Eigenschaften

Elorion	Elb, Südam	Dieb

Kr (absolut)	Ges (absolut)	Schn (absolut)	Kons (absolut)	Int	MT	Rv	Au	St	Stand	Sym (normal)	Sb (normal)	Abst	Zyn	nBel
53	110	99	82	82	98	52	100	25	96	50	63			
(relativ) 27 / Faktor:	(relativ) 100 / Faktor:	(relativ) 98 / Faktor:	(relativ) 64 / Faktor:		mag. Präsenz: 6	Zb: 5	Narben:			(variiert)	(variiert)	Sb-Basis: 54		

LP:	Basis 33												KP-Max: mag regen.						
KP:	Maximum 56																	Basis: 22	KEH: 7

Rechts:	Arm	Toleranz: 11	Schaden:	WM:	Hand	Toleranz: 6	Schaden:	WM:	Bein	Toleranz: 17	Schaden:	WM:	Fuß	Toleranz: 8	Schaden:	WM:	Hals/ Kopf	Toleranz: 8	
Links:	Arm	Toleranz: 11	Schaden:	WM:	Hand	Toleranz: 6	Schaden:	WM:	Bein	Toleranz: 17	Schaden:	WM:	Fuß	Toleranz: 8	Schaden:	WM:	Schaden:	WM:	

B-M	B-L	B-S	phk Res	lum Res	tem Res	phs Res	men Res
8	23	42	59	66	66	62	64
Gep-Abzug / Durchschn.	Gep-Abzug / Durchschn.	Gep-Abzug / Durchschn.	Basis 46	Basis 53	Basis 53	Basis 49	Basis 51

Datum:										KFS	AFS
AEP:										2750	3500

Figur: -5
Größe: 175 cm
Gewicht: 56 kg
Marschgepäck: 7 kg
Geb.dat.: 50.3.4028

Sollte in Südam Namu geopfert werden, wurde von einer Wüstenkriegerin und einem Wicht gerettet.

Kampf, Rüstung & Waffen

Abwehr: Basis (49) 57	mit Vert-Waffen: Stichwaffen 65	IWB: 7 (Initiativ-Basiswert)	RAB: 11 (Reflex-Abwehr-Basis)	TFK: 1 (Treffer-Flächen-Korr.)	HGW: Basis (50) 78	RBF: 1,484 (Rüst.-Behind.-Faktor)

Rüstungsteile:	RS (Rumpf)	RS-Kopf	RS-Hals	Arm Rs / -EW	Bein Rs / -EW	±KP	Gewicht	Gep.-Gew.	- B-M	- B-L	- B-S	EW-Abz.	GMR
(Standard-Version) TR, Mütze, HS, Stiefel	2	2				-2	2					0,37	0
(Version 2) TR	2	0				-2	2					0,37	0

LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM
autom.	Ungelernte Kampftechnik	18	
	(KS = 9) Ringen [SF]	28	
	(WS: 25 Nb: 8,3 m.) Werfen [BF]	21	
xx	Stichwaffen (BF)	16	
	Dolch (SF)	35	

Gew.[kg]	Waffe (KS, Technik)	EW	Mod EW	Max-Schaden	Bonus	GW-Z	GW-A	Mod GW-A	IW	Dom.
	Ringen	28		1W9			12		19	69
	Dolch	51		1W7	2	15	11		18	75
	Waffenlos	18		1W5	-1		10		17	67
	Parierwaffe 1: Stichwaffen	8		Max KS:	EH: 11	ZH:	Min GW(A):		EH: 3	ZH:
	Parierwaffe 2:			Max KS:	EH:	ZH:	Min GW(A):		EH:	ZH:
	Schild:			Max KS / AW:			Strukt-Sch.:			

LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM	LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM

Fertigkeiten, allgemein

LE	Fertigkeit	EW(SF)	EW (SF+BF)	RKM
autom.	Wahrnehmung (Basis 26)		32	
	(Sprachen)			
	Südamai	50	78	
xx	Amai-Sprachfamilie	[BF]	28	
	Tamai	48	76	
	Heonisch	48	69	
xx	Heonisch-Sprachfamilie	[BF]	21	
	Nesisisch	33	54	
xx	Serin	[BF]	21	
		48	69	
xx		[BF]	21	
	(Wissen)			
	Religionskunde (Namu)	35	35	
xx	Allgemeinen Heilkunde	[BF]	20	
	[Allg. Heilkunde] Giftkunde	16	36	

LE	Fertigkeit	EW(SF)	EW (SF+BF)	RKM
xx	(Bewegungsf.) Bewegen	[BF]	20	
	[Bewegen] Laufen	38	58	
	[Bewegen] Springen	31	51	
	[Bewegen] Balancieren	0	20	
	[Heiml.] Schleichen	21	51	
xx	Klettern	[BF]	42	
	Hindernislauf	[KF]	53	
	(Handwerk)			
	Diebestechnik	[BF]	19	
	[Diebest.] Schlösser öffnen	15	34	
	[Diebestechnik] Diebstahl	19	36	
xx	Menschenkenntnis	[BF]	16	
	[Menschk..] Gassenwissen	11	27	
	Nachtsicht			

LE	Fertigkeit	EW(SF)	EW (SF+BF)	RKM
xx	(allg. Abent.F.) Heimlichkeit	[BF]	30	
	[Heiml.] Beschatten	16	46	
	[Heiml.] Tarnen	13	43	
	[Überl.t.] Orientierungsvermögen	36	36	
	[Überlebenst.] Spurenlesen	14	14	
	[Diebest. / Bootsf / ÜT.] Knotenkunde	28	47	
	[Menschk..] Überzeugungskraft	16	32	
	[Darstellung.] Verkleiden	22	22	
	Schminken	[TF]	2	
	(Mus. Fert.) [Musik] Singen	10	34	
xx	Musik	[BF]	24	
	[Musik] Tanzen	50	74	
	[Musik] Musizieren (Laute)	31	55	
	[Menschk..] verführen	44	60	
	[Allg. Heilkunde] Massieren	53	67	
	[Werfen] Jonglieren	0	21	
	[Bewegen] Akrobatik	0	20	

Beschreibung

Elorion	Elb, Südam	Dieb

Allgemeine Beschreibung:

Größe: 1,75	Haarfarbe: weiß
Figur: sehr schlank	Augenfarbe: dunkle lila
Schulterbreite:	Hautteint: blass
Tiefe (Brust/HIntern):	Sexualität (?): Bisexuel, er will entscheiden, Mensch/Elb – halbweg ähnlich

Magische Fertigkeiten - Wissenschaftliche Magie

MFS: 1250	MP:	Max:													
IWB(Magie):	Neuorientierung:													MP-Potential:	

LE	Liste	EW manuell	+EW(V)	EW verbal	+EW(V)	EW mental	+EW(V)	Level	Wirkung
	Reichweite								
	Objektanzahl-psychisch								
	Objektgewicht-materiell								
	Nachwirkung	RKM = -5		RKM = 10		RKM = 30			
	Umformen								Phk
	Umwandeln								Phk
	Umkehren								Lum
	Körpermanipulation								Lum
	Bewegen								Tem
	Zeitmagie								Tem
	Heilung/Schädigung								Phs
	Wachstum								Phs
	Sinn-Aufnehmen								Men
	Sinn-Manipulieren	16	31					22	Men
	Runen-Magie								Var
	Magie-Manipulation								Var

LE	Verstärkungsfertigkeiten	EW	LE	Überlevelpotentiale	EW
	Illusionsmagie	17		Illusionsmagie	15
	Anzahl gleichzeitiger Zauber:			Anzahl kombinierter Zauber:	

LE	Objektpotentiale	EW	EW BF+SF
	Einfache Materie [BF]		
	Stein/Metall (Materie)		
	Luft/Gas (Materie)		
	Wasser/Flüssigkeit (Materie)		
	Feuer/Blitz (Materie)		
	Komplexe Materie [BF]		
	Erde/Pflanzen (Materie)		
	Organisches (Materie)		
	Magie		
	Einfache Sinne [BF]	33	
	Sehen (Sinn)	33	68
	Hören (Sinn)	33	68
	Temperatur (Sinn)		
	Schmecken (Sinn)		
	Riechen (Sinn)		
	Komplexe Sinne [BF]		
	Tasten (Sinn)		
	Gefühle (Sinn)		
	Willen/Gedanken (Sinn)		

Besitz

Geldmittel (befinden sich im Zweifelsfall in der Geldbörse am Waffengurt!) (1/10 GS = 1 SL = 10 BM)

Goldstücke (GS):	(je 15 g)	Wo?	Silberlinge (SL):	(je 20 g)	Wo?	Bronzemünzen(BM):	(je 5 g)	Wo?	Sonstiges:	Gew [kg]	Wo?
38			5								

Beweglicher Besitz (befindet sich im Zweifelsfall im Rucksack!)

Gegenstand	Gew [kg]	Wo?	Gegenstand	Gew [kg]	Wo?	Gegenstand	Gew [kg]	Wo?
Weiche Schuhe			2x Kleidung					
Dietriche			5x Unterwäsche					
Kleines, scharfes Messer			Mantel (regenfest)					
Laute			Stiefel mit Fach für Dolch					
Würgeschlinge			Waffengurt					
2 Dolche, je Q 3			Festtagskleidung mit Schuhen					
			Dunkle Kleidung					
10 Fakeln			Dünner Handschuhe					
Feuerstein und Zunder			Gürteltasch mit Geheimfächern					
20 m. Seil mit Wurfanker			Zwei Decken					
			Schlafsack					
Amulett seiner Mutter			Schlafmatte					
			Verbandszeug					
			Küchen- und Allzweckmesser					
			Pfanne					
			2 Schalen, Besteck, Becher					
			Kleine Trinkflasche					
			Wasserschlauch					
Gewichtssumme:			Proviant			Gewichtssumme:		

Pferdefutter

Gegenstand	Wo?	Striegel und Decke f rs Pferd	Wo?	Gegenstand	Wo?
Packpferd mit Tragekörben und Sattel					