



Gedruckt am 1. Juli 2014



Figur	Batracho Myomakia
Spieler	Hendrik



Zauberformel	Erfolgs- wert	AP	Art	Stufe	Zauber- dauer	Reich- weite	Wirkungs- ziel	Wirkungs- bereich	Wirkungs- dauer	Ur- sprung	Material	Prozess
Bannen von Dunkelheit <i>Um den Zauberer wird die Umgebung von diffusem trübem Tageslicht erhellt. Das Licht durchdringt auch Materie bis 30cm Dicke, aber kein Metall.</i>	16	1	Wort	1	1 s	0 m	Umgebung	9 m Uk	10 min	göttlich		Feu ersch Feu
Handauflegen <i>Die Lebenskräfte erschöpfter Lebewesen werden durch Handauflegen wieder geweckt. Der Verzauberte erhält 1W6 AP zurück. Der Zauber darf auf das Wesen nur einmal am Tage angewandt werden.</i>	16	2	Geste	1	10 s	B	Körper	1 Ws	0	druidisch		Hol ersch 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>	18	2: Gr	Wort	2	10 s	30 m	Geist	1 Ws:Gr	min 2 h	dämonisch		Mag beher Was
Stärke <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>	18	1:Ws	Geste	1	1 s	30 m	Körper	max 10 Ws	2 min	dämonisch	Fliegenpilz (1 SS)	Mag verä Erd
Tiergestalt <i>Der Zauberer kann mit Tiergestalt die Kraft seiner Anima vervielfachen und sich in sein Totem- oder Fylgientier verwandeln. Er erhält alle körperlichen Eigenschaften des Tieres, insbesondere dessen Bewegungs- und Angriffsmöglichkeiten, er behält seine geistigen und magischen Fähigkeiten. Die Rückverwandlung dauert 1 min und kann jederzeit durch einen Willensakt des Zauberers eingeleitet werden (Fellstück, Feder usw; 1SS).</i>	18	6	Geste	5	20 s	-	Körper	Zauberer	perm	druidisch	Fellstück oder Feder (1 SS)	Was verwa Erd
Tiersprache <i>Der Benutzer zapft seine eigene tierische Seele an, erweitert sein Bewußtsein und versetzt sich so in die Lage, tierische Lautäußerungen zu verstehen und sich umgekehrt auch mit Tieren zu verständigen. Für die Wirkungsdauer greifen selbst feindselige Tiere nicht von sich aus an.</i>	18	4	Wort	4	15 s	15 m	Körper	Zauberer	2 min	druidisch		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>	18	2	Geste	2	5 s	15 m	Geist	1 Ws	2 min	göttlich		Luf verä Feu
Zähmen <i>Der Zauberer wirkt beruhigend auf die tierische Seele ein und kann natürliche Tiere davon überzeugen, daß er und seine Begleiter Freunde sind und nichts Böses im Schilde führen. Verzauberte Tiere greifen nicht an, solange sie nicht direkt bedroht werden.</i>	18	1:Gr	Wort	1	5 s	30 m	Geist	1Ws:Gr	2 h	druidisch		Was beher 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 timer=1W6+4 (Tierschädel, -knochen und -sehnen, Fellstücke; 1 KS).</i>	16	4	Geste	4	20 s	1 km	Umgebung	-	30 min	schwarzmagisch	Tierschädel, -knochen und -sehnen, Fellstücke (1 KS)	Eis beher Hol
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. Weißdornpfefe; 0GS; wird nicht verbraucht).</i>	16	3	Geste	3	5 min	500 m	Geist	-	2 min	druidisch	Schamanentrommel (20 GS), rec. oder Weißdornpfefe (0 GS), rec.	Hol beher Hol