

Ungelernte Fertigkeiten					
Akrobatik	(+8)	Meucheln	(+0)	Tanzen	(+8)
Baukunde	*(-2)	Naturkunde	*(-2)	Tarnen	(+3)
Beredsamkeit	*(+1)	Pflanzenkunde	*(-2)	Tauchen	(+9)
Beschatten	(+3)	Reiten	(+5)	Tierkunde	*(-2)
Betäuben	(+6)	Rudern	(+3)	Trinken	(+7)
Erzählen	*(+2)	Sagenkunde	*(-2)	Verbergen	*(+1)
Fallen entdecken	*(-2)	Schleichen	(+3)	Verführen	(+3)
Fallenmechanik	(+0)	Schlittschuhfahren	(+3)	Verhören	(+3)
Fallenstellen	(+1)	Schlösser öffnen	(+0)	Verkleiden	*(+3)
Fangen	(+8)	Schwimmen	(+3)	Wagenlenken	(+3)
Geheimmech. öffnen	*(-1)	Seilkunst	(+4)	Wahrnehmung	*(+0)
Kamelreiten	(+5)	Singen	(+4)	Werfen	(+4)
Kampftaktik	*(+3)	Springen	(+8)	Winden	*(+0)
Klettern	(+8)	Spurenslesen	*(-2)	Zauberkunde	*(-2)
Landeskunde (Alba)	(+6)	Stehlen	(+3)	Überleben Heimat	(+6)
Menschenkenntnis	*(+1)	Suchen	*(+1)		
Gedruckt am 16. Februar 2009					



Figur	Batracho Myomacia
Spieler	Hendrik



Zauberformel	Erfolgs- wert	AP	Art	Stufe	Zauber- -dauer	Reich- -weite	Wirkungs- -ziel	Wirkungs- -bereich	Wirkungs- -dauer	Ur- -sprung	Material	Prozess
Bannen von Dunkelheit	12	1	Wort	1	1 s	0 m	Umgebung	9 m Uk	10 min	göttlich	Fliegenpilz (1 SS)	Feuer erschafft Feuer
Handauflegen	12	2	Geste	1	10 s	B	Körper	1 Ws	0	druidisch		Holz erschafft Feuer
Macht über die belebte Natur	14	2: Gr	Wort	2	10 s	30 m	Geist	1 Ws:Gr	min 2 h	dämonisch		Magan beherrscht Wasser
Stärke	14	1:Ws	Geste	1	1 s	30 m	Körper	max 10 Ws	2 min	dämonisch		Magan verändert Erde
Wagemut	14	2	Geste	2	5 s	15 m	Geist	1 Ws	2 min	göttlich		Luft verändert Feuer
Zähmen	14	1:Gr	Wort	1	5 s	30 m	Geist	1Ws:Gr	2 h	druidisch		Wasser beherrscht Wasser