### MU 14 KL 15 IN 15 CH 13 FF 12 GE 12 KO 12 KK 13 SO 7 MR 5 GS 8

Name: Rufus Tjoreson

Rasse: Thorwaler Kultur: Thorwal

**Profession:** Halle des Windes zu Olport, Runenzauberer (UdW)

**Geschlecht:** männlich **Geburtsdatum:** 26. Firun 1004 BF

**Größe:** 100 Finger (200 cm) **Gewicht:** 105 Stein **Haarfarbe:** rotblond **Augenfarbe:** blau

Stand: Titel:

#### **Vorteile und Nachteile**

Gutes Gedächtnis; Aberglaube: 5; Goldgier: 7; Jähzorn: 4; Neugier: 9; Pechmagnet; Prinzipientreue: 9; Randgruppe;

Schulden: 1500;

LeP: Basis AT: 8 **FK:** 8 **INI:** AP: 800 30 15 10 11 **Stufe:** 15 1/3 **AuP:** 31 10 **PA:** 8 Ausweichen: 8 Stufe\*: 0 **AP\***: 0

DK:

DK:

INI:

FK:

#### **Sonderfertigkeiten:**

Astrale Meditation; Fernzauberei; Große Meditation; Kulturkunde (Thorwal); MK: Elementar; MK: Elementar (Luft); MK: Umwelt; Ottagaldr; Regeneration I;

Regeneration II; Runenkunde; Zauberkontrolle;

Entf: TP-Entf:

PA:

PA:

TP:

TP:

PA:

/

Ges. 0 gRS 0 gBE 0

TP:

INI:

INI:

AT:

AT:

WM:

Diato
Rüstu
<b>Ko</b> 0
Ges 0

Gaben (G)		T	'aW
RK: Gildenmagie	(/)		3
Ritualkenntnis: R			4
Kampftechnik	en BE	AT/PAT	
Belagerungsw.		11 р	3
Dolche	BE-1	9 8 D	
Hiebwaffen	BE-4	11 11 р	6
Raufen	BE	10 9 c	3
Ringen	BE	8 8 D	0
Säbel	BE-2	8 8 D	0
Wurfbeile	BE-2	12 D	4
Wurfmesser	BE-3	8 c	0
Körperliche T	<u>alente (D)</u>	BET	
Athletik	(GE/KO/KK)	BEx2	2
Klettern	(MU/GE/KK)	BEx2	<u> 2</u>
Körperbeherr.	(MU/IN/GE)	BEx2	12
Schleichen	(MU/IN/GE)	BE	0
<b>Schwimmen</b>	(GE/KO/KK)	BEx2	5
Selbstbeherr.	(MU/KO/KK)		4
Sich verstecken	(MU/IN/GE)	BE-2	0
Singen	(IN/CH/CH)	BE-3	5
<u>Sinnenschärfe</u>	(KL/IN/IN)	0->BE	4
Tanzen	(CH/GE/GE)	BEx2	0
Zechen	(IN/KO/KK)	-	<u> 15 j</u>
Gesellschaft (E			<u>aW</u>
Lehren	(KL/IN/C		3
Menschenk.	(KL/IN/C		4
<u>Überreden</u>	(MU/IN/C	,	3
Natur (B)		T	`aW

(KL/IN/KO)		0
(KL/FF/KK)		2
(FF/GE/KK)		3
(IN/FF/KK)		3
(KL/IN/IN)		6
(KL/IN/IN)		5
(IN/GE/KO)		0
	]	aW
(KL/KL/IN)		2
(KL/KL/IN)		3
(KL/KL/IN)		4
(KL/KL/IN)		4
(KL/KL/FF)		5
(KL/IN/FF)		1
(KL/KL/IN)		<u>4</u> 2
(KL/KL/IN)		2
(KL/IN/CH)		8
(KL/IN/IN)		_4
(KL/KL/IN)		6
(MU/KL/IN)		_1
/IN/CH)	ΚŢ	<u>aW</u>
	21	4
	18	11
	18	10
	21	4
	18	17
/KL/FF)	ΚŢ	<u>aW</u>
	16	10
	18	4
	(KL/FF/KK) (FF/GE/KK) (IN/FF/KK) (KL/IN/IN) (KL/IN/IN) (IN/GE/KO)  (KL/KL/IN)	(KL/FF/KK) (FF/GE/KK) (IN/FF/KK) (KL/IN/IN) (KL/IN/IN) (IN/GE/KO)  (KL/KL/IN) (KL/IN/CH) (KL/IN/CH) (KL/IN/IN) (KL/KL/IN)

Kusliker Zeichen		10	8
Handwerk (B)		Т	'aW
Alchimie	(MU/KL/FF)		2
Boote fahren	(GE/KO/KK)		4
Feinmechanik	(KL/FF/FF)		0
Heilk.: Krankheiten	(MU/KL/CH)		2
Heilk.: Wunden	(KL/CH/FF)		2
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)		7
Kochen	(KL/IN/FF)		0
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)		2
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)		6
Schneidern	(KL/FF/FF)		2
Seefahrt	(FF/GE/KK)		3
			_
			—
			—
			—
			—
			—

BF:

BF:

BF:

/ / / /

Name:	Rufus Tjoreson	
Rasse:	Thorwaler	
Kultur:	Thorwal	
Profession:	Halle des Windes zu O	lport, Runenzauberer (UdW)
Geschlecht:	männlich	Stand:
Geburtsdatum:	26. Firun 1004 BF	Titel:
Größe:	100 Finger (200 cm)	Sozialstatus: 7
Gewicht:	105 Stein	Familie/Herkunft/Hintergrund
Haarfarbe:	rotblond	

## Vorteile und Nachteile

blau

Gutes Gedächtnis, Aberglaube: 5, Goldgier: 7, Jähzorn: 4, Neugier: 9, Pechmagnet, Prinzipientreue: 9, Randgruppe,

Schulden: 1500,

Augenfarbe:

Aussehen:

Eigenschaften	Mod	Start	Aktuell
Mut	1	13	14
Klugheit	0	15	15
Intuition	0	15	15
Charisma	0	13	13
Fingerfertigkeit	0	12	12
Gewandtheit	0	12	12
Konstitution	1	11	12
Körperkraft	1	12	13
Geschwindigkeit (GS)	0	8	8

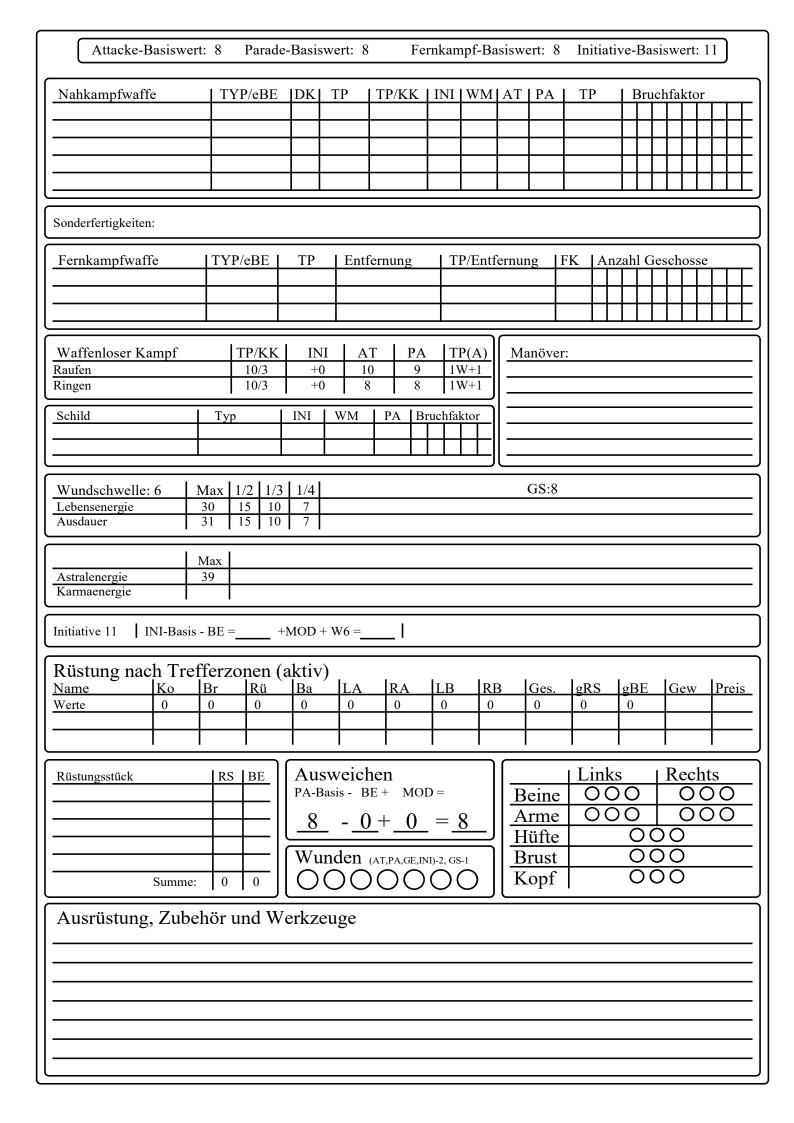
Basiswerte						
Busiswerre		Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Lebenspunkte	(KO+KO+KK)/2	11	17	30	0	6
Ausdauer	(MU+KO+GE)/2	12	18	31	0	12
Astralenergie	(MU+IN+CH)/2	18	21	39	0	13
Karmaenergie						
Magieresistenz	(MU+KL+KO)/5	-3	8	5	0	7
INI-Basiswert	(MU+MU+IN+GE)/5	0	11	11		
AT-Basiswert	(MU+GE+KK)/5	0	7	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: 800 Verfügbar: 0 Eingesetzt: 800 Stufe: 0 [0]

•	r .		
N	വ	17	en

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

Sonderfertigkeiten (allgeme	ein)						Wissen (B)		l Ta	W
Kulturkunde (Thorwal);							Geografie (KL/KL/IN)		2	
							Geschichtswissen (KL/KL/IN)		3	
							Götter und Kulte (KL/KL/IN)		4	
							Magiekunde (KL/KL/IN)		4	
Gaben (F)					Ta	W	Mechanik (KL/KL/FF)		5	_
							Pflanzenkunde (KL/IN/FF)		1	
							Rechnen (KL/KL/IN)		4	
-							Rechtskunde (KL/KL/IN)		2	
Kampftechniken		BE	A	ГРА	Ta	W	Sagen und Legenden (KL/IN/CH)		8	
Belagerungswaffen (Be)	D		11		3		Schätzen (KL/IN/IN)		4	
Dolche (Do)	D	BE-1	9	8	1					
Hiebwaffen (Hi)	_	BE-4	11	11	6		Sternkunde (KL/KL/IN)		6	
Raufen (Ra)	С	BE	10	9	3		Tierkunde (MU/KL/IN)		1	
Ringen (Ri)	_	BE	8	8	0		+			
Säbel (Sä)	_	BE-2	8	8	0	$\vdash$				
Wurfbeile (Wb)	_	BE-2	12	-	4		Compatho (VI /DI/CII)	LTZ	1 ~ 1	T 7
Wurfmesser (Wm)	_	BE-3	8		0	$\vdash$	Sprache (KL/IN/CH)	Komp		<u>w</u>
- vv ur intesser (vv iii)	۲	DL 3	0			$\vdash$	Bosparano B	21	4	
	+					$\vdash$	Garethi A-	<del>                                     </del>	11	
	_						Hjaldingsch A	18	10	
Körperliche Talente (D)			ı	BE	l Ta	<b>13</b> 7	Isdira B	21	4	
			$\dashv$			T	Thorwalsch A	18	17	
Athletik (GE/KO/KK)			_	BEx2	2	+-				
Klettern (MU/GE/KK)			-	BEx2	2	—				
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			_	BEx2	2	₩				
Schleichen (MU/IN/GE)			_	BE	0	₩	Schrift (KL/KL/FF)	Komp	Ta	W
Schwimmen (GE/KO/KK)			4	BEx2	5	₩	Hjaldingsche Runen A	16	10	
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)			4		4	₩	Isdira/Asdharia B	18	4	
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-	BE-2	0	₩.	Kusliker Zeichen A	10	8	
Singen (IN/CH/CH)			_	BE-3	5	Ь				
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)			_	0->BE	4	Ь				
Tanzen (CH/GE/GE)			4	BEx2	0	Ь		•		
Zechen (IN/KO/KK)			_		5	ــــــ	Handwerk (B)		Ta	W
			_			ــــــ	Alchimie (MU/KL/FF)		2	
							Boote fahren (GE/KO/KK)		4	
							Feinmechanik (KL/FF/FF)		0	
Gesellschaft (B)					Ta	W	Heilkunde: Krankheiten (MU/KL/CH)		2	
Lehren (KL/IN/CH)					3	<u> </u>	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		2	
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)					4		Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		7	
Überreden (MU/IN/CH)					3		Kochen (KL/IN/FF)		0	
							Lederarbeiten (KL/FF/FF)		2	
							Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		6	_
							Schneidern (KL/FF/FF)		2	-
Natur (B)					Ta	W	Seefahrt (FF/GE/KK)		3	-
Fährtensuchen (KL/IN/KO)					0		Socialit (11/ SE/INIX)			-
Fallen stellen (KL/FF/KK)					2		+			_
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)					3		+			
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)					3		+			_
Orientierung (KL/IN/IN)					6		+			_
Wettervorhersage (KL/IN/IN)					5		+			_
Wildnisleben (IN/GE/KO)					0		+		$\vdash$	_
							+		$\vdash$	_
							+			
1						T	-		$\vdash$	<u> </u>
1						t	+		$\vdash$	
-						$\vdash$				
+						+-				<u> </u>
+						+-	+			
+						+-	+			
+						+-	+			
+					_	+-	+			



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

Repräsentationen: Magier; Merkmale: Elementar; Elementar (Luft); Umwelt;	
MU: 14 KL: 15 IN: 15 CH: 13 FF:	12 GE: 12 KO: 12 KK: 13 MR: 5
Ritualname Ritual	Akademische Ausbildung (Magier), Vollzauberer, Lästige Mindergeister,
Probe   Dauer   Kosten   Wirkung/Anmerkung	
Runen: Bärenrune	
Runen: Friedensrune	
Runen: Furchtrune	
	Astrale Meditation; Fernzauberei; Große Meditation; Ottagaldr; Regeneration I;
Runen: Nebelrune	Regeneration II; Runenkunde; Zauberkontrolle;
Runen: Wogensturmrune	
Stab: Bindung	
	Artefakte / Tränke:
-	
	ALLGEMEIN: (A) Aufrechterhalung, A: Aktion, AsP: Astralpunkt, Haus: Hauszauber, Komp: Komplexität, KR: Kampfrunde, Lem: Lemschwierigkeit, Med:Große Meditation, Mod Modifikation nach Rasse, Kultur und Profession, MR: Magieresistenz, pAsP: permanenteest Lemschwierigkeit, Med:Große Meditation, Mod Modifikation nach Rasse, Kultur und Profession, MR: Magieresistenz, pAsP: permanenteest Lemschwierigkeit, Med:Große Meditation, Mod Modifikation nach Rasse, Kultur und Profession, MR: Magieresistenz, pAsP: permanenteest Lemschwierigkeit, Med:Große Meditation, Mod Modifikation nach Rasse, Kultur und Profession, MR: Magieresistenz, pAsP: permanenteest Lemschwierigkeit, Med:Große Meditation, Mod Modifikation nach Rasse, Kultur und Profession, MR: Magieresistenz, pAsP: permanenteest Lemschwierigkeit, Med:Große Meditation, Mod Modifikation nach Rasse, Kultur und Profession, MR: Magieresistenz, pAsP: permanenteest Lemschwierigkeit, Med:Große Meditation, Mod Modifikation nach Rasse, Kultur und Profession, MR: Magieresistenz, pAsP: permanenteest Lemschwierigkeit, Med:Große Meditation, Mod Modifikation nach Rasse, Kultur und Profession, MR: Magieresistenz, pAsP: permanenteest Lemschwierigkeit, Med:Große Meditation, Mod Modifikation nach Rasse, Master Rasse, Mas
Ritualkenntnis (Runenzauberei): 4	ASF, Kep: Keprasentation, DE Spezuete Erfantung, DF: Sonderfertigkeit, SK: Spertunde, WD: Wirkingsdauer, LD: Zauberdauer, LDF: bei der Probe übrig behaltene Zauberfertigkeitspunkte, ZMY: Zauberfertigkeitswert MERKMALE: Anti: Antimagie, Besw. Beschwörung, Dünne. Dännenbeite, Eigien Eigenschaften, Einfl. Seilmitss, Elbern Elementar, Form: Form, Geis: Geisterwesen, Heil: Heilung, Hell: Lathicide Liver Lamendard. Hin: Hunger V-th. Vent. Frinku. Marmeria, Oblid. Oktiekt Dack. Lathacinefung, Schot. Oktiekt.
Ritualkenntnis (Gildenmagie): 3	Teles Telekinese, Temp: Internation, Mil. Matt, Linto. Lintos, wied. Medange, Ogn. Organ, Nuc. Helorituming, Outa. Strater, Tele: Telekinese, Temp: Temporal, Umwel, Vers. Verständigung TRADITIONEN / REPÄSENTATIONEN: Ach Achaz-Kristallomanten, Bor: Borbaradianer, Dru: Druiden, Elf: Elfen, Geo: Geoden, Hex: Hexen, Mag: Gildenmagier, Sch. Scheline, Srl: Schafatane
$AE = \frac{(\text{MU+IN+CH})/2  \text{Mod.}}{21} + \frac{\text{Mod.}}{18} + \frac{\text{Vor-Nachteile}}{1} + \frac{\text{SF}}{0} + \frac{\text{Med.}}{0} + \frac{29}{0} = \frac{39}{39} - \frac{0}{0} = \frac{39}{39}$	MR (MU+KL+KO)/5 Modifikationen Vor-/Nachteile Sonderfertigkeiten Aktuell +

	Repräsentationen: Magier; Merkmale: Elementar; Elementar (Luft); Umwelt;	en: Magier;	Merkn	nale: Elen	nentar; E	Jementar (Lu	ft); Umwel	t;									
	MU: 14	KL:	15	N.	15	CH: 13	3 FF:	12	GE:	12	KO:	12	KK:	13	MR:	5	
SE	Zaubername	ame				Probe		ZfW	-	_	ZD	Merkmale	rmale			K Rep	ЩГ
	Spezialisierung	ierung		K	Kosten	Reich	Reichweite		WD	Anm	Anmerkungen						
	Adlerau	Adlerauge Luchsenohr	hr			KL/IN/FI	N/FF)	3	  -	_		Eign, Hell	Hell			B Mag	В
										LCD: 15	15						
	Aeolitus	Aeolitus Windgebraus	ns			(KL/CH/KO)	H/KO)	5		_		Elem	Elem (Luf), Umwt	nwt	-	B Mag	$A^2$
										LCD: 18	18						
	Armatrutz	tz				[IN/G]	(IN/GE/KO)	2				Eign,	Eign, Elem (Erz)	(z		B Mag	В
										LCD: 28	28						
	Attributo	)				(KL/CH/*	(H/**)	2		_		Eign				B Mag	В
										LCD: 30	30						
	Balsam	Balsam Salabunde				(KL/IN/CH)	CH) +Mod	2	_	_		Form, Heil	, Heil			C Mag	С
										LCD: 37	37						
	Dunkelheit	eit				(KL/KL/F	(T/FF)	0		_		Umwt	τ			C Mag	В
										LCD: 69	69						
	Elementarbann	arbann				(IN/CH/KO)	XO) +Mod	9	_	_		Anti,	Anti, Elem			C Mag X	(A
										LCD: 79	62						
	Element	Elementarer Diener				(MU/KL/CH)	CH) +Mod	5				Elem	Elem, Rufe			D Mag X	XB
										LCD: 80	80						
	Flim Fla	Flim Flam Funkel				(KL/K	(KL/KL/FF)	9		-		Umwt	4			A Mag	$A^+$
										LCD: 87	87						
	Fortifex	Fortifex arkane Wand	pı			(IN/KO/KI	O/KK)	2	$\exists$			Elem	Elem (Erz), Umwt	nwt		D Mag	С
										LCD: 90	90	,			,		
	Hartes s	Hartes schmelze!				(MU/KL/KK)	1L/KK)	3	$\frac{1}{4}$	LCD: 104	104	Elem	Elem (Was), Objk	bjk 		C Mag	B
																	$\overline{\ \ }$
Asp:[39]	39																

Repräsentationen: Magier; Merkmale: Elementar; Elementar (Luft); Umwelt;	male: Elementar; El	ementar (Luft); Umwel	t;			
MU: 14 KL: 15	IN: 15	CH: 13 FF:	12 GE:	12 KO:	12 KK: 13 MR:	: 5
SE Zaubername	_	Probe	ZfW	ZD	Merkmale	K Rep HL
Spezialisierung	Kosten	Reichweite	WD	Anmerkungen		
Mahlstrom		(MU/IN/KK)	3		Elem (Was), Umwt	D Mag A
				LCD: 172		
Manifesto Element		(KL/IN/CH) +Mod	4		Elem	A Mag   A <sup>+</sup>
				LCD: 173		
Nebelwand und Morgendunst	ıst	(KL/FF/KO)			Elem (Luf), Elem (Was), UmwtC   Mag	nwtC Mag  X   A2
				LCD: 187		
Nihilogravo Schwerelos		(KL/KO/KK)			Umwt	E   Mag   D
				LCD: 189		
Odem Arcanum		(KL/IN/IN) +Mod	4		Hell, Krft	A   Mag   A
				LCD: 197		
Orcanofaxius Luftstrahl		(KL/FF/KO)	5		Elem (Luf), Scha	C Mag A
				LCD: 122		
Orcanosphaero Orkanball		(MU/IN/KO)			Elem (Luf), Scha, Tele	D Mag   B
				LCD: 124		
Paralysis starr wie Stein		(IN/CH/KK) +MR	4		Elem (Erz), Form	C Mag   C
				LCD: 202		
Silentium		(KL/IN/CH)	7		Umwt	B Mag X A <sup>+</sup>
				LCD: 241		
Solidirid Weg aus Licht		(IN/KO/KK)	7		Elem (Luf), Umwt	D Mag X A
				LCD: 245		
Unitatio Geistesbund	-	(IN/CH/KO)	4		Krft, Vers	B Mag B
				LCD: 265		
Asp: 33						

Repräsentationen: Magier; Merkmale: Elementar; Elementar (Luft); Umwelt;	KL: 15 IN: 15 CH: 13 FF: 12 GE: 12 KO: 12 KK: 13 MR: 5	Probe   ZFW       ZD   Merkmale   K  Rep   H  L	Kosten Reichweite WD Anmerkungen	aufheben (KL/IN/KO) +Mod 3	LCD: 20 /   LCD: 20 /	LCD: 278	(MU/CH/GE) +Mod   9	se   CD: 283   CD: 283	LCD: 286	(KL/CH/KK) +Mod 7	LCD: 287							
Repräsentationen: Magier; Merkn		SE Zaubername		Veränderung aufheben	Weiches erstarre!		Wettermeisterschaft	Windhose		Windstille			_			_		