

НеLDЕПОКУМЕПТ

	LLD LIID OIG IN LIII	
Пате	GP-Basis:	
Rasse	(Modifikationen):	
Kultur	(Modifikationen):	
Profession	(Modifikationen):	
	THE RESERVE THE PROPERTY OF TH	A PLEATURE

GESCHLECHT		
ALTER		13.35
Grösse	141	
Gewicht		
Haarfarbe		
AUGENFARBE		72.0
Aussehen		
75		
		1

Wappen/Port	RÄŤ

Vorteile & Machteile

Service State of the Service S	The second secon

Eigenschaften & Basiswerte

	Modifikator	Start	Aktuell
Mvt			
Klugheit			
İntvition			
CHARISMA			
Fingerfertigkeit	4		
Gewandtheit			
Konstitution			
Körperkraft			
Geschwindigkeit			

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zug.
Lевепѕрипкте (ко+ко+кк)/2					V
AUSDAUER (MU+KO+GE)/2					
Astralenergie (MU+IN+CH)/2					Wei
Karmaenergie				10	25
MAGIERESISTEME (MU+KL+KO)/5		14			1000
İΠİ-BASİSWERT (MU+MU+IN+GE)/5	177	75.12			spür (INI+2) flexe (INI+4)
AT-Basiswert (MU+GE+KK)/5	n'E			WUIDS (KO/2), M	CHWELLE
PA-Basiswert (IN+GE+KK)/5				(= 1, 3/1, 1s.	
FK-Basiswert (IN+FF+KK)/5		1			

ABENTEVERPUNKTE

Gesamt: Eingesetzte AP: Guthaben:

MII.	VI.	iп.	CH.	EE.	CF.	VO.	VV.	BE:
III V :	IL:	111;	CH:	LL:	GE;	NO:		DE:

Sonderfertigkeiten, Gaben & Talente

Sonderfertigkeit	теп	(AUS	SER KA	mpf)	Патик-таlепте (в)	TaW
				1	Fährtensuchen (KL•IN•IN/KO)	
70-20					Orientierung (KL•IN•IN)	
					Wildnisleben (IN•GE•KO)	
				0		
				45		
1						- A 5-3
					The state of the s	
CARTE		-	In the same of the same			
Савеп (F)				TaW	Wissenstalente (B)	TaW
			A		Götter / Kulte (KL•KL•IN)	
					Rechnen (KL•KL•IN)	100
AND AND AND AND AND	WINDOW		NAME OF TAXABLE PARTY.	A 25 A 50 A 104	Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	
Камретеснпікеп		BE	AT • PA	TaW		7400
Dolche	D	BE-1	•			
Hiebwaffen	D	BE-4	•			
Raufen	С	BE			EXPONEUTE AVEUE	43.
Ringen	D	BE	•		The state of the s	
Säbel	D	BE-2	•			
Wurfmesser	C	BE-3				2/3
Truimessei		DL-3	•			100
				- Veh		
					A STATE OF THE STA	
-					1	144 (25)
-			•		SPRACHER & SCHRIFTER (var.) Komp.	TaW
						1a vv
					Muttersprache:	
			•			
Körperliche Tali	епт	E (D)		TaW		2 20
Athletik (GE•KO•KK)			BEx2		The second secon	
Klettern (MU•GE•KK)			BEx2			B.S. Trans
Körperbeherrschung (MU•IN	J•GE)		BEx2		1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
Schleichen (MU•IN•GE)			BE			- VB (E2/E
Schwimmen (GE • KO • KK)			BEx2			
Selbstbeherrschung (MU•KO	• KK)					14/
Sich Verstecken (MU•IN•GE			BE-2			
Singen (IN • CH • CH/KO)	,		BE-3			
Sinnenschärfe (KL•IN•IN/F	(F)		spez.		Handwerkliche Talente (B)	TaW
Tanzen (CH•GE•GE)	,		BEx2		Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	
Zechen (IN•KO•KK)					Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	15
(11, 110, 111)					Kochen (KL•IN•FF)	
					Lederarbeiten (KL•FF•FF)	0030
					Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	MINE
					Schneidern (KL •FF •FF)	1 DE
					Semicuciii (KL/Tr-Tr)	
GESELLSCHAFTLICE	TE T	'ALEE	rte (D)	TaW		
		HLEL	IIE (B)	law		
Menschenkenntnis (KL•IN•	CH)					
Überreden (MU•IN•CH)						
					1 147	
						- 5
-						
110						
	100000		The same of the sa	-		PARTITION OF THE PARTITION OF

O Wunde

Rüstungsschutz

BE:

Waffen & Kampfwerte

Панкатрушагге	TYP/EBE	DK	†P	TP/KK	іпі	wm	AŤ	PA	†P	BRU	CHFAI	Ktor
						3.6						
				=18/1=								
										4		
				19 30 11		5.14				M.	463	0
Sonderfertigkeiten								976	Val II.	-0.0		130

FERTIKAMPFWAFFE	TYP/EBE	†P	Entrernungen	TP/Entrenning	FK Anza		IZAHL GESCHOSSE		
						2 9			
				EGEN			100	5 9 8	
					10-7	10 5 5			

WAFFEILOSER KAMPF	TP/KK	іпі	ΑŤ	PA	†P (A)
Raufen	10/3	+0	1 (4)	- 3	5.54
Ringen	10/3	+0		1100	
Sonderfertigkeiten / I	NAHÖVER	100			



Schild / Parierwaffe

Пате	TYP	іпі	wm	PA	BRU	CHFA	κtο
				- 1	-	- 10	34

□ Linkhand (PA+1), □ Schildkampf I (PA+2)/ □ II (PA+2), □ Parierwaffen I/ □ II

Rüstung

Avsweichen

Rüstungsstück	RS	BE
Summe		
Rüstungsgewöhnung [1]	пп ппп	

PA-Basis	BE	Sonderfertigkeit	Summe
		☐ Ausweichen II (+3)	
	- +	- ☐ Ausweichen II (+3) — Ausweichen III (+3)	
		Akrobatik? Flink/Behäbig?	

WUNDER

	TE \$5.75 1 M 1 W		15.75.180	the state of the state of the state of
00	00	000	20	00
00				00
ie Wun	de AT DA	FK C	F INI _2	CS_1

LEBERSERERGIE, AUSDAUER ETC.

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell	ALCOHOLOGICA DE LA CONTRACTOR DE LA CONT
LEBERSERERGIE						
Ausdauer						

CAT THE RESERVE TO SERVE THE PARTY OF THE PA	No. 10 Personal	AND THE PARTY OF T	
	max.	aktuell	
Astralenergie			1111 6 2
Karmaenergie			

İnitiative ± Mod. + W6 (bei SF Klingentänzer +2W6) =

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Ausrüstung_	RÄNKE_				dungen		viAпт	пс / Ткäп	KE	onen / La	
						_					
VERMÖGEN Dukaten Silbertaler Heller Kreuzer Edelsteine u.ä. Sonstiger Besitz	(1 Dukaten = 10	0 Silbertaler =	= 100 Heller =	= 1000 Kreu	izer)	VER	віпр	VIIGET _			
Потізеп					Ťi	ERE					

O Wunde

Rüstungsschutz

Rü

BE:

Waffen & Kampfwerte

Панкатрушагге	TYP/EBE	DK	†P	TP/KK	іпі	wm	A†	PA	TP.	BR	UCH FA	Ktor
			-	-10/-								
				100								
											4	
				18 18 18						ř.	-403	10
Sonderfertigkeiten		0.2			7-3	-11		9761	V 16	N/C		135
SOUDERFERITGRETTEIL					23/0		75		rea.		-35	÷
								-		74	- 100	

FERTIKAMPFWAFFE	TYP/EBE	†P	Entrernungen	TP/Entrernung	FK	Anzahl Geschossi
100						
				EGEN	6,100	ARCHER AND
				THE REAL PROPERTY.	9-m	

WAFFEILOSER KAMPF	TP/KK	іпі	AŤ	PA	†P (A)
Raufen	10/3	+0	1 1 1 1	3.2	
Ringen	10/3	+0	7.5	112	

Schild / Parierwaffe

Пате	TYP	іпі	wm	PA	BRUCHFAKTOR			
				- 1		NOV.		

Rüstung Ausweichen

Rüstungsstück	RS	BE
100 - 7		
Summe		
Rüstungsgewöhnung [1]	пи пип	

PA-Basis BE Sonderfertigkeit Summe ☐ Ausweichen I (+3) ☐ Ausweichen II (+3) ☐ Ausweichen III (+3) ☐ Ausweichen III (+3) Akrobatik? Flink / Behäbig?

WUNDER

CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE	The second second second second
00000	0000
00000	0000
ie Wunde AT PA FK	GF INI _2: GS _1

LEBERSERERGIE, AUSDAUER ETC.

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell	The second of th	
LEBERSERERGIE							
Ausdauer							

A STATE OF THE PARTY.	Year Williams	AND THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NOT THE OWNER.	
	max.	aktuell	
Karmaenergie			1 H C 2
Astralenergie			

The Mississippi and Market Mississippi and Mis	SMILES STATES HIS ASSOCIATION OF THE SAME		TO COMPANY AND	THE RESERVE THE PARTY OF THE PA
İnitiative	INI-Basis – BE =	± Mod. + W6 (bei SF KLingentänzer +2W6) =		

Liturgie-/Ritualkenntnisse & Ausrüstung

Liturgie-	/ Ritual	кепп†	пis [] m	Aus	rüs†	VПG			Gew	richt	Wo	getragen?
Liturgie	Grad Wir	kung						4						
2 (2)(2)					-						52			
				. 8	Col						72			
			-			000	3			73				
							10							
					- 1				70					
					-11	ME	10					91	1	7/2
						7		U,					13	
					- 11									
						1				Tarke.				
					_ 1		-							
						Pro	VİAП	1/	träi	IKE _	R	ation	nen /	Ladungen
-							10							
					fia							08		
			THE STATE OF					7					(5)	15.11.29E
Кьеірипс						O.S.	-	290		7	200			
					V.									
						-3		THE PERSON NAMED IN			1100			
					vitutores at	-	************		umauay.				AMERIC	
Vermöge	■ (1 Dukaten =	10 Silbertaler = 1	00 Heller = 10	000 Kreuzer)	7 1	VER	віпр	ипс	FΠ					
Dukaten						721	DIIID	VIIG		1				1275
Silbertaler Heller					-									
Kreuzer														M
Edelsteine u.ä. Sonstiger Besitz					-11		-				101			
Sonsinger Desire						-		13	W.		100			
				-						WINET CO.				W
Потігеп	Water Assessment Control of the Control						100 100 LOI		No. of Street, and	Varantau	*********		CI PARTIE	
							-	H						
		***							-					MANUAL TRACE
					tie	RE							1	
Пате	Art	јіпі	ΑŤ	PA	ŤР	RS	КО	GS	AU	MR	LC)	ŤК	ZK
										4	0			
1 - 1										L. A.				14 14

ZAUBERDOKUMENT

Пате			Rasse		Kultur		Professi	Profession		
Repräsent	татіопеп		Merkma	LE	Ведавип	GEП	Vпгäнig	кеітеп		
MV	KL	iп	СН	FF	GE	КО	KK	MR		

SE	Zaubername	Probe	ZfW	ZD	Kosten	Reichweite	WD	Anmerkungen	Komp.	Rep.	Merkmale	Haus?	Lern
			100										
											h=/		
-													-
							- 110						
ш													
													_
				1				HIIIII	- 3				lhu
							-			- 14 4.1	E711101010		-
											etille-reni	152	-
					131		HIG.			L SPELL	811 115	1 139	
_		100		- 700		10 U/ (11)	1124	15'-1					
					all Water	C-31111111			100001112				-
			<u> </u>	11	HULL	7110	10			A MELE	A VES	8 6 6 6	
н					5-4 111	0/8/11	1.10-		NUMBER	XIII	Mills (Personal		_
201		940HH.m.					1111 0				CHILDREN A		_
		18 H (54 H)	DE NIO		11/2/20					No.			
										Contract of	- (NO NI III		
	1000				I Value S								-
		THE STATE OF		SYV	17648		1000	CONTRACTOR OF STATE	- (-)	30.79			
		and the second of				- 11 - 11 - 1		See at 1910 model and 1910 model and	2.00				
NACOSCIO				NO NEW YORK		AND DESCRIPTION OF THE PARTY OF				THE REAL PROPERTY.	The second second	and the second	-

LE:

ZAUBERDOKUMENT

Пате			Rasse		Kultur		Professi	Profession		
Repräsent	татіопеп		Merkma	LE	Ведавип	GEП	Vпгäнig	кеітеп		
MV	KL	iп	СН	FF	GE	КО	KK	MR		

SE	Zaubername	Probe	ZfW	ZD	Kosten	Reichweite	WD	Anmerkungen	Komp.	Rep.	Merkmale	Haus?	Lern
			100										
											h=/		
-													-
							- 110						
ш													
													_
				1				HIIIII	- 3				lhu
							-			- 14 4.1	E711101010		-
											etille-reni	152	-
					131		HIG.			L SPELL	811 115	1 19	
_		And the second		- 700		10 U/ (11)	1124	15'					
					all Water	C-31111111			100001112				-
			<u> </u>	11	HULL	7110	10			A MELE	A VES	8 6 6 6	
н					5-4 111	0/8/11	1.10-		NUMBER	XIII	Mills (Personal		_
201		940HH.m.					1111 0				CHILDREN A		_
		18 H (54 H)	DE NIO	411101	11/2/20					No.			
										Contract of	- (NO NI III		
	1000				I Value S								-
		THE STATE OF		SYV	17648		1000	CONTRACTOR OF STATE	- (-)	30.79			
		and the second of				- 11 - 11 - 1		See at 1910 model and 1910 model and	2.00				
NACOSCIO				NO NEW YORK		AND DESCRIPTION OF THE PARTY OF				THE REAL PROPERTY.	The second second	and the second	-

LE:

ZAUBERDOKUMENT

Пате			Rasse		Kultur		Professio	οπ	
Repräsent	атіопеп		0.71	Merkmali		Ведавип	GEП	Ип гäніс	қеітеп
mv	KL		İП	СН	FF	GE	КО	KK	MR

RİTVAI	E	Magische Vor- / Nachteile:
Ritualname Probe Dauer	Kosten Wirkung / Anmerkung	
The Total of the St. Co.		Magische Sonderfertigkeiten:
	-	
		Regeneration: AsP / Phase
	1	Artefakte / Tränke:
- 155 / BIT (II & 192		
		Anmerkungen:
		Allgemein: (A) Aufrechterhalten, 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: permanente
Ritualkenntnis ():		AsP, Rep: Repräsentation, SE: Spezielle Erfahrung, SF: Sonderfertigkeit, SR: Spielrunde, WD: Wirkungsdauer, ZD: Zauberdauer, ZfP*: bei der Probe übrig behaltene Zauberfertigkeitspunkte, ZfW: Zauberfertigkeitswert • Merkmale: Anti: Antimagie, Besw: Beschwörung, Dämo: Dämonisch, Eign: Eigenschaften, Einfl: Einfluss, Elem: Elementar, Form: Form, Geis: Geisterwesen, Heil: Heilung, Hell: Hell-
Ritualkenntnis (): [sicht, Herr: Herrschaft, Illu: Illusion, Krft: Kraft, Limb: Limbus, Meta: Metamagie, Objk: Objekt, Rufe: Herbeirufung, Scha: Schaden, Tele: Telekinese, Temp: Temporal, Umwt: Umwelt, Vers: Verständigung • Traditionen / Repräsentationen: Ach: Achaz-Kristallomanten, Bor: Borbaradianer, Dru: Druiden, Elf: Elfen, Geo: Geoden, Hex: Hexen, Mag: Gildenmagier, Sch: Schelme, Srl: Scharlatane
AE (MU+IN+CH)/2 Mod. Vor-/Nachteil SF + + +	Med. Zukauf Max. pAsP Aktuell	(MU+KL+KO)/5 Modifikationen Vor-/Nachteil Sonderfertigkeiten aktuell + + + =