

**Amior**  
DAS SCHWERT VON ESPE

## BASISWERTE

<b>Konstitution (KO)</b> (3ST+WI):5		<b>Magieresistenz (MR)</b> (IN+2IZ+WI):5-AG	
<b>AT-Basis</b> (2ST+MO+TK):5		<b>Magiepotenzial (MP)</b>	
<b>PA-Basis/Ausweichen</b> (2RE+MO+IN):5		<b>Magiekunde (MK)</b> (IN+2IZ+WI):5	
<b>Fernkampfbasis (FK)</b> (FM+IN+RE+WI):5		<b>Sehkraft</b> 50+5W10 (+Rassenbonus)	
<b>Initiative (INI)</b> (2TK+MO+RE):5		<b>Gehör</b> 50+5W10 (+Rassenbonus)	
<b>Geschwindigkeit (GS)</b> (MO+2ST):25		<b>Geruchssinn</b> 50+5W10 (+Rassenbonus)	
<b>Tragkraft</b> (ST×10 U)		Im Abstand von zwei Jahren Probe, ob die Sinne schwächer werden (Gehör um 20 erleichtert, Geruchssinn um 30). Bei Mißlingen sinkt der Sinn um W4 Punkte)	
<b>Stemmen</b> (ST×50 U)			
<b>TP-Zuschlag (TP+)</b> (2ST+MO+IN):200			
<b>Giftresistenz (GR)</b> (2WI+ST+KO):10			
<b>Erfahrungspunkte (EP)</b>		<b>Magie-Erfahrungspunkte (MEP)</b>	
<b>Verteilte EP</b>		<b>Verteilte MEP</b>	

## MITGEFÜHRTES VERMÖGEN

Goldstücke	Bronzestücke	Kupferstücke	Zinkstücke

Bankguthaben und Sachwerte:

<b>am Körper</b>	Gewicht	<b>im Rucksack o.ä.</b>	Gewicht	<b>Satteltasche o.ä.</b>	Gewicht
Gesamtgewicht		Gesamtgewicht		Gesamtgewicht	
Tragkraft (ST×10 Unzen)		Traglast gesamt			
		Behinderung			

**Behinderung:** Die Traglast wird durch den Wert der KO geteilt. Das Ergebnis wird gerundet und je von AT/PA abgezogen.



## KÖRPERLICHE FERTIGKEITEN

Lernen: 5 FSP

Akrobatik	MO/MO/ST/TK						
Bauchreden	CH/IN/IZ/IZ						
(Ent-) Fesseln	FM/FM/MO/ST						
Fliegen	IN/IZ/MO/TK						
Gaukeleien	CH/FM/MO/TK						
Klettern	MO/ST/ST/TK						
Körperbeherrschung	MO/MO/RE/ST						
Lippenlesen	IN/IN/IZ/IZ						
Reiten	CH/MO/ST/TK						
Rudern	MO/MO/ST/ST						
Schleichen	IN/MO/RE/TK						
Schwimmen	MO/ST/ST/TK						
sich verstecken	IN/IZ/MO/TK						
Stimmen/Geräuschimitation	CH/IN/IN/IZ						
Tanzen	CH/IN/MO/MO						
Tauchen	IN/MO/TK/WI						
Zechen	IN/ST/TK/WI						

## GESELLSCHAFT

Lernen: 10 FSP

Etikette	CH/CH/IN/IZ						
Feilschen	CH/IN/IZ/WI						
Foltern	IN/IN/IZ/FM						
Lügen	CH/IZ/TK/WI						
Menschenkenntnis	CH/IN/IN/IZ						
Poesie	CH/IN/IN/IZ						
Schätzen	IN/IN/IZ/IZ						
	IN/IN/IZ/IZ						
	IN/IN/IZ/IZ						
	IN/IN/IZ/IZ						
	IN/IN/IZ/IZ						
Selbstbeherrschung	IN/IZ/IZ/WI						
sich verkleiden	FM/IN/IZ/MO						
Spiele	IN/IN/IZ/IZ						
Überzeugen	CH/IN/IZ/WI						
Verführen	CH/CH/IN/WI						

## NATUR

Lernen: 5 FSP

Angeln	FM/IN/IN/ST						
Fährtsuchen	IN/IN/IZ/MO						
Fallenstellen	FM/IN/IZ/ST						
Fischen	FM/IN/IN/ST						
Jagen	IN/IZ/MO/ST						
Überleben, Eis	IZ/ST/WI/WI						
Überleben, Steppe	IN/IZ/TK/WI						
Überleben, Urwald	IN/MO/ST/WI						
Überleben, Wald	IZ/MO/ST/WI						
Überleben, Wüste	IZ/ST/WI/WI						
Wettervorhersage	IN/IN/IZ/IZ						

## SPRACHEN

Lernen: 10 FSP

Muttersprache	IN/IZ/IZ/IZ						
	IN/IZ/IZ/IZ						
	IN/IZ/IZ/IZ						
	IN/IZ/IZ/IZ						
	IN/IZ/IZ/IZ						
	IN/IZ/IZ/IZ						
	IN/IZ/IZ/IZ						
	IN/IZ/IZ/IZ						
	IN/IZ/IZ/IZ						
	IN/IZ/IZ/IZ						

## GEISTIGE FERTIGKEITEN

Lernen: 10 FSP

Aufmerksamkeit	IN/IN/IN/IZ						
Meditation	IN/IN/IZ/WI						
Orientierung	IN/IN/IZ/TK						

## PSI-FERTIGKEITEN

Lernen: 10 FSP

Prophezeien	IN/IN/IN/IZ						
Telepathie	IN/IN/IN/IZ						
Traumwandeln	IN/IZ/WI/WI						

## WISSEN

Lernen: 10 FSP

Alchimie	FM/IN/IZ/TK						
Anatomie	IN/IZ/IZ/IZ						
Alte Sprachen/Schriften	IN/IZ/IZ/IZ						
	IN/IZ/IZ/IZ						
	IN/IZ/IZ/IZ						
Geschichte	IN/IZ/IZ/IZ						
Heraldik	IN/IZ/IZ/IZ						
Kriegskunst	IN/IZ/TK/WI						
Länderkunde	IN/IZ/IZ/IZ						
Lehren	CH/IN/IN/IZ						
Lesen/Schreiben	FM/IN/IZ/IZ						
Mineralogie	IN/IZ/IZ/IZ						
Mechanik	FM/IN/IZ/IZ						
Mythen/Sagen/Religion	CH/IN/IZ/IZ						
Navigation	IN/IN/IZ/IZ						
Pflanzenkunde	IN/IZ/IZ/IZ						
Rechnen	IN/IZ/IZ/IZ						
Rechtskunde	CH/IN/IZ/IZ						
Staatskunst	IN/IZ/IZ/WI						
Sternkunde	IN/IZ/IZ/IZ						
Tierkunde	IN/IZ/IZ/IZ						

## HANDWERK

Lernen: 10 FSP

Abrichten	CH/IN/IZ/WI						
Fahrzeug lenken	FM/IN/ST/WI						
Falschspiel	CH/FM/FM/TK						
Giftkunde	IN/IZ/IZ/TK						
Heilkunde, Krankheit	IN/IZ/IZ/TK						
Heilkunde, Seele	CH/CH/IN/IZ						
Heilkunde, Wunde	CH/FM/IN/IZ						
Holzbearbeitung	FM/FM/IN/ST						
Kochen	FM/IN/IN/IZ						
Lederbearbeitung	FM/FM/FM/IZ						
Malen, Zeichnen	FM/FM/FM/IN						
Metallbearbeitung	FM/FM/ST/ST						
Musizieren	FM/FM/IN/IN						
	FM/FM/IN/IN						
Schlösser knacken	FM/FM/FM/IN						
Schneidern	FM/FM/FM/IZ						
Segeln	IN/IZ/MO/ST						
Singen	CH/CH/IN/IN						
Steinbearbeitung	FM/FM/ST/ST						
Taschendiebstahl	FM/FM/IN/TK						
Töpfern	FM/FM/FM/IN						
Weben	FM/FM/FM/IZ						

## EIGENE FERTIGKEITEN/ BERUFE/HOBBYS

Lernen: 10 FSP


[illegible][illegible]

## MAGIEPOTENTIAL

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150
151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210
211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240
241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270
271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300

## TABELLEN ZUR KOSTENKALKULATION

## Reichweite

Berührung	bis 1 m	bis 2 m	bis 5 m	bis 10 m	bis 20 m	bis 50 m	bis 100 m	bis 250 m	+250 m
0	+1	+2	+3	+5	+8	+12	+15	+18	+3

**Dauer**

bis 10 sec	bis 1 min	bis 5 min	bis 10 min	bis 1 h	bis 5 h	bis 1 Tag	bis 2 Tage	bis 5 Tage	bis 10 Tage	+5 Tage
0	+1	+2	+3	+5	+8	+12	+15	+18	+20	+2

## Gewicht

bis 1 S	bis 5 S	bis 10 S	bis 50 S	bis 100 S	bis 250 S	bis 500 S	bis 1000 S	bis 2000 S	bis 5000 S	bis 10.000 S	+5000 S
0	+1	+2	+3	+5	+8	+12	+15	+20	+25	+25	+5

## Geschwindigkeit

bis 1m/s	bis 2 m/s	bis 5 m/s	bis 10 m/s	bis 20 m/s	bis 50 m/s	bis 100 m/s	+100 m/s
0	+1	+2	+4	+6	+8	+12	+10

## Größe

bis 1 cm	bis 5 cm	bis 10 cm	bis 20 cm	bis 50 cm	bis 1 m	bis 2 m	bis 5 m	bis 10 m	bis 25 m	+5 m
0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+8	+10	+12	+5

## Qualität

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	+1	+2	+3	+4	+6	+8	+10	+14	+20