitere Attribute auf insgesamt 16. 8 Punkte können zur Verbesserung des Kampfstils verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Schildspalter Du fügst dem Schild deines Gegners deinen Waffenschaden zu.

Voraussetzung: Gegner führt Schild. 1

Schildwall Du kannst einen Angriff auf einen benachbarten Verbündeten abwehren. Das Manöver erfolgt vor der Verteidigung des Verbündeten.

Voraussetzungen: Kampf im Schildkampf-Stil; kein Schildwall seit letztem Beginn einer eigenen Initiativphase 1

Schlaf Boron schenkt den Menschen Schlaf und schickt ihnen Träume und Visionen, die zu erkunden sich viele Borongeweihte zur Aufgabe gemacht haben. Gerade im Al'Anfanischen Kult wird dabei auch mit Rauschkräutern nachgeholfen. 1

Schlaf des Gesegneten Dein Ziel sinkt in einen tiefen Schlaf, während dem es 2 zusätzliche Wunden regeneriert.

Mächtige Liturgie: Das Ziel regeneriert 1 weitere Wunde.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Harmonie, Heilung, Schlaf, Stiller Wanderer

Erlernen: Brn, Per 12; Aves, Rah 16; 40 EP 1

Schlaf rauben Das von deinem Vertrautentier beobachtete Opfer regeneriert in dieser Nacht keine AsP oder Wunden. Stattdessen erscheint ihm das Vertrautentier in fürchterlichen Albträumen.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Einfluss, Vertrautenmagie

Erlernen: Hex 16; 20 EP 1

Schlagring **TP:** 1W6+1 **RW:** 0 **WM:** 0 **Härte:** 9 **Fertigkeit:** Handgemenge **Talent:** Handgemengewaffen **Eigenschaften:** Stumpf 1

Schlangenstab Dein Stab verwandelt sich in eine Smaragdnatte, die dich verteidigt. Die Natter verfügt über die Werte einer Schlange (S. 123) und die Vorteile Resistenz (profan) III und Schreckgestalt II (S. 98). Ihre Angriffe richten geweihten Schaden an.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Wissen

Erlernen: Hes 12; 40 EP 1

Schleier der Unwissenheit Du schützt die magische Aura des Ziels vor der Entdeckung. Der Analysegrad jeder Analyse auf das Ziel sinkt um eins.

Mächtige Magie: Der Analysegrad sinkt um einen weiteren Punkt.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelwesen, Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Stunden

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Antimagie, Kraft

Erlernen: Hex 12; Mag 16; Dru 18; 20 EP 1

Schleuder **TP:** 1W6+2 **RW:** 16 **LZ:** 0 **Härte:** 3 **Fertigkeit:** Wurfaffen **Talent:** Schleudern **Eigenschaften:** 1

Schleudern Verbessert den Einsatz von Schleudern. 1

Schlösser knacken Schlösser knacken öffnet mit Hilfe eines Dietrichs oder einer Haarnadel Schatzkisten und Tresorräume. Außerdem kann dein Charakter Fallen entschärfen. 1

Schmerzen der Miniatur Mit Dolchstichen in eine Miniatur der Herrschaft (s.o.) kannst du dem Opfer Schmerzen zufügen. Dadurch sind geistige oder körperliche Tätigkeiten um -2 erschwert.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Miniatur der Herrschaft

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Einfluss, Verständigung

Erlernen: Dru 14; 20 EP 1

Schmieden Schmieden ist die Herstellung und Reparatur von Schwertern und Hufeisen bis hin zu Plattenpanzern. 1

Schneesturm Im Radius von 1 Meile entsteht ein Schneesturm. Der Wind steigt auf einer Skala von windstill/leichte Brise/steife Brise/Sturm/Orkan um eine Stufe. Die Temperatur sinkt auf einer Skala von kühl/kalt/eiskalt/Firunsfrost (S. 35) um eine Stufe, aber mindestens aufkalt. Es herrscht

starker Schneefall. Eine Verfolgung durch den Schneesturm ist nur mit einer Konterprobe (Überleben, 16) möglich.

Mächtige Liturgie: Du kannst den Wind um eine weitere Stufe erhöhen und den Radius verdoppeln.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Zone

Reichweite: 1 Meile

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Winter

Erlernen: Fir 16; 40 EP

Anmerkung: Hohe Temperaturen können die Wirkungsdauer nach Spielleiterentscheid auf bis zu 1 Stunde senken. 1

Schneide des Dolches Du kannst mit dem Dolch natürliches Gestein schneiden wie Wachs.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Erz

Erlernen: Geo 16; Dru 18; 20 EP 1

Schneidzahn **TP:** 2W6+1 **RW:** 8 **LZ:** 0 **Härte:** 8 **Fertigkeit:** Wurfaffen **Talent:** Kurze Wurfaffen **Eigenschaften:** 1

Schnelle Heilung **Kosten:** 60 **Voraussetzungen:** Attribut KO 8 **Nachkauf:** Häufig

Du regenerierst 2 Wunden pro durchschlafener Nacht und immer noch 1 Wunde, wenn die Schlafphase unterbrochen wurde. 1

Schneller Kampf I **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Attribut GE 4 **Nachkauf:** Häufig

Bedingungen: einzelne Nahkampfwaffe, nicht beritten.

Du erhältst AT +1. 1

Schneller Kampf II **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Attribut GE 6, Vorteil Schneller Kampf I **Nachkauf:** Häufig

Du erhältst AT +1.

Du kannst in eine Halbschwertstellung wechseln, um deine Waffe in einer um 1 kleineren Reichweite zu führen. Der Wechsel in die Stellung oder zurück geschieht in einer Freien Aktion. 1

Schneller Kampf III **Kosten:** 60 **Voraussetzungen:** Attribut GE 8, Vorteil Schneller Kampf II **Nachkauf:** Häufig

Du erhältst AT +1.

Erlaubt das Manöver Unterlaufen (VT -4): Wenn die Verteidigung gelingt, darfst du in der nächsten eigenen Initiativephase eine Freie Aktion nutzen, um deinen Gegner (ein weiteres Mal) anzugreifen. 1

Schneller Kampf IV **Kosten:** 80 **Voraussetzungen:** Attribut GE 10, Vorteil Schneller Kampf III **Nachkauf:** Häufig

Bedingung: zwei weitere Attribute auf insgesamt 16.

8 Punkte können zur Verbesserung des Kampfstils verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Schnellschuss Verkürzt die Vorbereitungszeit um die Hälfte. Eine Vorbereitungszeit von 1 Aktion wird zu 0 Aktionen. Die Aktion Konflikt ist von dieser Modifikation nicht betroffen. Kann bis zu zweimal pro FK eingesetzt werden. 1

Schnellziehen **Kosten:** 60 **Voraussetzungen:** Attribut FF 8 **Nachkauf:** Häufig

Erlaubt das Manöver Schnellschuss (FK -4) im Fernkampf: Verkürzt die Vorbereitungszeit um die Hälfte. Eine Vorbereitungszeit von 1 Aktion wird zu 0 Aktionen. Die Aktion Konflikt ist von dieser Modifikation nicht betroffen. Kann bis zu zweimal pro FK eingesetzt werden. Nahkampf- und Wurfaffen können in einer freien Aktion gezogen werden. 1

Schnitter **TP:** 2W6+3 **RW:** 2 **WM:** 0 **Härte:** 8 **Fertigkeit:** Stangenwaffen **Talent:** Infanteriewaffen und Speere **Eigenschaften:** Wendig, Zweihändig 1

Schrifttum ferner Lande Du bist unerfahren in einer beliebigen Schrift.

Mächtige Liturgie: Je zwei Stufen steigern deine Schriftkenntnis auf erfahren/meisterlich.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: List, Wissen

Erlernen: Hes 14; Phe 18; 40 EP 1

Schriller Klang Du entlockst deinem Instrument einen schrillen Klang, der für dein Ziel hundertfach verstärkt ist. Bis zu deiner nächsten Initiativephase sind alle Proben des Ziels um -4 erschwert. Der schrille Klang wirkt nicht auf unheilige Wesen und Elementare.

Mächtige Magie: Der Malus steigt um -2.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 2 AsP

Fertigkeiten: Einfluss, Zaubermelodien

Erlernen: Bard 14; 40 EP 1

Schuppenpanzer **RsBeine:** 3 **RsLArm:** 3 **RsRArm:** 3 **RsBauch:** 4 **RsBrust:** 4 **RsKopf:** 0
Benötigt keine wattierte Unterkleidung. 1

Schuppenpanzer (lang) **RsBeine:** 4 **RsLArm:** 3 **RsRArm:** 3 **RsBauch:** 4 **RsBrust:** 4 **RsKopf:** 0
Benötigt keine wattierte Unterkleidung. 1

Schusswaffen Mit der Fertigkeit Schusswaffen bedienst du alle Waffen, mit denen Geschosse auf den Gegner abgefeuert werden. Dazu gehören so verbreitete Schusswaffen wie der Bogen oder die Armbrust, aber auch das Blasrohr. 1

Schutz der Gläubigen Der Schutz der Gläubigen ist die Bestimmung der Rondrakirche. Ein Geweihter hat an im Kampf gegen die Finsternis an vorderster Stelle zu stehen. 1

Schutz der Jurte Du schützt einen abgeschlossenen Raum, wie eine Jurte oder einer Höhle, mit bis zu 16 Schritt Radius vor übernatürlichen Wesen. Dämonen, Daimonoiden und Untote können den Raum nicht betreten, wenn ihre Beschwörungsschwierigkeit bei maximal 20 liegt, bei Geistern und Feenwesen entscheidet der Spielleiter. Innerhalb des Raumes erleiden alle genannten Wesenheiten 1 Wunde pro Initiativephase. Wenn ein beweglicher Raum wie eine Jurte verzaubert wird, wirkt der Zauber unabhängig vom Ort, an dem die Jurte steht.

Mächtige Magie: Die maximale Beschwörungsschwierigkeit steigt um +4.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 16 AsP, davon 2 gAsP)

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Antimagie, Geister der Stärkung

Geister vertreiben

Erlernen: Smn 14; 40 EP 1

Schutz des Dolches Dir steht die Natur schützend zur Seite. Du schwimmst leichter auf Wasser, Schnee bildet wärmende Höhlen und du findest überall Verstecke. Verbergen, Schwimmen, Überleben oder andere mit der Natur zusammenhängende Proben sind um +4 erleichtert.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Umwelt

Erlernen: Geo 14; Dru 18; 40 EP 1

Schutz gegen Untote Eine silbrige Kuppel mit 2 Schritt Radius umgibt dich und bewegt sich mit dir. Untote mit einer Beschwörungsschwierigkeit von maximal 16 können sie nicht durchschreiten. Du kannst Untote mit der Kugel zurückdrängen, wenn dir eine vergleichende KK-Probe gelingt. Umgekehrt ist das nicht möglich.

Mächtige Magie: Erhöht die Beschwörungsschwierigkeit um 4.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Antimagie, Kugelzauber

Erlernen: Mag 18; Srl 20; 40 EP 1

Schutzgeist (Tier) Du bittest den Geist eines Tieres, über eine Gruppe von bis zu 8 Gefährten zu wachen. Sie erhalten einen Bonus von +1 auf alle beim entsprechenden Tier angegebenen Werte, solange sie sich nicht weiter als 1 Meile von dir entfernen. Es kann nur ein Schutzgeist gleichzeitig aktiv sein.

Mächtige Magie: Verdoppelt die Zahl der Ziele, je zwei Stufen erhöhen den Bonus um +1.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird

Kosten: 16 AsP, davon 4 gAsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Geister der Stärkung

Erlernen: Smn 14; 40 EP

Anmerkung: Der Zauber muss für jedes Tier extra erlernt werden.

Sephrasto: Trage die gewählten Tiere in das Kommentarfeld ein. Wenn du mehrere Tiere wählst, dann erhöhe die EP-Kosten entsprechend. Die Tiertabelle ist in Sephrasto außerdem über die kostenlosen Tiergeist-Vorteile abgebildet; wenn du diese auswählst, erhältst du die Werte des Tiergeists im Regelanhang. 1

Schutzkreis gegen Daimonide Du ziehst einen Kreis von maximal 4 Schritt Radius. Liegt die Beschwörungsschwierigkeit eines Daimoniden bei maximal 20, kann er die Zone nicht betreten.

Mächtige Magie: Erhöht die Beschwörungsschwierigkeit um 4.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Bannkreis (8 AsP; statt der Basiswirkung wird ein Daimonid mit einer Beschwörungsschwierigkeit von maximal 20 aus einer Entfernung von bis zu 8 Schritt in den Bannkreis gezogen. Alle zwei Stunden darf er versuchen, sich mit einer Konterprobe (MR, 16) zu befreien. Danach ist er immun gegen den Bannkreis. Es kann stets nur ein Wesen im Bannkreis gefangen sein.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Antimagie, Dämonisch, Verwandlung

Erlernen: Ach, Mag 18; 20 EP 1

Schutzkreis gegen Dämonen Du ziehst einen Kreis von maximal 4 Schritt Radius. Liegt die Beschwörungsschwierigkeit eines Dämonen bei maximal 20, kann er die Zone nicht betreten.

Mächtige Magie: Erhöht die Beschwörungsschwierigkeit um 4.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Bannkreis (8 AsP; statt der Basiswirkung wird ein Dämon mit einer Beschwörungsschwierigkeit von maximal 20 aus einer Entfernung von bis zu 8 Schritt in den Bannkreis gezogen. Alle zwei Stunden darf er versuchen, sich mit einer Konterprobe (MR, 16) zu befreien. Danach ist er immun gegen den Bannkreis. Es kann stets nur ein Wesen im Bannkreis gefangen sein.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Antimagie, Dämonisch

Erlernen: Bor, Mag 16; Ach, Alch, Hex 18; Dru 20; 40 EP

1

Schutzkreis gegen Elementare Du ziehst einen Kreis von maximal 4 Schritt Radius. Liegt die Beschwörungsschwierigkeit eines Elementars bei maximal 20, kann er die Zone nicht betreten.

Mächtige Magie: Erhöht die Beschwörungsschwierigkeit um 4.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Bannkreis (8 AsP; statt der Basiswirkung wird ein Elementar mit einer Beschwörungsschwierigkeit von maximal 20 aus einer Entfernung von bis zu 8 Schritt in den Bannkreis gezogen. Alle zwei Stunden darf er versuchen, sich mit einer Konterprobe (MR, 16) zu befreien. Danach ist er immun gegen den Bannkreis. Es kann stets nur ein Wesen im Bannkreis gefangen sein.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Antimagie, Eis, Erz, Feuer, Humus, Luft, Wasser

Erlernen: Ach, Alch, Geo 18; Dru, Mag 20; 20 EP 1

Schutzkreis gegen Untote Du ziehst einen Kreis von maximal 4 Schritt Radius. Liegt die Beschwörungsschwierigkeit eines Untoten bei maximal 20, kann er die Zone nicht betreten. Wirkt auch gegen Geister, wobei der Spielleiter entscheidet, ob die Stärke des Kreises ausreicht.

Mächtige Magie: Erhöht die Beschwörungsschwierigkeit um 4.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Bannkreis (8 AsP; statt der Basiswirkung wird ein Untoter mit einer Beschwörungsschwierigkeit von maximal 20 aus einer Entfernung von bis zu 8 Schritt in den Bannkreis gezogen. Alle zwei Stunden darf er versuchen, sich mit einer Konterprobe (MR, 16) zu befreien. Danach ist er immun gegen den Bannkreis. Es kann stets nur ein Wesen im Bannkreis gefangen sein.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Antimagie, Dämonisch

Erlernen: Ach 18; Alch, Bor, Mag 20; 20 EP 1

Schutzsegen Du ziehst einen Kreis von maximal 8 Schritt Radius und nennst eine Kreaturenklasse (Dämon, Daimonid oder Untoter). Liegt die Beschwörungsschwierigkeit eines dieser Wesen bei maximal 20, kann es die Zone nicht betreten. Der Boden innerhalb des Schutzkreises gilt als geweihter Boden.

Mächtige Liturgie: Erhöht die Beschwörungsschwierigkeit um 4.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Universeller Schutz (-4; der Segen wirkt gegen alle unheiligen Wesen.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Schutz der Gläubigen, Zwölgöttlicher Ritus

Erlernen: Ron 4; Ang, Brn, Eff, Fir, Ifi, Kor, Pra, Swa 8; Aves, Hes, Ing, Nan, Per, Phe, Rah, Tsa, Tra 12; 40 EP 1

Schwarz und Rot In der Herzgegend deines Opfers entsteht ein schmerzhaftes rotes Mal, das sich langsam ausbreitet. Nach 2 und 4 Stunden erleidet das Opfer 1 Wunde. Solange das Opfer Schaden nimmt, sind Wundmalusse verdoppelt.

Mächtige Magie: Das Ziel erleidet nach 2 weiteren Stunden eine weitere Wunde.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Dämonisch, Eigenschaften

Erlernen: Bor 16; Mag 18; Hex 20; 40 EP 1

Schwarzer Schrecken Das Opfer leidet an einer Angst vor einer Farbe oder Form deiner Wahl, meist wird die Farbe Schwarz gewählt. Wird die Angst ausgelöst, steht es unter einem Furcht-Effekt Stufe 1.

Mächtige Magie: Der Furcht-Effekt steigt um eine Stufe.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Einfluss

Erlernen: Bor 12; Mag 18; 20 EP 1

Schwer Du brauchst mindestens die angegebene Körperkraft, um die Waffe ohne Einschränkungen führen zu können. Darunter erleidest du einen Malus von -2. 1

Schweres Wurfnetz TP: 0W6+0 RW: 2 LZ: 0 Härte: 6 Fertigkeit: Wurfaffen Talent: Schleudern Eigenschaften: Umklammern (-8; 16), Zweihändig 1

Schwert TP: 2W6+2 RW: 1 WM: 0 Härte: 10 Fertigkeit: Klingengewaffen Talent: Einhandklingengewaffen Eigenschaften: 1

Schwimmen Schwimmen erlaubt eine schnellere Fortbewegung im Wasser und längere Tauchgänge. 1

Schwingen des Sturms Du reitest auf den aufkommenden Sturmböen. Während der Wirkungsdauer kannst du zwei mal die Freie Aktion Sturmritt ausführen, in der du dich bis zu 8 Schritt bewegst und eine Attacke (als Teil der freien Aktion) ausführst. Falls diese Attacke ein Ausfall ist, ist das Manöver nicht erschwert. Die Bewegung mit dem Sturmritt löst keine Passierschläge aus und kann beim Spiel mit Bodenplänen auch durch Felder mit anderen Kämpfern führen.

Mächtige Liturgie: Du kannst die Freie Aktion ein zusätzliches Mal ausführen.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen

Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Schutz der Gläubigen
Erlernen: Ron 16; 60 EP 1

Schürze RsBeine: 2 RsLArm: 0 RsRArm: 0 RsBauch: 1 RsBrust: 0 RsKopf: 0
Rüstungsergänzung für die Beine. 1

Schützende Rotte Du bemalst einen Schild mit Tieren. Proben zur Abwehr von ballistischen Zaubern (siehe S. 124) sind mit diesem Schild um +4 erleichtert. Der Schild erleidet dabei keinen Schaden.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird
Kosten: 4 AsP, davon 1 gAsP
Fertigkeiten: Antimagie, Geister der Stärkung, Geister vertreiben, Kraft
Erlernen: Smn 18; 20 EP 1

Sechs Leben des Mungo Halbiert die effektive Höhe eines Sturzes oder Sprunges (kumulativ zur Akrobatik-Probe).

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Nächlicher Schatten
Erlernen: Phe 12; 40 EP 1

Seefahrt Pragmatische Efferdgeweihte sind aus der aventurischen Seefahrt nicht wegzudenken. Sie dienen als Bordgeweihte und schützen Schiffe vor den Gefahren der blutigen See. 1

Seele des (Tieres) Du verwandelst dich in das Tier, wobei du deine geistigen Fähigkeiten behältst. Die körperlichen Fähigkeiten entsprechen denen des Tiers. Du kannst in Tiergestalt nicht zaubern. Erlaubt Aufrechterhalten.

Mächtige Magie: Das Tier ist ein überdurchschnittlicher/außergewöhnlicher/herausragender/einzigartiger Vertreter seiner Art, was die Werte des Tieres nach Spielereitscheid erhöht.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Tierseele (Wirkungsdauer 1 Tag; Die Instinkte des Tieres können überhand nehmen.)
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Verwandlung, Gaben des Odun
Erlernen: Dur 16; normalerweise 40 EP
Anmerkung: Die Lernkosten des Zaubers orientieren sich an der Tierart, wobei fliegende, giftige, sehr starke usw. Tiere teurer sind. 1

Seelenfeuer Kalt leuchtendes Licht schießt in einem Radius von 4 Schritt aus dem Boden. Es erstarrt in der von dir gewünschten Form und verbrennt alle Humanoiden, die

es berühren, mit 2W6 SP pro Initiativephase.
Mächtige Magie: Erhöht den Schaden um +4 SP und den Radius um 2 Schritt.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Initiativphasen
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Kraft, Ringrituale
Erlernen: Geo 16; 60 EP 1

Seelengefährte Du bittest Firuns Wilde Jagd um einen Gefallen. Das Tier der Wilden Jagd, das diesen Gefallen am ehesten erfüllen kann und sich in einem Radius von 4 Meilen befindet, macht sich sofort auf den Weg zu dir und erfüllt den Gefallen. Ist diese Tierart in der Region nicht heimisch, erreicht der Ruf ein verwandtes Tier. Ist kein Tier in Reichweite, passiert nichts.

Mächtige Liturgie: Du rufst 2/4/8/16 Tiere.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Jagd
Erlernen: Fir 16; 20 EP 1

Seelenprüfung Du erkennst, ob eine Person oder ein Ort geweiht (auch dem Namenlosen), profan oder dämonisch verzerrt ist.

Mächtige Liturgie: Du kannst den Dämonen oder Gott/den Grad der Verdammnis oder der Weihe erkennen.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Zwölfgöttlicher Ritus
Erlernen: Pra 8; Ang, Aves, Brn, Eff, Fir, Hes, Ifi, Ing, Kor, Nan, Per, Phe, Rah, Ron, Tra, Tsa, Swa 12; 40 EP 1

Seelentier erkennen Du erkennst das Seelentier deines Zieles. Wenn dir das Tier und seine assoziierten Eigenschaften bekannt sind, erleichtert dir das alle künftigen gesellschaftlichen Proben dem Ziel gegenüber um +2.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Hellsicht
Erlernen: Hex, Sch 18; 40 EP 1

Seelentier erkennen (Blutgeist) Du erkennst das Seelentier deines Zieles. Wenn dir das Tier und seine assoziierten Eigenschaften bekannt sind, erleichtert dir das alle künftigen gesellschaftlichen Proben dem Ziel gegenüber um +2.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 4 AsP 1

Seelentier erkennen (Tiergeist) Du erkennst das Seelentier deines Zieles. Wenn dir das Tier und seine assoziierten Eigenschaften bekannt sind, erleichtert dir das alle künftigen gesellschaftlichen Proben dem Ziel gegenüber um +2.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 4 AsP 1

Seelenwanderung Wenn du ein Körperteil (z.B. Haare oder Blut) deines Opfers besitzt, kannst du mit ihm den Körper tauschen. Geistige Attribute, Fertigkeiten und Vorteile bleiben erhalten, körperliche werden getauscht. Wird einer der Körper während des Tausches vernichtet, endet der Tausch und der ursprüngliche Besitzer des vernichteten Körpers stirbt.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Modifikationen: Tiersinne (-4, Einzelwesen) Fremdtausch (-8; zwei Ziele tauschen Körper.)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 8 Meilen
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Verständigung
Erlernen: Ach, Dru, Geo, Hex 20; 60 EP
Anmerkungen: Gerüchten zufolge gibt es eine Möglichkeit, mit der der Zaubernde den Körper seines Zieles permanent übernehmen kann. 1

Segen der Erdgeister Du leitest das Wachstum einer Pflanze, kannst es beschleunigen und formen. Die Kosten, Zauberdauer und Modifikationen Mächtige Magie sind Meisterentscheid. Beispiele:

4 AsP, keine Mächtige Magie, 1 Minute: Aus einem Samen wächst eine kleine Heilpflanze.

8 AsP, 1x Mächtige Magie, eine halbe Stunde: Ein Baum trägt drei Monate zu früh Früchte.

4 AsP, 2x Mächtige Magie, 4 Minuten: Die Rinde eines Baumes zeigt eine Botschaft;

128 AsP, 4x Mächtige Magie, 4 Tage: Eine Baumkrone wird zu einem Baumhaus mit Möbeln, Dach und Fenstern

Probenschwierigkeit: 2
Vorbereitungszeit: nach Projekt
Ziel: Pflanze
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: nach Projekt
Fertigkeiten: Humus, Geister der Stärkung, Verwandlung
Erlernen: Smn 16; 60 EP 1

Segen der Heiligen Ardare Du rufst das heilige Schwert Armalion herbei. Die Waffe richtet 2W20+10 SP an, hat einen

WM von +2 und ist wendig.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: dereweit
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 32 KaP
Fertigkeiten: Ehre
Erlernen: Ron 20; 60 EP 1

Segen der Heiligen Noiona Du erhältst während der Wirkungsdauer die Möglichkeit, mit deinem Probenwert in Heilkunde Gifte/Krankheiten auch Sucht- und Geisteskrankheiten zu heilen.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Woche
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Heilung, Heim und Herd, Vergessen
Erlernen: Brn 14; Per, Tra 16; 20 EP 1

Segen der Heiligen Velvenya Mit dem Segen Borons ist dein Ziel frei von Schlafstörungen, Albträumen, Todesängsten und quälenden Erinnerungen. Alle Furcht-Effekte gelten um eine Stufe niedriger.

Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 8 KaP, davon 2 gKaP)
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Monat
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Vergessen
Erlernen: Brn 14; 40 EP 1

Segen der Roten Schwester Der Gesegnete wird von einem glücklichen Rausch ergriffen, wenn ihm keine Konterprobe (Zähigkeit, 20) gelingt. Er erwacht nur, wenn er eine Wunde erleidet.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Rausch
Erlernen: Rah 16; 40 EP 1

Segen des Flussvaters Du wirst eins mit einem Fluss. Du kannst dich durch den Fluss bewegen, ohne zu ertrinken, erschöpfen oder abgetrieben zu werden. Mit dem Strom bewegst du dich mit einer Geschwindigkeit von 8 Meilen pro Stunde, gegen den Strom mit einer Geschwindigkeit von 4 Meilen pro Stunde. Selbstverständlich kannst du auch einfach einen Fluss überqueren.

Mächtige Liturgie: Die Geschwindigkeit steigt um 4/2 Meilen pro Stunde.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: selbst

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Flüsse und Quellen
Erlernen: Eff 18; 40 EP 1

Segen des Heiligen Hlúthar Du wählst bis zu 8 Mitstreiter. Auf ihnen lastende Furcht-Effekte gelten als eine Stufe niedriger.

Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Mut der Schlacht (-8, 16 KaP, Wirkungsdauer 4 Stunden; die Wirkung betrifft alle Mitglieder des Heeres, dem du angehörst.)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Gutes Gold, Heerführung
Erlernen: Ron 14; Kor 16; 40 EP 1

Segen des Heiligen Isegrein Der Gesegnete wird eins mit seiner Umgebung. In der Wildnis wird er wie mit der Gabe Gefahreninstinkt vor natürlichen Gefahren gewarnt. Besitzt er die Gabe bereits, sind damit verbundene Proben um +4 erleichtert. Wirkt nicht unter der Erde, auf dem Meer oder in dämonisch pervertiertem Gebiet.

Mächtige Liturgie: Überleben-Proben sind um +2 erleichtert.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 2 Tage
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Stiller Wanderer, Wildnis
Erlernen: Fir, Ifi 14; Aves 16; 40 EP 1

Segen des Plättlings Du verwandelst 100 Liter Salzwasser in Trinkwasser.

Mächtige Liturgie: Du verwandelst 200/300/400/500 Liter.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Seefahrt
Erlernen: Eff, Swa 14; 20 EP 1

Segensreicher Neuanfang Du segnest ein neues Unternehmen. Der Gesegnete erhält während der Wirkungsdauer die Eigenheit „Euphorisch für [Unternehmen]: Du widmest dich mit Elan der bevorstehenden Aufgabe und vergisst dabei alles um dich herum.“ Für den ersten Einsatz der Eigenheit bezahlt er keinen Schicksalspunkt. Für gesegnete NSC gelten die Vorschläge von S. 16.

Mächtige Liturgie: Für je zwei Stufen kostet ein weiterer Einsatz der Eigenheit keinen Schicksalspunkt.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Woche
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Neubeginn
Erlernen: Tsa 14; 40 EP 1

Segensreiches Wasser Efferdgeweihte rufen Efferds Wasserkrug, Perainegeweihte den Krug der Heiligen Lindegard. Der Krug ist mit 8 Schlucken heiligen Wassers gefüllt. Jeder Schluck heilt 1 Wunde oder stillt den Durst für einen Tag (Efferd) oder stärkt das Wachstum einer Nutzpflanze, die dann innerhalb eines Tages eine Anwendung Früchte/Blüten/Blätter hervorbringt (Peraine).

Mächtige Liturgie: Der Krug enthält 4 zusätzliche Schlucke.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: dereweit
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 32 KaP
Fertigkeiten: Flüsse und Quellen, Wachstum
Erlernen: Eff, Per 18; 60 EP 1

Segnung der Gläubigen **Kosten:** 80 **Voraussetzungen:** Attribut CH 10, Vorteil Geweiht I **Nachkauf:** Häufig Liturgien, die ausschließlich gläubige Mitstreiter (und nicht dich selbst) verstärken, kosten nur die halben Basiskosten. 1

Segnung der stählernen Stirn Der Gesegnete fasst Mut. Auf ihm lastende Furcht-Effekte gelten als zwei Stufen niedriger.

Mächtige Liturgie: Je zwei Stufen senken Furcht-Effekte um eine weitere Stufe.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Schutz der Gläubigen
Erlernen: Ron 8; 40 EP 1

Segnung des Heiligen Mikail Du bittest den Heiligen Mikail um Treffsicherheit für den Schützen. Der nächste Fernkampfangriff ist um +4 erleichtert und ignoriert eine Stufe Deckung des Ziels (S. 46).

Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Langer Segen (-8, 8 KaP; die Liturgie wirkt auf alle Fernkampfangriffe während der Wirkungsdauer.)
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Initiativphasen
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Jagd
Erlernen: Fir 12, Ifi 14; 20 EP 1

Seidenweich Schuppengleich Du gibst durch eine Illusion (Tastsinn) dem verzauberten Gegenstand eine Textur deiner Wahl.

Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Zähneknirschen (-4; die Illusion betrifft nur Gaumen und Zunge.)
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Illusion
Erlernen: Sch 12; Srl 20; 20 EP 1

Seidenzunge Elfenwort Das Ziel denkt nicht zu genau über deine Worte nach und findet dich überzeugend. Alle Überreden-Proben gegen dein Ziel sind um +4 erleichtert.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Einfluss
Erlernen: Elf 18; Sch 20; 40 EP 1

Seidenzunge Elfenwort (Blutgeist) Das Ziel denkt nicht zu genau über deine Worte nach und findet dich überzeugend. Alle Überreden-Proben gegen dein Ziel sind um +4 erleichtert.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP 1

Seidenzunge Elfenwort (Tiergeist) Das Ziel denkt nicht zu genau über deine Worte nach und findet dich überzeugend. Alle Überreden-Proben gegen dein Ziel sind um +4 erleichtert.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP 1

Selbstbeherrschung Selbstbeherrschung erlaubt es dir, widrige Umstände, körperliche Schmerzen oder andere Ablenkungen zu ignorieren und dich auf das einzig Wichtige zu konzentrieren. 1

Semipermanenz **Kosten:** 60 **Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer I ODER Vorteil Tradition der Borbaradianer I, Attribut FF 8 **Nachkauf:** Häufig
Du kannst semipermanente Artefakte erschaffen (S. 78).
1

Sensattaco Meisterstreich Dein Ziel erkennt intuitiv die Lücken in der Verteidigung des Gegners. Seine AT sind um +2 erleichtert und seine Chance auf einen Triumph bei einer AT steigt um 1 auf dem W20 (zum Beispiel von 20 auf

19–20).
Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +1.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Hellsicht
Erlernen: Mag 18; 40 EP 1

Sensattaco Meisterstreich (Blutgeist) Dein Ziel erkennt intuitiv die Lücken in der Verteidigung des Gegners. Seine AT sind um +2 erleichtert und seine Chance auf einen Triumph bei einer AT steigt um 1 auf dem W20 (zum Beispiel von 20 auf 19–20).

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +1.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP 1

Sensattaco Meisterstreich (Tiergeist) Dein Ziel erkennt intuitiv die Lücken in der Verteidigung des Gegners. Seine AT sind um +2 erleichtert und seine Chance auf einen Triumph bei einer AT steigt um 1 auf dem W20 (zum Beispiel von 20 auf 19–20).

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +1.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP 1

Sensibar Empathicus Du kannst die Gefühle deines Gegenübers erahnen, wodurch deine Menschenkenntnis gegen das Ziel um +4 steigt.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Hellsicht
Erlernen: Elf 8; Hex, Mag 12; Ach, Dru, Geo, Sch, Srl 14; Alch 16; 40 EP 1

Sensibar Empathicus (Blutgeist) Du kannst die Gefühle deines Gegenübers erahnen, wodurch deine Menschenkenntnis gegen das Ziel um +4 steigt.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP 1

Sensibar Empathicus (Tiergeist) Du kannst die Gefühle deines Gegenübers erahnen, wodurch deine Menschen-

kenntnis gegen das Ziel um +4 steigt.
Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP 1

Serpentialis Schlangenleib Deine Arme verwandeln sich in grüne, 2 Schritt lange Giftschlangen, deren hinteres Ende noch mit deinem Rumpf verbunden ist. Die Schlangen können beide in einer Aktion Konflikt angreifen (WS 3, VT 10, RW 2, AT 10, TP 2W6) und ein Waffengift übertragen (Stufe 20, keine Verzögerung, Intervall 2 INI-Phasen, Wirkungsdauer 2 INI-Phasen, 2W6 SP).
Mächtige Magie: Die WS der Schlangen steigt um +1, AT, VT und TP um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Schlangengriff (Wirkungsdauer 4 Minuten, 4 AsP; die Arme verwandeln sich in kampfunfähige, aber geschickte Nattern, deren FF gleich deiner ist.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Verwandlung
Erlernen: Ach 16; Hex, Mag 20; 40 EP 1

Serpentialis Schlangenleib (Blutgeist) Deine Arme verwandeln sich in grüne, 2 Schritt lange Giftschlangen, deren hinteres Ende noch mit deinem Rumpf verbunden ist. Die Schlangen können beide in einer Aktion Konflikt angreifen (WS 3, VT 10, RW 2, AT 10, TP 2W6) und ein Waffengift übertragen (Stufe 20, keine Verzögerung, Intervall 2 INI-Phasen, Wirkungsdauer 2 INI-Phasen, 2W6 SP).
Mächtige Magie: Die WS der Schlangen steigt um +1, AT, VT und TP um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Schlangengriff (Wirkungsdauer 4 Minuten, 4 AsP; die Arme verwandeln sich in kampfunfähige, aber geschickte Nattern, deren FF gleich deiner ist.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 16 AsP 1

Serpentialis Schlangenleib (Tiergeist) Deine Arme verwandeln sich in grüne, 2 Schritt lange Giftschlangen, deren hinteres Ende noch mit deinem Rumpf verbunden ist. Die Schlangen können beide in einer Aktion Konflikt angreifen (WS 3, VT 10, RW 2, AT 10, TP 2W6) und ein Waffengift übertragen (Stufe 20, keine Verzögerung, Intervall 2 INI-Phasen, Wirkungsdauer 2 INI-Phasen, 2W6 SP).
Mächtige Magie: Die WS der Schlangen steigt um +1, AT, VT und TP um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Schlangengriff (Wirkungsdauer 4 Minuten, 4 AsP; die Arme verwandeln sich in kampfunfähige,

aber geschickte Nattern, deren FF gleich deiner ist.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 16 AsP 1

Sichere Aufbewahrung (passiv) In der Schale aufbewahrte Substanzen verderben oder zersetzen sich nicht. Du kannst so auch explosive Materialien sicher transportieren.
Erlernen: Alch 14; Hex 16; 20 EP 1

Sichere Heimkehr Manche Geweihte der Travia begeben sich als Wildgänse selbst auf Wanderschaft, um auch den Heimatlosen die Vorzüge eines geregelten Lebens nahe zu bringen. Auch Thorwaler Traviageweihte segnen Reisende auf der großen Fahrt, sodass sie wohlbehalten zurückkehren mögen. 1

Sichere Wanderung im Schnee Der Gesegnete kann in tiefstem Schnee und auf Eis laufen, als würde er über festen Boden gehen. Erlaubt Aufrechterhalten.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Eiskletterer (-4; der Gesegnete kann an Eiswänden wie auf Fels klettern.)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Stunden
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Wildnis, Winter
Erlernen: Fir, Ifi 12; 20 EP 1

Sicherer Tritt (passiv) An Bord eines Schiffes sinken die Abzüge durch schwierigen Untergrund um eine Stufe.
Fertigkeiten: Dämonische Hilfe (Cpt)
Erlernen: Cpt 14; 40 EP 1

Sicherer Weg durch den Fels Unter der Erde wird dein Ziel wie mit der Gabe Gefahreninstinkt vor natürlichen Gefahren gewarnt. Besitzt es die Gabe bereits, sind damit verbundene Proben um +4 erleichtert. Überleben-Proben sind um +4 erleichtert.
Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Heiliges Erz
Erlernen: Ang, Ing 16; 20 EP 1

Sicht auf Madas Welt Du nimmst magische Kraft in deiner Umgebung als silbernen Schimmer wahr. Das entspricht einem Analysegrad von 1 für die Intensitätsanalyse.
Mächtige Liturgie: Der Analysegrad steigt um 1.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: selbst
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: 4 Initiativphasen
Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Abu al'Mada, Magie, Magiebann
Erlernen: Hes 8; Pra 12; Phe 18; 20 EP 1

Siegel Borons Dein Ziel kann über ein bestimmtes Wissen oder Ereignis nicht sprechen oder es auf irgendeine andere Art mitteilen, außer es gelingt ihm eine Konterprobe (Willenskraft, 20).

Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Umfassendes Siegel (-8, 16 KaP; das Ziel darf über einen großen Bereich seines Lebens nicht sprechen.)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: permanent
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Vergessen
Erlernen: Brn 18; 40 EP 1

Silentium Schweigekreis Der Zauber dämpft alle Geräusche in einer Kugel mit 2 Schritt Radius. Entsprechende Wahrnehmungs-Proben sind um -4 erschwert.

Mächtige Magie: Der Malus steigt um -2.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Begleiter (-4; die Kugel bewegt sich mit dir.)
Fremdbegleiter (-8; die Kugel bewegt sich mit einem Einzelwesen.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 2 Schritt
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Umwelt
Erlernen: Elf 8; Sch 12; Geo, Srl 14; Dru, Hex, Mag 18; 40 EP 1

Silentium Schweigekreis (Blutgeist) Der Zauber dämpft alle Geräusche in einer Kugel mit 2 Schritt Radius. Entsprechende Wahrnehmungs-Proben sind um -4 erschwert.

Mächtige Magie: Der Malus steigt um -2.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Begleiter (-4; die Kugel bewegt sich mit dir.)
Fremdbegleiter (-8; die Kugel bewegt sich mit einem Einzelwesen.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 2 Schritt
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 AsP 1

Silentium Schweigekreis (Tiergeist) Der Zauber dämpft alle Geräusche in einer Kugel mit 2 Schritt Radius. Entsprechende Wahrnehmungs-Proben sind um -4 erschwert.

Mächtige Magie: Der Malus steigt um -2.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Begleiter (-4; die Kugel bewegt sich mit dir.)
Fremdbegleiter (-8; die Kugel bewegt sich mit einem Einzelwesen.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Zone

Reichweite: 2 Schritt
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 AsP 1

Sinesigill Unerkannt Während der Wirkungsdauer ist dein Gildensiegel von einer Illusion (Sicht) verdeckt und auch vor ungezielter Hellsicht verborgen.

Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Fremde Hand (-4, Einzelperson)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Antimagie, Illusion
Erlernen: Mag 20; 20 EP 1

Sinn trüben Bei deinem Opfer trübt sich ein Sinn deiner Wahl. Alle Tätigkeiten, die den Einsatz dieses Sinnes benötigen, sind um -4 erschwert.

Mächtige Magie: Der Malus steigt um -4.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Hexenflüche
Erlernen: Hex 12; 20 EP 1

Sinnenschärfe Sinnenschärfe ist die aktive Verwendung deiner Sinne, um einen Kollaborateur in einem geschäftigen Wirtshaus zu belauschen, die Flagge eines nahenden Schiffes zu erkennen oder die Nadel im Heuhaufen zu finden. 1

Skelettarius Totenherr Du erhebst eine Leiche als Untoten (mehr zu Beschwörungen siehe S. 81), der in zwei INI-Phasen einsatzfähig ist.

Probenschwierigkeit: nach Untotem
Modifikationen: Schnelle Erhebung (-4; der Untote ist sofort bereit.)
Vorbereitungszeit: frei wählbar
Ziel: Material für einen einzelnen Untoten
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: nach Untotem
Fertigkeiten: Dämonisch
Erlernen: Bor, Mag 16; Alch 20; 40 EP 1

Sklaventod TP: 2W6+3 RW: 1 WM: -1 Härte: 8 Fertigkeit: Klingenswaffen Talent: Einhandklingenswaffen Eigenschaften: Kopflastig 1

Skraja TP: 2W6+1 RW: 0 WM: 0 Härte: 10 Fertigkeit: Hieb- waffen Talent: Einhandhieb- waffen Eigenschaften: Rüstungs- brechend 1

Smaragdschliff Der Zauber gleicht weitgehend dem Rundschliff, aber du kannst die spontane Modifikation Kosten sparen einmal ohne Erschwerung ausführen. Du musst die Modifikation auch ohne den Schliff beherrschen. Nicht mit anderen Schlifften kombinierbar.

Kosten: 8 AsP, davon 4 gAsP
Fertigkeiten: Erz, Kristallmagie, Kraft
Erlernen: Ach 18; 40 EP 1

Solidirid Weg aus Licht Vor dir entsteht eine Brücke aus Licht, die in allen Regenbogenfarben schillert. Die Brücke ist maximal 8 Schritt lang, 1 Schritt breit und kann einen Höhenunterschied von bis zu 1 Schritt pro 4 Schritt Länge überwinden. Von oben ist die Brücke undurchdringlich, aber von unten kann sie problemlos durchdrungen werden.

Mächtige Magie: Die Länge der Brücke steigt um bis zu 4 Schritt, die Breite um bis zu 1 Schritt.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Bogentreppe (-4; der maximale Höhenunterschied ist verdoppelt. Mehrfach wählbar.)

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Luft, Umwelt

Erlernen: Elf 16; Mag 20, 40 EP 1

Somnigravis Ein Ziel in einer ruhenden Position sinkt langsam in einen Tiefschlaf, aus dem es durch lauten Lärm oder Schmerzen geweckt werden kann.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: Beliebiges Wesen (-4; der Zauber wirkt auf alle Wesen, die Schlaf kennen.)

Ohnmacht (-8, 1 Aktion, Wirkungsdauer 16 Initiativphasen; das Opfer wird schlagartig ohnmächtig und ist nicht zu wecken.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: 4 Stunden

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Einfluss

Erlernen: Elf 12; Mag 14; Alch 16; Ach, Dru, Geo, Hex, Sch, Srl 18; 40 EP 1

Sonnenszepter TP: 2W6+0 RW: 1 WM: -1 Härte: 10 Fertigkeit: Hiebaffen Talent: Einhandhiebaffen Eigenschaften: 1

Sorgenlied Das Lied vermittelt dir einen vagen Eindruck vom Wohlergehen des Zieles, mit dem du befreundet sein musst. Ist es gesund, krank oder befindet sich in Gefahr? Ist es zufrieden mit seinem Leben?

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelperson

Reichweite: dereweit

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Elfenlieder, Hellsicht, Verständigung

Erlernen: Elf 8; 20 EP 1

Soziale Anpassungsfähigkeit Kosten: 60 Voraussetzungen: Attribut CH 8 Nachkauf: Häufig
Du bist immun gegen alle Auswirkungen durch ungewohnte Umgebung (S. 55). 1

Speer (Infanteriewaffen) TP: 2W6+1 RW: 2 WM: 0 Härte: 6 Fertigkeit: Stangenaffen Talent: Infanteriewaffen und Speere Eigenschaften: 1

Speer (Wurfspeere) TP: 2W6+0 RW: 8 LZ: 0 Härte: 5 Fertigkeit: Wurfaffen Talent: Wurfspeere Eigenschaften: 1

Speerschleuder TP: 2W6+1 RW: 16 LZ: 1 Härte: 5 Fertigkeit: Wurfaffen Talent: Wurfspeere Eigenschaften: 1

Speiseseegen Du reinigst eine Mahlzeit für bis zu 16 Personen von Schmutz, Fäulnis und Krankheiten.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 2 KaP

Fertigkeiten: Heim und Herd, Zwölfgöttlicher Ritus

Erlernen: Tra 4; Ang, Aves, Eff, Brn, Fir, Hes, Ifi, Ing, Kor, Nan, Per, Phe, Pra, Rah, Ron, Tsa, Swa 8; 0 EP 1

Speisung der Bedürftigen Du rufst einfaches und sättigendes Essen für 4 Menschen herbei.

Mächtige Liturgie: Das Essen sättigt 2 weitere Menschen.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Heiliger Kessel (-8, Reichweite dereweit, 16 KaP; du rufst den Heiligen Kessel herbei. Die Nahrung in ihm reicht aus, eine große Menge von Bedürftigen zu speisen. Dann verschwindet der Kessel.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Heilung, Heim und Herd

Erlernen: Per, Tra 12; 20 EP 1

Spiegelpanzer RsBeine: 2 RsLArm: 3 RsRArm: 3 RsBauch: 4 RsBrust: 4 RsKopf: 0
1

Spinnenlauf Deine Hände und Füße haften an Oberflächen, so dass du mit GS 1 an glatten Wänden und sogar Decken ohne Griffen klettern kannst. Erlaubt Aufrechterhalten.

Mächtige Magie: Erhöht die GS um +1.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften

Erlernen: Hex 16; Ach, Elf 18; 40 EP 1

Spinnenlauf (Blutgeist) Deine Hände und Füße haften an Oberflächen, sodass du mit GS 1 an glatten Wänden und sogar Decken ohne Griffen klettern kannst. Erlaubt Aufrechterhalten.

Mächtige Magie: Erhöht die GS um +1.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP 1

Spinnenlauf (Tiergeist) Deine Hände und Füße haften an Oberflächen, sodass du mit GS 1 an glatten Wänden und

sogar Decken ohne Griffen klettern kannst. Erlaubt Aufrechterhalten.

Mächtige Magie: Erhöht die GS um +1.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP 1

Sprechende Symbole Du erhältst einen groben Eindruck über die Bedeutung eines Symbols.

Mächtige Liturgie: Du erhältst einen ungefähren/guten/präzisen/vollständigen Eindruck.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Wissen

Erlernen: Hes, Nan 12; 20 EP 1

Spurlos Trittlos Du tarnst deine Fährte mit Magie. Alle Proben zur Verfolgung deiner Fährte sind um -4 erschwert.

Mächtige Magie: Der Malus steigt um -2.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Andere Person (-4, Ziel Einzelperson)

Zone (-4, Zone, 16 AsP; der Zauber betrifft alle in einem Radius von 4 Schritt.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Umwelt

Erlernen: Elf 12; Dru, Geo 18; Hex 20; 20 EP 1

Spurlos Trittlos (Blutgeist) Du tarnst deine Fährte mit Magie. Alle Proben zur Verfolgung deiner Fährte sind um -4 erschwert.

Mächtige Magie: Der Malus steigt um -2.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Andere Person (-4, Ziel Einzelperson)

Zone (-4, Zone, 16 AsP; der Zauber betrifft alle in einem Radius von 4 Schritt.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 AsP 1

Spurlos Trittlos (Tiergeist) Du tarnst deine Fährte mit Magie. Alle Proben zur Verfolgung deiner Fährte sind um -4 erschwert.

Mächtige Magie: Der Malus steigt um -2.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Andere Person (-4, Ziel Einzelperson)

Zone (-4, Zone, 16 AsP; der Zauber betrifft alle in einem Radius von 4 Schritt.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 AsP 1

Stabschleuder TP: 2W6+0 **RW:** 32 **LZ:** 1 **Härte:** 4 **Fertigkeit:** Wurfaffen **Talent:** Schleudern **Eigenschaften:** Nicht für Reiter 1

Stabzauber Der Zauberstab eines Gildenmagiers ist sicherlich das bekannteste Ritualinstrument. Er unterstützt den Magier als Fackel, Seil oder magischer Rammbock, kann aber auch Astralenergie speichern. Alle Talente gelten als Objekt rituale. 1

Standfest Kosten: 20 **Voraussetzungen:** Attribut GE 4 **Nachkauf:** Häufig

Nach einem Sturz befindest du dich in kniender statt liegender Position. 1

Standfest Katzensgleich Deine Geschicklichkeit erhöht sich. Alle Proben, um auf den Beinen zu bleiben, sind um +4 erleichtert und deine Patzerchance im Kampf sinkt um 1 auf dem W20.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften

Erlernen: Elf 14; Ach 20; 40 EP 1

Standfest Katzensgleich (Blutgeist) Deine Geschicklichkeit erhöht sich. Alle Proben, um auf den Beinen zu bleiben, sind um +4 erleichtert und deine Patzerchance im Kampf sinkt um 1 auf dem W20.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen

Kosten: 4 AsP 1

Standfest Katzensgleich (Tiergeist) Deine Geschicklichkeit erhöht sich. Alle Proben, um auf den Beinen zu bleiben, sind um +4 erleichtert und deine Patzerchance im Kampf sinkt um 1 auf dem W20.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen

Kosten: 4 AsP 1

Stangenwaffen Alle Waffen mit einem langen Schaft gelten als Stangenwaffen. Zu den klassischen Stangenwaffen zählen Speere, Hellebarden und der Schnitter. Zusätzlich werden Kampfstäbe und die Lanzen berittener Kämpfer werden mit diesem Talent genutzt. 1

Starke Aura Kosten: 80 **Voraussetzungen:** Attribut CH 10 **Nachkauf:** Häufig

Während eines Rededuells kannst du eine CH-Probe gegen die Willenskraft deines Gegenübers ablegen. Wenn die Probe gelingt, kannst du eine Probe in diesem Reduell wiederholen. 1

Stationär 1

Staub wandle! Du erschaffst einen Golem aus Sand (mehr zu Beschwörungen siehe S. 81). Der Golem hat sich nach 1 Stunde an seine Existenz gewöhnt und ist einsatzfähig.
Probenschwierigkeit: nach Golem
Vorbereitungszeit: frei wählbar
Ziel: einzelner Rohling
Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird
Kosten: nach Golem, ein Viertel der Basiskosten als gAsP
Fertigkeiten: Erz
Erlernen: Mag 18; 60 EP 1

Stechhelm **RsBeine:** 0 **RsLArm:** 0 **RsRArm:** 0 **RsBauch:** 0 **RsBrust:** 0 **RsKopf:** 5
Helm (Teil der Gestechrüstung). 1

Stehlen Mit Stehlen kannst du zur richtigen Zeit am richtigen Ort sein, um die richtige Person unauffällig um ihren Besitz zu erleichtern. Außerdem können Diebe den Wert ihrer Beute einschätzen und Kontakt zu einem Hehler aufnehmen. 1

Stein wandle! Du erschaffst einen Golem aus Holz, Stein oder anderen Materialien (mehr zu Beschwörungen siehe S. 81). Der Golem hat sich nach 1 Stunde an seine Existenz gewöhnt und ist einsatzfähig.
Probenschwierigkeit: nach Golem
Vorbereitungszeit: frei wählbar
Ziel: Material für einen einzelnen Golem
Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird
Kosten: nach Golem, ein Viertel der Basiskosten als gAsP
Fertigkeiten: Dämonisch
Erlernen: Bor, Mag 18; 60 EP 1

Sterne funkeln immerfort Dein Ziel kann selbst durch Wolken und Nebel die Sterne erkennen. Proben zur Orientierung sind um +4 erleichtert.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Stunden
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Licht, Nächtlicher Schatten, Seefahrt, Stiller Wanderer, Wildnis, Wissen
Erlernen: Aves, Fir, Ifi, Pra 8; Phe 12; Eff, Hes, Nan, Swa 14; 20 EP 1

Sternenglanz Du streust Mondstaub über das Objekt, das dadurch neu und wertvoll erscheint. Der Betrug lässt sich mit einer Konterprobe (Wachsamkeit oder passendes Handwerkstalent, 16) durchschauen.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: List
Erlernen: Phe 14; 40 EP 1

Sternenspur Du kannst mit einer einfachen Berührung einen leuchtenden Stern als Markierung auf einer Oberfläche hinterlassen, den nur du sehen kannst. Das funktioniert nur, wenn gerade weniger als 8 Sterne aktiv sind.
Mächtige Liturgie: Es können 4 weitere Sterne aktiv sein.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Nächtlicher Schatten, Wissen
Erlernen: Phe 14, Nan 18; 20 EP 1

Sternenstaub Du wirfst Mondstaub in die Luft, der deine Gegner verwirrt. Alle Nah- und Fernkampfgriffe auf dich sind um -2 erschwert und Abzüge durch Dunkelheit sinken für dich um eine Stufe.
Mächtige Liturgie: Der Malus steigt um -1.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Abu al'Mada
Erlernen: Phe 12; 40 EP 1

Stiller Wanderer Andere Avesgeweihte wandern auf den Spuren von dessen göttlichen Vaters Phex' und ziehen unerkannt durch die Welt. Sie vertrauen auf die Macht des Schicksals und die Tatsache, dass oft auch kleine Taten den Lauf der Welt ändern können. 1

Stillstand Du erschaffst eine Zone mit 8 Schritt Radius, die alle Bewegungen außer deiner verlangsamt. Andere Ziele verlieren ihre nächste Aktion, wenn sie eine andere Aktion als Konzentration nutzen. Trifft eine Waffe ein Wesen in der Zone, richtet sie nur halben Schaden an.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Begleiter (-4; die Zone bewegt sich mit dir.)
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Eis, Umwelt
Erlernen: Ach 16; 60 EP 1

Stimme des Nipakau Du erforschst die Erinnerung eines Gegenstandes, einer Pflanze oder eines Tieres. Dabei beantwortet dir das Ziel 4 Ja/Nein-Fragen. Beachte, dass die meisten Gegenstände und Pflanzen nicht gerade intelligent sind und meist nur Dinge wahrnehmen, mit denen sie direkt in Kontakt stehen. Sollte das Ziel tatsächlich durch eine intelligente Wesenheit beseelt sein, beantwortet diese Wesenheit die Fragen.
Mächtige Magie: Beantwortet 2 weitere Fragen.
Probenschwierigkeit: 12/Magieresistenz (bei Tieren)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt/Tier
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Hellsicht, Geister rufen, Verständigung
Erlernen: Smn 16; 40 EP 1

Stimmungssinn Dein Vertrautentier starrt das Ziel an und gibt dir seine Eindrücke weiter. Menschenkenntnis-Proben gegen das Ziel sind um +4 erleichtert.
Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 2 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Hellsicht, Vertrautenmagie
Erlernen: Hex 12, Geo 16; 40 EP 1

Stoßspeer TP: 3W6+3 RW: 2 WM: -1 Härte: 7 Fertigkeit: Stangenwaffen Talent: Infanteriewaffen und Speere Eigenschaften: Zweihändig 1

Streifenschurz RsBeine: 1 RsLArm: 0 RsRArm: 0 RsBauch: 1 RsBrust: 0 RsKopf: 0
Rüstungsergänzung für die Leistengegend. Wird insbesondere kombiniert mit Kettenwesten, Bronzeharnischen oder Lederrüstungen. 1

Streitaxt TP: 2W6+1 RW: 1 WM: 0 Härte: 8 Fertigkeit: Hieb-
waffen Talent: Einhandhieb-
waffen Eigenschaften: Kopf-
lastig 1

Streiter der Schöpfung Kosten: 80 Voraussetzungen: Attribut
MU 10, Vorteil Geweiht I Nachkauf: Häufig
Alle Proben im Kampf gegen unheilige Wesen (S. 98) sind
um +2 erleichtert, Liturgien sogar um +4. 1

Streitkolben TP: 2W6+0 RW: 1 WM: 0 Härte: 8 Fertigkeit:
Hieb-
waffen Talent: Einhandhieb-
waffen Eigenschaften:
Stumpf, Kopf-
lastig, Rüstungs-
brechend 1

Stumpf Stumpfe Waffen können den Gegner mit dem Manöver
Stumpfer Schlag (S. 40) bewusstlos schlagen. 1

Stumpfer Schlag Der Angriff verursacht Erschöpfung statt
Wunden. Wird das Ziel kampfunfähig, erleidet es keine
Blutung.
Voraussetzung: Waffeneigenschaft Stumpf. 1

Sturmangriff Die Kombination der Aktionen Bewegung und
Konflikt ist nicht erschwert. Außerdem richtet die näch-
ste Attacke GS Trefferpunkte zusätzlich an.
Voraussetzungen: Vorteil Sturmangriff oder Reiterkampf
I und Kampf in diesem Stil; die Bewegung muss vor dem
Angriff ausgeführt werden.
Anmerkung: Sturzflugangriffe von fliegenden Gegnern
folgen denselben Regeln. Bei besonders kleinen Gegnern
oder kurzem Anlauf sollte der Spielleiter den Schaden ver-
ringern. 1

Sturmangriff Kosten: 40 Voraussetzungen: Attribut GE 6
Nachkauf: Häufig
Erlaubt das Manöver Sturmangriff (Bewegung und AT):
Die Kombination der Aktionen Bewegung und Konflikt

ist nicht erschwert. Außerdem richtet die nächste Attacke
GS Trefferpunkte zusätzlich an. 1

Sturmhaube RsBeine: 0 RsLArm: 0 RsRArm: 0 RsBauch: 0
RsBrust: 0 RsKopf: 3
Helm. 1

Sturmsense TP: 2W6+3 RW: 2 WM: -2 Härte: 6 Fertigkeit:
Stangenwaffen Talent: Infanteriewaffen und Speere Ei-
genschaften: Zweihändig 1

Stärke des Blutgeists Der Blutgeist stärkt dich. Du erhältst ei-
nen Bonus von +2 auf alle bei dem Tier des Blutgeists an-
gegebenen Werte (S. 160).
Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +1.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Gaben des Blutgeists
Erlernen: Ana 8; 40 EP 1

Stärke des Glaubens Kosten: 60 Voraussetzungen: Attribut
MU 8, Vorteil Geweiht I Nachkauf: Häufig
Gegen Angriffe von unheiligen Wesenheiten steigt deine
WS um 2. 1

Stärke des Waldläufers Verdoppelt dein DH* (S. 34) und das
Intervall, in dem körperliche Anstrengung Erschöpfung
verursacht.
Mächtige Liturgie: Verdreifacht/vervierfacht/verünfacht/versechsfacht
dein DH* und das Intervall.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 2 Tage
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Stiller Wanderer, Wildnis
Erlernen: Fir 12; Aves 16; 20 EP 1

Suchende Finger Du hältst einen im Schuppenbeutel aufbe-
wahrten Gegenstand sofort in der Hand.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 1 AsP
Fertigkeiten: Hellsicht, Kristallmagie, Umwelt
Erlernen: Ach 12; 20 EP 1

Sulvas Gnade Die Gnade der göttlichen Stute stärkt deine Be-
ziehung zu einem Pferd. Erstens sind Proben im Umgang
mit dem Pferd um +4 erleichtert, Freie Fertigkeiten
(wie Abrichter) zählen als eine Stufe höher. Zweitens er-
hältst du den Vorteil Tierempathie (S. 30) für dieses Pferd
und erleidest keine Erschöpfung durch den Einsatz dieser
Gabe. Besitzt du die Gabe bereits, sind damit verbunde-
ne Proben um +4 erleichtert. Die dafür nötigen Proben
kannst du auch auf Harmonie statt auf Überleben able-
gen.

Mächtige Liturgie: Erhöht den Bonus um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Tier
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird
Kosten: 8 KaP, davon 2 gKaP
Fertigkeiten: Harmonie
Erlernen: Rah 14; 40 EP 1

Sumpfstudel Im Humusboden bildet sich ein morastiger Strudel. Wesen in der Umgebung müssen jede Initiativephase eine Konterprobe (KK, 16) ablegen, die um die Distanz zum Zentrum in Schritt erleichtert ist. Beim Misslingen wird es 2 Schritt in Richtung des Zentrums gezerrt. Im Zentrum erleidet jedes Ziel 8W6 SP und wird für die verbleibende Wirkungsdauer handlungsunfähig.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Dornenranken (-8; jede misslungene Konterprobe verursacht 2W6 TP.)
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 64 Schritt
Wirkungsdauer: 8 Initiativephasen
Kosten: 32 AsP
Fertigkeiten: Humus, Umwelt
Erlernen: Geo 18; Dru 20; 60 EP 1

Sumus Elixiere Du stärkst ein frisch gebrautes, heilendes oder kräftigendes Elixier. Es erhält eine zusätzliche Stufe Hohe Qualität.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Potenzierung (-8; das Elixier muss nicht gerade frisch gebraut worden sein.)
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Humus
Erlernen: Geo 14; Alch, Dru 16; Hex 18; Mag 20; 20 EP 1

Swafnirs Ruhelied Du stärkst die Selbstbeherrschung deines Zieles. Willenskraft-Proben, um sich zu beruhigen oder Zorn zu unterdrücken, sind um +4 erleichtert.
Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 2 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Wind und Wogen
Erlernen: Swa 12; 20 EP
Anmerkung: Alternativ kann die Liturgie wie Antimagie gegen Berserkerzauber wirken (S. 126). Die Randbedingungen entsprechen den dort angegebenen, außer dass die Kosten mit KaP bezahlt werden und die Liturgie um +4 erleichtert ist. 1

Säbel TP: 2W6+2 RW: 1 WM: 0 Härte: 10 Fertigkeit: Klingengewaffen Talent: Einhandklingengewaffen Eigenschaften: 1

Tabu Um die verzauberte Zone von 16 Schritt Radius zu betreten, ist eine Konterprobe (Willenskraft, 12) nötig. Davon sind all jene ausgenommen, die während der gesamten Vorbereitungszeit in der Zone waren.
Mächtige Magie: Verdoppelt dens Radius.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird
Kosten: 16 AsP, davon 1 gAsP
Fertigkeiten: Einfluss, Geister vertreiben, Geister des Zorns
Erlernen: Smn 16; 20 EP 1

Tafelschliff Der Zauber gleicht weitgehend dem Rundschliff, aber du kannst die spontane Modifikation Reichweite erhöhen einmal ohne Erschwernis ausführen. Nicht mit anderen Schliffen kombinierbar.
Fertigkeiten: Erz, Kristallmagie, Kraft
Erlernen: Ach 14; 40 EP 1

Tairachs Krieger Du erhebst eine Leiche als Untoten (mehr zu Beschwörungen siehe S. 81), der in zwei INI-Phasen einsatzfähig ist. Entspricht dem Skelettarius.
Probenschwierigkeit: nach Untotem
Modifikationen: Schnelle Erhebung (-4; der Untote ist sofort bereit.)
Vorbereitungszeit: frei wählbar
Ziel: Material für einen einzelnen Untoten
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: nach Untotem
Fertigkeiten: Dämonisch, Geister rufen, Geister des Zorns
Erlernen: Smn 18; 40 EP 1

Tairachs Sklaven Dein Geist fährt in den frischen Leichnam eines Lebewesens ein, der sich als von dir gesteuerter Untoter erhebt. Dabei sind keine Beschwörungs- oder Beherrschungsproben notwendig. Dein Körper bleibt währenddessen reglos zurück; sollte er vernichtet werden, endet der Zauber und du bist tot.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Verständigung, Geister des Zorns
Erlernen: Smn 20; 40 EP 1

Tanz der Betörung Das Ziel entbrennt in heißer Leidenschaft zu dir. Auf einer Skala von abstoßend/uninteressant/neutral/begehrntwert/unwiderstehlich steigt seine Einstellung dir gegenüber um eine Stufe.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Modifikationen: Tanz des Begehrens (-8, Zone, Wirkungsdauer 1 Stunde, alle Zuseher im Radius von 4 Schritt, denen eine Konterprobe (MR, 12) misslingt, entbrennen in Leidenschaft zu dir)
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Einfluss, Verständigung, Zaubertänze
Erlernen: Ztz 14; 20 EP 1

Tanz der Bilder Alle humanoiden Zuseher im Radius von 4 Schritt werden von einer raschen Abfolge von Bildern mit einer beruhigenden, heiteren oder alptraumhaften Grundstimmung (nach deiner Wahl) gefesselt. Die Wirkung endet, wenn du aufhörst zu tanzen. Erlaubt Aufrechterhalten, erfordert Konzentration.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Illusion, Zaubertänze
Erlernen: Ztz 8; 0 EP 1

Tanz der Erholung Dein Tanz verschafft allen Humanoiden im Radius von 4 Schritt einen erholsamen Schlaf. In ihrer nächsten Ruhepause regenerieren sie eine zusätzliche Wunde.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Humus, Zaubertänze
Erlernen: Ztz 12; 40 EP 1

Tanz der Erlösung Der Tanz gilt als Konterprobe (12) gegen sämtliche Einflusszauber, Hexenflüche und Druidenrituale auf dem Ziel. Bei gelungener Probe werden die Zauber aufgehoben.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Stunden
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Antimagie, Zaubertänze
Erlernen: Ztz 12; 20 EP 1

Tanz der Ermutigung Der Tanz schenkt Zuversicht. Alle Zuhörer in einem Radius von 4 Schritt erhalten eine Erleichterung +2 auf Anführen und MU.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +1.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Einfluss, Zaubertänze
Erlernen: Ztz 10; 40 EP 1

Tanz der Freude Der Tanz stärkt die Lebenskräfte und beendet ein Gift oder eine Krankheit bis maximal Stufe 16.

Mächtige Magie: Die maximal aufgehobene Gift-/Krankheitsstufe steigt um 4.
Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Humus, Zaubertänze
Erlernen: Ztz 14; 20 EP 1

Tanz der Jagd Der Tanz schärft die Jagdinstinkte der Zuhörer. Alle Zuhörer in einem Radius von 4 Schritt erhalten eine Erleichterung +2 auf Pirschen, Überleben, Tierkunde und GE-Proben.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +1.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Zaubertänze
Erlernen: Ztz 16; 40 EP 1

Tanz der Schwerter Dein Kampfstil gleicht einem hypnotischen Tanz. Deine GS erhöht sich um +4 und alle AT und VT sind um +2 erleichtert.

Mächtige Liturgie: Die GS steigt um weitere +2.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Fliegender Tanz (-8; du wirst nicht mehr zum Ziel von Passierschlägen.)
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Rausch
Erlernen: Rah 18; 40 EP 1

Tanz der Unantastbarkeit Der Tanz verbessert deinen Gleichgewichtssinn und deine Körperbeherrschung. Du erhältst den Vorteil Körperbeherrschung (S. 58). Besitzt du den Vorteil bereits, erleidest du beim Einsatz des Vorteils keine Erschöpfung.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Zaubertänze
Erlernen: Ztz 18; 40 EP 1

Tanz der Wahrheit Du siehst die Gedanken deines Ziels als verschwommene Bilder vor dir. Weiß das Ziel, dass seine Gedanken gelesen werden, kann es dich mit einer Konterprobe (Willenskraft, 16) in die Irre führen. Die Wirkung endet, wenn du aufhörst zu tanzen. Erlaubt Aufrechterhalten, erfordert Konzentration.

Mächtige Magie: Du erhältst einen deutlichen/klaaren Eindruck in die Gedanken deines Ziels.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Modifikationen: Tanz des Wahrheitssinns (-8, Zone, 16 AsP; du liest die Gedanken aller Humanoiden im Radius von 4 Schritt, denen eine Konterprobe (MR, 12) misslingt.)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Hellsicht, Zaubertänze
Erlernen: Ztz 16; 40 EP 1

Tanz der Weisheit Der Tanz schärft den Geist der Zuseher. Alle Zuseher in einem Radius von 4 Schritt erhalten eine Erleichterung +2 auf Derekunde, Heilkunde, Mythenkunde und KL.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +1.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Zaubertänze
Erlernen: Ztz 18; 40 EP 1

Tanz des Mondes Mit diesem Tanz kannst du in die Träume eines schlafenden Zieles eindringen und ihm dort Botschaften überbringen. Woran sich das Ziel erinnern kann, ist Spielleiterentscheid. Du musst eine emotionale Beziehung zum Ziel haben.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 100 Meilen
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Verständigung, Zaubertänze
Erlernen: Ztz 18; 40 EP 1

Tanz des Ungehorsams MR-Proben des Ziels sind um +4 erleichtert.

Mächtige Magie: Erhöht den Bonus um +2
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Antimagie, Eigenschaften, Zaubertänze
Erlernen: Ztz 18; 40 EP 1

Tanz ohne Ende Alle Humanoide in Hörreichweite sind von deinem immer berauscheren Tanz völlig gefesselt. Nur mit einer Konterprobe (Willenskraft, 16) kann sich ein Zuhörer für 16 Initiativphasen dem Zauber entziehen. Ansonsten erwacht er, wenn du aufhörst zu spielen oder er eine Wunde erleidet. Erfordert Konzentration, erlaubt Aufrechterhalten.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Einfluss, Zaubertänze
Erlernen: Ztz 14; 40 EP 1

Tarnung Dein Vertrautentier erhält die Eigenschaft Tarnung (S. 98).

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 1 AsP
Fertigkeiten: Illusion, Vertrautenmagie
Erlernen: Hex 14, Geo 18; 20 EP 1

Tauschplatz In einer Zone von 16 Schritt Radius sind Proben auf Einschüchtern oder Überreden um -4 erschwert. Davon sind all jene ausgenommen, die während der gesamten Vorbereitungszeit in der Zone waren.

Mächtige Magie: Verdoppelt den Radius und die Proben sind um weitere -2 erschwert.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Tag
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird
Kosten: 16 AsP, davon 1 gAsP
Fertigkeiten: Einfluss, Geister der Stärkung
Erlernen: Smn 18; 20 EP 1

Tauschrausch Zwei Gegenstände deiner Wahl, die jeweils maximal 2 Stein schwer sind und maximal 4 Schritt voneinander entfernt stehen, tauschen auf der Stelle ihren Platz. Die Gegenstände dürfen nicht magisch, geweiht, befestigt oder mit einem Lebewesen in Kontakt sein.

Mächtige Magie: Das maximale Gewicht und die maximale Distanz verdoppeln sich.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Einmischen (-8; auch magische und geweihte Gegenstände können gewählt werden.)
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: zwei Objekte
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Kraft, Umwelt
Erlernen: Sch, Srl 20; 20 EP 1

Tellerhelm RsBeine: 0 RsLArm: 0 RsRArm: 0 RsBauch: 0 RsBrust: 0 RsKopf: 2
Helm. 1

Temporal Die mysteriöse Temporalmagie greift in den Lauf der Zeit ein und ermöglicht Legenden zufolge immerwährende Zauber oder sogar die Unsterblichkeit. Doch wer die Zeitmagie missbraucht, zieht den Zorn Satinavs auf sich.
1

Tempus Stasis Du hältst in einem Radius von 8 Schritt die Zeit an - für alles außer dich. Alle betroffenen Wesen und Gegenstände sind unbeweglich und völlig unzerstörbar. Blutungen, Gifte und Krankheiten werden angehalten und Geschosse und ballistische Zauber bleiben im Flug stehen und bewegen sich erst nach dem Ende der Wirkungsdauer weiter.

Mächtige Magie: Du kannst eine weitere Person von der Wirkung ausnehmen.
Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Initiativphasen
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Temporal
Erlernen: Ach, Mag 20; 60 EP 1

Thalionmels Schlachtgesang Du rufst Thalionmels Segen auf dich herab und erleidest keine Wundabzüge. Kannst du Wundabzüge ohnehin ignorieren, sind Proben gegen Wundschmerz um deine Wundabzüge erleichtert. Außerdem kannst du eine (weitere) VT zwischen zwei Initiativphasen als freie Reaktion ausführen. Erlaubt Aufrecht-erhalten.

Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Thalionmels Opfer (Wirkungsdauer 1 Stunde; du bist zusätzlich immun gegen Entwaffnen-, Niederwerfen- oder Betäubungseffekte und bleibst kampffähig, bis du 16 Wunden erlitten hast. Am Ende der Wirkungsdauer ruft dich Rondra zu sich.)
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Schutz der Gläubigen
Erlernen: Ron 16; 60 EP 1

Tharvuns Schwingen Das gesegnete Pferd ist unaufhaltsam wie der göttliche Hengst. Seine GS erhöht sich um +4 und es verfügt über ein unendliches DH (S. 34). Alle Versuche, es in seiner Bewegung einzuschränken (etwa über Reiten, KK oder einen Corpofrigo) sind um -4 erschwert.
Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +2, der Malus um -2.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Tier
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Fröhlicher Wanderer, Harmonie
Erlernen: Aves, Rah 16; 20 EP 1

Thaumaturg **Kosten:** 80 **Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer I ODER Vorteil Tradition der Borbaradianer I, Attribut FF 10 **Nachkauf:** Häufig
Artefakte kosten nur die halben gAsP. Außerdem können Thaumaturgen weitere Vorteile zur Artefaktherstellung nutzen: Mit Kraftlinienmagie kannst du ortsgebundene Artefakte erschaffen, ohne gAsP aufzuwenden. Mit Meister der Wünsche/Meister der Seelenlosen kannst du Elementare/Dämonen in Artefakte binden. Beim Auslösen solcher Artefakte ist keine Beherrschungsprobe nötig, solange diese nicht schwieriger wäre als die vom Erschaffer abgelegte Beherrschungsprobe (z.B. durch einen schwierigeren Dienst). 1

Thesiskristall Du speicherst die Struktur eines Zaubers für 20 EP in einen Kristall. Andere Zauberer können den Zauber aus dieser Struktur erlernen, sofern sie über die Kristallomantische Tradition I verfügen.

Mächtige Magie: Du kannst auch Zauber für 40/60/80/beliebig viele EP speichern.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Permanenz (Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 8 AsP, davon 1 gAsP)
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Jahr
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Kraft, Kristallmagie
Erlernen: Ach 16; 20 EP 1

Thorwalsch Sprache 1

Thorwalsche Runen Sprache 1

Tiefzergisch Sprache 1

Tiere besprechen Dein Ziel erhält 4W6+8 Heilpunkte, für jede Überschreitung der WS wird eine Wunde geheilt.

Mächtige Magie: Erhöht die Heilpunkte um 8.
Probenschwierigkeit: 12+Wund-Mod des Ziels
Modifikationen: Blutung stoppen (Probenschwierigkeit 16, 8 Aktionen; du stoppst eine Blutung.)
Bann des Siechtums (Du beendest ein Gift oder eine Krankheit bis maximal Stufe 16. Mächtige Magie erhöht die maximal aufgehobene Gift-/Krankheitsstufe um 4.)
Vorbereitungszeit: 4 Minuten
Ziel: Tier
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Humus, Verwandlung
Erlernen: Hex 12; Dru, Geo 20; 20 EP 1

Tierempathie Du erhältst den Vorteil Tierempathie und erleidest keine Erschöpfung durch den Einsatz dieser Gabe. Außerdem kannst du notwendige Proben auf Jagd (Ifi) oder Friede (Tsa) statt Überleben ablegen. Beherrscht du die Gabe bereits, sind damit verbundene Proben um +4 erleichtert.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Friede, Jagd
Erlernen: Ifi 16; Tsa 18; 40 EP 1

Tierempathie **Kosten:** 60 **Nachkauf:** Extrem selten
Mit der Gabe der Tierempathie kannst du das Talent Überleben verwenden, um die Gedanken von Tieren zu verstehen. Zusätzlich kannst du ihnen sogar einfache Botschaften zukommen lassen. Nach dem aktiven Einsatz der Gabe erleidest du 1 Punkt Erschöpfung.

Die Kosten dieses Vorteils hängen von der Größe der Gruppe von Tieren ab, mit denen du kommunizieren kannst, und dem möglichen Spielnutzen dieser Fähigkeit. Beispiele wären:

- Fische: Du kannst mit allen Fischen kommunizieren (20 EP).
- Vögel: Du kannst mit allen Vögeln kommunizieren (40 EP).

EP).

- Alle Tiere: Du kannst mit allen Tieren kommunizieren (60 EP).

Sephrasto: Trage die gewählte Gruppe von Tieren in das Kommentarfeld ein. 1

Tiergedanken Du siehst die Gedanken des Tiers als verschwommene Bilder.

Mächtige Magie: Zusätzlich kannst du das Tier um einen kleineren/größeren/gefährlichen Gefallen bitten. Ob das Tier den Gefallen ausführen kann und will, ist Spielleiterentscheid.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Tier

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht, Verständigung

Erlernen: Elf, Geo 14; Ach, Dru, Hex 16; Sch 18; 20 EP 1

Tiergeist (Affe) Kosten: 0 Voraussetzungen: Vorteil Tradition der Anach-Nurim I ODER Vorteil Tradition der Durrodun I ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Bär) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Elefant) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Eule) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Falke) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fischotter) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fuchs/Mungo) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Gebirgsbock) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Löwe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Mammut) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Rabe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Schlange) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Stier) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildkatze/Panther) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildschwein) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wolf/Khoramsbestie) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I **Nachkauf:** Häufig

Archetyp: Akrobat

Wertebonus: Akrobatik, Klettern, Pirschen, Wurfaffen, GE

Verwandlung: Schwanz (Akrobatik und Klettern +4), Kopf (Sinnenschärfe und Wachsamkeit +4)

Zauber: Attributo, Axxeleratus, Motoricus, Wipfellauf

Sephrasto: Die Rituale der Anach-nûrim und der Durrodun, sowie die Schutzgeister und Flüche der Schamanen beziehen sich immer auf eine bestimmte Tierart. Die Verbindung mit einem solchen Tiergeist wird als kostenloser Vorteil abgebildet. Dabei ist zu beachten, dass nur Schamanen mehrere Tiergeister wählen können. Durrodun müssen sich für ein Tier entscheiden und können dann die Zauber des Tiergeists unter der Fertigkeit Gaben des Odun erlernen. Anach-nûrim können das Tier wechseln, indem sie einen neuen Blutgeist aufnehmen. Sie beherrschen dann automatisch alle Zauber des Tiergeists: setze einen Haken bei allen kostenlosen Talenten der Fertigkeit

Gaben des Blutgeists. 1

Tiergeist (Bär) Kosten: 0 Voraussetzungen: Vorteil Tradition der Anach-Nurim I ODER Vorteil Tradition der Durrodun I ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Affe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Elefant) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Eule) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Falke) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fischotter) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fuchs/Mungo) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Gebirgsbock) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Löwe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Mammut) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Rabe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Schlange) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Stier) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildkatze/Panther) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildschwein) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wolf/Khoramsbestie) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I **Nachkauf:** Häufig

Archetyp: Nahkämpfer

Wertebonus: TP im Nahkampf, Zähigkeit, KK

Verwandlung: Pranken (2W6+2 TP waffenlos, nicht zerbrechlich, RW 1), Pelz (+2 RS, Kälteschutz wie dicke Winterkleidung (S. 35))

Zauber: Bärenruhe, Eiseskälte, Ruhe Körper, Sanftmut, Standfest, Zaubernahrung

Sephrasto: Die Rituale der Anach-nûrim und der Durrodun, sowie die Schutzgeister und Flüche der Schamanen beziehen sich immer auf eine bestimmte Tierart. Die Verbindung mit einem solchen Tiergeist wird als kostenloser Vorteil abgebildet. Dabei ist zu beachten, dass nur Schamanen mehrere Tiergeister wählen können. Durrodun müssen sich für ein Tier entscheiden und können dann die Zauber des Tiergeists unter der Fertigkeit Gaben des Odun erlernen. Anach-nûrim können das Tier wechseln, indem sie einen neuen Blutgeist aufnehmen. Sie beherrschen dann automatisch alle Zauber des Tiergeists: setze einen Haken bei allen kostenlosen Talenten der Fertigkeit Gaben des Blutgeists. 1

Tiergeist (Elefant) Kosten: 0 Voraussetzungen: Vorteil Tradition der Anach-Nurim I ODER Vorteil Tradition der Durrodun I ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Affe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Bär) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Eule) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Falke) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fischotter) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fuchs/Mungo) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Gebirgsbock) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Löwe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Mammut) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Rabe) ODER Vorteil Tra-

dition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Schlange) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Stier) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildkatze/Panther) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildschwein) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wolf/Khoramsbestie) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I **Nachkauf:** Häufig

Archetyp: Weiser

Wertebonus: Heilkunde, Geographie, Mythenkunde, KL
Verwandlung: Haut (+1 RS und Willenskraft +4), Stoßzähne (2W6+2 TP waffenlos, nicht zerbrechlich, RW 1)
Zauber: Memorans, Psychostabilis, Seelentier erkennen, Xenographus

Sephasto: Die Rituale der Anach-nûrim und der Durrodûn, sowie die Schutzgeister und Flüche der Schamanen beziehen sich immer auf eine bestimmte Tierart. Die Verbindung mit einem solchen Tiergeist wird als kostenloser Vorteil abgebildet. Dabei ist zu beachten, dass nur Schamanen mehrere Tiergeister wählen können. Durrodûn müssen sich für ein Tier entscheiden und können dann die Zauber des Tiergeists unter der Fertigkeit Gaben des Odun erlernen. Anach-nûrim können das Tier wechseln, indem sie einen neuen Blutgeist aufnehmen. Sie beherrschen dann automatisch alle Zauber des Tiergeists: setze einen Haken bei allen kostenlosen Talenten der Fertigkeit Gaben des Blutgeists. 1

Tiergeist (Eule) Kosten: 0 Voraussetzungen: Vorteil Tradition der Anach-Nurim I ODER Vorteil Tradition der Durrodun I ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Affe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Bär) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Elefant) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Falke) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fischotter) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fuchs/Mungo) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Gebirgsbock) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Löwe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Mammut) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Rabe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Schlange) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Stier) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildkatze/Panther) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildschwein) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wolf/Khoramsbestie) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I **Nachkauf:** Häufig

Archetyp: Kundschafter

Wertebonus: Pirschen, Sinnenschärfe, Überleben, IN

Verwandlung: Flügel (bis zu 8 Schritt weite und 4 Schritt hohe Sprünge, Gleitflüge von bis zu 4xHöhe Schritt), Kopf (Sinnenschärfe und Wachsamkeit +4, wenn Sicht gefragt ist, Angepasst (Dunkelheit) steigt um 1 Stufe)

Zauber: Blick aufs Wesen, Exposami, Hexenkrallen, Senisbar, Silentium

Sephasto: Die Rituale der Anach-nûrim und der Durrodûn, sowie die Schutzgeister und Flüche der Schamanen

beziehen sich immer auf eine bestimmte Tierart. Die Verbindung mit einem solchen Tiergeist wird als kostenloser Vorteil abgebildet. Dabei ist zu beachten, dass nur Schamanen mehrere Tiergeister wählen können. Durrodûn müssen sich für ein Tier entscheiden und können dann die Zauber des Tiergeists unter der Fertigkeit Gaben des Odun erlernen. Anach-nûrim können das Tier wechseln, indem sie einen neuen Blutgeist aufnehmen. Sie beherrschen dann automatisch alle Zauber des Tiergeists: setze einen Haken bei allen kostenlosen Talenten der Fertigkeit Gaben des Blutgeists. 1

Tiergeist (Falke) Kosten: 0 Voraussetzungen: Vorteil Tradition der Anach-Nurim I ODER Vorteil Tradition der Durrodun I ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Affe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Bär) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Elefant) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Eule) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fischotter) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fuchs/Mungo) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Gebirgsbock) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Löwe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Mammut) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Rabe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Schlange) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Stier) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildkatze/Panther) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildschwein) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wolf/Khoramsbestie) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I **Nachkauf:** Häufig

Archetyp: Fernkämpfer

Wertebonus: TP im Fernkampf, Sinnenschärfe, Wachsamkeit, FF

Verwandlung: Flügel (bis zu 8 Schritt weite und 4 Schritt hohe Sprünge, Gleitflüge von bis zu 4xHöhe Schritt), Kopf (Sinnenschärfe +8 und Wachsamkeit +4, wenn Sicht gefragt ist)

Zauber: Adlerauge, Axxeleratus, Falkenauge, Pfeil der Luft, Aeropulvis

Sephasto: Die Rituale der Anach-nûrim und der Durrodûn, sowie die Schutzgeister und Flüche der Schamanen beziehen sich immer auf eine bestimmte Tierart. Die Verbindung mit einem solchen Tiergeist wird als kostenloser Vorteil abgebildet. Dabei ist zu beachten, dass nur Schamanen mehrere Tiergeister wählen können. Durrodûn müssen sich für ein Tier entscheiden und können dann die Zauber des Tiergeists unter der Fertigkeit Gaben des Odun erlernen. Anach-nûrim können das Tier wechseln, indem sie einen neuen Blutgeist aufnehmen. Sie beherrschen dann automatisch alle Zauber des Tiergeists: setze einen Haken bei allen kostenlosen Talenten der Fertigkeit Gaben des Blutgeists. 1

Tiergeist (Fischotter) Kosten: 0 Voraussetzungen: Vorteil Tradition der Anach-Nurim I ODER Vorteil Tradition der Durrodun I ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Affe) ODER Vorteil Tradition

der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Bär) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Elefant) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Eule) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Falke) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fuchs/Mungo) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Gebirgsbock) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Löwe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Mammut) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Rabe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Schlange) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Stier) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildkatze/Panther) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildschwein) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wolf/Khoramsbestie) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I **Nachkauf:** Häufig

Archetyp: Akrobat

Wertebonus: Akrobatik, Klettern, Pirschen, Schwimmen, GE

Verwandlung: Pfoten (Schwimmen +4, Angepasst (Wasser) steigt um 1 Stufe), Pelz (+2 RS, Kälteschutz wie dicke Winterkleidung (S. 35))

Zauber: Eins mit der Natur, Katzenaugen, Foramen, Wasseratem, Wellenlauf, Hilfreiche Tatze

Sephasto: Die Rituale der Anach-nûrim und der Durrodûn, sowie die Schutzgeister und Flüche der Schamanen beziehen sich immer auf eine bestimmte Tierart. Die Verbindung mit einem solchen Tiergeist wird als kostenloser Vorteil abgebildet. Dabei ist zu beachten, dass nur Schamanen mehrere Tiergeister wählen können. Durrodûn müssen sich für ein Tier entscheiden und können dann die Zauber des Tiergeists unter der Fertigkeit Gaben des Odun erlernen. Anach-nûrim können das Tier wechseln, indem sie einen neuen Blutgeist aufnehmen. Sie beherrschen dann automatisch alle Zauber des Tiergeists: setze einen Haken bei allen kostenlosen Talenten der Fertigkeit Gaben des Blutgeists. 1

Tiergeist (Fuchs/Mungo) Kosten: 0 Voraussetzungen: Vorteil Tradition der Anach-Nurim I ODER Vorteil Tradition der Durrodûn I ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Affe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Bär) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Elefant) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Eule) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Falke) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fischotter) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Gebirgsbock) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Löwe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Mammut) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Rabe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Schlange) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Stier) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildkatze/Panther) ODER Vorteil Tradition

der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildschwein) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wolf/Khoramsbestie) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I **Nachkauf:** Häufig

Archetyp: Gesellschafter

Wertebonus: Gebräuche, Überreden, Menschenkenntnis, CH

Verwandlung: Fell (+1 RS, Pirschen +4), Kopf (Sinnenschärfe und Wachsamkeit +4)

Zauber: Attributo, Harmlose Gestalt, Sensibar, Seidenzunge

Sephasto: Die Rituale der Anach-nûrim und der Durrodûn, sowie die Schutzgeister und Flüche der Schamanen beziehen sich immer auf eine bestimmte Tierart. Die Verbindung mit einem solchen Tiergeist wird als kostenloser Vorteil abgebildet. Dabei ist zu beachten, dass nur Schamanen mehrere Tiergeister wählen können. Durrodûn müssen sich für ein Tier entscheiden und können dann die Zauber des Tiergeists unter der Fertigkeit Gaben des Odun erlernen. Anach-nûrim können das Tier wechseln, indem sie einen neuen Blutgeist aufnehmen. Sie beherrschen dann automatisch alle Zauber des Tiergeists: setze einen Haken bei allen kostenlosen Talenten der Fertigkeit Gaben des Blutgeists. 1

Tiergeist (Gebirgsbock) Kosten: 0 Voraussetzungen: Vorteil Tradition der Anach-Nurim I ODER Vorteil Tradition der Durrodûn I ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Affe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Bär) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Elefant) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Eule) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Falke) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fischotter) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fuchs/Mungo) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Löwe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Mammut) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Rabe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Schlange) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Stier) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildkatze/Panther) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildschwein) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wolf/Khoramsbestie) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I **Nachkauf:** Häufig

Archetyp: Sammler

Wertebonus: Pflanzenkunde, Tierkunde, Überleben, Wachsamkeit, KO

Verwandlung: Hörner (2W6+2 TP waffenlos, nicht zerbrechlich, RW 1), Pelz (+2 RS, Kälteschutz wie dicke Winterkleidung (S. 35))

Zauber: Axxeleratus, Eins mit der Natur, Firnlauf, Spinnenlauf, Standfest

Sephasto: Die Rituale der Anach-nûrim und der Durrodûn, sowie die Schutzgeister und Flüche der Schamanen beziehen sich immer auf eine bestimmte Tierart. Die Verbindung mit einem solchen Tiergeist wird als kostenloser Vorteil abgebildet. Dabei ist zu beachten, dass nur Scha-

manen mehrere Tiergeister wählen können. Durro-dün müssen sich für ein Tier entscheiden und können dann die Zauber des Tiergeists unter der Fertigkeit Gaben des Odun erlernen. Anach-nûrim können das Tier wechseln, indem sie einen neuen Blutgeist aufnehmen. Sie beherrschen dann automatisch alle Zauber des Tiergeists: setze einen Haken bei allen kostenlosen Talenten der Fertigkeit Gaben des Blutgeists. 1

Tiergeist (Löwe) Kosten: 0 **Voraussetzungen:** Vorteil Tradition der Anach-Nurim I ODER Vorteil Tradition der Durro-dun I ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Affe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Bär) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Elefant) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Eule) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Falke) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fischotter) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fuchs/Mungo) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Gebirgsbock) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Mammut) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Rabe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Schlange) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Stier) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildkatze/Panther) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildschwein) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wolf/Khoramsbestie) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I **Nachkauf:** Häufig

Archetyp: Anführer

Wertebonus: Autorität, Willenskraft, MU

Verwandlung: Maul (2W6+2 TP waffenlos, Einschüchtern +4), Mähne (Anführen +4, Furcht-Effekte sinken um 1 Stufe)

Zauber: Ängste lindern, Armatrutz, Katzenaugen, Kusch!, Standfest

Sephraστο: Die Rituale der Anach-nûrim und der Durro-dün, sowie die Schutzgeister und Flüche der Schamanen beziehen sich immer auf eine bestimmte Tierart. Die Verbindung mit einem solchen Tiergeist wird als kostenloser Vorteil abgebildet. Dabei ist zu beachten, dass nur Schamanen mehrere Tiergeister wählen können. Durro-dün müssen sich für ein Tier entscheiden und können dann die Zauber des Tiergeists unter der Fertigkeit Gaben des Odun erlernen. Anach-nûrim können das Tier wechseln, indem sie einen neuen Blutgeist aufnehmen. Sie beherrschen dann automatisch alle Zauber des Tiergeists: setze einen Haken bei allen kostenlosen Talenten der Fertigkeit Gaben des Blutgeists. 1

Tiergeist (Mammut) Kosten: 0 **Voraussetzungen:** Vorteil Tradition der Anach-Nurim I ODER Vorteil Tradition der Durro-dun I ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Affe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Bär) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Elefant) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Eule) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Falke) ODER Vorteil Tra-

dition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fischotter) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fuchs/Mungo) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Gebirgsbock) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Löwe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Rabe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Schlange) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Stier) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildkatze/Panther) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildschwein) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wolf/Khoramsbestie) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I **Nachkauf:** Häufig

Archetyp: Anführer

Wertebonus: Autorität, Willenskraft, MU

Verwandlung: Pelz (+2 RS, Kälteschutz wie dicke Winterkleidung (S. 35)), Stoßzähne (2W6+2 TP waffenlos, RW 1)

Zauber: Ängste lindern, Armatrutz, Kusch!, Psychostabilis, Zaubernahrung

Sephraστο: Die Rituale der Anach-nûrim und der Durro-dün, sowie die Schutzgeister und Flüche der Schamanen beziehen sich immer auf eine bestimmte Tierart. Die Verbindung mit einem solchen Tiergeist wird als kostenloser Vorteil abgebildet. Dabei ist zu beachten, dass nur Schamanen mehrere Tiergeister wählen können. Durro-dün müssen sich für ein Tier entscheiden und können dann die Zauber des Tiergeists unter der Fertigkeit Gaben des Odun erlernen. Anach-nûrim können das Tier wechseln, indem sie einen neuen Blutgeist aufnehmen. Sie beherrschen dann automatisch alle Zauber des Tiergeists: setze einen Haken bei allen kostenlosen Talenten der Fertigkeit Gaben des Blutgeists. 1

Tiergeist (Rabe) Kosten: 0 **Voraussetzungen:** Vorteil Tradition der Anach-Nurim I ODER Vorteil Tradition der Durro-dun I ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Affe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Bär) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Elefant) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Eule) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Falke) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fischotter) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fuchs/Mungo) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Gebirgsbock) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Löwe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Mammut) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Schlange) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Stier) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildkatze/Panther) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildschwein) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wolf/Khoramsbestie) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I **Nachkauf:** Häufig

Archetyp: Weiser

Wertebonus: Heilkunde, Geographie, Mythenkunde, KL

Verwandlung: Flügel (bis zu 8 Schritt weite und 4 Schritt hohe Sprünge, Gleitflüge von bis zu 4xHöhe Schritt), Kopf (Sinnenschärfe und Wachsamkeit +4)

Zauber: Krähenruf, Sensibar, Nekrophia, Memorans
Sephasto: Die Rituale der Anach-nürim und der Durrodün, sowie die Schutzgeister und Flüche der Schamanen beziehen sich immer auf eine bestimmte Tierart. Die Verbindung mit einem solchen Tiergeist wird als kostenloser Vorteil abgebildet. Dabei ist zu beachten, dass nur Schamanen mehrere Tiergeister wählen können. Durrodün müssen sich für ein Tier entscheiden und können dann die Zauber des Tiergeists unter der Fertigkeit Gaben des Odun erlernen. Anach-nürim können das Tier wechseln, indem sie einen neuen Blutgeist aufnehmen. Sie beherrschen dann automatisch alle Zauber des Tiergeists: setze einen Haken bei allen kostenlosen Talenten der Fertigkeit Gaben des Blutgeists. 1

Tiergeist (Schlange) Kosten: 0 Voraussetzungen: Vorteil Tradition der Anach-Nurim I ODER Vorteil Tradition der Durrodün I ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Affe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Bär) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Elefant) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Eule) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Falke) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fischotter) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fuchs/Mungo) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Gebirgsbock) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Löwe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Mammut) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Rabe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Stier) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildkatze/Panther) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildschwein) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wolf/Khoramsbestie) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I **Nachkauf:** Häufig
Archetyp: Weiser

Wertebonus: Alchemie, Magietheorie, Mythenkunde, KL
Verwandlung: Giftzähne (2W6 TP waffenlos, Vergiftung mit Waffengift (Stufe 20, ohne Verzögerung, Intervall und Dauer 2W6 INI-Phasen 2W6 SP)), Schuppen (+1 RS, Pirschen +4)

Zauber: Atemnot, Psychostabilis, Seperentialis, Vipernblick, Warmes Blut

Sephasto: Die Rituale der Anach-nürim und der Durrodün, sowie die Schutzgeister und Flüche der Schamanen beziehen sich immer auf eine bestimmte Tierart. Die Verbindung mit einem solchen Tiergeist wird als kostenloser Vorteil abgebildet. Dabei ist zu beachten, dass nur Schamanen mehrere Tiergeister wählen können. Durrodün müssen sich für ein Tier entscheiden und können dann die Zauber des Tiergeists unter der Fertigkeit Gaben des Odun erlernen. Anach-nürim können das Tier wechseln, indem sie einen neuen Blutgeist aufnehmen. Sie beherrschen dann automatisch alle Zauber des Tiergeists: setze einen Haken bei allen kostenlosen Talenten der Fertigkeit

Gaben des Blutgeists. 1

Tiergeist (Stier) Kosten: 0 Voraussetzungen: Vorteil Tradition der Anach-Nurim I ODER Vorteil Tradition der Durrodün I ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Affe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Bär) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Elefant) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Eule) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Falke) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fischotter) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fuchs/Mungo) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Gebirgsbock) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Löwe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Mammut) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Rabe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Schlange) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildkatze/Panther) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildschwein) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wolf/Khoramsbestie) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I **Nachkauf:** Häufig

Archetyp: Nahkämpfer

Wertebonus: TP im Nahkampf, Zähigkeit, KK

Verwandlung: Hörner (2W6+2 TP waffenlos, nicht zerbrechlich, RW 1), Haut (+1 RS, Zähigkeit +4)

Zauber: Attributo, Horriphobus, Sensattaco, Standfest

Sephasto: Die Rituale der Anach-nürim und der Durrodün, sowie die Schutzgeister und Flüche der Schamanen beziehen sich immer auf eine bestimmte Tierart. Die Verbindung mit einem solchen Tiergeist wird als kostenloser Vorteil abgebildet. Dabei ist zu beachten, dass nur Schamanen mehrere Tiergeister wählen können. Durrodün müssen sich für ein Tier entscheiden und können dann die Zauber des Tiergeists unter der Fertigkeit Gaben des Odun erlernen. Anach-nürim können das Tier wechseln, indem sie einen neuen Blutgeist aufnehmen. Sie beherrschen dann automatisch alle Zauber des Tiergeists: setze einen Haken bei allen kostenlosen Talenten der Fertigkeit Gaben des Blutgeists. 1

Tiergeist (Wildkatze/Panther) Kosten: 0 Voraussetzungen: Vorteil Tradition der Anach-Nurim I ODER Vorteil Tradition der Durrodün I ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Affe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Bär) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Elefant) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Eule) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Falke) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fischotter) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fuchs/Mungo) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Gebirgsbock) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Löwe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Mammut) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Rabe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil

Tiergeist (Schlange) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Stier) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildschwein) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wolf/Khoramsbestie) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I **Nachkauf:** Häufig

Archetyp: Akrobat

Wertebonus: Akrobatik, Klettern, Laufen, Pirschen, GE
Verwandlung: Krallen (2W6+2 TP waffenlos, Klettern +4), Fell (+1 RS, Pirschen +4)

Zauber: Eins mit der Natur, Katzenaugen, Krötensprung, Spurlos, Standfest, Wipfellauf

Sephrauto: Die Rituale der Anach-nûrim und der Durro-dûn, sowie die Schutzgeister und Flüche der Schamanen beziehen sich immer auf eine bestimmte Tierart. Die Verbindung mit einem solchen Tiergeist wird als kostenloser Vorteil abgebildet. Dabei ist zu beachten, dass nur Schamanen mehrere Tiergeister wählen können. Durro-dûn müssen sich für ein Tier entscheiden und können dann die Zauber des Tiergeists unter der Fertigkeit Gaben des Odun erlernen. Anach-nûrim können das Tier wechseln, indem sie einen neuen Blutgeist aufnehmen. Sie beherrschen dann automatisch alle Zauber des Tiergeists: setze einen Haken bei allen kostenlosen Talenten der Fertigkeit Gaben des Blutgeists. 1

Tiergeist (Wildschwein) Kosten: 0 Voraussetzungen: Vorteil Tradition der Anach-Nurim I ODER Vorteil Tradition der Durro-dun I ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Affe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Bär) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Elefant) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Eule) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Falke) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fischotter) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fuchs/Mungo) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Gebirgsbock) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Löwe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Mammut) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Rabe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Schlange) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Stier) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildkatze/Panther) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildschwein) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I **Nachkauf:** Häufig

Archetyp: Sammler

Wertebonus: Pflanzenkunde, Tierkunde, Überleben, Wachsamkeit, KO

Verwandlung: Schnauze (2W6 TP waffenlos, Sinnen-schärfe und Wachsamkeit +4, wenn der Geruchssinn gefragt ist), Fell (+1 RS, Pirschen +4)

Zauber: Abvenenum, Eins mit der Natur, Kusch!, Standfest, Zaubernahrung

Sephrauto: Die Rituale der Anach-nûrim und der Durro-dûn, sowie die Schutzgeister und Flüche der Schamanen beziehen sich immer auf eine bestimmte Tierart. Die Verbindung mit einem solchen Tiergeist wird als kostenloser

Vorteil abgebildet. Dabei ist zu beachten, dass nur Schamanen mehrere Tiergeister wählen können. Durro-dûn müssen sich für ein Tier entscheiden und können dann die Zauber des Tiergeists unter der Fertigkeit Gaben des Odun erlernen. Anach-nûrim können das Tier wechseln, indem sie einen neuen Blutgeist aufnehmen. Sie beherrschen dann automatisch alle Zauber des Tiergeists: setze einen Haken bei allen kostenlosen Talenten der Fertigkeit Gaben des Blutgeists. 1

Tiergeist (Wolf/Khoramsbestie) Kosten: 0 Voraussetzungen: Vorteil Tradition der Anach-Nurim I ODER Vorteil Tradition der Durro-dun I ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Affe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Bär) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Elefant) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Eule) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Falke) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fischotter) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Fuchs/Mungo) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Gebirgsbock) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Löwe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Mammut) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Rabe) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Schlange) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Stier) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildkatze/Panther) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I, Kein Vorteil Tiergeist (Wildschwein) ODER Vorteil Tradition der Schamanen I **Nachkauf:** Häufig

Archetyp: Kundschafter

Wertebonus: Pirschen, Sinnen-schärfe, Überleben, IN
Verwandlung: Schnauze (2W6 TP waffenlos, Sinnen-schärfe und Wachsamkeit +4, wenn der Geruchssinn gefragt ist), Pelz (+2 RS, Kälteschutz wie dicke Winterkleidung (S. 35))

Zauber: Adlerauge, Axxeleratus, Eins mit der Natur, Kusch!, Movimento, Spurlos

Sephrauto: Die Rituale der Anach-nûrim und der Durro-dûn, sowie die Schutzgeister und Flüche der Schamanen beziehen sich immer auf eine bestimmte Tierart. Die Verbindung mit einem solchen Tiergeist wird als kostenloser Vorteil abgebildet. Dabei ist zu beachten, dass nur Schamanen mehrere Tiergeister wählen können. Durro-dûn müssen sich für ein Tier entscheiden und können dann die Zauber des Tiergeists unter der Fertigkeit Gaben des Odun erlernen. Anach-nûrim können das Tier wechseln, indem sie einen neuen Blutgeist aufnehmen. Sie beherrschen dann automatisch alle Zauber des Tiergeists: setze einen Haken bei allen kostenlosen Talenten der Fertigkeit Gaben des Blutgeists. 1

Tiergestalt Du verwandelst dich in das heilige Tier deiner Gottheit, wobei du deine geistigen Fähigkeiten behältst. Deine körperlichen Fähigkeiten entsprechen denen des Tiers und du kannst in Tiergestalt keine Liturgien wirken. Erlaubt Aufrechterhalten.

Mächtige Liturgie: Das Tier ist ein überdurchschnittlicher/außergewöhnlicher/herausragender/einzigartiger

Vertreter seiner Art. Die Werte des Tieres sind nach Spielereitscheid erhöht.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Stunden

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Ehre, Guter Kampf, Jagd, List, Magie, Tod, Wind und Wogen

Erlernen: Fir, Ifi 14; Eff, Ron 16; Bor, Hes, Kor, Phe 18; normalerweise 40 EP

Anmerkungen: Nur herausragende Geweihte können sich in Tiere verwandeln, die nicht zu den Größenklassen klein oder mittel gehören. Solche Verwandlungen sind prinzipiell um -8 erschwert. Die Lernkosten des Zaubers orientieren sich an der Tierart, wobei fliegende, giftige, sehr starke usw. Tiere teurer sind.

Sephasto: Trage das entsprechende Tier in das Kommentarfeld ein. 1

Tierischer Helfer Du siehst die Gedanken des Tiers als verschwommene Bilder.

Mächtige Magie: Zusätzlich kannst du das Tier um einen kleineren/größeren/gefährlichen Gefallen bitten. Ob das Tier den Gefallen ausführen kann und will, ist Spielereitscheid.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Tier

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht, Geister rufen, Verständigung

Erlernen: Smn 18; 40 EP 1

Tierkunde Tierkunde bedeutet die Kenntnis der aventurischen Fauna. Dein Charakter kann einen Schleimfleck als Spur einer Riesenamöbe erkennen, einen gereizten Bären beruhigen und kennt die Schwachstelle eines Tatzelwurms. 1

Tiersinne Dein Vertrautentier schließt seine Augen und leiht dir seine Sinne. Deine Wahrnehmung steigt um +4, zusätzlich erhältst du einen Bonus je nach Tier (Katze und Eule Angepasst II (Dunkelheit), Rabe und Falke Sehsinn +4, Hund und Schlange Geruchssinn +4, Kröte Magiege-spür, Affe Gehör +4, Spinne Tastsinn +4). Der Zauber endet, wenn der Vertraute seine Augen öffnet.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Verständigung, Vertrauensmagie

Erlernen: Geo, Hex 16; 40 EP 1

Tlalucs Odem Pestgestank Eine giftige Wolke breitet sich aus deinem Mund 8 Schritt weit kegelförmig aus (45°). Jedes Wesen in der Wolke nimmt 2W6 SP und muss eine Konterprobe (Zähigkeit, 16) bestehen, um nicht einen Malus

von -4 auf alle Proben zu erleiden.

Mächtige Magie: Die SP steigen um 1W6.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Miasmasphaero (-4; die Wolke breitet sich rund um dich aus.)

Miasmafaxius (-4, Einzelperson, 8 AsP)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 8 Initiativphasen

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Dämonisch

Erlernen: Mag 18; Bor, Dru, Hex 20; 40 EP 1

Tod Der Alltag vieler Borongeweihter besteht aus der Sterbebegleitung und der Pflege der Boronsanger. Doch in diesen düsteren Zeiten tauchen auch Untote immer häufiger auf, die von Borongeweihten und den Golgariten entschlossen bekämpft werden. 1

Todesstoß Der Angriff richtet zwei zusätzliche Wunden an, auch wenn der Schaden zu gering ist, um Wunden anzurichten. 1

Todesstoß Kosten: 60 **Voraussetzungen:** Attribut GE 8 **Nachkauf:** Häufig

Erlaubt das Manöver Todesstoß (AT -8): Der Angriff richtet zwei zusätzliche Wunden an, auch wenn der Schaden zu gering ist, um Wunden anzurichten. 1

Topfhelm RsBeine: 0 RsLArm: 0 RsRArm: 0 RsBauch: 0 RsBrust: 0 RsKopf: 4

Helm. Wird üblicherweise mit einer Kettenhaube ergänzt. 1

Totes handle! Du erschaffst aus einer Leiche einen untoten Diener (mehr zu Beschwörungen siehe S. 81). Der Untote hat sich nach 1 Stunde an seine Existenz gewöhnt und ist einsatzfähig.

Probenschwierigkeit: nach Untotem

Vorbereitungszeit: frei wählbar

Ziel: Material für einen einzelnen Untoten

Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird

Kosten: nach Untotem, ein Viertel der Basiskosten als gAsP

Fertigkeiten: Dämonisch

Erlernen: Bor, Mag 18; 60 EP 1

Tradition der Alchemisten I Kosten: 20 **Voraussetzungen:** Attribut FF 4, Vorteil Zauberer I **Nachkauf:** Häufig **Bedingungen:** Sichtkontakt, Geste, Laut gesprochene Zauberformel.

Du kannst Zauber in der Tradition der Alchemisten erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter den allgemeinen Zaubern und unter Schalenzauber (S. 171). Zauber der Fertigkeiten Einfluss, Verwandlung und Eigenschaften können nur in Form von Artefakten oder als „Zutat“ für Tränke verwendet werden.. 1

Tradition der Alchemisten II Kosten: 40 **Voraussetzungen:** Attribut FF 6, Vorteil Tradition der Alchemisten I **Nachkauf:** Häufig

Alchemistische Zauber sind fest in der stofflichen Welt verankert. Die Wirkungsdauer aller Zauber ist verdoppelt.

1

Tradition der Alchemisten III Kosten: 60 **Voraussetzungen:** Attribut FF 8, Vorteil Tradition der Alchemisten II **Nachkauf:** Häufig
Erlaubt die spontane Modifikation Zeit lassen (Zauber +2): Verdoppelt die Vorbereitungszeit, aber erleichtert den Zauber um +2. Eine Vorbereitungszeit von 0 Aktionen wird zu 1 Aktion. Kann einmal pro Zauber eingesetzt werden und wirkt nicht auf Zauber mit frei wählbarer Vorbereitungszeit. 1

Tradition der Alchemisten IV Kosten: 80 **Voraussetzungen:** Attribut FF 10, Vorteil Tradition der Alchemisten III **Nachkauf:** Häufig
Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16.
8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Anach-Nurim I Kosten: 20 **Voraussetzungen:** Attribut KO 4, Vorteil Zauberer I **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Geste.
Du kannst Zauber in der Tradition der Anach-nûrim erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter Gaben des Blutgeists (S. 159).
Wenn du einen Zauber ohne Verbotene Pforten oder Blutmagie wirkst, ist er um -2 erschwert. 1

Tradition der Anach-Nurim II Kosten: 40 **Voraussetzungen:** Attribut KO 6, Vorteil Tradition der Anach-Nurim I **Nachkauf:** Häufig
Wenn du einen Zauber mit verbotenen Pforten oder Blutmagie wirkst, kannst du eine Basismodifikation (z.B. 1x Mächtige Magie) ohne Erschwernis ausführen. 1

Tradition der Anach-Nurim III Kosten: 60 **Voraussetzungen:** Attribut KO 8, Vorteil Tradition der Anach-Nurim II **Nachkauf:** Häufig
Erlaubt die spontane Modifikation Erzwingen (Zauber +4): Die Kosten des Zaubers steigen um die Hälfte der Basiskosten, dafür ist der Zauber um 4 Punkte erleichtert. Kann nur einmal pro Zauber eingesetzt werden. 1

Tradition der Anach-Nurim IV Kosten: 80 **Voraussetzungen:** Attribut KO 10, Vorteil Tradition der Anach-Nurim III **Nachkauf:** Häufig
Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16.
8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Angroschgeweihten I Kosten: 20 **Voraussetzungen:** Attribut FF 4, Vorteil Geweiht I, Kein Vorteil Tradition der Praiosgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Rondraggeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Borongeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Phexgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Efferdgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Hesindegeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ingerimmgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Perainegeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Firunggeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Rahjaggeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Tsageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Traviageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Swafnirgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ifirngeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Nandusgeweihten

I, Kein Vorteil Tradition der Korgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Avesgeweihten I **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Geste, gesprochenes oder gesungenes Gebet.

Du kannst Liturgien in der Tradition der Angroschgeweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, unter Heiliges Erz, Hl. Feuer und Hl. Handwerk (ab S. 188).

Liturgien sind um 2-8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt. 1

Tradition der Angroschgeweihten II Kosten: 40 **Voraussetzungen:** Attribut FF 6, Vorteil Tradition der Angroschgeweihten I **Nachkauf:** Häufig
Angroschgeweihte dienen dem Herren des Feuers und des Erzes. Unterirdisch sind alle Liturgien um 2-4 Punkte erleichtert. 1

Tradition der Angroschgeweihten III Kosten: 60 **Voraussetzungen:** Attribut FF 8, Vorteil Tradition der Angroschgeweihten II **Nachkauf:** Häufig
Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (Liturgie +4): Ein rituelles Opfer erleichtert die Liturgie um +4. Der Opfergegenstand wird dabei verbraucht, zerstört oder verschwindet. Angroschgeweihte opfern Handwerksgegenstände. 1

Tradition der Angroschgeweihten IV Kosten: 80 **Voraussetzungen:** Attribut FF 10, Vorteil Tradition der Angroschgeweihten III **Nachkauf:** Häufig
Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16.
8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Avesgeweihten I Kosten: 20 **Voraussetzungen:** Attribut MU 4, Vorteil Geweiht I, Kein Vorteil Tradition der Praiosgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Borongeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Phexgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Efferdgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Hesindegeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ingerimmgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Angroschgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Perainegeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Firunggeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Swafnirgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Tsageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Traviageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ifirngeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Nandusgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Rondrageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Rahjageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Korgeweihten I **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Geste, Bewegung (min. 1 Schritt pro Aktion).

Du kannst Liturgien in der Tradition der Avesgeweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, unter Fröhlicher Wanderer und Stiller Wanderer (ab S. 201).

Liturgien sind um 2-8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Gebote der Kirche verstößt. 1

Tradition der Avesgeweihten II Kosten: 40 **Voraussetzungen:** Attribut MU 6, Vorteil Tradition der Avesgeweihten I **Nachkauf:** Häufig
Avesgeweihte sind ständig in Bewegung. Wenn du eine

Liturgie vorbereitest, kannst du zusätzlich zur Aktion Konzentration die Aktion Bewegung nutzen. 1

Tradition der Avesgeweihten III Kosten: 60 **Voraussetzungen:** Attribut MU 8, Vorteil Tradition der Avesgeweihten II **Nachkauf:** Häufig

Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (Liturgie +4): Ein rituelles Opfer erleichtert die Liturgie um +4. Der Opfergegenstand wird dabei verbraucht, zerstört oder verschwindet. Avesgeweihte opfern die Feder eines Zugvogels. 1

Tradition der Avesgeweihten IV Kosten: 80 **Voraussetzungen:** Attribut MU 10, Vorteil Tradition der Avesgeweihten III **Nachkauf:** Häufig

Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16. 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Borbaradianer I Kosten: 20 **Voraussetzungen:** Attribut MU 4, Vorteil Zauberer I **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Geste, Laut gesprochene Zauberformel.

Du kannst Zauber in der Tradition der Borbaradianer erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter den allgemeinen Zaubern.

Du kannst den Vorteil auch mit einem Minderpakt (S. 92) erwerben, ohne Zauberer zu sein. 1

Tradition der Borbaradianer II Kosten: 40 **Voraussetzungen:** Attribut MU 6, Vorteil Tradition der Borbaradianer I **Nachkauf:** Häufig

Borbaradianische Zauber sind chaotisch und instabil. Du kannst Zauberproben mit 1W20 statt mit 3W20 ablegen. Dadurch verbessern sich deine Chancen bei besonders gewagten Zaubern. 1

Tradition der Borbaradianer III Kosten: 60 **Voraussetzungen:** Attribut MU 8, Vorteil Tradition der Borbaradianer II **Nachkauf:** Häufig

Erlaubt die spontane Modifikation Erzwingen (Zauber +4): Die Kosten des Zaubers steigen um die Hälfte der Basiskosten, dafür ist der Zauber um 4 Punkte erleichtert. Kann nur einmal pro Zauber eingesetzt werden. 1

Tradition der Borbaradianer IV Kosten: 80 **Voraussetzungen:** Attribut MU 10, Vorteil Tradition der Borbaradianer III **Nachkauf:** Häufig

Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16. 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. Du kannst 4 Punkte davon verwenden, um den Minderpakt zu brechen, ohne die borbaradianische Tradition zu verlieren. 1

Tradition der Borongeweihten I Kosten: 20 **Voraussetzungen:** Attribut KL 4, Vorteil Geweiht I, Kein Vorteil Tradition der Praiosgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Rondrageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Phexgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Efferdgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Hesindgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ingerimmgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Angroschgeweihten I, Kein Vorteil Tradition

der Perainegeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Firungeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Rahjageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Tsageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Traviageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Swafnirgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ifirngeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Nandusgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Korgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Avesgeweihten I **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Geste, innere Ruhe (unbeeinflusst von aufwühlenden Emotionen wie Leidenschaft, Zorn oder Panik).

Du kannst Liturgien in der Tradition der Borongeweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, unter Schlaf, Tod und Vergessen (ab S. 179).

Liturgien sind um 2–8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt. 1

Tradition der Borongeweihten II Kosten: 40 **Voraussetzungen:** Attribut KL 6, Vorteil Tradition der Borongeweihten I **Nachkauf:** Häufig

Borongeweihete würdigen die Ruhe und das Schweigen. In der Stille sind Liturgien um 2–4 Punkte erleichtert. 1

Tradition der Borongeweihten III Kosten: 60 **Voraussetzungen:** Attribut KL 8, Vorteil Tradition der Borongeweihten II **Nachkauf:** Häufig

Erlaubt die spontane Modifikation Zeremonie (Liturgie +X): Du kannst die Vorbereitungszeit freiwillig um 1 Minute/Stunde/Tag/Woche/Monat/Jahr erhöhen, wodurch die Liturgie um +4/6/8/10/12/14 erleichtert ist. Die Vorbereitungszeit muss dadurch mindestens verdoppelt werden. 1

Tradition der Borongeweihten IV Kosten: 80 **Voraussetzungen:** Attribut KL 10, Vorteil Tradition der Borongeweihten III **Nachkauf:** Häufig

Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16. 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Derwische I Kosten: 20 **Voraussetzungen:** Attribut FF 4, Vorteil Zauberer I **Nachkauf:** Häufig

Bedingungen: Sichtkontakt, Trommelspiel, nur Rashtulahlgläubige profitieren von Zaubern.

Du kannst Zauber in der Tradition der Derwische erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter Trommelrituale (S. 172).

Die Bedingung Trommelspiel kann nicht ignoriert werden. 1

Tradition der Derwische II Kosten: 40 **Voraussetzungen:** Attribut FF 6, Vorteil Tradition der Derwische I **Nachkauf:** Häufig

Deine Rhythmen sind auf größere Entfernung hörbar. Alle deine Zauber mit dem Ziel Zone wirken auf alle Ziele im Umkreis von 8 Schritt (statt 4 Schritt). 1

Tradition der Derwische III Kosten: 60 **Voraussetzungen:** Attribut FF 8, Vorteil Tradition der Derwische II **Nachkauf:** Häufig

Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (Zauber +4): Ein Opfer erleichtert den Zauber um +4. Derwische

legen ihre ganze Kraft in den Zauber und erleiden danach 2 Punkte Erschöpfung. 1

Tradition der Derwische IV **Kosten:** 80 **Voraussetzungen:** Attribut FF 10, Vorteil Tradition der Derwische III **Nachkauf:** Häufig

Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16. 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Druiden I **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Attribut KL 4, Vorteil Zauberer I **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Geste, kein Kontakt mit verhüttetem Material.

Du kannst Zauber in der Tradition der Druiden erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter den allgemeinen Zaubern und unter Dolchzauber (S. 156). Druidische Zauber können nicht schriftlich weitergegeben werden. 1

Tradition der Druiden II **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Attribut KL 6, Vorteil Tradition der Druiden I **Nachkauf:** Häufig

Druiden wissen um Orte von besonderer Kraft. Auf Kraftlinien und -knoten, die sich auch in vielen Städten finden, sind alle druidische Zauber und Rituale um 2–4 Punkte erleichtert. 1

Tradition der Druiden III **Kosten:** 60 **Voraussetzungen:** Attribut KL 8, Vorteil Tradition der Druiden II **Nachkauf:** Häufig

Erlaubt die spontane Modifikation Erzwingen (Zauber +4): Die Kosten des Zaubers steigen um die Hälfte der Basiskosten, dafür ist der Zauber um 4 Punkte erleichtert. Kann nur einmal pro Zauber eingesetzt werden. 1

Tradition der Druiden IV **Kosten:** 80 **Voraussetzungen:** Attribut KL 10, Vorteil Tradition der Druiden III **Nachkauf:** Häufig

Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16. 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Durro-dun I **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Attribut MU 4, Vorteil Zauberer I **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Geste.

Du kannst Zauber in der Tradition der Durro-dün erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter Gaben des Odun (S. 159).

Du musst dich beim Erlernen für ein Tier entscheiden (siehe S. 160). Alle deine Zauber beziehen sich auf dieses Tier.

Sephrasto: Die Tiertabelle ist in Sephrasto über die kostenlosen Tiergeist-Vorteile abgebildet, wähle einen davon aus. Dies schaltet alle Zauber des Tiergeists über die Fertigkeit Gaben des Odun frei. 1

Tradition der Durro-dun II **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Attribut MU 6, Vorteil Tradition der Durro-dun I **Nachkauf:** Häufig

Erfahrene Durro-dün rufen die Tiergeister scheinbar mühelos in ihren Körper. Die Kosten aller Zauber, die du auf

dich selbst wirkst, sinken um ein Viertel der Basiskosten. 1

Tradition der Durro-dun III **Kosten:** 60 **Voraussetzungen:** Attribut MU 8, Vorteil Tradition der Durro-dun II **Nachkauf:** Häufig

Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (Zauber +4): Ein Opfer erleichtert den Zauber um +4. Die Tierkrieger opfern den Geistern ihr Blut und fügen sich dabei eine Wunde zu, deren Auswirkungen bei der Probe für den Zauber ignoriert werden. 1

Tradition der Durro-dun IV **Kosten:** 80 **Voraussetzungen:** Attribut MU 10, Vorteil Tradition der Durro-dun III **Nachkauf:** Häufig

Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16. 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Efferdgeweihten I **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Attribut IN 4, Vorteil Geweiht I, Kein Vorteil Tradition der Praiosgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Rondrageweiheten I, Kein Vorteil Tradition der Borongeweiheten I, Kein Vorteil Tradition der Phexgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Hesindgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ingerimmgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Angroschgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Perainegeweiheten I, Kein Vorteil Tradition der Firungeweiheten I, Kein Vorteil Tradition der Rahjageweiheten I, Kein Vorteil Tradition der Tzageweiheten I, Kein Vorteil Tradition der Traviageweiheten I, Kein Vorteil Tradition der Swafnirgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ifirn-geweiheten I, Kein Vorteil Tradition der Nandusgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Korgeweiheten I, Kein Vorteil Tradition der Avesgeweihten I **Nachkauf:** Häufig

Bedingungen: Sichtkontakt, Geste, gesprochenes oder gesungenes Gebet.
Du kannst Liturgien in der Tradition der Efferdgeweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, unter Flüsse und Quellen, Seefahrt sowie Wind und Wogen (ab S. 181). Liturgien sind um 2-8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt. 1

Tradition der Efferdgeweihten II **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Attribut IN 6, Vorteil Tradition der Efferdgeweihten I **Nachkauf:** Häufig

Efferdgeweihte sind so wechselhaft wie das Meer. Im Zustand besonders starker Emotionen sind Liturgien um 2–4 Punkte erleichtert. 1

Tradition der Efferdgeweihten III **Kosten:** 60 **Voraussetzungen:** Attribut IN 8, Vorteil Tradition der Efferdgeweihten II **Nachkauf:** Häufig

Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (Liturgie +4): Ein rituelles Opfer erleichtert die Liturgie um +4. Der Opfergegenstand wird dabei verbraucht, zerstört oder verschwindet. Efferdgeweihte opfern Perlen oder Gwenn-Petryl-Steine. 1

Tradition der Efferdgeweihten IV **Kosten:** 80 **Voraussetzungen:** Attribut IN 10, Vorteil Tradition der Efferdgeweihten III **Nachkauf:** Häufig

Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16.
8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Elfen I Kosten: 20 Voraussetzungen: Attribut IN 4, Vorteil Zauberer I **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Geste, Gesungene oder gespielte Formel.
Du kannst Zauber in der Tradition der Elfen erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter den allgemeinen Zaubern und unter Elfenlieder (S. 158).
In Umgebungen mit gestörter Harmonie (z.B. dämonische Verseuchung, Geisterscheinungen) sind Zauber um 2-4 Punkte erschwert. 1

Tradition der Elfen II Kosten: 40 Voraussetzungen: Attribut IN 6, Vorteil Tradition der Elfen I **Nachkauf:** Häufig
Elfen begreifen Magie als alltägliche Unterstützung ihrer Fähigkeiten. Die Wirkungsdauer deiner Zauber, die auf dich selbst wirken, ist verdoppelt. 1

Tradition der Elfen III Kosten: 60 Voraussetzungen: Attribut IN 8, Vorteil Tradition der Elfen II **Nachkauf:** Häufig
Erlaubt die spontane Modifikation Zeit lassen (Zauber +2): Verdoppelt die Vorbereitungszeit, aber erleichtert den Zauber um +2. Eine Vorbereitungszeit von 0 Aktionen wird zu 1 Aktion. Kann einmal pro Zauber eingesetzt werden und wirkt nicht auf Zauber mit frei wählbarer Vorbereitungszeit. 1

Tradition der Elfen IV Kosten: 80 Voraussetzungen: Attribut IN 10, Vorteil Tradition der Elfen III **Nachkauf:** Häufig
Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16.
8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Firungeweihten I Kosten: 20 Voraussetzungen: Attribut MU 4, Vorteil Geweiht I, Kein Vorteil Tradition der Praiosgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Rondrageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Borongeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Phexgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Efferdgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Hesindengeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ingerimmgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Angroschgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Perainegeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Rahjageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Tsageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Traviageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Swafnirgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ifirngeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Nandusgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Korgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Avesgeweihten I **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Geste, innere Stärke (unbeeinflusst von Charakterschwächen wie Angst, Jähzorn oder Gier).
Du kannst Liturgien in der Tradition der Firungeweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, unter Jagd, Wildnis und Winter (ab S. 184).
Liturgien sind um 2-8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt. 1

Tradition der Firungeweihten II Kosten: 40 Voraussetzungen: Attribut MU 6, Vorteil Tradition der Firungeweihten I **Nachkauf:** Häufig
Firungeweihte sind Einzelgänger. Liturgien, von denen nur sie profitieren, sind um +2 erleichtert. 1

Tradition der Firungeweihten III Kosten: 60 Voraussetzungen: Attribut MU 8, Vorteil Tradition der Firungeweihten II **Nachkauf:** Häufig
Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (Liturgie +4): Ein rituelles Opfer erleichtert die Liturgie um +4. Der Opfergegenstand wird dabei verbraucht, zerstört oder verschwindet. Firungeweihte opfern besondere Beute oder Trophäen. 1

Tradition der Firungeweihten IV Kosten: 80 Voraussetzungen: Attribut MU 10, Vorteil Tradition der Firungeweihten III **Nachkauf:** Häufig
Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16.
8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Geoden I Kosten: 20 Voraussetzungen: Attribut IN 4, Vorteil Zauberer I **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Geste, kein Kontakt mit verhäutetem Material.
Du kannst Zauber in der Tradition der Geoden erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter den allgemeinen Zaubern, unter Dolchzauber (S. 156), Ringrituale (S. 170) und Vertrautenmagie (S. 173).
Du musst dich beim Erlernen für ein bevorzugtes Element entscheiden. Geodische Zauber können nicht schriftlich weitergegeben werden. 1

Tradition der Geoden II Kosten: 40 Voraussetzungen: Attribut IN 6, Vorteil Tradition der Geoden I **Nachkauf:** Häufig
Geoden gelten als die fähigsten Elementaristen Aventuriens. Wenn du einen Zauber mit deinem bevorzugten Element wirkst, kannst du eine Basismodifikation (z.B. 1x Mächtige Magie) ohne Erschwernis ausführen. 1

Tradition der Geoden III Kosten: 60 Voraussetzungen: Attribut IN 8, Vorteil Tradition der Geoden II **Nachkauf:** Häufig
Erlaubt die spontane Modifikation Zeit lassen (Zauber +2): Verdoppelt die Vorbereitungszeit, aber erleichtert den Zauber um +2. Eine Vorbereitungszeit von 0 Aktionen wird zu 1 Aktion. Kann einmal pro Zauber eingesetzt werden und wirkt nicht auf Zauber mit frei wählbarer Vorbereitungszeit. 1

Tradition der Geoden IV Kosten: 80 Voraussetzungen: Attribut IN 10, Vorteil Tradition der Geoden III **Nachkauf:** Häufig
Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16.
8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Gildenmagier I Kosten: 20 Voraussetzungen: Attribut KL 4, Vorteil Zauberer I **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Geste, laut gesprochene Zauberformel.

Du kannst Zauber in der Tradition der Gildenmagier erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter den allgemeinen Zaubern, unter Kugelzauber (S. 169), Schalenzauber (S. 171) und Stabzauber (S. 172).

Wenn du beim Vorbereiten eines Zaubers gestört wirst, sind entsprechende Willenskraftproben um zusätzliche -4 erschwert. 1

Tradition der Gildenmagier II Kosten: 40 Voraussetzungen: Attribut KL 6, Vorteil Tradition der Gildenmagier I **Nachkauf:** Häufig

Gildenmagier verstehen die Matrix eines Zaubers und können ihn leichter verändern. Wenn du einen Zauber mit mindestens zwei unterschiedlichen Basismodifikationen wirkst, ist er zusätzlich um +2 erleichtert. 1

Tradition der Gildenmagier III Kosten: 60 Voraussetzungen: Attribut KL 8, Vorteil Tradition der Gildenmagier II **Nachkauf:** Häufig

Erlaubt die spontane Modifikation Zeit lassen (Zauber +2): Verdoppelt die Vorbereitungszeit, aber erleichtert den Zauber um +2. Eine Vorbereitungszeit von 0 Aktionen wird zu 1 Aktion. Kann einmal pro Zauber eingesetzt werden und wirkt nicht auf Zauber mit frei wählbarer Vorbereitungszeit. 1

Tradition der Gildenmagier IV Kosten: 80 Voraussetzungen: Attribut KL 10, Vorteil Tradition der Gildenmagier III **Nachkauf:** Häufig

Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16. 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Hesindegeweihten I Kosten: 20 Voraussetzungen: Attribut KL 4, Vorteil Geweiht I, Kein Vorteil Tradition der Praiosgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Rondrageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Borongeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Phexgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Efferdgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ingerimmgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Angroschgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Perainegeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Firungeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Rahjageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Tsageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Traviageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Swafnirgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ifirngeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Nandusgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Korgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Avesgeweihten I **Nachkauf:** Häufig

Bedingungen: Sichtkontakt, Geste, gesprochenes oder gesungenes Gebet. Du kannst Liturgien in der Tradition der Hesindegeweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, unter Magie und Wissen (ab S. 187). Liturgien sind um 2-8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt. 1

Tradition der Hesindegeweihten II Kosten: 40 Voraussetzungen: Attribut KL 6, Vorteil Tradition der Hesindegeweihten I **Nachkauf:** Häufig

Hesindegeweihte können auch mit mehrfach veränderten

Liturgien gut umgehen. Wird eine Liturgie mit mindestens zwei unterschiedlichen Basismodifikationen gewirkt, ist sie zusätzlich um +2 erleichtert. 1

Tradition der Hesindegeweihten III Kosten: 60 Voraussetzungen: Attribut KL 8, Vorteil Tradition der Hesindegeweihten II **Nachkauf:** Häufig

Erlaubt die spontane Modifikation Zeremonie (Liturgie +X): Du kannst die Vorbereitungszeit freiwillig um 1 Minute/Stunde/Tag/Woche/Monat/Jahr erhöhen, wodurch die Liturgie um +4/6/8/10/12/14 erleichtert ist. Die Vorbereitungszeit muss dadurch mindestens verdoppelt werden. 1

Tradition der Hesindegeweihten IV Kosten: 80 Voraussetzungen: Attribut KL 10, Vorteil Tradition der Hesindegeweihten III **Nachkauf:** Häufig

Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16. 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Hexen I Kosten: 20 Voraussetzungen: Attribut IN 4, Vorteil Zauberer I **Nachkauf:** Häufig

Bedingungen: Sichtkontakt, Geste, Bodenkontakt. Du kannst Zauber in der Tradition der Hexen erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter den allgemeinen Zaubern, unter Hexenflüche (S. 166), Schalenzauber (S. 171) und Vertrautenmagie (S. 173).

Die Komponente Bodenkontakt kann nur ignoriert werden, wenn du zumindest über indirekten Bodenkontakt verfügst (z.B. in einem mehrstöckigen Haus). 1

Tradition der Hexen II Kosten: 40 Voraussetzungen: Attribut IN 6, Vorteil Tradition der Hexen I **Nachkauf:** Häufig

Für Hexen gehören Gefühle und Magie untrennbar zusammen. Im Zustand besonders starker, zum Zauber passender Emotionen sind Zauber und Rituale um 2-4 Punkte erleichtert. 1

Tradition der Hexen III Kosten: 60 Voraussetzungen: Attribut IN 8, Vorteil Tradition der Hexen II **Nachkauf:** Häufig

Erlaubt die spontane Modifikation Erzwingen (Zauber +4): Die Kosten des Zaubers steigen um die Hälfte der Basiskosten, dafür ist der Zauber um 4 Punkte erleichtert. Kann nur einmal pro Zauber eingesetzt werden. 1

Tradition der Hexen IV Kosten: 80 Voraussetzungen: Attribut IN 10, Vorteil Tradition der Hexen III **Nachkauf:** Häufig

Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16. 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Ifirngeweihten I Kosten: 20 Voraussetzungen: Attribut IN 4, Vorteil Geweiht I, Kein Vorteil Tradition der Praiosgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Rondrageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Borongeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Phexgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Efferdgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Hesindegeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ingerimmgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Angroschgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Perainegeweihten

I, Kein Vorteil Tradition der Firungeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Rahjageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Tsageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Traviageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Swafnirgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Nandusgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Korgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Avesgeweihten I **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Geste, gesprochenes oder gesungenes Gebet.

Du kannst Liturgien in der Tradition der Ifirngeweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, unter Jagd und Wildnis (ab S. 184).

Liturgien sind um 2-8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt. 1

Tradition der Ifirngeweihten II Kosten: 40 **Voraussetzungen:** Attribut IN 6, Vorteil Tradition der Ifirngeweihten I **Nachkauf:** Häufig

Ifirngeweihte durchstreifen die Lande und helfen denen, die in Not geraten sind. Liturgien, von denen nur andere (aber sie selbst nicht) profitieren, sind um +2 erleichtert. 1

Tradition der Ifirngeweihten III Kosten: 60 **Voraussetzungen:** Attribut IN 8, Vorteil Tradition der Ifirngeweihten II **Nachkauf:** Häufig

Erlaubt die spontane Modifikation Zeremonie (Liturgie +X): Du kannst die Vorbereitungszeit freiwillig um 1 Minute/Stunde/Tag/Woche/Monat/Jahr erhöhen, wodurch die Liturgie um +4/6/8/10/12/14 erleichtert ist. Die Vorbereitungszeit muss dadurch mindestens verdoppelt werden. 1

Tradition der Ifirngeweihten IV Kosten: 80 **Voraussetzungen:** Attribut IN 10, Vorteil Tradition der Ifirngeweihten III **Nachkauf:** Häufig

Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16.
8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Ingerimmgeweihten I Kosten: 20 **Voraussetzungen:** Attribut FF 4, Vorteil Geweiht I, Kein Vorteil Tradition der Praiosgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Rondrageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Borongeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Phexgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Efferdgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Hesindegeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Angroschgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Perainegeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Firungeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Rahjageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Tsageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Traviageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Swafnirgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Nandusgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Korgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Avesgeweihten I **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Geste, gesprochenes oder gesungenes Gebet.

Du kannst Liturgien in der Tradition der Ingerimmgeweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, unter Heiliges Erz,

Hl. Feuer und Hl. Handwerk (ab S. 188).

Liturgien sind um 2-8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt. 1

Tradition der Ingerimmgeweihten II Kosten: 40 **Voraussetzungen:** Attribut FF 6, Vorteil Tradition der Ingerimmgeweihten I **Nachkauf:** Häufig

Ingerimmgeweihte dienen dem Herren des Feuers und des Erzes. In Gebäuden sind alle Liturgien um 2-4 Punkte erleichtert. 1

Tradition der Ingerimmgeweihten III Kosten: 60 **Voraussetzungen:** Attribut FF 8, Vorteil Tradition der Ingerimmgeweihten II **Nachkauf:** Häufig

Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (Liturgie +4): Ein rituelles Opfer erleichtert die Liturgie um +4. Der Opfergegenstand wird dabei verbraucht, zerstört oder verschwindet. Ingerimmgeweihte opfern Handwerksgegenstände. 1

Tradition der Ingerimmgeweihten IV Kosten: 80 **Voraussetzungen:** Attribut FF 10, Vorteil Tradition der Ingerimmgeweihten III **Nachkauf:** Häufig

Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16.
8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Korgeweihten I Kosten: 20 **Voraussetzungen:**

Attribut MU 4, Vorteil Geweiht I, Kein Vorteil Tradition der Praiosgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Borongeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Phexgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Efferdgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Hesindegeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ingerimmgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Angroschgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Perainegeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Firungeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Swafnirgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Tsageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Traviageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ifirngeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Nandusgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Rondrageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Rahjageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Avesgeweihten I **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Geste, gesprochenes oder gesungenes Gebet.

Du kannst Liturgien in der Tradition der Korgeweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, unter Guter Kampf und Gutes Gold (ab S. 202).

Liturgien sind um 2-8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Gebote der Kirche verstößt. 1

Tradition der Korgeweihten II Kosten: 40 **Voraussetzungen:** Attribut MU 6, Vorteil Tradition der Korgeweihten I **Nachkauf:** Häufig

Korgeweihte werden durch erlittene Wunden eher noch gefährlicher. Der Wundmalus schränkt dich beim Wirken von Liturgien nicht ein. Kannst du den Wundmalus ohnehin ignorieren, sind Liturgien um den halben Wundmalus erleichtert. 1

Tradition der Korgeweihten III Kosten: 60 **Voraussetzungen:** Attribut MU 8, Vorteil Tradition der Korgeweihten II

Nachkauf: Häufig

Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (Liturgie +4): Ein rituelles Opfer erleichtert die Liturgie um +4. Der Opfergegenstand wird dabei verbraucht, zerstört oder verschwindet. Korgeweihete opfern ihr Blut (verursacht 1 Wunde). 1

Tradition der Korgeweiheten IV Kosten: 80 Voraussetzungen:

Attribut MU 10, Vorteil Tradition der Korgeweiheten III

Nachkauf: Häufig

Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16.

8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Kristallomanten I Kosten: 20 Voraussetzungen:

Attribut KL 4, Vorteil Zauberer I **Nachkauf:** Häufig

Bedingungen: Sichtkontakt, Geste, passender gebundener Kristall.

Du kannst Zauber in der Tradition der Kristallomanten erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter den allgemeinen Zaubern und unter Kristallmagie (S. 168).

Wenn du einen Zauber mit der Modifikation Vorbereitung verkürzen wirkst, ist er zusätzlich um -2 erschwert. 1

Tradition der Kristallomanten II Kosten: 40 Voraussetzungen:

Attribut KL 6, Vorteil Tradition der Kristallomanten I

Nachkauf: Häufig

Durch das Studium der Edelsteine gelten Kristallomanten als herausragende Artefaktmagier. Zauber zur Artefakterschaffung und zur magischen Analyse sind um +2 erleichtert. 1

Tradition der Kristallomanten III Kosten: 60 Voraussetzungen:

Attribut KL 8, Vorteil Tradition der Kristallomanten II

Nachkauf: Häufig

Erlaubt die spontane Modifikation Zeit lassen (Zauber +2): Verdoppelt die Vorbereitungszeit, aber erleichtert den Zauber um +2. Eine Vorbereitungszeit von 0 Aktionen wird zu 1 Aktion. Kann einmal pro Zauber eingesetzt werden und wirkt nicht auf Zauber mit frei wählbarer Vorbereitungszeit. 1

Tradition der Kristallomanten IV Kosten: 80 Voraussetzungen:

Attribut KL 10, Vorteil Tradition der Kristallomanten III

Nachkauf: Häufig

Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16.

8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Nandusgeweihten I Kosten: 20 Voraussetzungen:

Attribut KL 4, Vorteil Geweiht I, Kein Vorteil Tradition der Praiosgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Rondrageweiheten I, Kein Vorteil Tradition der Borongeweiheten I, Kein Vorteil Tradition der Phexgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Efferdgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Hesindgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ingerimmgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Angroschgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Perainegeweiheten I, Kein Vorteil Tradition der Firungeweiheten

I, Kein Vorteil Tradition der Rahjageweiheten I, Kein Vorteil Tradition der Tsageweiheten I, Kein Vorteil Tradition der Traviageweiheten I, Kein Vorteil Tradition der Swafnirgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ifirngeweiheten I, Kein Vorteil Tradition der Korgeweiheten I, Kein Vorteil Tradition der Avesgeweihten I

Nachkauf: Häufig

Bedingungen: Sichtkontakt, Geste, gesprochenes oder gesungenes Gebet.

Du kannst Liturgien in der Tradition der Nandusgeweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien und unter Wissen (ab S. 187).

Liturgien sind um 2-8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt. 1

I, Kein Vorteil Tradition der Rahjageweiheten I, Kein Vorteil Tradition der Tsageweiheten I, Kein Vorteil Tradition der Traviageweiheten I, Kein Vorteil Tradition der Swafnirgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ifirngeweiheten I, Kein Vorteil Tradition der Korgeweiheten I, Kein Vorteil Tradition der Avesgeweihten I

Nachkauf: Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Geste, gesprochenes oder gesungenes Gebet.
Du kannst Liturgien in der Tradition der Nandusgeweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien und unter Wissen (ab S. 187).

Liturgien sind um 2-8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt. 1

Tradition der Nandusgeweihten II Kosten: 40 Voraussetzungen:

Attribut KL 6, Vorteil Tradition der Nandusgeweihten I

Nachkauf: Häufig

Nandugeweihte wissen, dass Gesten und Worte nur menschliches Beiwerk einer Liturgie sind. Wird eine Liturgie mit der Modifikation Liturgische Technik ignoriert, ist sie zusätzlich um +2 erleichtert. 1

Tradition der Nandusgeweihten III Kosten: 60 Voraussetzungen:

Attribut KL 8, Vorteil Tradition der Nandusgeweihten II

Nachkauf: Häufig

Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (Liturgie +4): Ein rituelles Opfer erleichtert die Liturgie um +4. Der Opfergegenstand wird dabei verbraucht, zerstört oder verschwindet. Nandusgeweihte opfern falsches oder veraltetes Wissen. 1

Tradition der Nandusgeweihten IV Kosten: 80 Voraussetzungen:

Attribut KL 10, Vorteil Tradition der Nandusgeweihten III

Nachkauf: Häufig

Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16.

8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Paktierer I Kosten: 20 Voraussetzungen:

Attribut MU 4, Vorteil Paktierer I

Nachkauf: Häufig

Die Fertigkeit Dämonische Hilfe (Erzdämon) kann erlernt und benutzt werden. Proben auf Dämonische Hilfe (Erzdämon) werden mit 1W20 gewürfelt. 1

Tradition der Paktierer II Kosten: 40 Voraussetzungen:

Attribut MU 6, Vorteil Tradition der Paktierer I

Nachkauf: Häufig

Wird eine Anrufung mit der Modifikation Mächtige Anrufung gewirkt, ist sie zusätzlich um +2 erleichtert. 1

Tradition der Paktierer III Kosten: 60 Voraussetzungen:

Attribut MU 8, Vorteil Tradition der Paktierer II

Nachkauf: Häufig

Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (Anrufung +4): Das rituelle Opfer eines intelligenten Wesens erleichtert die Anrufung um +4, ein Geweihter der Gegengotttheit verdoppelt den Bonus sogar. 1

Tradition der Paktierer IV Kosten: 80 Voraussetzungen:

Attribut MU 10, Vorteil Tradition der Paktierer III

Nachkauf: Häufig

Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16.

8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Perainegeweihten I Kosten: 20 Voraussetzungen: Attribut CH 4, Vorteil Geweiht I, Kein Vorteil Tradition der Praiosgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Rondrageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Borongeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Phexgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Efferdgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Hesindegeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ingerimmgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Angroschgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Firunggeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Rahjageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Tsageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Traviageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Swafnirgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ifrnigeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Nandusgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Korgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Avesgeweihten I **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Geste, gesprochenes oder gesungenes Gebet.

Du kannst Liturgien in der Tradition der Perainegeweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, unter Heilung und Wachstum (ab S. 191).

Liturgien sind um 2-8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt. 1

Tradition der Perainegeweihten II Kosten: 40 Voraussetzungen: Attribut CH 6, Vorteil Tradition der Perainegeweihten I **Nachkauf:** Häufig
Perainegeweihte sind oft das Herz der Gemeinschaft. Wird eine Liturgie mit der Modifikation Mehrere Ziele gesprochen, ist sie zusätzlich um +2 erleichtert. 1

Tradition der Perainegeweihten III Kosten: 60 Voraussetzungen: Attribut CH 8, Vorteil Tradition der Perainegeweihten II **Nachkauf:** Häufig
Erlaubt die spontane Modifikation Zeremonie (Liturgie +X): Du kannst die Vorbereitungszeit freiwillig um 1 Minute/Stunde/Tag/Woche/Monat/Jahr erhöhen, wodurch die Liturgie um +4/6/8/10/12/14 erleichtert ist. Die Vorbereitungszeit muss dadurch mindestens verdoppelt werden. 1

Tradition der Perainegeweihten IV Kosten: 80 Voraussetzungen: Attribut CH 10, Vorteil Tradition der Perainegeweihten III **Nachkauf:** Häufig
Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16.
8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Phexgeweihten I Kosten: 20 Voraussetzungen: Attribut IN 4, Vorteil Geweiht I, Kein Vorteil Tradition der Praiosgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Rondrageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Borongeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Efferdgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Hesindegeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ingerimmgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Angroschgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Perainegeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Firunggeweihten

I, Kein Vorteil Tradition der Rahjageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Tsageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Traviageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Swafnirgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ifrnigeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Nandusgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Korgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Avesgeweihten I **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Geste, (Symbolische) Gegenleistung an Phex.

Du kannst Liturgien in der Tradition der Phexgeweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, unter Abu al'Mada, List und Nächstlicher Schatten (ab S. 192).

Liturgien sind um 2-8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt. 1

Tradition der Phexgeweihten II Kosten: 40 Voraussetzungen: Attribut IN 6, Vorteil Tradition der Phexgeweihten I **Nachkauf:** Häufig
Phexgeweihte vertrauen auf ihr Können, aber manchmal auch auf ihr Glück. Statt mit 3W20 kannst du Proben beim Wirken von Liturgien auch mit 1W20 ablegen. Dadurch verbessern sich deine Chancen bei besonders gewagten Liturgien. 1

Tradition der Phexgeweihten III Kosten: 60 Voraussetzungen: Attribut IN 8, Vorteil Tradition der Phexgeweihten II **Nachkauf:** Häufig
Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (Liturgie +4): Ein rituelles Opfer erleichtert die Liturgie um +4. Der Opfergegenstand wird dabei verbraucht, zerstört oder verschwindet. Phexgeweihte opfern einen wertvollen Besitz. 1

Tradition der Phexgeweihten IV Kosten: 80 Voraussetzungen: Attribut IN 10, Vorteil Tradition der Phexgeweihten III **Nachkauf:** Häufig
Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16.
8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Praiosgeweihten I Kosten: 20 Voraussetzungen: Attribut CH 4, Vorteil Geweiht I, Kein Vorteil Tradition der Rondrageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Borongeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Phexgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Efferdgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Hesindegeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ingerimmgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Angroschgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Perainegeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Firunggeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Rahjageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Tsageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Traviageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Swafnirgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ifrnigeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Nandusgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Korgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Avesgeweihten I **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Geste, gesprochenes oder gesungenes Gebet.

Du kannst Liturgien in der Tradition der Praiosgeweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, unter Licht, Magiebann

und Ordnung (ab S. 193).

Liturgien sind um 2-8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt. 1

Tradition der Praiosgeweihten II Kosten: 40 Voraussetzungen: Attribut CH 6, Vorteil Tradition der Praiosgeweihten I **Nachkauf:** Häufig
Praiosgeweihte erkennen in der Sonne ihren Gott. Im Sonnenlicht sind Liturgien um 2-4 Punkte erleichtert. 1

Tradition der Praiosgeweihten III Kosten: 60 Voraussetzungen: Attribut CH 8, Vorteil Tradition der Praiosgeweihten II **Nachkauf:** Häufig
Erlaubt die spontane Modifikation Zeremonie (Liturgie +X): Du kannst die Vorbereitungszeit freiwillig um 1 Minute/Stunde/Tag/Woche/Monat/Jahr erhöhen, wodurch die Liturgie um +4/6/8/10/12/14 erleichtert ist. Die Vorbereitungszeit muss dadurch mindestens verdoppelt werden. 1

Tradition der Praiosgeweihten IV Kosten: 80 Voraussetzungen: Attribut CH 10, Vorteil Tradition der Praiosgeweihten III **Nachkauf:** Häufig
Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16.
8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Rahjageweihten I Kosten: 20 Voraussetzungen: Attribut CH 4, Vorteil Geweiht I, Kein Vorteil Tradition der Praiosgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Borongeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Phexgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Efferdgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Hesindegeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ingerimmgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Angroschgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Perainegeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Firungeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Swafnirgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Tsageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Traviageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ifirngeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Nandusgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Rondrageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Korgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Avesgeweihten I **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Geste, Gebet oder Zärtlichkeit dem Ziel gegenüber.
Du kannst Liturgien in der Tradition der Rahjageweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, unter Harmonie und Rausch (ab S. 195).
Liturgien sind um 2-8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Gebote der Kirche verstößt. 1

Tradition der Rahjageweihten II Kosten: 40 Voraussetzungen: Attribut CH 6, Vorteil Tradition der Rahjageweihten I **Nachkauf:** Häufig
Rahjageweichte schätzen den Rausch, egal ob durch Alkohol, Sex, Tanz, einen Ausritt oder schieren Nervenkitzel. In berauschem Zustand sind Liturgien um 24 Punkte erleichtert. 1

Tradition der Rahjageweihten III Kosten: 60 Voraussetzungen: Attribut CH 8, Vorteil Tradition der Rahjageweihten II **Nachkauf:** Häufig

Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (Liturgie +4): Ein rituelles Opfer erleichtert die Liturgie um +4. Der Opfergegenstand wird dabei verbraucht, zerstört oder verschwindet. Rahjageweichte opfern den heiligen Wein Tharf. 1

Tradition der Rahjageweihten IV Kosten: 80 Voraussetzungen: Attribut CH 10, Vorteil Tradition der Rahjageweihten III **Nachkauf:** Häufig
Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16.
8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Rondrageweihten I Kosten: 20 Voraussetzungen: Attribut MU 4, Vorteil Geweiht I, Kein Vorteil Tradition der Praiosgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Borongeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Phexgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Efferdgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Hesindegeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ingerimmgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Angroschgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Perainegeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Firungeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Rahjageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Tsageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Traviageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Swafnirgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ifirngeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Nandusgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Korgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Avesgeweihten I **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Geste, gesprochenes oder gesungenes Gebet.
Du kannst Liturgien in der Tradition der Rondrageweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, unter Ehre, Heerführung und Schutz der Gläubigen (ab S. 197).
Liturgien sind um 2-8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt. 1

Tradition der Rondrageweihten II Kosten: 40 Voraussetzungen: Attribut MU 6, Vorteil Tradition der Rondrageweihten I **Nachkauf:** Häufig
Rondrageweichte geben auch in der düstersten Stunde nicht auf. Der Wundmalus schränkt dich beim Wirken von Liturgien nicht ein. Kannst du den Wundmalus ohnehin ignorieren, sind Liturgien um den halben Wundmalus erleichtert. 1

Tradition der Rondrageweihten III Kosten: 60 Voraussetzungen: Attribut MU 8, Vorteil Tradition der Rondrageweihten II **Nachkauf:** Häufig
Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (Liturgie +4): Ein rituelles Opfer erleichtert die Liturgie um +4. Der Opfergegenstand wird dabei verbraucht, zerstört oder verschwindet. Rondrageweichte opfern ihr Blut (verursacht 1 Wunde). 1

Tradition der Rondrageweihten IV Kosten: 80 Voraussetzungen: Attribut MU 10, Vorteil Tradition der Rondrageweihten III **Nachkauf:** Häufig
Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16.
8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Schamanen I Kosten: 20 **Voraussetzungen:** Attribut IN 4, Vorteil Zauberer I **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Geste oder Tanz, gesprochene oder gesungene Formel.

Du kannst Zauber in der Tradition der Schamanen erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter Geister d. Stärkung (S. 162), Geister d. Zorns, Geister rufen, Geister vertreiben und Keulenrituale (S. 167).

Verärgert der Nutznießer eines positiven schamanischen Zaubers den entsprechenden Geist, endet der Zauber sofort (Spieleleiterentscheid). 1

Tradition der Schamanen II Kosten: 40 **Voraussetzungen:** Attribut IN 6, Vorteil Tradition der Schamanen I **Nachkauf:** Häufig

Schamanen binden oft einen beträchtlichen Teil ihrer Astralenergie in ihre Zauber. Wenn du mindestens 2/4/8/16 gAsP gebunden hast, sind deine Zauber um +1/+2/+3/+4 erleichtert. 1

Tradition der Schamanen III Kosten: 60 **Voraussetzungen:** Attribut IN 8, Vorteil Tradition der Schamanen II **Nachkauf:** Häufig

Erlaubt die spontane Modifikation Zeremonie (Zauber +X): Du kannst die Vorbereitungszeit freiwillig um 1 Minute/Stunde/Tag/Woche/Monat/Jahr erhöhen, wodurch der Zauber um +4/6/8/10/12/14 erleichtert ist. Die Vorbereitungszeit muss dadurch mindestens verdoppelt werden. 1

Tradition der Schamanen IV Kosten: 80 **Voraussetzungen:** Attribut IN 10, Vorteil Tradition der Schamanen III **Nachkauf:** Häufig

Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16. 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. Für 4 Punkte davon kannst du die Fähigkeit erlangen, mittels freier Seelenfahrt ins Geisterreich zu reisen und dort verschiedenste Zauberwirkungen hervorzurufen. Solche Reisen sind jedoch stets gefährlich, Details sind Spieleleiterentscheid. 1

Tradition der Scharlatane I Kosten: 20 **Voraussetzungen:** Attribut CH 4, Vorteil Zauberer I **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Geste, laut gesprochene Zauberformel.

Du kannst Zauber in der Tradition der Scharlatane erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter den allgemeinen Zaubern und unter Kugelzauber (S. 169). Zauber mit Basiskosten von 16 AsP oder mehr sind um -2 erschwert. 1

Tradition der Scharlatane II Kosten: 40 **Voraussetzungen:** Attribut CH 6, Vorteil Tradition der Scharlatane I **Nachkauf:** Häufig

Scharlatane sind Meister der Illusionsmagie. Wenn du einen Zauber mit der Fertigkeit Illusion wirkst, kannst du eine Basismodifikation (z.B. 1x Mächtige Magie) ohne Erschwernis ausführen. 1

Tradition der Scharlatane III Kosten: 60 **Voraussetzungen:** Attribut CH 8, Vorteil Tradition der Scharlatane II **Nachkauf:** Häufig

Erlaubt die spontane Modifikation Zeit lassen (Zauber

+2): Verdoppelt die Vorbereitungszeit, aber erleichtert den Zauber um +2. Eine Vorbereitungszeit von 0 Aktionen wird zu 1 Aktion. Kann einmal pro Zauber eingesetzt werden und wirkt nicht auf Zauber mit frei wählbarer Vorbereitungszeit. 1

Tradition der Scharlatane IV Kosten: 80 **Voraussetzungen:** Attribut CH 10, Vorteil Tradition der Scharlatane III **Nachkauf:** Häufig

Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16. 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Schelme I Kosten: 20 **Voraussetzungen:** Attribut IN 4, Vorteil Zauberer I **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Geste, Harmlosigkeit.

Du kannst Zauber in der Tradition der Schelme erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter den allgemeinen Zaubern.

Schelmische Zauber können nicht schriftlich weitergegeben werden. 1

Tradition der Schelme II Kosten: 40 **Voraussetzungen:** Attribut IN 6, Vorteil Tradition der Schelme I **Nachkauf:** Häufig

Schelmanmagie umgeht den geistigen Widerstand ihrer Ziele. Wenn ein Zauber gegen die Magieresistenz wirkt, ist er um +2 erleichtert. 1

Tradition der Schelme III Kosten: 60 **Voraussetzungen:** Attribut IN 8, Vorteil Tradition der Schelme II **Nachkauf:** Häufig

Erlaubt die spontane Modifikation Erzwingen (Zauber +4): Die Kosten des Zaubers steigen um die Hälfte der Basiskosten, dafür ist der Zauber um 4 Punkte erleichtert. Kann nur einmal pro Zauber eingesetzt werden. 1

Tradition der Schelme IV Kosten: 80 **Voraussetzungen:** Attribut IN 10, Vorteil Tradition der Schelme III **Nachkauf:** Häufig

Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16. 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Swafnirgeweihten I Kosten: 20 **Voraussetzungen:** Attribut MU 4, Vorteil Geweiht I, Kein Vorteil Tradition der Praiosgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Borongeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Phexgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Efferdgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Hesindegeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ingerimmgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Angroschgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Perainegeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Firungeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Rahjageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Tsageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Traviageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Ifirngeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Nandusgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Rondrageweihten I, Kein Vorteil Tradition der Korgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Avesgeweihten I **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Geste, gesprochenes oder gesungenes Gebet.

Du kannst Liturgien in der Tradition der Swafnirgeweih-ten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, unter Seefahrt sowie Wind und Wogen (S. 182).

Liturgien sind um 2-8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt. 1

Tradition der Swafnirgeweih-ten II Kosten: 40 Voraussetzungen: Attribut MU 6, Vorteil Tradition der Swafnirgeweih-ten I **Nachkauf:** Häufig
Swafnirgeweih-ten begleiten und unterstützen ihre Gefähr-ten auf ihren Fahrten. Auf See sind Liturgien um 2-4 Punkte erleichtert. 1

Tradition der Swafnirgeweih-ten III Kosten: 60 Voraussetzungen: Attribut MU 8, Vorteil Tradition der Swafnirgeweih-ten II **Nachkauf:** Häufig
Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (Liturgie +4): Ein rituelles Opfer erleichtert die Liturgie um +4. Der Opfergegenstand wird dabei verbraucht, zerstört oder verschwindet. Swafnirgeweih-ten opfern ihr Blut (verur-sacht 1 Wunde). 1

Tradition der Swafnirgeweih-ten IV Kosten: 80 Voraussetzungen: Attribut MU 10, Vorteil Tradition der Swafnirge-weih-ten III **Nachkauf:** Häufig
Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16.
8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwen-det werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Traviageweih-ten I Kosten: 20 Voraussetzungen: Attribut CH 4, Vorteil Geweiht I, Kein Vorteil Tra-dition der Praiosgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Borongeweih-ten I, Kein Vorteil Tradition der Phexge-weih-ten I, Kein Vorteil Tradition der Efferdgeweih-ten I, Kein Vorteil Tradition der Hesindegeweih-ten I, Kein Vor-teil Tradition der Ingerimmgeweih-ten I, Kein Vorteil Tra-dition der Angroschgeweih-ten I, Kein Vorteil Tradition der Perainegeweih-ten I, Kein Vorteil Tradition der Firun-geweih-ten I, Kein Vorteil Tradition der Swafnirgeweih-ten I, Kein Vorteil Tradition der Tsageweih-ten I, Kein Vorteil Tradition der Rahjageweih-ten I, Kein Vorteil Tradition der Ifirngeweih-ten I, Kein Vorteil Tradition der Nandus-geweih-ten I, Kein Vorteil Tradition der Rondrageweih-ten I, Kein Vorteil Tradition der Korgeweih-ten I, Kein Vorteil Tradition der Avesgeweihten I **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Geste, gesprochenes oder ge-sungenes Gebet.

Du kannst Liturgien in der Tradition der Traviageweih-ten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, unter Heim und Herd sowie Sichere Heimkehr (ab S. 199).

Liturgien sind um 2-8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Gebote der Kirche verstößt. 1

Tradition der Traviageweih-ten II Kosten: 40 Voraussetzungen: Attribut CH 6, Vorteil Tradition der Traviageweih-ten I **Nachkauf:** Häufig
Traviageweih-ten schätzen Treue und Beständigkeit. Wird eine Liturgie mit der Modifikation Wirkungs-dauer verlän-gern gewirkt, ist sie zusätzlich um +2 erleichtert. 1

Tradition der Traviageweih-ten III Kosten: 60 Voraussetzungen: Attribut CH 8, Vorteil Tradition der Traviageweih-ten

II Nachkauf: Häufig

Erlaubt die spontane Modifikation Zeremonie (Liturgie +X): Du kannst die Vorbereitungszeit freiwillig um 1 Mi-nute/Stunde/Tag/Woche/Monat/Jahr erhöhen, wodurch die Liturgie um +4/6/8/10/12/14 erleichtert ist. Die Vor-bereitungszeit muss dadurch mindestens verdoppelt wer-den. 1

Tradition der Traviageweih-ten IV Kosten: 80 Voraussetzungen: Attribut CH 10, Vorteil Tradition der Traviageweih-ten III **Nachkauf:** Häufig
Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16.
8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwen-det werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Tsageweih-ten I Kosten: 20 Voraussetzungen: Attribut IN 4, Vorteil Geweiht I, Kein Vorteil Tradition der Praiosgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Borongeweih-ten I, Kein Vorteil Tradition der Phexgeweihten I, Kein Vorteil Tradition der Efferdgeweih-ten I, Kein Vor-teil Tradition der Hesindegeweih-ten I, Kein Vorteil Tra-dition der Ingerimmgeweih-ten I, Kein Vorteil Tradition der Angroschgeweih-ten I, Kein Vorteil Tradition der Perainegeweih-ten I, Kein Vorteil Tradition der Firun-geweih-ten I, Kein Vorteil Tradition der Swafnirgeweih-ten I, Kein Vorteil Tradition der Rahjageweih-ten I, Kein Vorteil Traditi-on der Traviageweih-ten I, Kein Vorteil Tradition der Ifirngeweih-ten I, Kein Vorteil Tradition der Rondrageweih-ten I, Kein Vorteil Tradition der Korgeweih-ten I, Kein Vorteil Tra-dition der Avesgeweihten I **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Geste, gesprochenes oder ge-sungenes Gebet.

Du kannst Liturgien in der Tradition der Tsageweih-ten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, unter Friede und Neubeginn (ab S. 200).

Liturgien sind um 2-8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Gebote der Kirche verstößt. 1

Tradition der Tsageweih-ten II Kosten: 40 Voraussetzungen: Attribut IN 6, Vorteil Tradition der Tsageweih-ten I **Nach-kauf:** Häufig
Tsageweih-ten sind schnell entschlossen und spontan. Wird eine Liturgie mit der Modifikation Vorbereitungszeit ver-kürzen gewirkt, ist sie zusätzlich um +2 erleichtert. 1

Tradition der Tsageweih-ten III Kosten: 60 Voraussetzungen: Attribut IN 8, Vorteil Tradition der Tsageweih-ten II **Nach-kauf:** Häufig
Erlaubt die spontane Modifikation Zeremonie (Liturgie +X): Du kannst die Vorbereitungszeit freiwillig um 1 Mi-nute/Stunde/Tag/Woche/Monat/Jahr erhöhen, wodurch die Liturgie um +4/6/8/10/12/14 erleichtert ist. Die Vor-bereitungszeit muss dadurch mindestens verdoppelt wer-den. 1

Tradition der Tsageweih-ten IV Kosten: 80 Voraussetzungen: Attribut IN 10, Vorteil Tradition der Tsageweih-ten III **Nachkauf:** Häufig
Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16.
8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwen-

det werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Zauberbarden I Kosten: 20 Voraussetzungen: Attribut CH 4, Vorteil Zauberer I **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Instrumentenspiel, Ziel kann dich hören.
Du kannst Zauber in der Tradition der Zauberbarden erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter Zaubermelodien (S. 174).
Die Bedingung Instrumentenspiel kann nicht ignoriert werden. 1

Tradition der Zauberbarden II Kosten: 40 Voraussetzungen: Attribut CH 6, Vorteil Tradition der Zauberbarden I **Nachkauf:** Häufig
Zauberbarden können ihre Melodie flexibel verändern. Während du einen Zauber mit der Eigenschaft Konzentration (S. 124) aufrechterhältst, kannst du weitere Zauber vorbereiten. (Die Aktion Konflikt ist dennoch nötig und beendet den vorherigen Zauber.) 1

Tradition der Zauberbarden III Kosten: 60 Voraussetzungen: Attribut CH 8, Vorteil Tradition der Zauberbarden II **Nachkauf:** Häufig
Erlaubt die spontane Modifikation Zeit lassen (Zauber +2): Verdoppelt die Vorbereitungszeit, aber erleichtert den Zauber um +2. Eine Vorbereitungszeit von 0 Aktionen wird zu 1 Aktion. Kann einmal pro Zauber eingesetzt werden und wirkt nicht auf Zauber mit frei wählbarer Vorbereitungszeit. 1

Tradition der Zauberbarden IV Kosten: 80 Voraussetzungen: Attribut CH 10, Vorteil Tradition der Zauberbarden III **Nachkauf:** Häufig
Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16.
8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tradition der Zaubertänzer I Kosten: 20 Voraussetzungen: Attribut GE 4, Vorteil Zauberer I **Nachkauf:** Häufig
Bedingungen: Sichtkontakt, Tanz, Ziele können dich sehen.
Du kannst Zauber in der Tradition der Zaubertänzer erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter Zaubertänze (S. 176).
Die Bedingung Tanz kann nicht ignoriert werden. 1

Tradition der Zaubertänzer II Kosten: 40 Voraussetzungen: Attribut GE 6, Vorteil Tradition der Zaubertänzer I **Nachkauf:** Häufig
Die Darbietung eines erfahrenen Zaubertänzers hinterlässt einen bleibenden Eindruck. Die Wirkungsdauer aller deiner Zauber ist verdoppelt. 1

Tradition der Zaubertänzer III Kosten: 60 Voraussetzungen: Attribut GE 8, Vorteil Tradition der Zaubertänzer II **Nachkauf:** Häufig
Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (Zauber +4): Ein Opfer erleichtert den Zauber um +4. Zaubertänzer legen ihre ganze Kraft in den Zauber und erleiden danach 2 Punkte Erschöpfung. 1

Tradition der Zaubertänzer IV Kosten: 80 Voraussetzungen: Attribut GE 10, Vorteil Tradition der Zaubertänzer III **Nachkauf:** Häufig
Bedingung: 2 weitere Attribute auf insgesamt 16.
8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Sephrasto: Trage die Verbesserungen in das Kommentarfeld ein. 1

Tralloper Riese TP: 2W6+4 RW: 1 WM: 0 Härte: 16 Fertigkeit: Athletik Talent: Reiten Eigenschaften: Niederwerfen, Reittier 1

Tranksegen Du reinigst 4 Liter Wasser von Schmutz, Fäulnis, Meersalz oder Krankheiten.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 2 KaP
Fertigkeiten: Seefahrt, Zwölfgöttlicher Ritus
Erlernen: Eff, Swa 4; Aves, Brn, Fir, Hes, Ifi, Ing, Kor, Nan, Per, Phe, Pra, Rah, Ron, Tra, Tsa 8; 0 EP 1

Transformatio Formgestalt Du verwandelst dein Ziel. Die Kosten, Zauberdauer und Modifikationen Mächtige Magie sind Spielleiterentscheid. Beispiele:
4 AsP, keine Mächtige Magie, 4 Aktionen: Du verwandelst ein Glas Wasser in Wein.
8 AsP, 1x Mächtige Magie, 16 Aktionen: Ein Stein wird zu einem Kurzschwert.
8 AsP, 3x Mächtige Magie, 4 Minuten: Aus einem Knäuel Kamelhaar wird ein feiner mhanadischer Teppich.
32 AsP, 4x Mächtige Magie, 1 Stunde: Aus einem Baumstamm wird eine lebensechte Marmorstatue.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Dauernde Form (-4, Wirkungsdauer 1 Woche)
Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, zusätzlich ein Achtel der Basiskosten als gAsP)
Vorbereitungszeit: nach Vorhaben
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: nach Vorhaben
Fertigkeiten: Verwandlung
Erlernen: Ach 18; 60 EP 1

Transmutare Körperform Du kannst das Aussehen deines Zieles nach Belieben ändern, musst dabei aber dabei Größe und Gewicht deines Zieles beibehalten.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Modifikationen: Neues Leben (-8, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 32 AsP, davon 8 gAsP)
Vorbereitungszeit: 1 Tag
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Monat
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Verwandlung
Erlernen: Alch, Mag 20; 40 EP 1

Transmutation der Elemente Du beschwörst eine etwa faustgroße Menge oder kleine Manifestation des Elements her-

bei, mit dem du den Zauber wirkst. Sie verschwindet nach dem Ende der Wirkungsdauer.

Fertigkeit Eis: Du kannst zum Beispiel einen Schneeball oder einen Eiszapfen erscheinen lassen, ein Getränk kühlen, oder deine Körpertemperatur etwas senken.

Fertigkeit Erz: Du kannst zum Beispiel eine Hand voll Sand oder einen Stein erscheinen lassen oder das Gewicht eines Gegenstandes kurzzeitig etwas erhöhen.

Fertigkeit Feuer: Du kannst zum Beispiel eine kleine Flamme über deiner Hand tanzen lassen, deine Körpertemperatur etwas erhöhen, eine Pfeife anzünden oder einen Funkenschwarm erzeugen.

Fertigkeit Humus: Du kannst zum Beispiel eine Knospe erblühen lassen, eine Hand voll Kuhmist herbeizaubern, ein Gänseblümchen erscheinen lassen, oder einen kleinen Kratzer schließen.

Fertigkeit Luft: Du kannst zum Beispiel einen frischen Windhauch rufen, einen Wohlgeruch erzeugen, oder einen kleinen Luftwirbel erschaffen.

Fertigkeit Wasser: Du kannst zum Beispiel einen Becher mit Wasser füllen, deine Hände abspülen, eine Pfütze bilden oder tagsüber einen kleinen Regenbogen glitzern lassen.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Demanifesto (-4; du kannst die Manifestation nach Belieben verschwinden und wieder auftauchen lassen.)

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Eis, Erz, Feuer, Humus, Luft, Wasser, Schalenzauber

Erlernen: Alch 12; 20 EP 1

Transversalis Teleport Du teleportierst dich an einen beliebigen Ort. Der Ort darf maximal 4 Meilen entfernt sein und du musst schon einmal dort gewesen sein.

Mächtige Magie: Vervierfacht die Distanz.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Anhalter (-4; du kannst eine Person mitnehmen. Mehrfach wählbar.)

Lastenteleport (-8, Einzelobjekt; du kannst eine Last von maximal 32 Stein teleportieren.)

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Kraft

Erlernen: Mag 18; 60 EP 1

Traumgestalt Du kannst in die Träume eines schlafenden Zieles eindringen und ihm dort Botschaften überbringen. Woran sich das Ziel erinnern kann, ist Spielleiterentscheid. Du benötigst ein Körperteil des Opfers, um den Zauber zu wirken.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: Marionettenspiel (-4; du kannst im Traum als jemand anders erscheinen.)

Traumgestalten (-8, Wirkungsdauer 1 Stunde, 16 AsP; du kannst einige Gefährten in den Traum mitnehmen.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelperson

Reichweite: 100 Meilen

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Verständigung

Erlernen: Hex 14; Dru, Elf, Sch 18; Mag 20; 40 EP 1

Travinians Segen der Schwelle Du segnest die Schwelle. Der dahinter liegende Raum gilt als geweihter Boden und kann von unheiligen Wesenheiten mit einer Beschwörungsschwierigkeit von maximal 24 nicht betreten werden.

Mächtige Liturgie: Erhöht die Beschwörungsschwierigkeit um 4.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Heim und Herd

Erlernen: Tra 18; 20 EP 1

Travinians Segen des Lagerfeuers Du segnest ein Lagerfeuer. Unheilige Wesenheiten in seinem Schein erleiden einen Furcht-Effekt der Stufe 2, wenn ihre Beschwörungsschwierigkeit maximal 20 beträgt.

Mächtige Liturgie: Erhöht die maximale Beschwörungsschwierigkeit um 4.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Wärmendes Feuer (Wirkungsdauer 8 Stunden, 4 KaP; statt der gewöhnlichen Wirkung steigt die Temperatur um das Feuer zusätzlich um eine Stufe, bis maximal auf normal (siehe S. 35))

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 2 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Sichere Heimkehr

Erlernen: Tra 14; 40 EP 1

Trollisch Sprache 1

Trollische Raumbilderschrift Sprache 1

Trommelrituale Die Derwische rufen mit ihren Trommelritualen ihren Gott Rashtullah an und stärken so ihre rechtgläubigen Mitstreiter. 1

Tropfenschliff Der Zauber gleicht weitgehend dem Rundschliff, aber du kannst die spontane Modifikation Wirkungsdauer verlängern einmal ohne Erschwernis ausführen. Nicht mit anderen Schliffen kombinierbar.

Fertigkeiten: Erz, Kristallmagie, Kraft

Erlernen: Ach 14; 40 EP 1

Trophäe erhalten Die gesegnete Jagdbeute verdirbt während der Wirkungsdauer nicht und kann so verarbeitet werden, als wäre das Beutetier frisch erlegt worden.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Woche
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Jagd
Erlernen: Fir 12, Ifi 16; 20 EP 1

Tränen des Milden Innerhalb des nächsten Tages regnet es auf die Felder im Radius von 1 Meile und das Saatgut kann wachsen.

Mächtige Liturgie: Verdoppelt den Radius.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Tränen des Zürnenden (-8, 8 Aktionen, Wirkungsdauer 1 Stunde, 16 KaP; statt einem sanften Regen bricht nach 1 Minute ein heftiger Platzregen los, der Wege in Schlammrinnen verwandelt und Fernkampfangriffe um -8 erschwert.)
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Flüsse und Quellen
Erlernen: Eff 12; 20 EP 1

Tsas Fruchtbarkeit Das gesegnete Lebewesen ist für die Wirkungsdauer deutlich fruchtbarer.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Woche
Kosten: 1 KaP
Fertigkeiten: Neubeginn
Erlernen: Tsa 12; 0 EP 1

Tsas lachende Gefolgschaft Du rufst einen Kobold zur Hilfe. Befinden sich Kobolde in einem Radius von 1 Meile, eilt einer von ihnen herbei. Du kannst den Kobold um einen Gefallen bitten, aber er entscheidet selbst, ob er den Gefallen erfüllt.

Mächtige Liturgie: Verdoppelt den Radius.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Namensruf (-4; du rufst einen dir bereits bekannten Kobold in einem Radius von 8 Meilen herbei.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Neubeginn
Erlernen: Tsa 18; 20 EP 1

Tsas Lebensschutz Verstorbt der Gesegnete während der Wirkung der Liturgie, erscheint ein überraschend stabiles Ei an einem sicheren Ort in der Nähe. Nach einer Stunde schlüpft der Gesegnete aus dem Ei und erreicht innerhalb einer Woche seine ursprüngliche Größe (währenddessen Einschränkungen nach Spielleiterentscheid). Das Aussehen ähnelt seinem früheren Aussehen, kleinere Veränderungen wie eine bunte Haarsträhne sind aber wahrscheinlich. Die Wirkung der Liturgie kann nur einmal ausgelöst werden, dann endet ihre Wirkung.
Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Permanenz (-8, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, Kosten 16 KaP, davon 8 gKaP)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 16 KaP
Fertigkeiten: Friede, Neubeginn
Erlernen: Tsa 16; 60 EP 1

Tsas wunderbare Erneuerung Ein verlorenes Körperteil wächst innerhalb einer Woche nach (währenddessen Einschränkungen nach Spielleiterentscheid). Der Verlust des Körperteils darf maximal 1 Stunde zurück liegen.

Mächtige Liturgie: Der Verlust darf maximal 1 Tag/1 Woche/1 Monat/1 Jahr zurückliegen.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 16 KaP
Fertigkeiten: Neubeginn
Erlernen: Tsa 16; 0 EP 1

Tuchrüstung **RsBeine:** 0 **RsLArm:** 0 **RsRArm:** 0 **RsBauch:** 2
RsBrust: 2 **RsKopf:** 0
1

Tulamidya Sprache 1

Tulamidya-Zeichen Sprache 1

Turnierschwert **TP:** 1W6+1 **RW:** 1 **WM:** 0 **Härte:** 7 **Fertigkeit:** Klingenwaffen **Talent:** Einhandklingenwaffen **Eigenschaften:** Stumpf 1

Tuzakmesser **TP:** 2W6+3 **RW:** 2 **WM:** 0 **Härte:** 10 **Fertigkeit:** Klingenwaffen **Talent:** Zweihandklingenwaffen **Eigenschaften:** Wendig, Zweihändig 1

Ucuris Geleit Ein Licht weist dir den Weg zum nächsten zwölfgöttlichen Geweihten oder Tempel.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Licht
Erlernen: Pra 14; 20 EP 1

Umbraporta Schattensprung Du trittst in einen Schatten hinein und wirst sofort durch den Limbus zu einem anderen Schatten transportiert.

Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Schattenportal (-8, 16 AsP; Du kannst eine Person mitnehmen. Mächtige Magie erlaubt zwei/drei/vier/fünf Personen.)
Schattensprung (-8, 4 Aktionen, Wirkungsdauer 16 Initiativphasen, 16 AsP; du verschmilzt mit den Schatten und kannst dich in ihnen mit GS 12 bewegen. Du kannst nicht körperlich mit deiner Umwelt interagieren, aber mit einer Erschwernis von -4 zaubern. Ermöglicht Aufrechterhalten.)

Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Zone
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Dämonisch, Kraft
Erlernen: Bor 18; Mag 20; 60 EP 1

Umklammern Handlungen des Umklammerten sind um -X erschwert und seine GS sinkt auf 0, solange die Umklammerung anhält. Bei mehrfachen Umklammerungen summieren sich die Malusse. Du kannst dein Ziel in einer Freien Aktion loslassen. Der Umklammerte kann eine Aktion Konflikt aufwenden und eine vergleichenden GE- oder KK-Probe (I) gegen die GE oder KK des Umklammernden ablegen. Gelingt die Probe, lässt der Umklammernde sofort los. Das Manöver senkt den Schaden des Angriffes auf 0. Sollte der Angriff ohnehin keinen Schaden anrichten, ist das Manöver nicht möglich.

Voraussetzungen: Angriff mit beiden Händen im waffenlosen Kampf; Ziel darf nicht einer höheren Größenklasse angehören 1

Umklammern Schon gewöhnliche Angriffe haben den Effekt des Manövers Umklammern. In Klammern befinden sich - falls relevant - der Modifikator der Gegenprobe und die Ansage des Manövers. 1

Umreißen Dein Ziel stürzt und liegt am Boden. Das Manöver senkt den Schaden des Angriffes auf 0. Sollte der Angriff ohnehin keinen Schaden anrichten, ist das Manöver nicht möglich. 1

Umwelt Mit Umweltaubern kannst du deine direkte Umgebung - also Wetter, Helligkeit oder Schwerkraft - verändern oder mittels Telekinese Gegenstände bewegen. 1

Unaufhaltsam **Kosten:** 80 **Voraussetzungen:** Attribut KK 10
Nachkauf: Häufig
Selbst bei einer gelungenen gegnerischen Verteidigung richtest du halben Schaden an. Ausweichen vermeidet diesen Schaden. Manövereffekte wirken weiterhin nur bei gelungenen Attacken. 1

Unberechenbar Die Waffe verursacht auch bei einer 2 einen Patzer. Dafür kann sie auch um Schilde herumschlagen, was Angriffe gegen Schildträger um +4 erleichtert. 1

Unberührt von Satinav Du stoppst den natürlichen Verfall eines Gegenstandes von bis zu 16 Stein Gewicht. Der Gegenstand wird weder verrotten, noch von Parasiten befallen - er bleibt genau wie zum Zeitpunkt der Verzauberung.

Mächtige Magie: Das maximale Gewicht steigt um 8 Stein.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Temporal, Verwandlung
Erlernen: Ach 12; Alch 14; Mag 16; 20 EP 1

Unbeugsamkeit **Kosten:** 80 **Voraussetzungen:** Attribut MU 10
Nachkauf: Häufig
Deine MR steigt um MU/2 Punkte.
Mit einer Aktion Konflikt und einer Konterprobe (MU, 16) kannst du einen auf dir liegenden Zauber abschütteln. Anschließend erleidest du einen Punkt Erschöpfung. 1

Unbewaffnet Verbessert den waffenlosen Nahkampf. 1

Ungesehener Beobachter Du blickst in Trance durch die Augen deines Vertrautentiers, das ein Ziel ausspioniert. Der Zauber endet mit der Rückkehr des Vertrautentiers und benötigt Konzentration.

Mächtige Magie: Du teilst einen zusätzlichen Sinn mit dem Vertrauten.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Bindungspartner

Reichweite: 8 Meilen

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Verständigung, Vertrautenmagie

Erlernen: Hex 12; 40 EP 1

Unitatio **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer I ODER Vorteil Tradition der Borbaradianer I, Attribut IN 4
Nachkauf: Häufig

Der Vorteil ermöglicht es dir, mit anderen Kennern dieses Vorteils einen Zauberzirkel zu bilden. Alle Teilnehmer des Zirkels müssen sich berühren und willens sein, ihre Astralenergie zu teilen.

Solange der Zirkel besteht, können die Teilnehmer die Regeln der Zusammenarbeit (S. 8) nutzen, um sich gegenseitig beim Zaubern zu unterstützen. Üblicherweise sind dabei maximal vier Helfer möglich, welche die Probe des Zaubers um jeweils +2 erleichtern können. Allerdings werden Elfensippen und manchen Hexenzirkeln noch viel mächtigere Unitatio-Zauberei nachgesagt.

Zusätzlich werden die Zauberkosten aller Teilnehmer gleichmäßig auf den gesamten Zirkel aufgeteilt. Sollte ein Teilungsrest übrigbleiben oder ein Teilnehmer über zu wenige AsP verfügen, muss der Zaubersucher diese Kosten tragen. Nur gAsP muss der Zaubersucher stets selbst tragen. 1

Unschuldiger Geist Du ermöglichst dem Gesegneten einen unvoreingenommenen Blick auf eine Entscheidung oder eine Person. Der Gesegnete verliert während der Wirkungsdauer alle früheren Erinnerungen, aber auch alle negativen Eigenheiten wie Vorurteile oder andere Charakterschwächen. Solche Entscheidungen erweisen sich meist als richtig - regeltechnisch kann er den Spielleiter diesbezüglich um einen Tipp bitten (wie mit dem Vorteil Eingebung, S. 59).

Mächtige Liturgie: Je zwei Stufen ermöglichen einen zusätzlichen Tipp.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Neubeginn

Erlernen: Tsa 16; 40 EP 1

Unsichtbarer Jäger Du wirst samt deiner am Körper getragenen Ausrüstung unsichtbar. Der Zauber endet, sobald du eine Aktion Konflikt oder Volle Offensive ausführst.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Unhörbar Geruchlos (-8; der Zauber betrifft auch Gehör und Geruch.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Verwandlung

Erlernen: Elf 20; 60 EP 1

Unterlaufen Wenn die Verteidigung gelingt, darfst du in der nächsten eigenen Initiativephase eine Freie Aktion nutzen, um deinen Gegner (ein weiteres Mal) anzugreifen. Voraussetzungen: Kampf im Schnellen Stil; kein Unterlaufen seit letztem Beginn einer eigenen Initiativephase 1

Unterpand des Heiligen Rhys Jeder Betrachter erkennt den gerechten Verkaufswert des gesegneten Gegenstandes. Um es zu einem anderen Wert zu erwerben oder zu kaufen, ist eine Konterprobe (Überreden, 16) nötig. Jeder Versuch, das Objekt magisch zu verändern oder zu zerstören, ist um -4 erschwert.

Mächtige Liturgie: Der Malus steigt um -2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Monat

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Handwerk

Erlernen: Ing 18; 20 EP 1

Unterstützung der Gläubigen **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Attribut CH 6, Vorteil Geweiht I **Nachkauf:** Häufig
Mirakel können auch auf andere Gläubige gewirkt werden. Die Wirkung solcher Mirakel ist halbiert. 1

Untertauchen Untertauchen erlaubt dir das Schleichen, Verstecken und Beschatten in der Zivilisation. Du verschwindest in der Menschenmenge am Marktplatz, steigst ungehört in eine Villa eines Ratsherren ein oder beschattest unauffällig einen Hehler. 1

Unverstellter Blick Du nimmst alle Illusionen als golden (Pra), silbern (Phe) oder grün (Hes) schillernd wahr.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Abu al'Mada, Magie, Magiebann

Erlernen: Hes 12; Phe, Pra 16; 20 EP 1

Unverwüstlich **Kosten:** 80 **Voraussetzungen:** Attribut KO 10
Nachkauf: Häufig
Deine WS steigt um 1 Punkt.
Wenn Zähigkeitsproben zum Ignorieren von Kampfunfähigkeit misslingen, erleidest du keine Erschöpfung. 1

Unzerstörbar 1

Ur-Tulamidya Sprache 1

Ur-Tulamidya-Zeichen Sprache 1

Urischars ordnender Blick Du siehst die verborgene Ordnung im Chaos: Du findest Bücher der gleichen Fachrichtung in einer Bibliothek, Gegenstände des gleichen Vorbesitzers beim Hehler, und das Muster in der Einbruchliste der Stadtgarde. Entsprechende Proben sind um +4 erleichtert.

Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: selbst

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Ordnung, Wissen

Erlernen: Pra 12, Nan 16; 20 EP 1

Verbesserte astrale Regeneration **Kosten:** 60 **Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer I ODER Vorteil Tradition der Borbaradianer I, Attribut KO 8 **Nachkauf:** Häufig
Du regenerierst 2 weitere, zusätzliche AsP pro Nacht. 1

Verbesserte Rüstungsgewöhnung **Kosten:** 80 **Voraussetzungen:** Attribut KO 10 **Nachkauf:** Häufig
Die BE aller Rüstungen ist um 2 gesenkt. 1

Verbindungen **Kosten:** 20 **Nachkauf:** Üblich

Du hast einen guten Draht zu einer bestimmten Organisation oder Person, die dir üblicherweise freundlich gegenübersteht. Außerdem gelten passende Verbindungen als Werkzeug für Recherchen und viele andere Tätigkeiten. Du kannst Verbindungen zu mehreren Organisationen und Personen haben. Die Kosten deiner Verbindungen legt der Spielleiter fest, wobei er sich an der Macht und dem Einflussbereich der Verbindungen orientieren sollte.

Beispiele für Verbindungen sind:

- Örtlicher Baron: Starker lokaler Einfluss mit geringem Einflussbereich (20 EP).

- Badilakaner: Geringer Einfluss in weiten Teilen des zwölfgöttergläubigen Aventuriens (20 EP).

- Efferdbrüder: Ansehlicher Einfluss in Hafenstädten des zwölfgöttergläubigen Aventuriens (40 EP).

- Haus Gareth: Immenser Einfluss im Mittelreich, weitreichende Beziehungen in ganz Aventurien (80 EP).

Sephraсто: Trage die gewählten Verbindungen in das Kommentarfeld ein. Wenn du mehrere Verbindungen hast, dann erhöhe die EP-Kosten entsprechend. 1

Verborgen wie der Neumond Du passt dich deiner Umgebung an. Du erhältst den Vorteil Tarnung (S. 98) und deine Heimlichkeits-Proben sind um +4 erleichtert.

Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Nächtlicher Schatten

Erlernen: Phe 14; 40 EP 1

Verbotene Pforten Mit dem Vorteil Verbotene Pforten (S. 73) oder der Tradition der Borbaradianer (S. 74) kannst du deine Zauber mit deiner Lebenskraft speisen. Wenn du nicht über ausreichend AsP für einen Zauber verfügst, kannst du dir selbst Wunden zufügen. Jede dieser Wunden stellt WS+4 AsP für deinen Zauber zur Verfügung, überschüssige AsP verfallen. Verwendest du sogar beide oben genannten Vorteile, kannst du sogar WS+8 AsP pro Wunde nutzen. Die eigene Lebenskraft kann jedoch niemals genutzt werden, um sich selbst zu heilen. Die Verbotenen Pforten können übrigens keine gAsP zur Verfügung stellen – gAsP müssen immer vom Zaubernenden selbst stammen. 1

Verbotene Pforten Kosten: 40 **Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer I ODER Vorteil Tradition der Borbaradianer I, Attribut KO 6 **Nachkauf:** Häufig
Mit diesem Vorteil kannst du deine Zauber mit deiner Lebenskraft speisen. Wenn du nicht über ausreichend AsP für einen Zauber verfügst, kannst du dir selbst Wunden zufügen. Jede dieser Wunden stellt WS+4 AsP für deinen Zauber zur Verfügung, überschüssige AsP verfallen. Verwendest du zudem die Tradition der Borbaradianer, kannst du sogar WS+8 AsP pro Wunde nutzen. Die eigene Lebenskraft kann jedoch niemals genutzt werden, um sich selbst zu heilen. Die Verbotenen Pforten können übrigens keine gAsP zur Verfügung stellen – gAsP müssen immer vom Zaubernenden selbst stammen. 1

Verbrüderung der Feinde Alle Lebewesen in einer Zone von 4 Schritt Radius verfallen in eine friedfertige Stimmung. Aggressive Handlungen erfordern eine Konterprobe (Willenskraft, 20). Erfordert Konzentration, erlaubt Aufrechterhalten.
Mächtige Liturgie: Verdoppelt den Radius.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Heiliger Friedenschluss (-16, 1 Stunde, Wirkungsdauer 1 Woche, 32 KaP; du rufst das Joborner Friedenslicht (Rah) oder das Eidechsenauge (Tsa) herbei, das ganze Armeen in eine friedliche Stimmung versetzt und meist in einem großes Fest (Rah) oder eifrige Diskussionen über die Zukunft (Tsa) enden. Die Liturgie wirkt nicht, wenn eine der Seiten von dämonischen Kräften getrieben wird.)
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Friede, Harmonie
Erlernen: Tsa 12, Rah 14; 40 EP 1

Vergessen Vergessen ist eine weitere Gabe Borons, die insbesondere die Noioniten ihren geisteskranken Schützlingen zukommen lassen wollen. 1

Verletzung der Miniatur Du fügst dir mit dem Dolch selbst eine oder mehrere Wunden zu. Das Opfer deiner Miniatur der Herrschaft (s.o.) erleidet genau so viele Wunden. Sollte das Opfer durch diese Wunden sterben, kann es eine Konterprobe (KO, 16) ablegen, um die Wunden abzuwehren.
Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Miniatur der Herrschaft
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Dolchzauber, Verständigung
Erlernen: Dru 18; 40 EP 1

Verschlagenheit Verschlagenheit ist das Handwerk von zwielichtigen Gestalten, die Diebstahl, Falschspiel und Einbruch nicht scheuen. 1

Verschwindibus Dein bis zu 2 Stein schweres Ziel verschwindet für die Wirkungsdauer im näheren Limbus. Der Gegenstand darf nicht magisch, geweiht, befestigt oder mit einem Lebewesen in Kontakt sein.
Mächtige Magie: Verdoppelt das maximale Gewicht.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Einmischen (-8; auch magische und geweihte Gegenstände können gewählt werden.)
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Kraft, Umwelt
Erlernen: Sch 8; Srl 16; 20 EP 1

Verseuchung erspüren Kosten: 20 **Voraussetzungen:** Attribut MU 4, Vorteil Geweiht I **Nachkauf:** Häufig
Bei Verwendung spürst du die Anwesenheit und die grobe Stärke - nicht aber den genauen Ort - von dämonischen Präsenzen oder Verseuchung in unmittelbarer Nähe. Kostet 1 KaP/Minute. 1

Verständigung Mit Verständigung kannst du Gefühle und Gedanken übertragen oder Tiere, Geister oder magische Wesen zur Hilfe rufen. 1

Verständigung stören Wirkt gegen Zauber der Fertigkeit Verständigung, spezielle Antimagie-Modifikationen siehe S. 126.
Fertigkeiten: Antimagie, Verständigung
Erlernen: Elf 12; Ach, Dru, Mag 14; Geo 16; Hex 18; 20 EP 1

Versöhnliches Schicksal Wenn eine mit glücklicher Fügung verbesserte Probe misslingt, erhältst du bei 1-2 auf dem W6 den Schicksalspunkt zurück.
Probenschwierigkeit: 12
Mächtige Liturgie: Erhöht die Chance um 1 auf dem W6.
Modifikationen: Zweite Chance (-8; die Liturgie wirkt auch, wenn eine mit einem Schicksalspunkt wiederholte Probe misslingt. Das gilt nur für die erste solche Wiederholung.)
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird
Kosten: 8 KaP, davon 2 gKaP
Fertigkeiten: Stiller Wanderer
Erlernen: Aves 16; 40 EP 1

Vertrautenmagie Hexen und Geoden (wir nennen sie der Einfachheit halber Bindungspartner) schaffen mit der Bindung des Vertrauten ein magisches Band zwischen sich und dem Vertrauentier. Dabei erlangt das Vertrauentier magische Fähigkeiten, die es fortan einsetzen kann.

Doch auch wenn das Vertrauentier diese Fähigkeiten einsetzt - der Einfachheit halber behandeln wir die Vertrautenmagie so, als würdest du den Zauber wirken. Du entscheidest, wann ein Zauber eingesetzt wird, legst die Probe auf deinen PW in Vertrautenmagie ab und bezahlst die Kosten - nur Reichweite und Ziel gehen vom Vertrauentier aus.

Die Spielwerte typischer Vertrauentiere findest du im Bestiarium. Da Vertrauentiere aber besonders prächtige Vertreter ihrer Gattung sind, erhältst du 4 Vertrautenpunkte pro Stufe der Geodischen oder Hexischen Tradition. Pro Punkt darfst du einen Spielwert des Vertrauentiers (ausgenommen WS, WS* und RW) um 1 Punkt erhöhen, solange das Ergebnis dem gesunden Menschenverstand nicht widerspricht. 1

Vertrauter der Flamme Du bist immun gegen Feuerschaden und Hitze.

Modifikationen: Erweiterter Schutz (-4; der Schutz betrifft auch deine Ausrüstung.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Feuer, Heim und Herd

Erlernen: Ang, Ing 12; Tra 18; 40 EP 1

Vertrauter des Felsens Du bist immun gegen Erzscha- den und Schaden aus Steinschlag und Steinwaffen.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Erweiterter Schutz (-4; der Schutz betrifft auch deine Ausrüstung.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Erz

Erlernen: Ang 14; Ing 16; 20 EP 1

Verwandlung Verwandler können sich selbst, andere Menschen und sogar Gegenstände verwandeln. 1

Verwandlung beenden Wirkt gegen Zauber der Fertigkeit Verwandlung und Chimären, spezielle Antimagie-Modifikationen siehe S. 126.

Fertigkeiten: Antimagie, Verwandlung

Erlernen: Ach, Dru, Hex, Mag 14; Elf, Geo, Srl 16; 40 EP 1

Verwandlung des Iama (passiv) Wenn du bei einer Verwandlung deines Körpers (egal ob freiwillig oder unfreiwillig) dein Iama bei dir trägst, hast du es auch nach der Rückverwandlung wieder bei dir.

Erlernen: Elf 12; 20 EP 1

Verzögern (voll) Du wartest ab und handelst erst, wenn ein bestimmtes Ereignis eintritt. Dazu bestimmst du das Ereignis und die genaue Handlung, die du ausführen möchtest.

Diese Handlung kann unmittelbar vor oder nach dem Ereignis stattfinden, muss aber eine einfache Aktion sein (Proben in dieser Aktion sind um -4 erschwert, weil auch hier zwei Aktionen genutzt werden). 1

Veränderung aufheben Wirkt gegen Zauber der Fertigkeit Umwelt, spezielle Antimagie-Modifikationen siehe S. 126.

Fertigkeiten: Antimagie, Umwelt

Erlernen: Ach, Geo, Mag 14; Dru, Elf, Sch 16; Alch 18; 20 EP 1

Veteranenhand TP: 1W6+2 RW: 0 WM: 0 Härte: 7 Fertigkeit: Handgemenge Talent: Handgemengewaffen Eigenschaften: 1

Vipernblick Du erscheinst deinem Opfer als grauenvolle Gestalt aus den Niederhöhlen. Es kann nicht wegsehen und ist vor Angst handlungsunfähig. Wird der Sichtkontakt unterbrochen, endet der Zauber.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: Fremdgestalt (-4; du kannst eine andere Person wählen, die als Alpgestalt erscheint.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Einfluss

Erlernen: Hex, Ach 18; 40 EP 1

Vipernblick (Blutgeist) Du erscheinst deinem Opfer als grauenvolle Gestalt aus den Niederhöhlen. Es kann nicht wegsehen und ist vor Angst handlungsunfähig. Wird der Sichtkontakt unterbrochen, endet der Zauber.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: Fremdgestalt (-4; du kannst eine andere Person wählen, die als Alpgestalt erscheint.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 16 AsP 1

Vipernblick (Tiergeist) Du erscheinst deinem Opfer als grauenvolle Gestalt aus den Niederhöhlen. Es kann nicht wegsehen und ist vor Angst handlungsunfähig. Wird der Sichtkontakt unterbrochen, endet der Zauber.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: Fremdgestalt (-4; du kannst eine andere Person wählen, die als Alpgestalt erscheint.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 16 AsP 1

Visibili Vanitar Dein Ziel wird unsichtbar. Kleidung und andere Gegenstände sind nicht betroffen. Erlaubt Aufrechterhalten.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Verwandlung
Erlernen: Elf 12; Alch, Mag, Sch, Srl 16; 40 EP 1

Visierhelm RsBeine: 0 RsLArm: 0 RsRArm: 0 RsBauch: 0 RsBrust: 0 RsKopf: 5
Helm. Variante des Stechhelms für Fußkämpfer. 1

Vocolimbo hohler Klang Von einem Ort deiner Wahl aus erklingt eine Illusion (Gehör) als hohle Stimme, die eine von dir gewählte, bis zu 16 Worte lange Botschaft spricht. Mächtige Magie: Verdoppelt die Länge der Botschaft.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Zeitversetzt (-2; die Botschaft ertönt erst nach einem Zeitraum von bis zu 4 Initiativphasen. Mehrfach wählbar.)
Vox Memoriae (-4, Wirkungsdauer bis zur Sommersonnenwende, 8 AsP; die Botschaft ertönt erst, wenn ein beim Zaubern bestimmtes Ereignis eintritt.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 32 Schritt
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 2 AsP
Fertigkeiten: Illusion
Erlernen: Srl 12; Mag 14; Sch 20; 20 EP 1

Vogelzwitschern Glockenspiel Ein bestimmtes Geräusch, welches das Ziel erzeugt, klingt wie ein anderes Geräusch ähnlicher Lautstärke. Illusion (Gehör).
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Orchester (-4; du kannst ein weiteres Geräusch des gleichen Zieles verändern. Mehrfach wählbar.)
Spieluhr (-4, Einzelobjekt)
Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 8 AsP, davon 2 gAsP)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 2 Schritt
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Illusion
Erlernen: Srl 12; Mag 14; Sch 18; Alch 20; 20 EP 1

Volle Defensive (voll) Du konzentrierst dich voll auf deine Verteidigung. Alle Verteidigungen bis zu deiner nächsten Initiativphase sind um +4 erleichtert. 1

Volle Offensive (voll) Du führst einen tollkühnen Angriff aus. Alle Nahkampfangriffe in deiner Aktion sind um +4 erleichtert, alle Verteidigungen bis zu deiner nächsten Initiativphase um -8 erschwert. 1

Vorausschauend I Kosten: 20 Voraussetzungen: Attribut IN 4
Nachkauf: Häufig
In Rededuellen sind Proben auf Rhetorik und Überreden um +2 erleichtert. 1

Vorausschauend II Kosten: 40 Voraussetzungen: Attribut IN 6
Nachkauf: Häufig
In Rededuellen sind Proben auf Rhetorik und Überreden um +2 erleichtert.
Bei Proben auf Überreden, Rhetorik und Menschenkenntnis gelten Patzer als gewöhnlich misslungen, außer

sie entstehen durch eine ungewohnte Umgebung (S. 55).
1

Vorbereitendes Zaubern Kosten: 80 Voraussetzungen: Vorteil Zauberer I ODER Vorteil Tradition der Borbaradianer I, Attribut KL 10
Nachkauf: Häufig
Zwischen dem Vorbereiten des Zaubers und der Aktion Konflikt dürfen bis zu KL Minuten liegen. Danach gilt der Zauber als fehlgeschlagen. Ein Ziel in Reichweite wird erst in der Aktion Konflikt ausgewählt. Du kannst nur einen Zauber in Vorbereitung halten. 1

Vorbereitung Kosten: 60 Voraussetzungen: Attribut KL 8
Nachkauf: Häufig
Du kannst Proben auf profane Fertigkeiten besonders sorgfältig vorbereiten (sofern Vorbereitung sinnvoll ist). Wenn du die doppelte notwendige Zeit aufwendest, erhältst du +4 Punkte Erleichterung. 1

Vorbereitung verkürzen (D) Die Vorbereitungszeit der Anrufung halbiert sich. Eine Vorbereitungszeit von 1 Aktion wird zu 0 Aktionen. Die Aktion Konflikt ist von dieser Modifikation nicht betroffen. 1

Vorbereitung verkürzen (L) Die Vorbereitungszeit der Liturgie halbiert sich. Eine Vorbereitungszeit von 1 Aktion wird zu 0 Aktionen. Die Aktion Konflikt ist von dieser Modifikation nicht betroffen. 1

Vorbereitung verkürzen (M) Die Vorbereitungszeit des Zaubers halbiert sich. Eine Vorbereitungszeit von 1 Aktion wird zu 0 Aktionen. Die Aktion Konflikt ist von dieser Modifikation nicht betroffen. 1

Wachende Kugel Du kannst einen Blick durch eine gebundene Kugel werfen. Der Kugel ist dabei nichts anzumerken.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Kristallkugel
Reichweite: 1 Meile
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Hellsicht, Kugelzauber
Erlernen: Srl 16; 40 EP 1

Wachender Stein Du kannst einen Blick durch einen gebundenen Kristall werfen. Dem Kristall ist dabei nichts anzumerken.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: gebundener Kristall
Reichweite: 1 Meile
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Hellsicht, Kristallmagie
Erlernen: Ach 18; 40 EP 1

Wachsamer Augen Dein Vertrautentier ruft Tiere seiner Gattung aus bis zu 1 Meile herbei, die über deinen Schlaf wachen und dich vor Gefahren warnen.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 8 Stunden
Kosten: 1 AsP
Fertigkeiten: Verständigung, Vertrautenmagie
Erlernen: Geo 14; Hex 18; 20 EP 1

Wachsamkeit Wachsamkeit fasst den passiven Einsatz deiner Sinne zusammen. Mit ihr entdeckst du Hinterhalte, bemerkst eine Unstimmigkeit an einem Tatort oder eine verborgene Notiz am Wegesrand. 1

Wachstum Viele ländliche Perainegeweihte beteiligen sich an der bäuerlichen Arbeit und segnen Felder und Jungtiere. 1

Waffenloser Kampf **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Attribut KK 6 **Nachkauf:** Häufig
Deine unbewaffneten Angriffe erhalten die Waffeneigenschaften Kopplastig und Wendig (S. 47). 1

Waffenweihe Du segnest eine Waffe. Diese gilt als geweiht.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird
Kosten: 8 KaP, davon 2 gKaP
Fertigkeiten: Gutes Gold, Magiebann, Heiliges Feuer, Heerführung, Tod
Erlernen: Ron 12; Ang, Ing, Kor 14; Brn, Pra 18; 60 EP
Anmerkung: Geweihte Waffen werden nur in seltenen Ausnahmefällen und nach sorgfältiger Überprüfung an Nicht-Geweihte ausgegeben. 1

Wahrnehmung Wahrnehmung ist die Fähigkeit, selbst kleinste Sinneseindrücke wahrzunehmen und richtig zu interpretieren. 1

Waliburias Wehr Bei jeder deiner Bewegungen stieben Funken und Rauch steigt auf. Für feindlich gesinnte Humanoide, Tiere, Feenwesen oder Mythenwesen giltst du als Schreckgestalt Stufe 2 (S. 98).
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Guter Kampf, Heiliges Feuer
Erlernen: Ang 14; Ing 16; Kor 18; 40 EP 1

Wand aus Dornen Eine 3 Schritt hohe und bis zu 4 Schritt lange Wand aus spitzen Dornen wächst entlang einer von dir bestimmten Linie aus dem Boden. Sie hat eine Härte von 16 und verfügt über Regeneration I (S. 97). Um sie zu durchqueren, musst du sie mit einer Konterprobe (GE, 16) betreten. Nach je 4 Initiativephasen kannst du eine Konterprobe (GE, 16) ablegen, um die Wand zu verlassen. Durch den Versuch erleidest du 2W6 TP.
Mächtige Magie: Die Höhe der Wand steigt um 1 Schritt, die Länge um bis zu 2 Schritt, und die Härte um 8.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 16 Minuten
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Humus
Erlernen: Geo, Mag 18; Dru 20; 40 EP 1

Wand aus Erz Eine 3 Schritt hohe und bis zu 4 Schritt lange Wand aus massivem Erz wächst entlang einer von dir bestimmten Linie aus dem Boden. Sie verfügt über eine Härte von 32. Sie kann mit einer Konterprobe (Klettern, 20) in 8 Aktionen überwunden werden.
Mächtige Magie: Die Höhe steigt um 1 Schritt. Die Länge der Wand steigt um bis zu 2 Schritt. Die Härte der Wand steigt um 16.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 16 Minuten
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Erz
Erlernen: Geo 14; Mag 18; Dru 20; 40 EP 1

Wand aus Flammen Eine 3 Schritt hohe und bis zu 4 Schritt lange Wand aus lodernnden Flammen wächst entlang einer von dir bestimmten Linie aus dem Boden. Wer sich der Wand nähert, erleidet bei misslungener Konterprobe (KO, 12) Nachbrennen (S. 98). Die Durchquerung verursacht 4W6 SP.
Mächtige Magie: Der Schaden beim Durchqueren der Wand steigt um 2W6, die maximale Länge um 2 Schritt und die Höhe um 1 Schritt.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 16 Minuten
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Feuer
Erlernen: Dru, Geo 16; Mag 18; 40 EP 1

Wandlung des Stabs Du kannst den Stab auf die doppelte Länge ausdehnen oder auf die halbe Länge stauchen. Der Zauber endet vorzeitig, wenn du den Stab (oder seine verwandelte Form) nicht mehr berührst.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Seil des Adepten (-8, Wirkungsdauer 4 Minuten; du verwandelst den Stab in ein Seil, das sich selbstständig verknoten und lösen kann.)
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Zauberstab
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 1 AsP
Fertigkeiten: Stabzauber, Umwelt, Verwandlung
Erlernen: Mag 12; 20 EP 1

Warmes Blut Durch diesen Zauber siehst du die Wärmestrahlung deiner Umgebung. Kaltes erscheint schwarz bis grünblau, Warmblüter sind gelb und Feuer ist orange bis tiefrot.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: selbst

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Feuer, Hellsicht
Erlernen: Ach 8; Alch 20; 20 EP 1

Warmes Blut (Blutgeist) Durch diesen Zauber siehst du die Wärmestrahlung deiner Umgebung. Kaltes erscheint schwarz bis grünblau, Warmblüter sind gelb und Feuer ist orange bis tiefrot.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 AsP 1

Warmes Blut (Tiergeist) Durch diesen Zauber siehst du die Wärmestrahlung deiner Umgebung. Kaltes erscheint schwarz bis grünblau, Warmblüter sind gelb und Feuer ist orange bis tiefrot.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 AsP 1

Warmes gefriere! Das verzauberte Material von maximal 2 Kubikmetern Volumen kühlt schlagartig auf die Temperaturstufe Grimmfrost ab (S. 35) und bleibt für die Wirkungsdauer gefroren. Während der Wirkungsdauer ist die Härte des Materials halbiert, nach dem Ende der Wirkungsdauer immer noch um 2 verringert.
Mächtige Magie: Du kannst 1 weiteren Kubikmeter einfrieren.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Aktion
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Eis, Verwandlung
Erlernen: Bor, Mag 18; 40 EP 1

Warnende Kugel Die Kugel leuchtet auf, falls sich eine feindlich gesinnte Person in weniger als 16 Schritt Entfernung befindet und ihr eine Konterprobe (MR, 12) misslingt.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Kristallkugel
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Hellsicht, Kugelzauber
Erlernen: Srl 14; Mag 20; 40 EP 1

Warnender Klang Du entlockst deinem Instrument einen alarmierenden Klang. Alle Zuhörer in 8 Meter Radius schrecken sofort auf und sind hellwach. Gegen folgende Angriffe gelten sie nicht als überrascht.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Zone

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Zaubermelodien
Erlernen: Bard 14; 20 EP 1

Warnender Stein Der Kristall leuchtet auf, falls sich eine feindlich gesinnte Person in weniger als 16 Schritt Entfernung befindet und ihr eine Konterprobe (MR, 12) misslingt.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: gebundener Kristall
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Hellsicht, Kristallmagie
Erlernen: Ach 16; 40 EP 1

Warunker Hammer TP: 2W6+2 RW: 2 WM: 0 Härte: 8 Fertigkeit: Hiebaffen Talent: Zweihandhiebaffen Eigenschaften: Kopflastig, Rüstungsbrechend, Zweihändig 1

Warzen sprießen Eklige Warzen entstellen das Gesicht deines Ziels. Die Vorteile Eindrucksvoll I und II werden aufgehoben und alle Proben auf Autorität, Beeinflussung und Gebräuche sind um -2 erschwert.
Mächtige Magie: Der Malus steigt um -1.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Hexenflüche, Verwandlung
Erlernen: Hex 8; 20 EP 1

Wasser Als Wasserzauberer beherrscht du das unergründlichste aller Elemente und kannst die wechselhaften und unberechenbaren Elementare des Wassers herbeirufen. 1

Wasseratem Du kannst unter Wasser atmen, jedoch nicht mehr an Land. Erlaubt Aufrechterhalten.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Verwandlung
Erlernen: Elf 12; Alch, Dru, Geo, Mag 20; 20 EP 1

Wasseratem (Blutgeist) Du kannst unter Wasser atmen, jedoch nicht mehr an Land. Erlaubt Aufrechterhalten.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP 1

Wasseratem (Tiergeist) Du kannst unter Wasser atmen, jedoch nicht mehr an Land. Erlaubt Aufrechterhalten.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP 1

Wasseratmung (passiv) Der Paktierer kann unter Wasser atmen, sieht unter Wasser wie durch Luft und wird vom Druck der Tiefe nicht beeinflusst.

Fertigkeiten: Dämonische Hilfe (Cpt)
Erlernen: Cpt 14; 60 EP 1

Wasserbann Eine Luftschicht schützt dich vor jeglichem Wasser. Du kannst unter Wasser atmen und hältst Druck und Strömungen stand, dafür sinkst du zu Boden und bewegst dich gehend fort. Erlaubt Aufrechterhalten.

Mächtige Magie: Du kannst den Schutz auf eine Person oder einen ähnlich großen Gegenstand ausdehnen.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: selbst

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Luft, Ringrituale, Wasser
Erlernen: Geo 12; 40 EP 1

Wasserbrücke Du kannst auf der Wasseroberfläche gehen, als würdest du von einer Welle getragen. Du erleidest keine Abzüge durch ungünstige Position und wirst nicht durch Wellen und Strömungen beeinflusst. Erlaubt Aufrechterhalten.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: selbst

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 GuP

Fertigkeiten: Dämonische Hilfe (Cpt)
Erlernen: Cpt 14; 20 EP 1

Wasserleiche erheben Du erhebst eine Leiche als Wasserleiche (mehr zu Beschwörungen siehe S. 81), die in zwei INI-Phasen einsatzfähig ist.

Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Schnelle Erhebung (-4; die Wasserleiche ist sofort bereit.)

Vorbereitungszeit: frei wählbar
Ziel: Material für eine einzelne Wasserleiche
Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 GuP
Fertigkeiten: Dämonische Hilfe (Cpt)
Erlernen: Cpt 14; 40 EP 1

Wasserwand Eine 3 Schritt hohe und bis zu 4 Schritt lange Wand aus rauschenden Wogen quillt entlang einer von dir bestimmten Linie aus dem Boden. Um die Wand zu durchqueren, musst du sie mit einer Konterprobe (KO, 16) betreten. Dann kannst du alle 2 Initiativphasen eine Konterprobe (KO, 16) zum Verlassen der Wand ablegen und erleidest dabei 1 Punkt Erschöpfung (egal ob die Probe gelingt).

Mächtige Magie: Die Höhe steigt um 1 Schritt und die Länge um bis zu 2 Schritt.
Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone
Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 16 Minuten
Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Wasser
Erlernen: Geo 16; Mag 18; Dru 20; 40 EP 1

Wattierte Kappe **RsBeine:** 0 **RsLArm:** 0 **RsRArm:** 0 **RsBauch:** 0 **RsBrust:** 0 **RsKopf:** 1

Helm. Wird üblicherweise unter ungefütterten Metallhelmen getragen. 1

Wattiertes Unterzeug **RsBeine:** 1 **RsLArm:** 1 **RsRArm:** 1 **RsBauch:** 1 **RsBrust:** 1 **RsKopf:** 0

Wird üblicherweise unter Metallrüstungen gegen Abschürfungen getragen. Wirkt dann allerdings mit RS/BE 0. 1

Wattiertes Unterzeug (Kettenteile) **RsBeine:** 1 **RsLArm:** 2 **RsRArm:** 2 **RsBauch:** 1 **RsBrust:** 2 **RsKopf:** 0

Wird üblicherweise unter Metallrüstungen gegen Abschürfungen getragen. 1

Wattiertes Unterzeug (ZRS) **RsBeine:** 1 **RsLArm:** 1 **RsRArm:** 1 **RsBauch:** 1 **RsBrust:** 1 **RsKopf:** 0

Wird üblicherweise unter Metallrüstungen gegen Abschürfungen getragen. 1

Weg des Dolches Dein Dolch zeigt in die Richtung des Ortes, an dem er geweiht wurde. Eine Überleben-Proben zur Orientierung ist um +4 Punkte erleichtert.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Zone

Reichweite: dereweit
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Hellsicht, Umwelt
Erlernen: Dru 12; Geo 14; 20 EP 1

Weg des Fuchses Du kannst dich auch auf schlechten Pfaden, durch natürliche Hindernisse oder Menschenmassen wie auf einer normalen Straße bewegen. Proben in Verfolgungsjagden und unter schwierigen Bedingungen sind um +4 erleichtert.

Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Nächtlicher Schatten, Stiller Wanderer, Wildnis
Erlernen: Fir, Phe 14; Aves, Ifi 16; 40 EP 1

Weg des Windes Verdoppelt das DH* (S. 34) deines Ziels und das Intervall, in dem körperliche Anstrengung Erschöpfung verursacht. Proben, um natürliche Hindernisse zu überwinden, sind um +4 erleichtert.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2 und je zwei Stufen verdreifachen/vervierfachen das DH* und das Intervall.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Geister der Stärkung
Erlernen: Smn 16; 20 EP 1

Weg durch Sumus Leib Du bewegst dich innerhalb 1 Minute durch Erde und Stein an einen Ort, der maximal 4 Meilen entfernt sein darf. Alle Metallgegenstände, die nicht kaltgeschmiedet sind (wie der Schlangenreif), verbleiben in der Erde.

Mächtige Magie: Vervierfacht die Distanz
Modifikationen: Anhalter (-8; du kannst eine Person mitnehmen. Mehrfach wählbar.)
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Erz, Humus, Ringrituale
Erlernen: Geo 18; 40 EP 1

Wegzeichen Du vergräbst einen Talisman. Während der Wirkungsdauer kannst unter Aufwendung von 1 AsP erfahren, wo deine Wegzeichen liegen und diese intuitiv unterscheiden.

Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, Kosten 8 AsP, davon 1 gAsP)
Sprechendes Zeichen (-4; das Zeichen kann einen kurzen Satz als Botschaft enthalten, der mit einem AG von 2 (S. 80) gelesen werden kann)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Hellsicht, Geister der Stärkung, Geister rufen, Verständigung
Erlernen: Smn 14; 20 EP 1

Weiches Erstarre! Du lässt bis zu 8 Raumschritt Luft, Wasser oder ein anderes „weiches“ Material zu einer festen, harten Masse mit einer Härte von 8 erstarren. Lebende Materie, oder Material, das ein Wesen berührt, kann nicht beeinflusst werden.

Mächtige Magie: Die Härte steigt um +4.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Dämonisch (nicht in Geo oder Mag), Erz, Verwandlung
Erlernen: Bor 14; Dru, Geo 16; Ach, Alch, Mag 18; 60 EP 1

Weidegründe Finden Die Geister helfen dir auf dem Weg zu den nächsten Weidegründen. Entsprechende Überleben-

Proben sind um +4 erleichtert.
Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Hellsicht, Geister der Stärkung, Geister rufen
Erlernen: Smn 12; 0 EP 1

Weihe der Keule Du stellst eine enge magische Bindung zu deinem Ritualgegenstand her, welche die Voraussetzung für alle weiteren Talente dieser Fertigkeit ist. Außerdem wird der Ritualgegenstand unzerbrechlich und zählt als magische Waffe.

Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Geerbte Keule (Du bindest die Keule deines Lehrmeisters. Von ihm auf die Keule gewirkte Rituale verfliegen, aber die Keule gilt als Lehrmeister für diese Rituale.)
Vorbereitungszeit: 8 Stunden
Ziel: Ritualgegenstand
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: permanent
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Keulenrituale, Kraft
Erlernen: Smn 8; 20 EP 1

Weihe der letzten Ruhestatt Du segnest einen Boronsanger, der fortan als geweihter Boden gilt und Platz für etwa 32 Gräber bietet. Beschwörungen von unheiligen Wesenheiten sind um -8 erschwert.

Mächtige Liturgie: Verdoppelt die Größe.
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: permanent
Kosten: 16 KaP
Fertigkeiten: Tod
Erlernen: Brn 12; 20 EP 1

Weihe des Heimsteins Du segnest einen Heimstein, der in die Unterkunft eingebaut wird. Solange sich die Bewohner in der Unterkunft befinden und an die Gesetze Travias halten, können sie die Auswirkung negativer sozialer Eigenheiten ignorieren. Außerdem bleibt die Unterkunft vor den Naturgewalten verschont. Letzteres gilt nicht, wenn die Unterkunft in einem besonders gefährdeten Gebiet errichtet wurde.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 8 Stunden
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: bis die Unterkunft deutlich umgebaut wird
Kosten: 16 KaP
Fertigkeiten: Heim und Herd
Erlernen: Tra 8; 0 EP 1

Weihe des Waffens Du kannst vier Nahkampfwaffen weihen.

Mächtige Liturgie: Du weihst zwei weitere Waffen.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Heeresegen (-8, 32 KaP; du segnest alle Waffen in einem Radius von 64 Schritt.)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Gutes Gold, Heerführung
Erlernen: Ron 12; Kor 14; 40 EP 1

Weihrauchwolke Wohlgeruch Du verleihst deinem Ziel einen angenehmen Geruch deiner Wahl. Illusion (Geruch).
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Geruchsspender (-4, Ziel Einzelobjekt)
Gestank (-4, kombinierbar mit Geruchsspender; auch üble Gerüche sind möglich.)
Ausgedehnte Wirkung (-4, Wirkungsdauer 1 Woche, 8 AsP)
Künstlicher Geruch (-8; du kannst beliebige Gerüche erzeugen – auch solche, die eventuell noch nicht existieren.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Illusion
Erlernen: Mag, Srl 14; Sch 20; 20 EP 1

Weisheit der Bäume Du verwandelst dich in einen prächtigen Baum. Während deiner Zeit als Baum verlierst du das Bewusstsein, dafür fügen dir Gifte und Krankheiten keinen Schaden zu. Erleidest du mehr als 4 Wunden, verwandelst du dich zurück.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Bewusst (-8; du bleibst bei Bewusstsein und kannst dich jederzeit zurückverwandeln.)
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Jahr
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Humus, Verwandlung
Erlernen: Geo, Dru 16; Elf 20; 20 EP 1

Weisheitssegen Proben des Gesegneten auf KL sind um +4 erleichtert, alle Fertigkeiten mit KL um +2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 4 KaP
Fertigkeiten: Wissen, Zwölgöttlicher Ritus
Erlernen: Hes, Nan 4; Ang, Aves, Brn, Eff, Fir, Ifi, Ing, Kor, Per, Phe, Pra, Rah, Ron, Tra, Tsa Swa 8; 20 EP 1

Weisung des Dolches Dein Dolch leuchtet rot auf, wenn er in Richtung einer Kraftlinie gehalten wird. Die Leuchtstärke hängt von Entfernung und Stärke der Kraftlinie ab.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zone
Reichweite: 8 Meilen
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 1 AsP
Fertigkeiten: Dolchzauber, Hellsicht, Kraft
Erlernen: Dru 12; Geo 14; 20 EP 1

Wellenlauf Wasser ist für dich ein fester Untergrund. Du erleidest keine Abzüge durch ungünstige Position und wirst nicht durch Wellen und Strömungen beeinflusst. Erlaubt Aufrechterhalten.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Sinken (-4; du kannst die Zauberwirkung nach Belieben unterdrücken und wieder aktiv werden lassen. Bei Aktivierung unter Wasser wirst du an die Wasseroberfläche gehoben.)
Wasserwand (-8; du kannst selbst an Wasserfällen hochklettern, wofür einfache Klettern-Proben anfallen.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Wasser
Erlernen: Dru, Geo 12; Elf 14; Ach, Mag 20; 20 EP 1

Wellenlauf (Blutgeist) Wasser ist für dich ein fester Untergrund. Du erleidest keine Abzüge durch ungünstige Position und wirst nicht durch Wellen und Strömungen beeinflusst. Erlaubt Aufrechterhalten.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Sinken (-4; du kannst die Zauberwirkung nach Belieben unterdrücken und wieder aktiv werden lassen. Bei Aktivierung unter Wasser wirst du an die Wasseroberfläche gehoben.)
Wasserwand (-8; du kannst selbst an Wasserfällen hochklettern, wofür einfache Klettern-Proben anfallen.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 AsP 1

Wellenlauf (Tiergeist) Wasser ist für dich ein fester Untergrund. Du erleidest keine Abzüge durch ungünstige Position und wirst nicht durch Wellen und Strömungen beeinflusst. Erlaubt Aufrechterhalten.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Sinken (-4; du kannst die Zauberwirkung nach Belieben unterdrücken und wieder aktiv werden lassen. Bei Aktivierung unter Wasser wirst du an die Wasseroberfläche gehoben.)
Wasserwand (-8; du kannst selbst an Wasserfällen hochklettern, wofür einfache Klettern-Proben anfallen.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 4 AsP 1

Wendig Die Waffe ist ungewöhnlich wendig, du kannst den ersten Passierschlag zwischen zwei Initiativephasen als freie Reaktion ausführen. 1

Wesen des (Tieres) Du siehst die Gedanken des Tiers als verschwommene Bilder.

Mächtige Magie: Zusätzlich kannst du das Tier um einen kleineren/größeren/gefährlichen Gefallen bitten. Ob das Tier den Gefallen ausführen kann und will, ist Spielleiterentscheid.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Tier

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht, Verständigung, Gaben des Odun

Erlernen: Dur 14; 20 EP 1

Wettermeisterschaft Das Wetter in einer Zone von bis zu 1 Meile Radius verändert sich nach deinem Willen. Du kannst folgende Skalen um insgesamt zwei Stufen verändern:

Niederschlag: trocken/Nieselregen/Regen/starker Regen/Wolkenbruch

Wind: windstill/leichte Brise/steife Brise/Sturm/Orkan

Temperatur: heiß/warm/mittel/kühl/kalt.

Mächtige Magie: Du kannst die Skalen um eine weitere Stufe verändern.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Zone

Reichweite: 1 Meile

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 32 AsP

Fertigkeiten: Luft, Umwelt

Erlernen: Dru 14; Geo 16; Ach 18; Hex, Mag 20; 40 EP 1

Widerwille Ungemach Das verzauberte Objekt wird von Umstehenden gemieden. Der Spielleiter erwähnt es nur, wenn die Spieler danach suchen und ihnen eine Konterprobe (Magieresistenz oder Wachsamkeit, 16) gelingt.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Räumlicher Widerwille (-8, Zone; der Zauber betrifft einen ganzen Raum)

Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 16 AsP, davon 2 gAsP)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Monat

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Einfluss, Illusion

Erlernen: Alch, Mag, Srl 18; 40 EP 1

Wild Finden Du erfährst, ob und wo sich im Radius von 1 Meile jagdbares Wild befindet und um welche Tiere es sich handelt. Sind jagdbare Tiere in der Nähe, können Jäger gezielt in die richtige Richtung losziehen. Das senkt die Schwierigkeit der Jagd (S. 68) auf 12, so als ob sie sich in wildreichem Gebiet befänden.

Mächtige Magie: Verdoppelt den Radius.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Gaben der Erde (die Wirkung bezieht sich auf nahrhafte Pflanzen und verringert die Schwierigkeit von Überleben-Proben)

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Hellsicht, Geister der Stärkung, Geister rufen

Erlernen: Smn 16; 20 EP 1

Wildnis Die Waldläufer des Nordens streifen oft monatelang abseits aller Wege durch die Wildnis, ohne ihr Ziel aus den Augen zu verlieren. 1

Wildschwein **TP:** 2W6+4 **RW:** 0 **WM:** 0 **Härte:** 11 **Fertigkeit:** Athletik **Talent:** Reiten **Eigenschaften:** Niederwerfen, Reittier 1

Wille zum Frieden Alle Zuhörer halten sich ans Gebot der Friedfertigkeit. Alle Versuche, Zwietracht zu sähen oder die Zuhörer aufzuwiegeln, sind um -4 erschwert.

Mächtige Liturgie: Der Malus steigt um -2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Friede

Erlernen: Tsa 16; 40 EP 1

Wille zur Wahrheit Alle Zuhörer im Radius von 16 Schritt halten sich an die Wahrheit, Versuche zu Lügen sind um -4 erschwert.

Mächtige Liturgie: Der Malus steigt um -2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Ordnung

Erlernen: Pra 16; 40 EP 1

Willenskraft Willenskraft erlaubt dir, Beeinflussungen und Versuchungen zu widerstehen und dich nicht ablenken zu lassen. Du kannst dich im Chaos eines Gefechts auf einen Zauber konzentrieren oder einem Heiligen Befehl widerstehen. 1

Willensstark I **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Attribut MU 4

Nachkauf: Häufig

Deine MR steigt um 4 Punkte. 1

Willensstark II **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Attribut MU 6

Nachkauf: Häufig

Deine MR steigt um 4 Punkte.

Auf dich wirkende Furcht-Effekte (S. 46) zählen als eine Stufe niedriger. 1

Wind und Wogen Die Mystiker unter den Efferdgeweihten schwimmen mit den Delphinen, studieren Wind und Wetter und versuchen aus dem Wellenspiel oder dem Vogelflug den Willen des Unergründlichen abzuleiten. 1

Windenarmbrust **TP:** 3W6+4 **RW:** 64 **LZ:** 8 **Härte:** 5 **Fertigkeit:** Schusswaffen **Talent:** Armbrüste **Eigenschaften:** Zweihändig 1

Windgeflüster Eine Botschaft von maximal 16 Worten wird von Luftelementaren binnen weniger Minuten zu deinem Empfänger weitergeflüstert. Ist dieser unaufmerksam oder befindet er sich an einem von anderen Elementen umschlossenen Ort, verhallt die Botschaft ungehört. Mächtige Magie: Du kannst weitere 8 Worte übertragen. Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Sturmgebrüll (-4; die Botschaft wird laut wie Sturmböen und Donnerhall wiedergegeben. Sie ist kaum zu überhören, aber auch alles andere als privat.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 8 Meilen
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Luft, Verständigung
Erlernen: Dru 12; Geo 14; Elf 16; 20 EP 1

Windhose Du erzeugst einen Wirbelsturm, den du mit einer Geschwindigkeit von 4 Schritt pro Initiativephase bewegen kannst. Der Wirbelsturm hat einen Radius von 2 Schritt. Wer immer ihn berührt, erleidet pro Initiativephase 1W6 TP durch umherfliegende Kleinteile und muss eine Konterprobe (KK, 16) ablegen, um nicht in eine zufällige Richtung zurückgestoßen (S. 98) zu werden. Erfordert Konzentration.
Mächtige Magie: Gegenstände und Tiere bis zur Größe eines Kopfes/Rucksacks/Menschen/ Pferdes wirbeln durch die Luft und verursachen zusätzliche 1W6 TP pro Initiativephase. Der Radius des Wirbelsturms steigt um je 1 Schritt.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Beweglich (-4; erhöht die Geschwindigkeit des Wirbelsturms um 4 Schritt pro Initiativephase. Mehrfach wählbar.)
Vorbereitungszeit: 8 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: 64 Schritt
Wirkungsdauer: 16 Initiativephasen
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Luft, Umwelt
Erlernen: Dru 14; Geo 16; Mag 20; 40 EP 1

Windstille In einem Radius von 32 Schritt senkst du die Windstärke auf einer Skala von windstill/leichte Brise/steife Brise/Sturm/Orkan um zwei Stufen.
Mächtige Magie: Du senkst die Windstärke um eine weitere Stufe.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Anderes Zentrum (-4, Zone, 16 Schritt)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 4 Minuten
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Luft, Umwelt
Erlernen: Elf 12; Mag 20; 20 EP 1

Winter Firungeweihte Einsiedler des Nordens harren in lebensfeindlicher Kälte aus und trotzen Schneestürmen, um sich ihrem Herrn näher zu fühlen. 1

Winterschlaf Das gesegnete Ziel fällt in einen tiefen Winterschlaf, in dem sie weder Nahrung noch Atemluft benötigt

und jeglichen Schaden durch natürliche Hitze oder Kälte ignoriert. Die Effekte von Giften und Krankheiten werden gestoppt, allerdings regeneriert sie auch nur einmal pro Woche. Die Gesegnete erwacht, wenn sie eine Wunde erleidet.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 1 Stunde
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Monat
Kosten: 16 KaP
Fertigkeiten: Winter
Erlernen: Fir 14; 20 EP 1

Wipfellauf Du kannst dich durch Baumkronen und Unterholz bewegen, als wären sie eine normale Straße. Unter diesen Bedingungen erleidest du keinerlei Erschwernisse oder Geschwindigkeitsabzüge.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Kopfüber (-8; du kannst selbst kopfüber an Bäumen laufen.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Humus
Erlernen: Elf 16; Ach, Dru, Geo, Mag 20; 40 EP 1

Wipfellauf (Blutgeist) Du kannst dich durch Baumkronen und Unterholz bewegen, als wären sie eine normale Straße. Unter diesen Bedingungen erleidest du keinerlei Erschwernisse oder Geschwindigkeitsabzüge.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Kopfüber (-8; du kannst selbst kopfüber an Bäumen laufen.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 16 AsP 1

Wipfellauf (Tiergeist) Du kannst dich durch Baumkronen und Unterholz bewegen, als wären sie eine normale Straße. Unter diesen Bedingungen erleidest du keinerlei Erschwernisse oder Geschwindigkeitsabzüge.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Kopfüber (-8; du kannst selbst kopfüber an Bäumen laufen.)
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 16 AsP 1

Wirbelder Luftschild Unberechenbare Winde lenken alle auf dich gerichteten Geschosse bis zur Größe eines Wurfspeers ab. Ungezielte Geschosse (wie in einem Pfeilhagel) treffen dich nicht, Fernkampfangriffe auf dich sind um -4 erschwert.
Mächtige Magie: Der Malus steigt um -2.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Luft, Ringrituale
Erlernen: Geo 14; 40 EP 1

Wirkungsdauer verlängern (D) Die Wirkungsdauer der Anrufung verdoppelt sich. 1

Wirkungsdauer verlängern (L) Die Wirkungsdauer der Liturgie verdoppelt sich. 1

Wirkungsdauer verlängern (M) Die Wirkungsdauer des Zaubers verdoppelt sich. 1

Wissen Hesinde ist die Quelle des Wissens, das von den Geweihten gesammelt und je nach Strömung freimütig geteilt oder eifersüchtig gehütet wird. 1

Wohlverdiente Rast Du segnest bis zu 4 Personen. Die Gesegneten regenerieren 2 Punkte Erschöpfung.
Mächtige Magie: Regeneriert einen weiteren Punkt Erschöpfung.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Zone
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Sichere Heimkehr, Wachstum
Erlernen: Per 12; Tra 14; 40 EP 1

Wolfsmesser TP: 2W6+1 RW: 1 WM: 0 Härte: 10 Fertigkeit: Klingenwaffen Talent: Einhandklingenwaffen Eigenschaften: Wendig 1

Wuchtschlag Der Angriff richtet X (maximal 8) Trefferpunkte mehr an. 1

Wundersame Verständigung Du bist unerfahren in einer beliebigen Sprache.
Mächtige Liturgie: Je zwei Stufen steigern deine Sprachkenntnis auf erfahren/meisterlich.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Hoftag der Sprachen (Zone, Wirkungsdauer 4 Stunden, 16 KaP; die Liturgie wirkt auf alle Ziele in einem Radius von 8 Schritt)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: selbst
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Fröhlicher Wanderer, List, Wissen
Erlernen: Phe 12; Aves, Nan 14; Hes 16; 40 EP 1

Wundersames Teilen des Martyriums Jede zweite Wunde, die dein Ziel erleidet, wird auf dich übertragen (beginnend mit der ersten).
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Schutz der Gläubigen
Erlernen: Ron 14; 20 EP 1

Wundheilung Wundheilung ermöglicht es dir, im Kampf entstandene Blutungen zu stoppen und die Heilung von Verletzungen zu fördern. Zusätzlich kannst du von Wunden Rückschlüsse auf die Tatwaffe und den Tathergang ziehen. 1

Wundschmerz Wenn dein Charakter auf einen Schlag zwei Einschränkungen erleidet, muss er sofort eine KO-Probe (20, I) ablegen. Für jede zusätzliche Einschränkung steigt die Schwierigkeit um weitere +4. Misslingt die Probe, wird er vom Schmerz überwältigt und ist betäubt. Er kann erst in seiner übernächsten Initiativphase wieder Aktionen und Reaktionen ausführen. 1

Wundsegen Der Gesegnete erhält sofort 2W6+4 Heilpunkte, für jede Überschreitung der WS wird eine Wunde geheilt.
Mächtige Liturgie: Erhöht die Heilpunkte um 8.
Probenschwierigkeit: 12
Modifikationen: Blutung stoppen (4 Aktionen, 4 KaP; hebt Blutungen auf.)
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 8 KaP
Fertigkeiten: Friede, Heilung
Erlernen: Per 14; Tsa 16; 60 EP 1

Wurfbeil TP: 2W6+0 RW: 8 LZ: 0 Härte: 8 Fertigkeit: Wurfaffen Talent: Kurze Wurfaffen Eigenschaften: 1

Wurfdolch, -scheibe TP: 1W6+1 RW: 4 LZ: 0 Härte: 10 Fertigkeit: Wurfaffen Talent: Kurze Wurfaffen Eigenschaften: 1

Wurfkeule TP: 1W6+2 RW: 8 LZ: 0 Härte: 7 Fertigkeit: Wurfaffen Talent: Kurze Wurfaffen Eigenschaften: Stumpf 1

Wurfmesser TP: 1W6+0 RW: 4 LZ: 0 Härte: 8 Fertigkeit: Wurfaffen Talent: Kurze Wurfaffen Eigenschaften: 1

Wurfnetz TP: 0W6+0 RW: 2 LZ: 0 Härte: 5 Fertigkeit: Wurfaffen Talent: Schleudern Eigenschaften: Umklammern (-4; 16) 1

Wurfspeer TP: 2W6+3 RW: 8 LZ: 0 Härte: 5 Fertigkeit: Wurfaffen Talent: Wurfspeere Eigenschaften: 1

Wurfspeere Verbessert den Einsatz von Wurfspeeren. 1

Wurfaffen Als Wurfaffen gelten sämtliche geworfenen Geschosse wie Diskusse oder Wurfspeere. Zusätzlich umfassen sie kurze Wurfaffen, zu denen Dolche, Wurfsterne und improvisierte Geschosse wie einen Stein oder eine Flasche gehören. 1

Wurmspieß TP: 3W6+2 RW: 2 WM: -1 Härte: 8 Fertigkeit: Stangenwaffen Talent: Infanteriewaffen und Speere Eigenschaften: Rüstungsbrechend, Zweihändig 1

Xenographus Schriftenkunde Du kannst den Sinn eines geschriebenen Satzes verstehen, auch wenn du Schrift und Sprache nicht kennst.

Mächtige Magie: Verdoppelt die Anzahl der Sätze.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht

Erlernen: Alch 18; Mag 20; 40 EP 1

Xenographus Schriftenkunde (Blutgeist) Du kannst den Sinn eines geschriebenen Satzes verstehen, auch wenn du Schrift und Sprache nicht kennst.

Mächtige Magie: Verdoppelt die Anzahl der Sätze.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP 1

Xenographus Schriftenkunde (Tiergeist) Du kannst den Sinn eines geschriebenen Satzes verstehen, auch wenn du Schrift und Sprache nicht kennst.

Mächtige Magie: Verdoppelt die Anzahl der Sätze.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP 1

Yetan Sprache 1

Zagibu Ubigaz Du lässt einen Schatz von maximal 1 Stein Gewicht unwiederbringlich zu Staub zerfallen. Magische oder karmale Gegenstände sind hiervon nicht betroffen.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Erz, Verwandlung

Erlernen: Sch 8; Mag 20; 20 EP 1

Zappenduster Um deinen Körper herum entsteht eine Zone der Dunkelheit von 4 Schritt Radius. Die Helligkeit sinkt um eine Stufe (etwa von normal auf Dämmerung, von Sternenlicht auf absolute Dunkelheit, S. 38). Der Zauber gilt als Konterprobe (16) gegen alle Lichtzauber im Bereich, bei deren Gelingen die Lichtzauber aufgehoben werden. Alle profanen Lichtquellen im Bereich werden erstickt. Du selbst bist von dem Zauber nicht betroffen.

Mächtige Magie: Senkt die Helligkeit um eine weitere Stufe.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Umwelt

Erlernen: Sch 16; 40 EP 1

Zauberer I **Kosten:** 40 **Nachkauf:** Extrem selten

Du verfügst über 8 Astralpunkte und kannst magische Traditionen erlernen. Dämonen, Elementare oder Hellsichtsmagier können dich magisch wahrnehmen. Zauberer I entspricht einem einfachen Magiedilettanten. 1

Zauberer II **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer I **Nachkauf:** Üblich

Du verfügst über 16 Astralpunkte und kannst magische Traditionen erlernen. Dämonen, Elementare oder Hellsichtsmagier können dich magisch wahrnehmen. Zauberer II entspricht einem wenig begabten Alchemisten. 1

Zauberer III **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer II **Nachkauf:** Üblich

Du verfügst über 24 Astralpunkte und kannst magische Traditionen erlernen. Dämonen, Elementare oder Hellsichtsmagier können dich magisch wahrnehmen. Zauberer III entspricht einem ausgebildeten Zauberer. 1

Zauberer IV **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer III **Nachkauf:** Üblich

Du verfügst über 32 Astralpunkte und kannst magische Traditionen erlernen. Dämonen, Elementare oder Hellsichtsmagier können dich magisch wahrnehmen. Zauberer IV entspricht einem sehr kompetenten Zauberer. 1

Zauber Klinge Geisterspeer Die verzauberte Waffe gilt während der Wirkungsdauer als magisch.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Schnellverzauberung (-4, 2 Aktionen, Wirkungsdauer 1 Stunde)

Personalisierung (-4; der Zauber wirkt nur, solange der beim Zaubern gewählte Träger die Waffe führt.)

Namenssigille (-8; erfordert den wahren Namen eines Dämons. Wann immer der Dämon Wunden durch diese Waffe erleidet, erleidet er eine zusätzliche Wunde.)

Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 16 AsP, davon 2 gAsP)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Kraft, Verwandlung

Erlernen: Ach, Mag 18; Elf, Hex, Geo, Dru 20; 40 EP 1

Zaubermelodie Die Melodie erleichtert alle allgemeinen Zauber um +2.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +1.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Elfenlieder, Kraft

Erlernen: Elf 16; 40 EP 1

Zaubermelodien Der Zauberbarde webt mit seinen Melodien ein subtiles Netz der Magie, das für Außenstehende oft gar nicht als Zauber erkennbar ist. 1

Zaubernahrung Hungerbann Für einen Tag spürst du keinerlei Hunger und die Kraft des Zaubers ernährt dich. Du musst spätestens vor vier Tagen echtes Essen zu dir genommen haben.

Mächtige Magie: Die letzte echte Mahlzeit kann bis zu zwei Tage länger her sein.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Durstbann (-4, 8 AsP; auch jeglicher Durst wird vom Zauber gestillt.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Einfluss

Erlernen: Elf 18; 20 EP 1

Zaubernahrung Hungerbann (Blutgeist) Für einen Tag spürst du keinerlei Hunger und die Kraft des Zaubers ernährt dich. Du musst spätestens vor vier Tagen echtes Essen zu dir genommen haben.

Mächtige Magie: Die letzte echte Mahlzeit kann bis zu zwei Tage länger her sein.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Durstbann (-4, 8 AsP; auch jeglicher Durst wird vom Zauber gestillt.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 4 AsP 1

Zaubernahrung Hungerbann (Tiergeist) Für einen Tag spürst du keinerlei Hunger und die Kraft des Zaubers ernährt dich. Du musst spätestens vor vier Tagen echtes Essen zu dir genommen haben.

Mächtige Magie: Die letzte echte Mahlzeit kann bis zu zwei Tage länger her sein.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Durstbann (-4, 8 AsP; auch jeglicher Durst wird vom Zauber gestillt.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 4 AsP 1

Zauberpraxis Zauberpraxis umfasst die Kenntnis verbreiteter Zauber und Rituale, ihrer Wirkung und möglicher Gegenmaßnahmen. 1

Zaubersiegel Auf dem mit dem Stab berührten Objekt entsteht ein handtellergroßes Siegel. Diese Illusion (Sicht) leuchtet bei jeder weiteren Berührung mit deinem Stab auf.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, Kosten 1 AsP, davon 1 gAsP)

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Monat

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Illusion, Stabzauber

Erlernen: Mag 18; 20 EP 1

Zaubertechnik ignorieren Du ignorierst eine der bei der Tradition angeführten Bedingungen. Ignorierst du die Bedingung Sicht, musst du das Ziel auf eine andere Art und Weise wahrnehmen. 1

Zaubertänze Die Zaubertänze der Tulamiden werden nur selten als Magie wahrgenommen und gehören doch zu einer der ältesten menschlichen Zaubertraditionen Aventuriens. 1

Zauberwesen der Natur Du rufst ein Feenwesen zur Hilfe. Befinden sich Feenwesen in einem Radius von 1 Meile, eilt eines von ihnen herbei. Du kannst das Feenwesen um einen Gefallen bitten, aber es entscheidet selbst, ob es den Gefallen erfüllt.

Mächtige Magie: Verdoppelt den Radius.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Namensruf (-4; du rufst ein dir bereits bekanntes Feenwesen in einem Radius von 8 Meilen herbei.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Verständigung

Erlernen: Dru, Hex, Sch 18; Elf 20; 20 EP 1

Zauberzwang Du erlegst dem Opfer eine Aufgabe auf, die nicht tödlich sein darf. Stehen die moralischen Vorstellungen des Opfers der Aufgabe entgegen, kann es mit einer Konterprobe (Willenskraft, 16) widerstehen. Ignoriert das Opfer die Aufgabe oder lässt sie absichtlich scheitern, erleidet es pro Woche 1 Wunde, die während der Wirkungsdauer nicht geheilt oder regeneriert werden kann.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: Bis die Aufgabe gelöst wurde, maximal 1 Monat

Kosten: 32 AsP

Fertigkeiten: Einfluss

Erlernen: Hex 14; Dru 18; Mag 20; 60 EP 1

Zeit lassen Verdoppelt die Vorbereitungszeit, aber erleichtert den Zauber um +2. Eine Vorbereitungszeit von 0 Aktionen wird zu 1 Aktion. Kann einmal pro Zauber eingesetzt werden und wirkt nicht auf Zauber mit frei wählbarer Vorbereitungszeit.

Voraussetzung: Tradition der Alchemisten, Elfen, Geoden, Gildenmagier, Kristallomanten, Scharlatane oder Zauberbarden (jeweils) III und Verwendung dieser Tradition. 1

Zelemja Sprache 1

Zerbrechlich Die Waffe erleidet den vollen Waffenschaden, wenn sie eine nicht-zerbrechliche Waffe erfolgreich ver-

teidigt oder von einer solchen erfolgreich verteidigt wird. Ausweichen vermeidet diesen Schaden. 1

Zeremonie (L) Du kannst die Vorbereitungszeit freiwillig um 1 Minute/Stunde/Tag/Woche/Monat/Jahr erhöhen, wodurch die Liturgie um +4/6/8/10/12/14 erleichtert ist. Die Vorbereitungszeit muss dadurch mindestens verdoppelt werden. 1

Zeremonie (M) Du kannst die Vorbereitungszeit freiwillig um 1 Minute/Stunde/Tag/Woche/Monat/Jahr erhöhen, wodurch der Zauber um +4/6/8/10/12/14 erleichtert ist. Die Vorbereitungszeit muss dadurch mindestens verdoppelt werden.
Voraussetzung: Verwendung der Tradition der Schamanen. 1

Zerschmetternder Bannstrahl Ein gleißender Bannstrahl fährt aus dem Himmel herab und richtet an einem unheiligen Wesen oder Feenwesen 16W6 SP an und verbrennt ebenso viel Astralenergie.
Mächtige Liturgie: Richtet 16 SP zusätzlich an.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelwesen
Reichweite: 32 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 32 KaP
Fertigkeiten: Licht, Magiebann
Erlernen: Pra 18; 60 EP 1

Zerstörerisch I **Kosten:** 20 **Voraussetzungen:** Attribut KK 4
Nachkauf: Häufig
Proben zum Zerstören oder Durchbrechen von Gegenständen sind um +4 erleichtert. 1

Zerstörerisch II **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Attribut KK 6
Nachkauf: Häufig
Proben zum Zerstören oder Durchbrechen von Gegenständen sind um +4 erleichtert.
Erlaubt das Manöver Hammerschlag gegen Gegenstände. Bei waffenlosen Angriffen gegen Gegenstände verletzt du dich normalerweise nicht. 1

Zhayad Sprache 1

Zhayad-Zeichen Sprache 1

Zhulchammaqra Sprache 1

Zielen Erhöht die Vorbereitungszeit um 1 Aktion. 1

Zorn der Elemente Du schleuderst eine Handvoll des Elements, mit dem du den Zauber wirkst, auf deinen Gegner. Die Menge vervielfacht sich im Flug und richtet 2W6 TP an. Ballistischer Zauber.
Fertigkeit Eis: Erfrieren (S. 98)
Fertigkeit Erz: Niederschmettern (S. 98)
Fertigkeit Feuer: Nachbrennen (S. 98)
Fertigkeit Humus: Fesseln (S. 98)
Fertigkeit Luft: Zurückstoßen (S. 98)
Fertigkeit Wasser: Ertränken (S. 98)
Mächtige Magie: Erhöht die TP um +4.
Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen
Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eis, Erz, Feuer, Humus, Luft, Wasser

Erlernen: Geo, Dru, Ach 12; 40 EP 1

Zorn der Sturmherrin In einen passenden Ort deiner Nähe (ein Baum, eine Felsspitze) schlägt ein Blitz ein und ein gewaltiger Donnerknall ertönt. Ein Furcht-Effekt Stufe 2 befällt alle Feinde im Radius von 64 Schritt, denen eine Konterprobe (MU, 20) misslingt (natürliche Wesen) oder deren Beschwörungsschwierigkeit maximal 20 beträgt (beschworene Wesen). Die Liturgie kann auch bei heiterem Himmel oder unter der Erde eingesetzt werden, der Blitz schießt dann aus der Decke.

Mächtige Liturgie: Erhöht die maximale Beschwörungsschwierigkeit um 4. Je zwei Stufen erhöhen den Furcht-Effekt um eine Stufe.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: 16 Initiativphasen

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Heerführung

Erlernen: Ron 18; 40 EP 1

Zorn des Heiligen Firungald Du segnest eine Nahkampfwaffe.

Diese gilt als geweiht und verursacht Erfrieren (S. 98).

Mächtige Liturgie: Erhöht den Waffenschaden um +1.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Winter

Erlernen: Fir 14; 40 EP 1

Zuflucht finden Du findest intuitiv den Weg zur nächsten sicheren Lagerstätte. Entsprechende Überleben-Proben sind um +4 erleichtert.

Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +2

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Sichere Heimkehr, Wildnis

Erlernen: Fir, Ifi 12; Tra 14; 20 EP 1

Zunge lähmen Dein Opfer kann seine Zunge nicht mehr bewegen und kann keine verständlichen Äußerungen von sich geben. Wenn ein Zauber oder eine Liturgie eine gesprochene Formel oder Gebet benötigt, muss das Ziel die Zaubertechnik ignorieren.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften
Erlernen: Dru 14; Geo 16; Alch, Hex, Sch 18; 20 EP 1

Zungenschwellung Es fällt dem Ziel schwer, artikuliert zu sprechen. Die Zuhörer müssen eine Konterprobe (Sinnenscharfe, 16) ablegen, um den Sprecher zu verstehen. Laut gesprochene oder gesungene Zauberformeln sind dadurch unmöglich.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Tag
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Eigenschaften, Hexenflüche
Erlernen: Hex 16; 20 EP 1

Zuverlässiges Wunder **Kosten:** 40 **Voraussetzungen:** Attribut IN 6, Vorteil Geweiht I **Nachkauf:** Häufig
Schlägt eine durch ein Mirakel unterstützte Probe fehl, bleibt die Wirkung des Mirakels aufrecht (1x pro Mirakel). Patzer bei solchen Proben gelten nur als gewöhnlich misslungen. 1

Zweihandhiebaffen Verbessert den Einsatz beidhändig geführter Hiebaffen wie großer Äxte und Hämmer. 1

Zweihandklingenaffen Verbessert den Einsatz von zweihändig geführten Klingenaffen wie Anderthalbhändern, Bastardschwertern und Zweihandschwertern. 1

Zweihänder **TP:** 3W6+1 **RW:** 2 **WM:** 0 **Härte:** 8 **Fertigkeit:** Klingenaffen **Talent:** Zweihandklingenaffen **Eigenschaften:** Schwer (4), Zweihändig 1

Zweihändig Die Waffe benötigt die Führung mit beiden Händen. Bei einhändiger Führung erleidest du einen Malus von -2 und die Waffe richtet -4 TP weniger an. Zweihändige Fernkampfaffen können nicht einhändig benutzt werden. 1

Zweililien **TP:** 2W6+2 **RW:** 1 **WM:** 1 **Härte:** 5 **Fertigkeit:** Stangenaffen **Talent:** Infanteriewaffen und Speere **Eigenschaften:** Wendig, Zweihändig 1

Zwergennase **Kosten:** 60 **Nachkauf:** Extrem selten
Mit der Gabe der Zwergennase besitzt du einen übernatürlichen Riecher für Verstecke, Geheimgänge und mechanische Fallen. Du kannst sie mit dem Talent Wachsamkeit wahrnehmen, auch wenn das mit gewöhnlichen Sinnen unmöglich wäre. Ist das Objekt auch mit gewöhnlichen Sinnen wahrnehmbar, erhältst du eine Erleichterung von +4. 1

Zwingtanz Dein Opfer verliert die Kontrolle über seinen Körper. Es beginnt wie wild zu tanzen und erleidet nach dem Ende der Wirkungsdauer 2 Punkte Erschöpfung. Angriffe auf das Opfer haben eine Schwierigkeit von 16.
Mächtige Magie: Das Opfer erleidet einen weiteren Punkt Erschöpfung.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 16 AsP
Fertigkeiten: Einfluss
Erlernen: Dru 8; Geo 12; 40 EP 1

Zwölfgöttlicher Ritus Durch die Zusammenarbeit der Kirchen hat sich ein Grundstock allgemein bekannter Liturgien ergeben, die aus dem Leben des Geweihten nicht mehr wegzudenken sind.

Fast alle Geweihten der Zwölf beherrschen die zwölf Segnungen: Eid-, Feuer-, Geburts-, Glücks-, Grab-, Harmonie-, Heilungs-, Märtyrer-, Schutz-, Speise-, Trank- und Weisheitssegnen. 1

Zyklopisch Sprache 1

Zyklopäisch Sprache 1

Zähigkeit Zähigkeit hilft dir, Schmerzen und Strapazen zu widerstehen. So kannst du trotz zahlreicher Wunden noch handlungsfähig bleiben und einen Kampf zu euren Gunsten wenden oder eine ganze Nacht hindurch wachen. 1

Z'Lit Sprache 1

Ängste lindern Auf dem Ziel lastende Furcht-Effekte sinken um eine Stufe.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 4 AsP
Fertigkeiten: Einfluss
Erlernen: Hex 8; Geo 14; Dru, Mag 16; Alch 18; 40 EP 1

Ängste lindern (Blutgeist) Auf dem Ziel lastende Furcht-Effekte sinken um eine Stufe.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 4 AsP 1

Ängste lindern (Tiergeist) Auf dem Ziel lastende Furcht-Effekte sinken um eine Stufe.

Probenschwierigkeit: 12
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich
Kosten: 4 AsP 1

Ängste mehren Das Opfer leidet an einer Angst deiner Wahl. Wird die Angst ausgelöst, steht es unter einem Furcht-Effekt Stufe 1. Litt das Opfer bereits zuvor an dieser Angst, steigt die Stufe des Furcht-Effekts um 1.

Mächtige Magie: Der Furcht-Effekt steigt um eine Stufe.
Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen
Ziel: Einzelperson
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Woche
Kosten: 8 AsP
Fertigkeiten: Einfluss, Hexenflüche
Erlernen: Hex 12; 20 EP 1

Über die Wolken An deinem Rücken wachsen gewaltige Schwingen, mit denen du fliegen kannst. Dafür sind keine weiteren Proben nötig, nur besonders tollkühne Manöver erfordern eine GE- oder Akrobatik-Probe. Du bewegst dich in der Luft etwa so schnell wie am Boden und kannst etwa ein Viertel so viel tragen. Erlaubt Aufrechterhalten. Mächtige Liturgie: Du bewegst dich zwei/drei/vier/fünfmal schneller als am Boden und kannst zwei/drei/vier/fünf Viertel so viel tragen.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Fröhlicher Wanderer

Erlernen: Aves 18; 60 EP 1

Überleben Hierunter fallen alle Fähigkeiten, die zum Überleben in der Wildnis erforderlich sind. Du kannst dich orientieren oder einen Lagerplatz, Nahrung und Wasser finden. Außerdem bist du mit typischen Gefahren der Wildnis vertraut und kannst tierische und menschliche Fährten deuten und ihnen folgen.

Dieses Wissen ist rein praktisch; exotische Tiere, Monster oder seltene Heilpflanzen fallen nicht in diesen Bereich. 1

Überleben: Gebirge Gilt für den Einsatz im Gebirge, egal ob Raschtulswall oder ehernes Schwert. 1

Überleben: Hoher Norden Gilt für alle Regionen nördlich der Salamandersteine. 1

Überleben: Maraskan Gilt für die Insel Maraskan. 1

Überleben: Meer Gilt für den Einsatz auf großen Gewässern wie zum Beispiel dem Perlenmeer. 1

Überleben: Mittelaenturien Gilt für die Region zwischen Steineichenwald und Ysilisee im Norden und Eisenwald, Phecanowald und Raschtulswall im Süden. 1

Überleben: Nordaventurien Gilt für die Region zwischen den Salamandersteinen im Norden und dem Steineichenwald und Ysilisee im Süden. 1

Überleben: Südaenturien Gilt für die Region zwischen Eisenwald, Phecanowald und Raschtulswall im Norden und Dról und Thalusien im Süden. 1

Überleben: Tiefer Süden Gilt für alle Regionen südlich von Dról und Thalusien. 1

Überleben: Wüste Gilt für Wüstenregionen wie die Khomwüste und die Wüste Gor. 1

Überreden Überreden bedeutet den geschickten Einsatz von Übertreibungen, Unwahrheiten oder Lügen, um das Gegenüber zumindest kurzfristig zu beeinflussen. Mit Überreden feilscht du am Marktplatz, bestichst eine Stadtwa- che oder infiltrierst ein Borbaradianerkloster. 1

Überrennen Das Reittier stürmt in die gegnerische Formation. Seine Attacke trifft (samt anderen Manövern) alle Gegner in seiner Bahn, bis es durch mindestens 2 erfolgreiche Verteidigungen gestoppt wird. Außerdem richtet die Attacke GS Trefferpunkte zusätzlich an. Die Kombination der Aktionen Bewegung und Konflikt ist nicht erschwert.

Voraussetzungen: Kampf im Reiterkampfstil; GS Schritt Anlauf; Ziele sind in einer kleineren Größenklasse als das Reittier 1