MU 14 KL 11 IN 15 CH 12 FF 15 GE 14 KO 13 KK 11 SO 6 **MR** 5 **GS** 8

Boriane Name:

Mittelländerin Svellttal und ... Rasse: **Kultur:**

Geweihte: Ifirn **Profession:**

weiblich 26. Ingerimm 1003 BF 19 Jahre **Geschlecht:** Geburtsdatum:

Größe: 94 Finger (189 cm) 89 Stein **Gewicht:** Haarfarbe: braun Augenfarbe: blau

Stand: Titel:

Vorteile und Nachteile

Richtungssinn; Angst vor Menschenmassen: 5; Moralkodex Ifirn; Neugier: 5; Raumangst: 6; Selbstgespräche;

LeP: Basis AT: **FK:** 8 **INI: Stufe:** AP: 520 15 10 11 $17^{-1/3}$ 0 **AP***: **AuP:** 35 11 8 PA: Ausweichen: 8 Stufe*: 0

Sonderfertigkeiten:

Karmalqueste; Kulturkunde (Nordlande); Meister der Improvisation; Scharfschütze (Bogen); Waldkundig;

DK: INI: AT: PA: TP: BF:

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)			TaV	\overline{W}
LK (Ifirn)	(MU/IN	/CH)	g)
Kampftechnike	n BE	AT/P	ATa V	W
Bogen	BE-3	16	Е 8	5
Dolche	BE-1	11 9	D 4	Ē
Hiebwaffen	BE-4	9 8	D 1	_
Raufen	BE	8 9	с 1	[
Ringen	BE	10 10) _D 4	ĒΙ
Säbel	BE-2	8 8	D (<u> </u>
Speere	BE-3	12 11	D 7	<u> </u>
Wurfmesser	BE-3	8	с (<u> </u>
Körperliche Ta	lente (D)	BI	E TaV	W
Athletik	(GE/KO/KK) BE2	x2 3	3
Klettern	(MU/GE/KK	() BE2		
Körperbeherr.	(MU/IN/GE)) BE	·	
Reiten	(CH/GE/KK) BE-		
Schleichen	(MU/IN/GE)) BE	5	
Schwimmen	(GE/KO/KK) BE2	ì	
Selbstbeherr.	(MU/KO/Kk	ζ)	5	
Sich verstecken	(MU/IN/GE)	BE-	·	
Singen	(IN/CH/CH)	BE-	-3 1	_
Sinnenschärfe	(KL/IN/IN)	0->		
Skifahren	(GE/GE/KO) BE-		
<u>Tanzen</u>	(CH/GE/GE) BE:	x2 2	<u>,</u>
Zechen	(IN/KO/KK))	1	_
Gesellschaft (B))		Ta	\mathbf{W}
Menschenk.	(KL/IN/	CH)	3	
<u>Überreden</u>	(MU/IN	/CH))
<u>Überzeugen</u>	(KL/IN/	CH)	3	<u>.</u>]
				_

		(T) XX
Natur (B)		<u>TaW</u>
<u>Fährtensuchen</u>	(KL/IN/KO)	7
Fallen stellen	(KL/FF/KK)	2
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)	5
Orientierung	(KL/IN/IN)	5
Wettervorhersage	(KL/IN/IN)	4
Wildnisleben	(IN/GE/KO)	8
Wissen (B)		<u>TaW</u>
Götter und Kulte	(KL/KL/IN)	4
Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)	4
Rechnen	(KL/KL/IN)	3
Sagen/Legenden	(KL/IN/CH)	4
Tierkunde	(MU/KL/IN)	6
Sprachen (KL)	/IN/CH)	K TaW
Alaani		21 в 2
Garethi		18 a 9
Isdira		21 в 4
Thorwalsch		18 A 5
Schrift (KL/	KL/FF)	K TaW
Kusliker Zeichen		10 A 5
Handwerk (B)		<u>TaW</u>
Abrichten	(MU/IN/CH)	2
Bogenbau	(KL/IN/FF)	5
Boote fahren	(GE/KO/KK)	4
Fahrzeug lenken	(IN/CH/FF)	1
Heilk.: Krankheiten	(MU/KL/CH)	5
Heilk.: Wunden	(KL/CH/FF)	7
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	5
Kochen	(KL/IN/FF)	5

Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	4
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	0
Schneidern	(KL/FF/FF)	4
Viehzucht	(KL/IN/KK)	1
Zimmermann	(KL/FF/KK)	3

Name:	Boria	ne								
Rasse:	Mittella	änder	in							
Kultur:	Svelltta	al unc	l Nord	lande/Fern de	er Zivilisation	ı				
Profession:	Geweil	nte: If	firn							
Vorteile										
Geweiht [nicht-a	lveranische	Gotthe	it]; Richt	ungssinn;						
Nachteile										
Angst vor Mense	chenmassen:	5; Mo	ralkodex	Ifirn; Neugier: 5;	Raumangst: 6; S	elbstgesp	oräche;			
Profane Son	<u>nderferti</u>	gkeit	<u>en</u>							
Kulturkunde (No	ordlande); M	eister d	ler Impro	visation; Waldku	ndig;					
Eigenschafter	1 _{Mod}	Start	Aktuell	Basiswerte		Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Mut	0	14	14	Lebenspunkte	(KO+KO+KK)/2	11	19	30	0	7
Klugheit	0	11	11	Ausdauer	(MU+KO+GE)/2	14	21	35	0	13
Intuition	0	15	15	Astralenergie	(MU+IN+CH)/2					
Charisma	0	12	12	Karmaenergie		12		12	0	
Fingerfertigkeit	0	15	15	Magieresistenz	(MU+KL+KO)/5	-3	8	5	0	7

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

INI-Basiswert

AT-Basiswert

PA-Basiswert

FK-Basiswert

Wundschwelle

0

0

0

0

(MU+MU+IN+GE)/5

(MU+GE+KK)/5

(IN+GE+KK)/5

(IN+FF+KK)/5

(KO/2) + Eisern

11

8

8

8

11

8

8

GP-Start: 120

GP-Rest: 0

14

13

11

8

14

13

11

8

0

0

0

0

Gewandtheit

Konstitution

Körperkraft

Geschwindigkeit (GS)

Sozialstatus (SO)

MU:14 KL:11 IN:15 CH:12 FF:15 GE:14 KO:13 KK:11 BE: 0

Gaben (F)				Lт	ıW	Sprache (KL/IN/CH) Komp	TaV	X 7
T T T				1 2	I VV		2 2	<u> </u>
+				+	+	+	9	
						Garethi A 18	_	
Kampftechniken			AT PA	Lт	. 117	Isdira B 21	4	
	I.				ıW T	Thorwalsch A 18	5	
Bogen (Bo)	Е	BE-3	16	8	-	+	-	
Dolche (Do)	D	BE-1	11 9	4	+			
Hiebwaffen (Hi)	D	BE-4	9 8	1	-	0.1.10		
Raufen (Ra)	С	BE	8 9	1		Schrift (KL/KL/FF) Komp	TaV	N
Ringen (Ri)	D	BE	10 10	4		Kusliker Zeichen A 10	5	
Säbel (Sä)	D	BE-2	8 8	0				
Speere (Sp)	D	BE-3	12 11	7				
Wurfmesser (Wm)	С	BE-3	8	0				
						Handwerk (B)	TaV	\mathcal{N}
						Abrichten (MU/IN/CH)	2	
-				_	-	Bogenbau (KL/IN/FF)	5	
Körperliche Talente (D)			BE	Ta	ıW	Boote fahren (GE/KO/KK)	4	
Athletik (GE/KO/KK)			BEx2	+	Ť	Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)	1	
Klettern (MU/GE/KK)			BEx2		1	Heilkunde: Krankheiten (MU/KL/CH)	5	
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			BEx2	_		Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)	7	
			BE-2	1	+		5	
Reiten (CH/GE/KK)				+	+	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	_	
Schleichen (MU/IN/GE)			BE DE 2	5	1	Kochen (KL/IN/FF)	5	
Schwimmen (GE/KO/KK)			BEx2		1	Lederarbeiten (KL/FF/FF)	4	
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)			\perp	5	1	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	0	
Sich verstecken (MU/IN/GE)			BE-2	3		Schneidern (KL/FF/FF)	4	
Singen (IN/CH/CH)			BE-3	1		Viehzucht (KL/IN/KK)	1	
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)			0->B	∃ 5		Zimmermann (KL/FF/KK)	3	
Skifahren (GE/GE/KO)			BE-2	2				
Tanzen (CH/GE/GE)			BEx2	2				
Zechen (IN/KO/KK)				1				
-			<u> </u>					
Gesellschaft (B)				Ιт	aW			
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				3	T	+		
				0	+	+		
Überreden (MU/IN/CH)				+	+	+	-	
Überzeugen (KL/IN/CH)				3	+	-	-	
				+	+	+	_	
							_	
Natur (B)				_	ıW			
Fährtensuchen (KL/IN/KO)				7				
Fallen stellen (KL/FF/KK)				2]	
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)				5				
Orientierung (KL/IN/IN)				5				
Wettervorhersage (KL/IN/IN)				4				
Wildnisleben (IN/GE/KO)				8	1		\neg	
(1.002,110)				Ť	1	†	\neg	
				+	+	+		
						+	-	
Wissen (B)				т.	aW	+	-	
				+	1 ۷۷	+	-	
Götter und Kulte (KL/KL/IN)				4	+	-	-	
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)				4	+	+	-	
Rechnen (KL/KL/IN)				3	-	+		
Sagen und Legenden (KL/IN/CH)				4	_			
Tierkunde (MU/KL/IN)				6	_			
]	
							\Box	
1								
•				•	•	· ·		

Attacke-Basiswert: 8	Parade-Basis	wert: 8	Fernkampf-B	asiswert:	8 In	nitiative-I	Basiswert:	11 GS:8 BE:0
Nahkampfwaffe	TYP/eBE	DK T	P TP/KK	INI W	M A	AT PA	ТР	Bruchfaktor
Fernkampfwaffe	TYP/eBE	TP	Entfernung		Intfer	nung	FK I Ans	zahl Geschosse
Terrikampiwane	TITTEBL		Entremung	11/1	лист	nung	TK	
Waffenloser Kampf Raufen Ringen Schild	TP/KK 10/3 10/3 Typ 1	INI +0 +0	AT	TP(A	$\frac{0}{0}$		- BE +	$\begin{array}{c} \text{MOD} = \\ \underline{0} = \underline{8} \end{array}$
Schild	Тур	INI	VIVI FA D	uchrakto		Wun	den (AT,P	A,GE,INI)-2, GS-1
Wundschwelle: 7 Lebensenergie 3 Ausdauer 3 Astralenergie		7 8						
Karmaenergie 1	BE = +M	OD + W	6 =					
Rüstung nach Trefferzo Ko Br Rü Ba LA 0 0 0 0 0 0	onen (Berechne RB Ges	t mit Zonensysts. gRS gBE 0 0	em)		Beine Arme Hüfte Brust	00	0 000
Rüstungsstück	RS BE			0 (Kopf		000
Fernkampf:Scharfschütze (l	Bogen);		Summe:		<u> </u>			

MU:14 KL:11 IN:15 CH:12 FF:15 GE:14 KO:13 KK:11 BE: 0

Liturgie: Speisesegen Liturgie: Tierempathie Liturgie: Weisung des Himmels Liturgie: Zuflucht finden agische Vorteile & Sonderfertigkeiten orteile: Geweiht [nicht-alveranische Gottheit]; armale SF: Karmalqueste;									
iturgie: Grabsegen iturgie: Harmoniesegen iturgie: Heilungssegen iturgie: Märtyrersegen iturgie: Schutzsegen iturgie: Schutzsegen iturgie: Sichere Wanderung im Schnee iturgie: Speisesegen iturgie: Speisesegen iturgie: Tierempathie iturgie: Weisung des Himmels iturgie: Zuflucht finden agische Vorteile & Sonderfertigkeiten orteile: Geweiht [nicht-alveranische Gottheit]; armale SF: Karmalqueste;	R		Probe			Dauer	Kosten	Wir	kung/Anmerkung
iturgie: Göttliches Zeichen iturgie: Heilungssegen iturgie: Märtyrersegen iturgie: Schutzsegen iturgie: Schutzsegen iturgie: Sichere Wanderung im Schnee iturgie: Speisesegen iturgie: Tierempathie iturgie: Weisung des Himmels iturgie: Zuflucht finden agische Vorteile & Sonderfertigkeiten orteile: Geweiht [nicht-alveranische Gottheit]; armale SF: Karmalqueste;	iturgie: (•	<u> </u>	<u> </u>	
iturgie: Harmoniesegen iturgie: Märtyrersegen iturgie: Schutzsegen iturgie: Sichere Wanderung im Schnee iturgie: Speisesegen iturgie: Tierempathie iturgie: Weisung des Himmels iturgie: Zuflucht finden agische Vorteile & Sonderfertigkeiten orteile: Geweiht [nicht-alveranische Gottheit]; armale SF: Karmalqueste;			hen						
Liturgie: Heilungssegen Liturgie: Schutzsegen Liturgie: Sichere Wanderung im Schnee Liturgie: Speisesegen Liturgie: Tierempathie Liturgie: Weisung des Himmels Liturgie: Zuflucht finden agische Vorteile & Sonderfertigkeiten Drteile: Geweiht [nicht-alveranische Gottheit]; armale SF: Karmalqueste;									
Liturgie: Märtyrersegen Liturgie: Schutzsegen Liturgie: Speisesegen Liturgie: Tierempathie Liturgie: Weisung des Himmels Liturgie: Zuflucht finden Liturgie: Zuflucht finden Liturgie: Geweiht [nicht-alveranische Gottheit]; Larmale SF: Karmalqueste;									
Liturgie: Tierempathie Liturgie: Weisung des Himmels Liturgie: Zuflucht finden Lagische Vorteile & Sonderfertigkeiten Lorteile: Geweiht [nicht-alveranische Gottheit]; Larmale SF: Karmalqueste;			ì						
Liturgie: Speisesegen Liturgie: Weisung des Himmels Liturgie: Zuflucht finden Lagische Vorteile & Sonderfertigkeiten Lorteile: Geweiht [nicht-alveranische Gottheit]; Larmale SF: Karmalqueste; MULHKI + KOVS Modifikationen Vor-/Nachteile Gekauft Sonderfertigkeiten Aktuell	Liturgie: S	Schutzsegen							
orteile: Geweiht [nicht-alveranische Gottheit]; armale SF: Karmalqueste; (MIJ+KI+KO)/S Modifikationen Vor-/Nachteile Gekauft Sonderfertigkeiten Aktuell	Liturgie: S	Sichere Wand	erung iı	m Schnee					
Liturgie: Weisung des Himmels Liturgie: Zuflucht finden agische Vorteile & Sonderfertigkeiten orteile: Geweiht [nicht-alveranische Gottheit]; armale SF: Karmalqueste; (MIJ+KI+KO)/S Modifikationen Vor-/Nachteile Gekauft Sonderfertigkeiten Aktuell									
Liturgie: Zuflucht finden Lagische Vorteile & Sonderfertigkeiten Lagische Vorteile: Geweiht [nicht-alveranische Gottheit]; Larmale SF: Karmalqueste; Modifikationen Vor-/Nachteile Gekauft Sonderfertigkeiten Aktuell									
nagische Vorteile & Sonderfertigkeiten orteile: Geweiht [nicht-alveranische Gottheit]; armale SF: Karmalqueste; (MIJ-KI-KOVS Modifikationen Vor-Nachteile Gekauft Sonderfertigkeiten Aktuell				<u>s</u>					
orteile: Geweiht [nicht-alveranische Gottheit]; armale SF: Karmalqueste; (MIJ+KI+KOVS Modifikationen Vor-Nachteile Gekauft Sonderfertigkeiten Aktuell	Liturgie: Z	Zuflucht finde	n						
(MII+KI +KO)/5 Modifikationen Vor-/Nachteile Gekauft Sonderfertigkeiten Aktuell	orteile:	Geweiht [nic	ht-alve		_				
	armale S	F: Karmalq	ueste;						
	4D	(MILLELLEO)							
	√IΚ'							rfertigkeiten	
	MK:							rfertigkeiten =	
	VIK:							rfertigkeiten =	
	VIK:							rfertigkeiten =	
	MR:							rfertigkeiten =	
	VIR:							rfertigkeiten =	
	VIK:							rfertigkeiten =	
	VIK:							rfertigkeiten =	
	VIK:							erfertigkeiten =	
	VIK:							erfertigkeiten =	
	VIK:							erfertigkeiten =	
	VIK:							erfertigkeiten =	
	VIK:							rfertigkeiten =	
	VIK:							erfertigkeiten =	
	VIK:							rfertigkeiten =	
	VIK:							erfertigkeiten =	
	VIR:							erfertigkeiten =	
	VIK:							erfertigkeiten =	
	VIK:							rfertigkeiten =	
	VIK:							rfertigkeiten =	
	VIK:							rfertigkeiten =	
								rfertigkeiten =	
								rfertigkeiten =	
								rfertigkeiten	
								rfertigkeiten =	

Ausrüstung & Vermögen

				_				,
Kleidung] [Vermögen			Ţ
Kiciaung				П	vermogen			
				П				
				П				
				П				
				П				
				IJ				
Ausrüstung An	zahl	Gewicht	Wo getragen?	П	Ausrüstung	Anzah	Gewicht	Wo getragen?
				П				
				П				
				П				
				П				
				П				
				П				
				П				
				П				+
				П				+
				П		-+	+	
				П			+	
				H			+	
				П				
				П				
				П				
				П				
				П				<u> </u>
				П				
				П				
				П				
				П				
				П				
				П				
			_	П				
				П		-		+
				П			_	+
				П		-+		
				П	-		_	 -
				П				
				П				
				П				
				П				
				П				
				П				
				П				
				П				
				П				
				П				T I
				П				
				H				
				П		-	1	
				П				
				П			+	
				П		-	+	+
			 	П		-	+	
				П			+	
			 	П			+	
				H		_	+	
		•	•	1 1				

Nama	Dariona	
Name:	Boriane	
Rasse:	Mittelländerin	
Kultur:	Svellttal und Nordlande/Fo	ern der Zivilisation
Profession:	Geweihte: Ifirn	
Geschlecht:	weiblich	Stand:
Geburtsdatum:	26. Ingerimm 1003 BF	
Alter:	19 Jahre	Titel:
Größe:	94 Finger (189 cm)	Sozialstatus: 6
Gewicht:	89 Stein	Familie/Herkunft/Hintergrund
Haarfarbe:	braun	
Augenfarbe:	blau	
Aussehen:		
Verbindungen		
Notizen		
_		

MU 14 KL 11 IN 15 CH 12 FF 15 GE 14 KO 13 KK 11 SO 6 **MR** 5 **GS** 8

Name: Boriane

Rasse: Mittelländerin Kultur: Svellttal und

Profession: Geweihte: Ifirn

Geschlecht: weiblich Geburtsdatum: 26. Ingerimm 1003 BF

Größe: 94 Finger (189 cm) **Gewicht:** 89 Stein Haarfarbe: braun Augenfarbe: blau

Titel: **Stand:**

Vorteile und Nachteile

Richtungssinn; Angst vor Menschenmassen: 5; Moralkodex Ifirn; Neugier: 5; Raumangst: 6; Selbstgespräche;

LeP: Basis AT: 8 **FK:** 8 **INI:** AP: 520 15 10 11 **Stufe:** $17^{-1/3}$ 0 **AP***: **AuP:** 35 11 8 **PA**: 8 Ausweichen: 8 Stufe*: 0

Sonderfertigkeiten:

Karmalqueste; Kulturkunde (Nordlande); Meister der Improvisation; Scharfschütze (Bogen); Waldkundig;

DK: INI: AT: PA: BF: TP:

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)			T	aW
LK (Ifirn)	(MU/IN/C	CH)		9
Kampftechnik	en BE	AT/PA	T	aW
Bogen	BE-3	16	Е	8
Dolche	BE-1	11 9	D	4
Hiebwaffen	BE-4	9 8	D	1
Raufen	BE	8 9	С	1
Ringen	BE	10 10	D	4
Säbel	BE-2	8 8	D	0
Speere	BE-3	12 11	D	7
Wurfmesser	BE-3	8	С	0
Körperliche Ta	alente (D)	BE	T	aW
Athletik	(GE/KO/KK)	BEx	2	3
Klettern	(MU/GE/KK)	BEx	2	1
Körperbeherr.	(MU/IN/GE)	BEx		5
Reiten	(CH/GE/KK)	BE-	2	1
Schleichen	(MU/IN/GE)	BE		5
Schwimmen	(GE/KO/KK)	BEx	2	3
Selbstbeherr.	(MU/KO/KK)			5
Sich verstecken	(MU/IN/GE)	BE-	2	3
Singen	(IN/CH/CH)	BE-	3	1
Sinnenschärfe	(KL/IN/IN)	0->]		5
Skifahren	(GE/GE/KO)	BE-	2	2
Tanzen	(CH/GE/GE)	BEx	2	2
Zechen	(IN/KO/KK)			1
Gesellschaft (B	3)		T	aW
Menschenk.	(KL/IN/C	H)		3
<u>Überreden</u>	(MU/IN/C	CH)		0
Überzeugen	(KL/IN/C	H)		3

	. J (
Natur (B)		7	aW
	(KL/IN/KO)		7
Fährtensuchen Fallen stellen	(KL/IN/KO) (KL/FF/KK)		$\frac{1}{2}$
			<u>2</u> <u>5</u>
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)		
<u>Orientierung</u>	(KL/IN/IN)		5
Wettervorhersage	(KL/IN/IN)		4
Wildnisleben	(IN/GE/KO)		8
Wissen (B)			<u>aW</u>
Götter und Kulte	(KL/KL/IN)		<u>4</u>
Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)		4
Rechnen	(KL/KL/IN)		3
Sagen/Legenden	(KL/IN/CH)		4
Tierkunde	(MU/KL/IN)		<u>6</u>
Sprachen (A) (KI	J/IN/CH)	ΚŢ	aW
Alaani		21	<u>2</u> 9
Garethi		18	9
Isdira		21	5
Thorwalsch		18	5
Schrift (A) (KL	/KL/FF)	ΚΊ	aW
Kusliker Zeichen		10	5
Handwerk (B)		7	aW
Abrichten	(MU/IN/CH)		2
Bogenbau	(KL/IN/FF)		5
Boote fahren	(GE/KO/KK)		4
Fahrzeug lenken	(IN/CH/FF)		1
Heilk.: Krankheiten	(MU/KL/CH)		5
Heilk.: Wunden	(KL/CH/FF)		7
Halahaanhaitung	(KL/FF/KK)		<u>5</u>
<u> Holzbearbeitung</u>	(KL/TT/KK)		

Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	4
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	0
Schneidern	(KL/FF/FF)	4
Viehzucht	(KL/IN/KK)	1
Zimmermann	(KL/FF/KK)	3

Name:	Boriane	
Rasse:	Mittelländerin	
Kultur:	Svellttal und Nordlande	Fern der Zivilisation
Profession:	Geweihte: Ifirn	
Geschlecht:	weiblich	Stand:
Geburtsdatum:	26. Ingerimm 1003 BF	Titel:

Geschlecht:	weiblich
Geburtsdatum:	26. Ingerimm 1003 BF
Größe:	94 Finger (189 cm)
Gewicht:	89 Stein
Haarfarbe:	braun
Augenfarbe:	blau
Aussehen:	

Sozialstatus: 6
Familie/Herkunft/Hintergrund

Vorteile und Nachteile

Richtungssinn, Angst vor Menschenmassen: 5, Moralkodex Ifirn, Neugier: 5, Raumangst: 6, Selbstgespräche,

Eigenschaften	Mod	Start	Aktuell
Mut	0	14	14
Klugheit	0	11	11
Intuition	0	15	15
Charisma	0	12	12
Fingerfertigkeit	0	15	15
Gewandtheit	0	14	14
Konstitution	0	13	13
Körperkraft	0	11	11
Geschwindigkeit (GS)	0	8	8

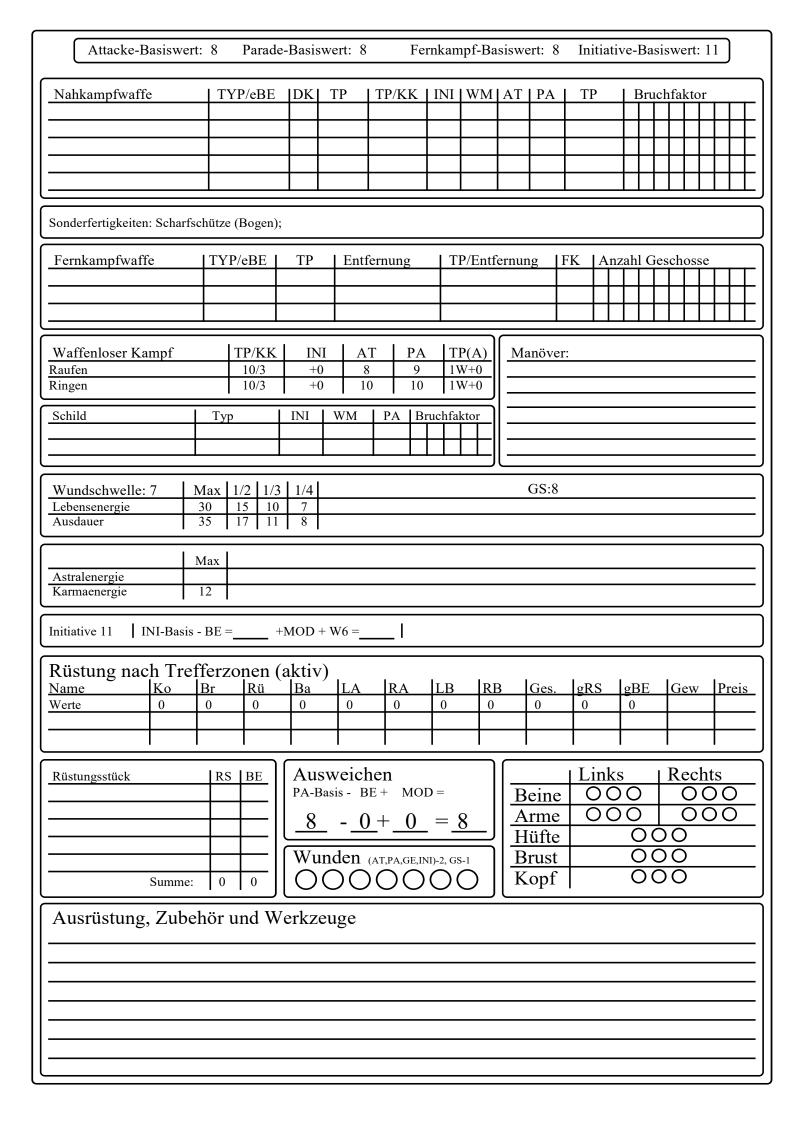
Basiswerte		Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Lebenspunkte	(KO+KO+KK)/2	11	19	30	0	7
Ausdauer	(MU+KO+GE)/2	14	21	35	0	13
Astralenergie	(MU+IN+CH)/2					
Karmaenergie		12		12	0	
Magieresistenz	(MU+KL+KO)/5	-3	8	5	0	7
INI-Basiswert	(MU+MU+IN+GE)/5	0	11	11		
AT-Basiswert	(MU+GE+KK)/5	0	8	8		
PA-Basiswert	(IN+GE+KK)/5	0	8	8	GP-Sta	rt: 120
FK-Basiswert	(IN+FF+KK)/5	0	8	8	GP-Re	st: 0

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

NI	_	∔ :	_	_	•
N	O	u	Z	C	П

MU:14 KL:11	IN-15	CH·12	FF-15	GE:14	KO:13	KK·11	$BE \cdot 0$

Sonderfertigkeiten (allgemei	n)					Wissen (D)	T. T.	T 7
Kulturkunde (Nordlande); Meister der Imp		ricotion	Woldlame	lia:		Wissen (B)	TaV	<u> </u>
Kulturkulide (Nordialide), Weister der Illig	nov	18ation	, waiukuiic	ng,		Götter und Kulte (KL/KL/IN)	4	
-						Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	4	
						Rechnen (KL/KL/IN)	3	
						Sagen und Legenden (KL/IN/CH)	4	
Gaben (F)				Ta	W	Tierkunde (MU/KL/IN)	6	
Kampftechniken		BE	AT PA	Ta	W	Sprache (KL/IN/CH) Komp	TaV	V
Bogen (Bo)	Е	BE-3	16	8		Alaani B 21	2	
Dolche (Do)	D	BE-1	11 9	4		Garethi A 18	9	
 		BE-4	9 8	1		Isdira B 21	4	
Raufen (Ra)		BE	8 9	1		Thorwalsch A 18	5	
Ringen (Ri)		BE	10 10	4		Thorward A 10		
Säbel (Sä)	-	BE-2	8 8	0		+	\dashv	
Speere (Sp)		BE-3	12 11	7				
Wurfmesser (Wm)		BE-3	8	0		Schrift (KL/KL/FF) Komp	T-1	3 7
William Cook (Will)		טב-ט	U		+		TaV	· v
+				1	1	Kusliker Zeichen A 10	5	
				<u> </u>	1	+		
Vämanligha Talanta (D)			Lpp	I	117			
Körperliche Talente (D)			BE	Ta	W	II 1 1 (D)		
Athletik (GE/KO/KK)			BEx2	3	1	Handwerk (B)	TaV	V
Klettern (MU/GE/KK)			BEx2	1		Abrichten (MU/IN/CH)	2	
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			BEx2	5		Bogenbau (KL/IN/FF)	5	
Reiten (CH/GE/KK)			BE-2	1		Boote fahren (GE/KO/KK)	4	
Schleichen (MU/IN/GE)			BE	5		Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)	1	
Schwimmen (GE/KO/KK)			BEx2	3		Heilkunde: Krankheiten (MU/KL/CH)	5	
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				5		Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)	7	
Sich verstecken (MU/IN/GE)			BE-2	3		Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	5	
Singen (IN/CH/CH)			BE-3	1		Kochen (KL/IN/FF)	5	
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)			0->BE	5		Lederarbeiten (KL/FF/FF)	4	
Skifahren (GE/GE/KO)			BE-2	2		Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	0	
Tanzen (CH/GE/GE)			BEx2	2		Schneidern (KL/FF/FF)	4	
Zechen (IN/KO/KK)			BLAZ	1			1	
Zechen (nv/ko/kk)			_	1		Viehzucht (KL/IN/KK)	-	
+						Zimmermann (KL/FF/KK)	3	
				<u> </u>			\dashv	
$C = 11 = 1 = \Omega \cdot \Omega$					** 7		_	
Gesellschaft (B)				Ta	W		_	
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				3			_	
Überreden (MU/IN/CH)				0	1			
Überzeugen (KL/IN/CH)				3	1			
					1			
Natur (B)				Ta	W			
Fährtensuchen (KL/IN/KO)				7				
Fallen stellen (KL/FF/KK)				2				
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)				5			\neg	
Orientierung (KL/IN/IN)				5			一	
Wettervorhersage (KL/IN/IN)				4	T	+	\dashv	
Wildnisleben (IN/GE/KO)				8	1	+	\dashv	
(2. 1. 22. 120)				Ť	t	+	\dashv	
+				 	\vdash	+	\dashv	
+				\vdash	\vdash	+	\dashv	
+					1	+		
+				1	1	+		
+				1	₩	+		
+				1	1			
+					1			
]	



Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen Kleidung Vermögen Ausrüstung Anzahl Gewicht Wo getragen? **Proviant** Rationen Verbindungen Notizen

MU: 14 KL: 11 IN: 15 CH: 12 FF:	15 GE: 14 KO: 13 KK: 11 MR: 5
Liturgiename	Geweiht [nicht-alveranische Gottheit],
Grabsegen	
Gottliches Zeichen	
Harmoniesegen	
Heilungssegen I I I	
Märtyrersegen	Karmalqueste;
Schutzsegen	
Sichere Wanderung im Schnee	
	Artefakte / Tränke:
Speisesegen	
Tierempathie	
Weisung des Himmels	
Zuflucht finden	
	ALLGEMEIN: (A) Aufrechterhaltung. A: Aktion, AsP: Astralpunkt, Haus: Hauszauber, Komp: Komplexität, KR: Kampfrunde, Lern: Lernschwierigkeit, Med:Große Meditation, Mod Modifikation nach Rasse, Kultur und Profession, MR: Magieresistenz, pAsP: permanentetest AsP, Rep: Repräsentation, SE Spezielle Erfahrung, SF: Sonderfertigkeit, SR: Spielrunde, WD: Wirkungsdauer, ZD: Zauberdauer, ZIP*:
	bei der Probe übrig behaltene Zauberfertigkeitspunkte, ZIW: Zauberfertigkeitswert MERKMALE: Anti: Antimagie, Besw: Beschwörung, Dämo: Dämonisch, Eign: Eigenschaften, Einfluss, Elem: Elementar, Form: Form, Geis: Geisterwesen, Heil: Heilung, Hell: Heilung, Hell: Herschaft, Illian Illusion, Krft. Kraft, Lamb. Limbos, Meta: Metamange, Obje; Objekt, Rufe: Herschaftlung, Seba: Schaden, Table: Tableitness Tamer Tamerel Umwert Verse: Vorestantimm, Stab Antipoxieris Anti-Achter-Krieflomenten
Liturgiekenntnis (Itim): 9 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Bor: Borbaradianer, Dru: Druiden, Elf: Elfen, Geo: Geoden, Hex: Hexen, Mag: Gildenmagier, Sch. Schelme, Srl: Scharlatane
	$\overline{MR} \begin{tabular}{ll} $(MU+KL+KO)/5$ Modifikationen Vor-Nachteile Sonderfertigkeiten Aktuell +$