

Liste der Standard Zauber nach DragonSys

Zauber	DSys 2 Komponente	DSys 3 Komponente	Referenz
Abstand	Kohlenstaub	---	Seite 56
Alarm	Ein paar Feilspäne von einer Glocke	---	Seite 56
Auftrag	Ein Lorbeerblatt, eine Schriftrolle mit Anweisungen	Ein Lorbeerblatt, eine Schriftrolle mit Anweisungen	Seite 57
Berserker	Etwas Blut (Filmblood, Farbe, Saft) und einen Tropfen Met	---	Seite 57
Binden	Ein rotes und ein schwarzes Band	---	Seite 57
Blindheit	Ein Stoffstreifen, welcher zur Augenbinde (Schlinge) geknotet ist	Wurfskomponente	Seite 57
Eisatem	Eine Handvoll Mehl	---	Seite 57
Energiebolzen	Bunter Kreidestaub, Softball	Wurfskomponente	Seite 58
Energiefeld	Ein Stück Schnur (ca. 150 cm), ein verzierter Softball	Ein Softball an einer (150 cm langen) Schnur	Seite 58
Energiehand	Bunter Kreidestaub	---	Seite 58
Energiewall	Etwas Salz, ein wenig Silberstaub (silbernes Pulver)	Etwas, um den Energiewall zu symbolisieren (z.B. eine Schnur, Mehl, Kreide)	Seite 58
Erwachen	Eine kleine Messingglocke	---	Seite 59
Exorzismus	Etwas Asche, Salz und etwas Holzkohle	---	Seite 59
Feueraugen	2 Stück Wunderkerzen	Wunderkerzen	Seite 59
Feuerball	Verzierter Softball	Wurfskomponente	Seite 59
Feuerfinger	Feuerzeug	Feuerzeug	Seite 59
Feuerschild	Ein ca. 3 m langes Band	Ein ca. 3 m langes Band	Seite 59
Flammenwaffe	Eine magische Flamme, ein Bernstein	---	Seite 60
Fluch	Ein paar Tropfen Essig, ein Feuer (Fluch I) Ein heiliges Symbol, ein paar Früchte, ein Trankopfer (Fluch II)	---	Seite 60
Freundschaft	Ein kleines Geschenk	Ein kleines Geschenk	Seite 61
Furcht	Eine Trophäe eines früher besiegtten Gegners wie z.B. Dämonenhaut, Orkochen, Trollhaare, Knochen, etc. Die Komponenten sind wiederverwendbar	---	Seite 61
Gift neutralisieren	Eine Handvoll Salz, eine scharfe Klinge	---	Seite 61

Liste der Standard Zauber nach DragonSys

Zauber	DSys 2 Komponente	DSys 3 Komponente	Referenz
Gift spüren	Ein ca. 10 cm langes Stäbchen aus hellem Holz (selbst geschnitzt), schwarze Farbe	---	Seite 61
Göttliche Weisheiten	Ein Trankopfer an die Götter (Spielleitung), z.B. ein Krug Met	---	Seite 62
Kampfschutz	Weißes Kristallpulver (z.B. Zucker oder Salz)	---	Seite 62
Körper heilen	Wundsalbe, heilende Dämpfe (Räucherstäbchen oder Feuer in dem Kräuter verbrannt werden)	---	Seite 62
Krankheit	Ein wenig Rauch, etwas Holzkohle	---	Seite 62
Lähmung	Ein Bündel kleiner Zweige, ein Stück Schnur	---	Seite 63
Licht	Lichtquelle	Lichtquelle	Seite 63
Lösen	Eine Klinge	---	Seite 63
Magie aufheben	Ein kleiner Holzstab (ca. 20 cm), in den Runen o.ä. eingeschnitzt sind	---	Seite 63
Magie identifizieren	---	---	Seite 63
Magie spüren	---	---	Seite 63
Magie zerstören	Schwarzes und weißes Pulver	---	Seite 64
Magiesicherung	Etwas Baumharz, drei Haare des Zaubernden	---	Seite 64
Magiespiegel	Ein kleiner Spiegel	---	Seite 64
Magische Rüstung	Ein Stück weiches Leder (Stufe I) Ein Stück hartes Leder (Stufe II) Etwas Kettengeflecht (ein paar Kettenringe, Stufe III & IV) Ein Stück Rüstungsblech (Stufe V & VI)	---	Seite 64
Magische Suche	Ein Stück klares Glas, ein Stück Metall	---	Seite 65

Liste der Standard Zauber nach DragonSys

Zauber	DSys 2 Komponente	DSys 3 Komponente	Referenz
Magische Waffe	Ca. 100 ml klares Quellwasser, ein Stück Tuch, welches schon einmal einen permanent magischen Gegenstand berührt hat, ein Stück rotes Band (Stufe 1) Ein Stück rotes Band, einen permanent magischen Gegenstand, einen Edelstein (Stufe 2)	Ein Stück rotes Band	Seite 65
Magischer Gegenstand	Etwas Erde, etwas Wasser, ein kleines Feuer und ein Fokus	Ein Gegenstand, der verzaubert werden soll	Seite 65
Magischer Riegel	Ein Stück Draht, ca. 30 cm	---	Seite 66
Magischer Schutz	Eine Prise Staub von einem sehr harten Stein	---	Seite 66
Magischer Zirkel	Farbiger Kreidestaub	---	Seite 66
Mentaler Bolzen	Ein Tropfen Blut (Filmbhut, Farbe, Saft)	---	Seite 66
Mentaler Dolch	Ein Stück Holzkohle aus einem Feuer aus sieben verschiedenen Holzsorten, in dem ein Büschel Haare und Stücke von allen zehn Fingernägeln des Zaubersnden verbrannt worden sind	Ein Stück Holzkohle aus einem Feuer aus sieben verschiedenen Holzsorten, in dem ein Büschel Haare und Stücke von allen zehn Fingernägeln des Zaubersnden verbrannt worden sind	Seite 67
Mentaler Nagel	Etwas Lehm, ein längliches Holzstück	---	Seite 67
Mit Toten sprechen	Ein Trankopfer für den Toten (nach Geschmack des Verstorbenen)	Sterbliche Überreste eines Verstorbenen, ein Trankopfer für den Toten	Seite 67
Schlaf	Eine Handvoll Sand	Wurfkomponente	Seite 67
Schreckensbolzen	Ein Stück Holzkohle, ein Softball	Wurfkomponente	Seite 68
Schreckenshand	Ein Stück Holzkohle	---	Seite 68
Schreckenswaffe	Ein Stück eines schwarzen Steins, ca. 100 ml Quellwasser	---	Seite 68
Schutz vor Magie	Etwas Kristallpulver, etwas Silberdraht, ein magischer (Einweg-) Gegenstand	Ein magischer Gegenstand	Seite 68
Schweigen	Ein Stück Tuch, eine Feder	---	Seite 68
Seelenspiegel	Ein Tropfen Honig, eine Prise Salz	---	Seite 69
Todeshand	Ein spezieller Trank	Ein tödliches Gift (mindestens Stärke 500)	Seite 69

Liste der Standard Zauber nach DragonSys

Zauber	DSys 2 Komponente	DSys 3 Komponente	Referenz
Totaler Magieschutz	Ein Stück Schnur (ca. 150 cm), ein runenverzierter Softball	Ein Softball an einer (150 cm langen) Schnur	Seite 70
Übernatürliches Wesen beschwören	Ein Feuer, sieben Haare vom Kopf des Zaubernden, eine Opfertgabe	Sieben Haare vom Kopf des Zaubernden, eine Opfertgabe	Seite 70
Übernatürliches Wesen kontrollieren	Ein Haar des Zaubernden, ein wenig Asche und ein paar Tropfen Blut (Farbe, Saft etc.)	Ein Haar des Zaubernden, ein wenig Asche und ein paar Tropfen Blut (Farbe, Saft etc.)	Seite 71
Vergessen	Ein paar Tropfen Alkohol	---	Seite 71
Versteinern	Steinstaub von einem Fossil	Wurfskomponente	Seite 71
Voodoo	Eine Puppe, welche das genaue Abbild des Opfers darstellt, ein Haar des Opfers, eine Nadel	Eine Puppe, welche das genaue Abbild des Opfers darstellt, ein Haar des Opfers, eine Nadel	Seite 72
Waffe erhitzen	Eine Flamme (magisch oder auch nicht), ein Streichholz	---	Seite 72
Wahrheit	Eine kleine Waage, ein Schwert	---	Seite 72
Wiederkehr	Etwas Erde, ein wenig Baumharz, Quellwasser	---	Seite 73
Windstoss	Drei Federn von verschiedenen Vögeln	---	Seite 73
Wunde heilen	Etwas Wundsalbe (Hautcreme), Wundöl (Olivenöl) oder zur Not Wundtinktur (Wasser)	---	Seite 73
Wunde übertragen	Ein Stück Draht	---	Seite 73
Wunde zufügen	Ein Stück Kupferdraht, etwas Holzkohlestaub, etwas Wundsalbe	---	Seite 73
Zauber binden	Ein Fokus	Ein Fokus	Seite 74
Zerstören	Salz, Holzkohlestaub, Zucker, Staub von einem Stein, Asche, Holzstaub	---	Seite 75
Zombie	Etwas Asche, das geweihte Symbol eines Todesgottes, eine Leiche	Eine Leiche	Seite 75