Figur	Grad 3
Spieler	

Wesen	Mensch
Typ	Seefahrer
Stand	Volk
Heimat	Erainn
Beruf	Seemann
Glaube	Nathir
Spezialisierung	Rapier
Händigkeit	Links
Geburstdatum	
Alter	24 Jahre
Größe	190 cm
Gewicht	93 kg
Gestalt	normal

Besondere Merkmale

Blonde lange Haare (Pferdeschwanz)
Blaue Augen
gepflegter Bart

94	St	92	Au	11	Res. Geist	13	Abwehr	PP	
87	Gs	88	PA	13	Res. Körper	2	Zaubern	PP	
83	Gw	68	Sb	11	Res. Umgeb.				
82	Ko	100	Wk				Dweomer/Wunder Zauberlieder	PP	
92	In	71	GiT		Göttliche Gnade	16	LP-Maximum		
54	Zt	24	B		Schicksalsgnade	21	AP-Maximum		

Persönlicher Bonus für:

5	Ausdauer		Zaubern
3	Schaden	1	Res.Geist
1	Angriff	1	Res.Körper
1	Abwehr	1	Res. Umgeb.

Fertigkeiten		PP
Sehen	+ 8	
Hören	+ 8	
Riechen	+ 10	
Schmecken	+ 8	
Tasten	+ 8	
Sechster Sinn	+ 2	

Fertigkeiten		PP
Himmelskunde	+ 6	
Steuern	+ 16	
Schwimmen	+ 16	
Tauchen	+ 16	
Klettern	+ 16	
Balancieren	+ 16	
Seilkunst	+ 9	
Rudern	+ 11	
Seemannsgang	+ 11	
Reiten	+ 11	
Singen	+ 9	
Tanzen	+ 11	
Glücksspiel	+ 16	
Landeskunde (Erainn)	+ 11	
Erzählen	+ 13	
Gassenwissen	+ 4	
Trinken	+ 9	
Fangen	+ 10	
Rechnen	+ 6	

Sprachen	Sprechen	PP	Lesen/ Schreiben	PP
Erainnisch	+ 19			
Albisch	+ 13			
Comentang	+ 13			
Vallinga	+ 13			

Ungelernte Fähigkeiten

Akrobatik +8 (Gw61)	Schlösser öffnen +0 (Gs61)
Balancieren +8 (Gw61)	Schwimmen +3 (Gw11)
Baukunde +0 (In31)	Seilkunst +4 (Gs61)
Beredsamkeit +3 (pA61)	Singen +4 (pA31)
Beschatten +3 (Gw61)	Springen +8 (St31)
Erzählen +4 (In 31)	Spurenlesen +0 (In31)
Fallenstellen +1 (Gs31)	Stehlen +3 (Gs 61)
Fallenmechanik +0 (Gs61)	Suchen +3 (In31)
Fangen +8 (Gs31)	Tanzen +8 (Gw 31)
Geheimem.Öffnen +1 (In61)	Tarnen +3 (Gw31)
Geländelauf +8 (Gw 31)	Tauchen +9 (Ko61)
Kampftaktik +5 (pA 61)	Tierkunde +0 (In61)
Klettern +8 (St31)	Trinken +(Ko/10) (Ko 01)
Landeskunde +8 (In 31)	Uberleben +6 (In21)
Menschenkenntn. +3 (In31)	Verbergen +3 (In61)
Meucheln +0/+6 (Gs 61)	Verführen +3 (pA61)
Naturkunde +0 (In61)	Verhören +3 (pA 61)
Pflanzenkunde +0 (In61)	Verkleiden +5 (Gs31)
Reiten +5 (Gw21)	Wagenlenken +3 (Gs21)
Rudern +3 (St21)	Wahrnehmung +2 (In61)
Sagenkunde +0 (In61)	Werfen + 4 (Gs21)
Schleichen +3 (Gw61)	Winden +0 (Gw61)
Schlittenfahren +3 (Gs21)	Zauberkunde + 0 (In61)

Figur	Grad 3
Spieler	

Anz.	Waffe / Kampfart	EW	Schaden	Nah	Mittel	Fern	Gewicht	Länge	Wo getragen	Besonderes
2	Dolch	+ 6	1W6+2				0,5		Gürtel / Umterarm	
1	Langschwert	+ 6	1W6+4				2		Rücken	
1	Rapier	+ 8	1W6+3				2,5		Gürtel	
	EW Abzug durch Rüstung	+-0	Gesamtgewicht				5,5			

Waffenfertigkeiten		PP
Raufen	+ 9	
Dolch	+ 5	
Rapier	+ 7	
Waffenloser Kampf	+ 5	
Langschwert	+ 5	

LP	16				
AP	21				

Rüstung

Kettenrüstung

Rüstungsklasse	LR	-2 LP	Ohne Rüstung	Mit Rüstung
Abwehr ohne Verteidigungswaffe			+ 13	+ 13
Abweh				
Abwehr mit				
Abwehr mit				
Abwehr mit				
Abwehr mit				
Abwehr mit				

Veränderte Werte (ohne Kampf in Vollrüstung)				
	Angr.Bonus		B	
	Abw.Bonus		Gw	

Abzüge auf B durch Überlast	
Von 1 bis 4 kg	-4
Von 5 bis 8 kg	-8
Von 9 bis 20 kg	-12s

Persönliche Lasten in kg	
Normallast	20 kg
Höchstlast	75 kg
Schublast	150kg

Grundkenntnisse			
Stichwaffen	X	Wurfspieße	
Einhandschwerter	X	Wurfmesser	
Einhandschlagwaffen		Stielwurfwaffen	
Spießwaffen		Wurfpfeil	
Zweihandschwerter		Wurfscheiben	
Zweihandschlagw.		Werfen	
Stangenwaffen		Fesselwaffen	
Kettenwaffen		Armbrüste	
Kampf ohne Waffen	X	Bögen	
Zauberstäbe		Schleudern	
Kampfstab		Blasrohr	
Peitsche		Schilde	
Garotte		Parierwaffen	

Verteidigungswaffen		PP

Figur	Grad 3
Spieler	

Kleidung	Gewicht
Stiefel	
Hemd	
Hose	
Umhang	
Gürtel	
Gesamtgewicht	

Münzen	Wo	Gewicht
21 GS	Geldbeutel	
	Gesamtgewicht	

Am Körper	Wo	Gewicht
Geldbeutel	Gürtel	
	Gesamtgewicht	

Pack-/Reittier	Gewicht
Gesamtgewicht	

Im Rucksack	Gewicht i
Decke	
Gesamtgewicht	

Gesamtgewicht Waffen	5,5
Gesamtgewicht Vermögen	
Gesamtgewicht am Körper	
Gesamtgewicht Rucksack	
Mitgeführtes Gesamtgewicht	5,5

Figur		Grad	3
Spieler			
Typ	Kämpfer	Zaubern	2

Zauberspruch	AP-Kosten	Zauberdauer	Reichweite	Wirkungsbereich	Wirkungsdauer	Wirkungsziel	Ursprung	Stufe	Art & Material

Figur	Grad 3
Spieler	

Herkunft: Deásciath (Erainn)
Eltern: Unbekannt
Geschwister: Unbekannt

Portrait

Jugend und Kindheit: Man fand mich als Baby in einem Fass treibend auf See. Die Besatzung der Seegurke fand mich und nahm sich meiner an. Ich wurde von ihnen aufgezogen und schnell lernte ich mich auf der See wohl zu fühlen.

Motivation: Ich liebte die See, doch nichts war mehr so wie früher als ich noch der Schiffsjunge war. Ich wollte mein eigenes Schiff und selbst bestimmen, wohin die Reise geht. Doch dafür benötigt man Gold, viel Gold. Nun vielleicht stimmen die Geschichten über die reichen und wagemutigen Abenteuerer, vielleicht auch nicht. Ich werde jedenfalls versuchen, als Abenteuerer das Geld für mein eigenes Schiff zu bekommen.... Und mit diesem Entschluss machte ich mich auf den Weg.

Besondere Vorkommnisse:
War für kurze Zeit ein Stockenten-Erpel (Thaumagrammzauber)