

## Igrim

|                                    |                             |
|------------------------------------|-----------------------------|
| GrÖBE                              | 135 FINGER                  |
| GEBURTSTAG                         | 18 PHEX                     |
| VERMÖGEN                           | 3 DUKATEN                   |
| STUFE                              | 2                           |
| ÄBENTEUERPUKTE                     | 100                         |
| MAGIERESISTENZ                     | 6                           |
| LEBENSENERGIE                      | 44                          |
| FERNKAMPFWAFFE                     | KEINE                       |
| FERNKAMPFBASISWERT                 | 10                          |
| WAFFE (VERGLEICHSWERT)             | KRIEGSHAMMER (9/3)          |
| TREFFERPUNKTE                      | 2W+3 KK +15                 |
| ATTACK (MIT WAFFE UND BEHINDERUNG) | 8 (9)                       |
| PARADE (MIT WAFFE UND BEHINDERUNG) | 8 (5)                       |
| HELM                               | DRACHENHELM                 |
| RÜSTUNG 1                          | STRASSENKLEIDUNG RS 1 BE 1  |
| RÜSTUNG 2                          | LANGES KETTENHEMD RS 3 BE 3 |
| RÜSTUNG 3                          | FELDKLEIDUNG RS 2 BE 2      |
| ÄRME / BEINE                       | PLATTENZEUG RS 2 BE 2       |
| RÜSTUNGSSCHUTZ                     | 10                          |
| BEHINDERUNG (-WAFFENBEHINDERUNG)   | 10 (-3)                     |
| AUSWEICHEN                         | 9                           |
| INITIATIVE                         | 13                          |
| TABLETOP FELDER                    | -2                          |

## Resi



| POSITIVE EIGENSCHAFT | KURZ | WERT | NEGATIVE EIGENSCHAFT | KURZ | WERT |
|----------------------|------|------|----------------------|------|------|
| MUT                  | MU   | 13   | GOLDGIER             | GG   | 7    |
| KLUGHEIT             | KL   | 11   | TOTENANGST           | TA   | 4    |
| INTUITION            | IN   | 13   | HÖHENANGST           | HA   | 3    |
| CHARISMA             | CH   | 13   | JÄHZORN              | JZ   | 5    |
| GEWANDHEIT           | GE   | 13   | ÄBERGLAUBE           | AG   | 2    |
| FINGERFERTIGKEIT     | FF   | 11   | RAUMANGST            | RA   | 2    |
| KÖRPERKRAFT          | KK   | 15   | NEUGIER              | NG   | 2    |

| DISTANZ        | EXTREM NAH  |
|----------------|-------------|
| in SCHRITT     | < 5 SCHRITT |
| TP MODIFIKATOR | 0           |
| WINZIG         | 20          |
| SEHR KLEIN     | 20          |
| KLEIN          | 20          |
| MITTEL         | 20          |
| GROß           | 20          |
| SEHR GROß      | 20          |

| KAMPF TECHNIK      | BEDINGUNG   | ZU WÜFELN | INITIAL | WERT |
|--------------------|-------------|-----------|---------|------|
| RAUFEN             | AT 3 PA 2   |           | 4       | 5    |
| BOXEN              | AT 0 PA -2  |           | -2      | -2   |
| HRURUZAT           | AT -3 PA -4 |           | -7      | -7   |
| RINGEN             | AT 2 PA 1   |           | 3       | 3    |
| ÄXTE UND BEILE     | AT 5 PA 1   |           | 4       | 6    |
| DOLCHE             | AT -1 PA -1 |           | -2      | -2   |
| INFANTERIE WAFFEN  | AT 2 PA 1   |           | 3       | 3    |
| LINKSHÄNDIG        | AT 0 PA 0   |           | 0       | 0    |
| KETTENWAFFEN       | AT 1 PA 0   |           | 1       | 1    |
| PEITSCHEN          | AT 0 PA -2  |           | -2      | -2   |
| SCHARFE HIEBWAFFEN | AT 3 PA 0   |           | 2       | 3    |
| SCHWERTER          | AT 3 PA 1   |           | 2       | 4    |
| SPEERE UND STÄBE   | AT 1 PA 2   |           | 3       | 3    |
| STICHWAFFEN        | AT -1 PA -1 |           | -2      | -2   |
| STUMPFE HIEBWAFFEN | AT 4 PA 1   |           | 3       | 5    |
| ZWEIHAENDER        | AT 3 PA 2   |           | 4       | 5    |
| LANZENREITEN       | AT -4 PA -1 |           | -5      | -5   |
| SCHUSSWAFFEN       | AT 1 PA 1   |           | 2       | 2    |
| WURFWAFFEN         | AT 1 PA 1   |           | 2       | 3    |
| SCHLEUDER          | AT 0 PA -1  |           | -1      | -1   |

| KÖRPERLICHE TALENTE           | BEDINGUNG | Zu WÜFELN | Initial | Wert |
|-------------------------------|-----------|-----------|---------|------|
| AKROBATIK (MU/GE/KK)          | MU/GE/KK  | 13/13/15  | -2      | -2   |
| FLIEGEN (MU/KL/GE)            | MU/KL/GE  | 13/11/13  | -5      | -5   |
| GAUKELEIEN (CH/FF/GE)         | CH/FF/GE  | 13/11/13  | -2      | -2   |
| KLETTERN (MU/GE/KK)           | MU/GE/KK  | 13/13/15  | 4       | 7    |
| KÖRPERBEHERRSCHUNG (MU/IN/GE) | MU/IN/GE  | 13/13/13  | 1       | 4    |
| REITEN (CH/GE/KK)             | CH/GE/KK  | 13/13/15  | -5      | -4   |
| SCHLEICHEN (MU/IN/GE)         | MU/IN/GE  | 13/13/13  | 0       | 1    |
| SCHWIMMEN (MU/GE/KK)          | MU/GE/KK  | 13/13/15  | -5      | -4   |
| SELBSTBEHERRSCHUNG (MU/KK/KK) | MU/KK/KK  | 13/15/15  | 5       | 6    |
| SICH VERSTECKEN (MU/IN/GE)    | MU/IN/GE  | 13/13/13  | 3       | 4    |
| TANZEN (CH/GE/GE)             | CH/GE/GE  | 13/13/13  | -4      | -4   |
| ZIEHEN (KL/IN/KK)             | KL/IN/KK  | 11/13/15  | 6       | 8    |

| GESELLSCHAFT                | BEDINGUNG | Zu WÜFELN | Initial | Wert |
|-----------------------------|-----------|-----------|---------|------|
| BEKEHREN (KL/IN/CH)         | KL/IN/CH  | 11/13/13  | -5      | -5   |
| BETÖREN (IN/CH/CH)          | IN/CH/CH  | 13/13/13  | -2      | -2   |
| ETIKETTE (KL/CH/GE)         | KL/CH/GE  | 11/13/13  | -2      | -2   |
| FEILSCHEN (MU/KL/CH)        | MU/KL/CH  | 13/11/13  | 0       | 2    |
| GASSENWISSEN (KL/IN/CH)     | KL/IN/CH  | 11/13/13  | -4      | -4   |
| LEHREN (KL/IN/CH)           | KL/IN/CH  | 11/13/13  | 1       | 1    |
| LÜGEN (MU/IN/CH)            | MU/IN/CH  | 13/13/13  | -2      | 0    |
| MENSCHENKENNTNIS (KL/IN/CH) | KL/IN/CH  | 11/13/13  | -3      | -2   |
| SCHÄTZEN (KL/IN/IN)         | KL/IN/IN  | 11/13/13  | 5       | 7    |
| SICH VERKLEIDEN (MU/FF/GE)  | MU/FF/GE  | 13/11/13  | -6      | -6   |

| NATUR                       | BEDINGUNG | Zu WÜFELN | Initial | Wert |
|-----------------------------|-----------|-----------|---------|------|
| FÄHRTENSUCHE (KL/IN/GE)     | KL/IN/GE  | 11/13/13  | 0       | 2    |
| FALLENSTELLEN (KL/FF/KK)    | KL/FF/KK  | 11/11/15  | 0       | 0    |
| FESSELN (FF/GE/KK)          | FF/GE/KK  | 11/13/15  | 2       | 2    |
| FISCHEN (IN/FF/KK)          | IN/FF/KK  | 13/11/15  | -1      | -1   |
| PFLANZENKUNDE (KL/IN/FF)    | KL/IN/FF  | 11/13/11  | 0       | 0    |
| ORIENTIERUNG (KL/IN/IN)     | KL/IN/IN  | 11/13/13  | 1       | 4    |
| TIERKUNDE (MU/KL/IN)        | MU/KL/IN  | 13/11/13  | -3      | -3   |
| WETTERVORHERSAGE (KL/IN/IN) | KL/IN/IN  | 11/13/13  | -4      | -4   |
| WILDNISLEBEN (IN/FF/GE)     | IN/FF/GE  | 13/11/13  | 0       | 0    |

| WISSENSTALENTE                 | BEDINGUNG | Zu WÜFELN | Initial | Wert |
|--------------------------------|-----------|-----------|---------|------|
| ALCHIMIE (MU/KL/FF)            | MU/KL/FF  | 13/11/11  | 2       | 3    |
| ÄLTE SPRACHEN (KL/KL/IN)       | KL/KL/IN  | 11/11/13  | 3       | 3    |
| GEOGRAPHIE (KL/KL/IN)          | KL/KL/IN  | 11/11/13  | -2      | 1    |
| GESCHICHTSWISSEN (KL/KL/IN)    | KL/KL/IN  | 11/11/13  | 3       | 3    |
| GÖTTER UND KULTE (KL/IN/CH)    | KL/IN/CH  | 11/13/13  | 0       | 1    |
| KRIEGSKUNST (MU/KL/CH)         | MU/KL/CH  | 13/11/13  | 1       | 4    |
| LESEN UND SCHRÉIBEN (KL/KL/FF) | KL/KL/FF  | 11/11/11  | 1       | 2    |
| MAGIEKUNDE (KL/KL/FF)          | KL/KL/FF  | 11/11/11  | 0       | 0    |
| MECHANIK (KL/KL/IN)            | KL/KL/IN  | 11/11/13  | 4       | 6    |
| RECHNEN (KL/KL/IN)             | KL/KL/IN  | 11/11/13  | 4       | 4    |
| RECHTSKUNDE (KL/IN/CH)         | KL/IN/CH  | 11/13/13  | -1      | -1   |
| SPRACHEN KENNEN (KL/IN/CH)     | KL/IN/CH  | 11/13/13  | -2      | -2   |
| STAATSKUNST (KL/IN/CH)         | KL/IN/CH  | 11/13/13  | -2      | -2   |
| STERNKUNDE (KL/KL/IN)          | KL/KL/IN  | 11/11/13  | -6      | -6   |

| HANDWERK                       | BEDINGUNG | Zu WÜFELN | Initial | Wert |
|--------------------------------|-----------|-----------|---------|------|
| ÄBRICHTEN (MU/IN/CH)           | MU/IN/CH  | 13/13/13  | -3      | -3   |
| BOOTE FAHREN (FF/GE/KK)        | FF/GE/KK  | 11/13/15  | -4      | -4   |
| FAHRZEUG LENKEN (IN/CH/FF)     | IN/CH/FF  | 13/13/11  | 0       | 0    |
| FALSCHSPIEL (MU/CH/FF)         | MU/CH/FF  | 13/13/11  | 0       | 1    |
| HEILKUNDE GIFT (MU/KL/IN)      | MU/KL/IN  | 13/11/13  | 2       | 2    |
| HEILKUNDE KRANKHEIT (MU/KL/CH) | MU/KL/CH  | 13/11/13  | 1       | 1    |
| HEILKUNDE SEELE (IN/CH/CH)     | IN/CH/CH  | 13/13/13  | 1       | 1    |
| HEILKUNDE WUNDEN (KL/CH/FF)    | KL/CH/FF  | 11/13/11  | 3       | 3    |
| HOLZBEARBEITUNG (KL/FF/KK)     | KL/FF/KK  | 11/11/15  | 0       | 1    |
| KOCHEN (IN/KL/FF)              | IN/KL/FF  | 13/11/11  | 0       | 0    |
| LEDERARBEITEN (KL/FF/FF)       | KL/FF/FF  | 11/11/11  | 2       | 2    |
| MALEN UND ZEICHNEN (KL/IN/FF)  | KL/IN/FF  | 11/13/11  | 1       | 1    |
| MUSIZIEREN (KL/IN/FF)          | KL/IN/FF  | 11/13/11  | -1      | -1   |
| SCHNEIDERN (KL/FF/FF)          | KL/FF/FF  | 11/11/11  | 2       | 2    |
| SCHLÖSSER KNACKEN (IN/FF/FF)   | IN/FF/FF  | 13/11/11  | 3       | 6    |
| SINGEN (KL/IN/CH)              | KL/IN/CH  | 11/13/13  | -4      | -4   |
| TASCHENDIEBSTAHL (MU/IN/FF)    | MU/IN/FF  | 13/13/11  | -2      | -1   |
| TÖPFERN (KL/FF/FF)             | KL/FF/FF  | 11/11/11  | 0       | 0    |

| INTUITIVE BEGABUNG           | BEDINGUNG | Zu WÜFELN | Initial | Wert |
|------------------------------|-----------|-----------|---------|------|
| GEFAHREINSTINCT (KL/IN/IN)   | KL/IN/IN  | 11/13/13  | 2       | 4    |
| GLÜCKSSPIEL (MU/IN/IN)       | MU/IN/IN  | 13/13/13  | -4      | -4   |
| PROPHETIEEN (IN/IN/CH)       | IN/IN/CH  | 13/13/13  | 0       | 0    |
| SINNENSCHÄRFE (KL/IN/IN)     | KL/IN/IN  | 11/13/13  | 4       | 5    |
| STIMMEN IMITIEREN (KL/IN/CH) | KL/IN/CH  | 11/13/13  | -3      | -3   |