



brust  
en  
euder  
fchabe

X



Figur	Olaf Corwin
Spieler	Panther



Zauberformel	Erfolgs- wert	AP	Art	Stufe	Zauber- -dauer	Reich- weite	Wirkungs- ziel	Wirkungs- bereich	Wirkungs- dauer	Ur- sprung	Material	Prozess
<b>Angst</b> <i>Der Zauber schuechtert das Opfer ein, es laeuft nicht weg, sondern verharrt auf der Stelle, bleibt aber inaktiv und greift von sich aus nicht an. Wesen ab Grad 7 sind immun gegen de Zauber</i>	18	1:Ws	Wort	1	1 s	30 m	Geist	max 10 Ws	10 min	druidisch		Feu beher Was
<b>Bannen von Dunkelheit</b> <i>Um den Zauberer wird die Umgebung von diffusem trüben Tageslicht erhellt. Das Licht durchdringt auch Materie bis 30cm Dicke, aber kein Metall.</i>	18	1	Wort	1	1 s	0 m	Umgebung	9 m Uk	10 min	göttlich		Feu ersch Feu
<b>Bannen von Gift</b> <i>Der Zauberer kann ein Lebewesen vor den Folgen einer Vergiftung bewahren</i>	16	4	Wort	2	10 s	3 m	Körper	1 Ws	0	druidisch		Hol zerst Eis
<b>Bannen von Licht</b> <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>	18	1	Wort	1	1 s	0 m	Umgebung	9 m Uk	10 min	göttlich		Eis zerst Feu
<b>Brot und Wasser</b> <i>Der Zauberer erschafft 1 Pfund Brot und 2 Liter Wasser(Mehlstaub und Wassertropfen; 1KS)</i>	16	3	Geste	1	10 min	0 m	Umgebung	-	0	dämonisch	Mehlstaub, Wassertropfen (1KS)	Hol ersch Was
<b>Bärenwut</b> <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&amp;AP) Abwehr ist in der Runde möglich.</i>	18	1	Geste	1	1 s	-	Körper	Zauberer	2 min	druidisch	eigenes Blut	Hol verä Erd
<b>Frostball</b> <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>	16	2	Geste	2	5 s	200 m	Umgebung	Strahl	0	elementar	Silberperle oder Bergkristall (1 GS)	Eis ersch Eis
<b>Hauch des Winters</b> <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 (Schneewolfhaare; 2GS).</i>	16	1	Geste	1	1 s	0 m	Umgebung	12 m Uk	10 min	elementar	Schneewolfhaare (2 GS)	Eis verä Luf
<b>Heilen von Wunden</b> <i>Die Lebensmagie des Zauberers schließt klaffende Wunden, stillt Blutungen und lindert Verbrennungen, indem sie die körpereigene Regeneration beschleunigt. Der Verzauberte gewinnt 1W6 LP&amp;AP zurück. Der Abenteurer kann nur alle drei Tage LP&amp;AP zurückgewinnen. Es ist aber ausdrücklich erlaubt innerhalb kurzer Zeit demselben Lebewesen mit 'Heilen von Wunden' und 'Heilen von schweren Wunden' zu helfen.</i>	18	3	Geste	2	1 min	B	Körper	1 Ws	0	druidisch		Hol ersch Erd
<b>Heranholen</b> <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>	16	1	Geste	1	1 s	30 m	Umgebung	1 Ob	10 s	dämonisch		Luf beweg Met
<b>Hitzeschutz</b> <i>Der Zauberer erleidet durch große Hitze keinen Schaden. Sehr heißes Feuer (brennendes Zauberoöl, 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>	18	1	Gedanke	1	1 s	0	Körper	Zauberer	2 min	dämonisch		Was verä Erd
<b>Hören von Fernem</b> <i>Der Spruch erhöht die Wahrnehmungsfähigkeit des Verzauberten für Geräusche. Er hört für menschliche Verhältnisse ausgezeichnet und erwirbt insbesondere für die Wirkungsdauer die Fertigkeit 'Hören+10'.</i>	16	1	Gedanke	1	1 min	B	Körper	1 Ws	10 min	dämonisch		Mag verä Was
<b>Knochenbestie</b> <i>Dieser Spruch erschafft eine Bestie die einer ponygroßen Dogge ähnelt, welche vom Schöpfer gezeigte Wesen unabhängig angreift. Schaden richtet sich nach dem Schädel (Gebiß), Löwe=1W6+1, Krokodil=1W6+2, Bär=1W6+3, Säbelzahniger=1W6+4 (Tierschädel, -knochen uns -sehnen, Fellstücke; 1 KS).</i>	18	4	Geste	4	20 s	1 km	Umgebung	-	30 min	schwarzmagisch	Tierschädel, -knochen und -shnen, Fellstücke (1 KS)	Eis beher Hol
<b>Kälteschutz</b> <i>Der Zauberer erleidet durch große Kälte keinen Schaden, solange die Temperaturen nicht unter -100° Celsius sinken.</i>	18	1	Gedanke	1	1 s	-	Körper	Zauberer	2 min	dämonisch		Feu verä Erd
<b>Liniensicht</b> <i>Der Zauber ermöglicht es die auf der Welt Midgards vorhandenen Kraftlinien zu erspähen.</i>	16	1	Gedanke	1	1 s	<=5km	Geist	Zauberer	10 s	druidisch		Hol erken Hol
<b>Macht über das Selbst</b> <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
<b>Macht über die belebte Natur</b> <i>Der Zauberer legt einen magischen Bann auf die tierische Seele. Er bringt somit normale Tiere unter seine geistige Kontrolle, so daß sie seinen Anweisungen folgen, sonst sind sie passiv. Es ist alle 2 Stunden ein WW:Resistenz erforderlich.</i>	16	2: Gr	Wort	2	10 s	30 m	Geist	1 Ws:Gr	min 2 h	dämonisch		Mag beher Was
<b>Rauchkämpfer</b> <i>Dieser Spruch kann nur an Orten ausgesprochen werden, an denen offenes Feuer gibt, um Kraeuter verbrennen zu koennen (Lager oder Kaminfeuer reicht, Fackel oder Kerze nicht). Anzahl Kämpfer max Grad des ZAU. Der Zauberer lockt körperlose, unintelligente Naturgeister an die sich aus dem Rauch grob menschenähnliche Körper schaffen (50cm ueber Boden schwebend). ZAU muss sich auf die Geister konzentrieren, wenn sie handeln sollen. (Grad 2; LP *; AP Grad des Z; Resistenz +14/14/14; Gw 80; St 20; B 20; Abwehr +13; Angriff: EW +(Grad des Z) (1W6-3) AP; Raufen +6 (1W6-4), im HG zus. je KR 1 AP, kann Ersticken, schwerer Treffer gleich HG eingeleitet) (Kraeuter 1GS)</i>	16	3:KÄM	Geste	3	10 s	12 m	Umgebung	-	2 min	göttlich	Feuer, versch raucherzeugende Kraeuter (1 GS)	Feu beher Hol
<b>Schwäche</b> <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>	18	1:Ws	Geste	1	1 s	30 m	Körper	max 10 Ws	2 min	dämonisch	Eschenrinde (1 SS)	Mag verä Erd
<b>Segnen</b> <i>Das Segnen stärkt die Anima und macht sie widerstandsfähiger gegen Zauberei und andere Bedrohungen. Außerdem entwickelt sie einen schwachen Sinn für Gefahren, der den Gesegneten instinktiv schneller und richtiger reagieren läßt. Er erhält +1 auf EW und WW -5 auf Prüfwürfe.</i>	18	2	Geste	2	1 min	B	Körper	1 Ws	10 min	göttlich		Luf verä Was

