

Figur **Eisenbeis, Thurion - Fs 7**Spieler **Unicum**Typ Feldscher Grad 7Spezialisierung Streitaxt

St 94	Gs 33	Gw 58
Ko 92	In 74	Zt 100
Au 80	pA 83	Wk 25
B 16	Raufen + 8	

persönlicher Bonus für:

Ausdauer 13 Schaden 2 Angriff 0Abwehr 0 Resistenz 5 / 5 Zaubern 2

LP-Max. 20	AP-Max. 39	GG 2	SG 3
-------------------	-------------------	-------------	-------------

Datum	29.04.2017	04.05.2017							
ES	1300	1300							
EP	1300	5							
Geld	5080	2740							
Datum									
ES									
EP									
Geld									

Geburtsdatum _____

Alter 42 rechts händigGröße 144 cmGestalt klein, normal Gewicht 80 kgStand MittelschichtHeimat AlbaGlaube Mahal, Schöpfergott der Zwergengötter

Besondere Merkmale:

Zwerg

Liste der gelernten und angeborenen Fertigkeiten

Fertigkeit	PP	Fertigkeit	PP
Abwehr	+ 13		+
Resistenz	+ 13/13		+
Nachtsicht	+ 2		+
Robustheit	+ 9		+
Wahrnehmung	+ 8		+
Balancieren	+ 13		+
Geländelauf	+ 13		+
Klettern	+ 13		+
Reiten	+ 13		+
Wagenlenken	+ 13		+
Spurensuche	+ 8		+
Erste Hilfe	+ 9		+
Seilkunst	+ 13		+
Kampf in Vollrüstung	+ 6		+
Reiterkampf	+ 13		+
Einhandschlagwaffen	+ 11		+
Schilde	+ 3		+
Spießwaffen	+ 6		+
Stichwaffen	+ 6		+
Stielwurfwaffen	+ 6		+
Zauberstäbe	+ 6		+
Heilkunde	+ 9		+
Schreiben Albisch	+ 11		+
Schreiben Dvarska	+ 14		+
Schreiben	+ 11		+
Sprache Albisch	+ 11		+
Sprache Comentang	+ 12		+
Sprache Dvarska	+ 14		+
Sprache	+ 11		+
	+	Zaubern	+ 14

Sehen+0 Nachtsicht+2 Hören+0 Riechen/Schmecken+0 Sechster Sinn+0



Figur Eisenbeis, Th.. Grad 7

Typ	Feldscher	GG 2	SG 3
-----	-----------	------	------



St 94

Gs 33

Gw 58

Ko 92

In 74

LP 20

Zt 100

Au 80

pA 83

Wk 25

B 16

AP 39

Abwehr + 13

+ 4

mit Vert.
waffe

Resistenz + 18/18**Zaubern + 16**

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	+ 13	
Geländelauf	+ 13	
Klettern	+ 14	
Reiten	+ 13	
Wagenlenken	+ 13	
Spurensuche	+ 8	
Erste Hilfe	+ 9	
Seilkunst	+ 13	
Kampf in Vollrüstung	+ 7	
Reiterkampf	+ 13	
Einhandschlagwaffen	+ 11	
Schilde	+ 3	
Spießwaffen	+ 6	
Stichwaffen	+ 6	
Stielwurfaffen	+ 6	
Zauberstäbe	+ 6	
Heilkunde	+ 9	
Schreiben Albisch	+ 11	
Schreiben Dvarska	+ 14	
Schreiben	+ 11	
Sprache Albisch	+ 11	

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)
Bootfahren+(3)	
Fallen entdecken+(3)	
Landeskunde+(6)	
Menschenkenntnis+(3)	
Schleichen+(3)	
Schwimmen+(3)	
Stehlen+(3)	
Tarnen+(3)	
Tauchen+(6)	
Trinken+(9)	

[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 Nachsicht+10 Hören+8 Riechen/Schmecken+8 Sechster Sinn+8

Typ	Feldscher	Zaubern + 16
-----	-----------	--------------

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

wichtige magische Gegenstände, Trünke, Schriftrollen

[illegible]



GS	0												
SS	0												
KS	0												

Karren, einspännig	
Pferdefutter (10)	
Reiseverpflegung (10)	
Gewicht 110,0 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	
Seil (20)	
Zwergenhort	
Dolch	
Schild:groß*	(+0/+0/+1) geeignet zur Parade aller Angriffsarten
Streitaxt*	(+1/+1)
Wurfaxt*	(+0/+1)
Gewicht 30,37 von 25,0 kg	

Zugpferd	
Gewicht 0,0 von 150,0 kg	