

Name: Lohengrin
Rasse: Mittelländerin
Profession: Ingerimm, Traditioneller Kult; Bruderschaft des Lodernden Feuers
Kultur Zyklopeninseln

Vorteile:

- Eisern
- Geweiht [Zwölfgöttliche Kirche]
- Herausragende Eigenschaft: *Intuition*
- Prophezeien

Nachteile:

- Moralkodex *Ingerimm*
- Neugier 5
- Verpflichtungen *Kirche* und *Orden*
- Vorurteile *Orks* 6
- Weltfremd bzgl. *Städtischem Treiben* 5

Profane Sonderfertigkeiten

- Kulturkunde *Zyklopeninseln*
- Meister der Improvisation

<i>Eigenschaften</i>	Mod	Start	Aktuell	<i>Eigenschaften</i>	Mod	Start	Aktuell
<i>Mut</i>	0	14	14	<i>Klugheit</i>	0	12	12
<i>Intuition</i>	1	14	15	<i>Charisma</i>	0	14	14
<i>Fingerfertigkeit</i>	0	12	12	<i>Gewandtheit</i>	0	10	10
<i>Konstitution</i>	0	12	12	<i>Körperkraft</i>	0	12	12
<i>Sozialstatus</i>	0	7	7	<i>Geschwindigkeit</i>	0	7	7

<i>Basiswert</i>	Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
<i>Lebenspunkte</i>	10	18	28	0	6
<i>Ausdauer</i>	10	18	28	0	6
<i>Karmalenergie</i>	24		24	0	
<i>Magieresistenz</i>	-3	8	5	0	7
<i>INI-Basis</i>	0	10	11		
<i>AT-Basiswert</i>	0	7	7		
<i>PA-Basiswert</i>	0	7	7		
<i>FK-Basiswert</i>	0	8	8		
<i>Wundschwelle</i>		6	8		

Abenteuerpunkte: 590. **Verfügbar:** 50 **Eingesetzt:** 540

MU: 14 KL: 12 IN: 15 CH: 14 FF: 12 GE: 10 KO: 12 KK: 12 BE: 0

Gabe (F)					TaW
Prophezeien (IN/IN/CH)					5
LK (Ingerimm) (MU/IN/CH)					9
Kampftechniken	BE	AT	PA		TaW
Dolche	D	BE-1	7	8	1
Hieb Waffen	D	BE-4	8	9	3
Raufen	C	BE	8	8	2
Ringen	D	BE	9	9	4
Säbel	D	BE-2	7	7	0
Schleuder	E	BE-2	9		1
Schwerter	E	BE-2	9	9	4
Wurfmesser	C	BE-3	8		0
Körperliche Talente (D)					TaW
Athletik (GE/KO/KK)			BE×2		1
Klettern (MU/GE/KK)			BE×2		1
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			BE×2		2
Schleichen (MU/IN/GE)			BE		0
Schwimmen (GE/KO/KK)			BE×2		2
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)					3
Sich Verstecken (MU/IN/GE)			BE-2		0
Singen (IN/CH/CH)			BE-3		1
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)			ML		2
Tanzen (CH/GE/GE)			BE×2		1
Zechen (IN/KO/KK)					0
Gesellschaft (B)					TaW
Etikette (KL/IN/CH)					2
Lehren (KL/IN/CH)					5
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)					4
Überreden (MU/IN/CH)					0
Überzeugen (KL/IN/CH)					4
Natur (B)					TaW
Fährtsuchen (KL/IN/KO)					1
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)					1
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)					1
Orientierung (KL/IN/IN)					1
Wettervorhersage (KL/IN/IN)					1
Wildnisleben (IN/GE/KO)					0

Wissen (B)	TaW
Baukunst (KL/KL/FF)	5
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	7
Gesteinskunde (KL/IN/FF)	4
Götter und Kulte (KL/KL/IN)	7
Hüttenkunde (KL/IN/KO)	6
Mechanik (KL/KL/FF)	2
Philosophie (KL/KL/IN)	1
Rechnen (KL/KL/IN)	5
Rechtskunde (KL/KL/IN)	10
Sagen oder Legenden (KL/KL/CH)	4
Schätzen (KL/IN/IN)	5
Handwerk (B)	TaW
Alchimie (MU/KL/FF)	4
Boote fahren (GE/KO/KK)	1
Grobschmied (FF/KO/KK)	7
Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)	0
Holzbearbeitung (KL/FF/KK) (*Schnitzen)	5
Kochen (KL/IN/FF)	0
Lederarbeiten (KL/FF/FF)	5
Malen oder Zeichnen (KL/CH/FF)	4
Schneidern (KL/CH/FF)	0
Seefahrt (FF/GE/KK)	1
Seiler (FF/FF/KK)	2
Viehzucht (KL/IN/KK)	1
Zimmermann (KL/FF/KK)	2