

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

Name: Irion Treublatt
Rasse: Mittelländer **Kultur:** Mittelländische
Profession: Druiden: Mehrer der Macht

Geschlecht: männlich **Geburtsdatum:** 6. Firun 1003 BF
Größe: 84 Finger (169 cm) **Gewicht:** 69 Stein
Haarfarbe: rot **Augenfarbe:** grün
Stand: **Titel:**

Vorteile und Nachteile

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

LeP: 27 **13** **9** **6** **Basis AT:** 7 **FK:** 7 **INI:** 11 **Stufe:** 0 **AP:** 520
AuP: 29 ^{1/2} ^{1/3} ^{1/4} **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

DK: H 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) TaW

RK: Druiden (--/--) 7

Kampftechniken BE AT/PATaW

Bogen BE-3 8 E 1

Dolche BE-1 10 7 D 3

Hieb Waffen BE-4 8 8 D 2

Infanteriewaffen BE-3 8 7 D 1

Raufen BE 8 7 C 1

Ringn BE 7 7 D 0

Säbel BE-2 7 7 D 0

Stäbe BE-2 10 8 D 4

Wurfmesser BE-3 8 C 1

Körperliche Talente (D) BE TaW

Athletik (GE/KO/KK) BEx2 1

Klettern (MU/GE/KK) BEx2 1

Körperbeherr. (MU/IN/GE) BEx2 2

Schleichen (MU/IN/GE) BE 1

Schwimmen (GE/KO/KK) BEx2 1

Selbstbeherr. (MU/KO/KK) 4

Sich verstecken (MU/IN/GE) BE-2 1

Singen (IN/CH/CH) BE-3 0

Sinnenschärfe (KL/IN/IN) 0->BE 4

Tanzen (CH/GE/GE) BEx2 0

Zehen (IN/KO/KK) 3

Gesellschaft (B) TaW

Etikette (KL/IN/CH) 1

Gassenwissen (KL/IN/CH) 2

Menschenk. (KL/IN/CH) 4

Sich verkleiden (MU/CH/GE) 2

Überreden (MU/IN/CH) 4

Natur (B) TaW

Fähr tensuchen (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) TaW

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) (KL/IN/CH) K TaW

Garethi 18 11

Tulamidya 18 3

Schrift (A) (KL/KL/FF) K TaW

Kusliker Zeichen 10 5

Handwerk (B) TaW

Boote fahren (GE/KO/KK) 1

Feuersteinbearb. (KL/FF/FF) 5

Hauswirtschaft (IN/CH/FF) 1

Heilk.: Krankheiten (MU/KL/CH) 3

Heilk.: Wunden (KL/CH/FF) 2

Holzbearbeitung (KL/FF/KK) 3

Kochen (KL/IN/FF) 2

Lederarbeiten (KL/FF/FF) 1

Malen/Zeichnen (KL/IN/FF) 8

Schneidern (KL/FF/FF) 3

Seefahrt (FF/GE/KK) 1

Tätowieren (IN/FF/FF) 7

Name: Irion Treublatt

Rasse: Mittelländer

Kultur: Mittelländische Städte/Hafenstädte und Städte an großen Flüssen

Profession: Druide: Mehrer der Macht

Geschlecht: männlich

Geburtsdatum: 6. Firun 1003 BF

Größe: 84 Finger (169 cm)

Gewicht: 69 Stein

Haarfarbe: rot

Augenfarbe: grün

Aussehen:

Stand:

Titel:

Sozialstatus: 6

Familie/Herkunft/Hintergrund

Vorteile und Nachteile

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

Eigenschaften

	Mod	Start	Aktuell
Mut	0	15	15
Klugheit	0	13	13
Intuition	0	13	13
Charisma	0	12	12
Fingerfertigkeit	0	11	11
Gewandtheit	0	11	11
Konstitution	0	12	12
Körperkraft	0	10	10
Geschwindigkeit (GS)	0	8	8

Basiswerte

	Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	10	17	27	0	6
Ausdauer (MU+KO+GE)/2	10	19	29	0	12
Astralenergie (MU+IN+CH)/2	14	20	34	0	12
Karmaenergie					
Magieresistenz (MU+KL+KO)/5	-2	8	6	0	8
INI-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5	0	11	11	GP-Start: 120 GP-Rest: 0	
AT-Basiswert (MU+GE+KK)/5	0	7	7		
PA-Basiswert (IN+GE+KK)/5	0	7	7		
FK-Basiswert (IN+FF+KK)/5	0	7	7		

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

Notizen

Sonderfertigkeiten (allgemein)

Kulturrunde (Mittelreich); Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt);

Gaben (F)	TaW	

Kampftechniken

Kampftechniken		BE	AT PA	TaW
Bogen (Bo)	E	BE-3	8	1
Dolche (Do)	D	BE-1	10 7	3
Hieb Waffen (Hi)	D	BE-4	8 8	2
Infanteriewaffen (In)	D	BE-3	8 7	1
Raufen (Ra)	C	BE	8 7	1
Ring en (Ri)	D	BE	7 7	0
Säbel (Sä)	D	BE-2	7 7	0
Stäbe (St)	D	BE-2	10 8	4
Wurfmesser (Wm)	C	BE-3	8	1

Körperliche Talente (D)

Körperliche Talente (D)	BE	TaW
Athletik (GE/KO/KK)	BE _{x2}	1
Klettern (MU/GE/KK)	BE _{x2}	1
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)	BE _{x2}	2
Schleichen (MU/IN/GE)	BE	1
Schwimmen (GE/KO/KK)	BE _{x2}	1
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)		4
Sich verstecken (MU/IN/GE)	BE-2	1
Singen (IN/CH/CH)	BE-3	0
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	0->BE	4
Tanzen (CH/GE/GE)	BE _{x2}	0
Zeichen (IN/KO/KK)		3

Gesellschaft (B)

Gesellschaft (B)	TaW	
Etikette (KL/IN/CH)	1	
Gassenwissen (KL/IN/CH)	2	
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	4	
Sich verkleiden (MU/CH/GE)	2	
Überreden (MU/IN/CH)	4	

Natur (B)

[illegible]

Wissen (B)

Wissen (B)	TaW	
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 und Legenden (KL/IN/CH)	4	
Sternkunde (KL/KL/IN)	3	
Tierkunde (MU/KL/IN)	3	

Sprache (KL/IN/CH)

Sprache	(KL/IN/CH)	Komp	TaW
Garethi	A	18	11
Tulamidya	B	18	3

Schrift (KL/KL/FF)

Schrift	(KL/KL/FF)	Komp	TaW
Kusliker Zeichen	A	10	5

Handwerk (B)

[illegible]

Attacke-Basiswert: 7	Parade-Basiswert: 7	Fernkampf-Basiswert: 7	Initiative-Basiswert: 11
----------------------	---------------------	------------------------	--------------------------

[illegible]

Sonderfertigkeiten:

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

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)
Raufen	10/3	+0	8	7	1W+0
Ringen	10/3	+0	7	7	1W+0

Manöver:

[illegible]

Wundschwelle: 6	Max	1/2	1/3	1/4
Lebensenergie	27	13	9	6
Ausdauer	29	14	9	7

GS:8

	Max
Astralenergie	34
Karmaenergie	

Initiative 11 | INI-Basis - BE = _____ + MOD + W6 = _____

Rüstung nach Trefferzonen (aktiv)

[illegible]

Rüstungsstück	RS	BE
Summe:	0	0

Ausweichen

PA-Basis - BE + MOD =

$$\underline{7} - \underline{0} + \underline{0} = \underline{7}$$

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?
Einfaches Trinkhorn	1	15.0	
Hemd	1	15.0	
Holzlöffel, einfach	1	3.0	
Hose	1	30.0	
Kampfstab	1	80.0	
Kapuzenumhang, lang	1	80.0	
Kohlestift	5	20.0	
Ledergürtel	1	8.0	
Lederschuhe	1	40.0	
Mantel	1	60.0	
Nadel und Garn, Sortiment	1	2.0	
Papier	10	30.0	
Tuchbeutel (5 Stein)	1	15.0	
Tätowierwerkzeug	1	15.0	
Unterhose	1	20.0	
Vulkanglasdolch	1	30.0	
Wollstrümpfe	1	4.0	

Vermögen

Mittelreich (D: 3 S: 6 H: 0 K: 0)

Proviant

Rationen

Verbindungen

Notizen

Repräsentationen: Druide; Merkmale: Einfluss;

MU:	15	KL:	13	IN:	13	CH:	12	FF:	11	GE:	11	KO:	12	KK:	10	MR:	6
-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	---

SE	Zaubername	Kosten	Probe	Reichweite	zFW	WD	ZD	Merkmale	K	Rep	H	L	
	Spezialisierung						Anmerkungen						
	Abvenenum reine Speise		(KL/KL/FF) +Mod		2			Objk			C	Dru	C
							LCD: 11						
	Attributo		(KL/CH/**)		3			Eign			B	Dru	B
							LCD: 30						
	Balsam Salabunde		(KL/IN/CH) +Mod		4			Form, Heil			C	Dru	C
							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		7			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)		2			Eign, Elem			C	Dru	C
							LCD: 76						
	Eisenrost und Patina		(KL/CH/GE)		4			Objk, Temp			C	Dru	C
							LCD: 77						
	Elementarer Diener		(MU/KL/CH) +Mod		4			Elem, Rufe			D	Dru	D
							LCD: 80						

Asp: 34

Repräsentationen: Druid; Merkmale: Einfluss;

MU: 15KL: 13IN: 13CH: 12FF: 11GE: 11KO: 12KK: 10MR: 6

SE	Zaubername	Kosten	Probe	Reichweite	zTW	WD	ZD	Merkmale	K	Rep	H	L
Anmerkungen												
	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	X	B
							LCD: 101					
	Halluzination		(KL/IN/CH) +MR	6				Herr	C	Dru	X	B
							LCD: 102					
	Harmlose Gestalt		(KL/CH/GE)	4				Einfl, Illu	C	Dru		B
							LCD: 103					
	Hellsicht trüben		(KL/IN/CH) +MR	7				Anti, Hell	C	Dru	X	B
							LCD: 108					
	Magischer Raub		(MU/KL/KO) +MR	4				Krft, Vers	D	Dru	X	C
							LCD: 171					
	Nebelleib		(MU/IN/KO)	5				Elem (Luf), Elem (Was), Form	D	Dru	X	C
							LCD: 186					
	Objectovoco		(KL/IN/CH)	1				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;

MU:	15	KL:	13	IN:	13	CH:	12	FF:	11	GE:	11	KO:	12	KK:	10	MR:	6
-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	---

[illegible][illegible]