



Figur	Batracho Myomakia
Spieler	Hendrik



## RETTMER ZBES=GROSS

Robustheit halbiert Giftschaden und Lähmzeiten... Kraft: N/H/S 15/65/140

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 -  
Ring SID 7 Proz. - 1 grüner Juwel mit Urkunde - Weißdornpfeife - 1 Trank Beschleunigen OK - 2 KT 1 W6 OK - 2 HT 1W6 OK -  
6 Tränke Stärke

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?

- 700 GFP/233 in ZEP/AEP auf Mg,Hx,Th ZAU und Kunden bei Flammendrachen (also ohne Gold lernen)

gespielt 6: 21.12.2002 - 20.3.2009 - 2.1.2011 - 8.3.2013 - 3.3.2014 - 28.6.2014

Igor Ma? - was anderes - Naki Hx oder Makimba SGHx Bul - Bris Ma - McRock Sö - Yoshi Ok/Mg - Horum Ma - Luis Wa/Hl - Caedwyn Er - Eloy PHa - Torn HxAs - Erin OHaegn wHx - Ando Tm - Freka Gl/Hl

Lernen: - Zaubern +18 300 - AP Grad 8 - Abw Grad 8 - wafflos Kampf +13 2100 - Werfen +5 200 - Kampf in Dunkelheit +2 300 - Meditieren +10 50 - Abrichten +14 200 - 7\*Überleben +6 7\*50 - Spurenlesen +4 200 - Zeichensprache +4 20 - Suchen +6 300 - Akrobatik +10 200 - Musizieren Pfeife +8 80 - kS +4 400 - Bal +12 20 - Gel +13 25 - Kle +12 20 - Laufen +5 50 - Reiten +12 10 - Seilkunst +7 10 - Schwimmen +12 10 - Springen +11 20 - Tauchen +12 50 - KiDo / TaiShi, Te, ...  
- HvF 60 - MüDSelbst 60 - Scharfblick 60 - Kälteschutz 100 - Wundersame Tarnung 100 - Angst 120 - Zaubersprung 200 - Schwarm 300 - Schutzgeist 400 - Heranholen 500 - Felsenfaust 200 - SiD 200 - Vision 1000 - Schlachtenwahnsinn 1500 - Geisterlauf 1500 mit Trommel