



brust
en
euder
fuchbohe

X
X

Regenerationstage für	✓	1	2	3
Heilen von Wunden				
Heilen schw. Wunden				
Allheilung				
Meditieren				

Rüstungsklassen	OR	LR
Schutz vor LP-Verlust	0	2
Abwehr	+16	
mit Verteidigungswaffe	+20	

Waffe	Erfolgswert	Schaden
Raufen	10	W6-1
Schleuder <small>0/30/60/90 (Bleigeschöß Steine)</small>	10	W6 -1
Streitaxt* (2/0)	17	W6+4

LP	18
AP	44

Das ist eine tolle Beschreibung!

1

2

4

45

Hendrik Setya Timmermann



Figur	Sokrates Ahram
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>	18	1:Ws	Wort	1	1 s	30 m	Geist	max 10 Ws	10 min	druidisch		Feu beher Was
Austreibung des Bösen <i>Schwarze Magie aufhebend, es können von Dämonen besessene Wesen oder Gegenstände befreit werden.</i>	18	5	Wort	2	10 s	15 m	Körper	1 Ws	10 min	göttlich		Mag beweg Feu
Bannen von Finsterwerk <i>Mit dem Zauber kann ein Priester, Heiler oder Ordenskrieger schwarzmagische Sprüche und Flüche leichter aufheben als mit 'Bannen von Zauberwerk' Zauberduell entscheidet, +4 EW:Zaubern</i>	18	4	Wort	2	10 s	15 m	Umgebung	1 Ws/Ob	0	göttlich		Mag zerst Mag
Bannen von Zauberwerk <i>Kann fremde Magie aufheben; Zauberduell, Gegner von Priester und Ordenskrieger WM-2 auf WW:Zaubern. Thaumaturgie: Siegel wirkt nur auf Objekte und muß aufgetra-gen werden; Zauberduell: Gegner WM-4 auf WW:Zaubern</i>	18	4	Wort	2	10 min	15 m	Umgebung	1 Ws/Ob	0	dämonisch		Met zerst Mag
Bannsphäre, Blaue <i>Die Bannsphäre schützt vor Untoten, aber nicht gegen die Fernwaffen der Untoten. Kein Schaden nur Abwehr. Untote ab Grad 4 überwinden ihr Unbehagen und können mit ihrer Resistenz widerstehen.</i>	18	2	Geste	2	20 s	0 m	Geist	3 m Uk	2 min	göttlich		Luf beher Eis
Bannsphäre, Goldene <i>Die Bannsphäre schützt vor schwarzer Magie. schimmert schwach golden. Innerhalb keine Schwarzmagischen Z anfangen oder vollenden. Ws und Ggst die mit schwarzer Magie wie Zombies oder wie M unter Hexenritt koennen nicht eindringen</i>	18	2	Geste	2	20 s	0 m	Umgebung	3 m Uk	2 min	göttlich		Met zerst Mag
Bannsphäre, Schwarze <i>Im dicke Kugelschale bildet sich. Sieht bei Wahrsehen nach schwarzen Schlieren aus. Die Bannsphäre wirkt gegen die Anima. Durchtrennt die Silberfäden von Dämonen oder Elementarwesen oder ähnlichen Geschoepfen wie Zauberauge, Zeit- und Seelenreisende oder gebundene Geister (Draug, Schatten der Nacht, ...). (keine LP auf Midgard). WM (5*Grad-1) für PW, Wesen mit LP spüren kurzes Unwohlsein</i>	18	ABW=100/AP	Gedanke	4	20 s	0 m	Umgebung	5 m Uk	10 min	dämonisch		Mag zerst Was
Bannsphäre, Silberne <i>Die Bannsphäre wirkt gegen Dämonen, Elementarwesen und Geister. Wesen von mindestens Grad 4 haben die Möglichkeit, dem Zauber mit ihrer Resistenz zu widerstehen.</i>	18	2	Geste	2	20 s	0 m	Geist	3 m Uk	2 min	göttlich		Luf beher Feu
Dschinni-Auge <i>Für die Dauer des Zaubers schwebt der augenförmige, pflaumengroße Kristall zwei Handspangen vor der Stirn des Zauberers. Er ist normal durchsichtig, leuchtet aber orange, wenn sich in bis zu 100m Entfernung Wesen aus anderen Ebenen, also Dämonen oder Elementarwesen befinden.(Kristallauge; 5 GS)</i>	18	1	Geste	1	5 s	0 m	Umgebung	100 m Uk	10 min	elementar	Kristallauge (5GS)	Mag erken Feu
Dschinni-Horn <i>Für die Dauer des Zaubers schwebt eine schlanke, durchsichtige Kristallpyramide von der Größe einer Mohrrübe vor der Stirn des Zauberers. Sie trübt sich ein und wird von schwarzen Schlieren durchzogen, wenn sich im Wirkungsbereich Untote oder Geister aufhalten.(Kristallpyramide; 5 GS)</i>	18	1	Geste	1	5 s	0 m	Umgebung	100 m Uk	10 min	elementar	Kristallpyramide (10GS)	Mag erken Eis
Dschinni-Ohr <i>Während der Wirkung des Spruchs schwebt über dem Kopf des Zauberers der langsam rotierende Ring aus Golddraht. Er verstärkt - allein für die Ohren des Zauberers - den innerhalb der Reichweite verursachten Schall auf die zehnfache Lautstärke, wirkt nicht durch Türen und Wände(Golddrahting; 10 GS)</i>	16	2	Geste	2	5 s	15 m	Geist	Zauberer	10 min	elementar	Golddrahting (10GS)	Mag erken Luf
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>	18	1	Gedanke	1	1 s	0 m	Geist	30 m Kegel	1 min	göttlich		Luf erken Luf
Flammenkreis <i>Der Verzauberte wird von einer kalten blaugrünen Flammenlohe aus konzentrierter Lebenskraft eingehüllt, die ihn vor Untoten, Geisterwesen und vor nebelartigen Todes-zaubern (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>	18	1	Geste	1	1 s	B	Umgebung	1 Ws	2 min	elementar	Zunder (1 KS)	Hol ersch Hol
Hören der Geister <i>Der Zauberer kann mit Geistern Verstorbener, die sicht- oder spürbar anwesend sind und sich im Wirkungsbereich aufhalten, Kontakt aufnehmen und Informationen erhalten, die allerdings nicht stimmen müssen.</i>	18	2	Gedanke	3	10 s	0 m	Körper	6 m Uk	20 s:Gr	dämonisch		Eis erken Luf
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>	16	1	Gedanke	1	1 min	30 cm	Umgebung	-	10 min	dämonisch		Mag verä Met



Figur	Sokratus Ahram
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>	18	1	Gedanke	1	5 s	-	Körper	Zauberer	24 h	dämonisch		Met beher Feu
Macht über die Sinne <i>Der Zauberer erzeugt an der Stelle, an der er sich aufhält, ein Trugbild. Wesen von menschlicher Intelligenz erhalten +4 auf ihren WW:Resistenz gegen diese Illusion. Der Zauberer kann sich in 5 Varianten verwandeln. 1. Mensch (1AP, 10min) 2. Wesen oder Tier, menschenähnlich (2AP, 5min) 3. Tier mit anderem Körperbau (3AP, 3min 20sec) 4. Pflanze (4AP, 2min 30sec) 5. Mineral oder Element(5AP, 2min). Bei Kampf Angriff und Schaden wie Illusion, Abwehr und RK wie Zau</i>	16	1-5	Geste	1	10 s	50 m	Geist	Zauberer	2-10 min	dämonisch		Mag beher Feu
Macht über magische Wesen <i>Der Zauberer legt einen magischen Bann auf die Seele eines Wesens und bringt unter Kontrolle. Tierische Wesen kosten 2AP, Menschliche Wesen 3AP je Grad des Opfers. Alle 2 Stunden ist ein WW:Resistenz vonnöten. Der Zauber wirkt nicht bei Wesen ab Grad 7.</i>	18	2-3:Gr	Wort	4	20 s	30 m	Geist	1 Ws:Gr	var	dämonisch		Mag beher Mag
Macht über Menschen <i>Dieser Zauber unterwirft die menschliche Seele einem magischen Zwang. Er wirkt auf Menschen und andere natürliche Wesen von gleichartiger Intelligenz wie beispielsweise Elfen, Zwerge, Orcs oder Tiermenschen. Der Zauberer erlangt geistige Kontrolle und bestimmt die Handlungsweise des Opfers.</i>	18	3:Gr	Wort	3	20 s	30 m	Geist	1 Ws:Gr	var	dämonisch		Mag beher Luf
Person wiederfinden <i>30 min am Anfang; unter 15 Meter hat Person WW:Res auf merken; 20 Grad genau; 10-100-1000-10km genau</i>	18	2	Gedanke	2	10 min	0	Geist	1 Ws	0	dämonisch		Mag erken Luf
Schattenrobe <i>Um Z sammeln sich Schatten und umhüllen ihr wie ein weites Gewand. Versteckt er sich im Schatten UND bewegt er sich eine KR nicht, so wird er unsichtbar (sogar für neben ihn stehende). Z kann sich zwischendurch bewegen! schuetzt NICHT vor Infrarotsicht.</i>	16	2	Wort	2	5 sec	0 m	Umgebung	Z	10 min	dämonisch		Mag verä Feu
Zauberauge <i>Der Zauberer bildet aus seinem Astralleib heraus ein etwa 10 cm durchmessendes augenähnliches Gebilde, das mit ihm durch ein 'Nemargyrion', einem Silberfaden, verbunden bleibt. Er kann es mit B24 durch jegliche Materie wandern lassen und sich am Ort des Auges umsehen, als wäre er persönlich anwesend. Um in dunklen Räumen etwas zu sehen, kann er das Auge sogar wie eine Fackel leuchten lassen, was zusätzlich 4 AP kostet und die Entdeckungschancen erhöht (Auge eines Toten; 10GS).</i>	18	4	Geste	4	20 s	500 m	Umgebung	-	30 min	dämonisch	Auge eines Toten (10 GS)	Luf beweg Feu
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 Verschußzauber auf. Sobald die Tür wieder geschlossen ist, wirkt die schließende Magie erneut. Ein Zauberduell entscheidet, ob 'Zauberschlüssel' gegen 'Zauberschloß' wirkt (Springwurzspan; 5GS).</i>	16	2	Geste	2	10 s	B	Umgebung	1 Tür	0	dämonisch	Springwurzspan (5 GS)	Mag beweg Hol