



MAGUS Version: 1.3.3

Gedruckt am 3. März 2014



| | |
|---------|-------------------|
| Figur | Batracho Myomakia |
| Spieler | Hendrik |



| Zauberformel | Erfolgs- wert | AP | Art | Stufe | Zauber- dauer | Reich- weite | Wirkungs- ziel | Wirkungs- bereich | Wirkungs- dauer | Ur- sprung | Material | Prozess |
|--|------------------|-------|-------|-------|------------------|-----------------|-------------------|----------------------|--------------------|---------------|-----------------------------|---------------|
| Bannen von Dunkelheit <i>Um den Zauberer wird die Umgebung von diffusem trübem Tageslicht erhellt. Das Licht durchdringt auch Materie bis 30cm Dicke, aber kein Metall.</i> | 15 | 1 | Wort | 1 | 1 s | 0 m | Umgebung | 9 m Uk | 10 min | göttlich | | Feu ersch Feu |
| Handauflegen <i>Die Lebenskräfte erschöpfter Lebewesen werden durch Handauflegen wieder geweckt. Der Verzauberte erhält 1W6 AP zurück. Der Zauber darf auf das Wesen nur einmal am Tage angewandt werden.</i> | 15 | 2 | Geste | 1 | 10 s | B | Körper | 1 Ws | 0 | druidisch | | Hol ersch Feu |
| Macht über die belebte Natur <i>Der Zauberer legt einen magischen Bann auf die tierische Seele. Er bringt somit normale Tiere unter seine geistige Kontrolle, so daß sie seinen Anweisungen folgen, sonst sind sie passiv. Es ist alle 2 Stunden ein WW:Resistenz erforderlich.</i> | 17 | 2: Gr | Wort | 2 | 10 s | 30 m | Geist | 1 Ws:Gr | min 2 h | dämonisch | | Mag beher Was |
| Stärke <i>Die Stärke eines Menschen oder ähnlichen Wesens wächst um 20 Punkte (max. auf 100), sein Erfolgswert für Raufen um +1. Als Folge können sich auch eventuell der Schadensbonus erhöhen (Fliegenpilz; 1SS).</i> | 17 | 1:Ws | Geste | 1 | 1 s | 30 m | Körper | max 10 Ws | 2 min | dämonisch | Fliegenpilz (1 SS) | Mag verä Erd |
| Tiergestalt <i>Der Zauberer kann mit Tiergestalt die Kraft seiner Anima vervielfachen und sich in sein Totem- oder Fylgientier verwandeln. Er erhält alle körperlichen Eigenschaften des Tieres, insbesondere dessen Bewegungs- und Angriffsmöglichkeiten, er behält seine geistigen und magischen Fähigkeiten. Die Rückverwandlung dauert 1 min und kann jederzeit durch einen Willensakt des Zauberers eingeleitet werden (Fellstück, Feder usw; 1SS).</i> | 17 | 6 | Geste | 5 | 20 s | - | Körper | Zauberer | perm | druidisch | Fellstück oder Feder (1 SS) | Was verwa Erd |
| Tiersprache <i>Der Benutzer zapft seine eigene tierische Seele an, erweitert sein Bewußtsein und versetzt sich so in die Lage, tierische Lautäußerungen zu verstehen und sich umgekehrt auch mit Tieren zu verständigen. Für die Wirkungsdauer greifen selbst feindselige Tiere nicht von sich aus an.</i> | 17 | 4 | Wort | 4 | 15 s | 15 m | Körper | Zauberer | 2 min | druidisch | | Was erken Luf |
| Wagemut <i>Der Zauber stärkt den Kampfgeist und das Vertrauen in die Götter oder den eigenen Fähigkeiten. Im Nahkampf ist der Verzauberte waghalsiger und risikofreudiger. Er erhält dadurch +2 auf seinen EW:Angriff und +1 auf den angerichteten Schaden. Dabei vernachlässigt er aber seine eigene Verteidigung und muß einen Abzug von -2 auf seine WW:Abwehr hinnehmen.</i> | 17 | 2 | Geste | 2 | 5 s | 15 m | Geist | 1 Ws | 2 min | göttlich | | Luf verä Feu |
| Zähmen <i>Der Zauberer wirkt beruhigend auf die tierische Seele ein und kann natürliche Tiere davon überzeugen, daß er und seine Begleiter Freunde sind und nichts Böses im Schilde führen. Verzauberte Tiere greifen nicht an, solange sie nicht direkt bedroht werden.</i> | 17 | 1:Gr | Wort | 1 | 5 s | 30 m | Geist | 1Ws:Gr | 2 h | druidisch | | Was beher Was |