



Figur	Batracho Myomakia
Spieler	Hendrik



## FFF RETTMER ZBES=GROSS

Robustheit halbiert Giftschaden und Lähmzeiten - für Kunden zu blöd - Kraft: N/H/S 15/65/140 - Felsenfaut 1W6+2

MS-Kleidung, Rucksack, Gürtel, Schild, Fuchtel. Dolch, 10EPA, Decke, FuZ, 10 Fackeln, 20m Seil, Pferdesattel, Sattel-Tasche, 10 Tierfutter, 5 Kletterhaken Schattenpantherskelett und Fell

- 7\* Talisman +3 von Ismael (aufladen 1500 GS) - Drachenhaut KR -3 - Wassermurmelt 10m gen Wasser über 100l rollend ABW ?  
- Spiegelamulett 20 Proz. gegen Blitze schleudern, Versteinern und Lähmung (450GS) - Fuchtel 2/2 gold Panzer WM-4 auf Tiere  
- Dolch 2/2 von Gimli-dun Schmieden - Vogelmench Federanzug TR wie KR - Ring SID 7 Proz. - 1 grüner Juwel mit Urkunde - Handtrommel Weißdornpfeife - 1 Trank Beschleunigen OK - 2 KT 1 W6 OK - 2 HT 1W6 OK - 5 Tränke Stärke - dazu Tüte

7 Katzenmenschen-Kinder in Rawindra bei Camuda - suche Chrimäre / S-Zahntiger / Greif (Reittier) / Mantichor als Begleiter - Suche S-Zahntiger-Schädel/Skelett

- Wk100 wegen Wertiger - Erwerbung von Te (waffenlos) - Wehramulett gegen Greif/Chimera/Mantichor/S-Zahntiger - Artefakt Vergrössern (in Tiergestalt - nur Flugkatze) - Magische Verwandlung in Katzenklauen \*(1/1/1) dafür Fuchtel und Waffenwissen und Geas - Pranke des Leoparden - KTP - Fertigkeiten - Rote Harte Schule für Katzen - Nachlernen Doppelklasse Sc? - Thaumagral lohnt sich nicht

- Clubraum des grünen Juwel?

gespielt 7: 21,12,2002 - 20.3.2009 - 2.1.2011 - 8.3.2013 - 3.3.2014 - 28.6.2014 - 17.1.2015

Igor Terna S-Alb- Hx? - Makimba/Naki SGHx Bul - Bris Ma - McRock Sö - Yoshi Ok/Mg - Horum Ma - Luis Wa/Hl - Joe Hä - Caedwyn Er - Eloy PHa - Torn HxAs - Erin OHaegn wHx - Ando Tm - Freka Gl/Hl - Tjorwen - Kr - Carlo Km Elf

Lernen: - wafflos Kampf +14 3500 - wafflos Kampf +15 7000 - wafflos Kampf +16 7000 +1 SchD +1Abw - kS +4 400 - Fuchtel +11 400 - Fuchtel +12 800 - Werfen +5 200 - Werf +6 +7 40 - Fangen +10 60 - Kampf in Dunkelheit +2 300 - Meditier +10 50 - Abricht +14 200 - 7\*Überleben +6 7\*50 - Zeichensprache +5bis8 40 - Suchen +6 300 - Akrobatik +10 200 - Tarnen +6 400 - G Spurenlesen +4 200 - Bal +12 20 - Gel +13 25 - Kle +13 50 - Lauf +5 50 - Reit +12 10 - Seilk +8 10 - Schwim +12 10 - Spring +11 20 - Tauch +12 50 - AP Grad 8 600 - Abw Grad 8 300 - Res Grad 8 300 - Zaubern Grad 8 +18 600 - Zaubern Grad 9 +19 800  
- KiDo / TaiShi, Te, YangSheng, KaramilJutzu - YoTenTori 1W6-1 +4 800 20sec an/aus EW-4 Handfähig - YoTenTori 1W6-1 +5+6+7+8 15 15 25 30  
- Wundersame Tarnung 100 - Kälteschutz 100 - Angst 120 - Schwarm 300 - Schutzgeist 400 - Heranholen 500 - SiD 200 - Vision 1000 - Schlachtenwahnsinn 1500 - Geisterlauf 1500