

Figur	Alan Mac Thunderbird
-------	----------------------

Spieler	Panther
---------	---------

Typ	AsHx (To)	Speziali- sierung	Kurzschrift/	Grad	9
-----	-----------	----------------------	--------------	------	---

Herkunft	Küstenstaaten	Glaube	Ja	Stand	Unfrei
----------	---------------	--------	----	-------	--------

Alter	22	Gestalt	normal	Gewicht	95 kg	Körpergröße	1.93 m (groß)
-------	----	---------	--------	---------	-------	-------------	---------------

Beruf	Einbrecher	Hand	Rechtshänder	Spezies	Mensch	GG	0	SG	7
-------	------------	------	--------------	---------	--------	----	---	----	---

weitere Merkmale	Unfrei-5 - Kutte des Adepten G+5 K+5 U+4 Zau+7 ABW 1 pro Zauber/Tag Spruchrolle Dschinniauge
------------------	--

St	93	Gs	100	Gw	100
----	----	----	-----	----	-----

Ko	99	In	85	Zt	21
----	----	----	----	----	----

Au	68	Sb	100	KAW	9
----	----	----	-----	-----	---

pA	27	Wk	93	B	25
----	----	----	----	---	----

Geistesblitz	8		GFP	27346	
pers. Boni für Ausdauer +6 Schaden +4 Angriff +2 Abwehr +2 Zaubern -1 Geistesmagie +1 Körpermagie +4 Umgebungsmagie +2			KEP	13	
			ZEP	210	
			AEP	690	
			Gold	19579	
			Silber	5	
			Kupfer		

LP	18	
AP	52	

Regenerationstage für	✓	1 2 3	gelernt & PP	
Heilen von Wunden			Abw 6	+15
Heilen schw. Wunden			Zau 1/0	+19
Allheilung				

Sinne		Resistenzen & PP	
Sehen	+8	Gift	79
Hören	+8	Resistenz 3	+14
Riechen	+8	Geist-	+15
Schmecken	+8	Körper-	+18
Tasten	+8	Umgebungs-	+16
Sechster Sinn	+0		

Rüstungsklassen	OR/LR	Panthers MAGUS Version: 1.3.3 gespeichert 1.1.1970 gedruckt 8. Oktober 2014
Schutz vor LP-Verlust	0/2	
Abwehr	+17	
mit Verteidigungswaffe	+18 +22	

[illegible]

Grundkenntnisse in					
Einhandschlag	<input type="checkbox"/>	Stichwaffe	<input checked="" type="checkbox"/>	Armbrust	<input type="checkbox"/>
Einhandschlagwaffe	<input type="checkbox"/>	Spießwaffe	<input type="checkbox"/>	Bogen	<input type="checkbox"/>
Zweihandschwert	<input type="checkbox"/>	Kettenwaffe	<input type="checkbox"/>	Schleuder	<input type="checkbox"/>
Zweihandschlagwaffe	<input type="checkbox"/>	Fesselwaffe	<input type="checkbox"/>	Wurfscheibe	<input checked="" type="checkbox"/>
Kampf ohne Waffen	<input checked="" type="checkbox"/>	Zauberstäbe	<input type="checkbox"/>	Wurfspeer	<input type="checkbox"/>
Stangenwaffe	<input type="checkbox"/>	Schild	<input checked="" type="checkbox"/>		
Stielwaffe	<input type="checkbox"/>	Parierwaffe	<input type="checkbox"/>		

Baukunde	(+0)	Werfen (+6)
Bereidsamkeit	*(+1)	Winden(+0)
Betauben	(+6)	
Erzählen	*(+2)	
Fallenstellen	(+1)	
Fangen	(+8)	
Geheimmech. öffnen	(+1)	
Kamelreiten	(+5)	
Kampfplaktik	*(+3)	
Landeskunde (Küstenstaaten)	(+8)	
Meucheln	(+0)	
Naturkunde	(+0)	
Pflanzenkunde	(+0)	
Sagenkunde	(+0)	
Schlittensfahren	(+3)	
Singen	*(+2)	
Spurenlesen	(+0)	
Suchen	(+3)	
Tanzen	(+8)	
Trinken	(+9)	
Verführen	*(+1)	
Verhören	*(+1)	
Wagenlenken	(+3)	
Wahrnehmung	(+2)	

[illegible]



Figur	Alan Mac Thunderbird
Spieler	Panther



Zauberformel	Erfolgs- wert	AP	Art	Stufe	Zauber- -dauer	Reich- -weite	Wirkungs- -ziel	Wirkungs- -bereich	Wirkungs- -dauer	Ur- -sprung	Material	Prozess
Anziehen <i>Der Zauberer erhöht seine Attraktivität und seine Körperliche Ausstrahlung für eine andere Person derart, dass diese Sympathie für ihn empfindet. Der Wert für Verführen erhöht sich auch um +6 beim EW:Verführen. Der Spruch endet nach 6 Stunden wenn dem Opfer der Wurf Resistenz gelingt andernfalls nach weiteren 6 Stunden, das Opfer darf dann einen neuen EW:Resistenz würfeln</i>	16	2	Wort	1	10 s	30 m	Geist	1 Ws	6 h	dämonisch		Was beher Was
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>	16	1	Wort	1	1 s	0 m	Umgebung	9 m Uk	10 min	göttlich		Feu ersch Feu
Bannen von Licht <i>Gegenteil von 'Bannen von Dunkelheit' Infrarotsicht ist möglich, ein Zauberduell entscheidet ob 'Bannen von Licht' die Wirkung von 'Bannen von Dunkelheit' aufheben kann.</i>	18	1	Wort	1	1 s	0 m	Umgebung	9 m Uk	10 min	göttlich		Eis zerst Feu
Bannen von Zauberwerk <i>Kann fremde Magie aufheben; Zauberduell, Gegner von Priester und Ordenskrieger WM-2 auf WW:Zaubern. Thaumaturgie: Siegel wirkt nur auf Objekte und muß aufgetragen werden; Zauberduell: Gegner WM-4 auf WW:Zaubern</i>	16	4	Wort	2	10 min	15 m	Umgebung	1 Ws/Ob	0	dämonisch		Met zerst Mag
Beeinflussen <i>'Beeinflussen' wirkt auf Wesen von menschlicher Intelligenz, das Opfer wird leichtgläubiger, wenn WW:Resistenz gelingt wird es noch schwieriger ihn zu beeinflussen als vorher.</i>	18	3	Wort	3	10 s	15 m	Geist	1 Ws	10 min	dämonisch		Feu beher Luf
Bärenwut <i>Ein verletzter Zauberer kann sich wie ein verwundeter Bär oder Eber in Raserei versetzen. Stärke +30 (max 100) +4 auf EW:Raufen, auch selbst verletzen ist möglich in einer runde (-1 LP&AP) Abwehr ist in der Runde möglich.</i>	18	1	Geste	1	1 s	-	Körper	Zauberer	2 min	druidisch	eigenes Blut	Hol verä Erd
Dinge verbergen <i>Der Zauberer kann einen magischen Gegenstand 12 Stunden lang davor schützen, durch den Spruch 'Dinge wiederfinden' aufgespiürt zu werden. Ein suchender Zauberer bemerkt aber daß das Ziel seines Spruchs magisch verborgen wird.</i>	16	1	Gedanke	1	10 min	B	Geist	1 Ob	12 h	dämonisch		Mag zerst Mag
Dämonische Zaubermacht <i>Dieser Zauber steigert das Talent des Zauberers, die Mächte des Chaos zu nutzen und Magie zu wirken. Er erhält +2 auf alle EW:Zaubern für Sprüche, die während der Wirkungsdauer begommen wurden.</i>	16	1	Wort	1	10 min	-	Körper	Zauberer	1 h	schwarzmagisch		Mag verä Was
Eisiger Nebel <i>Eine zusammenhängende Fläche wird bis in 3m Höhe mit einer Wolke feiner Eiskristalle bedeckt. Lebewesen (keine Untoten) verlieren 1W6+2 AP und 1 LP (Bergkristall; 2 GS).</i>	18	2:m ²	Geste	2	5 s	50 m	Umgebung	max 25 m ²	1 min	elementar	Bergkristall (2GS)	Eis ersch Eis
Entgiften <i>Mit dem Spruch kann der Zauberer dafür Sorgen, daß Gift auf Gegenständen oder in Getränken und Speisen neutralisiert wird und keinen Schaden mehr anrichten kann.</i>	16	2	Wort	2	30 s	3 m	Umgebung	1 Ob	0	druidisch		Mag zerst Eis
Fesselbann <i>Der Zauberer erzeugt ein Netz aus transparenten, schwach goldenen leuchtenden Fäden magischer Energie, das den Körper des Opfers eng umschließt. Es kann seine Gliedmaßen nicht bewegen, es ist aber in der Lage, um Hilfe zu rufen oder wild um sich zu beißen. Es besteht die Möglichkeit durch einen 'Kraftakt' das Netz zu zerreißen (Fadenstück einer Riesenspinne; 8GS).</i>	16	2:Gr	Geste	2	10 s	30 m	Körper	1 Ws	10 min	göttlich	Faden einer Riesenspinne (8GS)	Luf ersch Mag
Feuerkugel <i>Der Zauberer erzeugt in etwa einem Meter Entfernung eine in der Luft schwebende feurige Kugel. Er kann sie mit seiner Willenskraft um 3m pro 10sec bewegen und sie jederzeit explodieren lassen. Schaden bis zu 4-1 W6 schweren Schaden, (Holztür 3W6 Strukturschaden) Feuerempfindliche Wesen erleiden den doppelten Schaden, Rüstung verringert den LP-Verlust.</i>	18	2	Geste	2	5 s	50 m	Umgebung	3 m Uk	2 min	elementar	Blutstein (3GS)	Feu ersch Feu
Frostball <i>Während des Rituals schleudert der Zauberer eine kleine Silberperle (oder Bergkristall) in Richtung eines Lebewesen. Die Perle verwandelt sich in eine schneeballgroße Kugel aus extrem kalten Eiskristallen. Es ist kein EW:Angriff nötig. Das Opfer kann versuchen dem Frostball mit WW:Resistenz auszuweichen, gelingt der der Widerstandswurf, verliert er nur 1 AP. Andernfalls raubt ihm die Kälte 1W6 AP und 2LP. Rüstung schützt nicht. Nicht lebende Geschöpfe sind immun gegen den Spruch (Silberperle oder Bergkristall; 1GS).</i>	16	2	Geste	2	5 s	200 m	Umgebung	Strahl	0	elementar	Silberperle oder Bergkristall (1 GS)	Eis ersch Eis
Funkenregen <i>Um das Opfer des Zauberers herum 3m durchmessende illusionäre Kugel aus wirbelnden, leuchtenden Funken, die den optischen Sinn verwirren und sich mit dem betroffenen Wesen bewegen. Glaubt es an die Illusion, so kann es sich nur gezielt mit B3 oder mit normaler Geschwindigkeit in eine zufällige Richtung bewegen. Außerdem kann es nicht kämpfen und außer sich niemanden verzaubern (Sternenstaub; 2GS).</i>	16	1:Gr	Geste	2	5 s	30 m	Geist	1 Ws	1 min	dämonisch	Sternenstaub (2 GS)	Feu beher Feu
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
Namenloses Grauen <i>Ein Opfer des Spruchs sieht sich mit seinen Urängsten, seinen schlimmsten Alpträumen konfrontiert und wird von so grauenhafter Furcht gepackt, daß es 2min lang in panischer Flucht vom Ort des Zaubers fortläuft. Anschließend braucht er einen Tag, um sich von der Todesangst und dem damit verbunden Schock erholen (Schweiß von Alpträumenden; 2GS).</i>	18	4:Ws	Geste	4	15 s	30 m	Geist	max 3 Ws	2 min	dämonisch	Schweiß von Alpträumern (2 GS)	Eis beher Was
Schatten verstärken <i>Zauber ändert Lichtverhältnisse, Schatten und Schattiges werden noch finsterner. Alle im Wirkbereich erhalten WM+4 auf Tarnen, wer dort hinschaut WM-4 auf Sehen. Bereich bewegt sich mit ZAU, Person im Wirkbereich fällt die Änderung auf, wenn EW:Wahrnehmung oder EW: Sechter Sinn gelingt. Es muss im Workbereich natürlichen Schatten geben</i>	16	1	Geste	1	1 sec	0 m	Umgebung	15 m UK	10 min	dämonisch		Eis verä Feu
Schmerzen <i>Das Opfer des Zaubers leidet ohne ersichtliche Ursache unter stechenden Schmerzen und verliert 1W6 AP. Während der Wirkungsdauer erleidet der Verzauberte -4 auf alle Erfolgs- und Widerstandswürfe und kann sich bestenfalls mit halber Geschwindigkeit bewegen (Silber- oder Knochennadel; 5 SS).</i>	18	2	Geste	2	5 s	30 m	Körper	1 Ws	1 min	dämonisch	Silber- oder Knochennadel (5 SS)	Mag zerst Feu
Schwäche <i>Für die Dauer des Zaubers verlieren Menschen und ähnliche Wesen 20 Punkte von ihrer Stärke, und ihr Erfolgswert für Raufen sinkt um -1. Bei Tieren wird einfach bei jedem Treffer 1 Punkt weniger Schaden angerichtet (Eschenrinde; 1 SS).</i>	18	1:Ws	Geste	1	1 s	30 m	Körper	max 10 Ws	2 min	dämonisch	Eschenrinde (1 SS)	Mag verä Erd
Steinkugel <i>Zu Füßen des Zauberers entsteht eine rund 50 cm durchmessende Kugel, die scheinbar aus massiven Stein besteht. Er kann sie mit seiner Willenskraft um 12m pro 10 sec. auf dem Boden entlangrollen lassen. Die Kugel ist hohl und steht unter hohem Druck und wird durch die Kraft des Zauberers zusammen gehalten. Beim zerplatzen überschüttet die Kugel die Umgebung mit scharfen Steinsplittern. Die Explosion fügt Wesen auf dem Feld der Kugel 3W6 schweren Schaden zu. Wesen mit einem Feld Abstand 2W6, bei zwei Feldern 1W6 und bei drei noch 1W6-2 (Diamantsplitter; 5 GS).</i>	16	2	Geste	2	5 s	50 m	Umgebung	3 m Uk	2 min	elementar	Diamantsplitter (5 GS)	Erd ersch Erd



Figur	Alan Mac Thunderbird
Spieler	Panther



Zauberformel	Erfolgs- wert	AP	Art	Stufe	Zauber- -dauer	Reich- -weite	Wirkungs- -ziel	Wirkungs- -bereich	Wirkungs- -dauer	Ur- -sprung	Material	Prozess
Stimmenwerfen <i>Der Zauberer kann Sprache und andere Geräusche, die er mit seiner Stimme erzeugen kann, von einer beliebigen Stelle innerhalb der Reichweite erklingen lassen, z.B. von den Lippen einer Statue oder einer anderen Person. Der Schall wird in dem Moment, wo der Zauberer ihn erzeugt, magisch an einen anderen Ort versetzt.</i>	18	1	Gedanke	1	1 s	15 m	Umgebung	-	2 min	dämonisch		Mag beweg Luf
Todeshauch <i>Der Zauberer zeichnet mit dem Finger ein nebelhaftes Symbol in die Luft, von dem aus sich mit 3m pro Runde ein giftiger weißer Nebel ausbreitet. Es handelt sich um ein Kontaktgift, welches nur mit ungeschützter Haut in Berührung kommen muß. Ein Lebewesen erleidet 3W6 schweren Schaden. Gelingt ein PW:Gift so halbiert sich der Schaden (Fliegenpilzasche; 1SS).</i>	18	3	Geste	3	1 s	0 m	Umgebung	max 18 m Uk	1 min	dämonisch	Fliegenpilzasche (1 SS)	Eis ersch Was
Unsichtbarkeit <i>Der Benutzer macht sich und seine direkt am Leib getragene oder in der Hand gehaltene Ausrüstung bis zu einem Höchstgewicht von 25 Kg unsichtbar. Solange der Zauber wirkt, muß der Benutzer sich konzentrieren und kann nicht zaubern, nicht angreifen und auch keine anderen Handlungen ausführen.</i>	18	1:Gr	Wort	2	5 s	-	Körper	Zauberer	10 min	dämonisch		Luf verä Met
Versteinern <i>Der Verzauberte und alles, was er am Leibe trägt wird zu Stein verwandelt. Das Material ist allerdings so porös, das das Gewicht des Verwandelten sich nur verdoppelt. Die Versteinering kann nur mit 'Bannen von Finsterwerk' oder 'Bannen von Zauberwerk' aufgehoben werden. Bei der Rückverwandlung muß ein PW:(60+Konstitution/2) erfolgen. Mißlingt der Wurf, so überlebt es die körperliche Beanspruchung nicht.</i>	18	6	Geste	5	1 s	B	Körper	1 Ws	perm	schwarzmagisch		Erd verwa Erd
Wundersame Tarnung <i>Dieser Zauber kann nur im Wald, Buschwerk oder ähnlich dichter Vegetation angewandt werden. Der Zauberer versetzt sich in Harmonie mit der Natur und verschmilzt praktisch mit der Umgebung. Er erhält für die Wirkungsdauer einen Zuschlag von +12 auf seinen EW:Tarnen. Er muß sich allerdings völlig regungslos verhalten.</i>	16	1	Gedanke	1	1 s	-	Umgebung	Zauberer	30 min	druidisch		Hol verä Erd