



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



| | | | | | |
|------------------|---|-----------------|--------------------------|-------------|----------------|
| Typ | Berglöwe (Tm) | Spezialisierung | Gemischte Techniken | Grad | 14 |
| Herkunft | Rawindra | Glaube | schamanistisch, Berglöwe | Stand | Mittelschicht |
| Alter | 66 | 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, WLW Trank zH | | | | |

| | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|------------------|----|----|--------------|---|
| 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 | 12 | SG | 6 |

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

| | |
|-----|--------|
| GFP | 143670 |
| KEP | |
| ZEP | |
| AEP | 23 |

| | |
|--------|--|
| Gold | |
| Silber | |
| Kupfer | |

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



| | |
|----|----|
| LP | 17 |
| AP | 63 |

| | | | | |
|-----------------|----|------|-----------------------|-----|
| 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 31.7.2024
 MAGUS Print vom 31. Juli 2024

| | | | | | |
|--|----|-----|---|------------------------|--------------------------|
| angeborene und erlernte Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten | | | Waffe - EP:14(88) (Reichweite) | Erfolgswert Schaden | Waffenrang Abwehrmod. |
| Fertigkeit | PP | EW | Raufen | +8 W6-1 | |
| Robustheit | - | +9 | Fuchtel | +10 W6+4 | +2 -1 0 |
| Abriechen | | +18 | 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 | | +19 | Felsenfaust *(0/0) nicht Handgemenge | +17 W6+3 | |
| Erste Hilfe | | +12 | 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 | | +19 | | | |
| Geomantie | | +12 | | | |
| Kampf in Dunkelheit | | +14 | | | |
| KiDo | | +19 | | | |
| Klettern | 1 | +19 | | | |
| 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 | | +19 | | | |
| Seemannsgang | | +15 | | | |
| Seilkunst | | +18 | | | |
| Springen | | +19 | | | |
| Spurenlesen | | +13 | | | |
| Stehlen | | +14 | | | |
| Suchen | | +13 | | | |
| TaiTschi | | +16 | | | |
| Tarnen | | +14 | | | |
| Tauchen | | +16 | | | |
| Te | | +7 | | | |
| Teezeremonie | | +12 | | | |
| Verführen | | +6 | | | |
| Zeichensprache | | +11 | | | |
| Überleben im Dschungel | 1 | +9 | | | |
| Überleben im Gebirge | 1 | +7 | | | |

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

| 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 | | +18 | |
| Akrobatik | | +16 | |
| Athletik | | +4 | |
| Balancieren | | +19 | |
| Erste Hilfe | | +12 | |
| Erwerben von Te | | +2 | |
| Fallenstellen | | +5 | |
| Geländelauf | | +19 | |
| Geomantie | | +12 | |
| Kampf in Dunkelheit | | +14 | |
| KiDo | | +19 | |
| Klettern | 1 | +19 | |
| 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 | | +19 | |
| Seemannsgang | | +15 | |
| Seilkunst | | +18 | |
| Springen | | +19 | |
| Spurenlesen | | +13 | |
| Stehlen | | +14 | |
| Suchen | | +13 | |
| TaiTschhi | | +16 | |
| 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 | |
| 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 blauegrünes Feuer | magisch | |
| Felsenfaust *(0/0) nicht Handgemenge | +17 | |
| | W6+3 | |
| Schlachtenwahnsinn +(0/1) | +4 Raufen | |
| (AP +1) Gegner WM-2 Ang | | |
| Stärke +(0/1) | +1 Raufen | |
| (AP +1) | | |
| 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 |
| Fährtentduft <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 Umgebungzauber; 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 war 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% |