

STANDARDZAUBERSTUNTS

SP-KOSTEN	STUNTEFFEKT
1-3	KRAFTVOLLES ZAUBERWIRKEN: Vergrößere die Zauberstärke deiner Zaubersprüche um 1 pro ausgegebenen Stuntpunkt bis zu einem Maximum von 3.
2	GESCHICKTES ZAUBERWIRKEN: Reduziere die MP-Kosten des Zauberspruchs um 1. Dies kann sie auf 0 reduzieren.
2	MÄCHTIGER ZAUBERSPRUCH: Wenn der Zauberspruch Schaden verursacht, dann nimmt ein Ziel deiner Wahl einen zusätzlichen Schaden von 1W6.
2	ANDAUERNDER ZAUBERSPRUCH: Wenn der Zauberspruch eine Wirkungsdauer (außer bei sofort) aufweist, bleibt er ohne zusätzliche MP-Kosten doppelt so lange aktiv. <i>Steinmantel</i> etwa würde zwei Stunden statt nur einer dauern. Zaubersprüche, die bis zum Ende der Begegnung dauern, verlängern sich um 1W6 Minuten.
3	MAGISCHER SCHILD: Du verwendest die restliche Magie des Zauberspruchs für einen temporären Schutzschild. Er gibt dir bis zum Beginn deines nächsten Zuges (in der folgenden Runde) einen Bonus von +2 auf deine Verteidigung.
4	SCHNELLER ZAUBERN: Nachdem du den Zauberspruch abgehandelt hast, kannst du sofort einen weiteren Zauberspruch wirken. Der zweite Zauberspruch muss eine Zauberdauer von einer Hauptaktion oder einer Nebenaktion haben. Würfelst du dabei einen Pasch, erhältst du dafür keine Stuntpunkte.
4	IMPOSANTER ZAUBERSPRUCH: Die Wirkung des Zauberspruchs ist viel dramatischer als üblich. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges muss jeder, der dich anzugreifen versucht, eine erfolgreiche Willenskraftprobe (Mut) schaffen. Der Zielwert ist 10+ deine Willenskraft. Wer scheitert, muss stattdessen eine Bewegungs- oder Verteidigenaktion durchführen.
4	DOPPELTER ZAUBERSPRUCH: Obwohl er normalerweise nur ein Ziel betrifft, kann er nun auf zwei Ziele wirken, solange sich das zweite Ziel innerhalb der Reichweite und nicht mehr als 6 Meter vom ursprünglichen Ziel entfernt befindet. Dies kostet keine zusätzlichen Magiepunkte. Ziele würfeln ihre Proben gegen den zweiten Zauber getrennt.
5	MAGIE ZERSTÖREN: Zusätzlich zu dem normalen Effekt ist dein Zauberspruch so stark, dass er eine andere magische Wirkung (wie ein Zauberspruch) auf dem Ziel zerstören kann. Mache eine sofortige Intelligenzprobe (Kraftarkana) gegen die Zauberstärke einer Wirkung auf dem Ziel. Bei Erfolg wird die Wirkung entfernt. Ein Pasch bei dieser Probe erzeugt keine Stuntpunkte.
5	TÖDLICHER ZAUBERSPRUCH: Verursacht der Zauberspruch Schaden, erleidet das Ziel des Zauberspruchs zusätzlich 2W6 Schaden. Bei mehreren Zielen erleiden alle alternativ zusätzlich 1W6 Schaden.