

TORKA ESLEBON

GRÖßE	186 FINGER
GEBURTSTAG	24 PRAIOS
VERMÖGEN	4 SILBERTALER
STUFE	8
ÄBENTEUERPUNKTE	3100
MAGIERESISTENZ	7
LEBENSENERGIE	62
FERNKAMPFWAFFE	LANGBOGEN 1W+4
FERNKAMPFBASISWERT	10
WAFFE (VERGLEICHSWERT)	ZWEIHÄNDER (9/5)
TREFFERPUNKTE	2W+4 KK +14
ATTACK (MIT WAFFE UND BEHINDERUNG)	9 (15)
PARADE (MIT WAFFE UND BEHINDERUNG)	8 (13)
HELM	MORION
RÜSTUNG 1	IRYANRÜSTUNG RS 3 BE 2
RÜSTUNG 2	KEINE RS 0 BE 0
RÜSTUNG 3	KEINE RS 0 BE 0
ÄRME / BEINE	KEINE RS 0 BE 0
RÜSTUNGSSCHUTZ	5
BEHINDERUNG (-WAFFENBEHINDERUNG)	3 (-2)
AUSWEICHEN	10
INITIATIVE	14.5
TABLETOP FELDER	8

STEPHAN K



POSITIVE EIGENSCHAFT	KURZ	WERT	NEGATIVE EIGENSCHAFT	KURZ	WERT
MUT	MU	15	GOLDGIER	GG	6
KLUGHEIT	KL	13	TOTENANGST	TA	3
INTUITION	IN	13	HÖHENANGST	HA	3
CHARISMA	CH	11	JÄHZORN	JZ	4
GEWANDHEIT	GE	14	ÄBERGLAUBE	AG	3
FINGERFERTIGKEIT	FF	14	RAUMANGST	RA	3
KÖRPERKRAFT	KK	15	NEUGIER	NG	4

DISTANZ	EXTREM NAH	SEHR NAH	NAH	MITTEL	WEIT	SEHR WEIT	EXTREM WEIT
in SCHRITT	< 5 SCHRITT	< 10 SCHRITT	< 15 SCHRITT	< 25 SCHRITT	< 40 SCHRITT	< 60 SCHRITT	< 100 SCHRITT
TP MODIFIKATOR	3	2	1	0	0	0	-1
WINZIG	4	6	8	10	12	15	18
SEHR KLEIN	2	4	6	8	10	13	16
KLEIN	1	2	4	6	8	11	14
MITTEL	-1	1	2	4	6	9	12
GROß	-3	-1	1	2	4	7	10
SEHR GROß	-5	-3	-1	1	2	5	8

KAMPF TECHNIK	BEDINGUNG	ZU WÜFELN	INITIAL	WERT
RAUFEN	AT 6 PA 3		4	9
BOXEN	AT 3 PA 3		3	6
HRURUZAT	AT -3 PA -2		-5	-5
RINGEN	AT 1 PA 1		2	2
ÄXTE UND BEILE	AT 1 PA 0		1	1
DOLCHE	AT 2 PA 1		3	3
INFANTERIE WAFFEN	AT 4 PA 3		5	7
LINKSHÄNDIG	AT 4 PA 2		3	6
KETTENWAFFEN	AT 1 PA 0		1	1
PEITSCHEN	AT 0 PA 0		0	0
SCHARFE HIEBWAFFEN	AT 3 PA 2		4	5
SCHWERTER	AT 6 PA 6		4	12
SPEERE UND STÄBE	AT 4 PA 3		3	7
STICHWAFFEN	AT 1 PA 0		1	1
STUMPFHE HIEBWAFFEN	AT 2 PA 1		3	3
ZWEIHAENDER	AT 6 PA 6		4	12
LANZENREITEN	AT 4 PA 3		3	7
SCHUSSWAFFEN	AT 0 PA 0		3	8
WURFWAFFEN	AT 0 PA 0		3	3
SCHLEUDER	AT 0 PA 0		0	0

KÖRPERLICHE TALENTE	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
ÄKROBATIK (MU/GE/KK)	MU/GE/KK	15/14/15	-1	1
FLIEGEN (MU/KL/GE)	MU/KL/GE	15/13/14	-2	-2
GAUKELEIEN (CH/FF/GE)	CH/FF/GE	11/14/14	-1	-1
KLETTERN (MU/GE/KK)	MU/GE/KK	15/14/15	1	8
KÖRPERBEHERRSCHUNG (MU/IN/GE)	MU/IN/GE	15/13/14	3	10
REITEN (CH/GE/KK)	CH/GE/KK	11/14/15	1	7
SCHLEICHEN (MU/IN/GE)	MU/IN/GE	15/13/14	1	8
SCHWIMMEN (MU/GE/KK)	MU/GE/KK	15/14/15	1	7
SELBSTBEHERRSCHUNG (MU/KK/KK)	MU/KK/KK	15/15/15	3	9
SICH VERSTECKEN (MU/IN/GE)	MU/IN/GE	15/13/14	1	6
TANZEN (CH/GE/GE)	CH/GE/GE	11/14/14	0	1
ZECHEN (KL/IN/KK)	KL/IN/KK	13/13/15	4	9

GESELLSCHAFT	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
BEKEHREN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	13/13/11	-3	-3
BETÖREN (IN/CH/CH)	IN/CH/CH	13/11/11	1	2
ETIKETTE (KL/CH/GE)	KL/CH/GE	13/11/14	0	3
FEILSCHEN (MU/KL/CH)	MU/KL/CH	15/13/11	2	3
GASSENWISSEN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	13/13/11	1	4
LEHREN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	13/13/11	0	0
LÜGEN (MU/IN/CH)	MU/IN/CH	15/13/11	3	6
MENSCHENKENNTNIS (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	13/13/11	1	8
SCHÄTZEN (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	13/13/13	1	2
SICH VERKLEIDEN (MU/FF/GE)	MU/FF/GE	15/14/14	2	3

NATUR	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
FÄHRTENSUCHE (KL/IN/GE)	KL/IN/GE	13/13/14	-2	-2
FALLENSTELLEN (KL/FF/KK)	KL/FF/KK	13/14/15	-3	-3
FESSELN (FF/GE/KK)	FF/GE/KK	14/14/15	1	5
FISCHEN (IN/FF/KK)	IN/FF/KK	13/14/15	-1	-1
PFLANZENKUNDE (KL/IN/FF)	KL/IN/FF	13/13/14	-3	0
ORIENTIERUNG (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	13/13/13	1	6
TIERKUNDE (MU/KL/IN)	MU/KL/IN	15/13/13	0	0
WETTERVORHERSAGE (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	13/13/13	0	0
WILDNISLEBEN (IN/FF/GE)	IN/FF/GE	13/14/14	2	5

WISSENSTALENTE	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
ÄLCHIMIE (MU/KL/FF)	MU/KL/FF	15/13/14	-4	-4
ÄLTE SPRACHEN (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	13/13/13	-2	-2
GEOGRAPHIE (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	13/13/13	1	4
GESCHICHTSWISSEN (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	13/13/13	0	3
GÖTTER UND KULTE (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	13/13/11	1	2
KRIEGSKUNST (MU/KL/CH)	MU/KL/CH	15/13/11	2	6
LESEN UND SCHRREIBEN (KL/KL/FF)	KL/KL/FF	13/13/14	0	4
MAGIEKUNDE (KL/KL/FF)	KL/KL/FF	13/13/14	-2	-2
MECHANIK (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	13/13/13	2	4
RECHNEN (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	13/13/13	2	4
RECHTSKUNDE (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	13/13/11	0	2
SPRACHEN KENNEN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	13/13/11	1	2
STAATSKUNST (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	13/13/11	-3	0
STERNKUNDE (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	13/13/13	-2	-2

HANDWERK	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
ÄBRICHTEN (MU/IN/CH)	MU/IN/CH	15/13/11	-3	-3
BOOTE Fahren (FF/GE/KK)	FF/GE/KK	14/14/15	-1	-1
FAHRZEUG LENKEN (IN/CH/FF)	IN/CH/FF	13/11/14	1	5
FALSCHSPIEL (MU/CH/FF)	MU/CH/FF	15/11/14	3	5
HEILKUNDE GIFT (MU/KL/IN)	MU/KL/IN	15/13/13	0	4
HEILKUNDE KRANKHEIT (MU/KL/CH)	MU/KL/CH	15/13/11	-1	-1
HEILKUNDE SEELE (IN/CH/CH)	IN/CH/CH	13/11/11	-3	-3
HEILKUNDE WUNDEN (KL/CH/FF)	KL/CH/FF	13/11/14	3	7
HOLZBEARBEITUNG (KL/FF/KK)	KL/FF/KK	13/14/15	1	1
KOCHEN (IN/KL/FF)	IN/KL/FF	13/13/14	1	2
LEDERARBEITEN (KL/FF/FF)	KL/FF/FF	13/14/14	1	3
MALEN UND ZEICHNEN (KL/IN/FF)	KL/IN/FF	13/13/14	0	0
MUSIZIEREN (KL/IN/FF)	KL/IN/FF	13/13/14	1	3
SCHNEIDERN (KL/FF/FF)	KL/FF/FF	13/14/14	1	1
SCHLÖSSER KNACKEN (IN/FF/FF)	IN/FF/FF	13/14/14	1	7
SINGEN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	13/13/11	0	2
TASCHENDIEBSTAHL (MU/IN/FF)	MU/IN/FF	15/13/14	0	0
TÖPFERN (KL/FF/FF)	KL/FF/FF	13/14/14	-2	-2

INTUITIVE BEGABUNG	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
GEFAHREINSTINCT (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	13/13/13	1	10
GLÜCKSSPIEL (MU/IN/IN)	MU/IN/IN	15/13/13	3	6
PROPHETZIEEN (IN/IN/CH)	IN/IN/CH	13/13/11	-3	-3
SINNENSCHÄRFE (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	13/13/13	1	10
STIMMEN IMITIEREN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	13/13/11	0	0