

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: 6;*  
*Vorurteile gegen (Theoretische Magier 8, Thorwaler 6);*

**LeP:** 31 **15** **10** **7** **Basis AT:** 8 **FK:** 8 **INI:** 18 **Stufe:** 17 **AP:** 17220  
**AuP:** 31 <sup>1/2</sup> <sup>1/3</sup> <sup>1/4</sup> **PA:** 8 **Ausweichen:** 14 **Stufe\*:** 17 **AP\*:** 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)	TaW
RK: Gildenmagie (---/---)	15
Kampftechniken	BE AT/PATaW
Dolche	BE-1 8 11 D 3
Hieb Waffen	BE-4 8 8 D 0
Raufen	BE 10 10 C 4
Ring	BE 8 11 D 3
Säbel	BE-2 8 8 D 0
Stäbe	BE-2 14 18 D 16
(Magierstab als Stab)	
Wurfmesser	BE-3 11 C 3
Körperliche Talente (D)	BE TaW
Athletik (GE/KO/KK)	BEx2 4
Klettern (MU/GE/KK)	BEx2 5
Körperbeherr.	(MU/IN/GE) BEx2 9
Reiten (CH/GE/KK)	BE-2 5
Schleichen (MU/IN/GE)	BE 4
Schwimmen (GE/KO/KK)	BEx2 5
Selbstherr.	(MU/KO/KK) 11
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
Zehen (IN/KO/KK)	4
Gesellschaft (B)	TaW
Etikette (KL/IN/CH)	9
Gassenwissen (KL/IN/CH)	5
Lehren (KL/IN/CH)	5
Menschenk.	(KL/IN/CH) 11

Überreden (MU/IN/CH)	6
Überzeugen (KL/IN/CH)	6
Natur (B)	TaW
Fähr tensuchen (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)	4
Götter und Kulte (KL/KL/IN)	7
Heraldik (KL/KL/FF)	3
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
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 (KL/IN/CH)	K TaW
Alaani	21 B 10
Bosparano	21 A 11
Garethi	18 A 18

Isdira	21 B 7
Nujuka	15 B 4
Thorwalsch	18 A 5
Trollisch	15 B 0
Tulamidya	18 B 5
Schrift (KL/KL/FF)	K TaW
Altes Alaani	18 B 6
Kusliker Zeichen	10 A 10
Nanduria	10 B 6
Tulamidya	14 B 8
Handwerk (B)	TaW
Ackerbau (IN/FF/KO)	1
Alchimie (MU/KL/FF)	7
Boote fahren (GE/KO/KK)	5
Handel (KL/IN/CH)	7
Hauswirtschaft (IN/CH/FF)	2
Heilk.: Gift (MU/KL/IN)	6
Heilk.: Krankheiten (MU/KL/CH)	6
Heilk.: Wunden (KL/CH/FF)	8
Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	2
Kochen (KL/IN/FF)	5
Lederarbeiten (KL/FF/FF)	2
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	4
Schneidern (KL/FF/FF)	5
Seefahrt (FF/GE/KK)	4

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

Asp: 42

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

Asp: 42

Ritualkenntnis: Gildenmagie15

Ritualname			
Probe	Dauer	Kosten	Wirkung/Anmerkung
Stab: Bindung			
Stab: Fackel			
Stab: Kraftfokus			
Stab: 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; Regeneration II; Repräsentation: Magier; Simultanzaubern; Verbotene Pforten; Zaubere bereithalten; Zaubere unterbrechen; Zauberkontrolle; Zauberroutine;

ASP: 
$$\frac{(MU+IN+CH)}{2} + \text{Mod.} + \text{Vor-/Nachteile} + \text{SF} + \text{Med.} + \text{Zukauf} = \text{Max.} - \text{pAsP} = \text{Aktuell}$$
$$22 + 18 + 0 + + 0 + 2 = 42 - 0 = 42$$

ASP-Regeneration: Leiteigenschaft/3 + Bonus: 9

MR: 
$$\frac{(MU+KL+KO)}{5} + \text{Modifikationen} + \text{Vor-/Nachteile} + \text{Gekauft} + \text{Sonderfertigkeiten} = \text{Aktuell}$$
$$9 + 0 + 0 + 0 + = 9$$

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	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	GP-Start: 110 GP-Rest: 0	
AT-Basiswert (MU+GE+KK)/5	0	7	8		
PA-Basiswert (IN+GE+KK)/5	0	7	8		
FK-Basiswert (IN+FF+KK)/5	0	7	8		

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

Notizen

Sonderfertigkeiten (allgemein)  
Kulturkunde (Bornland, Mittelreich): Waldkundig;  
 \_\_\_\_\_

---

Gaben (F)	TaW	

Kampftechniken		BE	AT PA	TaW
<b>Dolche (Do)</b>	D	BE-1	8 11	3
<b>Hieb Waffen (Hi)</b>	D	BE-4	8 8	0
<b>Raufen (Ra)</b>	C	BE	10 10	4
<b>Ring en (Ri)</b>	D	BE	8 11	3
<b>Säbel (Sä)</b>	D	BE-2	8 8	0
Stäbe (St) (Magierstab als Stab)	D	BE-2	14 18	16
<b>Wurfmesser (Wm)</b>	C	BE-3	11	3

Körperliche Talente (D)	BE	TaW
<b>Athletik (GE/KO/KK)</b>	BEx2	4
<b>Klettern (MU/GE/KK)</b>	BEx2	5
<b>Körperbeherrschung (MU/IN/GE)</b>	BEx2	9
Reiten (CH/GE/KK)	BE-2	5
<b>Schleichen (MU/IN/GE)</b>	BE	4
<b>Schwimmen (GE/KO/KK)</b>	BEx2	5
<b>Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)</b>		11
<b>Sich verstecken (MU/IN/GE)</b>	BE-2	3
<b>Singen (IN/CH/CH)</b>	BE-3	0
<b>Sinnenschärfe (KL/IN/IN)</b>	0->BE	11
<b>Tanzen (CH/GE/GE)</b>	BEx2	2
<b>Zehen (IN/KO/KK)</b>		4

Gesellschaft (B)		TaW
Etikette (KL/IN/CH)	9	
Gassenwissen (KL/IN/CH)	5	
Lehren (KL/IN/CH)	5	
<b>Menschenkenntnis (KL/IN/CH)</b>	11	
<b>Überreden (MU/IN/CH)</b>	6	
Überzeugen (KL/IN/CH)	6	

[illegible]

Wissen (B)	TaW
Brett-/Kartenspiel (KL/KL/IN)	5
Geografie (KL/KL/IN)	5
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	4
<b>Götter und Kulte (KL/KL/IN)</b>	7
Heraldik (KL/KL/FF)	3
Kriegskunst (MU/KL/CH)	5
Magiekunde (KL/KL/IN) (Trollmagie)	12
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	6
<b>Rechnen (KL/KL/IN)</b>	7
Rechtskunde (KL/KL/IN)	5
<b>Sagen und Legenden (KL/IN/CH)</b>	6
Schätzen (KL/IN/IN)	3
Sprachenkunde (KL/KL/IN)	5
Sternkunde (KL/KL/IN)	4
Tierkunde (MU/KL/IN)	6

Sprache	(KL/IN/CH)	Komp	TaW	
Alaani	B	21	10	
Bosparano	A	21	11	
<b>Garethi</b>	A	18	18	
Isdira	B	21	7	
Nujuka	B	15	4	
Thorwalsch	A	18	5	
Trollisch	B	15	0	
Tulamidya	B	18	5	

Schrift	(KL/KL/FF)	Komp	TaW
Altes Alaani	B	18	6
Kusliker Zeichen	A	10	10
Nanduria	B	10	6
Tulamidya	B	14	8

[illegible]

Attacke-Basiswert: 8    Parade-Basiswert: 8    Fernkampf-Basiswert: 8    Initiative-Basiswert: 18

Nahkampfwaffe	TYP/eBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor									
Magierstab als Stab (R)	St / BE-2	NS	1W+1	11 / 5	0	-1/-1	14	18	1W+1	-9	-9								

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit; Ausweichen I; Ausweichen II; Defensiver Kampfstil; Finte; Kampfgespür; Kampfreflexe; Meisterparade; Wuchtschlag;

Fernkampfwaffe	TYP/eBE	TP	Entfernung	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse									

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)
Raufen	10/3	+0	10	10	1W+1
Ringen	10/3	+0	8	11	1W+1

Manöver:

Schild	Typ	INI	WM	PA	Bruchfaktor				

Wundschwelle: 7	Max	1/2	1/3	1/4
Lebensenergie	31	15	10	7
Ausdauer	31	15	10	7

GS:8

	Max
Astralenergie	42
Karmaenergie	

Initiative 18 | INI-Basis - BE = \_\_\_\_ +MOD + W6 = \_\_\_\_ |

### Rüstung nach Trefferzonen (aktiv)

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew	Preis
Werte	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		

Rüstungsstück	RS	BE
Summe:	0	0

### Ausweichen

PA-Basis - BE + MOD =

8 - 0 + 6 = 14

### Wunden

(AT,PA,GE,INI)-2, GS-1

○○○○○○○○○○

	Links	Rechts
Beine	○○○	○○○
Arme	○○○	○○○
Hüfte		○○○
Brust		○○○
Kopf		○○○

### Ausrüstung, Zubehör und Werkzeuge


## Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

## Kleidung

Ausrüstung	Anzahl	Gewicht	Wo getragen?
Angelhaken mit Schnur	1	1.0	
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	
Kohlestift	5	20.0	
Ledergürtel	1	8.0	
Lederrucksack (15 Stein)	1	40.0	
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	
Tagebuch, Papier	1	20.0	
Taschenuhr	1	15.0	
Tinte	1	4.0	
Unterkleidung	1	100.0	
Wasserschlauch (5 Schank)	1	5.0	
Wolldecke	1	60.0	

Vermögen[illegible]

## Verbindungen

## Notizen