

# Zauberdokument

NAME	RASSE	KULTUR	PROFESSION
REPRÄSENTATIONEN	MERKMALE	BEGABUNGEN	UNFÄHIGKEITEN
MU                  KL                  IP	CH                  FF	GE                  KO	KK                  MR

## RITUALE

Ritualname	Probe	Dauer	Kosten	Wirkung / Anmerkung

Ritualkosten ( ):

Ritualkosten ( ):

Magische Vor- / Nachteile:

---

---

---

---

Magische Sonderfertigkeiten:

---

---

---

---

Regeneration:          AsP / Phase

Artefakte / Tränke:

---

---

---

---

Anmerkungen:

---

---

---

---

**Allgemein:** (A) Aufrechterhalten, A: Aktion, AsP: Astralpunkt, Haus: Hauszauber, Komp: Komplexität, KR: Kampfrunde, Lern: Lernschwierigkeit, Med: Große Meditation, Mod: Modifikation nach Rasse, Kultur und Profession, MR: Magieresistenz, pAsP: permanente AsP, Rep: Repräsentation, SE: Spezielle Erfahrung, SF: Sonderfertigkeiten, SR: Spielrunde, WD: Wirkungsdauer, ZD: Zauberdauer, ZIP\*: bei der Probe übrig behaltene Zauberfertigkeiten, ZIW: Zauberfertigkeitenwert • **Merkmale:** Anti: Antimagie, Besw: Beschwörung, Dämo: Dämonisch, Eign: Eigenschaften, Einfl: Einfluss, Elem: Elementar, Form: Form, Geis: Geisterwesen, Heil: Heilung, Hell: Hellsicht, Herr: Herrschaft, Illu: Illusion, Krft: Kraft, Limb: Limbus, Meta: Metamagie, Objk: Objekt, Rufe: Herbeirufung, Scha: Schaden, Tele: Telekinese, Temp: Temporal, Umwt: Umwelt, Vers: Verständigung • **Traditionen / Repräsentationen:** Ach: Achaz-Kristallomanten, Bor: Borbaradianer, Dru: Druiden, Elf: Elfen, Geo: Geoden, Hex: Hexen, Mag: Gilddenmagier, Sch: Schelme, Srl: Scharlatane

**AE** (MU+IN+CH)/2      Mod.      Vor-/Nachteil      SF      Med.      Zukauf      Max.      pAsP      Aktuell

\_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

**MR** (MU+KL+KO)/5      Modifikationen      Vor-/Nachteil      Sonderfertigkeiten      aktuell

\_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_