



Figur	Jim Slade
Spieler	Panther



Typ	Graf von Curor (Ma)	Spezialisierung	Magan	Grad	8
Herkunft	Eschar	Glaube	Ormut	Stand	Adel
Alter	32	Gestalt	schlank	Gewicht	54 kg
Beruf	Bauer	Hand	Rechtshänder	Spezies	Mensch
weitere Merkmale	M2 - Sohn des Grauen Panther - Schwester Cindy Pardel, Juggerspieler zu Heras				

St	84	Ko	34	Au	62	Sb	68	KAW	8
Gs	35	In	72	pA	100	Wk	86	Geistesblitz	7
Gw	65	Zt	85	B	25	GG	0	SG	6

pers. Boni für		GFP	19600	Gold	54
Ausdauer	+2	KEP		Silber	
Schaden		ZEP		Kupfer	
Angriff		AEP	1393	Regenerationstage für	
Abwehr				Heilen von Wunden	✓ 1 2 3
Zaubern	+2			Heilen schw. Wunden	
Geistesmagie	+4			Allheilung	
Körpermagie	+4				
Umgebungsmagie	+3				

LP	13
AP	34

Sinne	
Sehen	+8
Hören	+10
Riechen	+8
Schmecken	+8
Tasten	+8
Sechster Sinn	+3

Erfolgswerte & PP	
Abwehr	+15
Zaubern	+18

Resistenzen & PP	
Gift	47
Resistenz	+14
Geistesmagie	+18
Körpermagie	+18
Umgebungsmagie	+17

Abenteurer vom 26.5.2017
MAGUS Print vom 26. Mai
2017

Sprache 114	Wert	Schrift 54
Albisch	+12	Valianisches Alphabet +8
Maralinga	+17	Valianisches Alphabet +15
Minangpahitisch	+12	
Nahuatlanisch	+15	
Neu-Vallinga	+16	Valianisches Alphabet +8
Rawindi	+12	
Scharidisch	+18	Aranische Silbenschrift +15
Vallinga	+12	Valianisches Alphabet +8
Altoqua	(+2)	
Chryseisch	(+7)	
Comentang	(+2)	
Erainnisch	(+2)	
Ferangah	(+7)	
Halftan	(+2)	
Twyneddisch	(+2)	

angeborene und erlernte Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten		
Fertigkeit	PP	EW
Gefahr spüren	-	+6
Balancieren		+14
Gassenwissen		+4
Geheimmechanismen öffnen		+4
Geländelauf		+15
Giftmischen		+6
Klettern		+14
Kräuterkunde		+7
Lesen von Zauberschrift		+14
Menschenkenntnis		+4
Naturkunde		+4
Pflanzenkunde		+4
Reiten		+15
Sagenkunde		+7
Schwimmen		+15
Springen		+12
Tarnen		+6
Tierkunde		+4
Zauberkunde	1	+10
Zeichensprache		+9
Magierstab		+13
großer Schild		+2
kleiner Schild		+4
Keule		+8

Waffe - EP:11(37) (Reichweite)	Erfolgswert Schaden	Waffenrang Abwehrmod.
Raufen	+7 W6-2	
Magierstab* (2/2) unsichtbar	+15 W6+4	
Magierstab* (1/1) Namenswaffe - fliegt bis 50m in Hand	+14 W6+3	
kleiner Schild* (1/0)	+5 -1AP	
Werfen mit var 0/1-2/3-4/5-6... 0/1-10/11-20/21-30	+4 W6-3..W6+2	
Stärke +(0/1) (AP +1)	+1 Raufen	

Rüstungsklassen	TR/OR
Schutz vor LP-Verlust	1/0
Abwehr	+15
mit Verteidigungswaffe	+20

Grundkenntnisse in			
Einhandschwert	<input type="checkbox"/> Stichwaffe	<input type="checkbox"/> Armbrust	<input type="checkbox"/>
Einhandschlagwaffe	<input checked="" 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 type="checkbox"/>
Kampf ohne Waffen	<input type="checkbox"/> Zauberstäbe	<input checked="" type="checkbox"/> Wurfspeer	<input type="checkbox"/>
Stangenwaffe	<input type="checkbox"/> Schild	<input checked="" type="checkbox"/> Kampfstab	<input type="checkbox"/>
Stielwurfwaffe	<input type="checkbox"/> Parierwaffe	<input type="checkbox"/> Peitsche	<input type="checkbox"/>

Ungelernte Fertigkeiten			
Akrobatik (+8)	Schlittenfahren (+3)	Werfen (+4)	
Baukunde (+0)	Schlösser öffnen *(-2)	Winden (+0)	
Bereitsamkeit (+3)	Seilkunst *(-2)	Überleben in der Wüste (+6)	
Beschatten *(+1)	Singen (+4)		
Betäuben *(+4)	Spurenlesen (+0)		
Erzählen (+4)	Stehlen *(+1)		
Fallen entdecken (+0)	Suchen (+3)		
Fallenmechanik *(+2)	Tanzen (+8)		
Fallenstellen (+1)	Tauchen *(+7)		
Fangen (+8)	Trinken (+3)		
Kamelreiten (+5)	Verbergen (+3)		
Kampftaktik (+5)	Verfühen (+3)		
Landeskunde (Eschar) (+8)	Verhören (+3)		
Meucheln *(+2)	Verkleiden (+5)		
Rudern (+3)	Wagenlenken (+3)		
Schleichen (+3)	Wahrnehmung (+2)		



Figur	Jim Slade
Spieler	Panther



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>	18	1	Wort	1	1 s	0 m	Umgebung	9 m Uk	10 min	göttlich		Feu ersch 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>	18	4	Wort	2	10 min	15 m	Umgebung	1 Ws/Ob	0	dämonisch		Met zerst Mag
Beschleunigen <i>Der Zauberer kann ein Wesen beschleunigen, der Zauber wirkt nur auf die Reflexe und nicht auf das Denken. Wirkt nicht auf Wesen mit einer Metallrüstung.</i>	18	3	Geste	3	10 s	15 m	Körper	1 Ws	2 min	dämonisch		Mag verä Erd
Dinge wiederfinden <i>Der Benutzer spürt während der ganzen Wirkungsdauer, wo sich ein Magischer Gegenstand befindet, den er längere Zeit besessen und benutzt hat.</i>	18	1	Gedanke	1	10 min	unbeg	Geist	1 Ob	10 min	dämonisch		Mag erken Met
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
Elfenfeuer <i>Der Spruch erzeugt ein angenehmes warmes blaugrünes Feuer, das der Zauberer zu einer Serie von Lichtpfeilen oder zu einer Flammenklinge formen kann. Schaden: jeder Pfeil(max 12)=1W6-1; Flammenklinge=2W6-2, Untote und Geisterwesen erleiden einen Schaden +2, Rüstungen sind Wirkungslos, (Brilliant; 300 GS, zerfällt nur bei kritischem Fehler beim Zaubern).</i>	18	4	Geste	4	10 s	30 m	Umgebung	Strahl	2 min	druidisch	Brillant, rec. (300GS)	Hol ersch Hol
Erkennen von Leben <i>Befinden sich im Wirkungsbereich Lebewesen von wenigstens tierischer Intelligenz (t31min.), so spürt der Zauberer deren Ausstrahlung als leichten Druck auf den Schläfen, wirkt nicht durch mehr als 30cm dicke Wände. Der Zauberer erhält keine Informationen über Art und Anzahl der Lebewesen, er erkennt auch Untote.</i>	20	1	Gedanke	1	1 s	0 m	Geist	15 m Kegel	1 min	dämonisch		Mag erken Was
Erkennen von Zauberei <i>Befinden sich im Wirkungsbereich magische Gegenstände, heraufbeschworen oder andere magische Wesen oder verzauberte Personen bzw. Tiere, so verspürt der Zauberer ein angenehmes Wärmegefühl. Er erhält keine Informationen, worauf sein Zauber anspricht.</i>	20	2	Gedanke	2	1 s	15 m	Geist	1 m ²	0	dämonisch		Mag erken Mag
Feuerfinger <i>Aus einem Finger des Zauberers entspringt eine kleine Flamme, mit der er Kerzen, Brennholz oder Fackel entzünden kann.</i>	18	1	Geste	1	1 s	0 m	Umgebung	Zauberer	2 min	elementar		Feu ersch Feu
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
Flammenkreis <i>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.</i>	18	1	Geste	1	1 s	B	Umgebung	1 Ws	2 min	elementar	Zunder (1 KS)	Hol ersch Hol
Hören der Geister <i>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.</i>	20	2	Gedanke	3	10 s	0 m	Körper	6 m Uk	20 s:Gr	dämonisch		Eis erken Luf
Hören von Fernem <i>Der Spruch erhöht die Wahrnehmungsfähigkeit des Verzauberten für Geräusche. Er hört für menschliche Verhältnisse ausgezeichnet und erwirbt insbesondere für die Wirkungsdauer die Fertigkeit 'Hören+10'.</i>	20	1	Gedanke	1	1 min	B	Körper	1 Ws	10 min	dämonisch		Mag verä Was
Macht ueber Feuer <i>bei Feuerfinger, Feuerkugel, Feuerlanze, Feuermeisterschaft, Feuerregen, Feuerring, Feuerwand, Flammende Hand, Flammenklinge: a) Verstaerken ohne k-Bruch Opfer WM-2 b) Gegenkontrolle -AP Gegner Feuerfinger aus, Feuerkugel 3W6 B2, Feuerlanze, Feuermeisterschaft -3SP, Feuerregen -1W6SP move 1W6*10m einmal, Feuerring -1W6SP Uk-1W6m, Feuerwand -1W6SP, Flammende Hand aus, Flammenklinge aus</i>	18	4	Gedanke	4	1 s	100 m	Umgebung	1 Feuer	0	elementar		Feu beher Feu



Figur	Jim Slade
Spieler	Panther



Zauberformel	Erfolgs- wert	AP	Art	Stufe	Zauber- dauer	Reich- weite	Wirkungs- ziel	Wirkungs- bereich	Wirkungs- dauer	Ur- sprung	Material	Prozess
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>	20	1	Gedanke	1	5 s	-	Körper	Zauberer	24 h	dämonisch		Met beher Feu
Macht über den Tod <i>Der Zauberer kann für 9AP aus dem noch weitgehend intakten Leichnam eines Wirbeltieres oder eines vom Wirbeltieren abstammenden intelligenten Wesens einen Zombie bzw für 6AP aus den Knochen ein wandelndes Skelett erschaffen (Zombie: Grad 2; LP 9; AP *; Resistenz +11/13/11; TR; Gw 30; St 90; B 18; Abwehr +12; Angriff: Klaue +5(1W6+1) oder Waffe +5(+2 auf Schaden), Raufen +6(1W6-2) Skelett: Grad 1; LP 6; AP *; Resistenz +10/12/10; KR; Gw 40; St 60; B 18; Abwehr +11; Angriff: Klaue +4(1W6) oder Waffe +4(normal), Raufen +5(1W6-4); Bes: Stich- Speiß- und Schußwaffen richten höchstens 1 Punkt Schaden an.</i>	20	6/9	Wort	5	1 h	-	Umgebung	1 Ws	perm	dämonisch		Eis verä Erd
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>	20	2: Gr	Wort	2	10 s	30 m	Geist	1 Ws:Gr	min 2 h	dämonisch		Mag beher Was
Macht über die Sinne <i>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</i>	20	1-5	Geste	1	10 s	50 m	Geist	Zauberer	2-10 min	dämonisch		Mag beher Feu
Macht über Leben <i>Wendet der Zauberer diesen Spruch an, so glüht seine rechte Hand rot auf. Er verliert alle AP bis auf einen, er benötigt aber min. 9AP. Richtet er innerhalb der nächsten zwei Minuten seine Hand auf ein Opfer in Reichweite so reißt er ihm wenn der WW:Resistenz mißlingt, das Herz aus. Kleidung und Rüstung wird durch den Zauber gesprengt. Das Opfer ist nicht Wiederbelebbar!</i>	20	alle-1 (min 9)	Geste	4	10 s	6 m	Körper	1 Ws	2 min	dämonisch		Eis zerst Erd
Macht über magische Wesen <i>Der Zauberer legt einen magischen Bann auf die Seele eines Wesens und bringt unter Kontrolle. Tierische Wesen kosten 2AP, Menschliche Wesen 3AP je Grad des Opfers. Alle 2 Stunden ist ein WW:Resistenz vonnöten. Der Zauber wirkt nicht bei Wesen ab Grad 7.</i>	20	2-3:Gr	Wort	4	20 s	30 m	Geist	1 Ws:Gr	var	dämonisch		Mag beher Mag
Macht über Menschen <i>Dieser Zauber unterwirft die menschliche Seele einem magischen Zwang. Er wirkt auf Menschen und andere natürliche Wesen von gleichartiger Intelligenz wie beispielsweise Elfen, Zwerge, Orcs oder Tiernmenschen. Der Zauberer erlangt geistige Kontrolle und bestimmt die Handlungsweise des Opfers.</i>	20	3:Gr	Wort	3	20 s	30 m	Geist	1 Ws:Gr	var	dämonisch		Mag beher Luf
Macht über Unbelebtes <i>Der Zauberer vermag kurzfristig ein Kraft zu erzeugen, mit der er überall innerhalb der Reichweite dieselbe Wirkung erzielen kann, als ob er selbst dort stehen und mit einer seiner Hände zugreifen würde. Er kann Gegenstände, die sr sehen kann und die nicht mehr als 25Kg wiegen, bewegen. *(0/0) Hand +4, +7 wenn Waffe, ohne SchdB des Zau, -4 auf Abwehr für Angegriffene</i>	20	2	Geste	2	1 s	30 m	Umgebung	-	10 s	dämonisch		Feu beweg Met
Schlaf <i>Der Zauber wirkt auf die Anima von Lebewesen im Wirkungsbereich und läßt sie todmüde werden. Die Opfer des Spruchs fallen in einen Magischen Schlaf. Dieser Schlaf ist nicht sehr tief. Lautes schreien bis zu einer Entfernung vom 3m, feste Berührungen und Ähnliches lassen den Schläfer erwachen. Wesen mit Grad 7 und höher sind immun dagegen (Lotusblütenstaub; 1GS).</i>	18	1:Gr	Geste	1	1 s	30 m	Körper	3 m Uk	8 h	dämonisch	Lotusblütenstaub (1 GS)	Mag beher Was
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
Schwarze Zone <i>Um den Körper des Zauberers bildet sich in 5m Entfernung eine unsichtbare dünne Schicht, die magische Energien von ihm fernhält. Die Ausbrennwahrscheinlichkeit (ABW) hängt von der Zahl der investierten AP's ab: ABW=100/AP. Der Spielleiter würfelt den PW:ABW und zieht 5x(Stufe-1) des angreifenden Zauberers ab. Gelingt der PW so erlischt die Schwarze Zone andernfalls verpufft der Zauber Wirkungslos.</i>	20	var	Gedanke	4	1 s	0 m	Umgebung	5 m Uk	10 min	dämonisch		Mag zerst Mag



Figur	Jim Slade
Spieler	Panther



Zauberformel	Erfolgs- wert	AP	Art	Stufe	Zauber- dauer	Reich- weite	Wirkungs- ziel	Wirkungs- bereich	Wirkungs- dauer	Ur- sprung	Material	Prozess
Sehen in Dunkelheit <i>Mit dem Zauber nimmt der Zauberer Wärmeunterschiede wahr und sieht bis zu 50m weit Strahlung im Infrarotbereich. In seinem Blickfeld darf sich keine starke Quelle natürlichen Lichts befinden, auch kein Tageslicht. Auch das Vollmondlicht kann das Sehen unmöglich machen. Untote und Fische oder Amphibien haben eine der Umgebung angepasste Temperatur und somit auch nicht sichtbar. Es ist ausdrücklich erlaubt, diesen Zauber mit Sehen im Verborgenen anzuwenden, um in dunkle Räume hineinzuschauen, in denen sich eine Wärmequelle befindet.</i>	20	2	Gedanke	2	1 min	50 m	Körper	Zauberer	30 min	dämonisch		Feu verä Feu
Sehen von Verborgenen <i>Der Zauberer legt seine Stirn gegen eine Wand oder Tür, die höchstens 30cm dick sein darf. Gelingt der Spruch, so wird nur für dem Zauberer (Thaumaturgie: für alle) ein 30cm durchmessendes Wandstück durchsichtig. Beobachtete können mit gelungenem EW:Resistenz gegen Geistesmagie die Belauschung bemerken. Gleichzeitig anwendbar ist Sehen in Dunkelheit.</i>	20	1	Gedanke	2	1 min	30 cm	Umgebung	-	10 min	dämonisch		Mag verä Met
Stille <i>Der Zauberer schafft um sich eine Zone, in der die Struktur der Luft so verändert wird, daß sie Schall wesentlich stärker als normal schluckt. Zone bewegt sich mit Z</i>	18	2	Geste	2	1 s	0 m	Umgebung	3 m Uk	1 min	dämonisch	pulverisierte Eulenfeder (1 SS)	Met verä Luf
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>	18	1:Ws	Geste	1	1 s	30 m	Körper	max 10 Ws	2 min	dämonisch	Fliegenpilz (1 SS)	Mag verä Erd
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
Wasseratmen <i>Der Zauberer kann sich und anderen das Atmen unter Wasser ermöglichen. Ein Abenteurer der diesem Zauber unterliegt, muß sich auf den Atemvorgang konzentrieren, kann nur durch die Nase atmen. Ein Zauberer kann daher nur Gedankenzauber anwenden. Alle wasseratmenden Abenteurer erleiden -2 auf EW:Angriff und WW:Abwehr. Besonders anstrengende Tätigkeiten wie z.B. Kraftakte und schnelles Schwimmen sind nicht möglich.</i>	18	2	Geste	2	10 s	B	Körper	1 Ws	8 h	elementar		Luf verwa Was
Zwiesprache <i>Zauberer, die beide die magische 'Zwiesprache' beherrschen und sich seit der letzten Neumondnacht sechs Stunden Zeit genommen haben, um sich in einer gemeinsamen Meditation aufeinander einzustimmen, können sich mit diesem Zauber über eine Entfernung von bis zu 500m geistig verständigen. Metallwände oder engmaschige Metallgitter unterbinden die Verbindung. Während der Wirkungsdauer muß der Zauberer sich konzentrieren; er darf keine anderen Handlungen ausführen und bewegt sich mit Bl.</i>	18	1	Wort	1	1 s	500 m	Körper	-	10 min	dämonisch		Feu erken Luf