

## Zauberformeln:

### Erläuterungen:

⊗: Mächtige Magie – Verstärkt den Zauber um Dauer, Effekt oder Wirkmächtigkeit. Mehrmals wählbar, je –4 Erschwernis.

(MR in Ecke): Zauber muss die Magieresistenz des Ziels überwinden. Vergleichende Probe

AsP je KR: Kosten und Dauer müssen vorher festgelegt werden, der Spruch wirkt ohne weiteres Zutun.

(A): Der Zauber kann *aufrechterhalten* werden, wenn am Ende der Wirkungsdauer die halben AsP-Kosten erneut bezahlt werden.

Konzentration: keine anderen Handlungen möglich während Zauber wirkt.

### Zaubermerkmale und Schulen

**Schulen (Denkrichtungen):** Bez. Ethik und Dämoneneinsatz  
Weißmagier ↔ Graumagier ↔ Schwarzmagier

<b>Arkan</b>	Direkte Manipulation der Astral-Kraft
<b>Antimagie</b>	Zauber aufheben, vereiteln oder erschweren
<b>Hellsicht</b>	Gedanken lesen und Verborgenes erkennen
<b>Verständigung</b>	Telekommunikation und Eindrücke
<b>Invokation</b>	Wesen beschwören (Dämonen, Elementare, Fey)
<b>Verwandlung</b>	Mensch und Tier verändern
<b>Heilung</b>	Gesundheit fördern und Leiden lindern
<b>Objekt</b>	Verwandlung und Beeinflussung von Unbelebtem
<b>Telekinese</b>	Gegenstände und Lebewesen bewegen
<b>Einfluss</b>	Gedanken verändern und Personen verhexen
<b>Elementar</b>	Feuer↔Wasser, Luft↔Erz, Humus(Leben)↔Eis
<b>Illusion</b>	Bild, Ton, Geruch, (selten: Geschmack, Tastsinn)

### Hexenknoten

Einfluss, Illusion

HEXE, DRUIDE

» Ein Stück Schnur oder Haar verknoten und über die Schulter werfen

4 AsP ★ 4 KR ★ Wo das Haar hinfällt.

Eine illusionäre Barriere von 4 (⊗ +4) Schritt Länge, die so bedrohlich wirkt, dass die meisten intelligenten Wesen alles tun werden, um die Barriere NICHT durchschreiten zu müssen. → Konterprobe(MR, 18) Dauer: 1 SR

Ein anrennender Gegner prallt also nicht ab, sondern versucht vorher zu bremsen. Die Barriere schützt nicht vor Geschossen, Zaubern, Dämonen und Untoten.

### Hexenspeichel

Humus, Verwandlung

HEXE, GEODE

» In Hand spucken, überstreichen der Wunde

8 AsP ★ 2 + 14 Min\* ★ Berührung

⇒ ! *Probenschwierigkeit* 12 + Wundabzug

Heilt Verletzungen mit 2W6+4 (⊗ +4) Punkten. Für jede überschrittene WS heilt eine Wunde.

⊗ **Blutung stoppen** (8 KR): Probenschwierigkeit 16

⊗ **Geheime Zutat** (-4, Speise für 1 Stunde): Der Zauber heilt den Esser der verzauberten Speise.

\*Zuerst Spucke sammeln, dann langsame Heilung über Wirkdauer.

MR

### Große Gier

Einfluss

HEXE, GEODE

» Ziel an Stirn tippen und „Was du jetzt brauchst...“

8 AsP ★ 1 KR ★ Berührung

Du erweckst im Geist des Ziels ein dringendes Bedürfnis nach einem Gegenstand, Ort oder Handlung.

Das Opfer konzentriert sich für die nächste Stunde nur noch auf sein Bedürfnis, wird aber höchstens kleinere Risiken (0×⊗) eingehen.\*

\*Risikobereitschaft erhöhen: Schmerzen/Peinlichkeit (1×⊗), Verletzungen/Gesichtsverlust (2×⊗), Schwere Verletzung/Schaden des Rufs (3×⊗), jegliches Risiko (4×⊗)

### Tiere besprechen

Verwandlung, Heilung, Humus

HEXE, DRUIDE, GEODE, ELF

» Tier nahe der Wunde berühren

8 AsP ★ 4 Min ★ Berührung

Heilt ein Tier in wenigen Augenblicken von seinen Verletzungen. Es schließen sich Wunden im Gegenwert von 4W6 (+8 ⊗).

⊗ **Blutung stoppen** (-4, 8 KR): Stoppt eine Blutung

⊗ **Bann des Siechtums** (-4, 4 KR): Beendet ein Gift oder Krankheit bis Stufe 16 (+4 ⊗)

Zudem ist das Tier für die nächsten Minuten (⊗ Stunden/Tage) friedfertig und zutraulich gegenüber dem Zauberer gestimmt.