

# Tempelräuber des Olidammara

- Zauber -

## Tempelräuber-Zauber des 1. Grades

Zauber/Tag \_\_\_\_\_ SG des RW \_\_\_\_\_

Vorbereitet:

- ☐ Entropieschild \*
- ☐ Geheimtüren entdecken
- ☐ Rechtschaffenes entdecken
- ☐ Schutz vor Ordnung
- ☐ Selbstverwandlung
- ☐ Unsichtbarkeit gegenüber Untoten
- ☐ Verhüllender Nebel

## Tempelräuber-Zauber des 2. Grades

Zauber/Tag \_\_\_\_\_ SG des RW \_\_\_\_\_

Vorbereitet:

- ☐ Beistand \*
- ☐ Dunkelsicht
- ☐ Gesinnung verbergen
- ☐ Gift verzögern
- ☐ Katzenhafte Anmut
- ☐ Teilweise Genesung
- ☐ Unsichtbarkeit
- ☐ Vorahnung

## Tempelräuber-Zauber des 3. Grades

Zauber/Tag \_\_\_\_\_ SG des RW \_\_\_\_\_

Vorbereitet:

- ☐ Energien widerstehen
- ☐ Fluch brechen
- ☐ Gegenstand aufspüren
- ☐ Gegenstand verbergen
- ☐ Schutzkreis gegen Ordnung
- ☐ Schutz vor Energien \*
- ☐ Unauffindbarkeit
- ☐ Unsichtbares sehen

## Tempelräuber-Zauber des 4. Grades

Zauber/Tag \_\_\_\_\_ SG des RW \_\_\_\_\_

Vorbereitet:

- ☐ Bewegungsfreiheit \*
- ☐ Genesung
- ☐ Gift neutralisieren
- ☐ Immunität gegen Zauber
- ☐ Luftweg
- ☐ Todesschutz
- ☐ Verwirrung

## Notizen: