



Figur	Olaf Corwin
Spieler	Panther



Typ	Nordlandschamanenbarbar	Spezialisierung	Streitaxt/	Grad	2
Herkunft	Fuardain	Glaube	schamanistisch	Stand	Mittelschicht
Alter	23	Gestalt	normal	Gewicht	84 kg
Beruf	Seemann	Hand	Rechtshänder	Körpergröße	1.83 m (groß)
weitere Merkmale	tja				
Spezies	Mensch				

St	83	Ko	94	Au	33	Sb	31	KAW	8
Gs	95	In	64	pA	59	Wk	99	Geistesblitz	6
Gw	89	Zt	66	B	25	GG	0	SG	0

pers. Boni für		GFP	430	Gold	175
Ausdauer	+6	KEP		Silber	3
Schaden	+4	ZEP		Kupfer	
Angriff	+1	AEP		Regenerationstage für	✓ 1 2 3
Abwehr	+1			Heilen von Wunden	
Zaubern	+1			Heilen schw. Wunden	
Geistesmagie	+3			Allheilung	
Körpermagie	+4				
Umgebungs- magie	+4				

LP	18
AP	16

Sinne	
Sehen	+8
Hören	+8
Riechen	+8
Schmecken	+10
Tasten	+8
Sechster Sinn	+2



Abenteurer vom 14.6.4429107

Erfolgswerte & PP	
Abwehr	+12
Zaubern	+12

Resistenzen & PP	
Gift	77
Resistenz	+11
Geistesmagie	+14
Körpermagie	+15
Umgebungs- magie	+15

Einstellungen-oe.png

MAGUS Version: 1.3.3

Sprache	Wert	Schrift
Chryseisch	+12	
Twyneddisch	+17	
Albisch	(+7)	
Comentang	(+7)	
Erainnisch	(+7)	
Ferangah	(+2)	
Ffomorisch	(+2)	
Maralinga	(+2)	
Neu-Vallinga	(+2)	
Tuskisch	(+2)	
Vallinga	(+2)	
C:und Einstellungen-oc.png		

angeborene und erlernte Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten		
Fertigkeit	PP	EW
Geländelauf		+15
Giftmischen		+4
Himmelskunde		+5
Kampf in Schlachtreihe		+5
Klettern		+10
Lesen von Zauberschrift		+12
Meditieren		+8
Reiten		+15
Rudern		+10
Schwimmen		+15
Seilkunst		+6
Tauchen		+15
großer Schild		+1
kleiner Schild		+1
Langbogen		+6
Langschwert		+5
Schlachtbeil		+5
Streitaxt		+9

Waffe (Reichweite)	Erfolgswert Schaden	Waffenrang Abwehrmod.
Raufen	+9	
großer Schild	+1	
kleiner Schild	+1	
Langbogen	+7	
verst. Langbogen	+7	
Langschwert	+6	
Schlachtbeil	+6	-2
Streitaxt	+10	

Rüstungsklassen	OR/LR
Schutz vor LP-Verlust	0/2
Abwehr	+13
mit Verteidigungswaffe	+14 +14



Grundkenntnisse in	
Einhandschwert	<input checked="" type="checkbox"/> Stichwaffe
Einhandschlagwaffe	<input checked="" type="checkbox"/> Spießwaffe
Zweihandschwert	<input checked="" type="checkbox"/> Kettenwaffe
Zweihandschlagwaffe	<input checked="" type="checkbox"/> Fesselwaffe
Kampf ohne Waffen	<input checked="" type="checkbox"/> Zauberstäbe
Stangenwaffe	<input checked="" type="checkbox"/> Schild
Stielwurfwaffe	<input checked="" type="checkbox"/> Parierwaffe

Ungelernte Fertigkeiten			
Akrobatik	(+8)	Meucheln	(+0)
Balancieren	(+8)	Naturkunde	(+0)
Baukunde	(+0)	Pflanzenkunde	(+0)
Beredsamkeit	*(+1)	Sagenkunde	(+0)
Beschatten	(+3)	Schleichen	(+3)
Betäuben	(+6)	Schlittenfahren	(+3)
Erzählen	(+4)	Schlösser öffnen	(+0)
Fallen entdecken	(+0)	Singen	(+4)
Fallenmechanik	(+0)	Springen	(+8)
Fallenstellen	(+1)	Spurenlesen	(+0)
Fangen	(+8)	Stehlen	(+3)
Geheimmech. öffnen	(+1)	Suchen	(+3)
Kamelreiten	(+5)	Tanzen	(+8)
Kampftaktik	*(+3)	Tarnen	(+3)
Landeskunde (Fuardain)	(+8)	Tierkunde	(+0)
Menschenkenntnis	(+3)	Trinken	(+9)

Gedruckt am 12. September 2014

