

Figur	Malinda Galadin
-------	-----------------

Spieler	Panther
---------	---------

Typ	Ordensthurg	Speziali- sierung	Spezialgebiet	Grad	9
Herkunft	Rawindra	Glaube	Kalaradri	Stand	Mittelschicht
Alter	26	Gestalt	normal	Gewicht	67 kg
				Körpergröße	1.72 m (mittel)

Beruf	Alchemist	Hand	Beidhändig	Spezies	Mensch	GG	0	SG	9
-------	-----------	------	------------	---------	--------	----	---	----	---

weitere Merkmale	Natürliche RK 4, Blutsbruder Alan
------------------	-----------------------------------

St	87	Gs	100	Gw	100
----	----	----	-----	----	-----

Ko	91	In	91	Zt	100
----	----	----	----	----	-----

Au	99 ⁺³	Sb	98	KAW	8
----	------------------	----	----	-----	---

pA	85	Wk	93	B	$26_{(22)}^{+2}$
----	----	----	----	---	------------------

Geistesblitz	9		GFP	34113	
pers. Boni für			KEP		
Ausdauer	+6		ZEP		
Schaden	+4		AEP	1000	
Angriff	+2				
Abwehr	+2		Gold	25302	
Zaubern	+4		Silber	2	
Geistesmagie	+3		Kupfer		
Körpermagie	+5				
Umgebungs­magie	+2				

LP	17	
AP	50	

Regenerationstage für	✓	1 2 3	gelernt & PP	
Heilen von Wunden			Abw 1	+15
Heilen schw. Wunden			Zau 8	+18
Allheilung				

Sinne		Resistenzen & PP	
Sehen	+8	Gift	75
Hören	+8	Resistenz	+14
Riechen	+10	Geist-	+17
Schmecken	+8	Körper-	+19
Tasten	+8	Umgebungs-	+16
Sechster Sinn	+4		

Rüstungsklassen	OR/KR
Schutz vor LP-Verlust	0/3
Abwehr	+17-1
mit Verteidigungswaffe	+18 +22-1

Waffe (Reichweite)	Erfolgswert	Waffenrang
	Schaden	Abwehrmod.
Raufen	+11	
	W6	
leichte Armbrust 0/30 120/220	+13	
	W6	
großer Schild	+5	
	0AP	
Dolch* (1/1)	+14	+2
	W6+4	-2 +2
Dolch	+13	+2
	W6+3	-2 +2
Langschwert* (2/0)	+17	
	W6+5	
Langschwert* (3/3) Thaumagral Zauberschmiede	+18	
	W6+8	
Langschwert	+15	
	W6+5	
Stielhammer (Stechend Sturmangriff Schlagend)	+12	+1/-3
	(W6 W6+1 2W6)+4	0/+2 0/-2
waffenloser Kampf	+11	+2
	W6+1	-2 +2

Lernrang Lernmod.	Grundkenntnisse in					
	Einhandschwert	<input checked="" type="checkbox"/>	Stichwaffe	<input type="checkbox"/>	Armbrust	<input checked="" type="checkbox"/>
	Einhandschlagwaffe	<input type="checkbox"/>	Spießwaffe	<input type="checkbox"/>	Bogen	<input type="checkbox"/>
	Zweihandschwert	<input type="checkbox"/>	Kettenwaffe	<input type="checkbox"/>	Schleuder	<input type="checkbox"/>
	Zweihandschlagwaffe	<input type="checkbox"/>	Fesselwaffe	<input type="checkbox"/>	Wurfscheibe	<input type="checkbox"/>
	Kampf ohne Waffen	<input checked="" type="checkbox"/>	Zauberstäbe	<input type="checkbox"/>	Wurfspeer	<input type="checkbox"/>
	Stangenwaffe	<input checked="" type="checkbox"/>	Schild	<input checked="" type="checkbox"/>		
	StielwurfWaffe	<input checked="" type="checkbox"/>	Parierwaffe	<input type="checkbox"/>		

Ungelernte Fertigkeiten	
Bereitsamkeit	(+3)
Beschatten	*(+1)
Betäuben	(+6)
Fallenmechanik	(+0)
Fallenstellen	(+1)
Kamelreiten	(+5)
Landeskunde (Rawindra)	(+8)
Menschenkenntnis	(+3)
Meucheln	(+0)
Pflanzenkunde	(+0)
Schleichen	(+3)
Schlösser öffnen	(+0)
Singen	(+4)
Spurenlesen	(+0)
Stehlen	(+3)
Suchen	(+3)
Tarnen	(+3)
Tierkunde	(+0)
Trinken	(+9)
Verbergen	(+3)
Verhören	(+3)
Werfen	(+6)
Winden	(+0)

angeborene und erlernte Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten		
Fertigkeit	PP	EW
Akrobatik		+10
Alchimie		+8
Astrologie		+9
Athletik		+10
Balancieren		+14
Baukunde		+10
Erste Hilfe		+9
Erzählen		+11
Fallen entdecken		+5
Fangen		+13
Geheimmechanismen öffnen		+5
Geheimzeichen Zinken (Meer der fünf Winde)		+11
Geländelauf		+14
Giftmischen		+4
Himmelskunde		+7
Kampf in Schlachtreihe		+8
Kampf zu Pferd		+15
Kampftaktik		+11
Klettern		+13
Kräuterkunde		+4
Landeskunde Chryseia		+4
Laufen		+4
Lesen von Zauberschrift		+14
Meditieren		+10
Musizieren Doppelflöte		+9
Naturkunde		+5
Orakelkunst		+10
Rechnen		+12
Reiten		+15
Rudern		+11
Sagenkunde		+7
Schauspielern		+6
Schlittensfahren		+10
Schwimmen		+15
Schätzen		+10
Seilkunst		+8
Skifahren		+10
Springen		+12
Steuern		+10
Tanzen		+10
Tauchen		+10
Thaumatographie		+12
Verführen		+7
Verkleiden		+13
Wagenlenken		+14
Wahrnehmung		+4
Zauberkunde		+6
Zeichensprache		+8
Überleben im Dschungel		+8
Überleben im Gebirge		+9
Überleben im Schnee		+8
Überleben im Sumpf		+8
Überleben im Wald		+8
Überleben in der Steppe		+8
Überleben in der Wüste		+8
Buckler		+2
kleiner Schild		+3
leichte Armbrust		+11
großer Schild		+5
Dolch		+11
Langschwert	3	+13
Stielhammer		+10
waffenloser Kampf		+9



Figur	Malinda Galadin
Spieler	Panther



Zauberformel	Erfolgs- wert	AP	Art	Stufe	Zauber- dauer	Reich- weite	Wirkungs- ziel	Wirkungs- bereich	Wirkungs- dauer	Ur- sprung	Material	Prozess
Allheilung <i>Allheilung gibt dem Verzauberten 2W6 Lebens- und Ausdauerpunkte zurück, die er durch Verletzungen, Krankheit, Gift oder Zauberei oder aus anderen Gründen verloren hat. Der Zauber kann alle 3 Tage angewandt werden. Allheilung darf zusätzlich zu anderen Zaubern angewandt werden. Für jedes Gebrechen einzeln zaubern. Hilft nicht gegen akute Krankheiten, lindert nur: Abgetrennte Körperteile wieder vereinigen innerhalb Tage: Grad des Z</i>	20	6	Geste	5	30 min	B	Körper	1 Ws	0	göttlich		Hol ersch Erd
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>	22	1	Wort	1	1 s	0 m	Umgebung	9 m Uk	10 min	göttlich		Feu ersch Feu
Befestigen <i>Flaeche min 1 qcm - Ein Seil, ein Holzstab und andere unbelebte Gegenstände bis zu 25 kg Gewicht können an Boden, Wand oder Decke, aber auch an einem anderen unbelebten Objekt befestigt werden. Abreißen mit 2 geschafften KAW moeglich Th: Siegel muss auf die Stelle aufgetragen werden, mid der das Objekt verbunden werden soll Oberflaeche fest und glatt.</i>	22	1	Geste	1	1 min	B	Umgebung	1 Ob	1 Monat	dämonisch	eigener Speichel	Mag beweg Met
Belebungshauch <i>Der Zauberer ruft eine freie empyräische Lebensform herbei, die belebten Gegenstände dürfen höchstens 5 kg je Grad des Zauberers wiegen und besitzen nur eine geringe tierische Intelligenz. Angriff: Grad des Z, LP wie kg, Abw 8+ Grad/2, AP = Grad W6 + 3 * Grad</i>	22	3	Geste	3	10 s	B	Umgebung	1 Ob	2 min	dämonisch		Feu beweg Met
Beschleunigen <i>Der Zauberer kann ein Wesen beschleunigen, der Zauber wirkt nur auf die Reflexe und nicht auf das Denken. Wirkt nicht auf Wesen mit einer Metallrüstung.</i>	22	3	Geste	3	10 s	15 m	Körper	1 Ws	2 min	dämonisch		Mag verä Erd
Bittersalz <i>Allgemein: 10 Salz in 6h und 2 GS mit 100 GS / 5 Kg Salzwerkstatt - 3h haltbar - 1m werfen automatisch, wehrende Wurfangriff +8, schwer treffen — Bitter: verdirbt Speisen und Getraenke.</i>	22	1	Gedanke	1	1 s	500 m	Umgebung	1 Ob	0	dämonisch		Eis zerst Hol
Blitze schleudern <i>Aus den Fingern des Zauberers schießen Blitze hervor. Das Opfer verliert 1 AP wenn sein WW:Resistenz gelingt andernfalls 2 LP und 2W6 AP, 1 bis 10 Stahlen möglich, diese Blitze treffen automatisch, es ist kein EW:Angriff nötig(Zitteraalherz; 5SS)</i>	22	3:Blitz	Geste	3	10 s	200 m	Umgebung	max 10 Str.	0	dämonisch	Zitterallherz (5SS)	Luf ersch Feu
Dinge verbergen <i>Der Zauberer kann einen magischen Gegenstand 12 Stunden lang davor schützen, durch den Spruch 'Dinge wiederfinden' aufgespürt zu werden. Ein suchender Zauberer bemerkt aber daß das Ziel seines Spruchs magisch verborgen wird.</i>	22	1	Gedanke	1	10 min	B	Geist	1 Ob	12 h	dämonisch		Mag zerst Mag
Dinge wiederfinden <i>Der Benutzer spürt während der ganzen Wirkungsdauer, wo sich ein Magischer Gegenstand befindet, den er längere Zeit besessen und benutzt hat.</i>	22	1	Gedanke	1	10 min	unbeg	Geist	1 Ob	10 min	dämonisch		Mag erken Met
Donnerkeil <i>Aus den Händen des Zauberers schießt ein heller Kugelblitz hervor und fliegt auf sein Ziel. Beim Aufschlag ertönt einer lauter, weithin hörbarer Donner 1W6AP oder 2W6+1 LP ohne Ruestschutz.</i>	22	4	Geste	4	10 s	50 m	Umgebung	Strahl	0	dämonisch	Murmel aus Donnerechsenhorn (5GS)	Luf ersch Feu
Eisenhaut <i>Der Verzauberte erhält eine eiserne Haut, die sein Bewegungsweite um 12 und seine Gewandtheit um 40 senkt (min auf B3 und GW10). Schützt wie eine Vollrüstung, es werden 5 LP aufgefangen, beim leichten Schaden werden auch 5 AP aufgefangen, min 10 Minuten Pause zwischen zwei Anwendungen auf die gleiche Person, sonst erfolgt 1W6 LP&AP Verlust (Eisenpulver; 5GS).</i>	22	4	Geste	4	15 s	B	Körper	1 Ws	2 min	dämonisch	Eisenpulver (5GS)	Met verä Erd
Elfenfeuer <i>Der Spruch erzeugt ein angenehmes warmes blaugrünes Feuer, das der Zauberer zu einer Serie von Lichtpfeilen oder zu einer Flammenklinge formen kann. Schaden: jeder Pfeil(max 12)=1W6-1; Flammenklinge=2W6-2, Untote und Geisterwesen erleiden einen Schaden +2, Rüstungen sind Wirkungslos, (Brilliant; 300 GS, zerfällt nur bei kritischem Fehler beim Zaubern).</i>	22	4	Geste	4	10 s	30 m	Umgebung	Strahl	2 min	druidisch	Brillant, rec. (300GS)	Hol ersch Hol
Erkennen der Aura <i>LARK 244: Der Zauberer spürt, wenn sich im Wirkungsbereich ein Wesen oder Gegenstand mit einer übernatürlichen Aura befindet, bei mehreren Dingen wird nur das nächste Wahrgenommen. Außer Art und ungefähre Entfernung (auf 2m genau) erfährt der Zauberer keine Informationen.</i>	22	1	Gedanke	1	1 s	0 m	Geist	30 m Kegel	1 min	göttlich		Luf erken Luf
Erkennen von Krankheit <i>Der Zauberer erkennt, ob ein Lebewesen krank ist und ob es sich um eine ansteckende Krankheit handelt. Außerdem kann er feststellen, ob das Leben des Erkrankten bedroht ist.</i>	22	1	Gedanke	1	10 min	B	Geist	1 Ws	0	druidisch		Mag erken Eis



Figur	Malinda Galadin
Spieler	Panther



Zauberformel	Erfolgs- wert	AP	Art	Stufe	Zauber- dauer	Reich- weite	Wirkungs- ziel	Wirkungs- bereich	Wirkungs- dauer	Ur- sprung	Material	Prozess
Erkennen von Zauberei <i>Befinden sich im Wirkungsbereich magische Gegenstände, heraufbeschworen oder andere magische Wesen oder verzauberte Personen bzw. Tiere, so verspürt der Zauberer ein angenehmes Wärmegefühl. Er erhält keine Informationen, worauf sein Zauber anspricht.</i>	22	2	Gedanke	2	1 s	15 m	Geist	1 m ²	0	dämonisch		Mag erken Mag
Erscheinungen <i>Der Zauberer kann mit diesem Spruch nach belieben Illusionen erzeugen, die sich auch bewegen können (+6AP auch Geruch und Geräusch erzeugen) (Blütenstaub vom blauen Mohn; 20 GS).</i>	22	6	Geste	5	20 s	30 m	Geist	3x3x3 m	2 min	dämonisch	Blütenstaub vom blauen Mohn (20GS)	Mag beher Feu
Feuerfinger <i>Aus einem Finger des Zauberers entspringt eine kleine Flamme, mit der er Kerzen, Brennholz oder Fackel entzünden kann.</i>	22	1	Geste	1	1 s	0 m	Umgebung	Zauberer	2 min	elementar		Feu ersch Feu
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>	22	2	Geste	2	5 s	50 m	Umgebung	3 m Uk	2 min	elementar	Blutstein (3GS)	Feu ersch Feu
Flammende Hand <i>Der Zauberer läßt in seiner Hand Feuer vom Umfang einer Fackelflamme entstehen. Er selbst ist gegen Verbrennungen geschützt, muß aber darauf achten, seine Kleidung nicht anzuzünden. Er kann sie als Waffe nutzen (Erfolgswert: Waffenloser Kampf) Schaden 1W6-2, feuerempfindliche Wesen 2W6.</i>	22	2	Geste	2	5 s	0 m	Umgebung	Zauberer	2 min	elementar		Feu ersch Feu
Flammenklinge <i>Der Zauberer kann für befristete Zeit einen Dolch oder ein Schwert aus Alchimistenmetall verzaubern. An seiner Klinge züngeln heiße Flammen entlang die bei Treffern zusätzlich 2 Punkte Schaden anrichten, bei feuerempfindlichen Wesen zusätzlich 1W6+2 (Alchimistenmetallklinge (50facher Preis);wird nicht verbraucht).</i>	20	6	Geste	4	1 min	B	Umgebung	1 Ob	10 min	elementar	Alchimistenmetallklinge, rec. (50 facher Preis)	Feu verä Met
Flammenkreis <i>Der Verzauberte wird von einer kalten blaugrünen Flammenlohe aus konzentrierter Lebenskraft eingehüllt, die ihn vor Untoten, Geisterwesen und vor nebelartigen Todeszaubern (Agens Eis) schützt. also Eisiger Nebel, Hauch der Betaeubung, Verwesung und Todeshauch. Ein Untoter oder Geist, der unfreiwillig die Flammen berührt, erleidet keinen Schaden sondern weicht nur zurück.</i>	20	1	Geste	1	1 s	B	Umgebung	1 Ws	2 min	elementar	Zunder (1 KS)	Hol ersch Hol
Frostball <i>Während des Rituals schleudert der Zauberer eine kleine Silberperle (oder Bergkristall) in Richtung eines Lebewesen. Die Perle verwandelt sich in eine schneeballgroße Kugel aus extrem kalten Eiskristallen. Es ist kein EW:Angriff nötig. Das Opfer kann versuchen dem Frostball mit WW:Resistenz auszuweichen, gelingt der der Widerstandswurf, verliert er nur 1 AP. Andernfalls raubt ihm die Kälte 1W6 AP und 2LP. Rüstung schützt nicht. Nicht lebende Geschöpfe sind immun gegen den Spruch (Silberperle oder Bergkristall; 1GS).</i>	22	2	Geste	2	5 s	200 m	Umgebung	Strahl	0	elementar	Silberperle oder Bergkristall (1 GS)	Eis ersch Eis
Goldener Panzer <i>Durch die ordnenden Kräfte der Essentia Metall werden kleine Unreinheiten und Fehler in der Struktur von Metallen beseitigt, so daß sie härter und gleichzeitig auch stabiler werden. Äußerlich erkennt man dies an einem goldenen Schimmer. Eine solche Rüstung absorbiert 2 LP Schaden pro schweren Treffer mehr als üblich (Goldstaub; 3GS).</i>	22	3	Geste	3	10 s	B	Umgebung	1 Ws	2 min	dämonisch	Goldstaub (5 GS)	Met verä Met
Göttlicher Schutz vor dem Bösen <i>Mittels Meditation und göttlicher Hilfe stählt der Priester oder Ordenskrieger sich gegen die Mächte des Bösen. Er erhält gegen schwarzmagische Zauber einen Zuschlag von +8 auf alle WW:Resistenz.</i>	22	2	Wort	1	10 min	-	Körper	Zauberer	1 h	göttlich		Luf verä Was
Handauflegen <i>Die Lebenskräfte erschöpfter Lebewesen werden durch Handauflegen wieder geweckt. Der Verzauberte erhält 1W6 AP zurück. Der Zauber darf auf das Wesen nur einmal am Tage angewandt werden.</i>	22	2	Geste	1	10 s	B	Körper	1 Ws	0	druidisch		Hol ersch Feu
Hauch des Winters <i>Der Zauberer senkt die Lufttemperatur im Wirkungsbereich schlagartig um 30 Grad Celsius. Nach Ende der Wirkungsdauer steigt die Temperatur durch Wärmeaustausch mit der Umgebung langsam an (Schneewolphaare; 2GS).</i>	22	1	Geste	1	1 s	0 m	Umgebung	12 m Uk	10 min	elementar	Schneewolphaare (2 GS)	Eis verä Luf
Heilen schwerer Wunden <i>Die Lebensmagie des Zauberers schließt klaffende Wunden, stillt Blutungen und lindert Verbrennungen, indem sie die körpereigene Regeneration beschleunigt. Der Verzauberte gewinnt 2W6 LP&AP zurück. Der Abenteurer kann nur alle drei Tage LP&AP zurückgewinnen. Es ist aber ausdrücklich erlaubt innerhalb kurzer Zeit demselben Lebewesen mit 'Heilen von Wunden' und 'Heilen von schweren Wunden' zu helfen.</i>	22	4	Geste	3	10 min	B	Körper	1 Ws	0	druidisch		Hol ersch Erd



Figur	Malinda Galadin
Spieler	Panther



Zauberformel	Erfolgs- wert	AP	Art	Stufe	Zauber- dauer	Reich- weite	Wirkungs- ziel	Wirkungs- bereich	Wirkungs- dauer	Ur- sprung	Material	Prozess
Heilen von Krankheit <i>Der Zauberer kann natürliche und magische Krankheiten heilen, nicht aber die durch die Krankheit bereits verursachte Dauerschäden beheben. Die Heilung erfolgt nicht augenblicklich, sondern der Zauber beendet das Fortschreiten der Krankheit und leitet den Genesungsprozeß ein.</i>	22	2	Geste	2	10 min	B	Körper	1 Ws	0	druidisch		Hol zerst Eis
Heilen von Wunden <i>Die Lebensmagie des Zauberers schließt klaffende Wunden, stillt Blutungen und lindert Verbrennungen, indem sie die körpereigene Regeneration beschleunigt. Der Verzauberte gewinnt 1W6 LP&AP zurück. Der Abenteurer kann nur alle drei Tage LP&AP zurückgewinnen. Es ist aber ausdrücklich erlaubt innerhalb kurzer Zeit demselben Lebewesen mit 'Heilen von Wunden' und 'Heilen von schweren Wunden' zu helfen.</i>	22	3	Geste	2	1 min	B	Körper	1 Ws	0	druidisch		Hol ersch Erd
Heiliger Zorn <i>Der Zauberer wird von gerechtem Zorn gepackt, so daß seine Stärke um 30 Punkte (max auf 100) wächst. Dies hat insbesondere Auswirkungen auf Kraftakte und den im Nahkampf angerichteten Schaden. Außerdem steigt sein Erfolgswert im Raufen um +2.</i>	22	1	Gedanke	1	1 s	-	Körper	Zauberer	2 min	göttlich		Luf verä Erd
Heiliges Wort <i>Spricht der Zauberer das 'Heilige Wort' mit der nötigen Konzentration und Betonung aus, so kann er mit Hilfe der Kräfte der Ordnung finsternen Kreaturen beträchtlichen Schaden zufügen. Finstere Wesen bis Grad 3 werden getötet; Wesen von Grad 4-6 werden 1W6*10min gelähmt; Wesen von Grad 7-9 werden 2W6*10sec geschwächt so das sie quasi wehrlos sind und einen Malus von -10 auf Zaubern und -2 auf alle anderen Erfolgswürfe erhalten; Wesen ab Grad 10 erleiden 1W6*10sec einen Abzug von -2 auf alle Erfolgswürfe.</i>	22	6	Wort	4	5 s	-	Körper	9 m Uk	var	göttlich		Met zerst Mag
Heranholen <i>Der Zauberer erzeugt einen kurzen magischen Impuls, der einen Gegenstand von bis zu 10Kg Gewicht geradlinig mit B3 in seine Hand fliegen läßt. Wird der Gegenstand festgehalten, so steht ein WW:(Stärke/5) gegen EW:Zaubern. Th: Siegel ist auf der Handfläche des Z (malen dauert 1 min und 1 GS allgemein, damit 12h haltbar)</i>	22	1	Geste	1	1 s	30 m	Umgebung	1 Ob	10 s	dämonisch		Luf beweg Met
Hitzeschutz <i>Der Zauberer erleidet durch große Hitze keinen Schaden. Sehr heißes Feuer (brennendes Zauberöl, Lava) verursachen nur halb so viel LP und AP Verluste. Der Zauberer kann diesen Spruch nur gegen sich selbst anwenden er schützt aber auch die Kleidung vor der Hitze.</i>	22	1	Gedanke	1	1 s	0	Körper	Zauberer	2 min	dämonisch		Was verä Erd
Hörnerklang <i>Der Zauberer summt oder pfeift während des Rituals eine Abfolge von drei Tönen. Durch die Magie des Spruchs wird sie zehnmal als klares und lautes Hornsignal wiederholt, das in weitem Umkreis zu hören ist. Wird 'Hörnerklang' auf einer Bergkuppe oder Kirchturm angewandt, erhöht sich die Reichweite auf 6km. Der Zauberer kann auf diese Weise entfernten Freunden ein Signal geben oder einen allgemeinen Alarm auslösen.</i>	22	1	Wort	1	1 s	0 m	Umgebung	2 km Uk	10 s	dämonisch		Mag verä Luf
Kälteschutz <i>Der Zauberer erleidet durch große Kälte keinen Schaden, solange die Temperaturen nicht unter -100° Celsius sinken.</i>	22	1	Gedanke	1	1 s	-	Körper	Zauberer	2 min	dämonisch		Feu verä Erd
Lauschen <i>Der Zauberer Legt sein Ohr an die Wand oder Tür und hört hinter dem Hindernis erzeugte Geräusche. Dicke des Hindernisses max. 50 cm Materie.</i>	22	1	Gedanke	1	1 min	30 cm	Umgebung	-	10 min	dämonisch		Mag verä Met
Lichtrunen <i>Der Zauberer kann auf einer max. Fläche von 1m x 1m eine Nachricht schreiben, die unsichtbar ist. kann mit Licht wieder sichtbar gemacht werden. Sonnenlicht (goldene Tusche; 5 GS), Mondlicht (silberne Tusche; 2 GS) oder Licht des offenen Feuers (auch Fackel) (kupferne Tusche; 1GS).</i>	22	1	Geste	1	10 min	B	Umgebung	1 m ²	perm	dämonisch	Tusche mit Gold- (5 GS), Silber- (2 GS) oder Kupferstaub (1 GS)	Feu verä Met
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>	20	1	Gedanke	1	5 s	-	Körper	Zauberer	24 h	dämonisch		Met beher Feu
Niessalz <i>Opfer muss kraeftig niesen - kann nicht über 10sec zaubern, -4 auf EW.</i>	22	1	Gedanke	1	1 s	500 m	Körper	1 Ws	2 min	dämonisch		Hol verä Erd
Rost <i>Von diesem Spruch betroffene Gegenstände aus unedlen Metallen beginnen mit 10% pro Grad des Zauberers sehr schnell zu verrotten. 'Rostige' Gegenstände sind nicht unbrauchbar sondern erleiden nur Abzüge, z.B. Rüstung fängt 1LP weniger Schaden auf, eine Waffe erhält -2 auf EW:Angriff.</i>	22	2	Geste	1	1 s	15 m	Umgebung	1 Ob	0	dämonisch		Eis verä Met
Schweben <i>Der Zauberer wird schwerelos. Stößt er sich vom Boden ab, so trägt ihn der Eigenimpuls nach oben. Zum beschleunigen und bremsen benötigt er Halt an fester Materie. Bei Treffern von einer Fernwaffe erlischt der Zauber (Kolibriflügel; 50 GS).</i>	22	6	Geste	5	20 s	-	Körper	Zauberer	1 min	dämonisch	Kolibriflügel (50 GS)	Luf beweg Erd



Figur	Malinda Galadin
Spieler	Panther



Zauberformel	Erfolgs- wert	AP	Art	Stufe	Zauber- -dauer	Reich- -weite	Wirkungs- -ziel	Wirkungs- -bereich	Wirkungs- -dauer	Ur- -sprung	Material	Prozess
Sehen in Dunkelheit <i>Mit dem Zauber nimmt der Zauberer Wärmeunterschiede wahr und sieht bis zu 50m weit Strahlung im Infrarotbereich. In seinem Blickfeld darf sich keine starke Quelle natürlichen Lichts befinden, auch kein Tageslicht. Auch das Vollmondlicht kann das Sehen unmöglich machen. Untote und Fische oder Amphibien haben eine der Umgebung angepasste Temperatur und somit auch nicht sichtbar. Es ist ausdrücklich erlaubt, diesen Zauber mit Sehen im Verborgenen anzuwenden, um in dunkle Räume hineinzuschauen, in denen sich eine Wärmequelle befindet.</i>	22	2	Gedanke	2	1 min	50 m	Körper	Zauberer	30 min	dämonisch		Feu verä Feu
Sehen von Verborgenen <i>Der Zauberer legt seine Stirn gegen eine Wand oder Tür, die höchstens 30cm dick sein darf. Gelingt der Spruch, so wird nur für dem Zauberer (Thaumaturgie: für alle) ein 30cm durchmessendes Wandstück durchsichtig. Beobachtete können mit gelungenem EW:Resistenz gegen Geistesmagie die Belauschung bemerken. Gleichzeitig anwendbar ist Sehen in Dunkelheit.</i>	22	1	Gedanke	2	1 min	30 cm	Umgebung	-	10 min	dämonisch		Mag verä Met
Silberstaub <i>Der Verzauberte wird von einer Wolke flirrenden Silberstaubes umgeben, die ihn vor den Zaubern 'Blitze schleudern, Göttlicher Blitz, Feuerlanze' und vor gegen Silberwaffen empfindliche Gestaltwandler wie z.B. Werwölfe schützt. Letztere können ihn aber mit Waffen bekämpfen die länger als 50cm sind (Silberstaub; 1SS).</i>	22	1	Geste	1	1 s	B	Umgebung	1 Ws	2 min	dämonisch	Silberstaub (1 SS)	Mag ersch Met
Stille <i>Der Zauberer schafft um sich eine Zone, in der die Struktur der Luft so verändert wird, daß sie Schall wesentlich stärker als normal schluckt. Zone bewegt sich mit Z</i>	22	2	Geste	2	1 s	0 m	Umgebung	3 m Uk	1 min	dämonisch	pulverisierte Eulenfeder (1 SS)	Met verä Luf
Stottersalz <i>Opfer stottert - pa sinkt auf 1/3 -4 auf EW:Zaubern bei Wort UND Gestenzauber - Gedankenzauber gehen noch</i>	22	1	Gedanke	1	1 s	500 m	Geist	1 Ws	10 min	dämonisch		Mag beher Luf
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>	20	1:Gr	Wort	2	5 s	-	Körper	Zauberer	10 min	dämonisch		Luf verä Met
Verfluchen <i>Der Fluch schwächt die Anima und damit auch die Instinkte und Reaktionsschnelligkeit des Opfers. Der Verfluchte erhält -1 auf alle Erfolgs- und Widerstandswürfe und +5 auf alle Prüfwürfe, die er während der Wirkungsdauer des Fluchs macht.</i>	22	2	Wort	2	10 s	15 m	Körper	1 Ws	10 min	göttlich		Luf verä Was
Vergrößern <i>Der verzauberte Gegenstand wächst auf das doppelte seiner normalen Größe und zwar in allen Richtungen, so daß er anschließend achtfaches Gewicht und Volumen besitzt. Das Objekt, das vergrößert werden soll, darf höchstens die Größe eines Pferdes haben.</i>	22	6	Geste	3	20 s	B	Umgebung	1 Ob	10 min	dämonisch		Mag verä Met
Wagemut <i>Der Zauber stärkt den Kampfgeist und das Vertrauen in die Götter oder den eigenen Fähigkeiten. Im Nahkampf ist der Verzauberte waghalsiger und risikofreudiger. Er erhält dadurch +2 auf seinen EW:Angriff und +1 auf den angerichteten Schaden. Dabei vernachlässigt er aber seine eigene Verteidigung und muß einen Abzug von -2 auf seine WW:Abwehr hinnehmen.</i>	22	2	Geste	2	5 s	15 m	Geist	1 Ws	2 min	göttlich		Luf verä Feu
Wehsalz <i>Opfer verspürt zwischenden Schmerz, Zauber eventuell unterbrochen</i>	22	1	Gedanke	1	1 s	500 m	Körper	1 Ws	10 s	dämonisch		Mag beweg Erd
Zauberschloß <i>Der Zauberer kann einen Türflügel, Fensterladen, Truhendeckel o.ä., der während der ganzen Zauberdauer geschlossen bleibt, magisch verschließen. Die Tür kann anschl. nur noch mit 'Zauberschlüssel', 'Bannen von Zauberwerk' oder mit roher Gewalt, z.B. durch Einschlagen, geöffnet werden (Goldschlüssel; 10GS).</i>	22	1	Geste	1	5 s	B	Umgebung	1 Tür	12 h	dämonisch	Goldschlüssel (10 GS)	Met beweg Hol
Zauberschlüssel <i>Mit diesem Spruch lassen sich magisch verschlossene Türen, Fenster, Kisten u.ä. öffnen. Im Gegensatz zu 'Bannen von Zauberwerk' hebt 'Zauberschlüssel' nicht den Verschlusszauber auf. Sobald die Tür wieder geschlossen ist, wirkt die schließende Magie erneut. Ein Zauberduell entscheidet, ob 'Zauberschlüssel' gegen 'Zauberschloß' wirkt (Springwurzspan; 5GS).</i>	22	2	Geste	2	10 s	B	Umgebung	1 Tür	0	dämonisch	Springwurzspan (5 GS)	Mag beweg Hol
Zauberschmiede <i>Der Zauberer kann für begrenzte Zeit eine Metallwaffe verzaubern; sie erhält je 3 aufgewandte AP magische +1 auf EW:Angriff, maximal aber einen Zuschlag +3. Der Zauber findet bei der Herstellung magischer Waffen Anwendung, doch wird zusätzliche starke Magie gebraucht um ihn dauerhaft zu machen. Der Spruch kann angewendet werden auf Waffen aus besonders reinen Alchimistenmetall, die das zehnfache des normalen Preises, min. aber 250 GS kosten (Alchimistenmetallwaffe; wird nicht verbracht).</i>	22	3-9	Geste	3	1 min	B	Umgebung	1 Ob	10 min	dämonisch	Alchimistenmetallwaffe, rec.	Mag verä Met



Figur	Malinda Galadin
Spieler	Panther



Zauberformel	Erfolgs- wert	AP	Art	Stufe	Zauber- -dauer	Reich- -weite	Wirkungs- -ziel	Wirkungs- -bereich	Wirkungs- -dauer	Ur- -sprung	Material	Prozess
Zauberstimme	22	2	Geste	2	10 min	50 m	Umgebung	-	12 h	dämonisch	Papageienzunge (2 GS)	Mag ersch Luf

Dieser Spruch hat einen ähnlichen Effekt wie 'Stimmenwerfen', doch kann der Zauberer den Zeitpunkt, zu dem das Geräusch zu hören ist, von einer auslösenden Handlung abhängig machen, z.B. dem öffnen einer Tür. Der Ort, von dem die Stimme erklingt und der Ort, an dem der Zauber ausgelöst wird, dürfen höchstens 50 m voneinander entfernt sein. Zwischen vollendung des Zaubers und der Auslösung dürfen höchstens 12 Stunden liegen. Die Spruchlänge darf 2 min nicht überschreiten (Papageienzunge; 2GS).

Name	Art	Stufe	Zeitaufwand	Kosten
Schmerzen	Großes Siegel	2	Stufe*10 min	10 GS
Schlaf	Großes Siegel	1	Stufe*10 min	10 GS
Zündletter (Bereich)	magische Letter	3		4 GS
Feuerkugel	Großes Siegel	2	Stufe*10 min	10 GS
Bannen von Licht	Großes Siegel	1	Stufe*10 min	10 GS
Bannen von Dunkelheit	Großes Siegel	1	Stufe*10 min	10 GS
Auslösen	magische Letter	1		1 GS
Krafttrunk (2W6) aktivieren	Alchemistisches Zaubermittel	2	3 Tage	100 GS (60 GS)
Todeshauch	Großes Siegel	3	Stufe*10 min	10 GS
Hauch des Winters	Großes Siegel	1	Stufe*10 min	10 GS
Schwäche	Großes Siegel	1	Stufe*10 min	10 GS
Schildamulett verzaubern	Amulett	1	1 Monat	2000 GS/ABW
Talisman verzaubern	Talisman	1	1 Tag	10/20/30 GS
Talisman verzaubern	Talisman	2	1 Tag	30/60/90 GS
Schildamulett verzaubern	Amulett	2	1 Monat	3000 GS/ABW
Schlaf	Schutzrune	1	3 Stunden	5 GS
Schmerzen	Schutzrune	2	3 Stunden	5 GS
Windstoß	Großes Siegel	1	Stufe*10 min	10 GS
Zauberstimme	Großes Siegel	2	Stufe*10 min	10 GS
Spiegelamulett verzaubern	Amulett	1	1 Monat	1000 GS/ABW