Figur	Alan Mac Thunderbird
Spieler	Panther

Typ	AsHx (To)	Spezialisierung	Kurzschwert/	Grad	4
Herkunft	Küstenstaaten	Glaube	Ja	Stand	Unfrei

Alter	22	Gestalt	normal	Gewicht	95 kg	Körpergröße	1.93 m (groß)

Beruf	Einbrecher	Hand	Rechtshänder	Spezies	Mensch

weitere Merkmale	Unfrei-5

St	93	Ko	99	Au	68	Sb	100	KAW	9
Gs	100	In	85	pA	27	Wk	86	Geistesblitz	8
Gw	100	Zt	86	B	25	GG	0	SG	1

pers. Boni für	
Ausdauer	+6
Schaden	+4
Angriff	+2
Abwehr	+2
Zaubern	+2
Geistesmagie	+1
Körpermagie	+4
Umgebungsmagie	+2

GFP	1411	
KEP		
ZEP		
AEP		

Gold	90	
Silber	5	
Kupfer		

Regenerationstage für	√	1 2 3
Heilen von Wunden		
Heilen schw. Wunden		
Allheilung		

LP	18	
AP	36	

Sinne	
Sehen	+8
Hören	+8
Riechen	+8
Schmecken	+8
Tasten	+8
Sechster Sinn	+3

Abenteurer vom 1.1.1970

Erfolgswerte & PP	
Abwehr	+13
Zaubern	+14

Resistenzen & PP	
Gift	79
Resistenz	+12
Geistesmagie	+13
Körpermagie	+16
Umgebungsmagie	+14

MAGUS Version: 1.3.3

Sprache	Wert	Schrift
Chryseisch	+12	Valianisches Alphabet +12
Vallinga	+18	Valianisches Alphabet +8
Ferangah	(+8)	
Ffomorisch	(+2)	
Maralinga	(+8)	
Neu-Vallinga	(+8)	
Tuskisch	(+2)	

angeborene und erlernte Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten

Fertigkeit	PP	EW
Richtungssinn	–	+12
Balancieren		+12
Fallen entdecken		+7
Fallenmechanik		+4
Gassenwissen		+4
Geheimzeichen Zinken (Meer der fünf Winde)		+6
Geländelauf		+11
Kampf in Dunkelheit		+4
Klettern		+11
Lesen von Zauberschrift		+13
Lippenlesen		+5
Menschenkenntnis		+4
Reiten		+11
Schleichen		+8
Schlösser öffnen		+6
Schwimmen		+11
Stehlen		+8
Stimmen nachahmen		+15
Tarnen		+8
Verkleiden		+17
Zeichensprache		+5
Dolch		+7
Buckler		+3
Kurzschwert		+10
Wurfscheibe		+5

Waffe (Reichweite)	Erfolgswert / Schaden	Waffenrang / Abwehrmod.
Raufen	+11	
	W6	
Dolch* (0/0) 2 mal (nicht magisch)	+9	+2
	W6+3	-2|+2
Buckler	+3	
	-2AP	
Kurzschwert* (2/1) Flammenschwert ABW 5%	+14	+2
	W6+5	
Kurzschwert* (0/0) 3 mal (nicht magisch)	+12	+2
	W6+4	
Wurfscheibe 0/10/20/30	+7	
	W6-2	

Rüstungsklassen	OR/LR
Schutz vor LP–Verlust	0/2
Abwehr	+15
mit Verteidigungswaffe	+18

Grundkenntnisse in

Einhandschwert		Stichwaffe	X	Armbrust	
Einhandschlagwaffe		Spießwaffe		Bogen	
Zweihandschwert		Kettenwaffe		Schleuder	
Zweihandschlagwaffe		Fesselwaffe		Wurfscheibe	X
Kampf ohne Waffen		Zauberstäbe		Wurfspieß	
Stangenwaffe		Schild	X		
Stielwurfwaffe		Parierwaffe			

Ungelernte Fertigkeiten

Akrobatik	(+8)	Sagenkunde	(+0)	Werfen	(+6)
Baukunde	(+0)	Schlittenfahren	(+3)	Winden	(+0)
Beredsamkeit	*(+1)	Seilkunst	(+4)	Zauberkunde	(+0)
Beschatten	(+3)	Singen	*(+2)	Überleben im Wald	(+6)
Betäuben	(+6)	Springen	(+8)		
Erzählen	*(+2)	Spurenlesen	(+0)		
Fallenstellen	(+1)	Suchen	(+3)		
Fangen	(+8)	Tanzen	(+8)		
Geheimmech. öffnen	(+1)	Tauchen	(+9)		
Kamelreiten	(+5)	Tierkunde	(+0)		
Kampftaktik	*(+3)	Trinken	(+9)		
Landeskunde (Küstenstaaten)	(+8)	Verbergen	(+3)		
Meucheln	(+0)	Verführen	*(+1)		
Naturkunde	(+0)	Verhören	*(+1)		
Pflanzenkunde	(+0)	Wagenlenken	(+3)		
Rudern	(+3)	Wahrnehmung	(+2)		

Gedruckt am 28. September 2014

Figur	Alan Mac Thunderbird
Spieler	Panther

Zauberformel	Erfolgs-wert	AP	Art	Stufe	Zauber--dauer	Reich-weite	Wirkungs-ziel	Wirkungs-bereich	Wirkungs-dauer	Ur-sprung	Material	Prozess
Bärenwut	16	1	Geste	1	1 s	-	Körper	Zauberer	2 min	druidisch	eigenes Blut	Hol verä Erd
Ein verletzter Zauberer kann sich wie ein verwundeter Bär oder Eber in Raserei versetzen. Stärke +30 (max 100) +4 auf EW:Raufen, auch selbst verletzen ist möglich in einer runde (-1 LP&AP) Abwehr ist in der Runde möglich.												
Dämonische Zaubermacht	14	1	Wort	1	10 min	-	Körper	Zauberer	1 h	schwarzmagisch		Mag verä Was
Dieser Zauber steigert das Talent des Zauberers, die Mächte des Chaos zu nutzen und Magie zu wirken. Er erhält +2 auf alle EW:Zaubern für Sprüche, die während der Wirkungsdauer begonnen wurden.												
Feuerkugel	16	2	Geste	2	5 s	50 m	Umgebung	3 m Uk	2 min	elementar	Blutstein (3GS)	Feu ersch Feu
Der Zauberer erzeugt in etwa einem Meter Entfernung eine in der Luft schwebende feurige Kugel. Er kann sie mit seiner Willenskraft um 3m pro 10sec bewegen und sie jederzeit explodieren lassen. Schaden bis zu 4-1 W6 schweren Schaden, (Holztür 3W6 Strukturschaden) Feuerempfindliche Wesen erleiden den doppelten Schaden, Rüstung verringert den LP-Verlust.												
Macht über das Selbst	14	1	Gedanke	1	5 s	-	Körper	Zauberer	24 h	dämonisch		Met beher Feu
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,...)												
Schmerzen	16	2	Geste	2	5 s	30 m	Körper	1 Ws	1 min	dämonisch	Silber- oder Knochennadel (5 SS)	Mag zerst Feu
Das Opfer des Zaubers leidet ohne ersichtliche Ursache unter stechenden Schmerzen und verliert 1W6 AP. Während der Wirkungsdauer erleidet der Verzauberte -4 auf alle Erfolgs- und Widerstandswürfe und kann sich bestenfalls mit halber Geschwindigkeit bewegen (Silber- oder Knochennadel; 5 SS).												
Schwäche	16	1:Ws	Geste	1	1 s	30 m	Körper	max 10 Ws	2 min	dämonisch	Eschenrinde (1 SS)	Mag verä Erd
Für die Dauer des Zaubers verlieren Menschen und ähnliche Wesen 20 Punkte von ihrer Stärke, und ihr Erfolgswert für Raufen sinkt um -1. Bei Tieren wird einfach bei jedem Treffer 1 Punkt weniger Schaden angerichtet (Eschenrinde; 1 SS).												
Wundersame Tarnung	14	1	Gedanke	1	1 s	-	Umgebung	Zauberer	30 min	druidisch		Hol verä Erd
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.												