

## Holz werde mein Kämpfer

3

Spruch

Stufe

Der Kampfmagier deutet in die Richtung, in welcher die zu beeinflussenden Gegenstände sich befinden, und konzentriert sich auf diese. Dann spricht er die magische Formel. Alles was ursprünglich von einem Baum stammt (ob gerade abgetrennt oder schon verarbeitet) wird zu selbständigen Kämpfern. Es können maximal DS „Wesen“ aus Holz zu Mitstreitern mit nachfolgenden Werten verzaubert werden, wobei für jedes weitere Wesen die Schwierigkeit des Zaubers um einen Punkt steigt.

Die Werte der erschafften Wesen sind NK = INT; SS = DS/3; GSK = 18; SM=0. Die Lebensenergie beträgt bei einer minimalen Größe von 25 x 1 Finger = 1 LP; für jeweils einen weiteren Finger Durchmesser oder 25 Finger Länge wächst die LE um 1 bis maximal zur INT des Magiers.

\*13 S beim Erschaffen, 21 S beim Kampf

$$\text{KW } \boxed{\phantom{00}} + \text{ATTR } \boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}} - \boxed{3} + \boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}}$$

$\boxed{3}$  Anzahl
 $\boxed{3}$  Stufe
+ Bonus
= MWP

Disziplin	Kampf		
Element	E	Ausrichtung	g, s
Zauberdauer	2 KR	Reichweite	13 S / 21 S*
Ausdauer	7	Attribute	CHA, INT
Wirkungsdauer	DS KR		
Rettungswurf	-		
Utensilien	-		
Spruch	<i>pugnator ligni</i>		

## Geckokraft

4

Spruch

Stufe

Der Zauberkundige berührt die nackten Füße der Zielperson und intoniert die Worte der Macht. Die Zielperson kann sich während der Wirkungsdauer so bewegen wie ein Gecko, er kann Wände hochsteigen, mit den Füßen an der Decke kleben und durch Fremdeinwirkung bis auf Magie nicht vom „Boden“ gelöst werden.

Der Anwender kann den Zauber nicht auf sich selbst wirken und die GES der Zielperson muß mindestens 12 betragen, damit der Zauber überhaupt wirkt.

$$\text{KW } \boxed{\phantom{00}} + \text{ATTR } \boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}} - \boxed{4} + \boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}}$$

$\boxed{3}$  Anzahl
 $\boxed{4}$  Stufe
+ Bonus
= MWP

Disziplin	Elementarkräfte		
Element	E, L	Ausrichtung	alle
Zauberdauer	2 KR	Reichweite	0
Ausdauer	7 + 1 je SR	Attribute	INT, STR
Wirkungsdauer	1 + SR (je nach ADP)		
Rettungswurf	-		
Utensilien	-		
Spruch	???		

## Spruch identifizieren

2

Spruch

Stufe

Während bei dem Anwender der Spruch Allmagischer Blick noch wirkt, kann er durch diesen Spruch bei Personen oder Objekten erkennen, welcher Zauber auf sie wirkt. Dazu konzentriert er sich auf die Zauberformel. Die Qualität wird durch den Erfolg der Probe bestimmt. Gelingt die Probe, so weiß der Anwender, von welcher Art und Richtung der Zauber ist. Bei einem Erfolg von mehr als 10 oder beherrscht der Anwender den Spruch selbst, so erkennt er genau, welcher Zauber es ist.

$$\text{KW } \boxed{\phantom{00}} + \text{ATTR } \boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}} - \boxed{2} + \boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}}$$

$\boxed{3}$  Anzahl
 $\boxed{2}$  Stufe
+ Bonus
= MWP

Disziplin	Astral, Flammenhexer		
Element	E, F, L, W	Ausrichtung	alle
Zauberdauer	1 KR	Reichweite	10 + DSx2 S
Ausdauer	4	Attribute	INT, WAH
Wirkungsdauer	restliche Zeit von Allmagischer Blick		
Rettungswurf	-		
Utensilien	-		
Spruch	<i>cognoscere magica confestim</i>		

$$\text{KW } \boxed{\phantom{00}} + \text{ATTR } \boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}} - \boxed{\phantom{00}} + \boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}}$$

$\phantom{00}$  Anzahl
 $\phantom{00}$  Stufe
+ Bonus
= MWP

Disziplin			
Element		Ausrichtung	
Zauberdauer		Reichweite	
Ausdauer		Attribute	
Wirkungsdauer			
Rettungswurf			
Utensilien			
Spruch			