



Figur **Batracho Myomakia**
 Spieler **Hendrik**



Typ	Berglöwe (Tm)	Spezialisierung	Gemischte Techniken	Grad	14
Herkunft	Rawindra	Glaube	schamanistisch, Berglöwe	Stand	Mittelschicht
Alter	62	Gestalt	normal	Körpergröße	1.75m (mittel)
Beruf	Winzer	Hand	Linkshänder	Spezies	Mensch
weitere Merkmale	KR-Drachenhaut, WM-6 SW für Berglöwen, WM+4 auf ZAU auf Berglöwen, 1 OK Ylathor GG*, 2 GG Drachen				

St	85	Ko	77	Au	31 ⁺¹	Sb	53	KAW	8
Gs	73	In	31	pA	78	Wk	32	Geistesblitz	3
Gw	92	Zt	84	B	23 ⁺⁶	GG	11	SG	6

pers. Boni für	
Ausdauer	+4
Schaden	+3
Angriff	
Abwehr	+1
Zaubern	+2
Geistesmagie	+1
Körpermagie	+3
Umgebungsmagie	+1

GFP	133270
KEP	
ZEP	
AEP	23

Gold	
Silber	
Kupfer	

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



LP	17
AP	62

Sprache	92	Wert	Schrift	40
Albisch		+9		
Aranisch		+12		
Chryseisch		+5		
KanThaiTun		+14	KanThaiTun(1)	+14
Maralinga		+8		
Minangpahitisch		+4		
Neu-Vallinga		+14	Valianisches Alphabet	+14
Rawindi		+14	Rawindisches Alphabet	+12
Scharidisch		+12		
Ferangah		(+4)		
Vallinga		(+4)		

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

Erfolgswerte & PP	
Abwehr	2 +18
Zaubern	3/0 +19

Resistenzen & PP	
Gift	68
Resistenz	+17
Geistesmagie	+18
Körpermagie	+20
Umgebungsmagie	+18

Abenteurer vom 3.3.4460611
 MAGUS Print vom 15. März 2024

angeborene und erlernte Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten			Waffe - EP:14(86) (Reichweite)	Erfolgswert Schaden	Waffenrang Abwehrmod.
Fertigkeit	PP	EW	Raufen	+8 W6-1	
Robustheit	-	+9	Fuchtel	+10 W6+4	+2 -1 0
Abriechen		+16	waffenloser Kampf	+17 W6+2	+2 -2 +2
Akrobatik		+16	Werfen mit var 0/1-2/3-4/5-6 .. 0/1-10/11-20/21-30	+11 W6-3..W6+2	
Athletik		+4	Elfenklinge +(1/1) Klinge/Spitze blaugrünes Feuer	+Elfenstahl magisch	
Balancieren		+18	Felsenfaust *(0/0) nicht Handgemenge	+17 W6+3	
Erste Hilfe		+11	Schlachtenwahnsinn +(0/1) (AP +1) Gegner WM-2 Ang	+4 Raufen	
Erwerben von Te		+2	Stärke +(0/1) (AP +1)	+1 Raufen	
Fallenstellen		+5	Wagemut +(2/1) Abwehr WM-2	+	
Geländelauf		+18			
Geomantie		+11			
Kampf in Dunkelheit		+14			
KiDo		+19			
Klettern	1	+18			
Landeskunde KanThaiPan	2	+12			
Landeskunde Aran	1	+4			
Landeskunde Küstenstaaten		+12			
Laufen		+8			
Lesen von Zauberschrift		+19			
Meditieren		+13			
Meucheln		+16			
Musizieren Panflöte		+8			
Reiten		+18			
Scharfschießen Werfen		+10			
Schleichen		+14			
Schwimmen		+18			
Seemannsgang		+15			
Seilkunst		+16			
Springen		+18			
Spurenlesen		+13			
Suchen		+12			
TaiTschi		+14			
Tarnen		+14			
Tauchen		+16			
Te		+7			
Teezeremonie		+12			
Verführen		+6			
Zeichensprache		+11			
Überleben im Dschungel	1	+9			
Überleben im Gebirge	1	+7			
Überleben im Schnee	1	+12			

Rüstungsklassen	LR/OR
Schutz vor LP-Verlust	2/0
Abwehr	+19
mit Verteidigungswaffe	+22

Grundkenntnisse in			
Einhandschwert	<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"/> Wurf Scheibe	<input 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"/> Kampfstab	<input type="checkbox"/>
Stielwurfwaffe	<input type="checkbox"/> Parierwaffe	<input type="checkbox"/> Peitsche	<input type="checkbox"/>

Ungelernte Fertigkeiten		
Baukunde (+0)	Sagenkunde *(−2)	
Bereitsamkeit *(+1)	Schlittenfahren (+3)	
Beschatten (+3)	Schlösser öffnen (+0)	
Betäuben (+6)	Singen (+4)	
Erzählen (+4)	Stehlen (+3)	
Fallen entdecken *(−2)	Tanzen (+8)	
Fallenmechanik (+0)	Tierkunde *(−2)	
Fangen (+8)	Trinken (+7)	
Geheimmech. öffnen *(−1)	Verbergen *(+1)	
Kamelreiten (+5)	Verhören (+3)	
Kampftaktik (+5)	Verkleiden (+5)	
Landeskunde (Rawindra) (+8)	Wagenlenken (+3)	
Menschenkenntnis (+3)	Wahrnehmung *(+0)	
Naturkunde *(−2)	Winden (+0)	
Pflanzenkunde *(−2)	Zauberkunde *(−2)	
Rudern (+3)	Überleben Wald (+6)	

Sprache	Wert	Schrift
Albisch	+9	
Aranisch	+12	
Chryseisch	+5	
KanThaiTun	+14	KanThaiTun(1) +14
Maralinga	+8	
Minangpahitisch	+4	
Neu-Vallinga	+14	Valianisches Alphabet +14
Rawindi	+14	Rawindisches Alphabet +12
Scharidisch	+12	
Ferangah	(+4)	
Vallinga	(+4)	

angeborene und erlernte Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten		PP	EW
Fertigkeit			
Robustheit	-	+9	
Abrichten		+16	
Akrobatik		+16	
Athletik		+4	
Balancieren		+18	
Erste Hilfe		+11	
Erwerben von Te		+2	
Fallenstellen		+5	
Geländelauf		+18	
Geomantie		+11	
Kampf in Dunkelheit		+14	
KiDo		+19	
Klettern	1	+18	
Landeskunde KanThaiPan	2	+12	
Landeskunde Aran	1	+4	
Landeskunde Küstenstaaten		+12	
Laufen		+8	
Lesen von Zauberschrift		+19	
Meditieren		+13	
Meucheln		+16	
Musizieren Panflöte		+8	
Reiten		+18	
Scharfschießen Werfen		+10	
Schleichen		+14	
Schwimmen		+18	
Seemannsgang		+15	
Seilkunst		+16	
Springen		+18	
Spurenlesen		+13	
Suchen		+12	
TaiTschhi		+14	
Tarnen		+14	
Tauchen		+16	
Te		+7	
Teazeremonie		+12	
Verführen		+6	
Zeichensprache		+11	
Überleben im Dschungel	1	+9	
Überleben im Gebirge	1	+7	
Überleben im Schnee	1	+12	
Überleben im Sumpf		+8	
Überleben im Wald		+11	
Überleben in der Steppe		+6	
Überleben in der Wüste	1	+6	
Dolch		+5	
Fuchtel	2	+10	
kleiner Schild	1	+3	
Kurzschwert		+5	
waffenloser Kampf		+17	
Werfen		+11	
YoTenTori		+17	

Waffe (Reichweite)	Erfolgswert	
	Schaden	Waffenrang Abwehmod.
Raufen	+8	
	W6-1	
Fuchtel	+10	+2
	W6+4	-1 0
waffenloser Kampf	+17	+2
	W6+2	-2 +2
Werfen mit var	+11	
0/1-2/3-4/5-6.. 0/1-10/11-20/21-30	W6-3..W6+2	
Elfenklinge +(1/1)	+Elfenstahl	
Klinge/Spitze blauesgrünes Feuer	magisch	
Felsenfaust *(0/0) nicht Handgemenge	+17	
	W6+3	
Schlachtenwahnsinn +(0/1) (AP +1) Gegner WM-2 Ang	+4 Raufen	
Stärke +(0/1) (AP +1)	+1 Raufen	
Wagemut +(2/1) Abwehr WM-2	+	



Figur	Batracho Myomakia
Spieler	Hendrik



Zauberformel	Erfolgs- wert	AP	Art	Stufe	Zauber- dauer	Reich- weite	Wirkungs- ziel	Wirkungs- bereich	Wirkungs- dauer	Ur- sprung	Material	Prozes
Angst <i>Der Zauber schuechtert das Opfer ein, es laeuft nicht weg, sondern verharret auf der Stelle, bleibt aber inaktiv und greift von sich aus nicht an. Wesen ab Grad 7 sind immun gegen de Zauber</i>	19	1:Ws	Wort	1	1 s	30 m	Geist	max 10 Ws	10 min	druidisch		Feu be
Bannen von Dunkelheit <i>Um den Zauberer wird die Umgebung von diffusem trüben Tageslicht erhellt. Das Licht durchdringt auch Materie bis 30cm Dicke, aber kein Metall.</i>	19	1	Wort	1	1 s	0 m	Umgebung	9 m Uk	10 min	göttlich		Feu er
Bannen von Hitze <i>Ring destilliertes Wasser markiert auf dem Boden Gebiet, dass ca. 15 Grad warm bleibt, schuetzt vor Hitze - Zauber halbiert Schaden durch magische Hitze</i>	19	4	Geste	3	10 min	0 m	Umgebung	3 m Uk	8 h	göttlich	destilliertes Wasser (1 GS)	Eis zer
Bannen von Kälte <i>Erwärmt einen Bereich von bis zu 6m um normale Lebewesen vor dem Erfrieren zu schützen. Wesen innerhalb des Kreises erhalten halben Schaden auf die Zauber 'Eisiger Nebel' oder 'Frostball' - ca 15 Grad</i>	19	6	Geste	3	10 min	0 m	Umgebung	3 m Uk	8 h	elementar	Holzkohlenstück (1KS)	Feu ze
Elfenklinge <i>Elfenstahl leuchtet blaugruenlich - Angriff +1 - Schaden +1</i>	19	3	Geste	3	10 s	B	Umgebung	1 Ob	10 min	druidisch		Hol ve
Erkennen von Krankheit <i>Der Zauberer erkennt, ob ein Lebewesen krank ist und ob es sich um eine ansteckende Krankheit handelt. Außerdem kann er feststellen, ob das Leben des Erkrankten bedroht ist.</i>	19	1	Gedanke	1	10 min	B	Geist	1 Ws	0	druidisch		Mag e
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>	19	1	Gedanke	1	1 s	0 m	Geist	15 m Kegel	1 min	dämonisch		Mag e
Felsenfaust <i>Die Person, die Ziel der Magie werden soll, muß einen Kieselstein in der einer Faust halten, während der Zauberer sein Ritual vollbringt. Erfolgswert wie waffenloser Kampf, Schaden = 1W6 (Kieselstein 1KS).</i>	19	2	Geste	2	10 s	B	Körper	1 Ws	2 min	elementar	Kieselstein (1KS)	Erd ve
Freundesauge <i>'Freundesauge' nutzt die auf der Ebene der Anima bestehende Bindung zwischen einem Menschen und einer vertrauten Person oder Tier und führt zu einer magischen Kopplung der Astralleiber. Dadurch kann der Zauberer durch die Augen des anderen Wesens sehen. Verdoppelt (verdreifacht usw.) er die für den Zauber eingesetzten Ausdauerpunkte, so kann er zusätzlich auch mithören bzw. mithören und mitfühlen.</i>	21	4	Gedanke	4	10 s	500 m	Geist	1 Ws	30 min	dämonisch		Was be
Fährtenduft <i>Geruch von einem selbst wird mit Geruch von Tier Kots des Zaubermaterials getauscht</i>	19	1+1/Ws	Geste	2	1 min	B	Körper	1-6 Ws	30 min	druidisch	Tierkot (2KS)	Hol ve
Geräusche dämpfen <i>alle Geraeusche gedaempft um sich, dort +4 Schleichen, -4 Hoeren - Personen heben unbewusst die Stimme - dabei EW:Wahrnehmung oder EW:6.ter Sinn</i>	19	1	Geste	1	1 sec	0 m	Umgebung	3 m UK	5 min	dämonisch		Met ve
Handauflegen <i>Die Lebenskräfte erschöpfter Lebewesen werden durch Handauflegen wieder geweckt. Der Verzauberte erhält 1W6 AP zurück. Der Zauber darf auf das Wesen nur einmal am Tage angewandt werden.</i>	19	2	Geste	1	10 s	B	Körper	1 Ws	0	druidisch		Hol er
Heilen von Wunden <i>Die Lebensmagie des Zauberers schließt klaffende Wunden, stillt Blutungen und lindert Verbrennungen, indem sie die körpereigene Regeneration beschleunigt. Der Verzauberte gewinnt 1W6 LP&AP zurück. Der Abenteurer kann nur alle drei Tage LP&AP zurückgewinnen. Es ist aber ausdrücklich erlaubt innerhalb kurzer Zeit demselben Lebewesen mit 'Heilen von Wunden' und 'Heilen von schweren Wunden' zu helfen.</i>	19	3	Geste	2	1 min	B	Körper	1 Ws	0	druidisch		Hol er
Heimfeder	19	2	Geste	2	1 min	unbegrenzt	Umgebung	1 Obj	30 min	druidisch	Wasser, Taubenschwungfeder (2KS)	Was er
Heranholen <i>Der Zauberer erzeugt einen kurzen magischen Impuls, der einen Gegenstand von bis zu 10Kg Gewicht geradlinig mit B3 in seine Hand fliegen läßt. Wird der Gegenstand festgehalten, so steht ein WW:(Stärke/5) gegen EW:Zaubern. Th: Siegel ist auf der Handfläche des Z (malen dauert 1 min und 1 GS allgemein, damit 12h haltbar)</i>	19	1	Geste	1	1 s	30 m	Umgebung	1 Ob	10 s	dämonisch		Luf be



Figur	Batracho Myomakia
Spieler	Hendrik



Zauberformel	Erfolgswert	AP	Art	Stufe	Zauber-dauer	Reichweite	Wirkungsziel	Wirkungsbereich	Wirkungsdauer	Ursprung	Material	Prozess
Heranholen Tg <i>Der Zauberer (muss nicht T beruehren) erzeugt einen magischen Impuls, der einen Gegenstand von bis zu 10Kg Gewicht geradlinig mit B6 in seine Hand fliegen läßt. Wird der Gegenstand festgehalten, so steht ein WW:(Stärke/5) gegen EW:Zaubern. Th: Siegel ist auf der Handfläche des Z (malen dauert 1 min und 1 GS allgemein, damit 12h haltbar)</i>	19	1	Geste	1	1 s	Sichtweite	Umgebung	1 Ob	10 s	dämonisch		Luf be
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>	19	1	Gedanke	1	1 min	B	Körper	1 Ws	10 min	dämonisch		Mag v
Knochenbestie <i>Dieser Spruch erschafft eine Bestie die einer ponygroßen Dogge ähnelt, welche vom Schöpfer gezeigte Wesen unabhängig angreift. Schaden richtet sich nach dem Schädel (Gebiß), Löwe=1W6+1, Krokodil=1W6+2, Bär=1W6+3, Säbelzahniger=1W6+4 (Tierschädel, -knochen uns -sehnen, Fellstücke; 1 KS).</i>	19	4	Geste	4	20 s	1 km	Umgebung	-	30 min	schwarzmagisch	Tierschädel, -knochen und -shnen, Fellstücke (1 KS)	Eis bel
Kälteschutz <i>Der Zauberer erleidet durch große Kälte keinen Schaden, solange die Temperaturen nicht unter -100° Celsius sinken.</i>	19	1	Gedanke	1	1 s	-	Körper	Zauberer	2 min	dämonisch		Feu ve
Laufen wie der Wind	19	3	Geste	3	10 s	B	Körper	1 Ws	10 min	druidisch		Hol ve
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>	19	1	Gedanke	1	5 s	-	Körper	Zauberer	24 h	dämonisch		Met be
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>	21	2: Gr	Wort	2	10 s	30 m	Geist	1 Ws:Gr	min 2 h	dämonisch		Mag b
Naturgeist rufen <i>Mit seinem Trommelspiel versucht der Schamane, einen niederen Naturgeist zu rufen, um ihn um Rat und Auskunft zu bitten (Schamanentrommel; 20GS bzw. Weißdornpfeife; 0GS; wird nicht verbraucht).</i>	19	3	Geste	3	5 min	500 m	Geist	-	2 min	druidisch	Schamanentrommel (20 GS), rec. oder Weißdornpfeife (0 GS), rec.	Hol be
Rindenhaut <i>Der Verzauberte erhält eine harte, borkige Haut, die seine Bewegungsweite um 4 senkt und ihn wie eine Kettenrüstung schützt aber auch bei leichten Treffern -3 AP (Eichenrinde; 2KS).</i>	19	2	Geste	2	10 s	B	Körper	1 Ws	10 min	druidisch	Eichenrinde (2 KS)	Hol ve
Scharfblick <i>Der Spruch verbessert die Sehfähigkeit des Verzauberten bis an die Grenzen des für Menschen Möglichen. Er erwirbt für die Fähigkeiten Sehen +10 und Wahrnehmung +4</i>	19	1	Gedanke	1	1 min	B	Körper	1 Ws	10 min	dämonisch		Mag v
Schlachtenwahnsinn <i>Im Nahkampf und Handgemenge rasend, Gegner haben WM -2 auf Angriff - Z darf keine Metallrüstung tragen - Stärke +30 (max 100) +4 auf EW:Raufen - Reflexe beschleunigt, aber nicht Denken - 2 Angriffe pro Runde - doppelte B.</i>	19	4	Geste	4	10 s	-	Körper	Zauberer	2 min	druidisch		Hol ve
Schutzgeist <i>Der Zauber aktiviert den persönlichen Schutzgeist einer Person, die den selben Glauben anhängt wie der Zauberer. Wenn ein WW:Abwehr; WW:Resistenz gegen Umgebungszauber; PW:Gewandtheit oder der Erfolgswurf für 'Balancieren, Geländelauf, Klettern oder Springen' mißlingt tritt der Schutzgeist in Aktion und man erhält eine zweite Chance. War der erste Wurf 'kritisch' so kann der Schutzgeist die Wirkung nur abmildern. Der Schutzgeist greift nur einmal ein.</i>	21	3	Geste	3	1 min	B	Umgebung	1 Ws	max 10 min	göttlich		Luf be
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>	19	2	Gedanke	2	1 min	50 m	Körper	Zauberer	30 min	dämonisch		Feu ve
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>	21	1:Ws	Geste	1	1 s	30 m	Körper	max 10 Ws	2 min	dämonisch	Fliegenpilz (1 SS)	Mag v



Figur	Batracho Myomakia
Spieler	Hendrik



Zauberformel	Erfolgs- wert	AP	Art	Stufe	Zauber- dauer	Reich- weite	Wirkungs- ziel	Wirkungs- bereich	Wirkungs- dauer	Ur- sprung	Material	Prozes
Tiere rufen (Säugetiere) <i>Amphibien/Reptilien - Fische - Säugetiere - Vögel. Der Zauberer kann Tiere zu sich rufen. Dabei kann er nur die Größe, nicht aber ihre Art der erscheinenden Tiere aussuchen. Für 1W10 kleine (etwa mausgroß) Tiere muß er 3 AP, für 1W3 mittelgroße (katzen- bis hundegröße) 6 AP und für 1 große Geschöpfe (ab etwa Bärengröße) 9AP aufwenden. Die Tiere erreichen den Zauberer nach 1W6+1 Minuten. Tiere die dem Ruf des Zauberers folgen, unterliegen in beschränktem Maß seiner Kontrolle.</i>	19	3-9	Wort	3	10 s	2 km	Geist	max 10 Ws	10 min	druidisch		Mag b
Tiere rufen (Amphibien/Repilien) <i>Amphibien/Reptilien - Fische - Säugetiere - Vögel. Der Zauberer kann Tiere zu sich rufen. Dabei kann er nur die Größe, nicht aber ihre Art der erscheinenden Tiere aussuchen. Für 1W10 kleine (etwa mausgroß) Tiere muß er 3 AP, für 1W3 mittelgroße (katzen- bis hundegröße) 6 AP und für 1 große Geschöpfe (ab etwa Bärengröße) 9AP aufwenden. Die Tiere erreichen den Zauberer nach 1W6+1 Minuten. Tiere die dem Ruf des Zauberers folgen, unterliegen in beschränktem Maß seiner Kontrolle.</i>	19	3-9	Wort	3	10 s	2 km	Geist	max 10 Ws	10 min	druidisch		Mag b
Tiere rufen (Vögel) <i>Amphibien/Reptilien - Fische - Säugetiere - Vögel. Der Zauberer kann Tiere zu sich rufen. Dabei kann er nur die Größe, nicht aber ihre Art der erscheinenden Tiere aussuchen. Für 1W10 kleine (etwa mausgroß) Tiere muß er 3 AP, für 1W3 mittelgroße (katzen- bis hundegröße) 6 AP und für 1 große Geschöpfe (ab etwa Bärengröße) 9AP aufwenden. Die Tiere erreichen den Zauberer nach 1W6+1 Minuten. Tiere die dem Ruf des Zauberers folgen, unterliegen in beschränktem Maß seiner Kontrolle.</i>	19	3-9	Wort	3	10 s	2 km	Geist	max 10 Ws	10 min	druidisch		Mag b
Tiere rufen Tg <i>Der Zauberer kann Tiere zu sich rufen. Dabei kann er nur die Größe und die Tierart aussuchen. Für 2W6+2 kleine (etwa mausgroß) Tiere muß er 3 AP, für 1W6 mittelgroße (katzen- bis hundegröße) 6 AP und für 1W3 große Geschöpfe (ab etwa Bärengröße) 9AP aufwenden. Die Tiere erreichen den Zauberer nach 1W6+1 Minuten/+1W6 Minuten/1h. Tiere die dem Ruf des Zauberers folgen, unterliegen in beschränktem Maß seiner Kontrolle.</i>	19	3-9	Wort	3	10 s	4/20 km	Geist	max 10 Ws	20 min/6h	druidisch		Mag b
Tiergestalt <i>Der Zauberer kann mit Tiergestalt die Kraft seiner Anima vervielfachen und sich in sein Totem- oder Fylgientier verwandeln. Er erhält alle körperlichen Eigenschaften des Tieres, insbesondere dessen Bewegungs- und Angriffsmöglichkeiten, er behält seine geistigen und magischen Fähigkeiten. Die Rückverwandlung dauert 1 min und kann jederzeit durch einen Willensakt des Zauberers eingeleitet werden (Fellstück, Feder usw; 1SS).</i>	21	6	Geste	5	20 s	-	Körper	Zauberer	perm	druidisch	Fellstück oder Feder (1 SS)	Was v
Tiersprache (Säugetiere) <i>Der Benutzer zapft seine eigene tierische Seele an, erweitert sein Bewußtsein und versetzt sich so in die Lage, tierische Lautäußerungen zu verstehen und sich umgekehrt auch mit Tieren zu verständigen. Für die Wirkungsdauer greifen selbst feindselige Tiere nicht von sich aus an.</i>	21	4	Wort	4	15 s	15 m	Körper	Zauberer	2 min	druidisch		Was er
Tiersprache (Vögel) <i>Der Benutzer zapft seine eigene tierische Seele an, erweitert sein Bewußtsein und versetzt sich so in die Lage, tierische Lautäußerungen zu verstehen und sich umgekehrt auch mit Tieren zu verständigen. Für die Wirkungsdauer greifen selbst feindselige Tiere nicht von sich aus an.</i>	21	4	Wort	4	15 s	15 m	Körper	Zauberer	2 min	druidisch		Was er
Tiersprache (Amphibien/Repilien) <i>Der Benutzer zapft seine eigene tierische Seele an, erweitert sein Bewußtsein und versetzt sich so in die Lage, tierische Lautäußerungen zu verstehen und sich umgekehrt auch mit Tieren zu verständigen. Für die Wirkungsdauer greifen selbst feindselige Tiere nicht von sich aus an.</i>	21	4	Wort	4	15 s	15 m	Körper	Zauberer	2 min	druidisch		Was er
Vision <i>Der Zauberer versetzt sich unter Verwendung rauscherzeugender Lebensmittel oder Getränke sowie unter dem Einfluß betäubender Dämpfe in eine Trance, in der er eine Vision hat, die sich auf kommende wichtige Ereignisse bezieht. Die Vision ist vage und rätselhaft, enthält aber einen wahren Kern. Bei einem kritischen Fehler erhält der Zauberer fehlerhafte Informationen (Lebensmittel, Kräuter, Pulver; 20GS).</i>	19	alle (min 3)	Geste	3	6 h	B	Geist	Zauberer	1 h	göttlich	Lebensmittel, Kräuter, Pulver (20 GS)	Was er
Wagemut <i>Der Zauberer stärkt den Kampfgeist und das Vertrauen in die Götter oder den eigenen Fähigkeiten. Im Nahkampf ist der Verzauberte waghalsiger und risikofreudiger. Er erhält dadurch +2 auf seinen EW:Angriff und +1 auf den angerichteten Schaden. Dabei vernachlässigt er aber seine eigene Verteidigung und muß einen Abzug von -2 auf seine WW:Abwehr hinnehmen.</i>	21	2	Geste	2	5 s	15 m	Geist	1 Ws	2 min	göttlich		Luf ve
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>	19	1	Gedanke	1	1 s	-	Umgebung	Zauberer	30 min	druidisch		Hol ve
Zauberermacht <i>Bei der Anwendung dieses Spruchs muß der Zauberer seinen entsprechend präparierten Thaumagral, seinen pers. magischen Fokus in der Hand halten und sich auf ihn konzentrieren. Anschl. kann er eine Stunde lang besser den Fluß arkaner Energien kontrollieren. Er erhält in dieser Zeit einen Zuschlag von +2 auf alle EW:Zaubern und er verbraucht für jeden Zauber 1 AP weniger als üblich (min. aber 1AP) (Thaumagral).</i>	19	3	Geste	3	10 min	-	Körper	Zauberer	1 h	dämonisch	Thaumagral	Mag v



Figur	Batracho Myomakia
Spieler	Hendrik



Zauberformel	Erfolgs- wert	AP	Art	Stufe	Zauber- dauer	Reich- weite	Wirkungs- ziel	Wirkungs- bereich	Wirkungs- dauer	Ur- sprung	Material	Prozes
Zaubersprung +8 auf EW: Springen erst ab 6m weit / 160 cm hoch - Fallhöhe 3m geringer - Wm-2 je 50cm weit - WM-2 je 10cm hoch (5cm bei Stand)	19	2	Geste	2	5 s	-	Körper	1 Ws	10 s	druidisch		Hol ve
Zähmen Der Zauberer wirkt beruhigend auf die tierische Seele ein und kann natürliche Tiere davon überzeugen, daß er und seine Begleiter Freunde sind und nichts Böses im Schilde führen. Verzauberte Tiere greifen nicht an, solange sie nicht direkt bedroht werden.	21	1:Gr	Wort	1	5 s	30 m	Geist	1Ws:Gr	2 h	druidisch		Was b



Figur	Batracho Myomakia
Spieler	Hendrik



Erfolgswert KiDo: 21

AP	Name	Technik	Stufe	Effekt
1	HiaPao	Sprung des Leoparden	S	min 6m Anlauf SchB +2 bzw KAW +10 - am ende KR ohne WM Angriff
	FengYetsi	Wind und Blatt	S	nur gegen Leute bis 2,4m, die auf einem mit >B/2 herankommen Kido am Boden - waere Schwerer Treffer: leichter Schaden und wirft Gegner 1W6m hinter auch zu Boden -1W6 LP - waere leichter Treffer: leichter Schaden und Gegner hat EW:Gw/10 ob zu Boden geworfen - krit Schaden: krit. Sturzschaden - Gegner selbst Sturmangriff oder Anspringen > WM-4 auf seine Abwehr
1	ItaKega	Schmerzhafte Wunde	S	KI Energie fuer +2SchdB
	HaschiBami	Zweig der Haselnuß	S	Aufstehen. Gilt nicht als Aktion also noch Handlung in KR
	TuoKobe	VieleFäuste	S	2 Waffenlose Angriffe, auch versch. Gegner
	FengTsu	Bambus im Wind	S	eigene Abw OK und KiDo OK, dann nur 1 AP - sonst verringert leichte Schäden um 2 AP, aber mind 1 AP, bei Abw schwer +2LP/AP
	SaKe	Reiswein	S	torkeln - eigene Abw OK, dann nur 1 AP - aber eigene Angriffe -1 Schaden
5	HiaHu	Sprung des Tigers	M	min 6m max B/2 Anlauf SchB +7 bzw KAW +40 - am ende KR ohne WM Angriff
1	KaguTubo	Fliegende Möbel	E	Obj von Brett bis kleinen Tisch leeres Fass für Angriff und Abwehr - EW mit WaloKa Schd 1W6-1+3 und WM+4 Abwehr
1	TsiLeng	Gedanken der Kühle	E	Hitzeschutz
	NagaKusa	Strömung im Seegras	E	Erster Abwehr OK 1 AP 2 Abw -3AP min 1 AP
	HiaBatta	Sprung der Heuschrecke	S	Verbessert Sprungweiten und - höhen um 50%