



Figur Murdebur

Spieler Berengar Drexel



Typ Magier Grad 21

Spezialisierung Beherrschen

St 20 **Gs** 81 **Gw** 100

Ko 81 **In** 100 **Zt** 96

Au 57 **pA** 100 **Wk** 100

B 10 **Raufen +** 7

persönlicher Bonus für:

Ausdauer +9 Schaden - Angriff +1

Abwehr +2 Resistenz +6/+6 Zaubern +2

LP-Max. 15

AP-Max. 55

GG 0

SG 10

Geburtsdatum _____

Alter 90 beid händig

Größe 0,97 m

Gestalt schlank Gewicht 21 kg

Stand Volk

Heimat Broceliande, Alba

Glaube Druidisch

Besondere Merkmale:

Waldgnom - Zwillingbruder von Medhbh - Vertrauter: Kaux Strix (LP 9, AP 6, Der Kodex S.186) - Normallast 10 kg - Albischer Gildemagier

Liste der gelernten und angeborenen Fertigkeiten

Fertigkeit		PP	Fertigkeit		PP
Abwehr	+ 16		Stichwaffen (Gs)	+ 11	
Resistenz	+ 16			+	
Robustheit (angeboren)	+ 9			+	
Wachgabe (angeboren)	+ 6		Gnomenon (In)	+ 12	
Spurensuche (Waldgnom-u)	+ 3		Gnomenon Beth-Luis-Nion (Ir)	+ 12	
Tarnen (Waldgnom-u)	+ 6		Comentang (In)	+ 12	
Zauberkunde (In)	+ 14		Comentang Schrift (In)	+ 10	
Etikette (In) [Alltag]	+ 14		Albisch (In)	+ 12	
Schwimmen (Gw) [Alltag]	+ 17	2	Albisch Schrift (In)	+ 12	
Lesen von Zauberschrift (In)	+ 17	2	Eldalyn (In)	+ 12	
Meditieren (Wk) [Wissen]	+ 15		Eldalyn Beth-Luis-Nion (In)	+ 12	
Erste Hilfe (Gs) [Wissen]	+ 15		Maralinga (In)	+ 12	
Landeskunde Alba (In) [Wi.]	+ 12		Maralinga Schrift (In)	+ 12	
Landeskunde Elfen (In) [Wi.]	+ 12		Vallinga (In)	+ 12	
Landeskunde Seem. (In)	+ 12		Vallinga Schrift (In)	+ 12	
Menschenkenntnis (In) [So.]	+ 10		Dunkle Sprache (In)	+ 12	
Heilkunde (In) [Wissen]	+ 8		Dunkle Sprache Arracht- (In)	+ 12	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
Trinken (angeboren)	+ 7			+	
Wahrnehmung (angeboren)	+ 6		Zaubern	+ 18	

Datum	12.11	13.11	13.11	13.11	13.11	13.11	13.11	13.11	16.11	16.11
ES		100	250	500	750	1000	1500	2000	3000	4500
EP										
Geld	^{35GS} ^{6SS}	50	50	100	100	150	250	300	500	700
Datum	16.11	17.11								
ES	7000	10000								
EP										
Geld	1000	1000								

Sehen+ Nachtsicht+ 2 Hören+ 2 Riechen/Schmecken+ Sechster Sinn+



Figur Murdebur

Grad 21

Typ Magier

Zaubern + 20



AP	Zauber	Zauberdauer	Wirkungsbereich	Wirkung	Wirk.ziel
Prozess *		Reichweite	Wirkungsdauer		Art
2	Erkennen von Zauberei	Augenblick	1 Quadratmeter	Mag. Ggst, verz., beschw. oder mag. Wesen => warm	Geist
Erkennen		15 m	0		Gedanken
3	Binden des Vertrauten	Augenblick	1 km Umkreis	Sieht durch Strix' Augen, verz. dadurch Personen & Dinge	Geist
Beherrschen		Berührung	2 h		Gedanken
2	Macht über Unbelebtes	Augenblick	-	Wie zugreifen mit Hand, bis 25 kg, EW: an gegen Wesen	Umgebung
Bewegen		30 m	10 sec		Gesten
2	Sehen in Dunkelheit	1 min	Zauberer	Im Infrarotbereich sehen	Körper
Verändern		50 m	30 min		Gedanken
2: Wesen	Angst	Augenblick	bis 10 Wesen	Opfer eingeschüchtert und inaktiv (< Grad 11)	Geist
Beherrschen		30 m	10 min		Wort
2	Befestigen "eigener Speichel"	1 min	1 Objekt	B-fläche >= 1 qcm, unlösbar mit normalen Mitteln, Willen d. Z.: ok	Umgebung
Bewegen		Berührung	1 Monat		Gesten
1: Variation	Macht über die Sinne	10 sec	Zauberer	Mensch - M-ähnlich - Tier - Pflanze - Rest, WW: Resistenz erl.	Geist
Beherrschen		50 m	2-10 min		Gesten
1: Grad	Verwirren	Augenblick	1 Wesen	Opfer verwirrt, bricht ab was es tut und verliert Aktion	Geist
Beherrschen		30 m	10 sec		Gesten
3	Beeinflussen	10 sec	1 Wesen	Opfer mag Zauberer und glaubt ihm	Geist
Beherrschen		15 m	10 min		Wort
3	Hauch der Betäubung (V-Moos 10 GS)	Augenblick	bis 18 m Umkreis	3m/Rd, PW:Gift oder 1W6+2AP KO 1W6+4 min, sonst 1W6-1 AP	Umgebung
Erschaffen		0 m	1 min		Gesten
1	Windstoß	Augenblick	30 m Kegel	50% vs. Fackeln, -4 EW: Ang, Gas 3m weg	Umgebung
Bewegen		0 m	10 sec		Gesten
4	Blauer Zwingkreis (Eichenholzreif 20 GS)	20 sec	6 m Umkreis	bis 6m hoch, undurchdringlich für Untote, Wb Seite wählbar	Geist
Beherrschen		30 m	10 min		Gesten

*: +2 auf EW:Zaubern für Spezialisierung von Magiern

AP	Zauber	Zauberdauer	Wirkungsbereich	Wirkung	Wirk.ziel
Prozess *		Reichweite	Wirkungsdauer		Art
4: Wesen	Namenloses Grauen (Alptr.-schweiß 20 GS)	20 sec	1-3 Wesen	2 min panische Flucht, 1 T Risikovermeidung	Geist
Beherrschen		30 m	2 min + 1 T		Gesten
4	Silberner Zwingkreis (Silberreif 50 GS)	20 sec	6 m Umkreis	wie Blau, für Dämonen Elem.-Wesen Geister	Geist
Beherrschen		30 m	10 min		Gesten
1	Reaktions-schnelle	30 sec	1 Wesen	-20 PW:Gw, +1 WW: Abw	Geist
Verändern		30 m	10 min		Gesten
6	Beschleunigen	10 sec	1 Wesen	2xB, 2x angreifen / Rd - 2ter Satz Ende Rd	Körper
Verändern		15 m	1 min		Gesten
1	Macht über das Selbst	10 sec	Zauberer	St 110 passiv, bis 6 h ohne Luft, vor schw. Z. geschützt	Körper
Beherrschen		-	24 h, k		Gedanken
2: Blitz	Blitze schleudern (Zitteraalherz 5 GS)	10 sec	1-10 Strahlen frei	WW:Abw pro Blitz, 1AP oder 2LP 2W6AP, Rüstung schützt nicht	Umgebung
Erschaffen		200 m	0		Gesten
4	Zauberzunge (Papageienhirn & -zunge 50 GS)	1 min	Zauberer	Beherrscht für Wd eine unbek. Sprache, +4 EW: Zaubern für 6 h	Geist
Erkennen		-	30 min		Gesten
4	Blenden	Augenblick	-	WW:Abw. oder -6 für alle EW/WW mit Sicht	Umgebung
Erschaffen		9 m Umkreis	1 min		Gesten

wichtige magische Gegenstände, Trünke, Schriftrollen

Gegenstand	Wirkung, Inhalt und andere Erläuterungen
Gnomendolch (+1/+1)	mit Scheide und vollständig lederumwickeltem Griff, an Waffengürtel
Lederrüstung (-2 g. EW:Al)	Lederhandschuhe, Halsschutz, Helm, Arm- und Beinschienen
Kleidung	Robe, Bluse, Hose, Ledertiefelchen, Waffengürtel mit Aufhänger für Dolch
Rucksack, darin:	SR-Lederhülle, 0,5l-Wasserschlauch, Feuerstein+Zunder, Nähnadel+Zwirn
Lederne Gürteltasche:	5 Stück Pergament, 1/20l Tusche, Schreibpinsel, 1m Kupferdraht
Erste Hilfe Ausrüstung	Salben, Heilkräuter, Verbände in Täschchen im Rucksack
Warme Decke	auf dem Rucksack

