



Figur	Dvarsker
Spieler	Spielleiter



Typ	Schildbeisser (Kr)	Spezialisierung		Grad	10
Herkunft	Belogora	Glaube	Zornal Eisenhand	Stand	Adel
Alter	266	Gestalt	normal	Gewicht	80 kg
Beruf		Hand	Beidhändig	Körpergröße	1.43 m (klein)
weitere Merkmale					

St	100	Ko	92	Au	61 ⁺⁵	Sb	65	KAW	10
Gs	83	In	89	pA	87	Wk	77	Geistesblitz	8
Gw	50	Zt	44	B	16 _(13,13)	GG	7	SG	8

pers. Boni für		GFP	64800	Gold	4400
Ausdauer	+7	KEP		Silber	300
Schaden	+4	ZEP		Kupfer	
Angriff	+1	AEP	100	Regenerationstage für	✓ 1 2 3
Abwehr				Heilen von Wunden	
Zaubern				Heilen schw. Wunden	
Geistesmagie	+4			Allheilung	
Körpermagie	+6				
Umgebungsmagie					

LP	19
AP	75

Sinne	
Sehen	+8
Hören	+8
Riechen	+8
Schmecken	+8
Tasten	+8
Sechster Sinn	+1



Abenteurer vom 24.11.2011

Erfolgswerte & PP	
Abwehr	+16
Zaubern	+2

Resistenzen & PP	
Gift	76
Resistenz	+15
Geistesmagie	+19
Körpermagie	+21
Umgebungsmagie	+15



MAGUS Version: 0.9.9.15

Sprache	Wert	Schrift
Albisch	+12	
Aranisch	+12	
Comentang	+12	
Dvarskar	+19	Zwergenrunen Futhark +16
Gnomenon	+14	Zwergenrunen Futhark +8
Moravisch	+15	
Tegarisch	+10	
Vallinga	+14	
Waelaska	+12	
Altoqua	(+2)	
Berekusch	(+0)	
Chryseisch	(+4)	
Erainnisch	(+2)	
Ferangah	(+4)	
Halftan	(+2)	
Maralinga	(+4)	
Medjisisch	(+0)	
Neu-Vallinga	(+4)	
Twyneddisch	(+2)	

angeborene und erlernte Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten		
Fertigkeit	PP	EW
Nachtsicht	-	+8
Robustheit	-	+9
Nachtsicht	-	+8
Athletik		+16
Ballista bedienen		+12
Baukunde		+17
Beredsamkeit		+13
Erste Hilfe		+11
Erzählen		+19
Geheimzeichen Ogam-Ritzungen		+15
Geländelauf		+16
Kampf in Schlachtreihe		+12
Kampf in Vollrüstung		+18
Kampftaktik		+21
Katapult bedienen		+12
Lippenlesen		+12
Meditieren		+12
Menschenkenntnis		+13
Rechnen		+14
Sagenkunde		+16
Schätzen		+17
Scharfschießen schwere Armbrust		+10
Scharfschießen leichte Armbrust		+12
Schlittenfahren		+15
Schwimmen		+16
Trinken		+13
Überleben im Gebirge		+19
Überleben im Schnee		+14
Überleben im Wald		+12
Wagenlenken		+17
Wahrnehmung		+7
waffenloser Kampf		+13
Schlachtbeil		+12
Morgenstern		+10
Langschwert		+11
Faustkampf		+14
kleiner Schild		+4
großer Schild		+5
Wurfaxt		+13
schwere Armbrust		+12

Waffe (Reichweite)	Erfolgswert Schaden	Waffenrang Abwehrmod.
Raufen	+9 W6	
waffenloser Kampf	+14 W6+2	+2 -2 +2
Schlachtbeil (Einhändig/Beidhändig)	+13 W6+5 7	-2 +1 -2
Morgenstern	+11 W6+6	-2 +1 -1
Langschwert	+12 W6+5	
Faustkampf	+15 W6+2	+2 -2 +2
großer Schild	+5 OAP	
Wurfaxt 0/10/20/30	+14 W6	
schwere Armbrust 0/30/120/240	+13 2W6-1	
Handaxt	+14 W6+4	
Streitaxt*\$*(2/1)	+20 W6+6	
Kriegshammer	+15 W6+4	

Rüstungsklassen	KR/KR
Schutz vor LP-Verlust	3/3
Abwehr	+16
mit Verteidigungswaffe	+18 +21



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

Ungelernte Fertigkeiten			
Akrobatik	*(+6)	Rudern	(+3) Verkleiden (+5)
Balancieren	*(+6)	Schleichen	*(+1) Winden *(-2)
Beschatten	*(+1)	Schlösser öffnen	(+0) Zauberkunde (+0)
Betäuben	(+6)	Seilkunst	(+4) Überleben Heimat (+6)
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)
Klettern	*(+6)	Tarnen	(+3)
Landeskunde (Belogora)	(+8)	Tauchen	(+9)
Meucheln	(+0)	Tierkunde	(+0)
Naturkunde	(+0)	Verbergen	(+3)
Pflanzenkunde	(+0)	Verführen	(+3)
Reiten	(+5)	Verhören	(+3)

angeborene und erlernte Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten		PP	EW
Nachtsicht	-	+8	
Robustheit	-	+9	
Nachtsicht	-	+8	
Athletik		+16	
Ballista bedienen		+12	
Baukunde		+17	
Bereitsamkeit		+13	
Erste Hilfe		+11	
Erzählen		+19	
Geheimzeichen Ogam-Ritzungen		+15	
Geländelauf		+16	
Kampf in Schlachtreihe		+12	
Kampf in Vollrüstung		+18	
Kampfraktik		+21	
Katapult bedienen		+12	
Lippenlesen		+12	
Meditieren		+12	
Menschenkenntnis		+13	
Rechnen		+14	
Sagenkunde		+16	
Schätzen		+17	
Scharfschießen schwere Armbrust		+10	
Scharfschießen leichte Armbrust		+12	
Schlittenfahren		+15	
Schwimmen		+16	
Trinken		+13	
Überleben im Gebirge		+19	
Überleben im Schnee		+14	
Überleben im Wald		+12	
Wagenlenken		+17	
Wahrnehmung		+7	
waffenloser Kampf		+13	
Schlachtbeil		+12	
Morgenstern		+10	
Langschwert		+11	
Faustkampf		+14	
kleiner Schild		+4	
großer Schild		+5	
Wurfaxt		+13	
schwere Armbrust		+12	
Handaxt		+13	
Wurfhammer		+12	
Werfen		+11	
Streitaxt		+17	
Streitkolben		+14	
Kriegshammer		+14	
Dolch		+14	
leichte Armbrust		+12	

Sprache	Wert	Schrift
Albisch	+12	
Aranisch	+12	
Comentang	+12	
Dvaskar	+19	Zwergenrunen Futhark +16
Gnomemon	+14	Zwergenrunen Futhark +8
Moravisch	+15	
Tegarisch	+10	
Vallinga	+14	
Waelka	+12	
Altoqua	(+2)	
Berekusch	(+0)	
Chryseisch	(+4)	
Eranmisch	(+2)	
Ferangah	(+4)	
Halfan	(+2)	
Maralinga	(+4)	
Medjisisch	(+0)	
Neu-Vallinga	(+4)	
Twyneddisch	(+2)	

Waffe (Reichweite)	Erfolgswert		Waffenrang	
	Schaden	Abwehrmod.	Schaden	Abwehrmod.
Raufen	+9			
	W6			
waffenloser Kampf	+14	+2		
	W6+2	-2 +2		
Schlachtbeil (Einhändig/Beidhändig)	+13	-2		
	W6+5 7	+1 -2		
Morgenstern	+11	-2		
	W6+6	+1 -1		
Langschwert	+12			
	W6+5			
Faustkampf	+15	+2		
	W6+2	-2 +2		
großer Schild	+5			
	OAP			
Wurfaxt 0/10/20/30	+14			
	W6			
schwere Armbrust 0/30/120/240	+13			
	2W6-1			
Handaxt	+14			
	W6+4			
Streitaxt\$(2/1)	+20			
	W6+6			
Kriegshammer	+15			
	W6+4			
Dolch	+15	+2		
	W6+3	-2 +2		

