

Gedruckt am 28. September 2014



Figur	Sokratus Ahram
Spieler	Panther



Zauberformel

Angst

Der Zauber schuechtert das Opfer ein, es laeuft nicht weg, sondern verharrt auf der Stelle, bleibt aber inaktiv und greift von sich aus nicht an. Wesen ab Grad 7 sind immun gegen de Zauber

Flammenkreis

Der Verzauberte wird von einer kalten blaugrünen Flammenlohe aus konzentrierter Lebenskraft eingehüllt, die ihn vor Untoten, Geisterwesen und vor nebelartigen Todeszaubern (Agens Eis) schützt. also Eisiger Nebel, Hauch der Betaeubung, Verwesung und Todeshauch. Ein Untoter oder Geist, der unfreiwillig die Flammen berührt, erleidet keinen Schaden sondern weicht nur zurück.

Macht über die Sinne

Der Zauberer erzeugt an der Stelle, an der er sich aufhält, ein Trugbild. Wesen von menschlicher Intelligenz erhalten +4 auf ihren WW:Resistenz gegen diese Illusion. Der Zauberer kann sich in 5 Varianten verwandeln. 1. Mensch (1AP, 10min) 2. Wesen oder Tier, menschenähnlich (2AP, 5min) 3. Tier mit anderem Körperbau (3AP, 3min 20sec) 4. Pflanze (4AP, 2min 30sec) 5. Mineral oder Element(5AP, 2min). Bei Kampf Angriff und Schaden wie Illusion, Abwehr und RK wie Zau

Erfolgs-
wert
12

12

10