

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



Figur	Medhbh	Grad	5
Typ	Waldläuferin	GG	0
		SG	2



St 60	Gs 97	Gw 98	Ko 82	In 85
Zt 62	Au 77	pA 61	Wk 97	B 13+3

Abwehr + 15	+ 18	mit Vert. waffe	Resistenz + 17/18	Zaubern + 0
-------------	------	-----------------	-------------------	-------------

Fertigkeit		PP
Richtungssinn (angeboren)	+ 12	
Robustheit (angeboren)	+ 9	
Trinken (angeboren)	+ 8	
Wahrnehmung (angeboren)	+ 6	
Balancieren	+ 16	3
Bootfahren	+ 16	3
Geländelauf	+ 16	3
Klettern	+ 14	3
Laufen	+ 9	
Scharfschießen Schleudern	+ 9	
Schleichen	+ 11	2
Schwimmen	+ 16	3
Seilkunst	+ 16	3
Spurensuche	+ 11	
Tarnen	+ 11	
Tierkunde	+ 11	
Überleben Wald	+ 13	1
	+	
	+	
Einhandschlagwaffen	+ 10	
Schilde	+ 3	
Schleudern	+ 10	
Stichwaffen	+ 10	
Stielwurfwaffen	+ 10	

ungelernte Fertigkeiten

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

Akrobatik+(6)	Schleichen+(3)
Anführen+(6)	Schwimmen+(3)
Balancieren+(6)	Seilkunst+(3)
Beredsamkeit+(3)	Spurensuche+(0)
Betäuben+(6)	Stehlen+(3)
Bootfahren+(3)	Tarnen+(3)
Fallen entdecken+(0)	Tauchen+(6)
Fallenmechanik+(0)	Überleben+(6)
Geländelauf+(6)	Verführen+(3)
Klettern+(6)	Verhören+(3)
Landeskunde+(6)	Verstellen+(3)
Menschenkenntnis+(3)	Wagenlenken+(3)
Reiten+(6)	Zaubern+(3)

Gnomenon Beth-Luis-Nion	+ 13/13
Comentang	+ 13/--
Eldalyn Beth-Luis-Nion	+ 11/11
Albisch	+ 11/11
	+
	+
	+
	+
	+
	+
	+
	+
Nachtsicht (angeboren)	+

LP	15														
AP	36														

Bonus für:

Schaden Angriff Abwehr

+3	+2	+2
mit Rüstung	+2	+2

Rüstung

RK LR - 2 auf LP-Verlust

mit Rüstung B 13+3 Gw 98

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
Schleuder*(1/	+ 13	1W6	30 m
-"- scharf	+ 22		30 m
Wurfaxt	+ 10	1W6	10 m
Handaxt	+ 10	1W6+3	
Jagdmesser	+ 10	1W6+2	
kl. Schild	+ 3	-1 AP	
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
Raufen	+ 9	1W6-1	-

Zauber	PP
Beherrschen	
Bewegen	
Erkennen	
Erschaffen	
Formen	
Verändern	
Zerstören	
Wundertaten	
Dweomer	
Zauberlieder	

Sehen+ 6 Nachtsicht+ 8 Hören+ 8 Riechen/Schmecken+ 6 Sechster Sinn+ 6

Grad 5

Zaubern + 0

[illegible]

Gegenstand	Wirkung, Inhalt und andere Erläuterungen
Waffen	Schleuder*(+1/0)+20 Bleikugeln, 2 Wurfäxte, kleiner Schild, großes Jagdmesser
Lederrüstung+	Lederhelm, Halsschutz, Arm- und Beinschienen
Kleidung	Bluse, Hose, Stiefelchen, Wolltunika und Kapuzenumhang, Waffengürtel
Rucksack, darin:	Feuerstein+Zunder, Nähnadel+Garn, Angelschnur+Haken
darauf:	20 m Seil+Wurfanker, 1l Wasserschlauch, 1l Kochtopf, warme Decke
Gürteltasche mit:	Geld

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