MU 15 KL 19 IN 15 CH 13 FF 12 GE 13 KO 13 KK 13 SO 9 MR 9 GS 8

Name: Adeptus (Maior) Custodio, Dorko Eelkinnen

Rasse: Norbarde Kultur: Bornland/Küstengebiete

Profession: Stoerrebrandt-Kolleg zu Riva (Magischer Leibwächter)

Geschlecht: männlich Geburtsdatum: 23. Efferd 1003 BF 20 Jahre

Größe: 92 Finger (185 cm) Gewicht: 85 Stein
Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: dunkelbraun

Stand: Titel:

Vorteile und Nachteile

Guter Ruf: 1; Hohe Magieresistenz: 2; Autoritätsgläubig: 6; Eitelkeit: 6; Feind: 6; Neugier: 7; Schulden: 800; Verpflichtungen;

Vorurteile gegen (Theoretische Magier 8, Thorwaler 6);

Basis AT: **FK:** 8 **INI:** 17220 LeP: 15 10 18 **Stufe:** AP: $1\overline{5}^{-1/3}$ **AuP:** 31 PA: Ausweichen: 14 **Stufe*:** 17 AP*: 10 40

Sonderfertigkeiten:

Astrale Meditation; Aufmerksamkeit; Ausweichen I; Ausweichen II; Defensiver Kampfstil; Eiserner Wille I; Finte; Gedankenschutz; Große Meditation; Kampfgespür; Kampfreflexe; Konzentrationsstärke; Kulturkunde (Bornland, Mittelreich); Meisterliche Regeneration; Meisterliche Zauberkontrolle II; Meisterparade; MK: Eigenschaften; MK: Einfluss; MK: Elementar (Feuer); MK: Heilung; MK: Illusion; MK: Schaden; Regeneration I; Regeneration II;

Simultanzaubern; TS Magiekunde (Trollmagie); TS Stäbe (Magierstab als Stab); Verbotene Pforten; Waldkundig; Wuchtschlag; Zauber bereithalten; Zauber

unterbrechen; Zauberkontrolle; Zauberroutine;

Magierstab als Stab

DK: NS INI: 0 AT: 14 PA: 18 TP: 1W+1 BF: -9

DK: INI: AT: PA: TP: BF:

INI: WM: PA: BF:

FK: TP: Entf: / / / / / TP-Entf: / / / /

Rüstung

Ko 0 **Br** 0 **Rü** 0 **Ba** 0 **LA** 0 **RA** 0 **LB** 0 **RB** 0

Ges. 0 gRS 0 gBE 0

| Gaben (G) | | | <u>TaW</u> |
|-----------------------|---------|-------|------------|
| RK: Gildenmagie | (/) | | 15 |
| Kampftechniken | BE . | AT/PA | <u>TaW</u> |
| Dolche | BE-1 | 8 11 | D 3 |
| Hiebwaffen | BE-4 | 8 8 | D 0 |
| Raufen | BE | 10 10 | с 4 |
| Ringen | BE | 8 11 | D 3 |
| Säbel | BE-2 | 8 8 | D 0 |
| Stäbe | BE-2 | 14 18 | р 16 |
| (Magierstab als Stab) | ı | | |
| Wurfmesser | BE-3 | 11 | с 3 |
| Körperliche Talen | ite (D) | BE | TaW |

| BE-3 I | I C | <u>3</u> |
|------------|--|-----------|
| lente (D) | BET | <u>aW</u> |
| (GE/KO/KK) | BEx2 | 4 |
| (MU/GE/KK) | BEx2 | 5 |
| (MU/IN/GE) | BEx2 | 9 |
| (CH/GE/KK) | BE-2 | 5 |
| (MU/IN/GE) | BE | 4 |
| (GE/KO/KK) | BEx2 | 5 |
| (MU/KO/KK) | | 11 |
| (MU/IN/GE) | BE-2 | 3 |
| (IN/CH/CH) | BE-3 | 0 |
| (KL/IN/IN) | 0->BE | 11 |
| (CH/GE/GE) | BEx2 | 2 |
| (IN/KO/KK) | | 4 |
| | T | <u>aW</u> |
| (KL/IN/CH | H) | 9 |
| (KL/IN/CF | H) | 5 |
| | lente (D) (GE/KO/KK) (MU/GE/KK) (MU/IN/GE) (CH/GE/KK) (MU/IN/GE) (GE/KO/KK) (MU/KO/KK) (MU/KO/KK) (MU/IN/GE) (IN/CH/CH) (KL/IN/IN) (CH/GE/GE) (IN/KO/KK) | RET RET |

| Überreden | (MU/IN/CH) | 6 |
|----------------------|------------|------------------|
| Überzeugen | (KL/IN/CH) | 6 |
| Natur (B) | | <u>TaW</u> |
| Fährtensuchen | (KL/IN/KO) | 3 |
| Fesseln/Entf. | (FF/GE/KK) | 4 |
| Fischen/Angeln | (IN/FF/KK) | 4 |
| Orientierung | (KL/IN/IN) | 5 |
| Wildnisleben | (IN/GE/KO) | 6 |
| Wissen (B) | | TaW |
| Brett-/Kartenspiel | (KL/KL/IN) | 5 |
| Geografie | (KL/KL/IN) | 5 |
| Geschichtswissen | (KL/KL/IN) | 7 |
| Götter und Kulte | (KL/KL/IN) | 7 |
| Heraldik | (KL/KL/FF) | <u>3</u> 5 |
| Kriegskunst | (MU/KL/CH) | 5 |
| Magiekunde | (KL/KL/IN) | 12 |
| (Trollmagie) | | |
| Pflanzenkunde | (KL/IN/FF) | _6 |
| Rechnen | (KL/KL/IN) | 7 |
| Rechtskunde | (KL/KL/IN) | 5 6 3 5 |
| Sagen/Legenden | (KL/IN/CH) | 6 |
| Schätzen | (KL/IN/IN) | 3 |
| Sprachenkunde | (KL/KL/IN) | _ 5 |
| Sternkunde | (KL/KL/IN) | 4 |
| Tierkunde | (MU/KL/IN) | 6 |
| Sprachen (KI | L/IN/CH) | K TaW |
| Alaani | | 21 в 10 |
| Bosparano | | 21 a 11 |
| Garethi | | 18 a 18 |
| | | |

| KL/FF) | 15 в 18 а | 7 4 5 0 |
|------------|---|----------------------|
| KL/FF) | 18 а 15 в | 5 |
| KL/FF) | 18 а 15 в | 5 |
| KL/FF) | | 0 |
| KL/FF) | 18 в | Ť |
| KL/FF) | | 5 |
| | K Ta | Ĭ |
| | 18 в | 6 |
| | 10 a 1 | 1 (|
| | 10 в | 6 |
| | 14 в | 8 |
| | Ta | _ |
| (IN/FF/KO) | | 1 |
| (MU/KL/FF) | | 7 |
| (GE/KO/KK) | | 5 |
| (KL/IN/CH) | • | 7 |
| (IN/CH/FF) | | 2 |
| (MU/KL/IN) | | 6 |
| (MU/KL/CH) | | 6 |
| (KL/CH/FF) | | |
| (KL/FF/KK) | | 8 2 |
| (KL/IN/FF) | | 5 |
| (KL/FF/FF) | | 2 |
| (KL/IN/FF) | | <u>4</u> 5 |
| (KL/FF/FF) | | 5 |
| (FF/GE/KK) | | 4 |
| | (MU/KL/FF) (GE/KO/KK) (KL/IN/CH) (IN/CH/FF) (MU/KL/IN) (MU/KL/CH) (KL/CH/FF) (KL/FF/KK) (KL/IN/FF) (KL/FF/FF) (KL/FF/FF) (KL/FF/FF) | 10 B 14 B 14 B |

(KL/IN/CH)

Lehren

Menschenk.

MU:15 KL:19 IN:15 CH:13 FF:12 GE:13 KO:13 KK:13

Repräsentationen: Magier; Merkmale: Eigenschaften; Einfluss; Elementar (Feuer); Heilung; Illusion; Schaden;

| Zaubername | Probe | ZfW | LCD | Merkmale | K Rep H L | |
|------------------------------|----------------|-----|-------------|------------------------------|------------------------------|--|
| | chweite | | Zauberdauer | | ıngsdauer | |
| Abvenenum reine Speise | (KL/KL/FF)+Mod | 6 | LCD 11 | Objk | C Mag C | |
| Accuratum Zaubernadel | (KL/CH/FF)+Mod | 4 | LCD 12 | Objk | C Mag C | |
| Adlerauge Luchsenohr | (KL/IN/FF) | 6 | LCD 15 | Eign, Hell | B Mag A | |
| Analys Arkanstruktur | (KL/KL/IN)+Mod | 6 | LCD 22 | Hell, Meta | D Mag D | |
| Applicatus Zauberspeicher | (KL/FF/FF) | 8 | LCD 25 | Meta, Objk | C Mag C | |
| Armatrutz | (IN/GE/KO) | 15 | LCD 28 | Eign, Elem (Erz) | B Mag A | |
| Attributo | (KL/CH/**) | 17 | LCD 30 | Eign | B Mag X A ⁺ | |
| Axxeleratus Blitzgeschwind | (KL/GE/KO) | 7 | LCD 36 | Eign | C Mag B | |
| Balsam Salabunde | (KL/IN/CH)+Mod | 15 | LCD 37 | Form, Heil | C Mag X A | |
| Bannbaladin | (IN/CH/CH)+MR | 10 | LCD 39 | Einfl | B Mag A | |
| Blick aufs Wesen | (KL/IN/CH)+MR | 5 | LCD 45 | Hell | C Mag C | |
| Blitz dich find | (KL/IN/GE)+MR | 13 | LCD 49 | Einfl | B Mag X A ⁺ | |
| Brenne toter Stoff! | (MU/KL/KO) | 6 | LCD 51 | Elem (Feu), Objk | C Mag B | |
| Corpofesso Gliederschmerz | (KL/KO/KK)+MR | 6 | LCD 59 | Eign | C Mag B | |
| Corpofrigo Kälteschock | (CH/GE/KO)+MR | 4 | LCD 60 | Eign, Elem (Eis) | C Mag B | |
| Custodosigil Diebesbann | (KL/FF/FF) | 5 | LCD 62 | Elem (Feu), Meta, Objk | C Mag B | |
| Duplicatus Doppelbild | (KL/CH/GE)+Mod | 8 | LCD 70 | Illu | C Mag B | |
| Eisenrost und Patina | (KL/CH/GE) | 6 | LCD 77 | Objk, Temp | C Mag C | |
| Flim Flam Funkel | (KL/KL/FF) | 8 | LCD 87 | Umwt | A Mag A | |
| Fortifex arkane Wand | (IN/KO/KK) | 7 | LCD 90 | Elem (Erz), Umwt | D Mag D | |
| Fulminictus Donnerkeil | (IN/GE/KO) | 10 | LCD 91 | Krft, Scha | C Mag X A | |
| Gardianum Zauberschild | (KL/IN/KO) | 11 | LCD 92 | Anti, Krft, Meta | D Mag X C | |
| Horriphobus Schreckgestalt | (MU/IN/CH)+MR | 14 | LCD 12 | 1 Einfl | C Mag X A | |
| Ignifaxius Flammenstrahl | (KL/FF/KO) | 13 | | | C Mag X A ⁺ | |
| Ignisphaero Feuerball | (MU/IN/KO) | 6 | LCD 12 | Elem (Feu), Scha, Tele | D Mag B | |
| Impersona Maskenbild | (KL/IN/FF) | 5 | LCD 12 | 9 Illu | D Mag C | |
| Klarum Purum | (KL/KL/CH)+Mod | 8 | LCD 13 | 8 Form, Heil | D Mag C | |
| Manifesto Element | (KL/IN/CH)+Mod | 11 | LCD 17: | 3 Elem | A Mag A | |
| Memorans Gedächtniskraft | (KL/KL/IN) | 5 | LCD 17 | 7 Eign, Hell | C Mag B | |
| Motoricus | (KL/FF/KK)+Mod | 4 | LCD 18 | 1 Tele | C Mag C | |
| Odem Arcanum | (KL/IN/IN)+Mod | 11 | LCD 19° | 7 Hell, Krft | A Mag A | |
| Paralysis starr wie Stein | (IN/CH/KK)+MR | 6 | LCD 20: | 2 Elem (Erz), Form | C Mag C | |
| Pectetondo Zauberhaar | (KL/CH/FF) | 9 | LCD 20: | 3 Form | B Mag B | |
| Plumbumbarum schwerer Arm | (CH/GE/KK)+Mod | 8 | LCD 21 | 1 Einfl | B Mag A | |
| Psychostabilis | (MU/KL/KO) | 8 | LCD 21 | 4 Anti, Eign | C Mag B | |
| Ruhe Körper, ruhe Geist | (KL/CH/KO) | 8 | LCD 22 |) Heil | B Mag A | |
| Sapefacta Zauberschwamm | (KL/CH/FF) | 7 | LCD 22: | Blem (Luf), Elem (Was), Tele | C Mag D | |
| Schwarz und Rot | (MU/CH/KO)+MR | 10 | LCD 23 | 2 Eign, Scha | D Mag B | |
| Sensibar Empathicus | (KL/IN/CH)+MR | 5 | LCD 23 | 9 Hell | C Mag C | |
| | | | | | | |

Asp: 42

MU:15 KL:19 IN:15 CH:13 FF:12 GE:13 KO:13 KK:13

Repräsentationen: Magier; Merkmale: Eigenschaften; Einfluss; Elementar (Feuer); Heilung; Illusion; Schaden;

| Zaubername | Probe | ZfW | | LCD | Merkmale | K Rep H 1 | LI |
|---------------------------|---------------|--|-----|----------|------------|--|--------------|
| Kosten Reid | chweite | | Zau | berdauer | Wirku | ıngsdauer | |
| Somnigravis tiefer Schlaf | (KL/CH/CH)+MR | 9 | | LCD 246 | Einfl | B Mag | A L |
| Transversalis Teleport | (KL/IN/KO) | 6 | | LCD 262 | Limb | E Mag | Е |
| Unitatio Geistesbund | (IN/CH/KO) | 7 | | LCD 265 | Krft, Vers | B Mag | В |
| Visibili Vanitar | (KL/IN/GE) | 5 | | LCD 272 | Form | C Mag | C |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | Ш | | | | | |
| | | \sqsubseteq | | | | | <u> </u> |
| | | \vdash | | | | | <u> </u> |
| | <u> </u> | \vdash | | | | | <u> </u> |
| | <u> </u> | | | | | | <u> </u> |
| | <u> </u> | | | | <u> </u> | | |
| | | \vdash | | | | | |
| | <u> </u> | | | | | | |
| | <u> </u> | | | | | <u> </u> | |
| | | | | | | | |
| | | <u> </u> | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | <u> </u> | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | i i |
| | | | | | | | ī |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | \bigsqcup | | | | | <u> </u> |
| | | | | | | | <u> </u> |
| | 1 | 닏 | | | | | <u> </u> |
| | <u> </u> | | | | | | |
| | <u> </u> | | | | <u> </u> | | |
| | | | | | | | |
| | | <u> </u> | | | | | |
| | | | | | | | |
| Asp: 42 | | | | | | | |

| Ritualname | | | |
|----------------|-------|--------|-------------------|
| Probe | Dauer | Kosten | Wirkung/Anmerkung |
| ab: Bindung | | | |
| o: Fackel | | | |
| b: Kraftfokus | | | |
| Zauberspeicher | | | |

| magische Vorteile & Sonderfertigkeiten |
|--|
| Vorteile: Akademische Ausbildung (Magier); Vollzauberer; |
| Magische SF: Astrale Meditation; Eiserner Wille I; Gedankenschutz; Große Meditation; Konzentrationsstärke; Meisterliche Regeneration; Meisterliche Zauberkontrolle II; Merkmalskenntnis: Eigenschaften, Einfluss, Elementar (Feuer), Heilung, Illusion, Schaden; Regeneration I; Repräsentation: Magier; Simultanzaubern; Verbotene Pforten; Zauber bereithalten; Zauber unterbrechen; Zauberkontrolle; Zauberroutine; |
| $ASP: \frac{\text{(MU+IN+CH)/2}}{22} + \frac{\text{Mod.}}{18} + \frac{\text{Vor-/Nachteile}}{0} + \frac{\text{SF}}{1} + \frac{\text{Med.}}{0} + \frac{\text{Zukauf}}{2} = \frac{\text{Max.}}{42} - \frac{\text{pAsP}}{0} = \frac{\text{Aktuell}}{42}$ |
| ASP-Regeneration: Leiteigenschaft/3 + Bonus: 9 |
| $MR: \frac{\text{(MU+KL+KO)/5}}{9} + \frac{\text{Modifikationen}}{0} + \frac{\text{Vor-/Nachteile}}{0} + \frac{\text{Gekauft}}{0} + \frac{\text{Sonderfertigkeiten}}{9} = \frac{\text{Aktuell}}{9}$ |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |

| Name: | Adeptus (Maior) Custodio, Dorko Eelkinnen |
|-------------|--|
| Rasse: | Norbarde |
| Kultur: | Bornland/Küstengebiete |
| Profession: | Stoerrebrandt-Kolleg zu Riva (Magischer Leibwächter) |

| Geschlecht: | männlich | Stand: |
|---------------|--------------------|------------------------------|
| Geburtsdatum: | 23. Efferd 1003 BF | Titel: |
| Größe: | 92 Finger (185 cm) | Sozialstatus: 9 |
| Gewicht: | 85 Stein | Familie/Herkunft/Hintergrund |
| Haarfarbe: | schwarz | |
| Augenfarbe: | dunkelbraun | |
| Aussehen: | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Vorteile und Nachteile

Guter Ruf: 1, Hohe Magieresistenz: 2, Autoritätsgläubig: 6, Eitelkeit: 6, Feind: 6, Neugier: 7, Schulden: 800, Verpflichtungen, Vorurteile gegen (Theoretische Magier 8, Thorwaler 6),

| Eigenschaften | Mod | Start | Aktuell |
|----------------------|-----|-------|---------|
| Mut | 0 | 14 | 15 |
| Klugheit | 0 | 14 | 19 |
| Intuition | 0 | 14 | 15 |
| Charisma | 1 | 11 | 13 |
| Fingerfertigkeit | 0 | 11 | 12 |
| Gewandtheit | 0 | 12 | 13 |
| Konstitution | 0 | 11 | 13 |
| Körperkraft | 0 | 11 | 13 |
| Geschwindigkeit (GS) | 0 | 8 | 8 |

| Basiswerte | | | l a | | . | |
|----------------|-----------------|-----|-------|---------|----------|---------|
| | | Mod | Start | Aktuell | Gekauft | Rest |
| Lebenspunkte | (KO+KO+KK)/2 | 11 | 17 | 31 | 0 | 7 |
| Ausdauer | (MU+KO+GE)/2 | 10 | 19 | 31 | 0 | 13 |
| Astralenergie | (MU+IN+CH)/2 | 18 | 20 | 42 | 2 | 11 |
| Karmaenergie | | | | | | |
| Magieresistenz | (MU+KL+KO)/5 | 0 | 8 | 9 | 0 | 8 |
| INI-Basiswert | (MU+MU+IN+GE)/5 | 0 | 11 | 18 | | |
| AT-Basiswert | (MU+GE+KK)/5 | 0 | 7 | 8 | | |
| PA-Basiswert | (IN+GE+KK)/5 | 0 | 7 | 8 | GP-Sta | rt: 110 |
| FK-Basiswert | (IN+FF+KK)/5 | 0 | 7 | 8 | GP-Re | st: 0 |

Abenteuerpunkte: 17260 Verfügbar: 40 Eingesetzt: 17220 Stufe: 17 [17]

| ٠, | | | | |
|-----|---|------------|-----|---|
| - [| N | α t | 176 | n |
| | | | | |

| MU:15 KL:19 | IN:15 | CH:13 | FF:12 | GE:13 | KO:13 | KK:13 | BE: 0 |
|-------------|---------|--------|-------|----------|--------|-------|-------------|
| 1,10,10 | 11 11 1 | O11.10 | | O = 1.10 | 110.10 | 1111 | . • |

| Sonderfertigkeiten (allgemei | in) | | | | | Wissen (D) | | | Læx | *** |
|--|-----|-----------|-------|------------------|---|--|------|----------|-----------------------|----------|
| Kulturkunde (Bornland, Mittelreich); Waldkundig; | | | | | | Wissen (B) Drott /Vouteneniel (VI /VI /IN) | | | Ta | vv |
| Rutarkunde (Bormand, Witterfeleit), War | ara | naig, | | | | Brett-/Kartenspiel (KL/KL/IN) | | | 5 | |
| | | | | | | Geografie (KL/KL/IN) | | | 5 | |
| | | | | | | Geschichtswissen (KL/KL/IN) | | | 4 | |
| Gaben (F) | | | | l Ta | W | Götter und Kulte (KL/KL/IN) | | | 7 | |
| T | | | | 10 | | Heraldik (KL/KL/FF) | | | 3 | |
| + | | | | | +- | Kriegskunst (MU/KL/CH) | /TD | 11 | 5 | |
| | | | | | | Magiekunde (KL/KL/IN) | (1ro | ollmagie | 12 | |
| Kampftechniken | | BE | AT PA | l Ta | W | Pflanzenkunde (KL/IN/FF) | | | 6 | |
| Dolche (Do) | Б | BE-1 | 8 11 | 3 | T | Rechnen (KL/KL/IN) | | | 7 | |
| Hiebwaffen (Hi) | _ | BE-4 | 8 8 | 0 | +- | Rechtskunde (KL/KL/IN) | | | 5 | |
| Raufen (Ra) | С | BE BE | 10 10 | 4 | +- | Sagen und Legenden (KL/IN/CH) | | | 6 | |
| Ringen (Ri) | _ | BE | 8 11 | 3 | +- | Schätzen (KL/IN/IN) | | | 3 | |
| Säbel (Sä) | _ | BE-2 | 8 8 | 0 | +- | Sprachenkunde (KL/KL/IN) | | | 5 | |
| Stäbe (St) | D | BE-2 | 14 18 | 16 | +- | Sternkunde (KL/KL/IN) | | | 4 | |
| (Magierstab als Stab) | ا | BE-Z | 14 16 | 10 | | Tierkunde (MU/KL/IN) | | | 6 | |
| Wurfmesser (Wm) | С | BE-3 | 11 | 3 | + | | | | | |
| wurinesser (wiii) | | DE-3 | 11 | 3 | + | | | | | |
| | H | | | | + | | | | | |
| | _ | | | | | Compate and a co | | l v z | l | |
| Körperliche Talente (D) | | | l pr | Iт. | ıW | Sprache (KL/IN/CH) | | Komp | | <u> </u> |
| - · · · · · · · · · · · · · · · · · · · | | | BE | | T vv | Alaani | В | 21 | 10 | |
| Athletik (GE/KO/KK) | | | BEx2 | 4 | + | Bosparano | A | 21 | 11 | |
| Klettern (MU/GE/KK) | | | BEx2 | 5 | + | Garethi | A | 18 | 18 | |
| Körperbeherrschung (MU/IN/GE) | | | BEx2 | 9 | + | Isdira | В | 21 | 7 | |
| Reiten (CH/GE/KK) | | | BE-2 | 5 | + | Nujuka | В | 15 | 4 | |
| Schleichen (MU/IN/GE) | | | BE | 4 | ₩ | Thorwalsch | A | 18 | 5 | |
| Schwimmen (GE/KO/KK) | | | BEx2 | 5 | | Trollisch | В | 15 | 0 | |
| Selbstbeherrschung (MU/KO/KK) | | | | 11 | + | Tulamidya | В | 18 | 5 | |
| Sich verstecken (MU/IN/GE) | | | BE-2 | 3 | | | | | | |
| Singen (IN/CH/CH) | | | BE-3 | 0 | ₩ | | | | | |
| Sinnenschärfe (KL/IN/IN) | | | 0->BE | 11 | — | | | | | |
| Tanzen (CH/GE/GE) | | | BEx2 | 2 | — | Schrift (KL/KL/FF) | | Komp | Ta | W |
| Zechen (IN/KO/KK) | | | | 4 | — | Altes Alaani | В | 18 | 6 | |
| | | | | | ₩ | Kusliker Zeichen | A | 10 | 10 | |
| | | | | | | Nanduria | В | 10 | 6 | |
| C 11 1 C (D) | | | | | | Tulamidya | В | 14 | 8 | |
| Gesellschaft (B) | | | | Ta | 1W | | | | | |
| Etikette (KL/IN/CH) | | | | 9 | | | | | | |
| Gassenwissen (KL/IN/CH) | | | | 5 | | | | | | |
| Lehren (KL/IN/CH) | | | | 5 | | Handwerk (B) | | | Ta | W |
| Menschenkenntnis (KL/IN/CH) | | | | 11 | <u> </u> | Ackerbau (IN/FF/KO) | | | 1 | |
| Überreden (MU/IN/CH) | | | | 6 | <u> </u> | Alchimie (MU/KL/FF) | | | 7 | |
| Überzeugen (KL/IN/CH) | | | | 6 | <u> </u> | Boote fahren (GE/KO/KK) | | | 5 | |
| + | | | | | <u> </u> | Handel (KL/IN/CH) | | | 7 | |
| | | | | | | Hauswirtschaft (IN/CH/FF) | | | 2 | |
| | | | | | | Heilkunde: Gift (MU/KL/IN) | | | 6 | |
| N (D) | | Natur (B) | | | ıW | TI '11 1 IZ 11 '- (A CII/IZI (CII) | | | 6 | |
| | | | | | ''' | Heilkunde: Krankheiten (MU/KL/CH) | | | | |
| Fährtensuchen (KL/IN/KO) | | | | 3 | | Heilkunde: Krankheiten (MU/KL/CH) Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF) | | | 8 | |
| Fährtensuchen (KL/IN/KO) Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK) | | | | 3 | | - | | | 8 | |
| Fährtensuchen (KL/IN/KO) Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK) Fischen/Angeln (IN/FF/KK) | | | | 3 4 4 | | Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF) | | | Ť | |
| Fährtensuchen (KL/IN/KO) Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK) | | | | 3 | | Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF) Holzbearbeitung (KL/FF/KK) | | | 2 | |
| Fährtensuchen (KL/IN/KO) Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK) Fischen/Angeln (IN/FF/KK) | | | | 3 4 4 | | Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF) Holzbearbeitung (KL/FF/KK) Kochen (KL/IN/FF) | | | 2 5 | |
| Fährtensuchen (KL/IN/KO) Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK) Fischen/Angeln (IN/FF/KK) Orientierung (KL/IN/IN) | | | | 3 4 4 5 | | Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF) Holzbearbeitung (KL/FF/KK) Kochen (KL/IN/FF) Lederarbeiten (KL/FF/FF) | | | 2 5 2 | |
| Fährtensuchen (KL/IN/KO) Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK) Fischen/Angeln (IN/FF/KK) Orientierung (KL/IN/IN) | | | | 3 4 4 5 | | Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF) Holzbearbeitung (KL/FF/KK) Kochen (KL/IN/FF) Lederarbeiten (KL/FF/FF) Malen/Zeichnen (KL/IN/FF) Schneidern (KL/FF/FF) | | | 2 5 2 4 | |
| Fährtensuchen (KL/IN/KO) Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK) Fischen/Angeln (IN/FF/KK) Orientierung (KL/IN/IN) | | | | 3 4 4 5 | | Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF) Holzbearbeitung (KL/FF/KK) Kochen (KL/IN/FF) Lederarbeiten (KL/FF/FF) Malen/Zeichnen (KL/IN/FF) | | | 2 5 2 4 5 | |
| Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK) Fischen/Angeln (IN/FF/KK) Orientierung (KL/IN/IN) | | | | 3 4 4 5 | | Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF) Holzbearbeitung (KL/FF/KK) Kochen (KL/IN/FF) Lederarbeiten (KL/FF/FF) Malen/Zeichnen (KL/IN/FF) Schneidern (KL/FF/FF) | | | 2 5 2 4 5 | |
| Fährtensuchen (KL/IN/KO) Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK) Fischen/Angeln (IN/FF/KK) Orientierung (KL/IN/IN) | | | | 3 4 4 5 | | Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF) Holzbearbeitung (KL/FF/KK) Kochen (KL/IN/FF) Lederarbeiten (KL/FF/FF) Malen/Zeichnen (KL/IN/FF) Schneidern (KL/FF/FF) | | | 2 5 2 4 5 | |
| Fährtensuchen (KL/IN/KO) Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK) Fischen/Angeln (IN/FF/KK) Orientierung (KL/IN/IN) | | | | 3 4 4 5 | | Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF) Holzbearbeitung (KL/FF/KK) Kochen (KL/IN/FF) Lederarbeiten (KL/FF/FF) Malen/Zeichnen (KL/IN/FF) Schneidern (KL/FF/FF) | | | 2 5 2 4 5 | |
| Fährtensuchen (KL/IN/KO) Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK) Fischen/Angeln (IN/FF/KK) Orientierung (KL/IN/IN) | | | | 3 4 4 5 | | Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF) Holzbearbeitung (KL/FF/KK) Kochen (KL/IN/FF) Lederarbeiten (KL/FF/FF) Malen/Zeichnen (KL/IN/FF) Schneidern (KL/FF/FF) | | | 2 5 2 4 5 | |

| | | Dasis | wert: 8 | | | | | ert: 8 | | | | | | | _ |
|--|----------------------|------------------|---------------------|----------------------|-----------------|-----------------------------|---------------|-----------------------------|--------------------|-----------|------------------|----------|------|------------|-----------|
| Nahkampfwaffe | TYP/eBE | DK | TP | TP/KK | LINII | WM | ΔТ | ΙDΛ | TP | 1 1 | Q _{rn} | ıch | fak | tor | |
| Magierstab als Stab (R) | St / BE-2 | NS | 1W+1 | 11 / 5 | 0 | -1/-1 | 14 | 18 | 1W+1 | _ | -9 | 101 | liak | | П |
| viagicistao ais Stao (K) | St/BE-2 | 145 | 1 ** 1 | 11/3 | | -1/-1 | 17 | 10 | 1 ** 1 | 1 | -) | Н | H | + | H |
| | | + | | | | | | | | t | | Н | H | + | \vdash |
| | | 1 1 | | | | | | | | T | | Г | H | + | H |
| | | 1 1 | | | | | | | | t | | Г | H | | H |
| | • | | | | • | | | | | | | | | | |
| Sonderfertigkeiten: Aufmer Meisterparade; Wuchtschlag | ksamkeit; Ausw g; | eichen | I; Auswe | eichen II; D | <u> Pefensi</u> | ver Ka | mpfsti | l; Finte | e; Kampfg | esp | ür; | Ka | ımp: | frefl | exe; |
| Fernkampfwaffe | TYP/eBE | TP | Entf | ernung | [T] | P/Entf | ernun | ıg [] | FK Anz | zah | 10 | ies | cho | sse | |
| | | | | | | | | | | ┖ | | L | Ц | _ | Ш |
| | | | | | | | | | | | | L | Ц | _ | Ш |
| | | | | | | | | | | | | | Ш | | |
| Waffenloser Kampf | TP/KK | IN | П А | T PA | lт | P(A) | Ma | ınöver | | | | | | | |
| Raufen | 10/3 | +(| | | | V+1 | 1010 | mover | • | | | | | | |
| Ringen | 10/3 | +(| _ | | | V+1 | l <u> </u> | | | | | | | | |
| | • | • | | • | | = | | | | | | | | | |
| Schild | Тур | INI | WM | PA B | ruchfal | ktor | l — | | | | | | | | |
| | | | | + + | $\vdash\vdash$ | $\vdash \vdash \vdash \mid$ | l — | | | | | | | | |
| | | | 1 | | Щ | ᆜᅴ | l — | | | | | | | | |
| Wundschwelle: 7 | Max 1/2 1/3 | 1/4 | | | | | | GS:8 | | | | | | | |
| | 31 15 10 | _ | | | | | | 05.0 | | | | | | | |
| | 31 15 10 | | | | | | | | | | | | | | |
| Karmaenergie | - BE = | -MOD - | + W6 =_ | | | | | | | | | | | | |
| | | | ` | | | | | | | | | | | | |
| | 2C | 1-4:- | - \ | | | | | | | | | | | | |
| Rüstung nach Tref | ferzonen (| aktiv | ') | lπλ | Ігъ | loi | . I | Gos | l _a D c | Lab |)E | ı | Ga | 177 | Draid |
| Rüstung nach Tref | Br Rü | Ba | LA | RA 0 | | | 3 | | gRS 0 | _ | BE | \dashv | Ge | W | Preis |
| Rüstung nach Tref | ferzonen (| aktiv Ba 0 | () LA 0 | RA 0 | LB 0 | RI 0 | 3 | Ges. | gRS 0 | gE 0 | BE_ | | Ge | W | Preis |
| Rüstung nach Tref | Br Rü | Ba | LA | | | | 3 | | | _ | BE_ | | Ge | W | Preis |
| Rüstung nach Tref | Br Rü | Ba 0 | LA 0 | 0 | | | 3 | | 0 | 0 | BE_ | | | | |
| Rüstung nach Tref Name Ko Werte 0 | Br Rü | Ba 0 Aus | LA 0 | nen | 0 | | 3 | | Links | 0 S | | | Re | cht | ES . |
| Rüstung nach Tref Name Ko Werte 0 | Br Rü 0 0 | Ba 0 Aus | LA 0 | 0 | 0 | | | | Links | 0 S | <u> </u> | | Re | cht | .s O O |
| Rüstung nach Tref Name Ko Werte 0 | Br Rü 0 0 | Aus PA-E | LA 0 Sweich | nen | D = | | <u>B</u> | 0 | Links | 0 S | <u> </u> | | Re | cht | ES . |
| Rüstung nach Tref Name Ko Werte 0 | Br Rü 0 0 | Ba 0 Aus | LA 0 Sweich | nen | D = | | | eine rme | Links | 5 O C |) | | Re | cht | .s O O |
| Rüstung nach Tref Name Ko Werte 0 | Br Rü 0 0 | Aus PA-E | Sweich - C | nen E+ MO)+ 6 | D = | 14 | B A H | eine rme üfte | Links | S C C C C |) | | Re | cht O C | .s O O |
| Rüstung nach Tref Name Ko Werte 0 Rüstungsstück | RS BE | Aus PA-E | Sweich Basis - B | 0 nen E + MO 0 + 6 | D = | 14 | B A H B | eine rme üfte rust | Links | S (|)))) | | Re | cht O C | .s O O |
| Rüstung nach Tref Name Ko Werte 0 | Br Rü 0 0 | Aus PA-E | Sweich Basis - B | nen E+ MO)+ 6 | D = | 14 | B A H B | eine rme üfte | Links | S (|)))) | | Re | cht O C | .s O O |
| Rüstung nach Tref Name Ko Werte 0 Rüstungsstück Summe: | RS BE | Aus PA-E Wu O | Sweich Basis - B | 0 nen E + MO 0 + 6 | D = | 14 | B A H B | eine rme üfte rust | Links | S (|)))) | | Re | cht O C | .s O O |
| Rüstung nach Tref Name Ko Werte 0 Rüstungsstück Summe: | RS BE | Aus PA-E Wu O | Sweich Basis - B | 0 nen E + MO 0 + 6 | D = | 14 | B A H B | eine rme üfte rust | Links | S (|)))) | | Re | cht O C | .s O O |
| Rüstung nach Tref Name Ko Werte 0 Rüstungsstück | RS BE | Aus PA-E Wu O | Sweich Basis - B | 0 nen E + MO 0 + 6 | D = | 14 | B A H B | eine rme üfte rust | Links | S (|)))) | | Re | cht O C | .s O O |
| Rüstung nach Tref Name Ko Werte 0 Rüstungsstück Summe: | RS BE | Aus PA-E Wu O | Sweich Basis - B | 0 nen E + MO 0 + 6 | D = | 14 | B A H B | eine rme üfte rust | Links | S (|)))) | | Re | cht O C | .s O O |
| Rüstung nach Tref Name Ko Werte 0 Rüstungsstück Summe: | RS BE | Aus PA-E Wu O | Sweich Basis - B | 0 nen E + MO 0 + 6 | D = | 14 | B A H B | eine rme üfte rust | Links | S (|)))) | | Re | cht O C | .s O O |
| Rüstung nach Tref Name Ko Werte 0 Rüstungsstück Summe: | RS BE | Aus PA-E Wu O | Sweich Basis - B | 0 nen E + MO 0 + 6 | D = | 14 | B A H B | eine rme üfte rust | Links | S (|)))) | | Re | cht O C | .s O O |
| Rüstung nach Tref Name Ko Werte 0 Rüstungsstück Summe: | RS BE | Aus PA-E Wu O | Sweich Basis - B | 0 nen E + MO 0 + 6 | D = | 14 | B A H B | eine rme üfte rust | Links | S (|)))) | | Re | cht O C | .s O O |

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

| Ausrüstung An | zahl | Gewicht | Wo getragen? | Vermögen | |
|-------------------------------------|----------|--------------|--|-----------------|----------|
| Angelhaken mit Schnur | 2am 1 | 1.0 | wo getragen? | <u>vermogen</u> | |
| Essbesteck, Zinn | 1 | 10.0 | | | |
| Fellgefütterter Schlafsack | 1 | 80.0 | | | |
| Geldbeutel, Leder | 1 | 1.0 | | | |
| Gänsekiel | 10 | 10.0 | | | |
| Hemd | 1 | 15.0 | | | |
| Henkelbecher, Zinn | 1 | 20.0 | | | |
| Holzteller, einfach | 1 | 4.0 | | | |
| Hose | 1 | 30.0 | | | |
| Cohlestift | 5 | 20.0 | | Proviant | Rationen |
| Ledergürtel | 1 | 8.0 | | | |
| Lederrucksack (15 Stein) | 1 | 40.0 | | <u> </u> | |
| Leichte Stiefel | 1 | 75.0 | | | |
| Magierrobe, Taft | 1 | 120.0 | | | |
| Magierstab als Stab | 1 | 90.0 | | | |
| Pergament | 10 | 10.0 | | | |
| Rasiermesser | 1 | 10.0 | | | |
| Ring | 1 | 1.0 | | | |
| Ring | 1 | 1.0 | | | |
| Ring (Basilon-Bund) (Greif & Fuchs) | 1 | 1.0 | | | |
| Siegelstock | 1 | 5.0 | | | |
| Siegelwachs | 1 | 4.0 | | · | |
| Spielkarten | 1 | 10.0 | | | <u> </u> |
| Cagebuch, Papier | 1 | 20.0 15.0 | | Work in Arm con | |
| Taschenuhr | 1 | 4.0 | | Verbindungen | |
| Tinte Jnterkleidung | 1 | 100.0 | | - | |
| Wasserschlauch (5 Schank) | 1 | 5.0 | | | |
| Wolldecke | 1 | 60.0 | | | |
| Volidecke | 1 | 00.0 | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | - | |