



# Mensch

Name \_\_\_\_\_

Alter \_\_\_\_\_

Börse \_\_\_\_\_

Größe \_\_\_\_\_

Neandertaler (100) \_\_\_\_\_

Gewicht \_\_\_\_\_

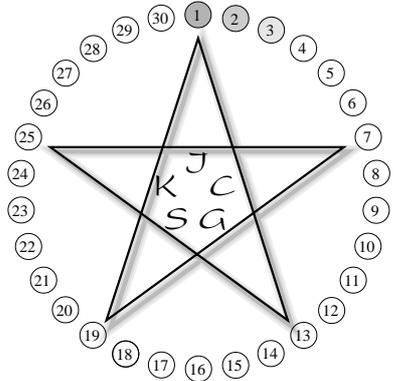
Silberlinge (10) \_\_\_\_\_

Haarfarbe \_\_\_\_\_

Knochenmark \_\_\_\_\_

Augenfarbe \_\_\_\_\_

Deut (1/10) \_\_\_\_\_



Large empty rectangular box for notes or character details.



	Trefferpunkte		Trefferpunkte
Faustkampf <input checked="" type="checkbox"/>	W6 - 2	Armbrust <input type="checkbox"/>	W6
Dolch <input type="checkbox"/>	W6 - 1	Bogen <input type="checkbox"/>	W6 - 1
Schwert <input type="checkbox"/>	W6		
Bihänder <input type="checkbox"/>	2W6 - 1	 	
Zwergenaxt <input type="checkbox"/>	2W6	Platzwert (G+I)	Bewegungswert in Metern
Lederrüstung <input type="checkbox"/>	RS 2		
Kettenhemd <input type="checkbox"/>	RS 4		
Schild <input type="checkbox"/>	RS 2		

Oktober 98 - Mai 99 © Georg Conrad

## Zauberkunst

- Dentalschlag   
„Mentum, Dentum, Klinikum.“  
TP: 2W6 (RS sinnlos) • Dieser imaginäre Faustschlag – der Magier macht eine boxende Bewegung – verursacht heftigen Kieferschmerz.
- Entmutigen   
„Buh.“  
Beide Hände werden ruckartig angehoben und den Verzauberten verläßt augenblicklich der Mut (eine erschwerte Probe sei ihm gestattet). Ist seine Angst allzu groß (Probe mißlungen), so wird er schleunigst die Flucht ergreifen.
- Fernsehen   
„Schaumerma.“  
Bildet man mit den Fäusten vor den Augen ein imaginäres Fernglas, so zeigt sich die Wirkung in magischem Weitblick.
- Fliegendes Auge   
„Glasauge sei wachsam.“  
Der Magier bedeckt ein Auge mit der Hand, daraufhin ist es ihm möglich, sein Sehvermögen (des bedeckten Auges) frei durch den Raum schweben zu lassen und zwar genau so schnell wie er normalerweise zu laufen vermag. Das fliegende Auge des Magiers bleibt dabei unsichtbar und kann Materie, abgesehen von unedlen Metallen, ungehindert durchfliegen. Aber es birgt eine Gefahr, denn wird es verletzt, was jedoch nur durch Magie möglich ist, verliert der Magier ein Augenlicht.
- Gedankengang   
„Zeichnung gemacht, dran gedacht, Knauf angebracht. Nicht zu lang, das macht mich bang, fertig ist mein Gedankengang.“  
Der Zaubernde malt mit dem Finger die Umriss einer Tür an eine Wand (Stein, Holz...). Ist die Wand nicht zu dick (< 1 m), entsteht eine imaginäre Tür, die man öffnen und durchschreiten kann. Ist der Magier der Wandstärke nicht gewachsen, sieht man hinter der geöffneten Tür einen dunklen Gang. Keine Fackel vermag sein Ende zu erleuchten. Betritt man diesen und verläßt ihn nicht rechtzeitig (EN, Tür verschwindet), ist man gefangen.
- Heilen   
„Heile, heile Gänschen.“  
LE: W6 • Der Magier formt mit beiden Händen eine nach unten offene Halbkugel und deckt damit die wunde Körperstelle ab. Wunden schließen sich, gebrochene Knochen richten sich und zahlreiche Krankheiten werden so besiegt.
- Licht   
„Lumen und Luminophor, wo bin ich hier nur.“  
Licht: 2W6h • Ein kurzes Fingerschnippen und der Magier erzeugt justament genau an diesem Punkt im Raum ein kaltes, blaues Licht (fackelhell). Verändert der Zauberer seine Position, folgt das Leuchten automatisch, es sei denn er konzentriert sich auf das Gegenteil. Man kann den immateriellen leuchtenden Punkt nicht ergreifen.

- Magiedetektor   
„Wär' das denn tragisch, wenn da was magisch, frage ich – mich?“  
Der Magier blickt in die Runde und entdeckt mit Hilfe dieses Zauberspruches alle magie-behafteten Dinge, auch die durch einen Zauber verborgenen werden offenbart, denn für eine Weile (EN) wird man ihrer Aura gewahr. Aber: Er erkennt lediglich, daß etwas magisch ist, nicht was diese Magie zu bewirken vermag.
- Schweben   
„Die Macht sei mit mir.“  
100KG • Der Zauberer tut so, als ob er das Objekt, welches er bewegen möchte, wirklich anheben würde. Dazu muß er es natürlich nicht berühren, aber sehen.
- Sprengsatz   
„Die Zeit verrinnt, doch sie gewinnt – bumm.“  
TP: 3W10 • Nachdem die Stelle, die explodieren soll, mit der Hand berührt wurde, bleibt die vom Zauberer festgelegte (gewünschte, gedachte) Zeitspanne, um genügend Abstand zu gewinnen.  
PS: Dieser Spruch öffnet fast jede Tür, macht aber verdammt viel Lärm!

**Beschreibung**  
Menschliche Spielcharaktere können Kämpfer, Priester, Diebe, Zauberer, Quacksalber und was Dir sonst noch einfallen sollte werden.

**Eigenschaften**  
Die Eigenschaftsermittlung findet nach den HPG-üblichen Regeln statt.

**Magie**  
Menschliche Spielcharaktere die Zauberer werden möchten wählen aus der nebenstehenden Liste 7 Zauber aus (doppelte, dreifach... erlaubt, zusätzliche Kästchen malen). Die Überzähligen werden durchgestrichen! Fortan ist das Tragen von unedlem Metall mit Zauberschmerz (so eine Art Kopfschmerz) verbunden. Spielcharaktere die auf ein Schwert nicht verzichten möchten müssen alle Zauber streichen.

**Persönliches**  
Name, Größe, Gewicht sollten zur Figur passen. Das übliche Einstiegsalter ist 2W6 + 15.