



Gedruckt am 8. Oktober 2014



| Figur | Alan Mac Thunderbird |
|---------|----------------------|
| Spieler | Panther |



| Zauberformel | Erfolgs- wert | AP | Art | Stufe | Zauber- -dauer | Reich- -weite | Wirkungs- -ziel | Wirkungs- -bereich | Wirkungs- -dauer | Ur- -sprung | Material | Prozess |
|--|------------------|------|---------|-------|-------------------|------------------|--------------------|-----------------------|---------------------|----------------|---------------------------------|---------------|
| Bannen von Dunkelheit <i>Um den Zauberer wird die Umgebung von diffusem trübem Tageslicht erhellt. Das Licht durchdringt auch Materie bis 30cm Dicke, aber kein Metall.</i> | 12 | 1 | Wort | 1 | 1 s | 0 m | Umgebung | 9 m Uk | 10 min | göttlich | | Feu ersch Feu |
| Bannen von Licht <i>Gegenteil von 'Bannen von Dunkelheit' Infrarotsicht ist möglich, ein Zauberduell entscheidet ob 'Bannen von Licht' die Wirkung von 'Bannen von Dunkelheit' aufheben kann.</i> | 14 | 1 | Wort | 1 | 1 s | 0 m | Umgebung | 9 m Uk | 10 min | göttlich | | Eis zerst Feu |
| Bärenwut <i>Ein verletzter Zauberer kann sich wie ein verwundeter Bär oder Eber in Raserei versetzen. Stärke +30 (max 100) +4 auf EW:Raufen, auch selbst verletzen ist möglich in einer runde (-1 LP&AP) Abwehr ist in der Runde möglich.</i> | 14 | 1 | Geste | 1 | 1 s | - | Körper | Zauberer | 2 min | druidisch | eigenes Blut | Hol verä Erd |
| Dämonische Zaubermacht <i>Dieser Zauber steigert das Talent des Zauberers, die Mächte des Chaos zu nutzen und Magie zu wirken. Er erhält +2 auf alle EW:Zaubern für Sprüche, die während der Wirkungsdauer begonnen wurden.</i> | 12 | 1 | Wort | 1 | 10 min | - | Körper | Zauberer | 1 h | schwarzmagisch | | Mag verä Was |
| Entgiften <i>Mit dem Spruch kann der Zauberer dafür Sorgen, daß Gift auf Gegenständen oder in Getränken und Speisen neutralisiert wird und keinen Schaden mehr anrichten kann.</i> | 12 | 2 | Wort | 2 | 30 s | 3 m | Umgebung | 1 Ob | 0 | druidisch | | Mag zerst Eis |
| Fesselbann <i>Der Zauberer erzeugt ein Netz aus transparenten, schwach goldenen leuchtenden Fäden magischer Energie, das den Körper des Opfers eng umschließt. Es kann seine Gliedmaßen nicht bewegen, es ist aber in der Lage, um Hilfe zu rufen oder wild um sich zu beißen. Es besteht die Möglichkeit durch einen 'Kraftakt' das Netz zu zerreißen (Fadenstück einer Riesenspinne; 8GS).</i> | 12 | 2:Gr | Geste | 2 | 10 s | 30 m | Körper | 1 Ws | 10 min | göttlich | Faden einer Riesenspinne (8GS) | Luf ersch Mag |
| Feuerkugel <i>Der Zauberer erzeugt in etwa einem Meter Entfernung eine in der Luft schwebende feurige Kugel. Er kann sie mit seiner Willenskraft um 3m pro 10sec bewegen und sie jederzeit explodieren lassen. Schaden bis zu 4-1 W6 schweren Schaden, (Holztür 3W6 Strukturschaden) Feuerempfindliche Wesen erleiden den doppelten Schaden, Rüstung verringert den LP-Verlust.</i> | 14 | 2 | Geste | 2 | 5 s | 50 m | Umgebung | 3 m Uk | 2 min | elementar | Blutstein (3GS) | Feu ersch Feu |
| Macht über das Selbst <i>Der Zauberer kann seinen Körper im Rahmen seiner Art gesetzten Grenzen völlig beherrschen. So kann ein Mensch für die Dauer des Zaubers seine Muskeln so versteifen, daß er in etwa die Stärke eines Ogers erhält. Er kann die Kraft aber nur passiv anwenden (z.B. Zuhalten einer Tür, abstützen einer einstürzenden Decke, Festhalten eines Gegenstandes,...) nicht aber aktiv (z.B. gezieltes Werfen von Gegenständen, Verbiegen einer Eisenstange,...)</i> | 12 | 1 | Gedanke | 1 | 5 s | - | Körper | Zauberer | 24 h | dämonisch | | Met beher Feu |
| Schmerzen <i>Das Opfer des Zaubers leidet ohne ersichtliche Ursache unter stechenden Schmerzen und verliert 1W6 AP. Während der Wirkungsdauer erleidet der Verzauberte -4 auf alle Erfolgs- und Widerstandswürfe und kann sich bestenfalls mit halber Geschwindigkeit bewegen (Silber- oder Knochenadel; 5 SS).</i> | 14 | 2 | Geste | 2 | 5 s | 30 m | Körper | 1 Ws | 1 min | dämonisch | Silber- oder Knochenadel (5 SS) | Mag zerst Feu |
| Schwäche <i>Für die Dauer des Zaubers verlieren Menschen und ähnliche Wesen 20 Punkte von ihrer Stärke, und ihr Erfolgswert für Raufen sinkt um -1. Bei Tieren wird einfach bei jedem Treffer 1 Punkt weniger Schaden angerichtet (Eschenrinde; 1 SS).</i> | 14 | 1:Ws | Geste | 1 | 1 s | 30 m | Körper | max 10 Ws | 2 min | dämonisch | Eschenrinde (1 SS) | Mag verä Erd |
| Steinkugel <i>Zu Füßen des Zauberers entsteht eine rund 50 cm durchmessende Kugel, die scheinbar aus massiven Stein besteht. Er kann sie mit seiner Willenskraft um 12m pro 10 sec. auf dem Boden entlangrollen lassen. Die Kugel ist hohl und steht unter hohem Druck und wird durch die Kraft des Zauberers zusammen gehalten. Beim zerplatzen überschüttet die Kugel die Umgebung mit scharfen Steinsplintern. Die Explosion fügt Wesen auf dem Feld der Kugel 3W6 schweren Schaden zu. Wesen mit einem Feld Abstand 2W6, bei zwei Feldern 1W6 und bei drei noch 1W6-2 (Diamantsplitter; 5 GS).</i> | 12 | 2 | Geste | 2 | 5 s | 50 m | Umgebung | 3 m Uk | 2 min | elementar | Diamantsplitter (5 GS) | Erd ersch Erd |
| Todeshauch <i>Der Zauberer zeichnet mit dem Finger ein nebelhaftes Symbol in die Luft, von dem aus sich mit 3m pro Runde ein giftiger weißer Nebel ausbreitet. Es handelt sich um ein Kontaktgift, welches nur mit ungeschützter Haut in Berührung kommen muß. Ein Lebewesen erleidet 3W6 schweren Schaden. Gelingt ein PW:Gift so halbiert sich der Schaden (Fliegenpilzasche; 1SS).</i> | 14 | 3 | Geste | 3 | 1 s | 0 m | Umgebung | max 18 m Uk | 1 min | dämonisch | Fliegenpilzasche (1 SS) | Eis ersch Was |
| Unsichtbarkeit <i>Der Benutzer macht sich und seine direkt am Leib getragene oder in der Hand gehaltene Ausrüstung bis zu einem Höchstgewicht von 25 Kg unsichtbar. Solange der Zauber wirkt, muß der Benutzer sich konzentrieren und kann nicht zaubern, nicht angreifen und auch keine anderen Handlungen ausführen.</i> | 14 | 1:Gr | Wort | 2 | 5 s | - | Körper | Zauberer | 10 min | dämonisch | | Luf verä Met |
| Wundersame Tarnung <i>Dieser Zauber kann nur im Wald, Buschwerk oder ähnlich dichter Vegetation angewandt werden. Der Zauberer versetzt sich in Harmonie mit der Natur und verschmilzt praktisch mit der Umgebung. Er erhält für die Wirkungsdauer einen Zuschlag von +12 auf seinen EW:Tarnen. Er muß sich allerdings völlig regungslos verhalten.</i> | 12 | 1 | Gedanke | 1 | 1 s | - | Umgebung | Zauberer | 30 min | druidisch | | Hol verä Erd |