



MAGUS Version: 0.9.9.15

Ungelernte Fertigkeiten			
Akrobatik	*(+8)	Naturkunde	*(-2) Trinken (+7)
Baukunde	*(-2)	Pflanzenkunde	*(-2) Verbergen (+1)
Beredsamkeit	*(+1)	Rudern	(+3) Verführen (+3)
Beschatten	(+3)	Sagenkunde	*(-2) Verhören (+3)
Betäuben	(+6)	Schleichen	(+3) Verkleiden (+3)
Erzählen	*(+2)	Schlitzenfahren	(+3) Wagenlenken (+3)
Fallen entdecken	*(-2)	Schlösser öffnen	(+0) Wahrnehmung (+0)
Fallenmechanik	(+0)	Seilkunst	(+4) Werfen (+4)
Fangen	(+8)	Singen	(+4) Winden (+0)
Geheimöffn. öffnen	*(-1)	Springen	(+8) Zauberkunde *(-2)
Kamelreiten	(+5)	Spurenlesen	*(-2) Überleben Heimat (+6)
Kampftaktik	*(+3)	Stehlen	(+3)
Klettern	(+8)	Suchen	*(+1)
Landeskunde (Rawindra)	*(+6)	Tanzen	(+8)
Menschenkenntnis	*(+1)	Tarnen	(+3)
Meucheln	(+0)	Tierkunde	*(-2)

Gedruckt am 18. Januar 2011



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	14	1	Wort	1	1 s	0 m	Umgebung	9 m Uk	10 min	göttlich	Fliegenpilz (1 SS)	Feuer erschafft Feuer
Handauflegen	14	2	Geste	1	10 s	B	Körper	1 Ws	0	druidisch		Holz erschafft Feuer
Macht über die belebte Natur	16	2: Gr	Wort	2	10 s	30 m	Geist	1 Ws:Gr	min 2 h	dämonisch		Magan beherrscht Wasser
Stärke	16	1:Ws	Geste	1	1 s	30 m	Körper	max 10 Ws	2 min	dämonisch		Magan verändert Erde
Wagemut	16	2	Geste	2	5 s	15 m	Geist	1 Ws	2 min	göttlich		Luft verändert Feuer
Zähmen	16	1:Gr	Wort	1	5 s	30 m	Geist	1Ws:Gr	2 h	druidisch		Wasser beherrscht Wasser