



brust
en
euder
fuchbohe

X
X



Figur	Sokratus Ahram
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 verharrt auf der Stelle, bleibt aber inaktiv und greift von sich aus nicht an. Wesen ab Grad 7 sind immun gegen de Zauber</i>	16	1:Ws	Wort	1	1 s	30 m	Geist	max 10 Ws	10 min	druidisch		Feu beher Was
Austreibung des Bösen <i>Schwarze Magie aufhebend, es können von Dämonen besessene Wesen oder Gegenstände befreit werden.</i>	16	5	Wort	2	10 s	15 m	Körper	1 Ws	10 min	göttlich		Mag beweg Feu
Bannen von Finsterwerk <i>Mit dem Zauber kann ein Priester, Heiler oder Ordenskrieger schwarzmagische Sprüche und Flüche leichter aufheben als mit 'Bannen von Zauberwerk' Zauberduell entscheidet, +4 EW:Zaubern</i>	16	4	Wort	2	10 s	15 m	Umgebung	1 Ws/Ob	0	göttlich		Mag zerst Mag
Bannsphäre, Goldene <i>Die Bannsphäre schützt vor schwarzer Magie. schimmert schwach golden. Innerhalb keine Schwarzmagischen Z anfangen oder vollenden. Ws und Ggst die mit schwarzer Magie wie Zombies oder wie M unter Hexenritt koennen nicht eindringen</i>	16	2	Geste	2	20 s	0 m	Umgebung	3 m Uk	2 min	göttlich		Met zerst Mag
Dschinni-Auge <i>Für die Dauer des Zaubers schwebt der augenförmige, pflaumengroße Kristall zwei Handspangen vor der Stirn des Zaubers. Er ist normal durchsichtig, leuchtet aber orange, wenn sich in bis zu 100m Entfernung Wesen aus anderen Ebenen, also Dämonen oder Elementarwesen befinden.(Kristallalauge; 5 GS)</i>	16	1	Geste	1	5 s	0 m	Umgebung	100 m Uk	10 min	elementar	Kristtallalauge (5GS)	Mag erken Feu
Dschinni-Horn <i>Für die Dauer des Zaubers schwebt eine schlanke, durchsichtige Kristallpyramide von der Größe einer Mohrrübe vor der Stirn des Zaubers. Sie trübt sich ein und wird von schwarzen Schlieren durchzogen, wenn sich im Wirkungsbereich Untote oder Geister aufhalten.(Kristallpyramide; 5 GS)</i>	16	1	Geste	1	5 s	0 m	Umgebung	100 m Uk	10 min	elementar	Kristallpyramide (10GS)	Mag erken Eis
Flammenkreis <i>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.</i>	16	1	Geste	1	1 s	B	Umgebung	1 Ws	2 min	elementar	Zunder (1 KS)	Hol ersch Hol
Hören der Geister <i>Der Zauberer kann mit Geistern Verstorbener, die sicht- oder spürbar anwesend sind und sich im Wirkungsbereich aufhalten, Kontakt aufnehmen und Informationen erhalten, die allerdings nicht stimmen müssen.</i>	16	2	Gedanke	3	10 s	0 m	Körper	6 m Uk	20 s:Gr	dämonisch		Eis erken Luf
Macht über das Selbst <i>Der Zauberer kann seinen Körper im Rahmen seiner Art gesetzten Grenzen völlig beherrschen. So kann ein Mensch für die Dauer des Zaubers seine Muskeln so versteifen, daß er in etwa die Stärke eines Ogers erhält. Er kann die Kraft aber nur passiv anwenden (z.B. Zuhalten einer Tür, abstützen einer einstürzenden Decke, Festhalten eines Gegenstandes,...) nicht aber aktiv (z.B. gezieltes Werfen von Gegenständen, Verbiegen einer Eisenstange,...)</i>	16	1	Gedanke	1	5 s	-	Körper	Zauberer	24 h	dämonisch		Met beher Feu
Macht über die Sinne <i>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</i>	14	1-5	Geste	1	10 s	50 m	Geist	Zauberer	2-10 min	dämonisch		Mag beher Feu
Person wiederfinden <i>30 min am Anfang; unter 15 Meter hat Person WW:Res auf merken; 20 Grad genau; 10-100-1000-10km genau</i>	16	2	Gedanke	2	10 min	0	Geist	1 Ws	0	dämonisch		Mag erken Luf
Schattenrobe <i>Um Z sammeln sich Schatten und umhüllen ihr wie ein weites Gewand. Versteckt er sich im Schatten UND bewegt er sich eine KR nicht, so wird er unsichtbar (sogar für neben ihn stehende). Z kann sich zwischendurch bewegen! schuetzt NICHT vor Infrarotsicht.</i>	14	2	Wort	2	5 sec	0 m	Umgebung	Z	10 min	dämonisch		Mag verä Feu
Zauberschlüssel <i>Mit diesem Spruch lassen sich magisch verschlossene Türen, Fenster, Kisten u.ä. öffnen. Im Gegensatz zu 'Bannen von Zauberwerk' hebt 'Zauberschlüssel' nicht den Verschußzauber auf. Sobald die Tür wieder geschlossen ist, wirkt die schließende Magie erneut. Ein Zauberduell entscheidet, ob 'Zauberschlüssel' gegen 'Zauberschloß' wirkt (Springwurzspan; 5GS).</i>	14	2	Geste	2	10 s	B	Umgebung	1 Tür	0	dämonisch	Springwurzspan (5 GS)	Mag beweg Hol