| Figur | Ma Kai Sö 10 |
|---|---|
| Spieler | Panther |

| Typ | schnell (Sö) | Spezialisierung | | Grad | 12 |
|---|---|---|---|---|---|
| Herkunft | Alba | Glaube | | Stand | Mittelschicht |

| Alter | 49 | 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 | 23 |

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

| | | |
|---|---|---|
| GFP | 99378 | |
| 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 27.3.4426892

| Erfolgswerte & PP | |
|---|---|
| Abwehr | +17 |
| Zaubern | +2 |

| Resistenzen & PP | |
|---|---|
| Gift | 75 |
| Resistenz | +16 |
| Geistesmagie | +17 |
| Körpermagie | +19 |
| Umgebungsmagie | +17 |

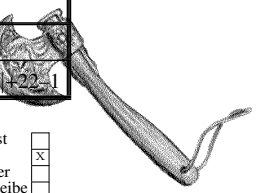
MAGUS Version: 1.3.3

angeborene und erlernte Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten

| Fertigkeit | PP | EW |
|---|---|---|
| Gute Reflexe | – | +9 |
| Athletik | | +6 |
| Balancieren | | +18 |
| Ballista bedienen | | +13 |
| Beidhändiger Kampf | | +15 |
| Bogenkampf zu Pferd | | +18 |
| Gassenwissen | | +12 |
| Geländelauf | | +18 |
| 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 |
| Scharfschießen Langbogen | | +16 |
| Schießen vom Streitwagen | | +13 |
| Schleichen | | +14 |
| Schwimmen | | +18 |
| Seilkunst | | +14 |
| Springen | | +18 |
| Spurenlesen | | +5 |
| Suchen | | +13 |
| Tarnen | | +14 |
| Tauchen | | +10 |
| Trinken | | +11 |
| Wahrnehmung | | +6 |
| 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 / W6+1 | +2 / -2\|+2 |
| Dolch | +17 / W6+1 | +2 / -2\|+2 |
| Lanze (Stechend\|Sturmangriff\|Sturmangriff zu Pferd) | +16 / (W6\|2W6+2\|3W6+3)+2 | +1/+3 / 0/0\|0/-2 |
| Langbogen 0/30/120/200 | +18 / W6+1 | |
| kleiner Schild | +4 / -1AP | |
| großer Schild | +6 / 0AP | |
| Faustkampf | +12 / W6-1 | +2 / -2\|+2 |
| Parierdolch | +5 / -2AP | |
| | | |
| | | |
| | | |

| Rüstungsklassen | KR/OR |
|---|---|
| Schutz vor LP–Verlust | 3/0 |
| Abwehr | +18–1 |
| mit Verteidigungswaffe | +21\|+23\|+24\|+22–1 |



| 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) | Zauberkunde | (+0) |
| Baukunde | (+0) | Rudern | (+3) | Überleben im Wald | (+6) |
| Beredsamkeit | (+3) | Sagenkunde | (+0) | | |
| Beschatten | (+3) | Schlittenfahren | (+3) | | |
| Betäuben | (+6) | Schlösser öffnen | (+0) | | |
| Erzählen | (+4) | Singen | (+4) | | |
| Fallen entdecken | (+0) | Stehlen | (+3) | | |
| Fallenmechanik | (+0) | Tanzen | (+8) | | |
| Fallenstellen | (+1) | Tierkunde | (+0) | | |
| Fangen | (+8) | Verbergen | (+3) | | |
| Geheimmech. öffnen | (+1) | Verführen | (+3) | | |
| Kamelreiten | (+5) | Verhören | (+3) | | |
| Landeskunde (Alba) | (+8) | Verkleiden | (+5) | | |
| Menschenkenntnis | (+3) | Wagenlenken | (+3) | | |
| Meucheln | (+0) | Werfen | (+5) | | |
| Naturkunde | (+0) | Winden | (+0) | | |

Gedruckt am 6. September 2014