Figur	Olaf Corwin
Spieler	Panther

Typ	Nordlandschamanenbarbar	Spezialisierung	Streitaxt/	Grad	4
Herkunft	Fuardain	Glaube	schammanistisch	Stand	Mittelschicht

Alter	23	Gestalt	normal	Gewicht	84 kg	Körpergröße	1.83 m (groß)

Beruf	Seemann	Hand	Rechtshänder	Spezies	Mensch

weitere Merkmale	kann Gegenzaubern

St	83	Ko	94	Au	33	Sb	31	KAW	8
Gs	95	In	64	pA	59	Wk	98	Geistesblitz	6
Gw	91	Zt	66	B	25	GG	0	SG	1

pers. Boni für	
Ausdauer	+6
Schaden	+4
Angriff	+1
Abwehr	+1
Zaubern	+1
Geistesmagie	+3
Körpermagie	+4
Umgebungsmagie	+4

GFP	1060	
KEP		
ZEP		
AEP		

Gold	444	
Silber	2	
Kupfer		

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

LP	18	
AP	31	

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

Abenteurer vom 15.4.4440506

Erfolgswerte & PP	
Abwehr	+12
Zaubern	+13

Resistenzen & PP	
Gift	77
Resistenz	+11
Geistesmagie	+14
Körpermagie	+15
Umgebungsmagie	+15

EinstellungenDateien100-oc.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 EinstellungenDateien100-oc.png

angeborene und erlernte Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten

Fertigkeit	PP	EW
Erste Hilfe		+6
Geländelauf		+15
Geomantie		+4
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
Tierkunde		+4
Zeichensprache		+4
großer Schild		+2
kleiner Schild		+3
Langbogen		+6
Langschwert		+5
Schlachtbeil		+5
Streitaxt		+10

Waffe (Reichweite)	Erfolgswert / Schaden	Waffenrang / Abwehrmod.
Raufen	+9 / W6	
großer Schild	+2 / 0AP	
kleiner Schild	+3 / -1AP	
Langbogen 0/30/120/200	+7 / W6+1	
verst. Langbogen 0/30/120/200	+7 / W6+2	
Langschwert	+6 / W6+5	
Schlachtbeil (Einhändig|Beidhändig)	+6 / W6+5	-2 / +1|-2
Streitaxt	+11 / W6+5	

Rüstungsklassen	OR/LR
Schutz vor LP–Verlust	0/2
Abwehr	+13
mit Verteidigungswaffe	+15|+16

Grundkenntnisse in

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

Ungelernte Fertigkeiten

Akrobatik	(+8)	Meucheln	(+0)	Verführen	*(+1)
Balancieren	(+8)	Naturkunde	(+0)	Verhören	*(+1)
Baukunde	(+0)	Pflanzenkunde	(+0)	Verkleiden	(+5)
Beredsamkeit	*(+1)	Sagenkunde	(+0)	Wagenlenken	(+3)
Beschatten	(+3)	Schleichen	(+3)	Wahrnehmung	(+2)
Betäuben	(+6)	Schlittenfahren	(+3)	Werfen	(+5)
Erzählen	(+4)	Schlösser öffnen	(+0)	Winden	(+0)
Fallen entdecken	(+0)	Singen	(+4)	Zauberkunde	(+0)
Fallenmechanik	(+0)	Springen	(+8)	Überleben im Wald	(+6)
Fallenstellen	(+1)	Spurenlesen	(+0)		
Fangen	(+8)	Stehlen	(+3)		
Geheimmech. öffnen	(+1)	Suchen	(+3)		
Kamelreiten	(+5)	Tanzen	(+8)		
Kampftaktik	*(+3)	Tarnen	(+3)		
Landeskunde (Fuardain)	(+8)	Trinken	(+9)		
Menschenkenntnis	(+3)	Verbergen	(+3)		

Gedruckt am 12. September 2014

Figur	Olaf Corwin
Spieler	Panther

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		Feu ersch Feu
Um den Zauberer wird die Umgebung von diffusem trüben Tageslicht erhellt. Das Licht durchdringt auch Materie bis 30cm Dicke, aber kein Metall.												
Bärenwut	14	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.												
Heilen von Wunden	14	3	Geste	2	1 min	B	Körper	1 Ws	0	druidisch		Hol ersch Erd
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.												
Kälteschutz	14	1	Gedanke	1	1 s	-	Körper	Zauberer	2 min	dämonisch		Feu verä Erd
Der Zauberer erleidet durch große Kälte keinen Schaden, solange die Temperaturen nicht unter -100° Celsius sinken.												
Schwäche	14	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).												
Wagemut	14	2	Geste	2	5 s	15 m	Geist	1 Ws	2 min	göttlich		Luf verä Feu
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 seien 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.												