

**Name:** Lohengrin

**Rasse:** Mittelländerin

**Kultur** Zyklopeninseln

**Profession:** Ingerimm, Traditioneller Kult; Bruderschaft des Lodernden Feuers

**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

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
Ring	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)			BE		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
Zehen (IN/KO/KK)					0

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