Figur	Ma Kai Sö 10
Spieler	Panther

Typ	schnell (Sö)	Spezialisierung		Grad	10
Herkunft	Alba	Glaube		Stand	Mittelschicht

Alter	41	Gestalt	breit	Gewicht	86 kg	Körpergröße	1.78 m (mittel)

Beruf	Flußschiffer	Hand	Linkshänder	Spezies	Mensch

weitere Merkmale	noch keine Spezialisierung eingegeben

St	78	Ko	91	Au	23^{+2}	Sb	63	KAW	7
Gs	89	In	86	pA	77	Wk	77	Geistesblitz	8
Gw	88	Zt	36	B	$22_{(18)}$	GG	0	SG	17

pers. Boni für	
Ausdauer	+5
Schaden	+2
Angriff	+1
Abwehr	+1
Zaubern	-1
Geistesmagie	+1
Körpermagie	+3
Umgebungsmagie	+1

GFP	67748	
KEP		
ZEP		
AEP		

Gold	10	
Silber		
Kupfer		

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

LP	15	
AP	77	

Sprache	Wert	Schrift
Albisch	+19	
Aranisch	+12	
Altoqua	(+9)	
Comentang	(+9)	
Erainnisch	(+9)	
Halftan	(+9)	
Twyneddisch	(+9)	

Sinne	
Sehen	+8
Hören	+8
Riechen	+8
Schmecken	+10
Tasten	+8
Sechster Sinn	+1

Abenteurer vom 5.9.2014

Erfolgswerte & PP	
Abwehr	+16
Zaubern	+2

Resistenzen & PP	
Gift	75
Resistenz	+15
Geistesmagie	+16
Körpermagie	+18
Umgebungsmagie	+16

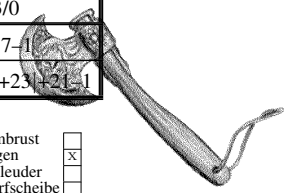
MAGUS Version: 1.3.3

angeborene und erlernte Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten

Fertigkeit	PP	EW
Gute Reflexe	–	+9
Athletik		+6
Balancieren		+15
Ballista bedienen		+9
Beidhändiger Kampf		+15
Bogenkampf zu Pferd		+13
Gassenwissen		+11
Geländelauf		+10
Glücksspiel		+16
Kampf in Schlachtreihe		+14
Kampf in Vollrüstung		+15
Kampf vom Streitwagen		+10
Kampf zu Pferd		+17
Kampftaktik		+14
Katapult bedienen		+4
Klettern		+18
Reiten		+18
Schießen vom Streitwagen		+10
Schwimmen		+15
Spurenlesen		+5
Tauchen		+10
Trinken		+11
Langschwert		+17
waffenloser Kampf		+17
Fuchtel		+5
Dolch		+16
Lanze		+15
Langbogen		+17
kleiner Schild		+4
großer Schild		+6
Faustkampf		+11
Parierdolch		+5

Waffe (Reichweite)	Erfolgswert / Schaden	Waffenrang / Abwehrmod.
Raufen	+9	
	W6-2	
Langschwert	+18	
	W6+3	
waffenloser Kampf	+18	+2
	W6+1	-2|+2
Dolch	+17	+2
	W6+1	-2|+2
Lanze (Stechend|Sturmangriff|Sturmangriff zu Pferd)	+16	+1/+3
	(W6|2W6+2|3W6+3)+2	0/0|0/-2
Langbogen 0/30/120/200	+18	
	W6+1	
kleiner Schild	+4	
	-1AP	
großer Schild	+6	
	0AP	
Faustkampf	+12	+2
	W6-1	-2|+2
Parierdolch	+5	
	-2AP	

Rüstungsklassen	KR/OR
Schutz vor LP–Verlust	3/0
Abwehr	+17–1
mit Verteidigungswaffe	+20|+22|+23|+21–1



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

Ungelernte Fertigkeiten					
Akrobatik	(+8)	Pflanzenkunde	(+0)	Verhören	(+3)
Baukunde	(+0)	Rudern	(+3)	Verkleiden	(+5)
Beredsamkeit	(+3)	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)	Seilkunst	(+4)	Zauberkunde	(+0)
Fallenmechanik	(+0)	Singen	(+4)	Überleben im Wald	(+6)
Fallenstellen	(+1)	Springen	(+8)		
Fangen	(+8)	Stehlen	(+3)		
Geheimmech. öffnen	(+1)	Suchen	(+3)		
Kamelreiten	(+5)	Tanzen	(+8)		
Landeskunde (Alba)	(+8)	Tarnen	(+3)		
Menschenkenntnis	(+3)	Tierkunde	(+0)		
Meucheln	(+0)	Verbergen	(+3)		
Naturkunde	(+0)	Verführen	(+3)		

Gedruckt am 5. September 2014