

angeborene und erlernte Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten		
Fertigkeit	PP	EW
Robustheit	-	+9
Akrobatik		+10
Alchimie		+4
Balancieren		+10
Beschatten		+6
Dichten		+8
Erste Hilfe		+7
Erzählen		+8
Fallenstellen		+4
Fangen		+14
Geländelauf		+10
Giftmischen		+4
Heilkunde		+4
Klettern		+10
Kräuterkunde		+4
Laufen		+4
Lesen von Zauberschrift		+6
Lippenlesen		+4
Meditieren		+6
Menschenkenntnis		+4
Naturkunde		+4
Pflanzenkunde		+4
Reiten		+10
Rudern		+10
Sagenkunde		+4
Schleichen		+6
Schlittenfahren		+10
Schwimmen		+10
Schätzen		+4
Seilkunst		+6
Singen		+8
Skifahren		+10
Springen		+10
Spurenlesen		+4
Stimmen nachahmen		+12
Suchen		+6
Tarnen		+6
Tauchen		+10
Tierkunde		+4
Trinken		+10
Wahrnehmung		+4
Zauberkunde		+4
Zeichensprache		+4
Überleben im Dschungel		+6
Überleben im Gebirge		+6
Überleben im Schnee		+6
Überleben im Sumpf		+6
Überleben im Wald		+6
Überleben in der Steppe		+6
Überleben in der Wüste		+6
Handaxt		+14
Faustkampf		+14
Keule		+14
waffenloser Kampf		+14
Werfen		+14
Schleuder		+14

Waffe (Reichweite)	Erfolgswert		Waffenrang
	Schaden	Abwehrmod.	
Raufen	+9		
	W6		
Handaxt	+15		
	W6+4		
Faustkampf	+15		+2
	W6+2		-2 +2
Keule	+15		
	W6+3		0 +2
waffenloser Kampf	+15		+2
	W6+2		-2 +2
Schleuder	+15		
0/30/60/90 (Biegeschotol Steine)	W6 -1		



Figur	dru test
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>	11	1:Ws	Wort	1	1 s	30 m	Geist	max 10 Ws	10 min	druidisch		Hol 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>	9	1	Wort	1	1 s	0 m	Umgebung	9 m Uk	10 min	göttlich		Feu ersch Feu
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>	9	1	Wort	1	1 s	0 m	Umgebung	9 m Uk	10 min	göttlich		Eis zerst Feu
Baum <i>Der Zauberer kann sich, aber nicht seine Ausrüstung in einen 2-4 m hohen Baum verwandeln</i>	11	1	Gedanke	1	1 s	-	Körper	Zauberer	90 min	druidisch		Hol verwa Erd
Baum <i>Der Zauberer kann sich, aber nicht seine Ausrüstung in einen 2-4 m hohen Baum verwandeln</i>	11	1	Gedanke	1	1 s	-	Körper	Zauberer	90 min	druidisch		Hol verwa Erd
Baumkämpfer <i>Der Zauberer kann einen mindestens 100jährigen Baum beleben, der so für begrenzte Zeit zu einer Art Baumhirte von allerdings niedriger Intelligenz wird. Er befolgt einfache laut gegebene Anweisungen aber zu mehr als den Gegner seines Herr zu bekämpfen vermag er nicht.(Baumkämpfer: Grad 10; LP 4W6+10; AP10W6+30; Resistenz +17/17/13; PR; GW 20; St 170; B12; Abwehr +16; Angriff:Asthieb +11(3W6+1), Raufen +10(1W6+6) Bes.: feuerempfindlich)</i>	11	9	Wort	6	30 min	50 m	Körper	1 Baum	1 h	druidisch		Feu verä Hol
Baumkämpfer <i>Der Zauberer kann einen mindestens 100jährigen Baum beleben, der so für begrenzte Zeit zu einer Art Baumhirte von allerdings niedriger Intelligenz wird. Er befolgt einfache laut gegebene Anweisungen aber zu mehr als den Gegner seines Herr zu bekämpfen vermag er nicht.(Baumkämpfer: Grad 10; LP 4W6+10; AP10W6+30; Resistenz +17/17/13; PR; GW 20; St 170; B12; Abwehr +16; Angriff:Asthieb +11(3W6+1), Raufen +10(1W6+6) Bes.: feuerempfindlich)</i>	11	9	Wort	6	30 min	50 m	Körper	1 Baum	1 h	druidisch		Feu verä Hol
Baumwächter <i>Der Zauberer kann einen mindestens 100jährigen Baum beleben, der so für begrenzte Zeit zu einer Art Baumhirte, die Intelligenz etwa vergleichbar mit einem Hirtenhund. Die Befehle die er ausführt, werden im Zauberritual festgelegt.(Baumwächter: Grad 10; LP 4W6+10; AP10W6+30; Resistenz +17/17/13; PR; GW 25; St 170; B12; Abwehr +16; Angriff:Asthieb +11(3W6+1), Raufen +10(1W6+6) Bes.: feuerempfindlich)</i>	11	12	Wort	G	1 h	1 km	Körper	1 Baum	perm	druidisch		Feu ersch Hol
Baumwächter <i>Der Zauberer kann einen mindestens 100jährigen Baum beleben, der so für begrenzte Zeit zu einer Art Baumhirte, die Intelligenz etwa vergleichbar mit einem Hirtenhund. Die Befehle die er ausführt, werden im Zauberritual festgelegt.(Baumwächter: Grad 10; LP 4W6+10; AP10W6+30; Resistenz +17/17/13; PR; GW 25; St 170; B12; Abwehr +16; Angriff:Asthieb +11(3W6+1), Raufen +10(1W6+6) Bes.: feuerempfindlich)</i>	11	12	Wort	G	1 h	1 km	Körper	1 Baum	perm	druidisch		Feu ersch Hol
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>	11	1	Geste	1	1 s	-	Körper	Zauberer	2 min	druidisch	eigenes Blut	Hol verä Erd
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>	11	1	Geste	1	1 s	-	Körper	Zauberer	2 min	druidisch	eigenes Blut	Hol verä Erd
Dschungelwand <i>Mit diesem Spruch kann der Zauberer eine magische Wand, aus einem ca. 1m dickem, mit Schlingpflanzen überwucherten Gestrüpp voller giftiger Dornen, erschaffen. max 6m hoch, breite 1m je verbrauchtem AP (Smaragdsplitter; 5 GS)</i>	11	1:m Br	Geste	2	10 s	15 m	Umgebung	-	10 min	elementar	Smaragdsplitter	Hol ersch Hol
Dschungelwand <i>Mit diesem Spruch kann der Zauberer eine magische Wand, aus einem ca. 1m dickem, mit Schlingpflanzen überwucherten Gestrüpp voller giftiger Dornen, erschaffen. max 6m hoch, breite 1m je verbrauchtem AP (Smaragdsplitter; 5 GS)</i>	11	1:m Br	Geste	2	10 s	15 m	Umgebung	-	10 min	elementar	Smaragdsplitter	Hol ersch Hol
Elfenfeuer <i>Der Spruch erzeugt ein angenehmes warmes blaugrünes Feuer, das der Zauberer zu einer Serie von Lichtpfeilen oder zu einer Flammenklinge formen kann. Schaden: jeder Pfeil(max 12)=1W6-1; Flammenklinge=2W6-2, Untote und Geisterwesen erleiden einen Schaden +2, Rüstungen sind Wirkungslos, (Brilliant; 300 GS, zerfällt nur bei kritischem Fehler beim Zaubern).</i>	11	4	Geste	4	10 s	30 m	Umgebung	Strahl	2 min	druidisch	Brillant, rec. (300GS)	Hol ersch Hol
Elfenfeuer <i>Der Spruch erzeugt ein angenehmes warmes blaugrünes Feuer, das der Zauberer zu einer Serie von Lichtpfeilen oder zu einer Flammenklinge formen kann. Schaden: jeder Pfeil(max 12)=1W6-1; Flammenklinge=2W6-2, Untote und Geisterwesen erleiden einen Schaden +2, Rüstungen sind Wirkungslos, (Brilliant; 300 GS, zerfällt nur bei</i>	11	4	Geste	4	10 s	30 m	Umgebung	Strahl	2 min	druidisch	Brillant, rec. (300GS)	Hol ersch Hol



Figur	dru test
Spieler	Panther



Zauberformel	Erfolgs- wert	AP	Art	Stufe	Zauber- dauer	Reich- weite	Wirkungs- ziel	Wirkungs- bereich	Wirkungs- dauer	Ur- sprung	Material	Prozess
Erdmeisterschaft <i>Der Zauber hat dieselbe Wirkung wie 'Eismeisterschaft', außer daß die Welle in Erde und Fels erzeugt wird. Gebäude werden nicht beschädigt. Prallen der Zauberer oder ein Begleiter beim Wellenreiten auf ein Hindernis, erleiden sie einen 2W6 schweren Schaden.(Maulwurfsfell; 1 SS).</i>	11	9	Geste	6	30 s	0	Umgebung	1 m Uk	1 h	elementar	Maulwurffell (1SS)	Was beweg Erd
Erdmeisterschaft <i>Der Zauber hat dieselbe Wirkung wie 'Eismeisterschaft', außer daß die Welle in Erde und Fels erzeugt wird. Gebäude werden nicht beschädigt. Prallen der Zauberer oder ein Begleiter beim Wellenreiten auf ein Hindernis, erleiden sie einen 2W6 schweren Schaden.(Maulwurfsfell; 1 SS).</i>	11	9	Geste	6	30 s	0	Umgebung	1 m Uk	1 h	elementar	Maulwurffell (1SS)	Was beweg Erd
Feuerschild <i>Der Zauberer errichtet an einer Stelle innerhalb der Reichweite einen 2m hohen und 2m breiten Schutzschild gegen Feuer. Das Schild absorbiert 30 Schadenspunkte. Feuerelementarwesen meiden den Schild, erleiden aber beim zusammentreffen 4W6 schweren Schaden. Andere Wesen passieren ungehindert den Schild (Diamantstaub; 10GS).</i>	11	3	Geste	3	10 s	15 m	Umgebung	-	2 min	elementar	Diamantstaub (10 GS)	Eis ersch Eis
Wundersame Tarnung <i>Dieser Zauber kann nur im Wald, Buschwerk oder ähnlich dichter Vegetation angewandt werden. Der Zauberer versetzt sich in Harmonie mit der Natur und verschmilzt praktisch mit der Umgebung. Er erhält für die Wirkungsdauer einen Zuschlag von +12 auf seinen EW:Tarnen. Er muß sich allerdings völlig regungslos verhalten.</i>	11	1	Gedanke	1	1 s	-	Umgebung	Zauberer	30 min	druidisch		Hol verä Erd
Zaubersprung	9	2	Geste	2	5 s	-	Körper	1 Ws	2 min	druidisch		Hol verä Erd
Zielsuche <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>	11	3	Geste	3	10 s	B	Umgebung	1 Ob	10 min	druidisch		Luf verä Hol
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>	11	1:Gr	Wort	1	5 s	30 m	Geist	1Ws:Gr	2 h	druidisch		Hol beher Was