Figur	Sokratus Ahram
Spieler	Panther

Typ	Hexenjäger	Spezialisierung	Streitaxt	Grad	7
Herkunft	Alba	Glaube	Camunda - C Krank & Heil	Stand	Adel

Alter	24	Gestalt	normal	Gewicht	86 kg	Körpergröße	1.79 m (mittel)

Beruf	Alchemist	Hand	Linkshänder	Spezies	Mensch

weitere Merkmale	Alchimie +4, müDSelbst, Person Wiederfinden, Schattenrobe

St	94	Ko	81	Au	16	Sb	52	KAW	9
Gs	82	In	74	pA	85	Wk	51	Geistesblitz	7
Gw	95	Zt	72	B	25	GG	0	SG	4

pers. Boni für	
Ausdauer	+5
Schaden	+3
Angriff	+1
Abwehr	+1
Zaubern	+1
Geistesmagie	
Körpermagie	+3
Umgebungsmagie	+1

GFP	7274	
KEP		
ZEP		
AEP		

Gold	170	
Silber		
Kupfer		

Regenerationstage für	√	1 2 3
Heilen von Wunden		
Heilen schw. Wunden		
Allheilung		

LP	18	
AP	44	

Sinne	
Sehen	+8
Hören	+8
Riechen	+8
Schmecken	+8
Tasten	+8
Sechster Sinn	+2

Abenteurer vom 1.1.1970

Erfolgswerte & PP	
Abwehr	+14
Zaubern	+15

Resistenzen & PP	
Gift	70
Resistenz	+13
Geistesmagie	+13
Körpermagie	+16
Umgebungsmagie	+14

MAGUS Version: 1.3.3

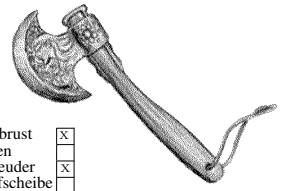
Sprache	Wert	Schrift
Albisch	+18	
Moravisch	+5	
Altoqua	(+8)	
Comentang	(+8)	
Erainnisch	(+8)	
Halftan	(+8)	
Twyneddisch	(+8)	

angeborene und erlernte Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten

Fertigkeit	PP	EW
Einprägen	–	+4
Akrobatik		+11
Balancieren		+10
Erste Hilfe		+8
Geheimmechanismen öffnen		+7
Geländelauf		+11
Giftmischen		+5
Klettern		+11
Kräuterkunde		+5
Lesen von Zauberschrift		+9
Meditieren		+7
Menschenkenntnis		+5
Reiten		+11
Rudern		+11
Schlösser öffnen		+6
Schwimmen		+13
Seilkunst		+8
Springen		+11
Spurenlesen		+6
Steuern		+11
Suchen		+8
Verkleiden		+13
Wahrnehmung		+6
Zauberkunde		+6
Zeichensprache		+5
Dolch		+5
kleiner Schild		+3
Schleuder		+5
Streitaxt		+12
Streitkolben		+5
Wurfmesser		+5

Waffe (Reichweite)	Erfolgswert / Schaden	Waffenrang / Abwehrmod.
Raufen	+10	
	W6-1	
Dolch	+6	+2
	W6+2	-2|+2
kleiner Schild	+3	
	-1AP	
Schleuder 0/30/60/90 (Bleigeschoß|Steine)	+6	
	W6|-1	
Streitaxt	+13	
	W6+4	
Streitkolben	+6	
	W6+3	
Wurfmesser 0/10/15/20	+6	
	W6-1	

Rüstungsklassen	TR/LR
Schutz vor LP–Verlust	1/2
Abwehr	+15
mit Verteidigungswaffe	+18



Grundkenntnisse in

Einhandschwert		Stichwaffe	X	Armbrust	X
Einhandschlagwaffe	X	Spießwaffe		Bogen	
Zweihandschwert		Kettenwaffe		Schleuder	X
Zweihandschlagwaffe		Fesselwaffe		Wurfscheibe	
Kampf ohne Waffen		Zauberstäbe		Wurfspieß	
Stangenwaffe		Schild	X		
Stielwurfwaffe		Parierwaffe			

Ungelernte Fertigkeiten

Baukunde	(+0)	Schleichen	(+3)
Beredsamkeit	(+3)	Schlittenfahren	(+3)
Beschatten	*(+1)	Singen	(+4)
Betäuben	(+6)	Stehlen	(+3)
Erzählen	(+4)	Tanzen	(+8)
Fallen entdecken	(+0)	Tarnen	(+3)
Fallenmechanik	(+0)	Tauchen	(+9)
Fallenstellen	(+1)	Tierkunde	(+0)
Fangen	(+8)	Trinken	(+8)
Kamelreiten	(+5)	Verbergen	(+3)
Kampftaktik	(+5)	Verführen	*(+1)
Landeskunde (Alba)	(+8)	Verhören	(+3)
Meucheln	(+0)	Wagenlenken	(+3)
Naturkunde	(+0)	Werfen	(+5)
Pflanzenkunde	(+0)	Winden	(+0)
Sagenkunde	(+0)	Überleben Heimat	(+6)

Gedruckt am 28. September 2014

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	16	1:Ws	Wort	1	1 s	30 m	Geist	max 10 Ws	10 min	druidisch		Feu beher Was
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												
Austreibung des Bösen	16	5	Wort	2	10 s	15 m	Körper	1 Ws	10 min	göttlich		Mag beweg Feu
Schwarze Magie aufhebend, es können von Dämonen besessene Wesen oder Gegenstände befreit werden.												
Bannen von Finsterwerk	16	4	Wort	2	10 s	15 m	Umgebung	1 Ws/Ob	0	göttlich		Mag zerst Mag
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												
Bannsphäre, Goldene	16	2	Geste	2	20 s	0 m	Umgebung	3 m Uk	2 min	göttlich		Met zerst Mag
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												
Dschinni-Auge	16	1	Geste	1	5 s	0 m	Umgebung	100 m Uk	10 min	elementar	Kristtallauge (5GS)	Mag erken Feu
Für die Dauer des Zaubers schwebt der augenförmige, pflaumengroße Kristall zwei Handspangen vor der Stirn des Zauberers. Er ist normal durchsichtig, leuchtet aber orange, wenn sich in bis zu 100m Entfernung Wesen aus anderen Ebenen, also Dämonen oder Elementarwesen befinden.(Kristallauge; 5 GS)												
Dschinni-Horn	16	1	Geste	1	5 s	0 m	Umgebung	100 m Uk	10 min	elementar	Kristallpyramide (10GS)	Mag erken Eis
Für die Dauer des Zaubers schwebt eine schlanke, durchsichtige Kristallpyramide von der Größe einer Mohrrübe vor der Stirn des Zauberers. Sie trübt sich ein und wird von schwarzen Schlieren durchzogen, wenn sich im Wirkungsbereich Untote oder Geister aufhalten.(Kristallpyramide; 5 GS)												
Flammenkreis	16	1	Geste	1	1 s	B	Umgebung	1 Ws	2 min	elementar	Zunder (1 KS)	Hol ersch Hol
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.												
Hören der Geister	16	2	Gedanke	3	10 s	0 m	Körper	6 m Uk	20 s:Gr	dämonisch		Eis erken Luf
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.												
Macht über die Sinne	14	1-5	Geste	1	10 s	50 m	Geist	Zauberer	2-10 min	dämonisch		Mag beher Feu
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												
Zauberschlüssel	14	2	Geste	2	10 s	B	Umgebung	1 Tür	0	dämonisch	Springwurzspan (5 GS)	Mag beweg Hol
Mit diesem Spruch lassen sich magisch verschlossene Türen, Fenster, Kisten u.ä. öffnen. Im Gegensatz zu 'Bannen von Zauberwerk' hebt 'Zauberschlüssel' nicht den Verschlußzauber auf. Sobald die Tür wieder geschlossen ist, wirkt die schließende Magie erneut. Ein Zauberduell entscheidet, ob 'Zauberschlüssel' gegen 'Zauberschloß' wirkt (Springwurzspan; 5GS).												