





Figur	Eisenbeis, Th..	Grad	1
-------	-----------------	------	---

Typ	Feldscher	GG 0	SG 0
-----	-----------	------	------



St 91

Gs 33

**Gw 58**

Ko 86

In 74

**LP 19**

Zt 96

**Au 80**

**pA 83**

Wk 23

B 16

AP 18

**Abwehr + 11**

**+ 1**

mit Vert.  
waffe

**Resistenz + 16/16**

Zaubern + 13

**Bonus für:**

Schaden    Angriff    Abwehr

**2**

0

0

mit  
Rüstung

0

0

## Rüstung

## Kettenrüstung

RK KR

– 3 auf LP-Verlust

mit  
Rüstung

**B** 12

Gw 58

Fertigkeit		PP
Nachtsicht	+ 2	
Robustheit	+ 9	
Wahrnehmung	+ 8	
Balancieren	+ 12	
Geländelauf	+ 12	
Klettern	+ 13	
Reiten	+ 12	
Wagenlenken	+ 12	
Erste Hilfe	+ 8	
Seilkunst	+ 12	
Kampf in Vollrüstung	+ 6	
Reiterkampf	+ 12	
Einhandschlagwaffen	+ 5	
Schilder	+ 1	
Spießwaffen	+ 5	
Stichwaffen	+ 5	
Stielwurfaffen	+ 5	
Zauberstäbe	+ 5	
Heilkunde	+ 8	
Schreiben Dvarska	+ 12	
Sprache Comentang	+ 12	
Sprache Dvarska	+ 12	
	+	
	+	

### ungelernte Fertigkeiten

alle wenigstens +(0) außer *Musizieren, Schreiben, Sprache, Lesen von Zauberschrift*

Akrobatik+(6)	Überleben+(6)
Anführen+(6)	Verführen+(3)
Beredsamkeit+(3)	Verhören+(3)
Betäuben+(6)	Verstellen+(3)
Bootsfahren+(3)	
Fallen entdecken+(3)	
Landeskunde+(6)	
Menschenkenntnis+(3)	
Schleichen+(3)	
Schwimmen+(3)	
Stehlen+(3)	
Tarnen+(3)	
Tauchen+(6)	
Trinken+(8)	

[illegible][illegible]

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
Raufen	+ 8	1W6-2	-

Zauber	PP
Artefakt	
Beherrschen	
Bewegen	
Erhaltung	
Erkennen	
Erschaffen	
Formen	
Thaumatherapie	
Verändern	
Zaubermittel	
Zaubersalz	
Zauberschutz	
Zerstören	

Sehen+8 Nachtsicht+10 Hören+8 Riechen/Schmecken+8 Sechster Sinn+8



Typ	Feldscher	Zaubern + 13
-----	-----------	--------------

AP	Zauber	Zauberdauer	Wirkungsbereich	Wirkung	Wirk.ziel
Prozess *		Reichweite	Wirkungsdauer		Art

[illegible]

\*: +2 auf EW:Zaubern für Spezialisierung von Magiern



<b>GS</b>	0										
<b>SS</b>	0										
<b>KS</b>	0										

Karren, einspännig	
Gewicht 100,0 von 400,0 kg	

Am Körper getragen	
Angelhaken	
Angelschnur (20)	
Decke, warm	
Eisenkeil	
Erste-Hilfe-Ausrüstung	
Fackeln (10)	
Feuerstein und Zunder	
Feuertopf aus Ton	
Hammer	
Holzpflöck	
Kreidestück (1)	
Laterne	
Reiseverpflegung (1)	
Seil (20)	
Dolch	
Magierstab	
Schild:groß	geeignet zur Parade aller Angriffsarten
Streitaxt	
Wurfaxt	
Gewicht 24,87 von 25,0 kg	

Zugpferd	
Gewicht 0,0 von 150,0 kg	