

Schamanenzauber

Dzpl.	Spruch	Kreis	Fäden	WS	RW	Wirkung	Wirkschw.	Wirkd.	Quelle	Typ	Kommentar
Ma	Astralsinn	1	2	5/15	60 Schr.	WIL+6	6 (s.T.)	10+Rang Min.	ED 212		Präsenzen im Astralraum spüren
Ma	Aura Lesen	1	1	6/14	25 Schr.	WIL+5	MWK	5+Rang Min.	ED 212		Veränderungen in Aura von Lebewesen erkennen
Ma	Flammenblitz	1	1	7/15	25 Schr.	WIL+4	MWK	1 Runde	ED 213	Angriff	physisch; kö Rüstung schützt
Ma	Magie Neutral.	1	1	6/13	60 Schr.	WIL	2	1 Runde	ED 213		Zerstört mag. Struktur+Fäden eines Zaubers (ED 178)
Ma	Mentaler Dolch	1	x	NA/7	40 Schr.	WIL+2	MWK	1 Runde	ED 214	Angriff	mystisch; my Rüstung schützt
Ele	Erdpfeile	1	1	5/12	30 Schr.	WIL+6	MWK	1 Runde	ED 183	Angriff	physisch?
Ele	Erdverschmelzng.	1	x	NA/7	Kontakt	WIL+7	MWK	5+Rang Min.	ED 183		Unsichtbar; nur auf Stein oder Erde
Ele	Feuerresistenz	1	x	NA/7	Kontakt	s. Kom.	MWK	6+Rang Min.	ED 184	Bonus	+3 Rüstung geg. Feuer
Ele	Flammenwaffe	1	2	5/14	10 Schr.	s. Kom.	MWK (2)	10+Rang Rd.	ED 184	Bonus	+1W4 auf Schadenstufe d. Waffe; geg. MWK d. Waffe
Ele	Kälteresistenz	1	x	NA/7	Kontakt	s. Kom.	MWK	6+Rang Min.	ED 184	Bonus	+3 Rüstung geg. Kälte
GB	Geisterhand	1	x	NA/7	Kontakt	WIL+6	MWK	1 Runde	ED 193	Angriff	nicht auf heiligen/geschützten Boden; phy u. My Rü schützt
GB	Insektenabwehr	1	1	6/7	Kontakt	WIL+5	2	3+Rang Min.	ED 194	Verteid.	Selbst
GB	Untote entdecken	1	x	NA/7	25 Schr.	WIL+5	MWK	3+Rang Min.	ED 194		Anzahl Untoter in Reichweite entdecken (WIL der Zielperson)
Illu	Licht	1	1	6/14	10 Schr.	Licht	2 (s.T.)	WIL+5 Min.	ED 205		Keine Illusion; Umkreis 30 Ellen; Blenden mit MWK+5=> -3 St.)
Illu	Seiltrick	1	x	NA/7	25 Schr.	WIL+4	MWK	3+Rang Rd.	ED 205		Keine Illusion; Seil benötigt; Seil-Bewegung 10 Schr./Rd.
Ma	Astralschild	2	x	NA/7	Kontakt	+3 MWK	MWK	7+Rang Rd.	ED 214	Bonus	auch Selbst
Ma	Ranken	2	1	6/15	50 Schr.	WIL+2	MWK	3+Rang Rd.	ED 214	Angriff	WK=Stärke Ranken; Wkwurf=Wndschw. Ranken; Ziel: -1 kö Wi+GES; Wehren: Ranken 3 Wd. o. St.probe; Ranken kö u. MyWi=4
Ele	Heimweg	2	2	7/14	60 Schr.		5	20+Rang Min.	ED 185		letzter Schlafplatz; Flügel zeigen Weg, kö+my Wi 10; Schaden= Flügel zerstört
Ele	Wasser kochen	2	2	7/13	Kontakt	1l Wasser	2	3+Rang Min.	ED 185	(Angriff)	1l/Rd.; 5 Stufen Schaden je Liter Wasser (max. 20)
GB	Ätherische Finsternis	2	1	3/16	Kontakt	Dunkelh.	2 (s.T.)	WIL+W10 Rd.	ED 195		10 Schr. Radius; alle GB immun; MWK Dunkelh.=12; alle Aktionen -5 St., die Licht erfordern
GB	Kl. Bannkreis	2	2	6/15	Kontakt	WIL+5	2 (s.T.)	3+Rang Min.	ED 195	Verteid.	Verwährt Dämonen, Konstrukten, Untoten Zutritt (1 pro Rd.); Kreis <= Schr.
GB	Knochenkreis	2	3	6/17	5 Schr.	WIL+5	9	3+Rang Mon.	ED 195		Einladung für Geist, in Knochenkreis zu leben. Andgriff/Schaden d.Geistes=Wirkstufe
GB	Nebelschild	2	1	6/13	selbst	WIL+3	MWK	3+Rang Rd.	ED 196	Verteid.	Wirkstufe wie Hieb ausweichen (ohne Niederschlag)
Illu	Schreckgestalt	2	2	8/13	Kontakt	WIL+6	MWK	WIL+5 Rd.	ED 206	Bonus	+3 auf St. Angriff+Schaden u. +3 kö Wi
Illu	Wetterfest	2	1	679	Kontakt	WIL+3	MWK	Rangx10 Min.	ED 207	Bonus	Keine Illusion; +3 auf Proben geg. Wetterbed. Hitze o. Kälte (auch übernatürlich); keine Aktion!
Ma	Kampfeswut	3	1	9/16	Kontakt	s. Kom.	MWK	7+Rang Rd.	ED 217	Bonus	+4 Stufen Angriff u. Schaden (nur Nahkampf o. Waffenlos)
Ma	Schneller zu Fuß	3	2	10/13	Kontakt	WIL+4	MWK	4+Rang Std.	ED 217	Bonus	gegen GES; Steigerung d. Marschgeschw.
Ele	Himmelsleiter	3	3	8/17	120 Schr.	WIL+3	2	10+Rang Min.	ED 186		1 Schritt breit, Höhe 1 bis 120 Schr.
Ele	Pflanzenmenü	3	3	6/16	25 Schr.	WIL+8	2	1+Rang Std.	ED 186		3 Pflanzen nötig; Wkwurf=Anz. Port.; Gericht muss bekannt sein
Ele	Pfütze vertiefen	3	1	7/15	15 Schr.	WIL	2	3+Rang Min.	ED 186	Malus	Pfützentiefe=Wkwurf in Ellen; Rausklettern erforderlich

GB	Nebel d. Angst	3	2	8/18	60 Schr.	WIL+5	2 (s.T.)	6+Rang Rd.	ED 197	Malus	Nebelkreis 10 Schr. Durchm.; fix; Personen müssen vor GB fliehen
GB	Schmerzen	3	x	NA/11	10 Schr.	s. Kom.	10 Schr.	3+Rang Rd.	ED 197	Malus	Bewegungsunfähigkeit
GB	Totenschädel	3	x	NA/9	selbst	WIL+5	MWK	5+Rang Rd.	ED 197	Malus	->Angst einflößen (Flucht); Furcht/Rd. keine Aktion
Ma	Dornenhecke	4	1	11/13	Kontakt	WIL+2	2	7+Rang Rd.	ED 218	Verteid.	10x10 Ellen/Abschnitt; Durchkommen: GES-Probe geg. Wirkwurf: 1W6 Schaden
Ma	Entspannen	4	3	9/13	Kontakt	WIL+2	MWK	1 Runde	ED 218	Bonus	Reduziert Wartezeit zur nächsten Erholungsprobe um 5Min. X Wirkwurf; Erholungsprobe + 5Stufen.
Ma	Leitfaden	4	3	10/15	variabel	WIL+6	2	3+Rang Std.	ED 218		Rückkehrpunkt markieren; Wirkwurf alle 1Std > 10; Aufwickeln: 10 Ellen Licht
Ma	Sandteufel	4	2	9/13	80 Schr.	s. Kom.	MWK	5+Rang Rd.	ED 218	Malus	-2 Stufen auf Sinneswahrnehm. u. Niederschlag; Sandsturm 80 Schr. in alle Richtungen
Ele	Blitzschild	4	x	NA/16	Kontakt	WIL+3	MWK	7+Rang Rd.	ED 186	Verteid.	Angriff trifft Schild wenn < guter Erfolg u. Erz. Schaden (Wk.wurf)
Ele	Erzitternde Erde	4	1	11/15	25 Schr.	s. Kom.	MWK	4+Rang Rd.	ED 186	Malus	Malus -4 uf alle Aktionen (kurze Berührung d. Ele schützt)
GB	Böser Blick	4	2	7/17	25 Schr.	s. Kom.	MWK	10+Rang Rd.	ED 196	Malus	-5 St. auf alle Proben
GB	Expl. Nahrung	4	3	9/17	10 Schr.	WIL+6	MWK	10+Rang Min.	ED 197	Angriff	3 vrsch. Nahrungsmittel je 1 Faden; explodieren, wenn sie vermischt werden; 3 Explosionen-> 3xSchaden.
GB	Sichtfenster	4	1	9/17	Kontakt	WIL+9	2	6+Rang Min.	ED 197		3x3 Ellen Einweg-Fenster; Zielen v. Zaubern möglich
GB	Skelett beleben	4	2	7/18	100 Schr.	s. Kom.	5	8+Rang Min.	ED 197		belebt Skelette
Ma	Fliegen	5	2	7/18	selbst	s. Kom.	MWK	15+Rang Min.	ED 218		gewährt Flugfähigkeit; 150 Schr./Rd. o. 75 Schr./Kampfrd.
Ma	Gegenzauber	5	x	NA/11	15 Schr.	WIL+5	MWK	10+Rang Min.	ED 220	Bonus	Wirkwurf ersetzt MWK;
Ma	Stärkung	5	2	9/17	Kontakt	s. Kom.	MWK	1+Rang Std.	ED 220	Bonus	+5 St. auf Erholungsproben
Ma	Verlangsamen	5	2	7/15	Kontakt	s. Kom.	MWK	5+Rang Std.	ED 220	Malus	-5 St. auf GES-Stufe und alle darauf basierenden Proben (z.B. Ini);
Ele	Erdstab	5	1	11/18	Kontakt	STÄ+10St.	2	5+Rang Min.	ED 187	Angriff	Verwandelt Erde o. Stein in Stab (5 Ellen) f. Nahkampf.
Ele	Feuerball	5	1	12/20	100 Schr.	WIL+8	MWK	1 Runde	ED 187	Angriff	Verwandelt Flamme in Feuerball; Schaden f. Alle im Umkr. 5 Schr.d. Aufschl
Ele	Steinkäfig	5	5	11/19	60 Schr.	WIL+5	MWK	10+Rang Rd.	ED 187		Steinkäfig 10x10x10, nur Char, Todesschw. 50, Rü 7
GB	Astral.Schutzkr.	5	3	11/19	Kontakt	WIL+8	MWK	1+Rang Min.	ED 197	Bonus	5 Schr. Radius; Erhöht mystische Rüstung für alle im Kreis
GB	Verdorren	5	3	8/19	60 Schr.	WIL+8	MWK	1 Runde	ED 198	Angriff/Malus	Ausgewähltes Körperteil verkümmert
Illu	Angen. Visionen	5	1	8/19	60 Schr.	WIL+5	MWK	Rang+3 Min.	ED 207		Handlungen d. Zielperson werden unterbrochen
Illu	Fliegend. Teppich	5	3	10/18	Kontakt	WIL+5	7	Rang+1Std.	ED 208		Stroh/Weidengefl., keine Illu.sion, Verzaubert Teppich o. Kleidun
Ma	Improv. Waffe	6	1	10/15	Kontakt	WIL+8	MWK	Rang+5Std.	ED 218	Angriff	Verwandelt Gegenstand in Waffe; Wirkst.=Schaden
Ma	Karmablockade	6	2	11/18	100 Schr.	s. Kom.	MWK	Rang+8 Rd.	ED 219	Malus	Verhindert Einsatz von Karma geg. Karmapunkt; Aufheben: WK o. Magie neutr. > 13
Ma	Schlaf	6	2	9/17	60 Schr.	Schlaf	MWK	Rang+10Rnd	ED 219		Erwachen: Schaden o. WKprobe>14
Ma	Zerschmettern	6	2	11/19	100 Schr.	WIL+15	MWK	1 Runde	ED 219	Angriff	Direktreffer bei gutem Erfolg (statt hervorragendem)
Ele	Erdstoß	6	3	11/17	100 ² Schr.	WIL+1	2	1+Rang Std.	ED 188	Angriff	Gegner werden 1W6 Schritt nach oben geschleudert, Schaden=Wk.wurf
Ele	Frost u. Hitze	6	2	11/19	100 Schr.	WIL+3	2	3+Rang Min.	ED 188	Verteid.	Temperaturänderungen innerhalb unbewegl. Kugel m. 10Schr. Durchm.
Ele	Reise erleichtern	6	1	11/17	Kontakt	WIL+10	MWK	6+Rang Std..	ED 189		Geländemodifikationen werden ignoriert
GB	Erholung	6	3	9/20	Kontakt	WIL+15	MWK	1 Runde	ED 199	Bonus	Zielperson kann Erholungsprobe mit Wirkwurf des GB machen.

GB	Freundl. Finstern.	6	3	9/20	15 Schr.	s. Kom.	2 (s.T.)	1 Runde	ED 199		Kreis 15 Schr. ; Gegner -5 St. auf alle Aktionen; Andere im Kreis +4 Stufen f. Rang Charaktere auf Aktionen eines ausgewählten Typs;
GB	Gesegn. Licht	6	1	8/18	15 Schr.	WIL+4	3	15+Rang Min.	ED 199		Erzeugt Lichtkugel 2-3 Ellen über Kopf, beleuchtet Kreis 15 Schritt Radius.
GB	Knochenbrecher	6	2	12/20	60 Schr.	WIL+8	MWK	1 Runde	ED 199	Angriff	Anzahl Wirkwürfe = Rang in Spruchzauberei; Niederschlagsprobe -3; kein Knochenbau erforderlich
GB	Üble Dämpfe	6	1	11/19	25 Schr.	WIL+5	2	6+Rang Rd.	ED 199	Angriff	Unbewegl. Kugel m. 25 Schr. Radius; Immunität übertragbar auf Anzahl Rang SpZ Charaktere
Ma	Gewitterwolke	7	4	12/8	120 Schr.	WIL+10	MWK	Rang+5Rnd	ED 219	Angriff	Erzeugt Wolke; 1 Blitz je Runde (Schaden = Wkwurf)
Ma	Siedendes Blut	7	3	12/17	60 Schr.	WIL+9	MWK	4 Rnd.	ED 220	Angriff	Geg. Einzel Gegner; Spr.zauberei jede Rd. geg. Gleichen Gehgner
Ma	Verknotete Fäden	7	1	13/20	60 Schr.	WIL+3	MWK	1 Runde	ED 220	Angriff Magi	Zielperson verliert alle gewebten Fäden
Ma	Zauberkäfig	7	3	11/19	100 Schr.	s. Kom.	MWK	Rang+8Rnd	ED 220	Angriff/Malu	-5 St. auf alle Proben SPZ+Fadenweben; Käfig 10x10x10 Ellen (Ziel darf nicht größer sein); Todesschw. 40, Rüstung 7.
Ele	Todesregen	7	1	15/18	75 Schr.	WIL+5	MWK	12+Rang Rd.	ED 189	Angriff	Verwandelt Wolken in Regen, Schaden=Wk.wurf (Namen nennen schützt)
Ele	Wellen beruhigen	7	4	8/19	500 Schr.	WIL+9	6plus	1+Rang Std.	ED 189		
Ele	Wirbelwind	7	2	12/18	60 Schr.	WIL+9	2/MWK	6+Rang Rd.	ED 189	Angriff	
Ele	Wolken beschw.	7	3	12/20	1 Meile	WIL+7	8plus	1+Rang Std.	ED 189		für Todesregen o. Wettereffekte: Min. 8 f. Wolken, 13 Sturm, 20 Orkan.
GB	Herzbeklemmg.	7	x	NA/18	25 Schr.	WIL+6	MWK	3+Rang Rd.	ED 200	Angriff	Zielperson zusätzl. Zum Schaden bewegungsunfähig;Wehren mit mind. 15
GB	Lähmkreis	7	2	14/20	25 Schr.	WIL+12	MWK	3+Rang Min.	ED 201	(Verteid.)	geg. Untote, Dämonen u, Konstrukte
GB	Verdorren aufheb	7	3	11/18	Kontakt	WIL+7	2	3+Rang Rd.	ED 201		Mind. Wurf 13 zum Heilen; kostet Erholungsprobe
Illu	Schwindelgefühl	7	3	12/16	75 Schr.	s. Kom.	MWK	7+Rang Rd.	ED 210	Malus	Totale Desorientierung; Zielpers. Verliert besten Aktionswürfel bis 1W10
Ma	Zaubergemeinsch	8	4	12/20	25 Schr.	s. Kom.	MWK	Rang Min.	ED 221		Arbeitsteilung SPZ; +3 SPZ, Fadenweben, und WIL f. Alle beteiligten
Ma	Zerquetschen	8	3	15/22	75 Schr.	WIL+10	MWK	Rang+7Rd.	ED 221	Angriff	Entweder Konzentration jede Rd. f.Schaden o. Kugel bis WkDauer Zerstören mit 10 Schaden mit 1 Treffer (köWi 7, Rü 10)
Ele	Alarmzone	8	3	10/20	Rang Schr	WIL+12	2	4+Rang Std.	ED 190		
Ele	Erdwall	8	3	12/20	50 Schr.	WIL+12	2	1+Rang Std.	ED 190	Verteid.	
Ele	Silberschatten	8	3	12/19	100 Schr.	WIL+3	MWK	1+Rang Std.	ED 190	Angriff/Malu	Verwandelt Metallgegenstd. In nutzlose silbrige Schatten
GB	Dämon beschw.	8	6	13/22	10 Schr.	WIL+16	MWK	Rang Std.	ED 201		
GB	Dämonenfessel	8	1	13/19	25 Schr.	WIL+16	MWK	Rang Runden	ED 201		Verbesserung von Lähmkreis; nur geg. Dämonen; Bewegungsunfähigkeit
Illu	Astral. Alptraum	8	4	12/21	25 Schr.	WIL+10	MWK	Rang+3 Min.	ED 210		Illusion, Zielperson sei in Astralraum versetzt worden
Illu	Monsterscheing	8	3	9/21	150 Schr.	WIL+7	2	Rang Min.	ED 211		Erschafft illusionäre Erscheinung v. Monstern, Anzahl <= Rang SpZ
Ma	Absorb. Kugel	9	3	13/19	60 Schr.	WIL+8	MWK	12+Rang Rd.	Ko 92	erteid./Bont	Schaden kleiner Wirkwurf trifft nur Kugelund kann auf (anderen) Gegner übertragen werden (SpZ geg. MWK) o. In Astralraum. (SpZ geg. 6)
Ma	Auge d. Lebensraubes	9	4	14/15	60 Schr.	WIL+10	MWK	Rang Min.	Ko 92	s/ Bonus s	Wirkurf geg. Höchste Attr.stufe; Entzieht 1-4 St. (erfolgsabhängig) auf alle Proben und fügt sie Magier hinzu
Ma	Ereignis beobacht	9	5	14/15	5 Schr.	WIL+3	MWK	variabel	Ko 93		Vergangenheit im Umkreis v. 5 Schr. Beobachten

Ma	Geschichte erzähl	9	3	12/15	Kontakt	s. Kom.	MWK	1 Minute	Ko 93		Gegenstand beantwortet Ja/Nein Fragen; 1 Schaden (Zeit <1 Tag/Rang SpZ)
Ele	Drachenodem	9	3	15/20	50 Schr.	WIL+12	MWK	1 Runde	Ko 83	Angriff	
Ele	Flammenwand	9	4	14/20	50 Schr.	WIL+10	2	1 Rang Std.	Ko 83	Verteid.	
Ele	Mondschaten	9	5	16/22	100 Schr.	WIL+10	MWK	1 Monat	Ko 84		
Ele	Wokenbann	9	3	5/13	1 Meile	WIL+8	8plus	1+Rang Std.	Ko 84		löst Wolken auf
GB	Dunkles Schwert	9	6	16/19	Kontakt	WIL+8	MWK	Rang Tage	Ko 86		Nachts wirken; erschafft Zweihänder u. bindet es an ein Amulett
GB	Haut abziehen	9	2	17/18	Kontakt	WIL+4	MWK	Rang Runden	Ko 86		Zusätzl zum Schaden +5 Wunden / Verwendung illegal u. diesen Zauber zu kennen ist Verbrechen in Throal