Figur	Salvatore Cilagi
Spieler	Panther

Typ	Söldner	Spezialisierung	Langschwert	Grad	7
Herkunft	Küstenstaaten	Glaube		Stand	Mittelschicht

Alter	24	Gestalt	normal	Gewicht	89 kg	Körpergröße	1.88 m (groß)

Beruf	Kapitän	Hand	Rechtshänder	Spezies	Mensch

weitere Merkmale	

St	86	Ko	100	Au	59	Sb	71	KAW	8
Gs	98	In	76	pA	61	Wk	100	Geistesblitz	7
Gw	96(56)	Zt	72	B	22(10)	GG	0	SG	3

pers. Boni für	
Ausdauer	+7
Schaden	+4
Angriff	+2
Abwehr	+2
Zaubern	+1
Geistesmagie	
Körpermagie	+4
Umgebungsmagie	+2

GFP	9904	
KEP		
ZEP		
AEP	87	

Gold	4870	
Silber		
Kupfer		

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

LP	17	
AP	56	

Sprache	Wert	Schrift
Chryseisch	+12	Valianisches Alphabet +8
Maralinga	+12	Valianisches Alphabet +12
Moravisch	+6	
Neu-Vallinga	+17	Valianisches Alphabet +5
Ferangah	(+7)	
Ffomorisch	(+2)	
Tuskisch	(+2)	
Vallinga	(+7)	

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

Abenteurer vom 1.1.1970

Erfolgswerte & PP	
Abwehr	+14
Zaubern	

MAGUS Version: 1.3.3

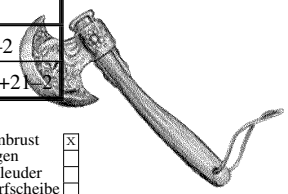
Resistenzen & PP	
Gift	80
Resistenz	+13
Geistesmagie	+13
Körpermagie	+17
Umgebungsmagie	+15

angeborene und erlernte Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten

Fertigkeit	PP	EW
Berserkergang	–	-17
Balancieren		+14
Ballista bedienen		+5
Beidhändiger Kampf		+3
Geländelauf		+16
Glücksspiel		+15
Kampf in Schlachtreihe		+15
Kampf in Vollrüstung		+15
Kampf zu Pferd		+16
Katapult bedienen		+5
Klettern		+16
Reiten		+16
Rudern		+12
Schiffsführung		+16
Schwimmen		+16
Schätzen		+10
Seemannsgang		+10
Seilkunst		+12
Steuern		+15
Trinken		+11
Verhören		+10
Verkleiden		+12
Zeichensprache		+10
Dolch		+13
großer Schild		+1
kleiner Schild		+5
Langschwert		+14
Schlachtbeil		+5
schwere Armbrust		+12
waffenloser Kampf		+11

Waffe (Reichweite)	Erfolgswert / Schaden	Waffenrang / Abwehrmod.
Raufen	+11	
	W6	
Dolch* (1/0)	+16–1	+2
	W6+3	-2|+2
Dolch	+15–1	+2
	W6+3	-2|+2
großer Schild	+1	
	0AP	
kleiner Schild	+5	
	-1AP	
Langschwert	+16–1	
	W6+5	
Schlachtbeil (Einhändig|Beidhändig)	+7–1	-2
	W6+5	+1|-2
schwere Armbrust 0/30/120/240	+14–1	
	2W6-1	
waffenloser Kampf	+13–1	+2
	W6+1	-2|+2

Rüstungsklassen	TR/VR
Schutz vor LP–Verlust	1/5
Abwehr	+16–2
mit Verteidigungswaffe	+17|+17|+2|–2



Grundkenntnisse in

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

Ungelernte Fertigkeiten

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

Gedruckt am 28. September 2014