

KARMOLD KRUGER

GRÖßE	179 FINGER
GEBURTSTAG	20 TRAVIA
VERMÖGEN	20 DUKATEN
STUFE	7
ÄBENTEUERPUNKTE	2300
MAGIERESISTENZ	2
LEBENSENERGIE	49
FERNKAMPFWAFFE	KEINE
FERNKAMPFBASISWERT	10
WAFFE (VERGLEICHSWERT)	SÄBEL (7/7)
TREFFPUNKTE	1W+3 KK +15
ATTACKE (MIT WAFFE UND BEHINDERUNG)	9 (12)
PARADE (MIT WAFFE UND BEHINDERUNG)	8 (10)
HELM	LEDERHELM
RÜSTUNG 1	STRASSENKLEIDUNG RS 1 BE 1
RÜSTUNG 2	KRÖTENHAUT RS 3 BE 2
RÜSTUNG 3	KEINE RS 0 BE 0
ÄRME / BEINE	LEDERZEUG RS 1 BE 1
RÜSTUNGSSCHUTZ	6
BEHINDERUNG (-WAFFENBEHINDERUNG)	5 (-2)
AUSWEICHEN	9
INITIATIVE	13.5
TABLETOP FELDER	7

STEPHAN V



POSITIVE EIGENSCHAFT	KURZ	WERT	NEGATIVE EIGENSCHAFT	KURZ	WERT
MUT	MU	13	GOLDGIER	GG	7
KLUGHEIT	KL	10	TOTENANGST	TA	3
INTUITION	IN	11	HÖHENANGST	HA	3
CHARISMA	CH	11	JÄHZORN	JZ	6
GEWANDHEIT	GE	14	ÄBERGLAUBE	AG	4
FINGERFERTIGKEIT	FF	14	RAUMANGST	RA	3
KÖRPERKRAFT	KK	16	NEUGIER	NG	4

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 4		5	7
BOXEN	AT 2 PA 0		2	2
HRURUZAT	AT -2 PA -2		-4	-4
RINGEN	AT 2 PA 1		3	3
ÄXTE UND BEILE	AT 1 PA 0		1	1
DOLCHE	AT 2 PA 4		4	6
INFANTERIE WAFFEN	AT 0 PA 0		0	0
LINKSHÄNDIG	AT 2 PA 1		3	3
KETTENWAFFEN	AT -3 PA -2		-5	-5
PEITSCHEN	AT 0 PA 1		1	1
SCHARFE HIEBWAFFEN	AT 4 PA 4		1	8
SCHWERTER	AT 4 PA 4		1	8
SPEERE UND STÄBE	AT 1 PA 0		1	1
STICHWAFFEN	AT 6 PA 5		4	11
STUMPFE HIEBWAFFEN	AT 1 PA 7		2	8
ZWEIHAENDER	AT -2 PA -1		-3	-3
LANZENREITEN	AT -2 PA -2		-4	-4
SCHUSSWAFFEN	AT 0 PA 0		-2	1
WURFWAFFEN	AT 0 PA 0		3	6
SCHLEUDER	AT 0 PA 0		0	0

KÖRPERLICHE TALENTE	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
ÄKROBATIK (MU/GE/KK)	MU/GE/KK	13/14/16	1	2
FLIEGEN (MU/KL/GE)	MU/KL/GE	13/10/14	-2	-2
GAUKELEIEN (CH/FF/GE)	CH/FF/GE	11/14/14	2	2
KLETTERN (MU/GE/KK)	MU/GE/KK	13/14/16	3	3
KÖRPERBEHERRSCHUNG (MU/IN/GE)	MU/IN/GE	13/11/14	4	5
REITEN (CH/GE/KK)	CH/GE/KK	11/14/16	1	4
SCHLEICHEN (MU/IN/GE)	MU/IN/GE	13/11/14	4	4
SCHWIMMEN (MU/GE/KK)	MU/GE/KK	13/14/16	0	0
SELBSTBEHERRSCHUNG (MU/KK/KK)	MU/KK/KK	13/16/16	1	2
SICH VERSTECKEN (MU/IN/GE)	MU/IN/GE	13/11/14	4	4
TANZEN (CH/GE/GE)	CH/GE/GE	11/14/14	2	2
ZECHEN (KL/IN/KK)	KL/IN/KK	10/11/16	3	3

GESELLSCHAFT	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
BEKEHREN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	10/11/11	2	13
BETÖREN (IN/CH/CH)	IN/CH/CH	11/11/11	4	8
ETIKETTE (KL/CH/GE)	KL/CH/GE	10/11/14	-4	10
FEILSCHEN (MU/KL/CH)	MU/KL/CH	13/10/11	3	3
GASSENWISSEN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	10/11/11	7	7
LEHREN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	10/11/11	-2	-2
LÜGEN (MU/IN/CH)	MU/IN/CH	13/11/11	5	5
MENSCHENKENNTNIS (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	10/11/11	3	9
SCHÄTZEN (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	10/11/11	3	6
SICH VERKLEIDEN (MU/FF/GE)	MU/FF/GE	13/14/14	5	5

NATUR	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
FÄHRTENSUCHE (KL/IN/GE)	KL/IN/GE	10/11/14	-2	-2
FALLENSTELLEN (KL/FF/KK)	KL/FF/KK	10/14/16	-2	-2
FESSELN (FF/GE/KK)	FF/GE/KK	14/14/16	2	2
FISCHEN (IN/FF/KK)	IN/FF/KK	11/14/16	-1	-1
PFLANZENKUNDE (KL/IN/FF)	KL/IN/FF	10/11/14	-2	-2
ORIENTIERUNG (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	10/11/11	0	3
TIERKUNDE (MU/KL/IN)	MU/KL/IN	13/10/11	-2	-2
WETTERVORHERSAGE (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	10/11/11	-3	-3
WILDNISLEBEN (IN/FF/GE)	IN/FF/GE	11/14/14	-2	0

WISSENSTALENTE	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
ÄLCHIMIE (MU/KL/FF)	MU/KL/FF	13/10/14	-3	-3
ÄLTE SPRACHEN (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	10/10/11	-2	-2
GEOGRAPHIE (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	10/10/11	0	2
GESCHICHTSWISSEN (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	10/10/11	-3	4
GÖTTER UND KULTE (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	10/11/11	2	8
KRIEGSKUNST (MU/KL/CH)	MU/KL/CH	13/10/11	-4	7
LESEN UND SCHRREIBEN (KL/KL/FF)	KL/KL/FF	10/10/14	-1	5
MAGIEKUNDE (KL/KL/FF)	KL/KL/FF	10/10/14	-2	-2
MECHANIK (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	10/10/11	0	0
RECHNEN (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	10/10/11	1	1
RECHTSKUNDE (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	10/11/11	2	5
SPRACHEN KENNEN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	10/11/11	2	2
STAATSKUNST (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	10/11/11	-2	5
STERNKUNDE (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	10/10/11	-4	-4

HANDWERK	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
ÄBRICHTEN (MU/IN/CH)	MU/IN/CH	13/11/11	-3	-3
BOOTE FAHREN (FF/GE/KK)	FF/GE/KK	14/14/16	-2	-2
FAHRZEUG LENKEN (IN/CH/FF)	IN/CH/FF	11/11/14	0	0
FALSCHSPIEL (MU/CH/FF)	MU/CH/FF	13/11/14	6	6
HEILKUNDE GIFT (MU/KL/IN)	MU/KL/IN	13/10/11	2	12
HEILKUNDE KRANKHEIT (MU/KL/CH)	MU/KL/CH	13/10/11	1	1
HEILKUNDE SEELE (IN/CH/CH)	IN/CH/CH	11/11/11	-1	5
HEILKUNDE WUNDEN (KL/CH/FF)	KL/CH/FF	10/11/14	3	3
HOLZBEARBEITUNG (KL/FF/KK)	KL/FF/KK	10/14/16	0	0
KOCHEN (IN/KL/FF)	IN/KL/FF	11/10/14	0	0
LEDERARBEITEN (KL/FF/FF)	KL/FF/FF	10/14/14	1	1
MALEN UND ZEICHNEN (KL/IN/FF)	KL/IN/FF	10/11/14	1	5
MUSIZIEREN (KL/IN/FF)	KL/IN/FF	10/11/14	1	1
SCHNEIDERN (KL/FF/FF)	KL/FF/FF	10/14/14	1	1
SCHLÖSSER KNACKEN (IN/FF/FF)	IN/FF/FF	11/14/14	4	8
SINGEN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	10/11/11	0	0
TASCHENDIEBSTAHL (MU/IN/FF)	MU/IN/FF	13/11/14	5	10
TÖPFERN (KL/FF/FF)	KL/FF/FF	10/14/14	-2	-2

INTUITIVE BEGABUNG	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
GEFAHREINSTINCT (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	10/11/11	3	6
GLÜCKSSPIEL (MU/IN/IN)	MU/IN/IN	13/11/11	3	5
PROPHETZEN (IN/IN/CH)	IN/IN/CH	11/11/11	-2	-2
SINNENSCHÄRFE (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	10/11/11	2	7
STIMMEN IMITIEREN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	10/11/11	0	0