Eigenschaften

Zartockh Ustai — Riese, Dwarin, Hirte — Magier

Kr (absolut)	Ges (absolut)	Schn (absolut)	Kons (absolut)	Int	Mt	Rv	Au	St	Stand	Sym (normal)	Sb (normal)	Abst	Zyn	nBel
99	95	101	105	93	96	53	93	32	50	46	40			
(relativ) 78 / Faktor:	(relativ) 71 / Faktor:	(relativ) 83 / Faktor:	(relativ) 91 / Faktor:		mag. Präsenz: 6	Zb: 5	Narben:			(variiert)	(variiert)	Sb-Basis: 31		

LP:	Basis 39												KP-Max: mag regen.						
KP:	Maximum 60																	Basis: 26	KEH: 7
Rechts:	Arm	Toleranz: 13	Schaden:	WM:	Hand	Toleranz: 7	Schaden:	WM:	Bein	Toleranz: 20	Schaden:	WM:	Fuß	Toleranz: 10	Schaden:	WM:	Hals/ Kopf	Toleranz: 10	
Links:	Arm	Toleranz: 13	Schaden:	WM:	Hand	Toleranz: 7	Schaden:	WM:	Bein	Toleranz: 20	Schaden:	WM:	Fuß	Toleranz: 10	Schaden:	WM:	Schaden:	WM:	

B-M	B-L	B-S	phk Res	lum Res	tem Res	phs Res	men Res
9	23	42	62	62	63	64	64
Gep-Abzug / Durchschn.	Gep-Abzug / Durchschn.	Gep-Abzug / Durchschn.	Basis 50	Basis 50	Basis 51	Basis 52	Basis 52

Datum:										KFS	AFS
AEP:										2750	3250

Figur: -2
Größe: 176 cm
Gewicht: 75,6 kg
Marschgepäck: 12 kg
Geb.dat.:

Kampf, Rüstung & Waffen

Abwehr: Basis (49) 57 | mit Vert-Waffen: | **IWB:** 7 (Initiativ-Basiswert) | **RAB:** 11 (Reflex-Abwehr-Basis) | **TFK:** 0 (Treffer-Flächen-Korr.) | **HGW:** Basis (83) 117 | **RBF:** 0,898 (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)	KR, LH, LA2, LB2	7	4		2	2					3	8	7	1
(Version 2)														

LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM
autom.	**ungelernte Kampftechnik**	18	
	(KS = 17) Ringen [SF]	34	
	(WS: 29 Nb: 9,66) Werfen [BF]	20	
	Schlagwaffen	21	
	Zweihändiger Axtkampf	22	
	Waffenloser Kampf	16	
	Waffenlose Kampftechnik	10	

Gew.[kg]	Waffe (KS, Technik)	EW	Mod EW	Max-Schaden	Bonus	GW-Z	GW-A	Mod GW-A	IW	Dom.
	Ringen	44		1W8+1W9	1		12	13	20	75
	Zweihandaxt	43		2W10+1W11	1	41	27	28	35	75
	Waffenloser Kampf	26		1W9			12	13	20	70
	Parierwaffe:			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
	Kampf in Rüstung	11					

Fertigkeiten, allgemein

LE	Fertigkeit	EW(SF)	EW (SF+BF)	RKM
autom.	Wahrnehmung (Basis. 12)		17	
	(Sprachen)			
	Ruh MaR	45	74	
xx	Dwarg	[BF]	29	
	Zenti	25	48	
xx	Dwarinisch	[BF]	23	
		34	49	
xx		[BF]	15	
	Nesisisch L/S	17	34	
xx	Serin L/S	[BF]	17	
	(Wissen)			
	Wetterkunde	20	20	
xx	Tierkunde	[BF]	26	
	Magiekunde	[BF]	22	
xx	Sagenkunde	[BF]	31	
	Handelskunde	26	26	
	Pflanzenkunde (Berge)	28	28	

LE	Fertigkeit	EW(SF)	EW (SF+BF)	RKM
xx	(Bewegungsf.) Bewegen	[BF]	20	
	[Bewegen] Laufen	41	61	
	[Bewegen] Springen	34	54	
	[Bewegen] Balancieren	22	44	
xx	Reiten	[BF]	49	
	[Heiml.]Schleichen	13	32	
xx	Klettern	[BF]	39	
	Bergsteigen	29	68	
xx	Bewegen im Wasser	[BF]	57	
	(Handwerk)			
	Tierzucht	40	40	
xx	Lebensmittel verarbeiten	[BF]	26	
	Wachgabe			

LE	Fertigkeit	EW(SF)	EW (SF+BF)	RKM
xx	(allg. Abent.F.) Heimlichkeit	[BF]	19	
	[Heiml.] Beschatten	0	19	
	[Heiml.] Tarnen	13	32	
	[Überl.t.] Orientierungsvermögen	29	51	
	[Überlebenst.] Spurenlesen	25	47	
	[Diebest. / Bootsf / ÜT.]Knotenkunde	29	51	
	[Menschk..] Überzeugungskraft	14	14	
	[Darstellung.] Verkleiden	19	19	
	Erste Hilfe	35	35	
	Überlebenstechnik	[BF]	22	
	Überleben (Berge)	24	46	
	(Mus. Fert.) [Musik] Singen	14	14	
	[Werfen] Jonglieren	0	20	
	[Bewegen] Akrobatik	20	40	

Beschreibung

Zartockh Ustai	Riese, Dwarin, Hirte	Magier

Allgemeine Beschreibung:

Größe: 1,76	Haarfarbe: golden
Figur: schlank	Augenfarbe: bernstein/gold
Schulterbreite:	Hautteint: schwerz
Tiefe (Brust/HIntern):	Sexuelle Ausrichtung: Hetero

Magische Fertigkeiten - Wissenschaftliche Magie

MFS: 1500	MP: Max: 49														
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			
	Umformen								Phk
	Umwandeln								Phk
	Umkehren								Lum
	Körpermanipulation								Lum
	Bewegen								Tem
	Zeitmagie								Tem
	Heilung/Schädigung	25	51					25	Phs
	Wachstum								Phs
	Sinn-Aufnehmen								Men
	Sinn-Manipulieren								Men
	Runen-Magie								Var
	Magie-Manipulation								Var

LE	Verstärkungsfertigkeiten	EW	LE	Überlevelpotentiale	EW
	Heilungsmagie	26			
	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]	25	
	Erde/Pflanzen (Materie)	0	25
	Organisches (Materie)	20	45
	Magie	0	25
	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 GM = 1 SL = 10 BS)

Goldstücke (GS):	(je 15 g)	Wo?	Silberlinge (SL):	(je 20 g)	Wo?	Bronzemünzen(BM):	(je 5 g)	Wo?	Sonstiges:	Gew [kg]	Wo?
6			7								

Beweglicher Besitz (befindet sich im Zweifelsfall im Rucksack!)

Gegenstand	Gew [kg]	Wo?	Gegenstand	Gew [kg]	Wo?	Gegenstand	Gew [kg]	Wo?
Notizheft			2 x Lederhose			Heilstein		
Magiebuch			2 x Oberhemd					
Verbandszeug			5 x Unterwäsche					
Heilkräuter in Beuteln			Umhang					
Schlafmatte + Decke			Stiefel					
Topf + Pfanne			Gürtel					
Brettchen + Schüssel			Leichte Schuhe					
Teller + Becher			Stoffhose + Hemd					
Löffel, Messer								
Seil								
Abblendbare Lampe + Öl								
Feuerstein + Zunder								
Zelt (2 Personen)								
Gewichtssumme:			Gewichtssumme:			Gewichtssumme:		

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

Gegenstand	Wo?	Gegenstand	Wo?	Gegenstand	Wo?
Pferd					