Name: Jor	ax M	c Do	ougal (R	echt	e Fa	aust	des	Moi	adir	1)		Schi	ldzwe	rg/Be	rgzwerg	•	G	röße	nkat	egor	ie:	М
Gesinnung:			iffen neutra		_				unkt		1	9.61	5	Cha	arakterst	ufe:	6.		ewic			Pf.
Gottheit:	Mora	adin d	ler Seelens	chmie	ed (Sc			<u> </u>			er:	4		Grö	ße: 1.5	0 m	Ges	chle	cht:	män	nlich	lacksquare
Augenfarbe:		bau		rfark			tblor		_			riffs			4			unk			60	
Attribut	We	ert	Modi.	Initi	tativ	/e:	1W2	20+	3					ıf Ini.			nte La				bis 58	3
STÄ. 14	14	—	+2				ate:					m. R			48 Pfd.	Mitte				59		116
	16	_				_																
GES. 16	ł	*	+3			ısma			0			o. Ru			16 Pfd.	Schw					bis	175
KON. 14	14		+2			JSW.	Ges	amt	Gru	und	Attr	ibut	Ma	gie	Sonst.	Ter	mp.	Rüs	tung		22	/ 22
INT . 12	12	•	+1	Ref	ex		8	3	ţ	5		3						Geld	d:	20 (Gold	
WEI. 14	14	_	+2	Will	en		7	7	į	5	2	2						Bew	/e. 6	m +	6,0) m
CHA. 10	10	•	+0	Zäh	igke	it	7	7	į	5	4	2						Fert	igke	iten:	4	5
Klasse:							St	ufe	Fer	igke	iten	·	GAE	3	Refle	X	V	Ville	n	Zä	higk	ceit
Mönch						•	6	•		4			4		5			5			5	
						•	0	•		0			0		0			0			0	
						•	0			0			0		0			0			0	
							0	_	Ferti	gk2	•	GAB	-1		RW-1		RW-	.1	 	RW-	1	•
							0			gk2		GAB			RW-1		RW-			RW-		_
Fertigkeit			Ungeübt	Ran	Attri	but	∪ Mali	Mod	Ges	yk2		gkeit		+62						Mali		Ges
Alchemie			Nein		IN	+1			+1			eren u		en		Nein		СН	+0			+0
Auftreten			Ja	+5	СН	+0			+5			erken				Ja		WE	+2			+2
Ausspähen			Ja	_	IN	+1			+1			kunde				Ja		WE	+2			+2
Balancieren			Ja Noin	+5	GE WE	+3 +2	+0	+2	+10		Reite		nacina			Ja Noin		GE WE	+3 +2			+3
Beruf Beruf			Nein Nein		WE	+2			+2 +2		Schät	tierung	yssinn			Nein Ja	+4	IN	+2			+6 +1
Bluffen			Ja		CH	+0			+0			sser ö	ffnen			Nein		GE	+3			+3
Diplomatie			Ja		CH	+0			+0					tschlüs	seln	Nein		IN	+1			+1
Einschüchtern			Ja		СН	+0			+0			immer				Ja		ST	+2	-4		-2
Entdecken			Ja		WE	+2			+2		Seil b	enutze	en			Ja	+5	GE	+3			+8
Entfesslungsküns	tler		Ja	+5	GE	+3	+0		+8		Sprin	gen				Ja	+5	ST	+2	+0	+2	+9
Fälschen			Ja		IN	+1			+1		Such	en				Ja		IN	+1	+0		+1
Gefühl für Tiere			Nein_		СН	+0			+0			nendie	bstahl			Nein		GE	+3	+0		+3
Handwerk			Ja		IN	+1			+1		Turne	en				Nein	+6	GE	+3			+9
Handwerk			Ja		IN	+1			+1		Verkle					Ja		CH	+0	_		+0
Heilkunde			Ja	+5	WE	+2			+7		Verst					Ja		GE	+3	+0		+9
Informationen sar Klettern	nmein		Ja		CH ST	+0	+0		+0 +2			eckte / en (Ark		tunger	1	Nein Nein		WE IN	+2			+2 +5
Konzentration			Ja Ja		KO	+2 +2	+0		+2		Wisse	,	anes)			Nein	+4	IN	+1 +1			+1
Lauschen			Ja		WE	+2			+2		Wisse					Nein		IN	+1			+1
Leise bewegen			Ja	+6	GE	+3	+0		+9		Wisse					Nein		IN	+1			+1
Lippen lesen			Nein		IN	+1			+1			en (Na	tur)			Nein		IN	+1			+1
Magischen Geger	nstand	ben.	Nein		СН	+0			+0		Wisse	en (Re	ligion)			Nein	+6	IN	+1			+7
Mechanismus aus	sschalt	en	Nein		IN	+1			+1		Zaub	erkund	le			Nein		IN	+1			+1
Talente uno										uf jed	der Cl	narakt			durch 3 te	eilbar	ist.)					
Waffenlo. Schla		bes.)	1W8	Mö			es. Ei	ntwaf	fnen				Mö									
Betäubender A	ngriff			Mö		Auso	lauer							Mö 6								
Entrinnen Ausweichen				Mö1																		
Geschosse and	wehre	n		Mö2																		
Waffenfinesse				Mö2																		
Schnelle Beweg	gung			Mö																		
Ruhiger Geist				Mö																		
Waffenfokus (W	Vaffen	loser	Schlag)	Mö3																		
Sturz abbremse	en (6m	1)		Mö	4																	
Ki-Schlag (mag	isch)			Mö	4																	
Reinheit des Kö	irpers			Mö	5																	
+1 auf RK				Mö	5																	
Sturz abbremse	en (9m	1)		Mö	6																	
Verbes. Zu Fall	bringe	en		Mö	6																	

					Αι	ısr	üs	tui	ng											
Rüstung		Тур	F	RK-Bor	nus	Max.	GE-	Bon.	R-M	alus	Z	aubei	patz	er	G	ewic	ht	Besc	nder	heit
+Lederrüstung			_	2			6		()		10	%		15	,0 P	fd.	Meis	erarb	eit
Magisch:		•			₩		_						,,,			,				
Schild Schild			F	RK-Bor	nus	Max.	GE-	Bon.	R-M	alus	Z	aubei	patz	er	G	ewic	ht	Besc	nder	heit
<u></u>				0			99		(1		0	•			0 Pf		0		
Magicah:					$\overline{\downarrow}$		99			,			/0		0,	011	u.	0		
Magisch: Weitere Boni auf die Rüs	tunae	klace		RK-B			ewic	h4	Ton	nor	äro	Boni	auf	dio	DΚ		DΚ	Bon.	Gew	ioht
	lungs	Niass	<u> </u>		оп. Т		ewic	·nt	1611	ipoi	ai C	БОП	auı	uie	IXIX		KK-	BOII.	Gew	icht
Handschuhe				1																
<u>Waffe</u>	A	ngriffs	sb.	,	Scha	den		Krit	t. Tre	ffer	Α	rt	Gew	/icht	Grö.	Besc	nder	heit		
Waffenloser Schlag (M)	▼	+10		2	2W6	6 +	5		x 2		Wι	ıcht	0 F	Pfd.	WL	Keine	е			•
Magisch: +1 ▼														Sons	t. Bor	ni Anc	j./Sch	ad.:	0	0
Waffenfokus Waffenspez		Ver	hesse	erter Kı	rit		П	Waffe	enfine	sse	7	Beidh	nändi				waffe	-	Einf	ach
Waffe		ngriffs			Scha	den			t. Tre			rt		/icht						uon
Waffenloser Schlag (M)	▼	+10			2W6		5		x 2			ıcht	0 F		WL	Keine				_
		110				, ,			^ _		VVC	CIII	01						^	^
Wagioon.		Ι					$\overline{}$]			g./Sc		0	0
Waffenfokus Waffenspez		4		erter Kı			Ш		enfine		<u> </u>	Beidh					waffe		Einf	ach
<u>Waffe</u>		ngriffs	sb.	•	Scha		^	Krit	t. Tre	ter	A	rt		/icht	Gro.			heit		
	<u> </u>	+7				+	3						0 F	Pfd.		Keine	9	1		_
Magisch:		_						1						Son	st. Bo	ni An	g./Sc	had.:	0	0
Waffenfokus Waffenspez	. 🗌	Ver	besse	erter Kı	rit.			Waffe	enfine	sse		Beidh	nändi		Zwei	thand	waffe			
<u>Fernkampfwaffe</u>	G	RW	An	griffsk	b	Sc	chad	en	Krit	. Tre	ffer	Α	rt	Gew	/icht	Grö.	Besc	nder	heit	
	▼ () m		+7			+	0	(OPfd.		0	m	0 F	Pfd.	0 m	Keine	Э		•
Magisch: ▼										0	m)	Son	st. Bo	ni An	g./Sc	had.:	0	0
Waffenfokus Waffenspe	z. 🗍	Ve	erbes	serte	r Kr	it.		0	m		•	#:	,							
Sonstige im Kampf releva		form	atio	nen:		RI	<u></u> K:	22	/ 22	TP:	6		Bew	/egu	ng:	12,	0 m	lni.:	1W2	0+3
															<u> </u>					
Rucksack: 24 GM			2,0					getra	ager	ne A	usri	istur	ng:				ache			
Wasserschlauch			4,0			eltas)						1,0		Н	ande			ie
5 Wegrationen Schlafset				Pfd.		Kerz		ür Tra	ماده	0110	1/10	toll.		0,0				ergis		
Sack			5,0 0,5					reide		aus	ivie	tali		0,0	Pfd.			Ifisc		
Feuerstein und Stahl			0,0			Näh								0,0				.11130		
2 Fackeln			2,0					<u> </u>						0,0						
1 Pfund Seife			1,0																	
Wetzstein			1,0	Pfd.																
Seidenseil 15 m			5,0																	
Kleidung eines Reisenden			5,0																	
1 x 1/2 l Öl			1,0	Pfd.												Son	stig	e Bo	<u>ni:</u>	
												RK				Sicl 18 r				

							N	Mag	ie						
Maximaler Zaube	ergi	ad:													
Klasse:	Ŭ	Stufe	e:												
,	_	0	•												
Attribut:	_		0												
Bonuszauber:	_	0	U												
Rettungswürfe:				-											
Rettungswürfe: Sonderrettungswü Bekannte Zauber:	irfe														
Bekannte Zauber:		-													
Besonderes:															
Maximaler Zaube	erai	ad.													
Klasse:	<i>.</i> . <u>g</u> .	Stuf	٠.			_									
Masse.															
	•	0	•												
Attribut: Bonuszauber:	_	0	0												
Bonuszauber:															
Rettungswürfe: Sonderrettungswü	. ,														
Sonderrettungswi	ırte	:													
Bekannte Zauber:															
Besonderes:											Т	Т	Π		T
Maximaler Zaube	ergi	rad:													
Klasse:		Stufe	e:												
	•	0	•												
Attribut:	•	0	0												
Bonuszauber:			j												
Rettungswürfe:															
Rettungswürfe: Sonderrettungswü	irfe	:													
Bekannte Zauber:															
Besonderes:															
Besonderes:				Seit	en	Gra	d G	elernt	Zau	ber			Seiten	Grad	Gelernt
Besonderes:				Seit	ten	Gra	d G	elernt	Zau	ber			Seiten	Grad	Gelernt
Besonderes:				Seit	en	Gra	d G	elernt	Zaul	ber			Seiten	Grad	Gelernt
Besonderes:				Seit	ten	Gra	d G	elernt	Zau	ber			Seiten	Grad	Gelernt
Besonderes:				Seit	ten	Gra	d G	elernt	Zaul	ber			Seiten	Grad	Gelernt
Besonderes:				Seit	ten	Gra	d G	elernt	Zaul	ber			Seiten	Grad	Gelernt
Besonderes:				Seit	ten	Grad	d G	elernt	Zau	ber			Seiten	Grad	Gelernt
Besonderes:				Seit	ten	Grad	d G	elernt	Zaul	ber			Seiten	Grad	Gelernt
Besonderes:				Seit	ten	Grad	d Go	elernt	Zaul	ber			Seiten	Grad	Gelernt
Besonderes:				Seit	ten	Grad	d G	elernt	Zaul	ber			Seiten	Grad	Gelernt
Besonderes:				Seit	ten	Grad	d G	elernt	Zaul	ber			Seiten	Grad	Gelernt
Besonderes:				Seit	ten	Grad	d Go	elernt	Zau	ber			Seiten	Grad	Gelernt
Besonderes:				Seit	ten	Grad	d Go	elernt	Zau	ber			Seiten	Grad	Gelernt
Besonderes:				Seit	ten	Grad	d Go	elernt	Zau	ber			Seiten	Grad	Gelernt
Besonderes:				Seit	ten	Grad	d Go	elernt	Zau	ber			Seiten	Grad	Gelernt
Besonderes:				Seit	ten	Grad	d Go	elernt	Zau	ber			Seiten	Grad	Gelernt
Besonderes:				Seit	ten	Grad	d Go	elernt	Zau	ber			Seiten	Grad	Gelernt
Besonderes:				Seit	ten	Grad	d Go	elernt	Zau	ber			Seiten	Grad	Gelernt
Besonderes:				Seit	ten	Grad	d Go	elernt	Zau	ber			Seiten	Grad	Gelernt
Besonderes:				Seit	ten	Grad	d Go	elernt	Zau	ber			Seiten	Grad	Gelernt
Besonderes:				Seit	ten	Grad	d Go	elernt	Zau	ber			Seiten	Grad	Gelernt
Besonderes:				Seit	ten	Grad	d Go	elernt	Zau	ber			Seiten	Grad	Gelernt
Besonderes:				Seit	ten	Grad	d Go	elernt	Zau	ber			Seiten	Grad	Gelernt
Besonderes: Zauber Zauber								elernt							Gelernt