Eigenschaften

Tur Nirandis, Stracheltroll, Kiniti — Magier

Kr (absolut)	Ges (absolut)	Schn (absolut)	Kons (absolut)	Int	Mt	Rv	Au	St	Stand	Sym (normal)	Sb (normal)	Abst	Zyn	nBel
83	80	101	92	91	91	59	67	65	70	48	58			
(relativ) 87 / Faktor:	(relativ) 61 / Faktor:	(relativ) 83 / Faktor:	(relativ) 85 / Faktor:		mag. Präsenz: 6	Zb: 5	Narben:			(variiert)	(variiert)	Sb-Basis: 51		

LP:	Basis 37												KP-Max: mag regen.						
KP:	Maximum 47																	Basis: 23	KEH: 6
Rechts:	Arm	Toleranz: 12	Schaden:	WM:	Hand	Toleranz: 6	Schaden:	WM:	Bein	Toleranz: 18	Schaden:	WM:	Fuß	Toleranz: 9	Schaden:	WM:	Hals/Kopf	Toleranz: 9	
Links:	Arm	Toleranz: 12	Schaden:	WM:	Hand	Toleranz: 6	Schaden:	WM:	Bein	Toleranz: 18	Schaden:	WM:	Fuß	Toleranz: 9	Schaden:	WM:	Schaden:	WM:	

B-M	B-L	B-S	phk Res	lum Res	tem Res	phs Res	men Res
9	24	43	63	60	62	63	63
Gep-Abzug / Durchschn.	Gep-Abzug / Durchschn.	Gep-Abzug / Durchschn.	Basis 51	Basis 48	Basis 50	Basis 51	Basis 51

Datum:										KFS	AFS
AEP:										1500	2500

Figur: 0
Größe: 169 cm
Gewicht: 68 kg
Marschgepäck: 10 kg
Geb.dat.:

Kampf, Rüstung & Waffen

Abwehr: Basis (49) 55 — mit Vert-Waffen:
IWB: 6 (Initiativ-Basiswert) — **RAB:** 12 (Reflex-Abwehr-Basis) — **TFK:** 0 (Treffer-Flächen-Korr.) — **HGW:** Basis (68) 96 — **RBF:** 0,978 (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) LH, LKR	6	4							0	1	3	1	
(Version 2)													
(Version 3)													

LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM	Gew.[kg]	Waffe (KS, Technik)	EW	Mod EW	Max-Schaden	Bonus	GW-Z	GW-A	Mod GW-A	IW	Dom.
autom.	ungelernte Kampftechnik	17			Ringen	28		2W7			14		20	76
	(KS = 14) Ringen [SF]	28			Kampfstab	37		1W11		29	16		22	77
	(WS: 26 Nb: 8,66) Werfen [BF]	18			Stachelschuss	34		2W4			19		25	
					Stachel			1W6						
	Stachelschuss	16												
	Zweihändiger Kampfstab	24												
	Stab und Keulenwaffen	13												
					Parierwaffe 1:			Max KS:	EH:	ZH:	Min GW(A):		EH:	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	LE	Fertigkeit	EW(SF)	EW (SF+BF)	RKM	LE	Fertigkeit	EW(SF)	EW (SF+BF)	RKM
autom.	Wahrnehmung (Basis 12)		16		xx	(Bewegungsf.) Bewegen	[BF]	20		xx	(allg. Abent.F.) Heimlichkeit	[BF]	20	
	(Sprachen)					[Bewegen] Laufen	39	59			[Heiml.] Beschatten	0	20	
	Kiniti	47	76			[Bewegen] Springen	31	51			[Heiml.] Tarnen	17	37	
xx	Mictei	[BF]	29			[Bewegen] Balancieren	13	33			[Überl.t.] Orientierungsvermögen	28	42	
	Degarin	35	58		xx	Bewegen im Wasser	[BF]	51			[Überlebenst.] Spurenlesen	21	35	
xx	Dwarinisch	[BF]	23			[Heiml.] Schleichen	16	36			[Diebest. / Bootsf / ÜT.] Knotenkunde	29	43	
		34	49		xx	Klettern	[BF]	36			[Menschk..] Überzeugungskraft	14	14	
xx		[BF]	15		xx	Reiten	[BF]	35			[Darstellung.] Verkleiden	19	19	
						Paddeln	77	77			Überleben im Moor	30	44	
	Kiniti L/S	16	32			Pferde reiten		64		xx	Überlebenstechnik	[BF]	14	
xx	Mictei L/S	[BF]	16								Erste Hilfe	24	35	
										xx	Allgemeine Heilkunde	[BF]	11	
	(Wissen)					(Handwerk)								
xx	Naturwissenschaft	[BF]	16											
xx	Magiekunde	[BF]	21								(Mus. Fert.) [Musik] Singen	31	53	
xx	Philosophie	[BF]	20							xx	Musik	[BF]	22	
	Tierkunde (Pferd)	29	29			(Trainingsfertigkeiten)								
											[Werfen] Jonglieren	0	18	
						Einschüchtern					[Bewegen] Akrobatik	11	31	

Beschreibung

Tur Nirandis, Stracheltroll, Kiniti — Magier

Allgemeine Beschreibung:

Größe:	1,69	Haarfarbe:	Schwarz
Figur:	normal	Augenfarbe:	grün mit rotem Rand
Schulterbreite:		Hautteint:	hellbraun
Tiefe (Brust/HIntern):		Sexualität:	hetero, Stacheltrollinnen

Magische Fertigkeiten - Wissenschaftliche Magie

MFS:	3500	MP:	Max: 76
IWB(Magie):		Neuorientierung:	

MP-Potential:

LE	Liste	EW manuell	+EW(V)	EW verbal	+EW(V)	EW mental	+EW(V)	Level	Wirkung
	Reichweite							15	
	Objektanzahl-psychisch								
	Objektgewicht-materiell							15	
	Nachwirkung	RKM = -5		RKM = 10		RKM = 30		15	
	Umformen	25	45					25	Phk
	Umwandeln								Phk
	Umkehren								Lum
	Körpermanipulation								Lum
	Bewegen	25	45					30	Tem
	Zeitmagie								Tem
	Heilung/Schädigung								Phs
	Wachstum								Phs
	Sinn-Aufnehmen								Men
	Sinn-Manipulieren								Men
	Runen-Magie								Var
	Magie-Manipulation								Var

LE	Verstärkungsfertigkeiten	EW	LE	Überlevelpotentiale	EW
	Wissenschaftliche Magie	20		Wissenschaftliche Magie	20
	Anzahl gleichzeitiger Zauber:			Anzahl kombinierter Zauber:	

LE	Objektpotentiale	EW	EW BF+SF
	Einfache Materie [BF]	44	
	Stein/Metall (Materie)	53	97
	Luft/Gas (Materie)	53	97
	Wasser/Flüssigkeit (Materie)	0	44
	Feuer/Blitz (Materie)	0	44
	Komplexe Materie [BF]		
	Erde/Pflanzen (Materie)		
	Organisches (Materie)		
	Magie		
	Einfache Sinne [BF]		
	Sehen (Sinn)		
	Hören (Sinn)		
	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?
13			2								

Beweglicher Besitz (befindet sich im Zweifelsfall im Rucksack!)

Gegenstand	Gew [kg]	Wo?	Gegenstand	Gew [kg]	Wo?	Gegenstand	Gew [kg]	Wo?
Zelt								
Schlafzsack + -Matte			2 x Lederhose					
Notizbuch + Griffel			5 x weites Hemd					
Becher, Teller, Schüssel			2 x Lederweste					
Feldbesteck			5 x Unterwäsche					
Pfanne			Wetterfester Umhang					
Wasserschlauch			Gürtel					
Heilkräuter, Verbandsmaterial								
Feuerstein und Zunder								
Seil								
Kreide								
Gewichtssumme:			Gewichtssumme:			Gewichtssumme:		

Sonstiger Besitz (Tiere, sonstige Besitztümer, im Zweifelsfall nicht verfügbar)

Gegenstand	Wo?	Gegenstand	Wo?	Gegenstand	Wo?
Pferd					