



Gedruckt am 8. Oktober 2014



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
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>	20	1	Geste	1	1 min	B	Umgebung	1 Ob	1 Monat	dämonisch	eigener Speichel	Mag 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>	20	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>	20	1	Gedanke	1	1 s	500 m	Umgebung	1 Ob	0	dämonisch		Eis zerst Hol
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>	20	4	Geste	4	10 s	50 m	Umgebung	Strahl	0	dämonisch	Murmel aus Donnerechsenhorn (5GS)	Luf ersch Feu
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>	20	1	Gedanke	1	10 min	B	Geist	1 Ws	0	druidisch		Mag erken Eis
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>	20	2	Gedanke	2	1 s	15 m	Geist	1 m ²	0	dämonisch		Mag erken 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>	20	2	Geste	2	5 s	50 m	Umgebung	3 m Uk	2 min	elementar	Blutstein (3GS)	Feu ersch Feu
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>	20	4	Geste	3	10 min	B	Körper	1 Ws	0	druidisch		Hol ersch Erd
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>	20	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>	20	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 Kräfteakte und den im Nahkampf angerichteten Schaden. Außerdem steigt sein Erfolgswert im Raufen um +2.</i>	20	1	Gedanke	1	1 s	-	Körper	Zauberer	2 min	göttlich		Luf verä Erd
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>	20	1	Geste	1	1 s	30 m	Umgebung	1 Ob	10 s	dämonisch		Luf beweg Met
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>	20	1	Gedanke	1	1 min	30 cm	Umgebung	-	10 min	dämonisch		Mag 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>	18	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>	20	1	Gedanke	1	1 s	500 m	Körper	1 Ws	2 min	dämonisch		Hol verä Erd
Sehen in Dunkelheit <i>Mit dem Zauber nimmt der Zauberer Wärmeunterschiede war 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>	20	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>	20	1	Gedanke	2	1 min	30 cm	Umgebung	-	10 min	dämonisch		Mag verä 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>	20	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>	20	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>	18	1:Gr	Wort	2	5 s	-	Körper	Zauberer	10 min	dämonisch		Luf 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
Wehsalz	20	1	Gedanke	1	1 s	500 m	Körper	1 Ws	10 s	dämonisch		Mag beweg Erd

Opfer verspürt zwischenden Schmerz, Zauber eventuell unterbrochen