Figurenblatt

Figur Murdebur

Spieler Berengar Drexel

Typ Magier Grad 5

Spezialisierung Beherrschen

St 20	**Gs** 81	**Gw** 100
Ko 74	**In** 94	**Zt** 96
Au 55	**pA** 100	**Wk** 100
B 10	**Raufen +** 7	

persönlicher Bonus für:

Ausdauer 8 Schaden - Angriff +1

Abwehr +2 Resistenz +6/+6 Zaubern +2

Geburtsdatum

Alter 81 beid händig

Größe 0,97 m

Gestalt schlank Gewicht 21 kg

Stand Volk

Heimat Broceliande, Alba

Glaube Druidisch

Besondere Merkmale:

Waldgnom - Zwillingsbruder von Medhbh - Vertrauter: Kauz Strix (LP 9, AP 6, Der Kodex S.186) - Normallast 10 kg - Albischer Gildemagier

LP-Max. 14	**AP-Max.** 25	**GG** 0	**SG** 2

Datum	12.11	13.11	13.11	13.11	13.11					
ES		100	250	500	750					
EP										
Geld	35GS 6SS	50	50	100	100					
Datum										
ES										
EP										
Geld										

Liste der gelernten und angeborenen Fertigkeiten

Fertigkeit		PP	Fertigkeit		PP
Abwehr	+ 13		Stichwaffen (Gs)	+ 5	
Resistenz	+ 13			+	
Robustheit (angeboren)	+ 9			+	
Wachgabe (angeboren)	+ 6		Gnomenon (In)	+ 12	
Spurensuche (Waldgnom-u)	+ 3		Gnomenon Beth-Luis-Nion (Ir	+ 12	
Tarnen (Waldgnom-u)	+ 6		Comentang (In)	+ 12	
Zauberkunde (In)	+ 9	2	Comentang Schrift (In)	+	
Etikette (In) [Alltag]	+ 9		Albisch (In)	+ 12	
Schwimmen (Gw) [Alltag]	+ 14		Albisch Schrift (In)	+ 12	
Lesen von Zauberschrift (In)	+ 15			+	
Meditieren (Wk) [Wissen]	+ 10			+	
Erste Hilfe (Gs) [Wissen]	+ 10			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
Trinken (angeboren)	+ 7			+	
Wahrnehmung (angeboren)	+ 6		Zaubern	+ 13	

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

Figur	Murdebur	Grad	5
Typ	Magier	GG 0	SG 2

St	Gs	Gw	Ko	In
20	81	100	74	94
Zt	**Au**	**pA**	**Wk**	**B**
96	55	100	100	10

LP	14													
AP	25													

Abwehr + 15 | **+** mit Vert. waffe | **Resistenz +** 19/19 | **Zaubern +** 15

Bonus für:

Schaden	Angriff	Abwehr
-	+1	+2
mit Rüstung	+1	+2

Rüstung

RK	LR	– 2 auf LP-Verlust
mit Rüstung	B	10
	Gw	100

Fertigkeit			PP
Wachgabe (angeboren)	+	6	
Erste Hilfe	+	11	
Etikette	+	10	
Lesen von Zauberschrift	+	16	
Meditieren	+	12	
Schwimmen	+	16	
Zauberkunde	+	10	2
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
Robustheit (angeboren)	+	9	
Spurensuche (Waldgnom-u)	+	3	
Tarnen (Waldgnom-u)	+	6	
Trinken (angeboren)	+	7	
Wahrnehmung (angeboren)	+	6	
Stichwaffen	+	6	

ungelernte Fertigkeiten

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

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

Gnomenon Beth-Luis-Nion	+	13/13	
Comentang	+	13/--	
Albisch	+	13/13	
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
Gnomendolch	+ 7	1W6	
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
Raufen	+ 7	1W6-4	–

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

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

Figur	Murdebur	Grad	5
Typ	Magier	Zaubern +	15

AP Prozess *	Zauber	Zauberdauer Reichweite	Wirkungsbereich Wirkungsdauer	Wirkung	Wirk.ziel Art
2 Erkennen	Erkennen von Zauberei	Augenblick 15 m	1 Quadratmeter 0	Mag. Ggst, verz., beschw. oder mag. Wesen => warm	Geist Gedanken
3 Beherrschen	Binden des Vertrauten	Augenblick Berührung	1 km Umkreis 2 h	Sieht durch Strix' Augen, verz. dadurch Personen & Dinge	Geist Gedanken
2 Bewegen	Macht über Unbelebtes	Augenblick 30 m	- 10 sec	Wie zugreifen mit Hand, bis 25 kg, EW: an gegen Wesen	Umgebung Gesten
2 Verändern	Sehen in Dunkelheit	1 min 50 m	Zauberer 30 min	Im Infrarotbereich sehen	Körper Gedanken
2: Wesen Beherrschen	Angst	Augenblick 30 m	bis 10 Wesen 10 min	Opfer eingeschüchtert und inaktiv (< Grad 11)	Geist Wort
2 Bewegen	Befestigen "eigener Speichel"	1 min Berührung	1 Objekt 1 Monat	B-fläche >= 1 qcm, unlösbar mit normalen Mitteln, Willen d. Z.: ok	Umgebung Gesten
1: Variation Beherrschen	Macht über die Sinne	10 sec 50 m	Zauberer 2-10 min	Mensch - M-ähnlich - Tier - Pflanze - Rest, WW: Resistenz erl.	Geist Gesten
1: Grad Beherrschen	Verwirren	Augenblick 30 m	1 Wesen 10 sec	Opfer verwirrt, bricht ab was es tut und verliert Aktion	Geist Gesten
3 Beherrschen	Beeinflussen	10 sec 15 m	1 Wesen 10 min	Opfer mag Zauberer und glaubt ihm	Geist Wort
3 Erschaffen	Hauch der Betäubung (V-Moos 10 GS)	Augenblick 0 m	bis 18 m Umkreis 1 min	3m/Rd, PW:Gift oder 1W6+2AP KO 1W6+4 min, sonst 1W6-1 AP	Umgebung Gesten
1 Bewegen	Windstoß	Augenblick 0 m	30 m Kegel 10 sec	50% vs. Fackeln, -4 EW: Ang, Gas 3m weg	Umgebung Gesten
4 Beherrschen	Blauer Zwingkreis (Eichenholzreif 20GS)	20 sec 30 m	6 m Umkreis 10 min	bis 6m hoch, undurchdringlich für Untote, Wb Seite wählbar	Geist Gesten

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

AP Prozess *	Zauber	Zauberdauer Reichweite	Wirkungsbereich Wirkungsdauer	Wirkung	Wirk.ziel Art

wichtige magische Gegenstände, Trünke, Schriftrollen

Gegenstand	Wirkung, Inhalt und andere Erläuterungen
Gnomendolch (+1/+1)	mit Scheide und vollständig lederumwickeltem Griff, an Waffengürtel
Lederrüstung plus:	Lederhandschuhe, Halsschutz, Helm, Arm- und Beinschienen
Kleidung	Robe, Bluse, Hose, Lederstiefelchen, Waffengürtel mit Aufhänger für Dolch
Rucksack, darin:	SR-Lederhülle, 0,5l-Wasserschlauch, Feuerstein+Zunder, Nähnadel+Zwirn
Lederne Gürteltasche:	5 Stück Pergament, 1/20l Tusche, Schreibpinsel, 1m Kupferdraht
Erste Hilfe Ausrüstung	Salben, Heilkräuter, Verbände in Täschchen im Rucksack
Warme Decke	auf dem Rucksack