



brust
en
euder
fchabe

X

Sprache	Wert	Schrift
Chryseisch	+12	Valianisches Alphabet +8
Maralinga	+12	Valianisches Alphabet +12
Moravisch	+10	Valianisches Alphabet +8
Twyneddisch	+18	Valianisches Alphabet +8
Albisch	(+8)	
Comentang	(+8)	
Erainnisch	(+8)	
Ferangah	(+2)	
Ffomorisich	(+2)	
Neu-Vallinga	(+2)	
Tuskisch	(+2)	
Vallinga	(+2)	
Waelaska	(+0)	

angeborene und erlernte Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten		
Fertigkeit	PP	EW
Akrobatik		+11
Balancieren		+13
Erste Hilfe		+13
Fangen		+10
Geländelauf		+17
Geomantie		+12
Giftmischen		+8
Heilkunde		+13
Himmelskunde		+7
Kampf in Schlachtreihe		+5
Kampf zu Pferd		+11
Klettern		+15
Kräuterkunde		+7
Lesen von Zauberschrift		+15
Meditieren		+12
Menschenkenntnis		+6
Naturkunde		+7
Pflanzenkunde		+7
Reiten		+15
Rudern		+10
Sagenkunde		+10
Schleichen		+7
Schwimmen	1	+15
Seilkunst		+13
Springen		+15
Steuern		+10
Suchen		+9
Tauchen		+15
Tierkunde		+10
Verkleiden		+15
Wahrnehmung	1	+6
Zauberkunde		+7
Zeichensprache		+10
Überleben im Gebirge		+7
Werfen		+6
großer Schild		+2
kleiner Schild	2	+4
Langbogen		+11
Langschwert		+5
Schlachtteil		+9
Streitaxt	1	+14

Waffe (Reichweite)	Erfolgswert		Waffenrang
	Schaden	Abwehrmod.	
Raufen	+10		
	W6		
großer Schild	+2		
	0AP		
kleiner Schild	+4		
	-1AP		
verst. Langbogen	+12		
0/30/120/200	W6+2		
Schlachtbeil (Einhändig Beidhändig)	+10		-2
	W6+5		+1 -2
Streitaxt* (2/0)	+17		
	W6+5		
	+16		
Streitaxt* (1/0)	W6+5		



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
Angst <i>Der Zauber schuechtert das Opfer ein, es laeuft nicht weg, sondern verharret auf der Stelle, bleibt aber inaktiv und greift von sich aus nicht an. Wesen ab Grad 7 sind immun gegen de Zauber</i>	19	1:Ws	Wort	1	1 s	30 m	Geist	max 10 Ws	10 min	druidisch		Feu beher Was
Bannen von Dunkelheit <i>Um den Zauberer wird die Umgebung von diffusem trüben Tageslicht erhellt. Das Licht durchdringt auch Materie bis 30cm Dicke, aber kein Metall.</i>	19	1	Wort	1	1 s	0 m	Umgebung	9 m Uk	10 min	göttlich		Feu ersch Feu
Bannen von Gift <i>Der Zauberer kann ein Lebewesen vor den Folgen einer Vergiftung bewahren</i>	17	4	Wort	2	10 s	3 m	Körper	1 Ws	0	druidisch		Hol zerst Eis
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>	19	1	Wort	1	1 s	0 m	Umgebung	9 m Uk	10 min	göttlich		Eis zerst Feu
Brot und Wasser <i>Der Zauberer erschafft 1 Pfund Brot und 2 Liter Wasser(Mehlstaub und Wassertropfen; 1KS)</i>	17	3	Geste	1	10 min	0 m	Umgebung	-	0	dämonisch	Mehlstaub, Wassertropfen (1KS)	Hol ersch Was
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>	19	1	Geste	1	1 s	-	Körper	Zauberer	2 min	druidisch	eigenes Blut	Hol verä Erd
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>	17	2	Geste	2	5 s	200 m	Umgebung	Strahl	0	elementar	Silberperle oder Bergkristall (1 GS)	Eis ersch Eis
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 (Schneewolfhaare; 2GS).</i>	17	1	Geste	1	1 s	0 m	Umgebung	12 m Uk	10 min	elementar	Schneewolfhaare (2 GS)	Eis verä Luf
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>	19	3	Geste	2	1 min	B	Körper	1 Ws	0	druidisch		Hol ersch 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>	17	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>	19	1	Gedanke	1	1 s	0	Körper	Zauberer	2 min	dämonisch		Was verä Erd
Hören von Fernem <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>	17	1	Gedanke	1	1 min	B	Körper	1 Ws	10 min	dämonisch		Mag verä Was
Knochenbestie <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, Säbelzahn tiger=1W6+4 (Tierschädel, -knochen und -shnen, Fellstücke (1 KS).</i>	19	4	Geste	4	20 s	1 km	Umgebung	-	30 min	schwarzmagisch	Tierschädel, -knochen und -shnen, Fellstücke (1 KS)	Eis beher Hol
Kälteschutz <i>Der Zauberer erleidet durch große Kälte keinen Schaden, solange die Temperaturen nicht unter -100° Celsius sinken.</i>	19	1	Gedanke	1	1 s	-	Körper	Zauberer	2 min	dämonisch		Feu verä Erd
Linienicht <i>Der Zauber ermöglicht es die auf der Welt Midgards vorhandenen Kraflinien zu erspähen.</i>	17	1	Gedanke	1	1 s	<=5km	Geist	Zauberer	10 s	druidisch		Hol erken Hol



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
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>	19	1	Gedanke	1	5 s	-	Körper	Zauberer	24 h	dämonisch		Met beher Feu
Macht über die belebte Natur <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>	17	2: Gr	Wort	2	10 s	30 m	Geist	1 Ws:Gr	min 2 h	dämonisch		Mag beher Was
Naturgeist rufen <i>Mit seinem Trommelspiel versucht der Schamane, einen niederen Naturgeist zu rufen, um ihn um Rat und Auskunft zu bitten (Schamanentrommel; 20GS bzw. Weißdornpfeife; 0GS; wird nicht verbraucht).</i>	19	3	Geste	3	5 min	500 m	Geist	-	2 min	druidisch	Schamanentrommel (20 GS), rec. oder Weißdornpfeife (0 GS), rec.	Hol beher Hol
Rauchkämpfer <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>	17	3:KÄM	Geste	3	10 s	12 m	Umgebung	-	2 min	göttlich	Feuer, versch raucherzeugende Kraeuter (1 GS)	Feu beher Hol
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>	19	1:Ws	Geste	1	1 s	30 m	Körper	max 10 Ws	2 min	dämonisch	Eschenrinde (1 SS)	Mag verä Erd
Segnen <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 laßt. Er erhält +1 auf EW und WW -5 auf Prüfwürfe.</i>	19	2	Geste	2	1 min	B	Körper	1 Ws	10 min	göttlich		Luf verä 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>	17	1:Gr	Wort	2	5 s	-	Körper	Zauberer	10 min	dämonisch		Luf verä Met
Vision <i>Der Zauberer versetzt sich unter Verwendung rauscherzeugender Lebensmittel oder Getränke sowie unter dem Einfluß betäubender Dämpfe in eine Trance, in der er eine Vision hat, die sich auf kommende wichtige Ereignisse bezieht. Die Vision ist vage und rätselhaft, enthält aber einen wahren Kern. Bei einem kritischen Fehler erhält der Zauberer fehlerhafte Informationen (Lebensmittel, Kräuter, Pulver; 20GS).</i>	19	alle (min 3)	Geste	3	6 h	B	Geist	Zauberer	1 h	göttlich	Lebensmittel, Kräuter, Pulver (20 GS)	Was erken Luf
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>	19	2	Geste	2	5 s	15 m	Geist	1 Ws	2 min	göttlich		Luf verä Feu