

# Gauklerblatt

Charaktername :

Spielernamen :

## Verzeichnis erlernter Sprüche

Aktiv	Erlernt	Spruchspeicher	Spruchname	Beschreibung	- MP
			Jonglieren	Der Sprecher kann so perfekt jonglieren, dass Zuschauer davon sofort gebannt werden, bis sie eine erfolgreiche MR-Probe ablegen.	5
			Lichterspiel	Eine schwebende Kugel erscheint, die in allen Regenbogenfarben leuchtet. Sie beleuchtet einen Radius von 3 m und ist 3m um den Sprecher frei beweglich.	5
			Schleichen	Der Sprecher kann sich bewegen, ohne irgendein Geräusch zu verursachen.	7
			Verwirrung	Das Ziel ist verwirrt, und kann keine Aktionen ausführen. Der Zauber wirkt entweder auf 1 Ziel für [Stufe des Sprechers] Runden, oder auf [Stufe des Sprechers] Ziele für 1 Runde.	7
			Tempo	Der Sprecher bewegt sich plötzlich viel schneller und kann dadurch doppelt so viele Aktionen pro Runde ausführen.	9
			Freundschaft	Das Ziel erkennt im Sprecher für W10 Runden seinen besten Freund. Es wird ihm jeden Gefallen erweisen. Der Spruch erlischt auch, wenn der Sprecher das Ziel angreift oder das Ziel sich selbst Schaden zufügen soll.	9
			Flammenpfeilchen	Ein Flammenpfeilchen, das W6+[Stufe des Sprecher] Schaden verursacht und brennbare Materialien in Brand steckt.	11
			Illusion durchschauen	Der Sprecher kann jede Illusion in seinem Sichtbereich durchschauen.	11
			Schlösser öffnen	Der Sprecher kann jedes Schloss sofort öffnen.	13
			Knüppel aus dem Sack	Eine schwebende Keule attackiert ein Ziel selbständig für W10 Runden. Die Keule kann nicht zerstört werden und hat die folgenden Kampfwerte: Attacke 60 / Parade 60 / Schaden 7 / +4 Hieb-Bonus	13
			Beleidigung	Das Ziel steht für W6 Runden beleidigt oder weinend abseits. Der Zauber ist wirksam, solange das Ziel nicht angegriffen wird.	15
			Alles Gute!	Das Ziel wird wie ein Geschenk mit Papier und Geschenkband verschnürt und kann sich nicht mehr bewegen oder sprechen. Die Verpackung verschwindet, sobald das Geschenkband durchgeschnitten oder die Schleife geöffnet wird.	15
			Spiegelbild	Ein Spiegelbild des Sprechers erscheint. Es hat die gleichen Charakterwerte wie der Sprecher und führt die gleichen Aktionen wie der Sprecher aus (z.B. angreifen, parieren,...), kann also auch Schaden verursachen. Das Spiegelbild kann jedoch nicht zaubern.	17
			Harmlose Gestalt	Der Sprecher erscheint dem Ziel als absolut harmlos und wird nicht beachtet. Der Zauber ist wirksam, solange der Sprecher das Ziel nicht angreift.	17
			Verflixter Wicht!	Dem Ziel sitzt ein kleines, stinkendes Männchen im Nacken, das unaufhörlich plappert. Schlafen, Zaubern und Schleichen wird für das Ziel unmöglich. Das Männchen ist nicht verletzbar und lässt sich nicht entfernen. Der Spruch kann für 19 MP pro Tag aufrechterhalten werden.	19
			Furchterregende Gestalt	Der Sprecher erscheint jedem der ihn sieht als absolut furchterregend. Jeder, dem eine GB-Probe misslingt, flieht in Panik.	19
			Schrumpfen	Das Ziel schrumpft für W10 Runden auf eine Größe von 40cm. Alle Werte werden für die Dauer der Verwandlung auf 25% gesenkt.	21
			Illusion erschaffen	Der Sprecher kann eine Illusion erzeugen. Diese kann optisch, plastisch oder akustisch sein, und schließt auch Gerüche und Temperaturveränderungen mit ein. Der Umfang der Illusion entspricht [Stufe des Sprechers] : 2 Meter.	21
			Juckreiz	Das Ziel verspürt für W10 Stunden einen starken Juckreiz und kratzt sich so lange bis es an Blutverlust stirbt (-10 TP pro Stunde). Ist das Ziel bei Bewusstsein, wird aber davon abgehalten sich zu kratzen, erleidet es einen Schaden von -W6 GB pro Stunde.	23
			Ei, Ei,...	Das Ziel verwandelt sich in ein Ei. Wird das Ei nicht zerstört, schlüpft nach 2 Tagen ein Kind aus dem Ei, dass nach weiteren 6 Tagen wieder erwachsen ist. Ausrüstung und Kleidung sind von der Verwandlung nicht betroffen.	23

## Mana- und Spruchspeicher

<b>Manaspeicher</b>	Bezeichnung :	Kapazität :	Mana
<b>Spruchspeicher</b>	Bezeichnung :	Kapazität :	Sprüche