Eigenschaften

Selinda Murahn	Eiselfe, Schandaar	Bardin

Kr (absolut)	Ges (absolut)	Schn (absolut)	Kons (absolut)	Int	Mt	Rv	Au	St	Stand	Sym (normal)	Sb (normal)	Abst	Zyn	nBel
64	110	75	62	90	94	52	63	41	63	42	44			
(relativ) 48 / Faktor:	(relativ) 80 / Faktor:	(relativ) 50 / Faktor:	(relativ) 43 / Faktor:		mag. Präsenz: 6	Zb: 0	Narben:			(variiert)	(variiert)	Sb-Basis: 36		

LP:	Basis 35												KP-Max: mag regen.						
KP:	Maximum 41																	Basis: 17	KEH: 5
Rechts:	Arm	Toleranz: 12	Schaden:	WM:	Hand	Toleranz: 6	Schaden:	WM:	Bein	Toleranz: 18	Schaden:	WM:	Fuß	Toleranz: 9	Schaden:	WM:	Hals/ Kopf	Toleranz: 9	
Links:	Arm	Toleranz: 12	Schaden:	WM:	Hand	Toleranz: 6	Schaden:	WM:	Bein	Toleranz: 18	Schaden:	WM:	Fuß	Toleranz: 9	Schaden:	WM:	Schaden:	WM:	

B-M	B-L	B-S	phk Res	lum Res	tem Res	phs Res	men Res	Figur: -2
7	20	40	59	62	59	59	59	Größe: 185 cm
Gep-Abzug / Durchschn.	Gep-Abzug / Durchschn.	Gep-Abzug / Durchschn.	Basis 47	Basis 50	Basis 47	Basis 47	Basis 47	Gewicht: 71,5 kg

Datum:										KFS	AFS	Marschgepäck: 8 kg
AEP:										1500	3500	Geb.dat.:

Kampf, Rüstung & Waffen

Abwehr: Basis (46) 52	mit Vert-Waffen:	IWB: 7 (Initiativ-Basiswert)	RAB: 10 (Reflex-Abwehr-Basis)	TFK: -1 (Treffer-Flächen-Korr.)	HGW: Basis (57) 87	RBF: 1,115 (Rüst.-Behind.-Faktor)

Rüstungsteile:		RS (Rumpf)	RS-Kopf	RS-Hals	Arm Rs / -EW	Bein Rs / -EW	±KP	Gewicht	Gep.-Gew.	- B-M	- B-L	- B-S	EW-Abz.	GMR
(Standard-Version)	LLR, LH	3	4							0	1	2		
(Version 2)														
(Version 3)														

LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM	Gew.[kg]	Waffe (KS, Technik)	EW	Mod EW	Max-Schaden	Bonus	GW-Z	GW-A	Mod GW-A	IW	Dom.
autom.	ungelernte Kampftechnik	17			Ringen	30		1W11			12		17	68
	(KS =) Ringen [SF]	30			Bogen	38		1W11		50	22		27	
	(WS: Nb:) Werfen [BF]	21			Dolch	31		1W8		16	13		18	69
	Bogen (SF)	23												
	Bogen (BF)	15												
	Dolch	20												
	Stichwaffen	11			Parierwaffe 1:			Max KS:	EH:	ZH:	Min GW(A):		EH:	ZH:
					Parierwaffe 2:			Max KS:	EH:	ZH:	Min GW(A):		EH:	ZH:
					Schild:			Max KS / AW:			Strukt-Sch.:			

LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM	LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM

Fertigkeiten, allgemein

LE	Fertigkeit	EW(SF)	EW (SF+BF)	RKM	LE	Fertigkeit	EW(SF)	EW (SF+BF)	RKM	LE	Fertigkeit	EW(SF)	EW (SF+BF)	RKM
autom.	Wahrnehmung (Basis 12)		17		xx	(Bewegungsf.) Bewegen	[BF]	20		xx	(allg. Abent.F.) Heimlichkeit	[BF]	20	
	(Sprachen)					[Bewegen] Laufen	34	54			[Heiml.] Beschatten	0	20	
	Schandeen	46	75			[Bewegen] Springen	32	52			[Heiml.] Tarnen	0	20	
xx	Meheen	[BF]	29			[Bewegen] Balancieren	22	42			[Überl.t.] Orientierungsvermögen	43	59	
	Leatlin	32	55			[Bewegen] Eislaufen	63	83			[Überlebenst.] Spurenlesen	15	31	
xx	Elbisch	[BF]	23			[Heiml.]Schleichen	15	35			[Diebest. / Bootsf / ÜT.]Knotenkunde	29	45	
		34	49		xx	Klettern	[BF]	42			[Menschk..] Überzeugungskraft	13	25	
xx		[BF]	15		xx	Reiten	[BF]	51			[Darstellung.] Verkleiden	19	19	
xx	L/S Meheen	[BF]	16			Schwimmen	36	62			[Menschk..] Befehlen	12	24	
	L/S Schandeen	16	32		xx	Bewegen im Wasser	[BF]	26		xx	Überlebenstechnik	[BF]	16	
xx	L/S Elbisch	[BF]	16							xx	Menschenkenntnis	[BF]	12	
	L/S Leatlin	16	32			(Handwerk)				xx	Allgemeine Heilkunde	[BF]	16	
						[Allgem. Heilkunde] Erste Hilfe	38	54						
	(Wissen)													
	Religionskunde (Licht)	37	54											
xx	Religionskunde	[BF]	17			(Trainingsfertigkeiten)					(Mus. Fert.) [Musik] Singen	26	66	
xx	Sagenkunde	[BF]	22								Musizieren (Laute)	44	84	
xx	Rechtskunde	[BF]	16							xx	Musik	[BF]	40	
						Musische Begabung					[Werfen] Jonglieren	0	21	
						Aura spüren					[Bewegen] Akrobatik	0	20	

Bard/innen

Selinda Murahn	Eiselfe, Schandaar	Bardin

Allgemeine Beschreibung:

Größe: 184	Haarfarbe: Perlmut
Figur: Schlank	Augenfarbe: blau
Schulterbreite:	Hautteint: blass
Tiefe (Brust/Hintern):	Sexuelle Ausrichtung: Hetera, nur Eislefen, und eingentlich garnicht da sie fleischliche Genüsse verachtet.

Orden: Kemei (Schandaar)	**Position im Orden: einfache Bardin**	**Paladin:**	**Erleuchtung: +2**
Rasse: +3	**Lebensweise: +3**	**Moralität: +1**	**Gesinnung: +4**

Magische Fertigkeiten - Priester/innen-Magie

MFS: 2500	**MP:**	Max: **65**														Instrument: Laute
IWB(Magie):																Musizieren: 84

LE		Level	EW	RKM	LE		Level	EW	RKM	Einflechten als Untermelodie	
	Stärkung des Bundes					Mischen der Lieder	15	22		EW:	
	Wahl der Opfer	22	20			Kontrolle d. Musikbereich				LE:	RKM:

LE	**Zyklus**	**Der Segnung**	**36**	**Lieder**			
	Ebene 1:	Lied des Lichtes	39	75			
		Lied der Zuversicht des Guten	39	75			
		Lied der Wacbsamkeit	39	75			
	Ebene 2:						
	Ebene 3:						
	Ebene 4:						
	Ebene 5						

LE	**Zyklus**	**Des Kampfes**	**36**	**Lieder**			
	Ebene 1:	Lied der Beschleunigung	39	75			
		Lied der Kraft	39	75			
	Ebene 2:						
	Ebene 3:						
	Ebene 4:						
	Ebene 5						

LE	**Zyklus**			**Lieder**			
	Ebene 1:						
	Ebene 2:						
	Ebene 3:						
	Ebene 4:						
	Ebene 5						

LE	**Zyklus**			**Lieder**			
	Ebene 1:						
	Ebene 2:						
	Ebene 3:						
	Ebene 4:						
	Ebene 5						

LE	**Zyklus**			**Lieder**			
	Ebene 1:						
	Ebene 2:						
	Ebene 3:						
	Ebene 4:						
	Ebene 5						

Beschreibung

Selinda Murahn	Eiselfe, Schandaar	Bardin

Allgemeine Beschreibung:

Größe: 184	Haarfarbe: Perlmut
Figur: Schlank	Augenfarbe: blau
Schulterbreite:	Hautteint: blass
Tiefe (Brust/Hintern):	Sexuelle Ausrichtung: Hetera, nur Eislefen, und eingentlich garnicht da sie fleischliche Genüsse verachtet.

Besitz

Geldmittel (befinden sich im Zweifelsfall in der Geldbörse am Waffengurt!) (1/10 GM = 1 SL = 10 BS)

Goldstücke (GS):	(je 15 g)	Wo?	Silberlinge (SL):	(je 20 g)	Wo?	Bronzemünzen(BM):	(je 5 g)	Wo?	Sonstiges:	Gew [kg]	Wo?
9											

Beweglicher Besitz (befindet sich im Zweifelsfall im Rucksack!)

Gegenstand	Gew [kg]	Wo?	Gegenstand	Gew [kg]	Wo?	Gegenstand	Gew [kg]	Wo?
Verbandszeug			2 x blaues Obergewand					
Notizbuch			5 x Unterwäsche					
Feder und Tinte			Langer Mantel					
Heilkräuter			dezenter silberner Schmuck					
Laute			Haarreif					
Proviant, Wasserschlauch			Laute					
Brett								
Metter, Löffel								
Schüssel								
Becher								
Pfanne und Topf								
Feuerstein und Zunder								
Seil								
Kreide								
Schlafmatte + Decke								
Zelt								
Lampe, 2 Liter Öl								
Gewichtssumme:			Gewichtssumme:			Gewichtssumme:		

Sonstiger Besitz (Tiere, sonstige Besitztümer, im Zweifelsfall nicht verfügbar)

Gegenstand	Wo?	Gegenstand	Wo?	Gegenstand	Wo?
Pferd					