





Figur <b>Ghazan</b>		Grad <b>9</b>	
Typ	Tiermeister	GG 0	SG 4



<b>St</b> 76	<b>Gs</b> 99	<b>Gw</b> 83	<b>Ko</b> 73	<b>In</b> 77
<b>Zt</b> 70	<b>Au</b> 70	<b>pA</b> 95	<b>Wk</b> 78	<b>B</b> 25

<b>LP</b> 17																			
<b>AP</b> 40																			

**Abwehr + 14** | +3 Schild:klein mit Vert. waffe | **Resistenz + 13/14** | **Zaubern + 15**

**Bonus für:**

Schaden	Angriff	Abwehr
<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
mit Rüstung	<b>2</b>	<b>1</b>

Rüstung: **Lederrüstung**

<b>RK</b>	<b>LR</b>	- 2	auf LP-Verlust
	mit Rüstung	<b>B</b> 25	
		<b>Gw</b> 83	

Fertigkeit		PP
Robustheit	+ 9	
Abrichten	+ 10	
Balancieren	+ 15	
Bögen	+ 9	
Einhandschwerter	+ 11	2
Gassenwissen	+ 10	
Geländelauf	+ 15	
Klettern	+ 14	
Reiten	+ 15	
Reiterkampf	+ 14	
Schilde	+ 3	
Schwimmen	+ 15	
Spießwaffen	+ 8	
Sprache Tegarisch	+ 12	
Sprache Vallinga	+ 12	
Sprache Moravisch	+ 8	
Spurensuche	+ 11	
Stichwaffen	+ 9	
Tierkunde	+ 9	1
Überleben Steppe	+ 11	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	

*ungelernte Fertigkeiten*

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

Akrobatik+(6)	Verführen+(3)
Anführen+(6)	Verhören+(3)
Beredsamkeit+(3)	Verstellen+(3)
Betäuben+(6)	Wagenlenken+(3)
Bootfahren+(3)	Wahrnehmung+(6)
Landeskunde+(6)	
Menschenkenntnis+(3)	
Schleichen+(3)	
Seilkunst+(3)	
Stehlen+(3)	
Tanzen+(6)	
Tarnen+(3)	
Tauchen+(6)	
Trinken+(7)	

	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
Krummsäbel*	+		
- <i>stechend</i>	+ 16	1W6+4	-
- <i>vom Pferd</i>	+ 16	1W6+5	-
Krummsäbel	+		
- <i>stechend</i>	+ 15	1W6+3	-
- <i>vom Pferd</i>	+ 15	1W6+4	-
Dolch	+ 11	1W6+2	-
Dolch*	+ 11	1W6+3	-
Kompositbogen	+ 11	1W6+1	30/120/200
Stoßspeer	+		
- <i>stechend</i>	+ 10	1W6+3	-
- <i>Sturmangriff</i>	+ 10	2W6+3	-
- <i>Sturma. Pferd</i>	+ 10	3W6+3	-
Schild:klein	+ 5	-	-
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
<b>Raufen</b>	+ 9	1W6-1	-

Zauber	PP
Dweomer	0

Sehen+6 Nachtsicht+6 Hören+6 Riechen/Schmecken+6 Sechster Sinn+6





<b>GS</b>	19																		
<b>SS</b>	10																		
<b>KS</b>	0																		

### Satteltaschen

Hemd	- 3,0 GS
Hose	- 5,0 GS
Lampenöl (1)	0,3 kg - 0,5 GS
Laterne, abblendbar	1,5 kg - 15,0 GS
Segeltuch (1)	1,0 kg - 0,5 GS
<b>Gewicht 3,8 von 31,0 kg</b>	

### Wasserschlauch

<b>Gewicht 0,1 von 5,1 kg</b>	

### Beutel, Leder

<b>Gewicht 0,01 von 1,01 kg</b>	

### Am Körper getragen

Bronzeglöckchen, klein	0,05 kg - 2,0 GS
Dolchscheide, verziert	0,2 kg - 6,0 GS
Garn (20)	- 2,0 GS
Heiltrunk (1W6) (1)	- 200,0 GS
Köcher, Pfeile	0,0 kg - 0,0 GS
Kreidestück (1)	0,02 kg - 0,2 GS
Nähnadel	- 0,8 GS
Oberbekleidung, warm	- 30,0 GS
Pfeil (20)	3,0 kg - 4,0 GS
Pfeil* (5)	0,75 kg - 1,0 GS Pfeile mit Steinspitze, 1W6 "Erd"-Schaden extra
Schwertscheide, verziert	1,0 kg - 20,0 GS
Stiefel, halbhoch	- 8,0 GS
Umhang	- 8,0 GS
Waffengürtel, verziert	1,0 kg - 3,0 GS
Zeichenkohle (1)	0,03 kg - 0,1 GS
Dolch	0,5 kg - 5,0 GS
Dolch* (+0/+1)	0,5 kg - 125,0 GS
Kompositbogen	0,7 kg - 150,0 GS
Krummsäbel* (+1/+1)	2,5 kg - 750,0 GS
Krummsäbel	2,5 kg - 100,0 GS
Schild:klein	2,0 kg - 10,0 GS
Stoßspeer	2,5 kg - 8,0 GS
<b>Gewicht 17,25 von 20,0 kg</b>	

Tiere	
Reitpferd	500,0 kg - 150,0 GS

Lederrucksack	
Decke, warm	2,0 kg - 4,0 GS
Feuerstein und Zunder	- 1,0 GS
Reiseverpflegung (1)	0,5 kg - 1,0 GS
Seil (20)	1,5 kg - 20,0 GS
<b>Gewicht 4,5 von 25,5 kg</b>	

Gürteltasche, Leder	
<b>Gewicht 0,01 von 1,01 kg</b>	