

Figur

Olaf Corwin

Typ

Rentier-Totem (BScN)

Spezialisierung

Streitaxt/

Grad

9

Herkunft

Fuardain

Glaube

schammanistisch

Stand

Mittelschicht

Alter

41

Gestalt

normal

Gewicht

84 kg

Körpergröße

1.83 m (groß)

Beruf

Seemann

Hand

Rechtshänder

Spezies

Mensch

GG

2

SG

6

weitere Merkmale

B+2,Gellauf+2,Hören+2, kann gegenzaubern -

St

83

Gs

95

Gw

98(73)

Ko

101

In

64

Zt

68

Au

33+3

Sb

31

KAW

8

pA

65

Wk

98

B

27+3(19)

Geistesblitz

6

pers. Boni für

Ausdauer

+7

Schaden

+4

Angriff

+1

Abwehr

+2

Zaubern

+1

Geistesmagie

+3

Körpermagie

+5

Umgebungs­magie

+5

GFP

42895

KEP

ZEP

AEP

Gold

1653

Silber

Kupfer

LP

19

AP

59

Regenerationstage für

✓

1

2

3

Heilen von Wunden

Heilen schw. Wunden

Allheilung

gelernt & PP

Abw

2

+15

Zau

3

+19

Sinne

Sehen

+8

Hören

+10

Riechen

+8

Schmecken

+10

Tasten

+8

Sechster Sinn

+2

Resistenzen & PP

Gift

80

Resistenz

1

+14

Geist-

+17

Körper-

+19

Umgebungs-

+19

Rüstungsklassen

OR/PR

Schutz vor LP-Verlust

0/4

Abwehr

+17-2

mit Verteidigungswaffe

+21|+22-28

Version:

1.1.3

gepeichert

1.1.1970

gedruckt

28. September 2014

Waffe (Reichweite)

Erfolgswert Schaden

Waffenrang Abwehrmod.

Raufen

+10

W6

großer Schild

+4

0AP

kleiner Schild

+5

-1AP

verst. Langbogen

+12

W6+2

Schlachtbeil

+11

-2

(Ein­händig|Bei­dhändig)

W6+5

+1|-2

Streitaxt\* (2/0)

+18

W6+5

Streitaxt\* (1/0)

+17

W6+5

Grundkenntnisse in

Ein­handschwert

x

Stichwaffe

Ein­handschlagwaffe

x

Spießwaffe

Zwei­handschwert

Kettenwaffe

Zwei­handschlagwaffe

x

Fesselwaffe

Kampf ohne Waffen

Zauberstäbe

Stangenwaffe

Schild

Stielwurfwaffe

Parierwaffe

Armbrust

Bogen

Schleuder

Wurfscheibe

Wurfspiß

Ungelernte Fertigkeiten

Baukunde

(+0)

Beredsamkeit

(+3)

Beschatten

(+3)

Betäuben

(+6)

Fallen entdecken

(+0)

Fallenmechanik

(+0)

Geheimtech. öffnen

(+1)

Kamelreiten

(+5)

Kampftaktik

(+5)

Landeskunde (Fuardain)

(+8)

Meucheln

(+0)

Schlösser öffnen

(+0)

Stehlen

(+3)

Verbergen

(+3)

Verhören

(+3)

Winden

(+0)

Überleben Heimat

(+6)

Langbogen

+11

Langschwert

+10

Schlachtbeil

+10

Streitaxt

+15

angeborene und erlernte Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten

Fertigkeit

PP

EW

Abrichten Mardertiere

+8

Akrobatik

+11

Athletik

+9

Balancieren

+17

Dichten

+10

Erste Hilfe

+13

Erzählen

+10

Fallenstellen

+6

Fangen

+14

Gaukeln

+10

Geheimzeichen Bettlerzinken

+12

Geländelauf

+17

Geomantie

+12

Giftmischen

+9

Heilkunde

+13

Himmelskunde

1

+14

Kampf in Schlachtreihe

+5

Kampf zu Pferd

+14

Klettern

+15

Kräuterkunde

+9

Laufen

+5

Lesen von Zauberschrift

+15

Lippenlesen

+6

Meditieren

1

+13

Menschenkenntnis

+7

Musizieren Handtrommel

1

+16

Naturkunde

+9

Orakelkunst

+11

Pflanzenkunde

+9

Reiten

+15

Rudern

+10

Sagenkunde

1

+11

Schleichen

+10

Schlittenfahren

+10

Schwimmen

+16

Seemannsgang

+14

Seilkunst

+13

Singen

+10

Skifahren

+10

Springen

+15

Spurenlesen

+8

Steuern

+10

Stimmen nachahmen

+15

Streitwagen lenken

+12

Suchen

+10

Tanzen

+10

Tarnen

+10

Tauchen

+15

Tierkunde

1

+10

Trinken

+11

Verführen

+8

Verkleiden

+15

Wagenlenken

+12

Wahrnehmung

2

+6

Zauberkunde

+7

Zeichensprache

+10

Überleben im Dschungel

+9

Überleben im Gebirge

+9

Überleben im Schnee

+9

Überleben im Sumpf

+9

Überleben im Wald

+9

Überleben in der Steppe

+9

Überleben in der Wüste

+9

Werfen

+8

großer Schild

+4

kleiner Schild

1

+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
<b>Angst</b> <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>	20	1:Ws	Wort	1	1 s	30 m	Geist	max 10 Ws	10 min	druidisch		Feu beher V
<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>	20	1	Wort	1	1 s	0 m	Umgebung	9 m Uk	10 min	göttlich		Feu ersch F
<b>Bannen von Gift</b> <i>Der Zauberer kann ein Lebewesen vor den Folgen einer Vergiftung bewahren</i>	18	4	Wort	2	10 s	3 m	Körper	1 Ws	0	druidisch		Hol zerst E
<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>	20	1	Wort	1	1 s	0 m	Umgebung	9 m Uk	10 min	göttlich		Eis zerst Fe
<b>Brot und Wasser</b> <i>Der Zauberer erschafft 1 Pfund Brot und 2 Liter Wasser(Mehlstaub und Wassertropfen; 1KS)</i>	18	3	Geste	1	10 min	0 m	Umgebung	-	0	dämonisch	Mehlstaub, Wassertropfen (1KS)	Hol ersch V
<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>	20	1	Geste	1	1 s	-	Körper	Zauberer	2 min	druidisch	eigenes Blut	Hol verä E
<b>Eiswand</b> <i>Dieser Spruch läßt in bis zu 15m Entfernung vom Zauberer eine ca. 50cm dicke Wand aus Eis entstehen. Bis max 6m in der Höhe. Einen Durchgang schaffen der für Menschen ausreicht = 50 Schadenspunkte (Diamantsplitter; 5 GS)</i>	18	1:m <sup>2</sup> Br	Geste	2	10 s	15 m	Umgebung	-	10 min	elementar	Diamantsplitter (5GS)	Eis ersch E
<b>Felsenfaust</b> <i>Die Person, die Ziel der Magie werden soll, muß einen Kieselstein in der einer Faust halten, während der Zauberer sein Ritual vollbringt. Erfolgswert wie waffenloser Kampf, Schaden = 1W6 (Kieselstein 1KS).</i>	20	2	Geste	2	10 s	B	Körper	1 Ws	2 min	elementar	Kieselstein (1KS)	Erd verwa
<b>Fesselbann</b> <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>	18	2:Gr	Geste	2	10 s	30 m	Körper	1 Ws	10 min	göttlich	Faden einer Riesenspinne (8GS)	Luf ersch M
<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>	18	2	Geste	2	5 s	200 m	Umgebung	Strahl	0	elementar	Silberperle oder Bergkristall (1 GS)	Eis ersch E
<b>Hauch der Verwesung</b> <i>Der Zauberer zeichnet mit dem Finger ein nebelhaftes Symbol in die Luft, von dem aus sich mit 3m pro Runde ein widerlich riechender, gelblicher Nebel ausbreitet - bei Windstille gleichmäßig in alle Richtungen. Der Geruch verursacht bei jedem Lebewesen, das in den Wirkungsbereich gerät und dessen PW:Gift mißlingt eine solche Übelkeit, daß es bis zum Ende der Wirkungsdauer weitgehend handlungsunfähig ist (Stinkmorchelascche; 1SS).</i>	18	2	Geste	2	1 s	0 m	Umgebung	max 18 m Uk	1 min	dämonisch	Stinkmorchelascche (1 SS)	Eis ersch E
<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 (Schneewolfschaare; 2GS).</i>	18	1	Geste	1	1 s	0 m	Umgebung	12 m Uk	10 min	elementar	Schneewolfschaare (2 GS)	Eis verä Lu
<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>	20	3	Geste	2	1 min	B	Körper	1 Ws	0	druidisch		Hol ersch E
<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>	18	1	Geste	1	1 s	30 m	Umgebung	1 Ob	10 s	dämonisch		Luf beweg



Figur	Olaf Corwin
Spieler	Panther

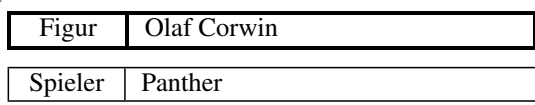
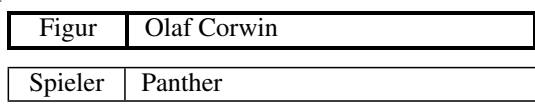
Zauberformel	Erfolgswert	AP	Art	Stufe	Zauber-dauer	Reichweite	Wirkungsziel	Wirkungsbereich	Wirkungsdauer	Ursprung	Material	Prozess
<b>Hitzeschutz</b> <i>Der Zauberer erleidet durch große Hitze keinen Schaden. Sehr heißes Feuer (brennendes Zauberoil, Lava) verursachen nur halb so viel LP und AP Verluste. Der Zauberer kann diesen Spruch nur gegen sich selbst anwenden er schützt aber auch die Kleidung vor der Hitze.</i>	20	1	Gedanke	1	1 s	0	Körper	Zauberer	2 min	dämonisch		Was verä E
<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>	18	1	Gedanke	1	1 min	B	Körper	1 Ws	10 min	dämonisch		Mag verä V
<b>Kampfmodus</b> <i>Ein verletzter Olaf Corwin kann sich wie ein mutig wagender Bär in Raserei versetzen. Wirkung erst am Ende der KR: Staerke +30 (max 100) +4 auf EW:Raufen, auch selbst verletzen in der KR (-1 LP&amp;AP) geht. Nach dem Zauber ist der Zauberer waghalsiger und risikofreudiger. Er erhält dadurch +2 auf seinen EW:Angriff und +1 auf Schaden. Dabei vernachlässigt er aber seine eigene Verteidigung und muß einen Abzug von -2 auf seine WW:Abwehr hinnehmen. Während der Zauberdauer kann zusätzlich noch nicht magisch gehandelt werden mit WM-2 auf alle Erfolgswürfe.</i>	18	3	Geste	4	10 s	-	Körper	Zauberer	2 min	druidisch	eigenes Blut	Hol verä Er
<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, Säbelzahn tiger=1W6+4 (Tierschädel, -knochen uns -sehnen, Fellstücke; 1 KS).</i>	20	4	Geste	4	20 s	1 km	Umgebung	-	30 min	schwarzmagisch	Tierschädel, -knochen und -sehnen, Fellstücke (1 KS)	Eis beher F
<b>Kälteschutz</b> <i>Der Zauberer erleidet durch große Kälte keinen Schaden, solange die Temperaturen nicht unter -100° Celsius sinken.</i>	20	1	Gedanke	1	1 s	-	Körper	Zauberer	2 min	dämonisch		Feu verä Er
<b>Liniensicht</b> <i>Der Zauber ermöglicht es die auf der Welt Midgards vorhandenen Kraftlinien zu erspäh.</i>	18	1	Gedanke	1	1 s	<=5km	Geist	Zauberer	10 s	druidisch		Hol erken I
<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>	20	1	Gedanke	1	5 s	-	Körper	Zauberer	24 h	dämonisch		Met beher I
<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>	18	2: Gr	Wort	2	10 s	30 m	Geist	1 Ws:Gr	min 2 h	dämonisch		Mag beher
<b>Namenloses Grauen</b> <i>Ein Opfer des Spruchs sieht sich mit seinen Urängsten, seinen schlimmsten Alpträumen konfrontiert und wird von so grauenhafter Furcht gepackt, daß es 2min lang in panischer Flucht vom Ort des Zaubers fortläuft. Anschließend braucht er einen Tag, um sich von der Todesangst und dem damit verbunden Schock erholen (Schweiß von Alpträumenden; 2GS).</i>	18	4:Ws	Geste	4	15 s	30 m	Geist	max 3 Ws	2 min	dämonisch	Schweiß von Alpträumern (2 GS)	Eis beher V
<b>Naturegeist rufen</b> <i>Mit seinem Trommelspiel versucht der Schamane, einen niederen Naturegeist zu rufen, um ihn um Rat und Auskunft zu bitten (Schamanentrommel; 20GS bzw. Weißdornpfeife; 0GS; wird nicht verbraucht).</i>	20	3	Geste	3	5 min	500 m	Geist	-	2 min	druidisch	Schamantentrommel (20 GS), rec. oder Weißdornpfeife (0 GS), rec.	Hol beher I
<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 Natureister 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>	18	3:KÄM	Geste	3	10 s	12 m	Umgebung	-	2 min	göttlich	Feuer, versch raucherzeugende Kraeuter (1 GS)	Feu beher I
<b>Reise der Seele</b> <i>'Reise der Seele' ermöglicht es dem Zauberer, seinen Astralleib samt der daran gebundenen Seele aus dem materiellen Körper heraustreten zu lassen und in diesem geisterhaften Zustand (ZAU und mag. Wesen sehen ihn mit WW-4:Geistesmagie) auf Wanderschaft (100km/h) zu gehen. Der Astralleib kann auf seine Reise nur hören und beobachten. Immun gegen alles gib auf Körpermagie mit Reagens Feuer bzw. Geistesmagie mit Reagens Feuer oder Luft. Rückkehr in Mondphase mit EW:Zaubern, ansonsten nächster Tag mit zweiten EW:Zaubern beim nächsten Mond, sonst reisst Silberfaden.</i>	18	6	Gedanke	4	30 min	-	Geist	Zauberer	var	druidisch		Luf beweg



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>Ring des Lebens</b> <i>Der Zauberer zeichnet mit seinem Finger einen blauen leuchtenden Ring in die Luft. Dieser Ring der sich je Runde um 3m ausbreitet schützt vor Untoten. Ein Untoter verliert bei Kontakt einmalig 4W6LP, gelingt WW:Resistenz so verliert er die Hälfte (Samen des Lebenskrautes; 5SS).</i>	18	4	Geste	3	1 s	0 m	Umgebung	max. 18 m Uk	1 min	druidisch	Samen des Lebenskrautes (5 SS)	Hol zerst E
<b>Schatten verstärken</b> <i>Zauber ändert Lichtverhältnisse, Schatten und Schattiges werden noch finsterner. Alle im Wirkbereich erhalten WM+4 auf Tarnen, wer dort hinschaut WM-4 auf Sehen. Bereich bewegt sich mit ZAU, Person im Wirkbereich fällt die Änderung auf, wenn EW:Wahrnehmung oder EW: Sechter Sinn gelingt. Es muss im Workbereich natürlichen Schatten geben</i>	18	1	Geste	1	1 sec	0 m	Umgebung	15 m UK	10 min	dämonisch		Eis verä Fe
<b>Schlaf</b> <i>Der Zauber wirkt auf die Anima von Lebewesen im Wirkungsbereich und läßt sie todmüde werden. Die Opfer des Spruchs fallen in einen Magischen Schlaf. Dieser Schlaf ist nicht sehr tief. Lautes schreien bis zu einer Entfernung vom 3m, feste Berührungen und Ähnliches lassen den Schläfer erwachen. Wesen mit Grad 7 und höher sind immun dagegen (Lotusblütenstaub; 1GS).</i>	18	1:Gr	Geste	1	1 s	30 m	Körper	3 m Uk	8 h	dämonisch	Lotusblütenstaub (1 GS)	Mag beher
<b>Schmerzen</b> <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 Knochennadel; 5 SS).</i>	18	2	Geste	2	5 s	30 m	Körper	1 Ws	1 min	dämonisch	Silber- oder Knochennadel (5 SS)	Mag zerst I
<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>	20	1:Ws	Geste	1	1 s	30 m	Körper	max 10 Ws	2 min	dämonisch	Eschenrinde (1 SS)	Mag verä E
<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>	20	2	Geste	2	1 min	B	Körper	1 Ws	10 min	göttlich		Luf verä W
<b>Stärke</b> <i>Die Stärke eines Menschen oder ähnlichen Wesens wächst um 20 Punkte (max. auf 100), sein Erfolgswert für Raufen um +1. Als Folge können sich auch eventuell der Schadensbonus erhöhen (Fliegenpilz; 1SS).</i>	20	1:Ws	Geste	1	1 s	30 m	Körper	max 10 Ws	2 min	dämonisch	Fliegenpilz (1 SS)	Mag verä E
<b>Todeshaut</b> <i>Huellt Z in Haut, sieht aus wie wandelne Leiche, blaue Lippen, gelbliche, bleiche Haut, stumpfes, strähnige Haare: Z hat finstere Aura. Immun gegen Gift, Krankheit und Z mit Ziel Koerper; Agens Eis und Reagenz Erde</i>	18	1:Gr	Geste	2	10 sec	-	Körper	Z	1 h	sm		
<b>Unsichtbarkeit</b> <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 M
<b>Vision</b> <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>	20	alle (min 3)	Geste	3	6 h	B	Geist	Zauberer	1 h	göttlich	Lebensmittel, Kräuter, Pulver (20 GS)	Was erken
<b>Wagemut</b> <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>	20	2	Geste	2	5 s	15 m	Geist	1 Ws	2 min	göttlich		Luf verä Fe
<b>Wasseratmen</b> <i>Der Zauberer kann sich und anderen das Atmen unter Wasser ermöglichen. Ein Abenteurer der diesem Zauber unterliegt, muß sich auf den Atemvorgang konzentrieren, kann nur durch die Nase atmen. Ein Zauberer kann daher nur Gedankenzauber anwenden. Alle wasseratmenden Abenteurer erleiden -2 auf EW:Angriff und WW:Abwehr. Besonders anstrengende Tätigkeiten wie z.B. Kraftakte und schnelles Schwimmen sind nicht möglich.</i>	18	2	Geste	2	10 s	B	Körper	1 Ws	8 h	elementar		Luf verwa
<b>Windstoß</b> <i>Ein Kurzer Windstoß geht vom Zauberer aus und weht in dessen Blickrichtung. Kerzen in Windrichtung verlöschen und Fackel gehen mit einer Chance von 50% aus. Papierstücke oder Federn werden 3m vom Zauberer weggeblasen.</i>	18	1	Geste	1	1 s	0 m	Umgebung	30 m Kegel	10 s	elementar		Luf beweg



Zauberformel	Erfolgswert	AP	Art	Stufe	Zauberdauer	Reichweite	Wirkungsziel	Wirkungsbereich	Wirkungsdauer	Ursprung	Material	Prozess
<b>Zielsuche</b>	20	3	Geste	3	10 s	B	Umgebung	1 Ob	10 min	druidisch		Luf verä H
<i>Der Spruch wird auf ein Geschoß mit hölzernem Schaft, z.B. auf einen Pfeil, Armbrustbolzen oder Wurfspeer, angewandt. Wird es innerhalb der Wirkungsdauer abgefeuert, so fliegt es in Einklang mit der umgebenden Luft und wird weniger gestört. Der Schütze trifft sein Ziel so leichter und er hält +4 auf seinen EW:Angriff (auf beide Erfolgswürfe beim Schießen auf kleine Ziele).</i>												
<b>Zwiesprache</b>	18	1	Wort	1	1 s	500 m	Körper	-	10 min	dämonisch		Feu erken I
<i>Zauberer, die beide die magische 'Zwiesprache' beherrschen und sich seit der letzten Neumondnacht sechs Stunden Zeit genommen haben, um sich in einer gemeinsamen Meditation aufeinander einzustimmen, können sich mit diesem Zauber über eine Entfernung von bis zu 500m geistig verständigen. Metallwände oder engmaschige Metallgitter unterbinden die Verbindung. Während der Wirkungsdauer muß der Zauberer sich konzentrieren; er darf keine anderen Handlungen ausführen und bewegt sich mit B1.</i>												