Figurenblatt

Figur Bahram Chosrau

Spieler Herbert Janssen

Typ Glücksritter Grad 1

Spezialisierung Langschwert

St 79	**Gs** 97	**Gw** 88
Ko 64	**In** 95	**Zt** 43
Au 61	**pA** 100	**Wk** 51
B 25	**Raufen +** 8	

persönlicher Bonus für:

Ausdauer 13 Schaden 4 Angriff 2

Abwehr 1 Resistenz 1/1 Zaubern 0

Geburtsdatum

Alter 22 rechts händig

Größe 174

Gestalt normal Gewicht 69

Stand Mittelschicht

Heimat Kuschan/Mokattam

Glaube Din Dhulahi

Besondere Merkmale:

LP-Max. 16	**AP-Max.** 17	**GG** 0	**SG** 0

Datum										
ES										
EP										
Geld										
Datum										
ES										
EP										
Geld										

Liste der gelernten und angeborenen Fertigkeiten

Fertigkeit		PP	Fertigkeit		PP
Abwehr	+ 11		Wachgabe	+ 6	
Resistenz	+ 11		Trinken	+ 6	
beidhändiger Kampf	+ 5			+	
Fälschen	+ 12			+	
Klettern	+ 12			+	
Reiten	+ 12			+	
Schwimmen	+ 12			+	
Seilkunst	+ 12			+	
Stehlen	+ 8			+	
Verstellen	+ 8			+	
	+			+	
Einhandschwerter	+ 5			+	
Stichwaffen	+ 5			+	
Wurfklingen	+ 5			+	
Bögen	+ 5			+	
Parierwaffen	+ 1			+	
Schilde	+ 1			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+		Zaubern	+ (3)	

Sehen+ Nachtsicht+ Hören+ Riechen/Schmecken+ Sechster Sinn+

Figur	Bahram Chosrau	Grad	1
Typ	Glücksritter	GG 0	SG 0

St	Gs	Gw	Ko	In
79	97	88	64	95
Zt	**Au**	**pA**	**Wk**	**B**
43	61	100	51	25

LP	16													
AP	17													

Abwehr +	12	+	14	mit Vert. waffe	Resistenz +	12	Zaubern +	11

Bonus für:

Schaden	Angriff	Abwehr
4	2	1
mit Rüstung	2	1

Rüstung

Lederrüstung

RK	2	–	auf LP-Verlust

	B	25
mit Rüstung	Gw	88

Fertigkeit			PP
beidhändiger Kampf	+	7	
Fälschen	+	14	
Klettern	+	12	
Reiten	+	13	
Schwimmen	+	14	
Seilkunst	+	13	
Stehlen	+	10	
Verstellen	+	10	
Wachgabe	+	6	
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		

ungelernte Fertigkeiten

alle wenigstens +(0) außer *Musizieren, Schreiben, Sprache, Lesen von Zauberschrift*

Akrobatik+(6)
Anführen+(6)
Balancieren+(6)
Beredsamkeit+(3)
Betäuben+(6)
Bootfahren+(3)
Fallen entdecken+(0)
Fallenmechanik+(0)
Geländelauf+(6)
Klettern+(6)
Landeskunde+(6)
Menschenkenntnis+(3)
Reiten+(6)
Schleichen+(3)
Schwimmen+(3)
Seilkunst+(3)
Spurensuche+(0)
Stehlen+(3)
Tarnen+(3)
Tauchen+(6)
Überleben+(6)
Verführen+(3)
Verhören+(3)
Verstellen+(3)
Wagenlenken+(3)
Zaubern+(3)

	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
Langschwert	+ 9	w6+5	
Kurzschwert	+ 7	w6+4	
Parierdolch	+ 2	w6+3	-2 AP
Bogen	+ 7	w6+4	30
Raufen	+ 12	w6	
Waffenlos	+ 4	w6	
großer Schild	+ 2		-0 AP
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
Raufen	+ 10	w6	–

Zauber	PP
Beherrschen	
Bewegen	
Erkennen	
Erschaffen	
Formen	
Verändern	
Zerstören	
Wundertaten	
Dweomer	
Zauberlieder	

Sehen+ Nachtsicht+ Hören+ Riechen/Schmecken+ Sechster Sinn+

Zauberblatt

Figur	Grad
Typ	Zaubern +

AP Prozess *	Zauber	Zauberdauer Reichweite	Wirkungsbereich Wirkungsdauer	Wirkung	Wirk.ziel Art

*: +2 auf EW:Zaubern für Spezialisierung von Magiern

AP Prozess *	Zauber	Zauberdauer Reichweite	Wirkungsbereich Wirkungsdauer	Wirkung	Wirk.ziel Art

wichtige magische Gegenstände, Trünke, Schriftrollen

Gegenstand	Wirkung, Inhalt und andere Erläuterungen

Als EMail versenden