Figurenblatt



Figur Wusel Dollbohrer

Spieler Xander Edgarson

_beid___ händig

Gewicht 14 kg



Typ Weiser		Grad	3
Spezialisierung	Heilung		

St 27

Gs 90

Gw 91

Ko 86

ln 93

Zt 97

Au 80

pA 60

Wk 56

B 13

Raufen + 5

persönlicher Bonus für:

Ausdauer 9 Schaden 1 Angriff 1

Abwehr ___1 Resistenz _6/6 Zaubern _2

LP-Max. 14

AP-Max. 19

GG 0

Geburtsdatum

Größe 93 cm

schlank _Volk

Heimat Ywerdon

Glaube druidisch

es gebt kaan Ebbelwoi?!"

Besondere Merkmale:

Berggnom, Augen: blau, Haare: blond, "Des

Handkääs gfresse?!" "Was solln des haase,

isses End!" "Mir sin verlore!" "Isch hätt Dahaam bleibe solle!" "Wer had maan

Gestalt klein,

Stand

82___

SG 1

Datum	19.06.2023	20.06.2023				
ES	350	350				
EP	350	0				
Geld	480	20				
Datum						
Datum ES						

Liste der gelernten und angeborenen Fertigkeiten

/12	Fertigkeit	+ + + + + + + + + + +		
/12		+ + + + + + + + + +		
		+ + + + + + + + + +		
		+ + + + + + + + +		
		+ + + + + + + +		
		+ + + + + + +		
		+ + + + + +		
		+ + + + + +		
		+ + + + +		
		+ + + +		
		+ + +		
		+		
		+		
		+		
		+		
		+		
		+		
		+		
		+		
		+		
		+		
		+		
		+		
		+		
		+		
		+		
		+		
		+		
	Zaubern	+ 1	12	
		Zaubern	+ + + + + +	+ + + + + + + +

Sehen+0 Nachtsicht+2 Hören+2 Riechen/Schmecken+0 Sechster Sinn+0

Datum: 20.06.2023 Abenteuerblatt







St 27 Gs 90 Gw 91 Ko 86 In 93

LP 14 **AP** 19

Zt 97

Abwehr + 13

80 Au

+

pΑ 60

mit Vert.

waffe

Wk 56

Resistenz + 18/18

В 13

Zaubern + 14

Bonus für:

Angriff Schaden Abwehr 1 mit 1 1 Rüstung

Rüstung

Lederrüstung

auf LP-RK LR **– 2** Verlust

В

mit Rüstung

13

Gw 91

	+ 1	
Fertigkeit		PP

ungelernte Fertigkeiten

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

Akrobatik+(7) Schwimmen+(4) Anführen+(6) Seilkunst+(4) Balancieren+(7) Spurensuche+(1) Beredsamkeit+(3) Stehlen+(4) Tanzen+(7) Betäuben+(7) Bootfahren+(4) Tarnen+(4) Fallen entdecken+(4) Tauchen+(7) Fallenmechanik+(4) Trinken+(8) Überleben+(7) Geländelauf+(7) Landeskunde+(7) Verführen+(3) Verhören+(3) Menschenkenntnis+(4) Reiten+(7) Verstellen+(3) Schleichen+(4) Wagenlenken+(4) Wahrnehmung+(6) Schlösser öffnen+(1)

+

+ + +

+

+

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
Dolch	+ 6	1W6	-
Magierstab	+ 6	1W6+1	_
Schild:klein	+ 0	-	-
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
Raufen	+ 6	1W6-3	_

Zauber	PP
Artefakt	0
Beherrschen	0
Bewegen	0
Dweomer	0
Erhaltung	0
Erkennen	0
Erschaffen	0
Formen	0
Thaumatherapie	0
Verändern	0
Zaubermittel	0
Zaubersalz	0
Zauberschutz	0
Zerstören	0

			Zerstören		0
Sehen+6	Nachtsicht+8	Hören+8	Riechen/Schmecken+6	Sechster Sir	า ก +6

Einprägen	+	4	
Hören	+	2	
Nachtsicht	+	2	
Robustheit	+	12	
Bewegung	+		
Klettern	+	12	
Fingerfertigkeit	+		
Erste Hilfe	+	11	
Musizieren Panflöte	+	13	
Waffen	+		
Schilde	+	1	
Stichwaffen	+	5	
Zauberstäbe	+	5	
Wissen	+		
Heilkunde	+	9	
Lesen von Zauberschrift	+	13	
Naturkunde	+	9	
Schreiben Gnomska	+	13	
Sprache Gnomska	+	13	
Sprache Comentang	+	13	
Sprache Thuata	+	9	
Wahrsagen Tarot	+	10	
	+		
	+		



Figur	Wusel Dollbohrer	Grad 3		
Тур	Weiser	Zaubern	+14	



AP	7	Zauberdauer	Wirkungsbereich	Medican	Wirk.ziel
Prozess *	Zauber	Reichweite	Wirkungsdauer	Wirkung	Art
1	Erkennen von	10min	1 Wesen	ADVE 151	Geist
Dweomer	Krankheit	0	-	ARK5 151	Gedanke
1	Kraftananda	1s	1 Wesen	ARK5 153	Körper
Dweomer	Kraftspende	30	-	ARRS 155	Geste
3	Lebensrettung	1min	1 Wesen	ARK5 154	Körper
Dweomer	Lebensiellung	0	-	ANNO 104	Geste
2	Lindern von	10min	1 Wesen	ARK5 155	Körper
Dweomer	Krankheit	0	-		Geste
1	Linienlesen	1s	Zauberer	ARK5 155	Geist
Dweomer	Linieniesen	5000	10s		Gedanke
4	Wundpflaster	10min	1 Wesen	MYS5 90	Körper
Thaumatherapi	vvunupnaster	0	-	W1 33 90	Geste

AP	Zauber	Zauberdauer	Wirkungsbereich	—i vvirkuna	Wirk.ziel
Prozess *	Zaubei	Reichweite	Wirkungsdauer	VVII Kurig	Art

wichtige magische Gegenstände, Trünke, Schriftrollen

Gegenstand	Wirkung, Inhalt und andere Erläuterungen

^{*: +2} auf EW:Zaubern für Spezialisierung von Magiern



GS	0					
SS	0					
KS	0					

Lederrucksack		
Erste-Hilfe- Ausrüstung	1,0 kg - 30,0 GS	
Feuerstein und Zunder	- 1,0 GS	
Panflöte	0,3 kg - 5,0 GS	
Gewicht 1,8 von 25,5 kg		

Am Körper getragen				
Gürtel, Leder	- 2,0 GS			
Hut, blau gefilzte Wolle	- 2,0 GS			
Mäntelchen aus Eichhörnchenfell	- 30,0 GS			
	Mit flauschigem Kragen			
Robe, Dunkelblau	- 15,0 GS			
	Auf der brust ist ein aufgerichteter, rot-weiß gestreifter Löwe zu sehen.			
Stiefel, bis zum Knie	- 15,0 GS			
Dolch	0,5 kg - 5,0 GS			
Magierstab	1,5 kg - 15,0 GS			
Schild:klein	2,0 kg - 10,0 GS			
Gewicht 4,0 von 10,0 kg				

Lederhülle	
Gewicht 0,03 von 0,53 kg	