

DER ZAUBERER

Name _____

Stufe EP

Weise diese Werte Attributen zu: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (-), 9 (-), 8 (-1)

Stärke **STÄ**

Geschicklichkeit **GES**

Konstitution **KON**

Intelligenz **INT**

Weisheit **WEI**

Charisma **CHA**

Rüstung Schaden **W $\frac{1}{4}$**

Lebenspunkte
Maximum (4 + Konstitution) Aktuell

Aussehen

Körper: Untersetzt, Gruselig, Schmal

Augen: Verfolgend, Scharf, Verrückt

Haare: Modische Frisur, Wirres Haar, Spitzhut

Kleidung: Abgetragene Robe, Modische Robe, Seltsame Robe

Bindungen

Trage den Namen jedes deiner Begleiter mindestens einmal ein:

_____ wird eine wichtige Rolle in künftigen Ereignissen spielen. Ich habe es vorhergesehen!

_____ hält etwas wichtiges vor mir geheim!

_____ ist beklagenswert falsch informiert über die Welt; ich werde ihm alles beibringen was ich kann.

Rasse

Elf
Magie ist so natürlich für dich wie Atmen. Magie entdecken ist ein Zaubertrick für dich.

Mensch
Wähle einen Kleriker-Spruch. Du kannst ihn sprechen als sei es ein Zauberer-Spruch.

Gesinnung

Gut
Du setzt Magie ein um jemandem sofort zu helfen.

Neutral
Du entdeckst etwas über ein Magisches Geheimnis.

Böse
Du benutzt Magie um Angst und Schrecken zu verbreiten.

Startspielzüge

Sprüche wirken
Wenn du einen Spruch entfesselst, den du vorbereitet hattest, wirf +INT.
• Bei einer 10+ wirkst du den Spruch erfolgreich und du vergisst ihn nicht, so dass du ihn noch einmal sprechen darfst.
• Bei einer 7-9 wird der Spruch gewirkt, wähle jedoch eins:
• Du ziehst ungewollte Aufmerksamkeit auf dich oder bringst dich selbst in Schwierigkeiten. Der SL wird es dir beschreiben.
• Dein Spruch stört das Geflecht der Realität als er gewirkt wird – nimm -1 andauernd auf Sprüche wirken bis zum nächsten Sprüche vorbereiten.
• Nachdem du ihn gewirkt hast, vergisst du den Spruch. Du kannst den Spruch nicht noch einmal wirken, bis du ihn wieder vorbereitet hast.
Anmerkung: Manche Sprüche, die aufrechterhalten werden um andauernde Effekte zu verursachen, können dir einen Malus auf deinen Wurf zum Sprüche wirken geben.

Sprüche vorbereiten
Wenn du ungestört Zeit (eine Stunde oder so) in stiller Einkehr über deinem Zauberbuch verbringst, kannst du:
• Alle deine Sprüche vergessen, die du vorbereitet hattest.
• Neue Sprüche deiner Wahl vorbereiten, deren Summe von Stufen nicht höher ist als deine Stufe +1 ist, wobei keiner davon selbst von einer höheren Stufe als deiner eigenen sein darf.
• Alle deine Zaubertricks vorbereiten, die nicht für die Berechnung herangezogen werden, wie viele Sprüche du vorbereiten darfst.

Zauberbuch
Du hast mehrere Sprüche gemeistert und in dein Zauberbuch geschrieben. Du startest mit drei Sprüchen der Stufe 1 in deinem Zauberspruch sowie den Zaubertricks. Immer wenn du eine Stufe aufsteigst, füge einen neuen Zauberspruch deiner Stufe oder darunter zu deinem Zauberbuch hinzu. Dein Zauberbuch hat 1 Gewicht.

Spruchverteidigung
Du darfst einen andauernden Spruch beenden und seine Auflösungsenergie verwenden um einen kommenden Angriff abzuwehren. Der Spruch endet und du ziehst seine Stufe von dem Schaden der dir zugefügt wird ab.

Ritual
Wenn du einen Ort der Macht einsetzt um einen magischen Effekt zu erzeugen, sag dem SL was du erreichen willst. Der Ritualeffekt ist immer möglich, aber der SL wird dir ein bis vier der folgenden Bedingungen auftragen:

- Es dauert Tage/Wochen/Monate
- Du musst zuerst _____.
- Du brauchst die Hilfe von _____.
- Es wird dich eine Menge Geld kosten.
- Das Beste was du erreichen kannst ist eine geringere Version, unzuverlässig und eingeschränkt.
- Du und deine Verbündeten bringen sich in Gefahr durch _____.
- Du musst _____ entzaubern um es zu tun.



Münzen

Ausrüstung

Zauberbuch (1 Gewicht)

Feldrationen
(5 Anwendungen, 1 Gewicht)

Wähle deine Verteidigung:

Lederrüstung
(1 Rüstung, 1 Gewicht)

Tasche mit Büchern
(5 Anwendungen, 2 Gewicht)
und
3 Heiltränke (0 Gewicht)

Wähle deine Bewaffnung:

Dolch (Kurz, 1 Gewicht)

Stab
(Normal, Zweihändig, 1 Gewicht)

Wähle deine eins:

Heiltrank (0 Gewicht)

3 Gegengifte (0 Gewicht)

Belastung

Maximum
(7 + STÄ) Aktuell

Fortgeschrittene Spielzüge

Sobald du eine Stufe von 2-10 erhältst, kannst du einen dieser Spielzüge wählen.

Wunderkind
Wähle einen Spruch. Du bereitest diesen Spruch vor als wäre er eine Stufe niedriger.

Mächtige Magie
Wenn du einen Spruch wirkst, hast du bei einer 10+ die Option aus der Liste für 7-9 zu wählen. Wenn du dies tust, kannst du einen der folgenden Effekte wählen:
• Der Effekt des Spruchs wird maximiert.
• Die Anzahl der Ziele des Spruchs wird verdoppelt.

Quell der Weisheit
Wenn du Wissen zu etwas teilst, über das kein anderer Bescheid weiß, nimm +1.

Besserwisser
Wenn der Charakter eines anderen Spielers dich um Rat fragt, erzähle ihm was du für das Beste hältst, er erhält +1 voraus wenn er deinem Rat folgt und du erhöhst deine EP wenn er es tut.

Umfassendes Zauberbuch
Füge einen neuen Spruch aus der Spruch-Liste irgendeiner Klasse zu deinem Zauberbuch hinzu.

Arkaner Schutz
So lange du mindestens einen vorbereiteten Spruch der Stufe 1 oder höher besitzt, hast du +2 Rüstung.

Sobald du eine Stufe von 6-10 erhältst, stehen dir zusätzlich diese Spielzüge zur Wahl.

Meister
Benötigt: Wunderkind
Wähle einen Spruch zusätzlich zu dem, den du für Wunderkind gewählt hast. Du bereitest diesen Spruch vor als wäre er eine Stufe niedriger.

Mächtigere Magie
Ersetzt: Mächtige Magie
Wenn du einen Spruch wirkst, hast du bei einer 10-11 die Option aus der Liste für 7-9 zu wählen. Wenn du dies tust, darfst du einen dieser Effekte wählen. Bei einer 12+ erhältst du einen dieser Effekte zusätzlich kostenlos.
• Der Effekt des Spruchs wird verdoppelt.
• Die Anzahl der Ziele des Spruchs wird verdoppelt.

Verzaubererseele
Benötigt Verzauberer
Wenn du Zeit hast und in Sicherheit bist und einen magischen Gegenstand dabei hast, an einem Ort der Macht, kannst du diesen Gegenstand aufladen, so dass seine Effekte beim nächsten Gebrauch verstärkt werden. Der SL wird dir genau sagen, wie.

Äußerst Logisch
Ersetzt: Logisch
Wenn du deine Umgebung durch strenge Schlussfolgerungen analysierst, kannst du Wahrnehmen mit INT statt mit WEI werfen. Bei einer 12+ kannst du den SL drei Fragen stellen, die sich nicht auf die Liste beschränken.

Mystischer Puppenspieler
Wenn du Magie einsetzt um die Handlungen einer Person zu kontrollieren, hat diese keine Erinnerung an das was du sie hast tun lassen und sie hegt keinen Groll gegen dich.

Verzauberer
Wenn du Zeit hast und in Sicherheit bist und einen magischen Gegenstand dabei hast, kannst du den SL fragen, was er tut und der SL antwortet dir wahrheitsgetreu.

Logisch
Wenn du deine Umgebung durch strenge Schlussfolgerungen analysierst, kannst du Wahrnehmen mit INT statt mit WEI werfen.

Gegenzauber
Wenn du einen arkanen Spruch zu kontern versuchst, der dich sonst beeinflussen würde, setze einen deiner vorbereiteten Sprüche zur Verteidigung ein und wirf +INT.
• Bei einer 10+, der Spruch wird gekontert und hat keine Auswirkungen auf dich.
• Bei einer 7-9 wird der Spruch gekontert und du verlierst den Spruch den du gesetzt hast.

Dein Gegenzauber schützt nur dich. Wenn der gekonterte Spruch andere Ziele hat, sind diese immer noch betroffen.

Auffassungsgabe
Wenn du den Effekt eines arkanen Spruchs siehst, frage den SL nach dessen Namen und seinen Effekten. Du erhältst +1 wenn du nach den Antworten handelst.

Schützender Gegenzauber
Benötigt: Gegenzauber
Wenn ein Verbündeter in deinem Sichtbereich durch einen arkanen Spruch beeinflusst würde, kannst du einen Gegenzauber sprechen als ob du sein Ziel wärst. Wenn der Spruch mehrere Verbündete beeinflussen würde, musst du jeden einzeln schützen.

Ätherband
Wenn du Zeit mit einem hilflosen oder gewillten Subjekt verbringst, kannst du ein Ätherband mit ihm knüpfen. Du nimmst wahr was es wahr nimmt und kannst Wahrnehmen werfen, egal wie weit das Subjekt entfernt ist. Jemand mit dem du das Band willentlich geknüpft hast, kann mit dir kommunizieren als wäre er mit dir in einem Raum.

Arkane Rüstung
Ersetzt: Arkaner Schutz
So lange du mindestens einen vorbereiteten Spruch Stufe 1 oder höher besitzt, hast du +4 Rüstung.

Spruchverstärkung
Wenn du einer Kreatur Schaden zufügst, kannst du die Energie eines Spruchs in sie umleiten – beende einen deiner andauernden Sprüche und füge dessen Stufe zum verursachten Schaden hinzu.

Selbstversorger
Wenn du Zeit hast, arkane Materialien und an einem sicheren Ort bist, kannst du deinen eigenen Ort der Macht errichten. Beschreibe dem SL welche Art von Macht es ist und wie du sie an diesen Ort bindest. Der SL wird dir eine Art von Kreatur nennen, die Interesse an deinen Tätigkeiten hat.

DER ZAUBERER



Zaubertricks

Du bereitest Zaubertricks automatisch mit vor, wenn du deine Sprüche vorbereitest ohne sie auswählen zu müssen. Sie zählen nicht zu deinem Limit.

Licht

Ein Gegenstand den du berührt glüht in arkanem Licht, etwa so hell wie eine Fackel. Er gibt keine Hitze oder Geräusche von sich und benötigt keinen Brennstoff, ansonsten verhält er sich jedoch wie eine normale Fackel. Du hast völlige Kontrolle über die Farbe der Flamme. Der Spruch hält so lange der Gegenstand in deiner Nähe ist.

Ungesehener Diener

Du kannst ein einfaches unsichtbares Konstrukt beschwören, das nichts tun kann außer Gegenstände zu tragen. Es hat eine Tragkraft 3 und trägt alles, dass ihm gegeben wird. Es kann nichts von selbst aufheben und kann nur tragen was du ihm gibst. Getragene Gegenstände scheinen in der Luft zu schweben, einige Schritte hinter dir. Ein Unsichtbarer Diener der Schaden erhält oder deine Gegenwart verlässt, wird sofort vertrieben und lässt alle Gegenstände fallen die er trägt.

Taschenspielertrick

Du kannst kleine Tricks vollführen, mit echter Magie. Wenn du einen Gegenstand während des Wirkens berührst, kannst du kosmetische Änderungen daran vollführen: säubern, verschmutzen, abkühlen, erwärmen, Geschmack verleihen oder die Farbe ändern. Wenn du den Spruch sprichst ohne einen Gegenstand zu berühren, kannst du stattdessen eine schwache Illusion, nicht größer als du selbst, erzeugen. Taschenspielertrick-Illusionen sind plump und eindeutig als Illusionen zu erkennen – sie würden keinen täuschen, aber sie könnten unterhaltsam sein.

Sprüche der 1. Stufe

Mit Geistern sprechen

Beschwörung

Nenne den Geist, denn du kontaktieren willst (oder überlasse es dem SL). Du ziehst diese Kreatur durch die Ebenen, gerade so weit, dass du mit ihr sprechen kannst. Sie ist verpflichtet eine beliebige Frage die du ihr stellst nach Kräften zu beantworten.

Person bezaubern

Verzauberung, Andauernd

Die Person (nicht Tier oder Monster) die du berührst während du den Spruch wirkst, hält dich für einen Freund bis sie Schaden nimmt oder sich herausstellt, dass du keiner bist.

Telepathie

Hellsicht, Andauernd

Du knüpfst ein telepathisches Band mit einer einzelnen Person die du berührst, was dir erlaubt dich mit dieser durch eure Gedanken zu unterhalten. Du kannst zu jeder Zeit nur ein telepathisches Band besitzen.

Magie entdecken

Hellsicht

Einer deiner Sinne stellt sich kurzzeitig auf Magie ein. Der SL wird dir sagen was hier magisch ist.

Unsichtbarkeit

Illusion, Andauernd

Berühre einen Verbündeten: niemand kann ihn sehen. Er ist unsichtbar! Der Spruch hält bis das Ziel angreift oder du den Effekt aufhebst. Während der Spruch andauert kannst du keine Sprüche wirken.

Alarm

Gehe einen weiten Kreis ab während du den Spruch wirkst. Bis du noch einmal Sprüche vorbereitest, wird deine Magie dich warnen, wenn sich eine Kreatur diesem Kreis nähert. Selbst wenn du schläfst, der Spruch wird dich aus deinem Schlummer wecken.

Magisches Geschoss

Hervorrufung

Projektile purer Magie schießen aus deinen Fingern. Füge einem Ziel 2W4 Schaden zu.

Sprüche der 3. Stufe

Magie bannen

Wähle einen Spruch oder magischen Effekt in deiner Gegenwart: Dieser Spruch reißt ihn auseinander. Schwächere Zauber enden, mächtige Magie wird abgeschwächt oder ausgeblendet wenn du in der Nähe bist.

Feuerball

Hervorrufung

Du erweckst eine mächtige Kugel aus Flammen, die dein Ziel und jeden in seiner Nähe einhüllt und 2W6 Schaden verursacht, der Rüstung ignoriert.

Spiegelbild

Illusion

Du erzeugst ein illusionäres Bild von dir. Wenn du angegriffen wirst, wirf einen W6. Bei einer 4, 5 oder 6 trifft der Angriff stattdessen die Illusion, das Bild löst sich dann auf und der Spruch endet.

Visionen durch die Zeit

Hellsicht

Wirke diesen Spruch und blicke in eine reflektierende Oberfläche um in die Tiefen der Zeit zu blicken. Der SL wird dir die Details eines bösen Omens offenbaren – ein düsteres Ereignis, das ohne dein Eingreifen eintreten wird. Er gibt dir eine nützliche Information wie du dich einmischen kannst, um den Ausgang des Ereignisses zu ändern. Denn selten lautet ein Omen „Du lebst glücklich bis ans Ende deiner Tage.“, Sorry.

Imitator

Andauernd

Du nimmst die Gestalt desjenigen an, den du berührst, während du den Spruch sprichst. Deine Erscheinung entspricht exakt der seinen/ihren, doch dein Verhalten passt sich nicht an. Diese Änderung hält an, bis du Schaden erleidest oder du dich entscheidest in deine ursprüngliche Gestalt zurück zu kehren. Während dieser Spruch andauert verlierst du alle Zauberer-Spielzüge.

Schlaf

Verzauberung

Der SL wählt 1W4 Feinde aus, die du sehen kannst, die einschlafen. Nur Kreaturen die schlafen können, können mit diesem Zauber beeinflusst werden. Sie können auf natürliche Art und Weise aufwachen, durch laute Geräusche, Rütteln, Schmerz.



Sprüche der 5. Stufe

Käfig

Hervorrufung, Andauernd

Das Ziel wird in einem Käfig aus magischer Kraft gefangen. Nichts kann hinein heraus gelangen. Der Käfig bleibt so lange bis du einen anderen Spruch wirkst oder ihn entlässt. Während der Spruch andauert kann die gefangene Kreatur deine Gedanken hören und du kannst den Käfig nicht aus den Augen lassen.

Andere Ebene kontaktieren

Hellsicht

Du sendest eine Anfrage an eine andere Ebene. Du legst fest, wen oder was du kontaktierst: Ort, Art von Kreatur, Name oder Titel. Du erstellst eine Zwei-Wege-Kommunikation mit der Kreatur. Der Kontakt kann jederzeit durch dich oder die Kreatur die du kontaktiert hast abgebrochen werden.

Monster herbeirufen

Beschwörung, Andauernd

Ein Monster erscheint und hilft dir so gut es kann. Behandle es als deinen Charakter, aber es hat nur Zugriff auf die Allgemeinen Spielzüge. Es hat einen Modifikator von +1 für alle Attribute, 1 LP und es benutzt den gleichen Schadenswürfel. Das Monster erhält außerdem 1W6 Merkmale deiner Wahl:

- Es hat ein Attribut mit +2 statt +1.
- Es ist nicht rücksichtslos.
- Es verursacht 1W8 Schaden.
- Seine Verbindung zu dieser Ebene ist stark, +2 LP für jede deiner Stufen.
- Es besitzt eine nützliche Anpassung.

Der SL wird dir die Art des Monsters beschreiben, abhängig von den Merkmalen, die du gewählt hast. Die Kreatur bleibt auf dieser Ebene bis sie stirbt oder du sie entlässt. Während dein Spruch andauert erhältst du -1 auf Sprüche wirken.

Polymorph

Verzauberung

Deine Berührung wandelt die Gestalt einer Kreatur komplett um. Sie bleiben in der Form die du für sie gefertigt hast bist du einen Spruch wirkst. Beschreibe die neue Gestalt, die du formst, inklusive aller Attributänderungen, wesentlicher Anpassungen oder großen Schwächen. Der SL wird dir dann eines der folgenden beschreiben.

- Die Form ist instabil und von kurzer Lebensdauer.
- Der Verstand der Kreatur wird ebenfalls verändert.

Die Form hat einen ungewollten Vor- oder Nachteil.

Sprüche der 7. Stufe

Selbstauslöser

Hervorrufung

Wähle einen Spruch der Stufe 5 oder darunter, den du beherrscht. Wähle eine Auslösebedingung die du mit einer Anzahl Worte beschreibst, die deiner Stufe entsprechen. Der gewählte Spruch wird gebunden bis du ihn entfesselst oder die Auslösebedingung erfüllt ist, was auch immer zuerst eintritt. Du musst nicht für den gehaltenen Spruch würfeln, er wirkt einfach. Du darfst zu jeder Zeit immer nur einen Spruch mit Selbstauslöser binden. Wenn du Selbstauslöser erneut wirkst während du einen Spruch gebunden hast, ersetzt der neu zu bindende Spruch den alten.

Schattenweg

Illusion

Die Schatten auf die du mit diesem Spruch zielst werden ein Portal für dich und deine Verbündeten. Nenne einen Ort beschreibe ihn mit einer Anzahl von Worten die deiner Stufe entsprechen. Wenn ihr durch das Portal tretet, landet ihr am von dir beschriebenen Ort. Das Portal kann nur einmal von dir und jedem deiner Gefährten verwendet werden.

Todeswolke

Beschwörung, Andauernd

Eine Nebelwolke kriecht von hinter den Schwarzen Toren des Todes in diese Ebene und füllt deine direkte Umgebung. Immer wenn eine Kreatur diese Umgebung Schaden erleidet, erhält sie 1W6 zusätzlichen, separat gewerteten Schaden, der Rüstung ignoriert. Dieser Spruch bleibt so lange aktiv, wie du die betroffene Umgebung sehen kannst oder bis du den Spruch entlässt.

Beherrschen

Verzauberung, Andauernd

Nenne den Geist, denn du kontaktieren willst (oder überlasse es dem SL). Du ziehst diese Kreatur durch die Ebenen, gerade so weit, dass du mit ihr sprechen kannst. Sie ist verpflichtet eine beliebige Frage die du ihre stellt nach Kräften zu beantworten.

Wahrer Blick

Hellsicht, Andauernd

Du siehst alle Dinge wie sie wirklich sind. Dieser Effekt dauert an bis du lägst oder den Spruch entlässt. Während dieser Spruch andauert erhältst du -1 um Sprüche zu wirken.

Sprüche der 9. Stufe

Warnung

Hellsicht

Beschreibe ein Ereignis. Der SL wird dir sagen wenn das Ereignis eintritt, egal wo du bist oder wie weit entfernt das Ereignis stattfindet. Wenn du es willst, kannst du das Ereignis beobachten, als wärest du selbst vor Ort. Du kannst zu jeder Zeit nur einen Alarm aktiv halten.

Seelenstein

Du fängst die Seele einer sterbenden Kreatur in einem Edelstein ein. Die gefangene Kreatur ist sich ihrer Gefangenschaft bewusst, kann aber durch Sprüche, Verhandlung oder andere Effekte manipuliert werden. Alle Spielzüge gegen die gefangene Kreatur werden mit +1 geworfen. Du kannst die Seele jederzeit befreien, sie kann aber niemals wieder eingefangen werden, wenn sie befreit wurde.

Unterschlupf

Hervorrufung, Andauernd

Du erzeugst eine Struktur aus schier magischer Kraft. Sie kann so groß wie ein Schloss oder so klein wie eine Hütte sein und sie ist für jeglichen nicht-magischen Schaden undurchdringlich. Die Struktur dauert an bis du sie verlässt oder du den Spruch beendest.

Perfekte Beschwörung

Beschwörung

Du teleportierst eine Kreatur in deine Gegenwart. Nenne eine Kreatur oder gib eine kurze Beschreibung des Typs dieser Kreatur ab. Wenn du die Kreatur benannt hast, erscheint diese vor dir. Wenn du eine Beschreibung des Typs einer Kreatur abgegeben hast, erscheint eine Kreatur dieses Typs vor dir.

Antipathie

Verzauberung, Andauernd

Wähle ein Ziel und beschreibe einen Typ von Kreatur oder nenne eine Gesinnung. Kreaturen dieses Typ oder dieser Gesinnung können nicht in Sichtweite dieses Ziels gelangen. Wenn eine Kreatur des Typs sich in Sichtweite des Ziels wiederfindet, flieht sie augenblicklich. Dieser Effekt dauert an bis du die Gegenwart des Ziels verlässt oder den Spruch entlässt. Während dein Spruch andauert erhältst du -1 auf Sprüche wirken.

