Eigenschaften

Warug,	EistrollOrkin, Serai	Magierin

Kr (absolut)	Ges (absolut)	Schn (absolut)	Kons (absolut)	Int	Mt	Rv	Au	St	Stand	Sym (normal)	Sb (normal)	Abst	Zyn	nBel
102/104	83	97	89/92	80	94	56	3	66	2	36	54			
(relativ) 95/98 / Faktor:	(relativ) 76 / Faktor:	(relativ) 94 / Faktor:	(relativ) 79/85 / Faktor:		mag. Präsenz: 6	Zb: 4	Narben:			(variiert)	(variiert)	Sb-Basis: 46		

LP:	Basis 33												KP-Max: mag regen.						
KP:	Maximum 45																	Basis: 23	KEH: 6
Rechts:	Arm	Toleranz: 11	Schaden:	WM:	Hand	Toleranz: 5	Schaden:	WM:	Bein	Toleranz: 16	Schaden:	WM:	Fuß	Toleranz: 8	Schaden:	WM:	Hals/ Kopf	Toleranz: 8	
Links:	Arm	Toleranz: 11	Schaden:	WM:	Hand	Toleranz: 5	Schaden:	WM:	Bein	Toleranz: 16	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
9	24	45	64	62	64	62	62
Gep-Abzug / Durchschn.	Gep-Abzug / Durchschn.	Gep-Abzug / Durchschn.	Basis 52	Basis 50	Basis 52	Basis 50	Basis 50

Datum:										KFS	AFS
AEP:										1250	3250

Figur: 1
Größe: 173 cm
Gewicht: 78,4 kg
Marschgepäck: 13 kg
Geb.dat.:

Vater war Eistroll
Hässlich, bepelzt, hat Hauer
Aus Silweil entflohen

Kampf, Rüstung & Waffen

Abwehr: Basis (49) 54 | mit Vert-Waffen: | **IWB: 6** (Initiativ-Basiswert) | **RAB: 11** (Reflex-Abwehr-Basis) | **TFK: -1** (Treffer-Flächen-Korr.) | **HGW:** Basis (82/83) 114/115 | **RBF: 0,877** (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)	LLR	3					-1					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**	16			Ringen	32		1W8+1W9			16		22	73
	(KS = 17) Ringen [SF]	32			Zweihandkampfstab	49		1W6+1W7	1	32	19		25	77
	(WS: 29 Nb: 9,66) Werfen [BF]	18												
	Zweihändiger Kampfstab	29												
	Stab und Keulenwaffen	20												
					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 11)	16			xx	(Bewegungsf.) Bewegen	[BF]	20		xx	(allg. Abent.F.) Heimlichkeit	[BF]	19	
	(Sprachen)					[Bewegen] Laufen	39	59			[Heiml.] Beschatten	0	19	
	Pinein	40	68			[Bewegen] Springen	34	54			[Heiml.] Tarnen	16	35	
xx	Elbisch	[BF]	28			[Bewegen] Balancieren	19	39			[Überl.t.] Orientierungsvermögen	26	45	
	Tamai	1	21		xx	Bewegen im Wasser	[BF]	45			[Überlebenst.] Spurenlesen	14	27	
xx	Amai	[BF]	20			[Heiml.]Schleichen	16	35			[Diebest. / Bootsf / ÜT.]Knotenkunde	28	41	
	Süd-Moreskisch	33	48		xx	Klettern	[BF]	37			[Menschk..] Überzeugungskraft	12	22	
xx	Moreskisch	[BF]	15		xx	Reiten	[BF]	35			[Darstellung.] Verkleiden	18	18	
	Nesisch	33	48							xx	Überlebenstechnik	[BF]	13	
	Serin	[BF]	15								Erste Hilfe	31	45	
	Heonisch	33	48							xx	Allgemeine Heilkunde	[BF]	14	
	Heonisch	[BF]	15							xx	Menschenkenntnis	[BF]	10	
		33	48								Gassenwissen	11	21	
		[BF]	15							xx	Diebesfähigkeiten	[BF]	10	
						(Handwerk)								
	Heonisch L/S	14	28											
xx	Heonisch L/S	[BF]	14											
	(Wissen)					(Trainingsfertigkeiten)					(Mus. Fert.) [Musik] Singen	13	13	
xx	Magiekunde	[BF]	18		xx	Kraft	[BF]	2						
					xx	Konstitution	[BF]	2						
											[Werfen] Jonglieren	0	18	
						Nachtsicht					[Bewegen] Akrobatik	25	45	

Beschreibung

Warug,	EistrollOrkin, Serai	Magierin

Allgemeine Beschreibung:

Größe: 1,73	Haarfarbe: graublond	Hässlich, mit Fell, erinnert an eine räudige Katze, hat ausgefranzte Dan und die Kufen der Eistrolle unter den Füßen.	
Figur: normal	Augenfarbe: weißlichblau		
Schulterbreite:	Hautteint: hell, bräunlichgrau	Zernarbt	
Tiefe (Brust/HIntern):	Sexualität: hetera		

Magische Fertigkeiten - Wissenschaftliche Magie

MFS:	3000	MP:	Max: 71
IWB(Magie):	Neuorientierung:		MP-Potential:

LE	Liste	EW manuell	+EW(V)	EW verbal	+EW(V)	EW mental	+EW(V)	Level	Wirkung
	Reichweite							10	
	Objektanzahl-psychisch								
	Objektgewicht-materiell							10	
	Nachwirkung	RKM = -5		RKM = 10		RKM = 30			
	Umformen								Phk
	Umwandeln								Phk
	Umkehren								Lum
	Körpermanipulation								Lum
	Bewegen	25	40					25	Tem
	Zeitmagie								Tem
	Heilung/Schädigung	25	43					25	Phs
	Wachstum								Phs
	Sinn-Aufnehmen								Men
	Sinn-Manipulieren								Men
	Runen-Magie								Var
	Magie-Manipulation								Var

LE	Verstärkungsfertigkeiten	EW
	Heilungsmagie	18
	Zeitmagie	15
	Anzahl gleichzeitiger Zauber:	

LE	Überlevelpotentiale	EW
	Anzahl kombinierter Zauber:	

LE	Objektpotentiale	EW	EW BF+SF
	Einfache Materie [BF]	42	
	Stein/Metall (Materie)	0	42
	Luft/Gas (Materie)	0	42
	Wasser/Flüssigkeit (Materie)	0	42
	Feuer/Blitz (Materie)	31	73
	Komplexe Materie [BF]	29	
	Erde/Pflanzen (Materie)	0	29
	Organisches (Materie)	25	54
	Magie	0	29
	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?
4			1								

Beweglicher Besitz (befindet sich im Zweifelsfall im Rucksack!)

Gegenstand	Gew [kg]	Wo?	Gegenstand	Gew [kg]	Wo?	Gegenstand	Gew [kg]	Wo?
Schlafzsack + -Matte			1 x Leinenkleid					
Notizbuch + Griffel			2 x Unterwäsche					
Becher, Teller, Pfanne			Wetterfester Umhang					
Feldbesteck			Gürtel					
Proviant			Schuhe					
Wasserschlauch								
Heilkräuter, Verbandsmaterial								
Feuerstein und Zunder								
Seil								
Kreide								
Magiebuch								
Gewichtssumme:			Gewichtssumme:			Gewichtssumme:		

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

Gegenstand	Wo?	Gegenstand	Wo?	Gegenstand	Wo?
Pferd					