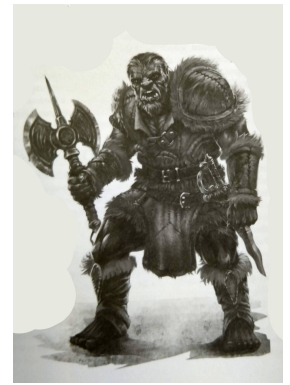


ORK

NICHT VERGEBEN

GRÖßE	168 FINGER
GEBURTSTAG	25 RONDRA
VERMÖGEN	9 DUKATEN
STUFE	1
ÄBENTEUERPUNKTE	0
MAGIERESISTENZ	-1
LEBENSENERGIE	30
FERNKAMPFWAFFE	KEINE
FERNKAMPFBASISWERT	9
WAFFE (VERGLEICHSWERT)	SCHARTIGER SÄBEL (7/7)
TREFFERPUNKTE	1W+2 KK +15
ATTACK (MIT WAFFE UND BEHINDERUNG)	7 (9)
PARADE (MIT WAFFE UND BEHINDERUNG)	7 (8)
HELM	LEDERHELM
RÜSTUNG 1	STRASSENKLEIDUNG RS 1 BE 1
RÜSTUNG 2	KEINE RS 0 BE 0
RÜSTUNG 3	KEINE RS 0 BE 0
ÄRME / BEINE	KEINE RS 0 BE 0
RÜSTUNGSSCHUTZ	2
BEHINDERUNG (-WAFFENBEHINDERUNG)	2 (-2)
AUSWEICHEN	9
INITIATIVE	12.5
TABLETOP FELDER	8



POSITIVE EIGENSCHAFT	KURZ	WERT	NEGATIVE EIGENSCHAFT	KURZ	WERT
MUT	MU	13	GOLDGIER	GG	3
KLUGHEIT	KL	9	TOTENANGST	TA	2
INTUITION	IN	13	HÖHENANGST	HA	2
CHARISMA	CH	9	JÄHZORN	JZ	5
GEWANDHEIT	GE	12	ÄBERGLAUBE	AG	4
FINGERFERTIGKEIT	FF	10	RAUMANGST	RA	7
KÖRPERKRAFT	KK	12	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 2 PA 2		4	4
BOXEN	AT 0 PA 0		1	1
HRURUZAT	AT 0 PA 0		-7	-7
RINGEN	AT 2 PA 0		3	3
ÄXTE UND BEILE	AT 1 PA 1		2	2
DOLCHE	AT 2 PA 1		3	3
INFANTERIE WAFFEN	AT 0 PA 0		0	0
LINKSHÄNDIG	AT 0 PA 0		0	0
KETTENWAFFEN	AT 0 PA 0		-5	-5
PEITSCHEN	AT 0 PA 0		1	1
SCHARFE HIEBWAFFEN	AT 2 PA 1		2	3
SCHWERTER	AT 1 PA 1		1	2
SPEERE UND STÄBE	AT 2 PA 2		4	4
STICHWAFFEN	AT 0 PA 0		-1	-1
STUMPFER HIEBWAFFEN	AT 0 PA 0		2	2
ZWEIHAENDER	AT 0 PA 0		-3	-3
LANZENREITEN	AT 0 PA 0		0	0
SCHUSSWAFFEN	AT 0 PA 0		5	5
WURFWAFFEN	AT 0 PA 0		3	3
SCHLEUDER	AT 0 PA 0		2	2

KÖRPERLICHE TALENTE	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
ÄKROBATIK (MU/GE/KK)	MU/GE/KK	13/12/12	-1	-1
FLIEGEN (MU/KL/GE)	MU/KL/GE	13/9/12	0	0
GAUKELEIEN (CH/FF/GE)	CH/FF/GE	9/10/12	-2	-2
KLETTERN (MU/GE/KK)	MU/GE/KK	13/12/12	3	3
KÖRPERBEHERRSCHUNG (MU/IN/GE)	MU/IN/GE	13/13/12	3	3
REITEN (CH/GE/KK)	CH/GE/KK	9/12/12	0	0
SCHLEICHEN (MU/IN/GE)	MU/IN/GE	13/13/12	5	5
SCHWIMMEN (MU/GE/KK)	MU/GE/KK	13/12/12	2	2
SELBSTBEHERRSCHUNG (MU/KK/KK)	MU/KK/KK	13/12/12	3	3
SICH VERSTECKEN (MU/IN/GE)	MU/IN/GE	13/13/12	-2	-2
TANZEN (CH/GE/GE)	CH/GE/GE	9/12/12	-1	-1
ZECHEN (KL/IN/KK)	KL/IN/KK	9/13/12	1	1

GESELLSCHAFT	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
BEKEHREN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	9/13/9	-3	-3
BETÖREN (IN/CH/CH)	IN/CH/CH	13/9/9	-2	-2
ETIKETTE (KL/CH/GE)	KL/CH/GE	9/9/12	-2	-2
FEILSCHEN (MU/KL/CH)	MU/KL/CH	13/9/9	-1	-1
GASSENWISSEN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	9/13/9	-4	-4
LEHREN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	9/13/9	0	0
LÜGEN (MU/IN/CH)	MU/IN/CH	13/13/9	0	0
MENSCHENKENNTNIS (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	9/13/9	-1	-1
SCHÄTZEN (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	9/13/13	0	0
SICH VERKLEIDEN (MU/FF/GE)	MU/FF/GE	13/10/12	-1	-1

NATUR	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
FÄHRTENSUCHE (KL/IN/GE)	KL/IN/GE	9/13/12	5	5
FALLENSTELLEN (KL/FF/KK)	KL/FF/KK	9/10/12	4	4
FESSELN (FF/GE/KK)	FF/GE/KK	10/12/12	3	3
FISCHEN (IN/FF/KK)	IN/FF/KK	13/10/12	4	4
PFLANZENKUNDE (KL/IN/FF)	KL/IN/FF	9/13/10	4	4
ORIENTIERUNG (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	9/13/13	4	4
TIERKUNDE (MU/KL/IN)	MU/KL/IN	13/9/13	5	5
WETTERVORHERSAGE (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	9/13/13	4	4
WILDNISLEBEN (IN/FF/GE)	IN/FF/GE	13/10/12	4	4

WISSENSTALENTE	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
ÄLCHIMIE (MU/KL/FF)	MU/KL/FF	13/9/10	-5	-5
ÄLTE SPRACHEN (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	9/9/13	-3	-3
GEOGRAPHIE (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	9/9/13	0	0
GESCHICHTSWISSEN (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	9/9/13	-4	-4
GÖTTER UND KULTE (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	9/13/9	0	0
KRIEGSKUNST (MU/KL/CH)	MU/KL/CH	13/9/9	-4	-4
LESEN UND SCHREIBEN (KL/KL/FF)	KL/KL/FF	9/9/10	0	0
MAGIEKUNDE (KL/KL/FF)	KL/KL/FF	9/9/10	-3	-3
MECHANIK (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	9/9/13	-1	-1
RECHNEN (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	9/9/13	0	0
RECHTSKUNDE (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	9/13/9	-3	-3
SPRACHEN KENNEN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	9/13/9	1	1
STAATSKUNST (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	9/13/9	-6	-6
STERNKUNDE (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	9/9/13	0	0

HANDWERK	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
ÄBRICHTEN (MU/IN/CH)	MU/IN/CH	13/13/9	2	2
BOOTE FAHREN (FF/GE/KK)	FF/GE/KK	10/12/12	1	1
FAHRZEUG LENKEN (IN/CH/FF)	IN/CH/FF	13/9/10	-1	-1
FALSCHSPIEL (MU/CH/FF)	MU/CH/FF	13/9/10	-1	-1
HEILKUNDE GIFT (MU/KL/IN)	MU/KL/IN	13/9/13	1	1
HEILKUNDE KRANKHEIT (MU/KL/CH)	MU/KL/CH	13/9/9	1	1
HEILKUNDE SEELE (IN/CH/CH)	IN/CH/CH	13/9/9	-3	-3
HEILKUNDE WUNDEN (KL/CH/FF)	KL/CH/FF	9/9/10	3	3
HOLZBEARBEITUNG (KL/FF/KK)	KL/FF/KK	9/10/12	3	3
KOCHEN (IN/KL/FF)	IN/KL/FF	13/9/10	1	1
LEDERARBEITEN (KL/FF/FF)	KL/FF/FF	9/10/10	2	2
MALEN UND ZEICHNEN (KL/IN/FF)	KL/IN/FF	9/13/10	0	0
MUSIZIEREN (KL/IN/FF)	KL/IN/FF	9/13/10	-1	-1
SCHNEIDERN (KL/FF/FF)	KL/FF/FF	9/10/10	2	2
SCHLÖSSER KNACKEN (IN/FF/FF)	IN/FF/FF	13/10/10	-3	-3
SINGEN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	9/13/9	-1	-1
TASCHENDIEBSTAHL (MU/IN/FF)	MU/IN/FF	13/13/10	-2	-2
TÖPFERN (KL/FF/FF)	KL/FF/FF	9/10/10	2	2

INTUITIVE BEGABUNG	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
GEFAHREINSTINCT (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	9/13/13	3	5
GLÜCKSSPIEL (MU/IN/IN)	MU/IN/IN	13/13/13	1	1
PROPHETIEEN (IN/IN/CH)	IN/IN/CH	13/13/9	0	0
SINNENSCHÄRFE (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	9/13/13	3	5
STIMMEN IMITIEREN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	9/13/9	5	5