



Destiny Gear

Zauberbuch

Verfasst von Firemaster640

Inhaltsverzeichnis

1. Wie wird gezaubert.....	6
1.1 Freie Zauber Magier.....	8
1.2 Freie Zauber Gläubiger.....	10
2. Abenteuer Magie (Lehrling)	12
3. Abenteuer Magie (Adept).....	14
4. Arkane Zauber (Adept).....	16
5. Arkane Zauber (Experte).....	18
6. Arkane Zauber (Meister).....	20
7. Elementzauber (Lehrling).....	22
8. Elementzauber (Adept).....	24
9. Elementzauber (Experte).....	26
10. Elementzauber (Meister).....	28
11. Glaubenszauber (Adept).....	30
12. Glaubenszauber (Experte).....	32
13. Glaubenszauber (Meister).....	34
14. Göttliche Flammen Zauber (Experte).....	36
15. Göttliche Flammen Zauber (Meister).....	38
16. Himmelsblitz Zauber (Experte).....	40
17. Himmelsblitz Zauber (Meister).....	42
18. Lichtzauber (Lehrling).....	44
19. Lichtzauber (Adept).....	46
20. Lichtzauber (Experte).....	48
21. Lichtzauber (Meister).....	50
22. Naturmagie (Lehrling).....	52
23. Naturmagie (Adept).....	54
24. Naturmagie (Experte).....	56
25. Naturmagie (Meister).....	58
26. Nekromantie (Lehrling).....	60
27. Nekromantie (Adept).....	62
28. Nekromantie (Experte).....	64
29. Nekromantie (Meister).....	66
30. Schutzmagie (Lehrling).....	68
31. Schutzmagie (Adept).....	70
32. Schutzmagie (Experte).....	72

33. Schutzmagie (Meister).....	74
34. Schwarze Eis Magie (Experte).....	76
35. Schwarze Eis Magie (Meister).....	78
36. Tiefenerde Magie (Experte).....	80
37. Tiefenerde Magie (Meister).....	82
38. Zaubermaterialien.....	84
39. Beschworene Kreaturen.....	86
Feuerelementar.....	86
Eiselementar.....	88
Blitzelementar.....	90
Erdelementar.....	92
Naturgeist.....	94
Feuergott.....	96
Blitzgott.....	98
Eisteufel.....	100
Erdteufel.....	102

1. Wie wird gezaubert

Ein Zauberkundiger der Magie wirken möchte benötigt eine Menge an Magiepunkten, die Höhe geben jeweils die Zauber an. Dies wird bei den Zaubern stets als „Kosten“ dargestellt. Jeder Zauber ist zudem noch einmal in drei Gruppen unterteilt: Der Wirkklasse, Zaubertyps und des Elements. Die Wirkklasse beschreibt die Gruppe des Zaubers: Lehrling, Adept, Experte oder Meister. Der Zaubertyp sind Arkane Zauber, Hybrid Zauber und Göttliche Zauber. Je nach Zaubertyp werden andere Werte für das Zaubern verwendet:

	Trefferwurf	Schadenswurf
Arkane Magie	Arkane Kunde	Intelligenz
Hybrid Zauber	Arkane Kunde oder Glaube, der Höhere zählt	Intelligenz zusammen mit Charisma
Göttliche Zauber	Glaube	Charisma

Um den Treffer und den Schaden zu ermitteln haben alle Zauber noch einen eigenen Treffer- und Schadenswürfel. Dieser wird wie auch bei normalen Angriffen kombiniert zum Würfeln. Bei Hybrid Zauber ist zudem zu beachten, dass bei dem Schadenswurf der Wert nicht addiert wird sondern mit zwei getrennten Würfeln gewürfelt wird. Wenn der Wirker eine Waffe mit Edelsteinen trägt, gilt der Trefferbonus der Edelsteine auch für die Zauber.

Das Element des Zaubers kann die Wirkung eines Zaubers abschwächen oder verstärken, dies ist stets mit dem Zauberziel zu überprüfen. Es gibt folgende Elemente, die stets ein Gegenelement besitzen:

Eis ⇔ Feuer

Blitz ⇔ Erde

Dunkel ⇔ Heilig

Zudem gibt es noch das Element „Heilung“ und „Magisch“. Zauber mit dem Element „Heilung“ benötigen keinen Trefferwurf, wenn diese als Heilung verwendet werden. In den Fall, dass der Zauber Schaden verursachen würde, wird das Element „Heilig“ verwendet. Zauber mit dem Element „Magisch“ sind Elementneutral.

Bei jeden Zauber ist die genaue Wirkungsweise der Beschreibung zu entnehmen!

1.1 Freie Zauber Magier

Name	Wirkklasse	Kosten
Trugbild	Lehrling	8
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung Der Zauberwirker lässt ein Trugbild von sich selbst oder einer anderen Person entstehen, dieses Trugbild lässt sich frei Steuern und Bewegen aber nicht mit Objekten interagieren. Es zerfällt bei einer Berührung mit einem anderen Lebewesen.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Magie entdecken	Lehrling	5
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung Der Charakter kann für eine kurze Zeit die magische Kraft von Objekten und Lebewesen sehen, je höher die Zauberkraft ist desto heller Leuchten sie für ihn. Dieser Zauber wirkt eine Runde lang.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Magieball	Lehrling	3
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		W6
Element		Treffer
Magisch		W8
Beschreibung		
Der Zauberwirker bündelt seine Magische Energie zu einem Ball, dieser kann er auf den Gegner werfen.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Gedanken übertragen	Lehrling	2
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Zauberwirker überträgt seine Gedanken an einen anderen Charakter. Er kann hierbei nur seine Gedanken übertragen und nicht anders herum. Der Zauberwirker muss sein Ziel sehen können.		

1.2 Freie Zauber Gläubiger

Name	Wirkklasse	Kosten
Zustand herstellen	Lehrling	8
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttlicher Zauber		-
Element		Treffer
Heilung		-
Beschreibung		
Regeneriert die Zustände "Blutung", "Lähmung", "Brennend", "Eingefroren" und "Vergiftet". Dieser Zauber kann nicht genutzt werden um ein Objekt oder Gegner zum Beispiel zu löschen. Es muss der Zustand vorhanden sein.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Kleine Wunden heilen	Lehrling	5
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttlicher Zauber		W6
Element		Treffer
Heilung		W8
Beschreibung		
Der Charakter heilt einen Charakter. Das gewürfelte Ergebnis wird verdoppelt, wenn das Ziel geheilt wird.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Schweige Pause	Lehrling	10
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttlicher Zauber	Lagerfeuer	-
Element		Treffer
Heilung		-
Beschreibung		
Wird eine Rast an einem Lagerfeuer durchgeführt, kann dieser Zauber vor der Rast auf das Lagerfeuer gewirkt werden. Die Flamme verfärbt sich golden und die Regeneration wird für diese Rast verdoppelt.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Sichere Wege	Lehrling	3
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Zauber		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Zauberwirker erweitert seine Sicht, er sieht nun alle Fallen leuchten. Fallen die gefährlicher sind leuchten Heller, die Farbe des Lichts ist entsprechend dem Element der Falle. Um diesen Zustand aufrechtzuerhalten sind die Kosten pro Runde zu berechnen.		

2. Abenteuer Magie (Lehrling)

Name	Wirkklasse	Kosten
Lichtball	Lehrling	7
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie	Leuchtkäfer	-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Zauberkundige zerdrückt einen Leuchtkäfer in seiner Hand, aus diesem Käfer wird ein kleiner Lichtball der über den Wirker schwebt. Er erhellt einen Bereich von 8 Metern.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Gegenstände unterwerfen	Lehrling	10
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Zauberkundige erfüllt einen Gegenstand mit seiner Macht, solange er diesen berührt bewegt sich dieser Gegenstand nach seinen Willen. So können sich zum Beispiel Seile sich gen Himmel aufwickeln oder Kurbeln ohne Kraftaufwand sich drehen. Es gibt viele weitere Einsatzmöglichkeiten hierfür.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Fallen finden	Lehrling	8
Zaubertyp	Material Hasepfoten	Schaden
Arkane Magie		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Charakter berührt ein Objekt, durch die Berührung erfährt er, ob dieser einer Falle unterlegen ist.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Nahrung finden	Lehrling	10
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Charakter erfasst einen Bereich von 200 Metern und spürt in welcher Richtung sich Nahrung befindet.		

3. Abenteuer Magie (Adept)

Name	Wirkklasse	Kosten
Tanzende Lichter	Adept	16
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie	Leuchtkäfer	-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung Der Magier zerdrückt einen Leuchtkäfer in seiner Hand, aus diesem entstehen W6 kleine Lichter. Diese Lichter können sich frei nach den Willen des Charakters bewegen, jedoch muss der Sichtkontakt gewährleistet sein. Diese Lichter können zu einer Form kombiniert werden und erhellen hierdurch einen unterschiedlich großen Bereich: 1 Licht: 6m Umkreis Form: Größtes wie ein Käfer 2 Lichter: 10m Umkreis Form: Größtes wie ein Vogel 3 Lichter: 13m Umkreis Form: Größtes wie eine Katze 4 Lichter: 20m Umkreis Form: Größtes wie ein Pferd 5 Lichter: 30m Umkreis Form: Größtes wie ein Elefant 6 Lichter: 50m Umkreis Form: Keine Größenbegrenzung		

Name	Wirkklasse	Kosten
Dimensionstür	Adept	25
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung Der Magier zeichnet auf dem Boden einen Zirkel, in diesem entsteht eine magische Türe die zwei Türen verbindet. Eine Türe bleibt für drei Tage bestehen bis sie verschwindet.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Objekt kontrollieren	Adept	20
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Zauberkundige kann ein Objekt das er sieht frei bewegen.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Personen finden	Adept	17
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie	Kompass	-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Magier verzaubert einen Kompass um die Richtung einer Person zu bestimmen. Dieser Zauber hält eine Woche an, nach dieser Woche dreht sich der Kompass nur noch im Kreis. Die gesuchte Person muss der Magier kennen.		

4. Arkane Zauber (Adept)

Name	Wirkklasse	Kosten
Steigerung	Adept	12
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Magier ermöglicht einem Charakter für sein nächstes Manöver einen kleinen Vorteilswürfel.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Umgebung darstellen	Adept	16
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Magier erschafft eine 3D-Karte der Umgebung von einem Umkreis mit 100m. Auf dieser Karte werden detailliert alle Nichtlebenden Objekte dargestellt.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Unsichtbarkeit	Adept	10
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie	Zaubertuch	-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Zauberkundige legt ein Tuch auf eine Person oder einem Objekt. Das Ziel welches unter dem Tuch liegt wird Unsichtbar bis der Magier dies wieder auflöst. Dieser Zauber verbraucht pro Runde seine Magiekosten.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Magiegeschoss	Adept	8
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie	Kiesel	W8
Element		Treffer
Magisch		W8
Beschreibung		
Der Magier erfüllt einen kleinen Kiesel mit Macht und lässt ihn auf den Gegner schleudern.		

5. Arkane Zauber (Experte)

Name	Wirkklasse	Kosten
Große Steigerung	Experte	28
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Magier ermöglicht einem Charakter für sein nächstes Manöver einen großen Vorteilswürfel.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Umgebung ausspähen	Experte	32
Zaubertyp	Material	Schaden
		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Magier erschafft eine 3D-Karte der Umgebung von einem Umkreis mit 150m. Auf dieser Karte werden detailliert alle Objekte dargestellt, die Lebewesen können auf Echtzeit darauf verfolgt werden.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Magiestrahl	Experte	14
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		W10
Element		Treffer
Magisch		W8
Beschreibung		
Dieser Zauber benötigt einen Stab oder Zepter. Der Magier zielt mit seiner Waffe auf den Gegner und lässt einen mächtigen Strahl von magischer Energie frei.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Implusion	Experte	18
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		W8
Element		Treffer
Magisch		W8
Beschreibung		
Der Magier erfüllt eine magische Kugel und lässt sie zum Gegner schweben. Diese Kugel implodiert und schädigt die Gegner in einen Umkreis von 8 Metern.		

6. Arkane Zauber (Meister)

Name	Wirkklasse	Kosten
Arkane Sturm	Meister	42
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie	Magische Kugel	W10
Element		Treffer
Magisch		W8
Beschreibung		
Der Magier erfüllt eine magische Kugel mit seiner Macht und lässt sie zum Himmel schweben, diese explodiert dort mit einer Schockwelle. Alle Gegner in einem Umkreis von 30 Metern erleiden Schaden.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Illusion	Meister	66
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Zauberkundige verändert die Gestalt eines Raumes, die künstlichen Objekte können durchquert werden.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Zeit anhalten	Meister	82
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie	Uhr	-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Magier fasst fest eine Uhr in die Hand und lässt seine magische Energie auf die Zeit wirken. Die Zeit hält für W4 Minuten an, alle Objekte die der Magier berühren kann er von dieser Zeitschleife befreien. Nach Ablauf der Zeit spult sich die Zeit vor und lässt alles was der Magier tat innerhalb von einer Sekunde alle erleben.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Wort der Macht	Meister	22
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		W12
Element		Treffer
Magisch		W8
Beschreibung		
Der Magier erfüllt seine Kehle mit Magie, der folgende Aufschrei des Magiers erschüttert sein Ziel in Mark und Bein.		

7. Elementzauber (Lehrling)

Name	Wirkklasse	Kosten
Element zufügen	Lehrling	4
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie	[Feuer] Brandkäfer	-
Element	[Eis] Frostkäfer	Treffer
Je nach Material	[Blitz] Schockkäfer	W8
	[Erde] Erdkäfer	
Beschreibung		
[Feuer] Fügt den Zustand "Brennend" zu. [Eis] Fügt den Zustand "Eingefroren" zu. [Blitz] Fügt den Zustand "Lähmung" zu. [Erde] Fügt den Zustand "Vergiftet" zu.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Elementball	Lehrling	3
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie	[Feuer] Brandkäfer	W6
Element	[Eis] Frostkäfer	Treffer
Je nach Material	[Blitz] Schockkäfer	W8
	[Erde] Erdkäfer	
Beschreibung		
Der Magier zerdrückt einen Käfer in seiner Hand. In seiner Hand bildet sich einen Ball entsprechend des Elements.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Elementkugel	Lehrling	6
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie	[Feuer] Brandkäfer	W4
Element	[Eis] Frostkäfer	Treffer
Je nach Material	[Blitz] Schockkäfer	W8
	[Erde] Erdkäfer	
Beschreibung Der Zauberkundige zerdrückt in seiner Hand einen Käfer, aus diesem Bildet sich eine Kugel entsprechend dem Element und schleudert diese auf den Gegner. [Feuer] Fügt zusätzlich den Zustand "Brennend" zu. [Eis] Fügt zusätzlich den Zustand "Eingefroren" zu. [Blitz] Fügt zusätzlich den Zustand "Lähmung" zu. [Erde] Fügt zusätzlich den Zustand "Vergiftet" zu.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Elementfalle	Lehrling	10
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		W8
Element		Treffer
Je nach Zirkel		-
Beschreibung Der Zauberkundige zeichnet einen magischen Zirkel auf ein Objekt. Dieser Zirkel leuchtet entsprechend dem Element kurz auf und wird anschließend unsichtbar. Wird dieses Objekt geöffnet, bewegt oder aufgehoben löst diese Falle aus. Das Objekt kann auch ein kleiner Bereich auf dem Boden sein mit einem Umkreis von 2m.		

8. Elementzauber (Adept)

Name	Wirkklasse	Kosten
Elementgeschoss	Adept	7
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie	[Feuer] Brandkäfer	W8
Element	[Eis] Frostkäfer	Treffer
Je nach Material	[Blitz] Schockkäfer	W8
	[Erde] Erdkäfer	
Beschreibung Der Magier verwandelt den Käfer in ein Geschoss das aufgeladen mit einem Element ist und schießt diesen auf den Gegner.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Element bewegen	Adept	10
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		-
Element		Treffer
-		W8
Beschreibung Der Magier bewegt ein Element frei nach seinen Willen, dieses Element muss in der Umgebung gegeben sein. [Feuer] Bei Kontakt würde der "Brennend" Zustand zugefügt werden. [Eis] Bei Kontakt würde W6 Schaden zugefügt werden. Intelligenz wird nicht hinzuaddiert. [Blitz] Bei Kontakt würde der "Lähmung" Zustand zugefügt werden. [Erde] Bei Kontakt würde 2W4 Schaden zugefügt werden. Intelligenz wird nicht hinzuaddiert.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Elementwaffe	Adept	12
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie	[Feuer] Brandöl	-
Element	[Eis] Frostöl	Treffer
Je nach Material	[Blitz] Schocköl	-
	[Erde] Erdöl	
Beschreibung Erfüllt ein Öl mit magischer Macht und schüttet dieses über eine Waffe. Diese Waffe fügt bis zum Ende des Kampfes zusätzliche W6 (Intelligenz wird nicht addiert) Schaden entsprechend dem Element zu.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Element entfalten	Adept	16
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie	[Feuer] Brandkäfer	W6
Element	[Eis] Frostkäfer	Treffer
Je nach Material	[Blitz] Schokkäufer	W8
	[Erde] Érdkäfer	
Beschreibung Der Magier erfüllt in seiner Hand einen Käfer mit Magie und schleudert diese auf den Gegner. [Feuer] Fügt zusätzlich den Zustand "Brennend" zu. [Eis] Fügt zusätzlich den Zustand "Eingefroren" zu. [Blitz] Fügt zusätzlich den Zustand "Lähmung" zu. [Erde] Fügt zusätzlich den Zustand "Vergiftet" zu.		

9. Elementzauber (Experte)

Name	Wirkklasse	Kosten
Elementexplosion	Experte	20
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie	[Feuer] Feuerkugel	W8
Element	[Eis] Eiskugel	Treffer
Je nach Material	[Blitz] Blitzkugel [Erde] Steinkugel	W8
Beschreibung		
Erfüllt eine Kugel mit Magie, lässt sie zum Gegner schweben und explodieren. Trifft alle Gegner in Umkreis von 10 Metern.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Elementstrahl	Experte	15
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		W10
Element		Treffer
Je nach Strahl		W8
Beschreibung		
Dieser Zauber benötigt einen Stab oder Zepter. Der Magier zielt mit seiner Waffe auf den Gegner und lässt einen mächtigen Strahl von magischer Energie frei.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Elementnexus	Experte	24
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie	Zwei [Feuer] Brandkäfer	Je W8
Element	Verschie- [Eis] Frostkäfer	Treffer
Je nach Material	dene: [Blitz] Blitzkäfer [Erde] Erdkäfer	W8
Beschreibung		
Der Magier zerdrückt zwei Käfer auf einmal und lässt einen zweielementaren Strahl los.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Elementwand	Experte	26
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie	[Feuer] Feuerkugel	-
Element	[Eis] Eiskugel	Treffer
Je nach Material	[Blitz] Blitzkugel	-
	[Erde] Steinkugel	
Beschreibung		
Der Magier erfüllt eine Kugel mit magischer Energie und lässt sie zum Beginnpunkt schweben. Anschließend rollt sie 10 Meter und verursacht auf ihrem Rollweg eine 2 Meter hohe Wand entsprechend dem Element. Diese Wand bleibt 4 Runden bestehen. [Feuer] Fügt bei Berührung W12 Schaden zu und den Zustand "Brennend". Bei Durchquerung wird der Schaden zu 5W12. [Eis] Fügt bei Berührung W8 Schaden zu und den Zustand "Gefroren". Kann nicht durchquert werden. [Blitz] Fügt bei Berührung W12 Schaden zu und den Zustand "Gelähmt". Bei Durchquerung kann der Zustand nicht geheilt werden. [Erde] Eine Wand aus Stein die nicht durchquert werden kann. Sie verschwindet erst nach 10 Runden. Die Intelligenz wird nicht mitgerechnet bei der Schadensermittlung.		

10. Elementzauber (Meister)

Name	Wirkklasse	Kosten
Elementsturm	Meister	44
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie	[Feuer] Feuerkugel	W10
Element	[Eis] Eiskugel	Treffer
Je nach Material	[Blitz] Blitzkugel	W8
	[Erde] Steinkugel	
Beschreibung		
Erfüllt eine Kugel mit Magischer Macht und lässt sie gen Himmel schweben. Im Umkreis von 20 Metern entsteht ein Sturm der den Gegnern Schaden zufügt.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Wort des Elements	Meister	26
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		W12
Element		Treffer
Je nach Aufschrei		W8
Beschreibung		
Der Magier erfüllt seine Kehle mit Magie, der folgende Aufschrei des Magiers erschüttert sein Ziel in Mark und Bein.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Elementar beschwören	Meister	70
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie	[Feuer] Feuerschlüssel	-
Element	[Eis] Eisschlüssel	Treffer
Je nach Material	[Blitz] Blitzschlüssel	-
	[Erde] Steinschlüssel	
Beschreibung		
Der Zauberer öffnet mit dem Schlüssel ein Tor in eine andere Dimension, von diesem Tor schreitet ein Elementar hinaus welches für den Magier kämpft. Es verschwindet nach den Kampf.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Elementexlipse	Meister	32
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie	Zwei [Feuer]Feuerkugel	Je W10
Element	Verschie- [Eis] Eiskugel	Treffer
Je nach Material	dene: [Blitz] Blitzkugel	W8
	[Erde] Steinkugel	
Beschreibung		
Der Zauberkundige verbindet mit seiner Arkane Macht zwei Kugeln miteinander und schießt diese auf den Gegner.		

11. Glaubenszauber (Adept)

Name	Wirkklasse	Kosten
Wunden heilen	Adept	8
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttlicher Zauber		W8
Element		Treffer
Heilung		W8
Beschreibung		
Der Charakter heilt einen Charakter. Das gewürfelte Ergebnis wird verdoppelt, wenn das Ziel geheilt wird.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Andauernde Gnade	Adept	10
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttlicher Zauber		-
Element		Treffer
Heilung		W8
Beschreibung		
Ein Charakter erhält den Zustand "Regenerierend", bei diesem Zustand erhält der Charakter zu Beginn der Runde W6 Leben zurück.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Beichte	Adept	12
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttlicher Zauber		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
In einem Bereich von 4 Metern um den Zauberwirker können Charakter nicht mehr lügen. Der Zauber wirkt eine Stunde lang.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Unsichtbares enttarnen	Adept	6
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttlicher Zauber		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Charakter sieht alle Unsichtbaren und Verborgenen Gegenstände in seinem Sichtfeld. Der Zauber verbraucht Magiepunkte pro Runde.		

12. Glaubenszauber (Experte)

Name	Wirkklasse	Kosten
Große Wunden heilen	Experte	15
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttlicher Zauber	Weihwasser	W10
Element		Treffer
Heilung		W8
Beschreibung		
Der Charakter heilt einen Charakter. Das gewürfelte Ergebnis wird verdoppelt, wenn das Ziel geheilt wird.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Andauernde Gnade	Experte	27
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttlicher Zauber		-
Element		Treffer
Heilung		W8
Beschreibung		
Ein Charakter erhält den Zustand "Stark Regenerierend", bei diesem Zustand erhält der Charakter zu Beginn der Runde W12 Leben zurück.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Opferung	Experte	0
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttlicher Zauber		-
Element		Treffer
Heilung		-
Beschreibung		
Der Zauberwirker opfert sein Leben und ist Tod. Alle lebenden Verbündeten werden komplett geheilt.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Gebiet segnen	Experte	32
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttlicher Zauber		W8
Element		Treffer
Heilung		W8
Beschreibung		
In einem Gebiet von 16 Metern um den Zauberer werden alle Verbündeten geheilt. Das gewürfelte Ergebnis wird verdoppelt, wenn das Ziel geheilt wird.		

13. Glaubenszauber (Meister)

Name	Wirkklasse	Kosten
Wunderheilung	Meister	18
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttlicher Zauber	Weihwasser	W12
Element		Treffer
Heilung		W8
Beschreibung		
Der Charakter heilt einen Charakter. Das gewürfelte Ergebnis wird verdoppelt, wenn das Ziel geheilt wird.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Gebiet weihen	Meister	58
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttlicher Zauber	Weihwasser	W10
Element		Treffer
Heilung		W8
Beschreibung		
In einem Gebiet von 24 Metern um den Zauberer werden alle Verbündeten geheilt. Das gewürfelte Ergebnis wird verdoppelt, wenn das Ziel geheilt wird.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Auferstehen	Meister	70
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttlicher Zauber		-
Element		Treffer
Heilung		-
Beschreibung		
Ein Charakter wird wiederbelebt und um die Hälfte (abgerundet) seines Lebens geheilt.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Prophezeiung	Meister	91
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttlicher Zauber		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Charakter schaut in einen kleinen Ausschnitt der Zukunft.		

14. Göttliche Flammen Zauber (Experte)

Name	Wirkklasse	Kosten
Heilige Flamme	Experte	35
Zaubertyp	Material	Schaden
Hybrid Zauber	Feuerkugel	W10
Element		Treffer
Heilig & Feuer		W8
Beschreibung		
Erfüllt eine Feuerkugel mit heiliger Energie und lässt diese mit einem Strahl auf den Gegner zu. Der Schaden wird getrennt gerechnet: Heiliger Schaden wie ein Göttlicher Zauber und den Feuer Schaden wie eine Arkane Magie.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Heilige Flammenwand	Experte	32
Zaubertyp	Material	Schaden
Hybrid Zauber	Feuerkugel	-
Element		Treffer
Heilig & Feuer		-
Beschreibung		
Der Magier erfüllt eine Kugel mit heiliger Energie und lässt sie zum Beginnpunkt schweben. Anschließend rollt sie 10 Meter und verursacht auf ihrem Rollweg eine 2 Meter hohe Wand aus Heiligen Flammen. Diese Wand bleibt 4 Runden bestehen. Alle Gegner in Umkreis von 4 Metern um der Wand erhalten je W8 Feuer- und Heilig Schaden. Es wird kein Attribut hinzuaddiert.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Göttliche Flammenexplosion	Experte	44
Zaubertyp	Material	Schaden
Hybrid Zauber	Feuerkugel	Je W8
Element		Treffer
Heilig & Feuer		W8
Beschreibung Erfüllt eine Feuerkugel mit heiliger Magie, lässt sie zum Gegner schweben und explodieren. Trifft alle Gegner in Umkreis von 10 Metern. Der Schaden wird getrennt gerechnet: Heiliger Schaden wie ein Göttlicher Zauber und den Feuer Schaden wie eine Arkane Magie.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Flammensegen	Experte	38
Zaubertyp	Material	Schaden
Hybrid Zauber		-
Element		Treffer
Heilig & Feuer		W8
Beschreibung Segnet einen Gegner mit einer Heiliger Flamme, dieser erhält den Zustand "Brennend" und kann davon nicht geheilt werden. Alle Gegner innerhalb von 8 Metern um diesen Gegner herum werden um W6 pro Runde geheilt.		

15. Göttliche Flammen Zauber (Meister)

Name	Wirkklasse	Kosten
Göttliches Wort: Feuer	Meister	66
Zaubertyp	Material	Schaden
Hybrid Zauber	Feuerkugel	W12
Element		Treffer
Heilig & Feuer		W8
Beschreibung Erfüllt eine Feuerkugel mit heiliger Energie und lässt diese mit einem Strahl auf den Gegner zu. Der Schaden wird getrennt gerechnet: Heiliger Schaden wie ein Göttlicher Zauber und den Feuer Schaden wie eine Arkane Magie.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Heiliger Feuersturm	Meister	80
Zaubertyp	Material	Schaden
Hybrid Zauber	Feuerkugel	W10
Element		Treffer
Heilig & Feuer		W8
Beschreibung Erfüllt eine Kugel mit heiliger Macht und lässt sie gen Himmel schweben. Im Umkreis von 20 Metern entsteht ein Sturm der den Gegnern Schaden zufügt. Der Schaden wird getrennt gerechnet: Heiliger Schaden wie ein Göttlicher Zauber und den Feuer Schaden wie eine Arkane Magie.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Feuergott beschwören	Meister	120
Zaubertyp	Material	Schaden
Hybrid	Feuerschlüssel	-
Element		Treffer
Heilig & Feuer		-
Beschreibung		
Der Magiewirker öffnet mit dem Schlüssel ein Tor in eine andere Dimension, von diesem Tor schreitet ein Gott hinaus welches für den Magier kämpft. Es verschwindet nach den Kampf.		

16. Himmelsblitz Zauber (Experte)

Name	Wirkklasse	Kosten
Heiliger Blitz	Experte	35
Zaubertyp	Material	Schaden
Hybrid Zauber	Blitzkugel	W10
Element		Treffer
Heilig & Blitz		W8
Beschreibung Erfüllt eine Blitzkugel mit heiliger Energie und lässt diese mit einem Strahl auf den Gegner zu. Der Schaden wird getrennt gerechnet: Heiliger Schaden wie ein Göttlicher Zauber und den Feuer Schaden wie eine Arkane Magie.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Heilige Blitzwand	Experte	32
Zaubertyp	Material	Schaden
Hybrid Zauber	Blitzkugel	-
Element		Treffer
Heilig & Blitz		-
Beschreibung Der Magier erfüllt eine Kugel mit heiliger Energie und lässt sie zum Beginnpunkt schweben. Anschließend rollt sie 10 Meter und verursacht auf ihrem Rollweg eine 2 Meter hohe Wand aus Heiligen Blitzen. Diese Wand bleibt 4 Runden bestehen. Alle Gegner in Umkreis von 4 Metern um der Wand erhalten je W8 Blitz- und Heilig Schaden. Es wird kein Attribut hinzuaddiert.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Göttliche Blitzexplosion	Experte	44
Zaubertyp	Material	Schaden
Hybrid Zauber	Blitzkugel	Je W8
Element		Treffer
Heilig & Blitz		W8
Beschreibung		
Erfüllt eine Blitzkugel mit heiliger Magie, lässt sie zum Gegner schweben und explodieren. Trifft alle Gegner in Umkreis von 10 Metern. Der Schaden wird getrennt gerechnet: Heiliger Schaden wie ein Göttlicher Zauber und den Feuer Schaden wie eine Arkane Magie.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Blitzsegen	Experte	38
Zaubertyp	Material	Schaden
Hybrid Zauber		-
Element		Treffer
Heilig & Blitz		W8
Beschreibung		
Segnet einen Gegner mit einem Heiligen Blitz, dieser erhält den Zustand "Gelähmt" und kann davon nicht geheilt werden. Alle Gegner innerhalb von 8 Metern um diesen Gegner herum werden um W6 pro Runde geheilt.		

17. Himmelsblitz Zauber (Meister)

Name	Wirkklasse	Kosten
Göttliches Wort: Blitz	Meister	66
Zaubertyp	Material	Schaden
Hybrid Zauber	Blitzkugel	W12
Element		Treffer
Heilig & Blitz		W8
Beschreibung Erfüllt eine Blitzkugel mit heiliger Energie und lässt diese mit einem Strahl auf den Gegner zu. Der Schaden wird getrennt gerechnet: Heiliger Schaden wie ein Göttlicher Zauber und den Blitz Schaden wie eine Arkane Magie.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Heiliger Blitzsturm	Meister	80
Zaubertyp	Material	Schaden
Hybrid Zauber	Blitzkugel	W10
Element		Treffer
Heilig & Blitz		W8
Beschreibung Erfüllt eine Kugel mit heiliger Macht und lässt sie gen Himmel schweben. Im Umkreis von 20 Metern entsteht ein Sturm der den Gegnern Schaden zufügt. Der Schaden wird getrennt gerechnet: Heiliger Schaden wie ein Göttlicher Zauber und den Blitz Schaden wie eine Arkane Magie.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Blitzgott beschwören	Meister	120
Zaubertyp	Material	Schaden
Hybrid	Blitzschlüssel	-
Element		Treffer
Heilig & Blitz		-
Beschreibung		
Der Magiewirker öffnet mit dem Schlüssel ein Tor in eine andere Dimension, von diesem Tor schreitet ein Gott hinaus welches für den Magier kämpft. Es verschwindet nach den Kampf.		

18. Lichtzauber (Lehrling)

Name	Wirkklasse	Kosten
Zustand heilen	Lehrling	8
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		-
Element		Treffer
Heilung		-
Beschreibung		
Regeneriert die Zustände "Blutung", "Lähmung", "Brennend", "Eingefroren" und "Vergiftet". Dieser Zauber kann nicht genutzt werden um ein Objekt oder Gegner zum Beispiel zu löschen. Es muss der Zustand vorhanden sein.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Wohltuendes Licht	Lehrling	5
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		W10
Element		Treffer
Heilung		W8
Beschreibung		
Der Charakter heilt einen Charakter.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Entspannendes Licht	Lehrling	10
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie	Lagerfeuer	-
Element		Treffer
Heilung		-
Beschreibung		
Wird eine Rast an einem Lagerfeuer durchgeführt, kann dieser Zauber vor der Rast auf das Lagerfeuer gewirkt werden. Die Flamme verfärbt sich golden und die Regeneration wird für diese Rast verdoppelt.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Fallen sichern	Lehrling	3
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Zauberwirker erweitert seine Sicht, er sieht nun alle Fallen leuchten. Fallen die gefährlicher sind leuchten Heller, die Farbe des Lichts ist entsprechend dem Element der Falle. Um diesen Zustand aufrechtzuerhalten sind die Kosten pro Runde zu berechnen.		

19. Lichtzauber (Adept)

Name	Wirkklasse	Kosten
Genesung	Adept	8
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		W12
Element		Treffer
Heilung		W8
Beschreibung		
Der Charakter heilt einen Charakter.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Andauernde Heilung	Adept	10
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		-
Element		Treffer
Heilung		W8
Beschreibung		
Ein Charakter erhält den Zustand "Regenerierend", bei diesem Zustand erhält der Charakter zu Beginn der Runde W6 Leben zurück.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Unsichtbares sehen	Adept	6
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Charakter sieht alle Unsichtbaren und Verborgenen Gegenstände in seinem Sichtfeld. Der Zauber verbraucht Magiepunkte pro Runde.		

20. Lichtzauber (Experte)

Name	Wirkklasse	Kosten
Große Genesung	Experte	15
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie	Lichtkugel	2W8
Element		Treffer
Heilung		W8
Beschreibung		
Der Charakter erfüllt eine Kugel mit seiner Macht und lässt sie zu einem Verbündeten schweben. Bei berührung wird der Verbündete geheilt.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Andauernde Heilung	Experte	27
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		-
Element		Treffer
Heilung		W8
Beschreibung		
Ein Charakter erhält den Zustand "Stark Regenerierend", bei diesem Zustand erhält der Charakter zu Beginn der Runde W12 Leben zurück.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Magie bannen	Experte	35
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		-
Element		Treffer
Licht		-
Beschreibung		
In einem Umkreis von 8 Metern können Feine keine Zauber sprechen.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Vitales Licht	Experte	32
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		W8
Element		Treffer
Heilung		W8
Beschreibung		
Der Magier füllt eine Kugel mit seiner Macht und lässt sie gen Himmel schweben, in dem sie mit einem gleißenden Licht sich auflöst. In einem Gebiet von 16 Metern um den Magier werden alle Verbündeten geheilt.		

21. Lichtzauber (Meister)

Name	Wirkklasse	Kosten
Wunder Genesung	Meister	18
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie	Lichtkugel	2W10
Element		Treffer
Heilung		W8
Beschreibung		
Der Charakter erfüllt eine Kugel mit seiner Macht und lässt sie zu einem Verbündeten schweben. Bei berührung wird der Verbündete geheilt.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Vitales Gleisen	Meister	58
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie	Lichtkugel	W10
Element		Treffer
Heilung		W8
Beschreibung		
Der Magier füllt eine Kugel mit seiner Macht und lässt sie gen Himmel schweben, in dem sie mit einem gleißenden Licht sich auflöst. In einem Gebiet von 24 Metern um den Magier werden alle Verbündeten geheilt.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Wiederbeleben	Meister	70
Zaubertyp	Material	Schaden
Arkane Magie		-
Element		Treffer
Heilung		-
Beschreibung		
Ein Charakter wird wiederbelebt und um die Hälfte (abgerundet) seines Lebens geheilt.		

22. Naturmagie (Lehrling)

Name	Wirkklasse	Kosten
Pflanzenkontrolle	Lehrling	7
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttlicher Zauber		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Zauberkundige konzentriert sich auf eine Pflanze. Diese bewegt sich frei nach den Willen des Zauberswirkers, in Ausnahme von selbstverletzenden Bewegungen.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Gift sprühen	Lehrling	3
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttlicher Zauber		W4
Element		Treffer
Erde		W8
Beschreibung		
Der Magier lässt aus dem Boden ein Gift aufsteigen und lässt diesen auf den Gegner sprühen. Der Gegner erhält den Zustand "Vergiftet".		

Name	Wirkklasse	Kosten
Wasser erschaffen	Lehrling	11
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttlicher Zauber		-
Element		Treffer
Eis		-
Beschreibung		
Der Zauberer erschafft in einen kleinen Gefäß reines Wasser. Er kann hierbei entsprechend seines Glaubens die Menge an Litern erschaffen. Ein Glaubenspunkt entspricht 100 Milliliter.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Wasseratmung	Lehrling	8
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttlicher Zauber		-
Element		Treffer
Wasser		-
Beschreibung		
Der Zauberkundige berührt sich oder ein Ziel seiner Wahl an der Kehle und diesem wachsen Kiemen für eine Stunde lang. Mit diesen Kiemen ist dem Ziel möglich unter Wasser zu atmen.		

23. Naturmagie (Adept)

Name	Wirkklasse	Kosten
Pflanzenwachstum	Adept	15
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttlicher Zauber	Wasser	-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung Der Zauberkundige gießt eine Pflanze, diese wächst hierbei unanürlich schnell. Die Wachse wächst für jede 200ml als ob sie ein Jahr gewachsen wäre.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Natur reinigen	Adept	13
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttlicher Zauber		W12+2
Element		Treffer
Wasser		W12+2
Beschreibung Der Magier reinigt die Natur von Verschmutzung. Er kann für jeden zehnten Glaubenspunkt einen Bereich von einem Kubikmeter reinigen.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Wasser kontrollieren	Adept	12
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttlicher Zauber		-
Element		Treffer
Wasser		-
Beschreibung		
Der Magier unterwirft das Wasser seinem Willen. Er kann für jeden fünften Glaubenspunkt ein Liter mehr frei bewegen.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Tier besänftigen	Adept	23
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttlicher Zauber		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Magier spricht beruhigend zu einem Tier, dieses Tier beruhigt sich und zieht wieder ab, es verrät jedoch nicht sein Rudel.		

24. Naturmagie (Experte)

Name	Wirkklasse	Kosten
Tierkontrolle	Experte	35
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Magier spricht zu einem Tier und unterwirft es seinen Willen. Es verrät jedoch nicht sein Rudel.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Giftwelle	Experte	24
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie		W8
Element		Treffer
Erde		W8
Beschreibung		
Der Zauberkundige lässt eine Quelle von Gift im Boden entstehen, diese bricht aus dem Boden hervor und bricht durch die Gegner. Alle Gegner erhalten den Zustand "Vergiftet".		

Name	Wirkklasse	Kosten
Feuerkontrolle	Experte	28
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie		-
Element		Treffer
Feuer		-
Beschreibung		
Der Magier unterwirft eine Flamme seinem Willen und kann diese frei bewegen. Es gibt hierfür auch keine Größenbegrenzung.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Dornenhecke	Experte	26
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie		-
Element		Treffer
Erde	Naturkugel	-
Beschreibung		
Der Magier erfüllt eine Kugel mit magischer Energie und lässt sie zum Beginnpunkt schweben. Anschließend rollt sie 20 Meter und verursacht auf ihrem Rollweg eine 2 Meter hohe Dornenhecke. Diese Wand bleibt 4 Runden bestehen. Die Hecke kann nur mit einem schweren Manöver durchquert werden, ein jeder der dies versucht erhält den Zustand "Vergiftet" und W10 Schaden. Charisma wird nicht mitgerechnet bei der Schadensermittlung.		

25. Naturmagie (Meister)

Name	Wirkklasse	Kosten
Tierblick	Meister	28
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Magier kanalisiert die Verbindung zu einem Begleiter oder einem besänftigen Tier und kann durch seine Augen sehen.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Erdbeben	Meister	52
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie		2W12
Element		Treffer
Erde		W8
Beschreibung		
Der Zauberkundige füllt eine Kugel mit seiner Macht und lässt sie im Boden verschwinden. Nach einer kurzen Dauer (1 Runde) entsteht an seinem Wunschziel in Sichtweite ein Erdbeben mit einem Durchmesser von 500 Metern. Hierbei werden Feinde und Verbündete gleichermaßen getroffen.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Wetter kontrollieren	Meister	52
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie	Naturkugel	W12+2
Element		Treffer
Blitz		W12+2
Beschreibung		
Der Magier lässt eine Kugel gen den Himmel schweben. Das Wetter verändert sich zu seinem Wunschwetter.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Naturgeist beschwören	Meister	70
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie	Naturschlüssel	-
Element		Treffer
Magisch		-
Beschreibung		
Der Zauberer öffnet mit dem Schlüssel ein Tor in eine andere Dimension, von diesem Tor schreitet ein Naturgeist hinaus welches für den Magier kämpft. Es verschwindet nach den Kampf.		

26. Nekromantie (Lehrling)

Name	Wirkklasse	Kosten
Wunden öffnen	Lehrling	2
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie		-
Element		Treffer
Dunkel		W8
Beschreibung		
Verursacht einem Gegner, der bereits Schaden erhielt den Zustand "Blutend".		

Name	Wirkklasse	Kosten
Tod immitieren	Lehrling	8
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie		-
Element		Treffer
Dunkel		-
Beschreibung		
Der Magier berührt einen Verbündeten oder eine Figur die dies zulässt. Das Ziel wird in einen Scheintod Zustand versetzt für 24 Stunden.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Schmerz	Lehrling	3
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie	Schattenkäfer	W6
Element		Treffer
Dunkel		W8
Beschreibung		
Der Magier zerdrückt ein Käfer in seiner Hand und überträgt diesen Schmerz auf einen Gegner.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Tote öffnen	Lehrling	6
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie		-
Element		Treffer
Dunkel		-
Beschreibung		
Der Zauberkundige konzentriert sich auf eine Leiche und aus der Leiche dringen giftige Dämpfe. In einem Umkreis von 4 Metern um die Leiche werden die Feinde vergiftet.		

27. Nekromantie (Adept)

Name	Wirkklasse	Kosten
Kleine Wunden verursachen	Adept	8
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie	Schattenkäfer	W6
Element		Treffer
Dunkel		W8
Beschreibung		
Der Zauberkundige verwandelt einen Schattenkäfer in Unheilige Magie und schießt diesen auf den Gegner. Der Gegner fängt an zu bluten (Zustand: "Blutend") und erhält Schaden.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Letzter Gedanke	Adept	17
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie		-
Element		Treffer
Dunkel		-
Beschreibung		
Der Magier konzentriert sich auf eine Leiche, er liest dessen letzten Gedanken in einem Zeitfenster von 10 Sekunden pro jede zehnte Stufe im Glauben.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Kleine Schwäche	Adept	22
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie		-
Element		Treffer
Dunkel		W10
Beschreibung		
Der Magier verflucht das Ziel, es erhält einen kleinen Nachteilswürfel für seinen nächsten Wurf.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Blut aufnehmen	Adept	10
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie		W8
Element		Treffer
Dunkel		W8
Beschreibung		
Der Zauberer schickt einen Käfer gefüllt mit unheiliger Magie zum Gegner der ihm großen Schaden zufügt. Hat das Ziel den Zustand "Blutend" schickt der Käfer das Blut zum Zauberer zurück. Der Charakter wird geheilt in Höhe des Schadens. Nach diesem Angriff löst sich der Käfer auf.		

28. Nekromantie (Experte)

Name	Wirkklasse	Kosten
Wunden verursachen	Experte	12
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie	Schattenkugel	W8
Element		Treffer
Dunkel		W8
Beschreibung		
Der Zauberkundige füllt eine Schattenkugel mit seiner Macht und schießt diesen auf den Gegner. Der Gegner fängt an zu bluten (Zustand: "Blutend") und erhält Schaden.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Tote reanimieren	Experte	29
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie	Schattenschlüssel	-
Element		Treffer
Dunkel		-
Beschreibung		
Der Magier lässt einen Schlüssel in einen Gegner schweben, der Gegner wird wiederbelebt unter dem Befehl des Zauberswirkers. Der Herausforderungsgrad ist maximal die Stufe des Wirkers.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Große Schwäche	Experte	34
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie		-
Element		Treffer
Dunkel		W10
Beschreibung		
Der Magier verflucht das Ziel, es erhält einen großen Nachteilswürfel für seinen nächsten Wurf.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Blut entziehen	Experte	15
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie	Schattenkugel	W10
Element		Treffer
Dunkel		W8
Beschreibung		
Der Zauberer schickt eine Kugel gefüllt mit unheiliger Magie zum Gegner der ihm großen Schaden zufügt. Hat das Ziel den Zustand "Blutend" schickt die Kugel das Blut zum Zauberer zurück. Der Charakter wird geheilt in Höhe des Schadens. Nach diesem Angriff löst sich die Kugel auf.		

29. Nekromantie (Meister)

Name	Wirkklasse	Kosten
Große Wunden verursachen	Meister	20
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie	Schattenkugel	W10
Element		Treffer
Dunkel		W8
Beschreibung		
Der Zauberkundige füllt eine Schattenkugel mit seiner Macht und schießt diesen auf den Gegner. Der Gegner fängt an zu bluten (Zustand: "Blutend") und erhält Schaden.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Leiche reanimieren	Meister	66
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie	Schattenschlüssel	-
Element		Treffer
Dunkel		-
Beschreibung		
Der Magier lässt einen Schlüssel in einen Gegner schweben, der Gegner wird wiederbelebt unter dem Befehl des Zauberswirkers. Der Herausforderungsgrad ist maximal die doppelte Stufe des Wirkers.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Blutregen	Meister	48
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie	Schattenkugel	W10
Element		Treffer
Dunkel		W8
Beschreibung Erfüllt eine Kugel mit Magischer Macht und lässt sie gen Himmel schweben. Im Umkreis von 20 Metern entsteht ein Blutregen der den Gegnern Schaden zufügt.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Leben entziehen	Meister	32
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie	Schattenkugel	W12
Element		Treffer
Dunkel		W8
Beschreibung Der Zauberer schickt eine Kugel gefüllt mit unheiliger Magie zum Gegner der ihm großen Schaden zufügt. Hat das Ziel den Zustand "Blutend" schickt die Kugel das Blut zum Zauberer zurück. Der Charakter wird geheilt in Höhe des Schadens. Nach diesem Angriff löst sich die Kugel auf.		

30. Schutzmagie (Lehrling)

Name	Wirkklasse	Kosten
Wappnen	Lehrling	5
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Ein Charakter wird erfüllt mit Schützender Magie. Der nächste Zustand wird sofort negiert.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Schutz	Lehrling	8
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Ein verbündeter Charakter erhält für den nächsten Rüstungswurf einen kleinen Vorteilswürfel.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Absichern	Lehrling	10
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Charakter berührt ein kleineres Objekt das verschlossen werden kann. Dieses Objekt ist nun abgeschlossen.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Blockade	Lehrling	12
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Zauberwirker erfüllt sich selbst mit magischer Macht. Den nächsten Schaden den der Charakter erhalten würde wird negiert.		

31. Schutzmagie (Adept)

Name	Wirkklasse	Kosten
Schutz vor Element	Adept	10
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie	[Feuer] Brandkäfer	-
Element	[Eis] Frostkäfer	Treffer
Je nach Material	[Blitz] Schockkäfer	-
	[Erde] Erdkäfer	
	[Dunkel] Schattenkäfer	
Beschreibung Der Zauberkundige zerdrückt einen Käfer und erhält einen kleinen Vorteilswürfel im Rüstungswurf gegen dieses Element. Hält eine Stunde an.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Ressistenz	Adept	14
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung Ein verbündeter Charakter erhält für den nächsten Rüstungswurf einen großen Vorteilswürfel.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Durchgang blockieren	Adept	22
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Charakter spannt eine Barriere in einem Türstock oder zwischen zwei Wänden in einem maximalen Abstand von zwei Metern. Das Passieren dieses Durchgangs ist für eine Stunde nicht möglich.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Glück	Adept	20
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Zauberwirker erfüllt sich selbst mit magischer Macht. Den nächsten Wurf mit kleinen Nachteilswürfel wird negiert.		

32. Schutzmagie (Experte)

Name	Wirkklasse	Kosten
Immunität vor Element	Experte	28
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie	[Feuer] Feuerkugel	-
Element	[Eis] Eiskugel	Treffer
Je nach Material	[Blitz] Blitzkugel	-
	[Erde] Steinkugel	
	[Dunkel] Schattenkugel	
Beschreibung		
Der Zauberkundige nimmt die Energie der Kugel auf und erhält vollständige Immunität gegen das entsprechende Element. Hält eine Stunde an.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Schutzkreis	Experte	25
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Magier spannt einen Schutzkreis um ein Gebiet von einem maximalen Durchmesser von 100 Metern. In diesem Gebiet sind alle Figuren vor Monstern geschützt.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Blockade	Experte	30
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Magier lässt eine Wand von 5 Metern länge entstehen, dessen Passieren für eine Stunde nicht möglich ist.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Großes Glück	Adept	34
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Zauberwirker erfüllt sich selbst mit magischer Macht. Den nächsten Wurf mit großen Nachteilswürfel wird negiert.		

33. Schutzmagie (Meister)

Name	Wirkklasse	Kosten
Element absorbieren	Meister	60
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie	[Feuer] Feuerkugel	-
Element	[Eis] Eiskugel	Treffer
Je nach Material	[Blitz] Blitzkugel	-
	[Erde] Steinkugel	
	[Dunkel] Schattenkugel	
Beschreibung		
Der Zauberkundige nimmt die Energie der Kugel auf und erhält die Fähigkeit das entsprechende Element zu absorbieren. Jeglicher Schaden des Elements wird als Heilung deklariert. Hält eine Stunde an.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Bannkreis	Meister	54
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Magier spannt einen Schutzkreis um ein Gebiet von einem maximalen Durchmesser von 100 Metern. In diesem Gebiet sind alle Figuren vor jedem Einwirken geschützt.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Schutzraum	Meister	58
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie		-
Element		Treffer
-		-
Beschreibung		
Der Zauberwirker beschwört einen Raum in einer anderen Dimension. Diese Dimension kann er frei gestalten.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Verbannen	Meister	70
Zaubertyp	Material	Schaden
Göttliche Magie		-
Element		Treffer
-		W6
Beschreibung		
Der Zauberwirker konzentriert sich auf ein beschworenes Wesen. Dringt seine Konzentration durch geht es wieder zurück in seine Dimension.		

34. Schwarze Eis Magie (Experte)

Name	Wirkklasse	Kosten
Verfluchtes Eis	Experte	35
Zaubertyp	Material	Schaden
Hybrid Zauber	Eiskugel	W10
Element		Treffer
Dunkel & Eis		W8
Beschreibung Erfüllt eine Eiskugel mit verdorbener Energie und lässt diese mit einem Strahl auf den Gegner zu. Der Schaden wird getrennt gerechnet: Dunkel Schaden wie ein Göttlicher Zauber und den Eis Schaden wie eine Arkane Magie.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Verfluchte Eiswand	Experte	32
Zaubertyp	Material	Schaden
Hybrid Zauber	Eiskugel	-
Element		Treffer
Dunkel & Eis		-
Beschreibung Der Magier erfüllt eine Kugel mit verdorbener Energie und lässt sie zum Beginnpunkt schweben. Anschließend rollt sie 10 Meter und verursacht auf ihrem Rollweg eine 2 Meter hohe Wand aus einer verfluchten Eiswand. Diese Wand bleibt 4 Runden bestehen. Alle Gegner in Umkreis von 4 Metern um der Wand erhalten je W8 Eis- und Dunkel Schaden. Es wird kein Attribut hinzuaddiert.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Schwarze Eisexplosion	Experte	44
Zaubertyp	Material	Schaden
Hybrid Zauber	Eiskugel	Je W8
Element		Treffer
Dunkel & Eis		W8
Beschreibung		
Erfüllt eine Eiskugel mit verdorbener Magie, lässt sie zum Gegner schweben und explodieren. Trifft alle Gegner in Umkreis von 10 Metern. Der Schaden wird getrennt gerechnet: Dunkel Schaden wie ein Göttlicher Zauber und den Eis Schaden wie eine Arkane Magie.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Eisfluch	Experte	38
Zaubertyp	Material	Schaden
Hybrid Zauber		-
Element		Treffer
Dunkel & Eis		W8
Beschreibung		
Verflucht einen Gegner mit einer schwarzem Eis, dieser erhält die Zustände "Blutend" und "Eingefroren". Er kann nicht von diesem Zuständen geheilt werden.		

35. Schwarze Eis Magie (Meister)

Name	Wirkklasse	Kosten
Teuflisches Wort: Eis	Meister	66
Zaubertyp	Material	Schaden
Hybrid Zauber	Eiskugel	W12
Element		Treffer
Dunkel & Eis		W8
Beschreibung Erfüllt eine Eiskugel mit dunkler Energie und lässt diese mit einem Strahl auf den Gegner zu. Der Schaden wird getrennt gerechnet: Dunkle Schaden wie ein Göttlicher Zauber und den Eis Schaden wie eine Arkane Magie.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Teuflischer Eissturm	Meister	80
Zaubertyp	Material	Schaden
Hybrid Zauber	Eiskugel	W10
Element		Treffer
Dunkel & Eis		W8
Beschreibung Erfüllt eine Kugel mit dunkler Macht und lässt sie gen Himmel schweben. Im Umkreis von 20 Metern entsteht ein Sturm der den Gegnern Schaden zufügt. Der Schaden wird getrennt gerechnet: Dunkler Schaden wie ein Göttlicher Zauber und den Eis Schaden wie eine Arkane Magie.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Eisteufel	Meister	120
Zaubertyp	Material	Schaden
Hybrid	Eisschlüssel	-
Element		Treffer
Dunkel & Eis		-
Beschreibung		
Der Magiewirker öffnet mit dem Schlüssel ein Tor in eine andere Dimension, von diesem Tor schreitet ein Teufel hinaus welches für den Magier kämpft. Es verschwindet nach den Kampf.		

36. Tiefenerde Magie (Experte)

Name	Wirkklasse	Kosten
Verfluchtes Erde	Experte	35
Zaubertyp	Material	Schaden
Hybrid Zauber	Steinkugel	W10
Element		Treffer
Dunkel & Erde		W8
Beschreibung Erfüllt eine Steinkugel mit verdorbener Energie und lässt diese mit einem Strahl auf den Gegner zu. Der Schaden wird getrennt gerechnet: Dunkel Schaden wie ein Göttlicher Zauber und den Erdschaden wie eine Arkane Magie.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Verfluchte Eiswand	Experte	32
Zaubertyp	Material	Schaden
Hybrid Zauber	Steinkugel	-
Element		Treffer
Dunkel & Erde		-
Beschreibung Der Magier erfüllt eine Kugel mit verdorbener Energie und lässt sie zum Beginnpunkt schweben. Anschließend rollt sie 10 Meter und verursacht auf ihrem Rollweg eine 2 Meter hohe Wand aus einer verfluchte Steinwand. Diese Wand bleibt 4 Runden bestehen. Alle Gegner in Umkreis von 4 Metern um der Wand erhalten je W8 Erd- und Dunkel Schaden. Es wird kein Attribut hinzuaddiert.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Schwarze Eisexplosion	Experte	44
Zaubertyp	Material	Schaden
Hybrid Zauber	Steinkugel	Je W8
Element		Treffer
Dunkel & Erde		W8
Beschreibung		
Erfüllt eine Steinkugel mit verdorbener Magie, lässt sie zum Gegner schweben und explodieren. Trifft alle Gegner in Umkreis von 10 Metern. Der Schaden wird getrennt gerechnet: Dunkel Schaden wie ein Göttlicher Zauber und den Erdschaden wie eine Arkane Magie.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Erdfloch	Experte	38
Zaubertyp	Material	Schaden
Hybrid Zauber		-
Element		Treffer
Dunkel & Erde		W8
Beschreibung		
Verflucht einen Gegner mit einem Erdfloch, dieser erhält die Zustände "Blutend" und "Vergiftet". Er kann nicht von diesem Zuständen geheilt werden.		

37. Tiefenerde Magie (Meister)

Name	Wirkklasse	Kosten
Teuflisches Wort: Erde	Meister	66
Zaubertyp	Material	Schaden
Hybrid Zauber	Steinkugel	W12
Element		Treffer
Dunkel & Erde		W8
Beschreibung Erfüllt eine Steinkugel mit dunkler Energie und lässt diese mit einem Strahl auf den Gegner zu. Der Schaden wird getrennt gerechnet: Dunkle Schaden wie ein Göttlicher Zauber und den Erdschaden wie eine Arkane Magie.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Teuflischer Erdensturm	Meister	80
Zaubertyp	Material	Schaden
Hybrid Zauber	Steinkugel	W10
Element		Treffer
Dunkel & Erde		W8
Beschreibung Erfüllt eine Kugel mit dunkler Macht und lässt sie gen Himmel schweben. Im Umkreis von 20 Metern entsteht ein Sturm der den Gegnern Schaden zufügt. Der Schaden wird getrennt gerechnet: Dunkler Schaden wie ein Göttlicher Zauber und den Erdschaden wie eine Arkane Magie.		

Name	Wirkklasse	Kosten
Erdteufel	Meister	120
Zaubertyp	Material	Schaden
Hybrid	Steinschlüssel	-
Element		Treffer
Dunkel & Erde		-
Beschreibung		
Der Magiewirker öffnet mit dem Schlüssel ein Tor in eine andere Dimension, von diesem Tor schreitet ein Teufel hinaus welches für den Magier kämpft. Es verschwindet nach den Kampf.		

38. Zaubermaterialien

Name	Gold	Funktion
Blitzkugel	200	Eine Kugel, die Blitz absorbiert hat.
Blitzschlüssel	3000	Ein magischer Schlüssel, es heißt das dieser in der Hand eines mächtigen Zauberers ein Tor zu einer anderen Dimension öffnen kann.
Brandkäfer	10	Ein Käfer, findbar in warmen Gebieten.
Brandöl	350	Ein fossiler Brennstoff, lässt die Flamme rot brennen.
Eiskugel	200	Eine Kugel, die Eis absorbiert hat.
Eisschlüssel	3000	Ein magischer Schlüssel, es heißt das dieser in der Hand eines mächtigen Zauberers ein Tor zu einer anderen Dimension öffnen kann.
Erdkäfer	10	Ein Käfer, findbar in Höhlen.
Erdöl	350	Ein fossiler Brennstoff, lässt die Flamme grün brennen.
Feuerkugel	200	Eine Kugel, die Feuer absorbiert hat.
Feuerschlüssel	3000	Ein magischer Schlüssel, es heißt das dieser in der Hand eines mächtigen Zauberers ein Tor zu einer anderen Dimension öffnen kann.
Frostkäfer	10	Ein Käfer, findbar in kalten Gebieten.
Frostöl	350	Ein fossiler Brennstoff, lässt die Flamme blau brennen.
Kiesel	1	Ein normaler Kieselstein.
Kompass	120	Ein Kompass normaler Kompass.
Leuchtkäfer	10	Ein Käfer, findbar am Tag in Wäldern.
Lichtkugel	200	Eine Kugel, die Licht absorbiert hat.
Magische Kugel	200	Eine Kugel, die arkane Macht speichern kann.
Naturkugel	200	Eine Kugel, die Natur absorbiert hat.

Name	Gold	Funktion
Naturschlüssel	3000	Ein magischer Schlüssel, es heißt das dieser in der Hand eines mächtigen Zauberers ein Tor zu einer anderen Dimension öffnen kann.
Schattenkäfer	10	Ein Käfer, findbar in der Nacht bei Wäldern.
Schattenkugel	200	Eine Kugel, die Dunkelheit absorbiert hat.
Schattenschlüssel	3000	Ein magischer Schlüssel, man munkelt das dieser eine Seele zurück in den Körper bringen kann.
Schockkäfer	10	Ein Käfer, findbar in stürmischen Gebieten.
Schocköl	350	Ein fossiler Brennstoff, lässt die Flamme gelb brennen.
Steinkugel	200	Eine Kugel, die Stein absorbiert hat.
Steinschlüssel	3000	Ein magischer Schlüssel, es heißt das dieser in der Hand eines mächtigen Zauberers ein Tor zu einer anderen Dimension öffnen kann.
Uhr	8000	Eine vergoldete Taschenuhr.
Weihwasser	15	Geweihtes Wasser. Untote reagieren darauf empfindlich. (kleiner Vorteilswürfel beim Trefferwurf)
Zaubertuch	300	Ein Tuch mit einer hoher magischer Affinität.

39. Beschworene Kreaturen

Name	Feurelementar	Stärkegrad
Lebenspunkte	70	21
Magiepunkte	93	
Initiative	8	

Attribute		
Stärke	32	W6
Geschick	17	W4
Kondition	24	W6
Intelligenz	41	W8
Weisheit	40	W8
Charisma	19	W4

Rüstung		
---------	--	--

Körper	W 6	W 8
--------	-----	-----

Waffen		
--------	--	--

Nahkampf	Treffer	
	W 10	W 8

Fertigkeiten		
Athletik	53	W8
Kommunikation	57	W8
Natur	41	W8
Glaube	6	W4
Arkane Kunde	82	W12
Bergung	31	W6
Heilkunst	35	W6
Wissen	57	W8
Heimlichkeit	21	W6
Nahkampf	41	W8
Fernkampf	25	W6
Wahrnehmung	41	W8

Initiative	Schaden	
2	W 10	W 6

Talente

Trefferbonus 2

Das Monster erhält bei allen Trefferwürfeln zusätzlich W6.

Feuerwesen

Angriffe dieser Kreaturen haben das Element Feuer. Feindliche Angriffe von Typ Eis erhalten im Schadenswurf einen kleinen Vorteilswürfel.

Zustand: Brennend

Macht dieses Monster ein Volltreffer erhält das Ziel den Zustand "Brennend" für zwei Runden.

Elementzauber(Lehrling)

Nur mit dem Element Feuer, es werden keine Materialien benötigt.

Elementzauber(Adept)

Nur mit dem Element Feuer, es werden keine Materialien benötigt.

Elementzauber (Experte)

Nur mit dem Element Feuer, es werden keine Materialien benötigt.

Beute

1	6
2	7
3	8
4	9
5	0

Bergung

Mäßig

Feuerkugel

Name	Eiselementar
Lebenspunkte	62
Magiepunkte	93
Initiative	8

Stärkegrad
21

Attribute		
Stärke	32	W6
Geschick	19	W4
Kondition	17	W4
Intelligenz	40	W8
Weisheit	41	W8
Charisma	24	W6

Rüstung		
----------------	--	--

Körper W 6 W 8

Waffen		
---------------	--	--

Nahkampf Treffer
 W 10 W 8

Fertigkeiten		
Athletik	53	W8
Kommunikation	57	W8
Natur	41	W8
Glaube	6	W4
Arkane Kunde	82	W12
Bergung	31	W6
Heilkunst	35	W6
Wissen	57	W8
Heimlichkeit	21	W6
Nahkampf	41	W8
Fernkampf	25	W6
Wahrnehmung	41	W8

Initiative **Schaden**
 2 W 10 W 6

Talente

Trefferbonus 2

Das Monster erhält bei allen Trefferwürfeln zusätzlich W6.

Elementzauber(Lehrling)

Nur mit dem Element Eis, es werden keine Materialien benötigt.

Elementzauber(Adept)

Nur mit dem Element Eis, es werden keine Materialien benötigt.

Elementzauber (Experte)

Nur mit dem Element Eis, es werden keine Materialien benötigt.

Eiswesen

Angriffe dieser Kreaturen haben das Element Eis. Feindliche Angriffe von Typ Feuer erhalten im Schadenswurf einen kleinen Vorteilswürfel.

Beute

1	6
2	7
3	8
4	9
5	0

Bergung

Mäßig

Eiskugel

Name	Blitzelementar
Lebenspunkte	61
Magiepunkte	93
Initiative	12

Stärkegrad
21

Attribute		
Stärke	24	W6
Geschick	32	W6
Kondition	17	W4
Intelligenz	41	W8
Weisheit	40	W8
Charisma	19	W4

Fertigkeiten		
Athletik	53	W8
Kommunikation	57	W8
Natur	41	W8
Glaube	6	W4
Arkane Kunde	82	W12
Bergung	31	W6
Heilkunst	35	W6
Wissen	57	W8
Heimlichkeit	21	W6
Nahkampf	25	W6
Fernkampf	41	W8
Wahrnehmung	41	W8

Rüstung		
---------	--	--

Körper W 6 W 8

Waffen		
--------	--	--

Fernkampf Treffer
 W 10 W 8

Initiative Schaden
 4 W 10 W 6

Talente

Trefferbonus 2

Das Monster erhält bei allen Trefferwürfeln zusätzlich W6.

Elementzauber(Lehrling)

Nur mit dem Element Blitz, es werden keine Materialien benötigt.

Elementzauber(Adept)

Nur mit dem Element Blitz, es werden keine Materialien benötigt.

Elementzauber (Experte)

Nur mit dem Element Blitz, es werden keine Materialien benötigt.

Blitzwesen

Angriffe dieser Kreaturen haben das Element Blitz. Feindliche Angriffe von Typ Erde erhalten im Schadenswurf einen kleinen Vorteilswürfel.

Beute

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

Bergung

Mäßig

Blitzkugelmittel

Name	Erdelementar
Lebenspunkte	92
Magiepunkte	70
Initiative	6

Stärkegrad
21

Attribute		
Stärke	24	W6
Geschick	17	W4
Kondition	41	W8
Intelligenz	40	W8
Weisheit	32	W6
Charisma	19	W4

Fertigkeiten		
Athletik	53	W8
Kommunikation	41	W8
Natur	57	W8
Glaube	6	W4
Arkane Kunde	41	W8
Bergung	31	W6
Heilkunst	35	W6
Wissen	57	W8
Heimlichkeit	21	W6
Nahkampf	82	W12
Fernkampf	25	W6
Wahrnehmung	41	W6

Rüstung		
Körper	W 6	W 6
		W 8

Waffen		
Nahkampf	Treffer	
	W 10	W 12

Initiative	Schaden
0	W 10 W 6

Talente

Trefferbonus 2

Das Monster erhält bei allen Trefferwürfeln zusätzlich W6.

Elementzauber(Lehrling)

Nur mit dem Element Erde, es werden keine Materialien benötigt.

Elementzauber(Adept)

Nur mit dem Element Erde, es werden keine Materialien benötigt.

Elementzauber (Experte)

Nur mit dem Element Erde, es werden keine Materialien benötigt.

Erdwesen

Angriffe dieser Kreaturen haben das Element Erde. Feindliche Angriffe von Typ Blitz erhalten im Schadenswurf einen kleinen Vorteilswürfel.

Beute

1	6
2	7
3	8
4	9
5	0

Bergung

Mäßig

Steinkugel

Name	Naturgeist
Lebenspunkte	70
Magiepunkte	65
Initiative	15

Stärkegrad
21

Attribute		
Stärke	32	W6
Geschick	40	W8
Kondition	19	W6
Intelligenz	17	W4
Weisheit	24	W6
Charisma	41	W8

Rüstung

Körper W 6 W

Waffen

Fernkampf Treffer
 W 10 W 8

Fertigkeiten		
Athletik	41	W8
Kommunikation	25	W6
Natur	53	W8
Glaube	82	W12
Arkane Kunde	6	W4
Bergung	31	W6
Heilkunst	57	W6
Wissen	35	W6
Heimlichkeit	21	W6
Nahkampf	41	W8
Fernkampf	57	W8
Wahrnehmung	41	W8

Initiative Schaden
 3 W 10 W 8

Talente

Trefferbonus 2

Das Monster erhält bei allen Trefferwürfeln zusätzlich W6.

Naturzauber(Lehrling)

Es werden keine Materialien benötigt.

Naturzauber(Adept)

Es werden keine Materialien benötigt.

Naturzauber (Experte)

Es werden keine Materialien benötigt.

Naturwesen

Immun gegen Naturmagie.

Beute

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

Bergung

Mäßig

Naturkugel

Name	Feuergott
Lebenspunkte	147
Magiepunkte	203
Initiative	

Stärkegrad
28

Attribute		
Stärke	41	W8
Geschick	12	W4
Kondition	23	W6
Intelligenz	40	W8
Weisheit	42	W8
Charisma	40	W8

Fertigkeiten		
Athletik	18	W4
Kommunikation	65	W10
Natur	26	W6
Glaube	81	W12
Arkane Kunde	83	W12
Bergung	50	W10
Heilkunst	65	W10
Wissen	49	W8
Heimlichkeit	29	W6
Nahkampf	49	W8
Fernkampf	22	W6
Wahrnehmung	59	W8

Rüstung	
---------	--

W

W

W

Waffen	
--------	--

Treffer

W

W

Initiative

8

Schaden

W

W

Treffer

W

W

Initiative

8

Schaden

W

W

Treffer

W

W

Initiative

8

Schaden

W

W

Talente

Trefferbonus 3

Das Monster erhält bei allen Trefferwürfeln zusätzlich W8.

Elementzauber(Lehrling|Adept|Experte)

Nur mit dem Element Feuer, es werden keine Materialien benötigt.

Glaubensmagie (Lehrling|Adept|Experte)

Es werden keine Materialien benötigt.

Doppelzauber

Es können pro Runde zwei Zauber gesprochen werden.

Heilig

Das Monster ist immun gegen Heilig und Schaden mit Dukel erhalten einen großen Vorteilswürfel. Die erhaltene Heilung wird verdoppelt.

Feuerwesen

Angriffe dieser Kreaturen haben das Element Feuer. Feindliche Angriffe von Typ Eis erhalten im Schadenswurf einen kleinen Vorteilswürfel.

Beute

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

Bergung

Name	Blitzgott
Lebenspunkte	147
Magiepunkte	203
Initiative	

Stärkegrad
28

Attribute		
Stärke	12	W4
Geschick	41	W8
Kondition	23	W6
Intelligenz	40	W8
Weisheit	42	W8
Charisma	40	W8

Fertigkeiten		
Athletik	18	W4
Kommunikation	65	W8
Natur	26	W6
Glaube	81	W12
Arkane Kunde	83	W12
Bergung	50	W8
Heilkunst	65	W10
Wissen	49	W8
Heimlichkeit	29	W6
Nahkampf	22	W6
Fernkampf	49	W8
Wahrnehmung	59	W8

Rüstung	
---------	--

W

W

W

Waffen	
--------	--

Treffer

W

W

Initiative

8

Schaden

W

W

Treffer

W

W

Initiative

8

Schaden

W

W

Treffer

W

W

Initiative

8

Schaden

W

W

Talente

Trefferbonus 3

Das Monster erhält bei allen Trefferwürfeln zusätzlich W8.

Elementzauber(Lehrling|Adept|Experte)

Nur mit dem Element Blitz, es werden keine Materialien benötigt.

Glaubensmagie (Lehrling|Adept|Experte)

Es werden keine Materialien benötigt.

Doppelzauber

Es können pro Runde zwei Zauber gesprochen werden.

Heilig

Das Monster ist immun gegen Heilig und Schaden mit Dukel erhalten einen großen Vorteilswürfel. Die erhaltene Heilung wird verdoppelt.

Blitzwesen

Angriffe dieser Kreaturen haben das Element Blitz. Feindliche Angriffe von Typ Erde erhalten im Schadenswurf einen kleinen Vorteilswürfel.

Beute

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

Bergung

Name	Eisteufel
Lebenspunkte	147
Magiepunkte	203
Initiative	

Stärkegrad
28

Attribute		
Stärke	41	W8
Geschick	12	W4
Kondition	23	W6
Intelligenz	40	W8
Weisheit	42	W8
Charisma	40	W8

Fertigkeiten		
Athletik	18	W4
Kommunikation	65	W10
Natur	26	W6
Glaube	81	W12
Arkane Kunde	83	W12
Bergung	50	W8
Heilkunst	29	W6
Wissen	49	W8
Heimlichkeit	65	W10
Nahkampf	49	W8
Fernkampf	22	W6
Wahrnehmung	59	W8

Rüstung	
---------	--

W

W

W

Waffen	
--------	--

Treffer

W

W

Initiative

8

Schaden

W

W

Treffer

W

W

Initiative

8

Schaden

W

W

Treffer

W

W

Initiative

8

Schaden

W

W

Talente

Trefferbonus 3

Das Monster erhält bei allen Trefferwürfeln zusätzlich W8.

Elementzauber(Lehrling|Adept|Experte)

Nur mit dem Element Eis, es werden keine Materialien benötigt.

Nekromantie (Lehrling|Adept|Experte)

Es werden keine Materialien benötigt.

Doppelzauber

Es können pro Runde zwei Zauber gesprochen werden.

Eiswesen

Angriffe dieser Kreaturen haben das Element Eis. Feindliche Angriffe von Typ Feuer erhalten im Schadenswurf einen kleinen Vorteilswürfel.

Unhold

Das Monster ist immun gegen Dunkel und Schaden mit Heilig erhalten einen großen Vorteilswürfel.

Beute

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

Bergung

Name	Erdteufel
Lebenspunkte	207
Magiepunkte	203
Initiative	

Stärkegrad
28

Attribute		
Stärke	23	W6
Geschick	12	W4
Kondition	41	W8
Intelligenz	40	W8
Weisheit	42	W8
Charisma	40	W8

Rüstung	
---------	--

W

W

W

Waffen	
--------	--

Treffer

W

W

Fertigkeiten		
Athletik	18	W4
Kommunikation	26	W6
Natur	65	W10
Glaube	81	W12
Arkane Kunde	83	W12
Bergung	50	W8
Heilkunst	29	W6
Wissen	49	W8
Heimlichkeit	65	W10
Nahkampf	49	W8
Fernkampf	22	W6
Wahrnehmung	59	W6

Initiative

8

Schaden

W

W

Treffer

W

W

Initiative

8

Schaden

W

W

Treffer

W

W

Initiative

8

Schaden

W

W

Talente

Trefferbonus 3

Das Monster erhält bei allen Trefferwürfeln zusätzlich W8.

Elementzauber(Lehrling|Adept|Experte)

Nur mit dem Element Erde, es werden keine Materialien benötigt.

Nekromantie (Lehrling|Adept|Experte)

Es werden keine Materialien benötigt.

Doppelzauber

Es können pro Runde zwei Zauber gesprochen werden.

Erdwesen

Angriffe dieser Kreaturen haben das Element Erde. Feindliche Angriffe von Typ Blitz erhalten im Schadenswurf einen kleinen Vorteilswürfel.

Unhold

Das Monster ist immun gegen Dunkel und Schaden mit Heilig erhalten einen großen Vorteilswürfel.

Beute

1

6

2

7

3

8

4

9

5

0

Bergung

