



Abenteurer vom 10.10.2016
MAGUS Print vom
10. Oktober 2016

angeborene und erlernte Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten		
Fertigkeit	PP	EW
Robustheit	–	+9
Abrichten	1	+13
Akrobatik	1	+10
Athletik		+4
Balancieren		+12
Erste Hilfe		+6
Fallenstellen		+5
Geländelauf		+16
Klettern	2	+16
Landeskunde KanThaiPan		+4
Laufen		+5
Lesen von Zauberschrift	2	+15
Meditieren		+10
Musizieren Panflöte		+8
Reiten		+14
Scharfschießen Werfen		+7
Schwimmen		+13
Seemannsgang		+13
Seilkunst	1	+10
Springen		+17
Spurenlesen	1	+7
Suchen		+6
Tauchen		+12
Zeichensprache		+9
Überleben im Dschungel		+6
Überleben im Gebirge	1	+6
Überleben im Schnee		+6
Überleben im Sumpf	1	+6
Überleben im Wald	2	+6
Überleben in der Steppe		+6
Überleben in der Wüste	1	+6
Dolch		+5
Fuchtel	2	+10
kleiner Schild	1	+3
Kurzschwert		+5
waffenloser Kampf		+15
Werfen		+8

Waffe - EP:11(52) (Reichweite)	Erfolgswert	Waffenrang Abwehrmod.
	Schaden	
Rauhen	+8	
	W6-1	
Dolch	+5	+2
	W6+2	-2 +2
Fuchtel* (2/2) goldener Panzer	+12	+2
	W6+6	-1 0
kleiner Schild* (1/0) Ornut geweiht	+4	
	-1AP	
Kurzschwert	+5	+2
	W6+3	
waffenloser Kampf	+15	+2
	W6+1	-2 +2
Werfen mit var 0/1-2/3-4/5-6 .. 0/1-10/11-20/21-30	+8	
	W6-3..W6+2	
Felsenfaust *(0/0) nicht Handgemenge	+15	
	W6+3	
Schlachtenwahnsinn +(0/1) (AP +1) Gegner WM-2 Ang	+4 Raufen	
Stärke +(0/1) (AP +1)	+1 Raufen	
Wagemut +(2/1) Abwehr WM-2	+	

Rüstungsklassen	LR/OR
Schutz vor LP-Verlust	2/0
Abwehr	+16
mit Verteidigungswaffe	+18 +20

Grundkenntnisse in				
Einhandschwert	<input type="checkbox"/>	Stichwaffe	<input checked="" type="checkbox"/>	Armbrust
Einhandschlagwaffe	<input type="checkbox"/>	Spießwaffe	<input type="checkbox"/>	Bogen
Zweihandschwert	<input type="checkbox"/>	Kettenwaffe	<input type="checkbox"/>	Schleuder
Zweihandschlagwaffe	<input type="checkbox"/>	Fesselwaffe	<input type="checkbox"/>	Wurfscheibe
Kampf ohne Waffen	<input checked="" type="checkbox"/>	Zauberstäbe	<input type="checkbox"/>	Wurfspeer
Stangenwaffe	<input type="checkbox"/>	Schild	<input checked="" type="checkbox"/>	Kampfstab
Stielwurfwaffe	<input type="checkbox"/>	Parierwaffe	<input type="checkbox"/>	Peitsche

Ungelernte Fertigkeiten			
Baukunde	(+0)	Rudern	(+3)
Beredsamkeit	*(+1)	Sagenkunde	*(-2)
Beschatten	(+3)	Schleichen	(+3)
Betäuben	(+6)	Schlittenfahren	(+3)
Erzählen	(+4)	Schlösser öffnen	(+0)
Fallen entdecken	*(-2)	Singen	(+4)
Fallenmechanik	(+0)	Stehlen	(+3)
Fangen	(+8)	Tanzen	(+8)
Geheimrechen. öffnen	*(-1)	Tarnen	(+3)
Kamelreiten	(+5)	Tierkunde	*(-2)
Kampftaktik	(+5)	Trinken	(+7)
Landeskunde (Rawindra)	(+8)	Verbergen	*(+1)
Menschenkenntnis	(+3)	Verführen	(+3)
Meucheln	(+0)	Verhören	(+3)
Naturkunde	*(-2)	Verkleiden	(+5)
Pflanzenkunde	*(-2)	Wagenlenken	(+3)



Figur	Batracho Myomakia
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 <i>Um den Zauberer wird die Umgebung von diffusem trübem Tageslicht erhellt. Das Licht durchdringt auch Materie bis 30cm Dicke, aber kein Metall.</i>	19	1	Wort	1	1 s	0 m	Umgebung	9 m Uk	10 min	göttlich		Feu ersch Feu
Felsenfaust <i>Die Person, die Ziel der Magie werden soll, muß einen Kieselstein in der einer Faust halten, während der Zauberer sein Ritual vollbringt. Erfolgswert wie waffenloser Kampf, Schaden = 1W6 (Kieselstein 1KS).</i>	19	2	Geste	2	10 s	B	Körper	1 Ws	2 min	elementar	Kieselstein (1KS)	Erd verwa Hol
Handauflegen <i>Die Lebenskräfte erschöpfter Lebewesen werden durch Handauflegen wieder geweckt. Der Verzauberte erhält 1W6 AP zurück. Der Zauber darf auf das Wesen nur einmal am Tage angewandt werden.</i>	19	2	Geste	1	10 s	B	Körper	1 Ws	0	druidisch		Hol ersch Feu
Heilen von Wunden <i>Die Lebensmagie des Zauberers schließt klaffende Wunden, stillt Blutungen und lindert Verbrennungen, indem sie die körpereigene Regeneration beschleunigt. Der Verzauberte gewinnt 1W6 LP&AP zurück. Der Abenteurer kann nur alle drei Tage LP&AP zurückgewinnen. Es ist aber ausdrücklich erlaubt innerhalb kurzer Zeit demselben Lebewesen mit 'Heilen von Wunden' und 'Heilen von schweren Wunden' zu helfen.</i>	19	3	Geste	2	1 min	B	Körper	1 Ws	0	druidisch		Hol ersch Erd
Heranholen <i>Der Zauberer erzeugt einen kurzen magischen Impuls, der einen Gegenstand von bis zu 10Kg Gewicht geradlinig mit B3 in seine Hand fliegen läßt. Wird der Gegenstand festgehalten, so steht ein WW:(Stärke/5) gegen EW:Zaubern. Th: Siegel ist auf der Handfläche des Z (malen dauert 1 min und 1 GS allgemein, damit 12h haltbar)</i>	19	1	Geste	1	1 s	30 m	Umgebung	1 Ob	10 s	dämonisch		Luf beweg Met
Hören von Fernem <i>Der Spruch erhöht die Wahrnehmungsfähigkeit des Verzauberten für Geräusche. Er hört für menschliche Verhältnisse ausgezeichnet und erwirbt insbesondere für die Wirkungsdauer die Fertigkeit 'Hören+10'.</i>	19	1	Gedanke	1	1 min	B	Körper	1 Ws	10 min	dämonisch		Mag verä Was
Knochenbestie <i>Dieser Spruch erschafft eine Bestie die einer ponygroßen Dogge ähnelt, welche vom Schöpfer gezeigte Wesen unabhängig angreift. Schaden richtet sich nach dem Schädel (Gebiß), Löwe=1W6+1, Krokodil=1W6+2, Bär=1W6+3, Säbelzahniger=1W6+4 (Tierschädel, -knochen und -sehnen, Fellstücke; 1 KS).</i>	19	4	Geste	4	20 s	1 km	Umgebung	-	30 min	schwarzmagisch	Tierschädel, -knochen und -sehnen, Fellstücke (1 KS)	Eis beher Hol
Macht über das Selbst <i>Der Zauberer kann seinen Körper im Rahmen seiner Art gesetzten Grenzen völlig beherrschen. So kann ein Mensch für die Dauer des Zaubers seine Muskeln so versteifen, daß er in etwa die Stärke eines Ogers erhält. Er kann die Kraft aber nur passiv anwenden (z.B. Zuhalten einer Tür, abstützen einer einstürzenden Decke, Festhalten eines Gegenstandes,...) nicht aber aktiv (z.B. gezieltes Werfen von Gegenständen, Verbiegen einer Eisenstange,...)</i>	19	1	Gedanke	1	5 s	-	Körper	Zauberer	24 h	dämonisch		Met beher Feu
Macht über die belebte Natur <i>Der Zauberer legt einen magischen Bann auf die tierische Seele. Er bringt somit normale Tiere unter seine geistige Kontrolle, so daß sie seinen Anweisungen folgen, sonst sind sie passiv. Es ist alle 2 Stunden ein WW:Resistenz erforderlich.</i>	21	2: Gr	Wort	2	10 s	30 m	Geist	1 Ws:Gr	min 2 h	dämonisch		Mag beher Was
Naturgeist rufen <i>Mit seinem Trommelspiel versucht der Schamane, einen niederen Naturgeist zu rufen, um ihn um Rat und Auskunft zu bitten (Schamanentrommel; 20GS bzw. Weißdornpfeife; 0GS; wird nicht verbraucht).</i>	19	3	Geste	3	5 min	500 m	Geist	-	2 min	druidisch	Schamanentrommel (20 GS), rec. oder Weißdornpfeife (0 GS), rec.	Hol beher Hol
Rindenhaut <i>Der Verzauberte erhält eine harte, borkige Haut, die seine Bewegungsweite um 4 senkt und ihn wie eine Kettenrüstung schützt aber auch bei leichten Treffern -3 AP (Eichenrinde; 2KS).</i>	19	2	Geste	2	10 s	B	Körper	1 Ws	10 min	druidisch	Eichenrinde (2 KS)	Hol verä Erd
Scharfblick <i>Der Spruch verbessert die Sehfähigkeit des Verzauberten bis an die Grenzen des für Menschen Möglichen. Er erwirbt für die Fähigkeiten Sehen +10 und Wahrnehmung +4</i>	19	1	Gedanke	1	1 min	B	Körper	1 Ws	10 min	dämonisch		Mag verä Feu
Schlachtenwahnsinn <i>Im Nahkampf und Handgemenge rasend, Gegner haben WM -2 auf Angriff - Z darf keine Metallrüstung tragen - Stärke +30 (max 100) +4 auf EW:Raufen - Reflexe beschleunigt, aber nicht Denken - 2 Angriffe pro Runde - doppelte B.</i>	19	4	Geste	4	10 s	-	Körper	Zauberer	2 min	druidisch		Hol verä Erd
Schutzgeist <i>Der Zauber aktiviert den persönlichen Schutzgeist einer Person, die den selben Glauben anhängt wie der Zauberer. Wenn ein WW:Abwehr, WW:Resistenz gegen Umgebung-zauber, PW:Gewandtheit oder der Erfolgswurf für 'Balancieren, Geländelauf, Klettern oder Springen' mißlingt tritt der Schutzgeist in Aktion und man erhält eine zweite Chance. War der erste Wurf 'kritisch' so kann der Schutzgeist die Wirkung nur abmildern. Der Schutzgeist greift nur einmal ein.</i>	21	3	Geste	3	1 min	B	Umgebung	1 Ws	max 10 min	göttlich		Luf beweg Erd

Figur	Batracho Myomakia
Spieler	Hendrik



Zauberformel	Erfolgswert	AP	Art	Stufe	Zauberdauer	Reichweite	Wirkungsziel	Wirkungsbereich	Wirkungsdauer	Ursprung	Material	Prozess
Stärke <i>Die Stärke eines Menschen oder ähnlichen Wesens wächst um 20 Punkte (max. auf 100), sein Erfolgswert für Raufen um +1. Als Folge können sich auch eventuell der Schadensbonus erhöhen (Fliegenpilz; 1SS).</i>	21	1:Ws	Geste	1	1 s	30 m	Körper	max 10 Ws	2 min	dämonisch	Fliegenpilz (1 SS)	Mag verä Erd
Tiergestalt <i>Der Zauberer kann mit Tiergestalt die Kraft seiner Anima vervielfachen und sich in sein Totem- oder Fylgientier verwandeln. Er erhält alle körperlichen Eigenschaften des Tieres, insbesondere dessen Bewegungs- und Angriffsmöglichkeiten, er behält seine geistigen und magischen Fähigkeiten. Die Rückverwandlung dauert 1 min und kann jederzeit durch einen Willensakt des Zauberers eingeleitet werden (Fellstück, Feder usw; 1SS).</i>	21	6	Geste	5	20 s	-	Körper	Zauberer	perm	druidisch	Fellstück oder Feder (1 SS)	Was verwa Erd
Tiersprache (Säugetiere) <i>Der Benutzer zapft seine eigene tierische Seele an, erweitert sein Bewußtsein und versetzt sich so in die Lage, tierische Lautäußerungen zu verstehen und sich umgekehrt auch mit Tieren zu verständigen. Für die Wirkungsdauer greifen selbst feindselige Tiere nicht von sich aus an.</i>	21	4	Wort	4	15 s	15 m	Körper	Zauberer	2 min	druidisch		Was erken Luf
Vision <i>Der Zauberer versetzt sich unter Verwendung rauscherzeugender Lebensmittel oder Getränke sowie unter dem Einfluß betäubender Dämpfe in eine Trance, in der er eine Vision hat, die sich auf kommende wichtige Ereignisse bezieht. Die Vision ist vage und rätselhaft, enthält aber einen wahren Kern. Bei einem kritischen Fehler erhält der Zauberer fehlerhafte Informationen (Lebensmittel, Kräuter, Pulver; 20GS).</i>	19	alle (min 3)	Geste	3	6 h	B	Geist	Zauberer	1 h	göttlich	Lebensmittel, Kräuter, Pulver (20 GS)	Was erken Luf
Wagemut <i>Der Zauber stärkt den Kampfgeist und das Vertrauen in die Götter oder den eigenen Fähigkeiten. Im Nahkampf ist der Verzauberte waghalsiger und risikofreudiger. Er erhält dadurch +2 auf seinen EW:Angriff und +1 auf den angerichteten Schaden. Dabei vernachlässigt er aber seine eigene Verteidigung und muß einen Abzug von -2 auf seine WW:Abwehr hinnehmen.</i>	21	2	Geste	2	5 s	15 m	Geist	1 Ws	2 min	göttlich		Luf verä Feu
Wundersame Tarnung <i>Dieser Zauber kann nur im Wald, Buschwerk oder ähnlich dichter Vegetation angewandt werden. Der Zauberer versetzt sich in Harmonie mit der Natur und verschmilzt praktisch mit der Umgebung. Er erhält für die Wirkungsdauer einen Zuschlag von +12 auf seinen EW:Tarnen. Er muß sich allerdings völlig regungslos verhalten.</i>	19	1	Gedanke	1	1 s	-	Umgebung	Zauberer	30 min	druidisch		Hol verä Erd
Zaubersprung <i>+8 auf EW:Springen erst ab 6m weit / 160 cm hoch - Fallhöhe 3m geringer - Wm-2 je 50cm weit - WM-2 je 10cm hoch (5cm beiStand)</i>	19	2	Geste	2	5 s	-	Körper	1 Ws	10 s	druidisch		Hol verä Erd
Zähmen <i>Der Zauberer wirkt beruhigend auf die tierische Seele ein und kann natürliche Tiere davon überzeugen, daß er und seine Begleiter Freunde sind und nichts Böses im Schilde führen. Verzauberte Tiere greifen nicht an, solange sie nicht direkt bedroht werden.</i>	21	1:Gr	Wort	1	5 s	30 m	Geist	1Ws:Gr	2 h	druidisch		Was beher Was