

Kenamblatt

Charaktername :

Spielernamen :

Verzeichnis erlernter Sprüche

Aktiv	Erlernt	Spruchspeicher	Spruchname	Beschreibung	MP
			Kenam!	Die Lederrüstung des Sprechers verwandelt sich in einen schwarzen Plattenpanzer. Der Zauber kann nur zu Beginn oder während eines Kampfes gesprochen werden und ist wirksam bis der Kampf vorbei ist.	5
			Windstoß	Der Sprecher erzeugt einen Windstoß mit der Kraft einen humanoiden Feind umzuwerfen und 5 Meter zurück zu schleudern. Prallt der Feind gegen ein Hindernis, nimmt er 2W6 Schaden.	5
			Magischer Pfeil	Der Sprecher erzeugt ein magisches Geschoß, das W6+[Stufe des Sprechers] Schaden verursacht.	7
			Licht	Eine schwebende, leuchtende Kugel erscheint und beleuchtet einen Radius von 3 Metern. Die Kugel ist 3 Meter um den Sprecher frei beweglich.	7
			Kugelblitz	Ein Kugelblitz entlädt sich vor dem Gesicht des Feindes. Das Ziel wird für [Stufe des Sprechers] Runden geblendet.	9
			Netz	Das Ziel wird von einem magischen Netz umschlungen und dadurch bewegungsunfähig gemacht. Um das Netz zu zerreißen sind 3 erfolgreiche "Kraftakt"-Proben nötig.	9
			Kalter Griff	Die Hände des Sprechers werden von einer Kälte-Aura umgeben. So verursachen seine Schläge doppelt so viel Schaden.	11
			Kugel der Finsternis	Eine Kugel absoluter Finsternis mit einem Durchmesser von 5 Metern erscheint um den Sprecher und bewegt sich mit diesem mit. Sie ist nicht von Nacht-oder Aurenlicht zu durchdringen. Der Sprecher wird in seiner Wahrnehmung nicht beeinflusst. Eine MR-Probe ist nicht möglich.	11
			Feuerball	Ein Feuerball, der pro 2 Stufen des Sprechers W6 Schaden verursacht. Hat der Sprecher z.B. die Stufe 10, verursacht der Feuerball 5W6 Schaden.	13
			Spruch identifizieren	Der Sprecher kann den eingebetteten Spruch in einem Artefakt erkennen, sofern es sich dabei um Zauberei handelt.	13
			Flammenkugel	Der Sprecher erzeugt eine große Feuerkugel mit 2 Metern Durchmesser, die auf einer geraden Linie über mehrere Feinde hinwegrollt, bis sie auf ein unbewegliches Hindernis trifft. Die Kugel rollt nur bergab. Feinde werden umgeworfen, überrollt und nehmen dabei 3W10 Schaden.	15
			Verschwimmende Gestalt	Der Sprecher wird nur noch als verschwommener Schemen wahrgenommen. Vor jeder Attacke auf den Sprecher muss der Angreifer eine erfolgreiche Probe auf "Aufmerksamkeit" ablegen, um zu treffen.	15
			Eisiger Hauch	Ein kegelförmiger Bereich mit einer maximalen Größe von 5m ² wird um 30°C abgekühlt. Lebewesen innerhalb dieses Kegels bekommen für W6 Runden einen Abzug von -30 Punkten auf alle Proben auf KB- und FF-Fertigkeiten.	17
			Spiegelbild	Der Sprecher erzeugt ein Spiegelbild von sich selbst. Dadurch verringert sich die Trefferchance eines Angreifers um 50%. Vor jedem Angriff wird mit einem W10 gewürfelt. Bei einer geraden Zahl ist der Angriff erfolgreich, bei einer ungeraden Zahl geht der Angriff ins Leere.	17
			Blitz	Ein Blitz, der pro 2 Stufen des Sprechers W6 Schaden verursacht. Der Blitz durchdringt dabei alle Ziele auf einer Linie, bis er auf ein unbewegliches Hindernis trifft. Hat der Sprecher z.B. die Stufe 10, verursacht der Blitz 5W6 Schaden bei jedem Ziel.	19
			Unsichtbares erkennen	Macht für den Sprecher alles Unsichtbare in Sichtweite sichtbar.	19
			Schatten beleben	Der Schatten des Sprechers wird körperlich und kämpft an dessen Seite. Der Schatten hat die gleichen Werte wie der Sprecher, kann jedoch nicht zaubern.	21
			Paralyse brechen	Der Effekt des Zaubers "Paralyse" wird aufgehoben.	21
			Berserkerkampf	Der Sprecher empfindet keine Schmerzen und bleibt bei Bewusstsein bis seine Trefferpunkte auf -10 fallen. Wird er nicht innerhalb von 5 Minuten nach Ende des Kampfes geheilt, stirbt er. Kann nur zu Beginn oder während eines Kampfes gesprochen werden und ist wirksam, bis der Kampf vorbei ist.	23
			Sprung	Der Sprecher kann sich über eine Distanz von [Stufe des Sprechers] Metern teleportieren.	23

Mana- und Spruchspeicher

Manaspeicher	Bezeichnung :	Kapazität :	Mana
Spruchspeicher	Bezeichnung :	Kapazität :	Sprüche