#### MU 15 KL 13 IN 13 CH 12 FF 11 GE 11 **KO** 12 **KK** 10 **SO** 6 **MR** 6 **GS** 8

Irion Treublatt Name:

Mittelländer Kultur: Mittelländische Rasse:

**Profession:** Druide: Mehrer der Macht

Geschlecht: männlich Geburtsdatum: 6. Firun 1003 BF

Größe: **Gewicht:** 69 Stein 84 Finger (169 cm) Haarfarbe: rot Augenfarbe: grün

Titel: **Stand:** 

#### Vorteile und Nachteile

Besonderer Besitz Dummy; Gutes Gedächtnis; Tierfreund; Neugier: 5; Selbstgespräche; Speisegebote; Vorurteile gegen Magier 6;

LeP: 6 Basis AT: **FK:** 7 **INI:** AP: 520 27 13 11 **Stufe:** 14 1/3 **AuP:** 29 PA: 7 Ausweichen: 7 Stufe\*: 0 **AP\***: 0

#### Sonderfertigkeiten:

Druidenrache; Große Meditation; Kulturkunde (Mittelreich); MK: Einfluss;

Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt); Verbotene Pforten;

### Kampfstab

DK: NS INI: 1 AT: 10 PA: 8 TP: 1W+1 BF: 5

Vulkanglasdolch

INI: -2 AT: 8 PA: 4 TP: 1W-1 BF: 6

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)				T	aW
RK: Druide	(/)				7
Kampftechnik	en BE	AT.	/PA	T	<u>aW</u>
Bogen	BE-3	8		Е	1
Dolche	BE-1	10	7	D	3
<b>Hiebwaffen</b>	BE-4	8	8	D	2
Infanteriewaffen	BE-3	8	7	D	1
Raufen	BE	8	7	С	1
Ringen	BE	7	7	D	0
Säbel	BE-2	7	7	D	0
Stäbe	BE-2	10	8	D	4
Wurfmesser	BE-3	8		С	1
Körperliche Ta	alente (D)		BE		<u>aW</u>
Athletik	(GE/KO/KK)	I	3Ex	2	1
Klettern	(MU/GE/KK)	I	3Ex	2	1
Körperbeherr.	(MU/IN/GE)		3Ex	2	2
Schleichen	(MU/IN/GE)	I	3E		1
Schwimmen	(GE/KO/KK)	I	3Ex	2	1
Selbstbeherr.	(MU/KO/KK)				4
Sich verstecken	(MU/IN/GE)	I	3E-2	2	1
Singen	(IN/CH/CH)	I	3E	3	0
Sinnenschärfe	(KL/IN/IN)	_	)->F		4
<b>Tanzen</b>	(CH/GE/GE)	I	3Ex	2	0
<b>Zechen</b>	(IN/KO/KK)				3
Gesellschaft (B	3)			T	aW
Etikette	(KL/IN/C	H)			1
Gassenwissen	(KL/IN/C	H)			2
Menschenk.	(KL/IN/C	H)			4
Sich verkleiden	(MU/CH/	GE)			<u>2</u>

Überreden	(MU/IN/CH)		4
Natur (B)		]	ΓaW
Fährtensuchen	(KL/IN/KO)		1
Fesseln/Entf.	(FF/GE/KK)		1
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)		1
Orientierung	(KL/IN/IN)		2
Wildnisleben	(IN/GE/KO)		1
Wissen (B)		]	ΓaW
Geografie	(KL/KL/IN)		1
Gesteinskunde	(KL/IN/FF)		3
Götter und Kulte	(KL/KL/IN)		3
Heraldik	(KL/KL/FF)		1
Magiekunde	(KL/KL/IN)		5
Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)		6
Rechnen	(KL/KL/IN)		3
Rechtskunde	(KL/KL/IN)		2
Sagen/Legenden	(KL/IN/CH)		4
Sternkunde	(KL/KL/IN)		3
Tierkunde	(MU/KL/IN)		3
Sprachen (A) (KI	/IN/CH)	ΚŢ	[aW
Garethi		18	11
Tulamidya		18	3
Schrift (A) (KL	/KL/FF)	Κī	[aW
Kusliker Zeichen		10	5
Handwerk (B)		]	ΓaW
Boote fahren	(GE/KO/KK)		1
Feuersteinbearb.	(KL/FF/FF)		5
Hauswirtschaft	(IN/CH/FF)		1
Heilk.: Krankheiten	(MU/KL/CH)		3

(KL/CH/FF)	2
(KL/FF/KK)	3
(KL/IN/FF)	2
(KL/FF/FF)	1
(KL/IN/FF)	. 8
(KL/FF/FF)	3
(FF/GE/KK)	1
(IN/FF/FF)	7
	(KL/FF/KK) (KL/IN/FF) (KL/FF/FF) (KL/IN/FF) (KL/FF/FF) (FF/GE/KK)

Name:	Irion Treublatt	
Rasse:	Mittelländer	
Kultur:	Mittelländische Städte/l	Hafenstädte und Städte an großen Flüssen
Profession:	Druide: Mehrer der Ma	cht
Geschlecht:	männlich	Stand:
Geburtsdatum:	6. Firun 1003 BF	Titel:
Größe:	84 Finger (169 cm)	Sozialstatus: 6
Gewicht:	69 Stein	Familie/Herkunft/Hintergrund

Geburtsdatum: 6. Firun 1003 BF
Größe: 84 Finger (169 cm)
Gewicht: 69 Stein
Haarfarbe: rot
Augenfarbe: grün
Aussehen:

## Vorteile und Nachteile

Besonderer Besitz Dummy, Gutes Gedächtnis, Tierfreund, Neugier: 5, Selbstgespräche, Speisegebote, Vorurteile gegen Magier 6,

Eigenschaften	l Mod	Start	Aktuell	Basiswerte		l Mod	Start	<b>■</b> Aktuell	Gekauft	Rest
Mut	0	15	15	Lebenspunkte	(KO+KO+KK)/2	10	17	27	0	6
Klugheit	0	13	13	Ausdauer	(MU+KO+GE)/2	10	19	29	0	12
Intuition	0	13	13	Astralenergie	(MU+IN+CH)/2	14	20	34	0	12
Charisma	0	12	12	Karmaenergie						
Fingerfertigkeit	0	11	11	Magieresistenz	(MU+KL+KO)/5	-2	8	6	0	8
Gewandtheit	0	11	11	INI-Basiswert	(MU+MU+IN+GE)/5	0	11	11		
Konstitution	0	12	12	AT-Basiswert	(MU+GE+KK)/5	0	7	7		
Körperkraft	0	10	10	PA-Basiswert	(IN+GE+KK)/5	0	7	7	GP-Sta	ırt: 120
Geschwindigkeit (GS)	0	8	8	FK-Basiswert	(IN+FF+KK)/5	0	7	7	GP-Re	st: 0

Abenteuerpunkte: 520 Verfügbar: 0 Eingesetzt: 520 Stufe: 0 [0]

NI	~4	:	~~
ΙN	Οl	$\mathbf{IZ}$	en

MU:15 KL:13	IN:13 CF	H:12 FF:11	GE:11	KO:12	KK:10	BE: 0
-------------	----------	------------	-------	-------	-------	-------

Sonderfertigkeiten (allgemei	in)						Wissen (B)	TaV	<b>X</b> 7
Kulturkunde (Mittelreich); Ortskenntnis (S		tteil/K1	einsta	dt)·				1 a v	<u></u>
Kuturkunde (Witteneren), Ortskemitins (k	Juuc	tteri ixi	cinsta	αι,,			Geografie (KL/KL/IN)	1	
							Gesteinskunde (KL/IN/FF)	3	
							Götter und Kulte (KL/KL/IN)	3	
Gaben (F)					Ta	<b>13</b> 7	Heraldik (KL/KL/FF)	1	
T T T T T T T T T T T T T T T T T T T					1 a	· ·	Magiekunde (KL/KL/IN)	5	
+						-	Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	6	
							Rechnen (KL/KL/IN)	3	
TZ C 1 11		l n n . I		<b>-</b> .			Rechtskunde (KL/KL/IN)	2	
Kampftechniken		BE	AT	PA	Ta	<u>W</u>	Sagen und Legenden (KL/IN/CH)	4	
Bogen (Bo)	Е		8		1		Sternkunde (KL/KL/IN)	3	
Dolche (Do)	D	BE-1	10	7	3		Tierkunde (MU/KL/IN)	3	
Hiebwaffen (Hi)	D	BE-4	8	8	2				
Infanteriewaffen (In)	D	BE-3	8	7	1				
Raufen (Ra)	С	BE	8	7	1				
Ringen (Ri)	D	BE	7	7	0		Sprache (KL/IN/CH) Komp	TaV	V
Säbel (Sä)	D	BE-2	7	7	0		Garethi A 18	11	<u> </u>
Stäbe (St)	D	BE-2	10	8	4		Tulamidya B 18	3	
Wurfmesser (Wm)	С	BE-3	8		1		Tulalilidya B 18	3	
vvarimesser (vvin)	Ť	22.5			_		+	-	
_							C 1 'C (vv vv vv)		
Värnarliaha Talanta (D)			1 1	DE I	l me	<b>11</b> 7	Schrift (KL/KL/FF) Komp	TaV	<u>v</u>
Körperliche Talente (D)			-	BE	Ta	vv	Kusliker Zeichen A 10	5	
Athletik (GE/KO/KK)			_	Ex2	1	<u> </u>			
Klettern (MU/GE/KK)			_	Ex2	1	<u> </u>			
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			_	Ex2	2	<u> </u>			
Schleichen (MU/IN/GE)			В	E	1	<u> </u>	Handwerk (B)	TaV	<i>V</i>
Schwimmen (GE/KO/KK)			В	Ex2	1		Boote fahren (GE/KO/KK)	1	
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)					4		Feuersteinbearbeitung (KL/FF/FF)	5	
Sich verstecken (MU/IN/GE)			В	E-2	1		Hauswirtschaft (IN/CH/FF)	1	
Singen (IN/CH/CH)			В	E-3	0		Heilkunde: Krankheiten (MU/KL/CH)	3	
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)			0-	->BE	4		Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)	2	
Tanzen (CH/GE/GE)			-	Ex2	0		Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	3	
Zechen (IN/KO/KK)			Ť		3			2	
			$\top$				Kochen (KL/IN/FF)	1	
			$\top$			$\vdash$	Lederarbeiten (KL/FF/FF)	1	
							Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	8	
Gesellschaft (B)					Ta	<b>13</b> 7	Schneidern (KL/FF/FF)	3	
						<u> </u>	Seefahrt (FF/GE/KK)	1	
Etikette (KL/IN/CH)					1	-	Tätowieren (IN/FF/FF)	7	
Gassenwissen (KL/IN/CH)					2	<del></del>			
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)					4	—			
Sich verkleiden (MU/CH/GE)					2	—			
Überreden (MU/IN/CH)					4	<u> </u>			
						<u> </u>			
Natur (B)					Ta	<u>W</u>			
Fährtensuchen (KL/IN/KO)					1				
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)					1				
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)					1		+	$\dashv$	
Orientierung (KL/IN/IN)					2		+	-+	
Wildnisleben (IN/GE/KO)					1	$\vdash$	+		
······································					-		+	$\dashv$	
+						$\vdash$	+		
+						$\vdash$	+		
+						$\vdash$	4		
+						<del></del>			
+						—			
+						<u> </u>			
						<u> </u>			
						<u> </u>			
							•	-	

Attacke-Basiswert:	7 Parade-	-Basis	swert: 7	Fe	rnkan	npf-Ba	siswe	ert: 7	In	itiati	ve-	B	asi	sw	ert:	11	
Nahkampfwaffe	TYP/eBE	DK	TP	TP/KK	I INI	IWM	LAT	PA	T	)	1 1	Br	uc	hfa	kto	r	
Kampfstab (R)	St / BE-2	NS	1W+1	12 / 4	1	0/0	10	8	1 W			5		T	Π	П	
Vulkanglasdolch (R) (i)	Do / BE-1	Н	1W-1	12 / 5	-2	-2/-3	8	4		V-1		6					
Sonderfertigkeiten:																	
Fernkampfwaffe	TYP/eBE	TP	Entf	fernung	T	P/Entf	ernur	ıg I	FK	Anz	zah		Ge	sch	oss	e	
Waffenloser Kampf Raufen Ringen Schild	TP/KK 10/3 10/3 Typ	IN +(	0 8	7 7	11	P(A) W+0 W+0	Ma	ınöver	::								
Lebensenergie 2	Max 1/2 1/3 27 13 9 29 14 9	1/4 6 7						GS:8									
Astralenergie 3 Karmaenergie	Max 34																
			+ W6 =	RA 0	LB 0	RI   0	3	Ges.	gR 0	.S	gF 0		3	G	ew	Pr	eis
Rüstungsstück  Summe:	RS BE	PA-H	<u>- 0</u>	nen E + MOI ) + 0 (AT,PA,GE,IN		$\equiv$	A   H   B	eine rme üfte rust opf		inks OC OC		<u>)</u> <u>)</u> <u>)</u>			0	1ts	_
Summe.																	

# Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Kleidung					
<b>.</b>		<u> </u>	1		
Ausrüstung	Anzahl	Gewicht	Wo getragen?	Vermögen	
Einfaches Trinkhorn	1	15.0	<del>                                     </del>	Mittelreich ( D: 3 S: 6 H: 0 K: 0 )	
Hemd	1	15.0	<del>                                     </del>		
Holzlöffel, einfach	1	3.0	<del>                                     </del>		
Hose	1	30.0	<del> </del>		
Kampfstab	1	80.0	<del> </del>		
Kapuzenumhang, lang	1	80.0	<del>                                     </del>		
Kohlestift	5	20.0	<del>                                     </del>		
Ledergürtel	1	8.0	<del>                                     </del>		
Lederschuhe	1	40.0	<del>                                     </del>		
Mantel	1	60.0	<u> </u>	Proviant	Rationen
Nadel und Garn, Sortiment	1	2.0	<u> </u>		
Papier	10	30.0			
Tuchbeutel (5 Stein)	1	15.0			
Tätowierwerkzeug	1	15.0			
Interhose	1	20.0	<u> </u>		
Vulkanglasdolch	1	30.0			
Wollstrümpfe	1	4.0	<u> </u>		
		<u> </u>	<u> </u>		
			<u> </u>		
			<u> </u>		
			<u> </u>		l
				Verbindungen	
			1 ]		
NT					
Notizen					

Repräsentationen: Druide; Merkmale: Einfluss;	1: 15 KL: 13 IN: 13 CH: 12 FF: 11 GE: 11 KO: 12 KK: 10 MR: 6	Ritual Astralmacht: 1, Vollzauberer, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall,	Dauer     Kosten     Wirkung/Anmerkung	enskraft ens		ihe — — — — — — — — — — — — — — — — — — —			Artefakte / Tränke:				ALLGEMEIN: (A) Aufrechterhaltung, A: Aktion, AsP: Astralpunkt, Haus: Hauszauber, Komp: Komplexität, KR: Kampfrunde, Lern: Lernschwierigkeit, MedGroße Meditation, Med Meditation, MR: Magneristerizer, p. AsP: pagneristerizer, p. AsP: pagneristerizer, R. Stackielle, Febrund, WD: Wirkunselauer, ZD: Zanberdauer, ZD:	Ast, Nep. Nep. Nep. Nep. Statement, St. Spreamer, No. Wilder, No. Schaften, No. Wilder, No. Willey, No. Wilder, No. Willey, No. William,		$ \frac{(\text{MU+N+CH})/2  \text{Mod.}  \text{Vor-Nachteile}  \text{SF}  \text{Med.}  \text{Zukauf}  \text{Max.}  \text{pAsP}  \text{Aktuell} }{20 + 14 + 20 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 24}  = \frac{24}{34}  = \frac{\text{Max.}  \text{pAsP}  \text{Aktuell}}{34}  = \frac{\text{MR}  \text{Modifikationen}}{4}  = \frac{\text{MU-KL-KO}}{4}  = \frac{14}{4}  = \frac{14}{4}  = \frac{\text{Modifikationen}}{4}  = \frac{\text{Max.}  \text{pAsP}}{4}  = \frac{\text{Max.}  \text{pAsP}}{34}  = \frac{\text{Max.}  \text{pasP}}{4}  = \frac{\text{Max.}  pa$	
Repräsentationen: L		Ritualname	Probe	Dolch: Lebenskraft	Dolch: Weg	Dolch: Weihe									Ritualkenntnis (Druide):	$AE = 20 + \frac{(MU + IN + CH)/2}{20} + \frac{1}{2}$	

Repräsentationen: Druide; Merkmale: Einfluss;	nale: Einfluss;						
·							
MU: 15 KL: 13	IN: 13	CH: 12 FF:	11 GE:	11 KO:	12 KK: 10	MR: 6	
SF   Zanbername		Prohe	Z + W	CZ	Merkmale	K Rep HIL	
	Kosten	Reichweite	WD	Anmerkungen			,
Abvenenum reine Speise		(KL/KL/FF) +Mod			Objk	C  Dru    C	7.1
				LCD: 11			
Attributo		(KL/CH/**)	3		Eign	B  Dru   B	
				LCD: 30			
Balsam Salabunde		(KL/IN/CH) +Mod	4		Form, Heil	C  Dru    C	7 )
				LCD: 37			
Blick durch fremde Augen		(MU/IN/CH) +MR	4		Hell, Vers	E   Dru     E	[+]
				LCD: 46			
Blick in die Gedanken		(KL/KL/CH) +MR	3		Hell	D   Dru   D	
				LCD: 47			
Blitz dich find		(KL/IN/GE) + MR	3		Einfl	B  Dru   A	 
				LCD: 49			
Böser Blick		(MU/CH/CH) +MR	1   1		Einfl	C  Dru  X A	 
				LCD: 50			
Einfluss bannen		(IN/CH/CH) +Mod	4		Anti, Einfl	$ B $ Dru $ X $ $A^+$	+,,
				LCD: 75			
Eins mit der Natur		(IN/GE/KO)			Eign, Elem	C  Dru    C	7.)
				LCD: 76			
Eisenrost und Patina		(KL/CH/GE)	4	LCD: 77	Objk, Temp	C  Dru    C	
Elementarer Diener		(MU/KL/CH) +Mod	4		Elem, Rufe	D Dru   D	
				LCD: 80			[
							<u> </u>
Asp: [34]							
							$\overline{\Box}$

Repräsentationen: Druide; Merkmale: Einfluss;	cmale: Einfluss;					
MU: 15 KL: 13	IN: 13	CH: 12 FF:	11 GE:	11 KO:	12 KK: 10 MR:	9 :
-			-			
SE Zaubername	+	Probe	ZfW	ZD	Merkmale	K Rep HL
Spezialisierung	Kosten		4.	Anmerkungen		ŀ
Fluch der Pestilenz		(MU/KL/CH) +MR	2		Dämo (Blz)	D Dru D
				LCD: 88		
Große Verwirrung		(KL/KL/CH) +MR	5		Eign	C Dru XB
				LCD: 101		
Halluzination		(KL/IN/CH) +MR	9		Herr	C Dru XB
				LCD: 102		
Harmlose Gestalt		(KL/CH/GE)	4		Einfl, Illu	C  Dru    B
				LCD: 103		
Hellsicht trüben		(KL/IN/CH) +MR			Anti, Hell	C  Dru  X B
				LCD: 108		
Magischer Raub		(MU/KL/KO) +MR	4		Krft, Vers	D Dru XC
				LCD: 171		
Nebelleib		(MU/IN/KO)	5		Elem (Luf), Elem (Was), Form D   Dru	m D Dru XC
				LCD: 186		
Objectovoco		(KL/IN/CH)			Vers	C  Dru    C
				LCD: 193		
Odem Arcanum		(KL/IN/IN) +Mod	4		Hell, Krft	A Dru A
				LCD: 197		
Respondami		(MU/IN/CH) +MR	3		Herr	B  Dru   B
				LCD: 218		
Sensibar Empathicus	-	(KL/IN/CH) +MR	2		Hell	C Dru C
				LCD: 239		
ASP: [34]						

	Repräsentationen: Druide; Merkmale: Einfluss;	ale: Einfluss;					
	MU: 15 KL: 13	IN: 13	CH: 12 FF:	: 11 GE:	11 KO:	12 KK: 10 M	MR: 6
, H	Zanhemame		Drohe		dz –	Merkmale	KIRen IHIT
3	Spezialisierung	Kosten	Reichweite	WD	Anmerkungen	Monthian	
	Unitatio Geistesbund		(IN/CH/KO)			Krft, Vers	B   Dru   B
					LCD: 265		
	Wand aus Flammen		(MU/KL/CH)	3		Elem (Feu)	D Dru   D
					LCD: 275		
	Zorn der Elemente		(MU/CH/KO) +Mod	1 2		Elem, Scha	C  Dru    C
					LCD: 296		
	Zunge lähmen		(MU/CH/FF) +MR			Eign	B Dru B
					LCD: 297		
	Zwingtanz		(MU/KL/CH) +MR	3		Herr	D   Dru   D
					LCD: 298		
						_	
						_	
			_				
	_						
	_						
As	Asp: [34]						