

[illegible]

Elephants & Abenteur			
Spiel Charakter Schablott		Gilde	
Spiele	Spiel Meister		
Datum			
Charaktername Heimes			
Gang		Stylk Bewegung	
Abenteur	KIRKE		
123	Charakter	Schablott	Zettel
456	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
789	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
101	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
123	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
145	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
167	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
189	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
210	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
232	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
254	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
276	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
298	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
320	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
342	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
364	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
386	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
408	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
430	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
452	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
474	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
496	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
518	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
540	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
562	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
584	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
606	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
628	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
650	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
672	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
694	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
716	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
738	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
760	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
782	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
804	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
826	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
848	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
870	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
892	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
914	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
936	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
958	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
980	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1000	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1020	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1040	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1060	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1080	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1100	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1120	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1140	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1160	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1180	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1200	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1220	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1240	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1260	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1280	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1300	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1320	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1340	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1360	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1380	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1400	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1420	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1440	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1460	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1480	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1500	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1520	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1540	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1560	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1580	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1600	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1620	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1640	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1660	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1680	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1700	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1720	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1740	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1760	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1780	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1800	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1820	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1840	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1860	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1880	Wahrheit	Wahrheit	Wahrheit
1900	Wahrheit	Wahrheit	

# Elephants and Abenteuer

Spiel Charakter sheets

Spiel Meister      alle

Charaktername    Heimat    Beruf    Stufe    Gruppe

## EIGENSCHAFTEN

Kraft	Ausdauer	Intelligenz	Wille	Fähigkeit	Körperliche Fertigkeiten	Geistige Fertigkeiten	Charakter	Wissen	Kunstfertigkeiten
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

## REIHNUNGSFÄHIGKEITEN

Kraft	Ausdauer	Intelligenz	Wille	Fähigkeit	Körperliche Fertigkeiten	Geistige Fertigkeiten	Charakter	Wissen	Kunstfertigkeiten
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

**Waffen**      **Werkzeuge**      **Wissen**      **Kunstfertigkeiten**      **Charakter**      **Wissen**      **Kunstfertigkeiten**

**Waffen**      **Werkzeuge**      **Wissen**      **Kunstfertigkeiten**      **Charakter**      **Wissen**      **Kunstfertigkeiten**

**Waffen**      **Werkzeuge**      **Wissen**      **Kunstfertigkeiten**      **Charakter**      **Wissen**      **Kunstfertigkeiten**

**Waffen**      **Werkzeuge**      **Wissen**      **Kunstfertigkeiten**

# Elephants & Abenteuer

## Spiel Charakter Schablott

Spieler  
Datum

Spiel Meister  
Gilde

Charaktername

Heimat

Beruf

Stufe

Bezugswert

EIGENSCHAFTEN					KRÄFTE	
	Stärke	Agilität	Intelligenz	Charisma	Wissen	Wille
13	13	13	13	13	13	13
12	12	12	12	12	12	12
11	11	11	11	11	11	11
10	10	10	10	10	10	10
9	9	9	9	9	9	9
8	8	8	8	8	8	8
7	7	7	7	7	7	7
6	6	6	6	6	6	6
5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1	1
0	0	0	0	0	0	0

Körperliche

Geistige

Magische

Stärke

Agilität

Intelligenz

Charisma

Wissen

Wille

Stärke

Agilität

Intelligenz

Charisma

Wissen

Wille

Stärke

Agilität

Intelligenz

Charisma

Wissen

Wille

Stärke

Agilität

Intelligenz

Charisma

Wissen

Wille

Stärke

Agilität

Intelligenz

Charisma

Wissen

Wille

Stärke

Agilität

Intelligenz

Charisma

Wissen

Wille

Stärke

Agilität

Intelligenz

Charisma

Wissen

Wille

Stärke

Agilität

Intelligenz

Charisma

Wissen

Wille

Stärke

Agilität

Intelligenz

Charisma

Wissen

Wille

Stärke

Agilität

Intelligenz

Charisma

Wissen

Wille

Stärke

Agilität

Intelligenz

Charisma

Wissen

Wille

Stärke

Agilität

Intelligenz

Charisma

Wissen

Wille

Stärke

Agilität

Intelligenz

Charisma

Wissen

Wille

Stärke

Agilität

Intelligenz

Charisma

Wissen

Wille

Stärke

Agilität

Intelligenz

Charisma

Wissen

Wille

Stärke

Agilität

Intelligenz

Charisma

Wissen

Wille

Stärke

Agilität

Intelligenz

Charisma

Wissen

Wille

Stärke

Agilität

Intelligenz

Charisma

Wissen

Wille

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

Elephants & Abenteuer			
Spiel Charakter schreibblatt			
Spieler Datum		Spielmeister Gilde	
Charaktername		Heimat	Beruf
Fähigkeiten		Stärke	
100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300	100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300	100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300	100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300
100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300		100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300	
100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300		100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300	
100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300		100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300	
100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300		100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300	
100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300		100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300	
100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300		100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300	
100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300		100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300	
100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300		100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300	
100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300		100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300	
100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300		100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300	
100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300		100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300	
100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300		100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300	
100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300		100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300	
100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300		100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300	
100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300		100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300	
100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300		100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300	
100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300		100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300	
100 120 140 160 180 200 220 240 260 280 300		100 120 140 160 180 	

# Elephants & Abenteuer

Spieler  
Datum

Spielcharakter  
Spielmeister

Schauspieler  
Gilde

Charaktername  
Heimat

Beruf

Stärke

Skills  
Körpere

	Leben	Stärke	Schleichen	Wandern	Zeichnen	Singen	Handwerk
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

KMPF  
KX

Wandern  
Zeichnen  
Singen  
Handwerk

Stärke  
Schleichen  
Wandern  
Zeichnen  
Singen  
Handwerk

Retten  
Wandern  
Zeichnen  
Singen  
Handwerk

Wandern  
Zeichnen  
Singen  
Handwerk

Stärke  
Schleichen  
Wandern  
Zeichnen  
Singen  
Handwerk

Retten  
Wandern  
Zeichnen  
Singen  
Handwerk

<h1 style="text-align: center;">Elephants &amp; Abenteurer</h1>			
Spiel Charakter schreibblatt Spiel Master		Gilda	
Charaktername: <u>Heinrich</u>		Beruf: <u>Stylo-Schreiber</u>	
<h2 style="text-align: center;">EIGENSCHAFTEN</h2>			
Alter: <u>25</u> Größe: <u>1,78</u> Gewicht: <u>75</u> Haar: <u>Blond</u> Augen: <u>Blau</u> Rasse: <u>Europäer</u> Beruf: <u>Stylo-Schreiber</u> Wohnort: <u>Frankfurt</u>	Persönlichkeit: <u>Schüchtern</u> Intelligenz: <u>Mittel</u> Willen: <u>Unselbständig</u> Gedächtnis: <u>Gut</u> Verstand: <u>Normal</u> Gefühl: <u>Empfindlich</u> Energie: <u>Normal</u>	<h2 style="text-align: center;">KIRCHE</h2> Religion: <u>Katholik</u> Stellung in Kirche: <u>Gläubig</u> Priester: <u>Ja</u>	
<h2 style="text-align: center;">REISUNGSWIRTSCHAFT</h2>			
Name: <u>Stylo-MPF</u> Rasse: <u>XX</u> Aufenthaltsort: <u>Waldlager im Böhmerwald</u> Geschäft: <u>Baum</u> <u>Buchholz</u> TP: <u>1</u> Spezial: <u>Spezial-Auswertung</u> Größter Punkt: <u>Age</u>		Größe: <u>Normal</u> Alter: <u>25</u> Beruf: <u>Stylo-Schreiber</u> Wohnort: <u>Frankfurt</u> Religion: <u>Katholik</u>	Größe: <u>Normal</u> Alter: <u>25</u> Beruf: <u>Stylo-Schreiber</u> Wohnort: <u>Frankfurt</u> Religion: <u>Katholik</u>
Wunden: <u>Keine</u> Krankheiten: <u>Keine</u> Wichtige Wunden in der Hand: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Körper: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Kopf: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Hals: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Brust: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bauch: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Rücken: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bein: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Fuß: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Kopf: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Hals: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Brust: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bauch: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Rücken: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bein: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Fuß: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Kopf: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Hals: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Brust: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bauch: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Rücken: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bein: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Fuß: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Kopf: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Hals: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Brust: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bauch: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Rücken: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bein: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Fuß: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Kopf: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Hals: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Brust: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bauch: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Rücken: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bein: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Fuß: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Kopf: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Hals: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Brust: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bauch: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Rücken: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bein: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Fuß: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Kopf: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Hals: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Brust: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bauch: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Rücken: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bein: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Fuß: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Kopf: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Hals: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Brust: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bauch: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Rücken: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bein: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Fuß: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Kopf: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Hals: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Brust: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bauch: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Rücken: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bein: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Fuß: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Kopf: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Hals: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Brust: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bauch: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Rücken: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bein: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Fuß: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Kopf: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Hals: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Brust: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bauch: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Rücken: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bein: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Fuß: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Kopf: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Hals: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Brust: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bauch: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Rücken: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bein: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Fuß: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Kopf: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Hals: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Brust: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bauch: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Rücken: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bein: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Fuß: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Kopf: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Hals: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Brust: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bauch: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Rücken: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bein: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Fuß: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Kopf: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Hals: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Brust: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bauch: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Rücken: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bein: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Fuß: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Kopf: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Hals: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Brust: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bauch: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Rücken: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bein: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Fuß: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Kopf: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Hals: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Brust: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bauch: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Rücken: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bein: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Fuß: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Kopf: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Hals: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Brust: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bauch: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Rücken: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bein: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Fuß: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Kopf: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Hals: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Brust: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bauch: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Rücken: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bein: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Fuß: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Kopf: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Hals: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Brust: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bauch: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Rücken: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bein: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Fuß: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Kopf: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Hals: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Brust: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bauch: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Rücken: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bein: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Fuß: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Kopf: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Hals: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Brust: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bauch: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Rücken: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bein: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Fuß: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Kopf: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Hals: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Brust: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bauch: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Rücken: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bein: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Fuß: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Kopf: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Hals: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Brust: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Bauch: <u>Keine</u> Wichtige Wunden am Rücken: <u>Keine</u> Wichtige			

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]



# Elephants & Abenteurer

## Spiel-Charakter Schaublatt

Spieler Clara Beatrice Mackesprung Spielmeister Lars G. Schow Gilde Krieg

Datum Charlotte Anne Mackesprung helsingør Carpentierdeltager 5 32

Charaktername Heimat Beruf Stufe Bewegung

Attributswert **EIGENSCHAFTEN**

11	<b>ST</b> Stärke	Angriffsbonus	0	Schadensbonus	0
15	<b>IN</b> Intelligenz	Zusätzlich Sprachen	3	Naturkunde	+2
13	<b>WE</b> Weisheit	Willen	+1	Diplomatie	+2/10
10	<b>GE</b> Geschicklichkeit	Geschoss Anpassung	0	Schützend Bonus	0
10	<b>KO</b> Konstitution	Trefferpunkt Anpassung	0	Körperliches Überleben	83%
9	<b>CH</b> Charisma	Trägerloyalität	-1/0 (max 9)		

**KIRCHE**

Zehnten 46 Gemeindeduxor

Status in der Kirche Kirche

Dehn +2 +2 contra contro  
Priest +4 Einfluss 12%

Erfahrung 4471 Krieger

nächste Stufe 5000

**RETTUNGSWÜRFEL**

Falle/Fallen	Gesamt	Grundwert	Eigen-schaften
	12	12	0
Hypnotisieren			
Angst	11	12	1
Lähmung/Gift/Krankheit	16	16	0
Schande/Verachtung	16	15	-1

**KAMPF**

**RK**

9 Rüstung Getragen Bedingung für die Rüstung  
Geschick Bonus 0 Rückseite 13

**TP**

18 Trefferwürfeltyp w6 Spezielle Anpassungen:

Trefferpunkt Anp. 0

Wunden:

Gesundheit Infektionen Krankheit Fieber

25

**WAFFE** Waffe in der Hand Knu

Waffe angepasst werden um Rüstungen Schaden Kritischer Treffer  
10 12 14 16 18 20 22 24 T gegen Tiere/gegen Mensch gegen Tiere/gegen Mensch

<u>Knu</u>	11	13	15	17	19	20	20	22	1w4 / 1w4	1w6 / 1w6
------------	----	----	----	----	----	----	----	----	-----------	-----------

Platzbedarf 1/2 Reichweite (10) Grösse K Art P Besondere Eigenschaften 12varkbj

angepasst werden um Rüstungen Schaden Kritischer Treffer  
10 12 14 16 18 20 22 24 T gegen Tiere/gegen Mensch gegen Tiere/gegen Mensch

									/	/
--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	---

Platzbedarf Reichweite Grösse Art Besondere Eigenschaften



# Elephants & Abenteurer

## Spiel-Charakter Schaublatt

Spieler Hans Jürgen Spielmeister Lothar G. Schow Gilde Kyge  
 Datum Matthias Willestar Marienlyst Eventyrer H 30

Charaktername Heimat Beruf Stufe Bewegung

### Attributswerte EIGENSCHAFTEN

16	ST Stärke	Angriffsbonus +2	Schadendebonus +3
8	IN Intelligenz	Zusätzlich Sprachen -	Naturkunde -2
13	WE Weisheit	Willen +1	Diplomatie +2/0
7	GE Geschicklichkeit	Geschoss Anpassung +2	Schützend Bonus +2
17	KO Konstitution	Trefferpunkt Anpassung +3	Körperliches Überleben 96%
16	CH Charisma	Trägerloyalität +3/+3 (max 25); fadenmark 14	

### KIRCHE

Zehnten 12 Gemeinde Kyge  
 Status in der Kirche Kirche  
 Einfluss 29%  
 Erfahrung 12177 Kapitel  
 nächste Stufe 13200

### RETTUNGSWÜRFEL

Falle/Fallen	Gesamt	Grundwert	Eigen-schaften
	11	9	-2
Hypnotisieren	5	6	1
Angst	5	8	3
Lähmung/Gift/Krankheit	11	11	(+3)
Schande/Verachtung			

### KAMPF

RK Lederweste  
 5 Rüstung Getragen Bedingung für die Rüstung  
 Geschick Bonus +2 Rückseite 9

TP 93 Trefferwürfeltyp Wb Spezielle Anpassungen:  
 Trefferpunkt Anp. +3 (+3 und 1 manövriert)

Wunden: Infektionen Krankheit Fieber

Gesundheit 42 Infektionen Krankheit Fieber  
Set (kurant)

WAFFE Waffe in der Hand Sabel

Waffe angepasst werden, um Rüstungen Klasse getroffen Schaden gegen Tiere/gegen Mensch Kritischer Treffer gegen Tiere/gegen Mensch

Waffe	10	12	14	16	18	20	22	24	T	Schaden	Kritischer Treffer
Sabel	5	7	9	11	13	15	17	19	20	2w4+3 / 2w6+3	4w4+3 / 4w6+3

Platzbedarf - Reichweite - Grösse u Art's Besondere Eigenschaften  
 Angepasst werden, um Rüstungen Klasse getroffen Schaden Kritischer Treffer  
 10 12 14 16 18 20 22 24 T gegen Tiere/gegen Mensch gegen Tiere/gegen Mensch

Waffe	10	12	14	16	18	20	22	24	T	Schaden	Kritischer Treffer
Geos	9	11	13	15	17	19	20	20	20	2w6 / 2w12	2w10 / 3w12

Platzbedarf 3 Reichweite 60 Grösse u Art's Besondere Eigenschaften



# Elephants & Abenteuer

## Spiel-Charakter Schaublatt

Spieler Per Burre Spielmeister Schau Gilde Kjege

Datum         

Martin Hühnersteine Borup Jagtmeister 8 30  
Charaktername Heimat Beruf Stufe Bewegung

Attributswerte

### EIGENSCHAFTEN

17	<b>ST</b> Stärke	Angriffsbonus	+3	Schaddebonus	+4
11	<b>IN</b> Intelligenz	Zusätzlich Sprachen	1	Naturkunde	(1)
12	<b>WE</b> Weisheit	Willen	+1	Diplomatie	+1/0
15	<b>GE</b> Geschicklichkeit	Geschoss Anpassung	+2	Schützend Bonus	-2
15	<b>KO</b> Konstitution	Trefferpunkt Anpassung	+2	Körperliches Überleben	92%
10	<b>CH</b> Charisma	Trägerloyalität	0/0 (maks 10/15)		

### KIRCHE

Zehnten 112 Gemeinde Kairo  
Status in der Kirche Kirche  
Einfluss 14%  
Ven med kapellan +3  
Erfahrung 8936  
nächste Stufe 9800

### RETTUNGSWÜRFEL

Falle/Fallen	Gesamt	Grundwert	Eigenheiten
	6	8	2
Hypnotisieren	9	10	1
Angst	9	11	2
Lähmung/Gift/Krankheit	12	12	0
Schande/Verachtung			

### KAMPF

RK Kyrads myntet med elfben  
Rüstung Getragen Bedingung für die Rüstung  
Geschick Bonus -2 Rückseite 5

TP

52 Trefferwürfeltyp w8 Spezielle Anpassungen:

Trefferpunkt Anp. +2 Fürer (14/12)

Wunden:         

Gesundheit Infektionen Krankheit Fieber

37

WAFFE Waffe in der Hand Gewer

Waffe angepasst werden um Rüstungen Klasse getroffen Schaden gegen Tiere/gegen Mensch Kritischer Treffer gegen Tiere/gegen Mensch

Gewer	4	6	8	10	12	14	16	18	20	2w6	/ 2w12	2w10	/ 3w12
-------	---	---	---	----	----	----	----	----	----	-----	--------	------	--------

Platzbedarf 3 Reichweite 60 Grösse g Art P Besondere Eigenschaften

angepasst werden um Rüstungen Klasse getroffen Schaden gegen Tiere/gegen Mensch Kritischer Treffer gegen Tiere/gegen Mensch

Polk	5	7	9	11	13	15	17	19	21	1w4+4	/ 1w4+4	1w6+4	/ 1w6+4
------	---	---	---	----	----	----	----	----	----	-------	---------	-------	---------

Platzbedarf 1/2 Reichweite (10) Grösse k Art P Besondere Eigenschaften

Sinne Bewegung

Blick aug Klettern 24

Hören aug Schwimmen 18

Riechen mund Segeln 60

Sekundären Reiten 60

Fähigkeiten Leitung



# Elephants & Abenteurer

## Spiel-Charakter-Schaublatt

Spieler Henry Ingwersen Spielmeister L.G. Schow Gilde Kjege

Datum Gerhard Arff Charaktername Gisseldelf Heimat Expositionen Stufe 7 Bewegung 30 Schritt

Charaktername Heimat Beruf Stufe Bewegung Bewegung

### Attributswert EIGENSCHAFTEN

9	ST Stärke	Angriffsbonus	0	Schadebonus	-1
11	IN Intelligenz	Zusätzlich Sprachen	1	Naturkunde	-
16	WE Weisheit	Willen	+2	Diplomatie	+2/3
12	GE Geschicklichkeit	Geschoss Anpassung	+1	Schützend Bonus	0
10	KO Konstitution	Trefferpunkt Anpassung	0	Körperliches Überleben	80%
16	CH Charisma	Trägerloyalität	+3/3 (max 25); jedem mal x4		

### KIRCHE

Zehnten 8g Gemeinde Nach

Status in der Kirche Kirche

+2 kontra vantro  
Loagn x2 (4 ved kyst)  
Einfluss 19%  
Regel

Erfahrung 7112  
nächste Stufe 7800

### RETTUNGSWÜRFEL

Falle/Fallen	Gesamt	Grundwert	Eigen-schaften
	10	10	0
Hypnotisieren	9	11	2
Angst			
Lähmung/Gift/Krankheit	12	12	0
Schande/Verachtung	11	11	(+3)

### KAMPF

RK Ladegabe holländisch mit

7 Rustling Getragen Bedingung für die Rüstung  
Geschick Bonus 0 Rückseite 11

TP Trefferwürfeltyp w8 Spezielle Anpassungen:

31 Trefferpunkt Anp. 0

Wunden:

Gesundheit Infektionen Krankheit Fieber  
25 Tierantibiotika

WAFTE Waffe in der Hand Pistol

Waffe Angepasst werden um Rüstungen Klasse getroffen Schaden Kritischer Treffer  
10 12 14 16 18 20 22 24 T gegen Tiere/gegen Mensch gegen Tiere/gegen Mensch

Sabel	7	9	11	13	15	17	19	20	20	2w4-1/ 2w6-1	4w4-1/ 4w6-1
-------	---	---	----	----	----	----	----	----	----	--------------	--------------

Platzbedarf - Reichweite - Grösse M Art S Besondere Eigenschaften  
Angepasst werden um Rüstungen Klasse getroffen Schaden Kritischer Treffer  
10 12 14 16 18 20 22 24 T gegen Tiere/gegen Mensch gegen Tiere/gegen Mensch

Pistol	5	7	9	11	13	15	17	19	20	1w6 / 1w8	3w6 / 3w8
--------	---	---	---	----	----	----	----	----	----	-----------	-----------

Platzbedarf 1 Reichweite 30 Grösse < Art P Besondere Eigenschaften 2drueller

Sinne Bewegung

Blick nüchtern Klettern 12

Hören scharf Schwimmen 12

Riechen ung Segeln 75

Schuldären Reiten 60

Fähigkeiten: Schreier



# Elephants & Abenteurer

## Spiel-Charakter Schaublatt

Spieler Joseph Wütke Spielmeister J. Z. Thauer Gilde Kuge

Datum Friedrich Grüner Bayern Jagdmeter 6 30 (35)  
Charaktername Heimat Beruf Stufe Bewegung

### Attributs-werte EIGENSCHAFTEN

16	ST Stärke	Angriffsbonus +2	Schadefbonus +3
12	IN Intelligenz	Zusätzlich Sprachen 2	Naturkunde +1
10	WE Weisheit	Willen 0	Diplomatie 0
15	GE Geschicklichkeit	Geschoss Anpassung +2	Schützend Bonus -2
9	KO Konstitution	Trefferpunkt Anpassung -1	Körperliches Überleben 81%
12	CH Charisma	Trägerloyalität +2/10 (muls 15); <sup>cap</sup> <sub>uttenmark</sub>	

### KIRCHE

Zehnten 7c Gemeinde Bayern  
Status in der Kirche Kirche  
+4 kontra uastro Einfluss 9%  
-2 kontra protestanter Kirche  
Erfahrung 5423 Bay  
nächste Stufe 6600

### RETTUNGSWÜRFEL

Fälle/Fallen	Gesamt	Grundwert	Eigen-schaften
	8	10	2
Hypnotisieren			
Angst	12	12	0
Lähmung/Gift/Krankheit	14	13	-1
Schande/Verachtung	14	14	

### KAMPF

RK trudelt Laderglocke ned neller  
3 Rüsting Getragen Bedingung für die Rüstung  
Geschick Bonus -2 Rückseite 7

TP Trefferwürfeltyp w8 Spezielle Anpassungen:  
29 Trefferpunkt Anp. -1

Wunden:

Gesundheit Infektionen Krankheit Fieber  
22 (Köln) mild

WAFTE Waffe in der Hand hugget

Waffe angepasst werden um Rüstungen Schaden Kritischer Treffer  
10 12 14 16 18 20 22 24 T gegen Tiere/gegen Mensch gegen Tiere/gegen Mensch

Jagdgewehr	6	8	10	12	14	16	18	20	20	2w12	/2w6	3w12	/2w10
------------	---	---	----	----	----	----	----	----	----	------	------	------	-------

Platzbedarf 3 Reichweite 60 Grösse g Art P Besondere Eigenschaften +4 kontra Tiere  
angepasst werden um Rüstungen Schaden Kritischer Treffer  
10 12 14 16 18 20 22 24 T gegen Tiere/gegen Mensch gegen Tiere/gegen Mensch

hugget	5	7	9	11	13	15	17	19	20	1w6+3	/1w8+1w6+3	1w8+3	/2w8+1w6+3
--------	---	---	---	----	----	----	----	----	----	-------	------------	-------	------------

Platzbedarf 1 Reichweite - Grösse M Art S Besondere Eigenschaften



# Elephants & Abenteuer

## Spiel-Charakter-Schaublatt

**Spieler** Erik Sogaard **Spielmeister** J.F.Z. Thussen **Gilde** Kyngs Rødder  
**Datum** \_\_\_\_\_ **Zeitraum** \_\_\_\_\_ **Professoren** Detlag 10 30  
**Charaktername** Jesper Petersen **Heimat** \_\_\_\_\_ **Beruf** \_\_\_\_\_ **Stufe** \_\_\_\_\_ **Bewegung** \_\_\_\_\_

### Attributswerte EIGENSCHAFTEN

13	<b>ST</b> Stärke	Angriffsbonus	0	Schadensbonus	+1
12	<b>IN</b> Intelligenz	Zusätzlich Sprachen	2	Naturkunde	+1
14	<b>WE</b> Weisheit	Willen	+1	Diplomatie	+2/11
10	<b>GE</b> Geschicklichkeit	Geschoss Anpassung	0	Schützender Bonus	0
10	<b>KO</b> Konstitution	Trefferpunkt Anpassung	0	Körperliches Überleben	83%
11	<b>CH</b> Charisma	Trägerloyalität	+1/0 (max 10/15); vorknack		

### KIRCHE

**Zehnten** 12x **Gemeinde** Aalborg  
**Status in der Kirche** Kirche  
**Einfluss** +3 (alligday +4) 21%  
**Erfahrung** 9929 Maniged +2/12  
**nächste Stufe** 1000

### RETTUNGSWÜRFEL

Fälle/Fallen	Gesamt	Grundwert	Eigenheiten
	8	8	0
Hypnotisieren			
Angst	7	8	1
Lähmung/Gift/Krankheit	12	12	0
Schande/Verachtung	9	10	1

### KAMPF

**RK** \_\_\_\_\_

**9** **Rüstung** Getragen **Bedingung für die Rüstung**  
**Geschick Bonus** 0 **Rückseite** 13

**TP** \_\_\_\_\_

**35** **Trefferwürfeltyp** w6 **Spezielle Anpassungen:**

**Trefferpunkt Anp.** 0

**Wunden:** \_\_\_\_\_

**Gesundheit** Infektionen Krankheit Fieber  
Dürst Knochen Rheumatismus

**25**

**WAFFE** **Waffe in der Hand** Kelle

**Waffe** angepasst werden, um Rüstungen Schaden Kritischer Treffer  
10 12 14 16 18 20 22 24 gegen Tiere/gegen Mensch gegen Tiere/gegen Mensch

Kelle	8	10	12	14	16	18	20	22	24	1w10+1 / 1w6+1	1w12+1 / 2w6+1
-------	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----------------	----------------

**Platzbedarf** 2 **Reichweite** (20) **Grösse** K **Art** B **Besondere Eigenschaften** sechshöcker  
angepasst werden, um Rüstungen Schaden Kritischer Treffer  
10 12 14 16 18 20 22 24 gegen Tiere/gegen Mensch gegen Tiere/gegen Mensch

										/	/
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	---

**Platzbedarf** - **Reichweite** (20) **Grösse** K **Art** B **Besondere Eigenschaften**



# Elephants & Abenteurer

## Spiel-Charakter-Schaublatt

Spieler Matthias Wolfgang Spielmeister Thausen Gilde Kjeger  
Datum \_\_\_\_\_

Datum	1941		Jahre		Stufe		Klasse	
Charaktername	Heimat		Beruf		Stufe		Bewegung	
	1941		Beruf		Stufe		Bewegung	
	1941		Beruf		Stufe		Bewegung	

# Attributs- WERT EIGENSCHAFTEN

## EIGENSCHAFTEN

# KIRCHE

12	<b>ST</b> Stärke
8	<b>IN</b> Intelligenz
13	<b>WE</b> Weisheit
17	<b>GE</b> Geschicklichkeit
17	<b>KO</b> Konstitution
7	<b>CH</b> Charisme

Angriffsbonus	0	Schadebonus	0
Zusätzlich Sprachen	-	Naturkunde	-2
Willen	+1	Diplomatie	+2%
Geschoss Anpassung	+3	Schützend bonus	-3
Trefferpunkte Anpassung	+3	Körperliches Überleben	99%
Trägerloyalität	-2/-3 (max 3)		

Zehnten 10h Gemeinde Adlung

Status in der Kirche	Kirche Einfluss
	79%

Ephedra (graspluch mit Dornstachel) Reich Kugel

Erfahrung 7415  
 nächste Stufe 8800

# RETTUNGSWÜRF

KAMPF

RK Ride-jahke need nitter

3 Rusting Getragen Bedingung für die Rüstung  
Geschick Bonus -3 Rückseite 7

TP Trefferwürfeltyp w10 Spezielle Anpassungen:

Treffpunkt Abp. +3 \_\_\_\_\_

Wunden: \_\_\_\_\_

Gesundheit Infektionen Krankheit Fieber  
41 Leb & Lopper

WAFFE Waffe in der Hand Pistol

[illegible]

Label	8	10	12	14	16	18	20	20	20	2u4 / 2u6	4u4 / 4u6
-------	---	----	----	----	----	----	----	----	----	-----------	-----------

Platzbedarf - Reichweite - Grösse u. Art, Besondere Eigenschaften

Angepasst werden, um Rüstungen								Schaden	Kritischer Treffer
Klasse getroffen								gegen Tiere / gegen Mensch	gegen Tiere / gegen Mensch
10	12	14	16	18	20	22	24	T	

Pistol	5	7	9	11	13	15	17	19	20	1w6	/	2w6	3w6	/	3w8
--------	---	---	---	----	----	----	----	----	----	-----	---	-----	-----	---	-----

Platzbedarf 1 Reichweite 30 Grösse K Art p Besondere Eigenschaften 12 Quellen

Fälle/ Fällen	Gesamt	Grund- wert	Eigen- schaften
	8	11	3
Hypnotisieren/ Angst	7	8	1
Lähmung/ Gift/ Krankheit	6	9	3
Schande/ Verachtung	13	13	(2)



# Elephants & Abenteurer

## Spiel-Charakter-Schaublatt

Spieler Alfred S. Petersen Spielmeister Thauren Gilde Kjorge

Datum Henrik Jensen Rokide Erfahrung 4 30 sterkt

Charaktername Heimat Beruf Stufe Bewegung

### Attributswerte EIGENSCHAFTEN

10	ST Stärke	Angriffsbonus	0	Schadbonus	0
12	IN Intelligenz	Zusätzlich Sprachen	2	Naturkunde	+1
17	WE Weisheit	Willen	+3	Diplomatie	+3/43
11	GE Geschicklichkeit	Geschoss Anpassung	0	Schützend Bonus	0
10	KO Konstitution	Trefferpunkt Anpassung	0	Körperliches Überleben	83%
17	CH Charisma	Trägerloyalität	+4 (max 30); edennah <sup>xy</sup> <sup>xy</sup>		

### KIRCHE

Zehnten 10a Gemeinde Tobenhausen  
 Status in der Kirche Kirche  
4 (Sogn x3, Kapel x2) Einfluss 22%  
Prast x2  
 Erfahrung 2072 Sogn x2  
 nächste Stufe 4500

### RETTUNGSWÜRFEL

Fälle/Fallen	Gesamt	Grundwert	Eigen-schaften
	12	12	0
Hypnotisieren			
Angst	10	13	3
Lähmung/Gift/Krankheit	15	15	0
Schande/Verachtung	10	14	4

### KAMPF

RK Kynas rudar  
 3 Rüstung Getragen Bedingung für die Rüstung  
 Geschick Bonus 0 Rückseite 7

TP 18 Trefferwürfeltyp w8 Spezielle Anpassungen:  
 Trefferpunkt Anp. 0

Wunden:

Gesundheit 25 Infektionen Sevessge Krankheit Fieber

WAFTE Waffe in der Hand Pisdel

Waffe angepasst werden um Rüstungen Klasse getroffen Schaden Kritischer Treffer  
 10 12 14 16 18 20 22 24 T gegen Tiere/gegen Mensch gegen Tiere/gegen Mensch

Sabel	8	10	12	14	16	18	20	20	20	2w4 / 2w6	4w4 / 4w6
-------	---	----	----	----	----	----	----	----	----	-----------	-----------

Platzbedarf - Reichweite - Grösse M Art 8 Besondere Eigenschaften  
 Angepasst werden um Rüstungen Klasse getroffen Schaden Kritischer Treffer  
 10 12 14 16 18 20 22 24 T gegen Tiere/gegen Mensch gegen Tiere/gegen Mensch

Pisdel	8	10	12	14	16	18	20	20	20	1w6 / 1w8	3w6 / 3w8
--------	---	----	----	----	----	----	----	----	----	-----------	-----------

Platzbedarf 1 Reichweite 30 Grösse 4 Art P Besondere Eigenschaften 12weller

Sinne Bewegung  
 Blick sharp Klettern 15  
 Hören ung Schwimmen 21  
 Riechen sharp Segeln 45  
 Sekundären Reiten 60  
 Fähigkeiten vaver



# Elephants & Abenteurer

## Spiel-Charakter-Schaublatt

**Spieler** Lars Mikkelsen **Spielmeister** August **Gilde** Kroge

Datum 7.11.2019 Wisting-Brackdorf Stille Stige

Jens Blume hæder Ekspertise 10 33

<u>Charaktername</u>	<u>Heimat</u>	<u>Beruf</u>	<u>Stufe</u>	<u>Bewegung</u>

# Attributs- wert EIGENSCHAFTEN

# KIRCHE

9	<b>ST</b> Stärke	Angriffsbonus	0	Schadebonus	-7
9	<b>IN</b> Intelligenz	Zusätzlich Sprachen	←	Naturkunde	-1
15	<b>WE</b> Weisheit	Willen	+2	Diplomatie	+2/2
12	<b>GE</b> Geschicklichkeit	Geschoss Anpassung	+1	Schützend Bonus	0
10	<b>KO</b> Konstitution	Trefferpunkt Anpassung	0	Körperliches Überleben	83%
18	<b>CH</b> Charisma	Trägerloyalität	+5 (max 40) / jedem x4, by x2		

Zehnten of Gemeinde Luxor

Status in der Kirche Kirche

Uren med biskop (sag-3)  
ingen sjølere

Einfluss  
3%  
Kapel, sag-2

Erfahrung 13299 Post             
 nächste Stufe 14800

# RETTUNGSWÜRF

КАМРЪ

RK Ridejakh

8 Rusting Getragen Bedingung für die Rustung  
Geschick Bonus 0 Rückseite 12

TP Trefferwürfeltyp w8 Spezielle Anpassungen:

Treffpunkt Anp. 0 \_\_\_\_\_

Wunden: \_\_\_\_\_

Gesundheit    Infektionen    Krankheit    Fieber

25

WAFFE Waffe in der Hand Label

Waffe Angepasst werden, um Rüstungen Klasse getroffen Schaden Kritischer Treffer  
10 12 14 16 18 20 22 24 T gegen Tiere/gegen Mensch gegen Tiere/gegen Mensch

Sabel	5	7	9	11	13	15	17	19	20	2w4-1/ 2w6-1	4w4-1/4w6-1
-------	---	---	---	----	----	----	----	----	----	--------------	-------------

Platzbedarf - Reichweite - Grösse u. Art d. Besondere Eigenschaften

[illegible]

Pistol	3	5	7	9	11	13	15	17	20	1w6	/	1w8	3w6	/	3w8
--------	---	---	---	---	----	----	----	----	----	-----	---	-----	-----	---	-----

Platzbedarf 1 Reichweite 30 Grösse \* 2 Art P Besondere Eigenschaften 12 dueller

Fälle/ Fällen	Gesamt	Grund- wert	Eisen- schaften
	8	8	0
Hypnotisieren Angst	7	9	2
Lähmung/ Gift/ Krankheit	10	10	0
Schande/ Verachtung	9	9	(+5)

Sinne      Bewegung

Blick weg Klettern 24

Hören wohl Schwimmen 12

Riechen stark	Segeln	60
Schiffen		

Sekundären Keiten 60  
Fähigkeiten: anbauer

Kritischer Treffer



# Elephants & Abenteurer

## Spiel-Charakter Schaublatt

Spieler Kristine Larsen Spielmeister August Gilde Kjorge

Datum Donne Larsen Wisting-Bochdorf

Charaktername Ally Heimat Eventyrer Beruf 3 Stufe 35 Bewegung

Attributs-  
wert

### EIGENSCHAFTEN

10	<b>ST</b> Stärke	Angriffsbonus	0	Schadebonus	0
11	<b>IN</b> Intelligenz	Zusätzlich Sprachen	1	Naturkunde	-
14	<b>WE</b> Weisheit	Willen	+1	Diplomatie	+2/+1
13	<b>GE</b> Geschicklichkeit	Geschoss Anpassung	+1	Schützend Bonus	-1
18	<b>KO</b> Konstitution	Trefferpunkt Anpassung	+5	Körperliches Überleben	99%
12	<b>CH</b> Charisma	Trägerloyalität	+2/0 (mabs 15); wildwunde, ack		

### KIRCHE

Zehnten 10x Gemeinde Luxor

Status in der Kirche Kirche

-2 ved kirur  
+2 kunu helwing  
Einfluss 4%  
Kiluring

Erfahrung 2688

nächste Stufe 3000

### RETTUNGSWÜRFEL

Fälle/ Fallen	Gesamt 13	Grund- wert 14	Eigen- schaften 1
Hypnotisieren	10	11	1
Angst	7	12	5
Lähmung/ Gift/ Krankheit	16	16	(12)
Schande/ Verachtung			

### KAMPF

RK Lederjähler

8 Rusting Getragen Bedingung für die Rüstung

Geschick Bonus -1 Rückseite 12

TP

32 Trefferwürfeltyp w 12 Spezielle Anpassungen:

Trefferpunkt Anp. +5 Ved 30. Jgang +3/w8

Wunden:

Gesundheit 45 Infektionen Krankheit Fieber

WAFTE Waffe in der Hand Sabel

Waffe

Angepasst werden, um Rüstungen Klasse getroffen Schaden Kritischer Treffer

	10	12	14	16	18	20	22	24	T	gegen Tiere/	gegen Mensch	gegen Tiere/	gegen Mensch
Sabel	12	14	16	18	20	20	20	22	-	2w4	/ 2w6	4w4	/ 4w6

Platzbedarf - Reichweite - Grösse u Art s Besondere Eigenschaften

Angepasst werden, um Rüstungen Klasse getroffen Schaden Kritischer Treffer

	10	12	14	16	18	20	22	24	T	gegen Tiere/	gegen Mensch	gegen Tiere/	gegen Mensch
Piibel	11	13	15	17	19	20	20	21	-	1w6	/ 1w8	3w6	/ 3w8

Platzbedarf 1 Reichweite 20 Grösse u Art 0 Besondere Eigenschaften +2 dueller



# Elephants & Abenteurer

## Spiel-Charakter Schaublatt

Spieler Rikke Pedersen Spielmeister a.w.B. Gilde Kjege

Datum \_\_\_\_\_

Laura Pedersen Store Heddinge Udforsker 5 30  
Charaktername Heimat Beruf Stufe Bewegung

### Attributswert EIGENSCHAFTEN

10	<b>ST</b> Stärke	Angriffsbonus	0	Schaddebonus	0
11	<b>IN</b> Intelligenz	Zusätzlich Sprachen	1	Naturkunde	-
14	<b>WE</b> Weisheit	Willen	+1	Diplomatie	+2/1
16	<b>GE</b> Geschicklichkeit	Geschoss Anpassung	+3	Schützend Bonus	-3
13	<b>KO</b> Konstitution	Trefferpunkt Anpassung	+1	Körperliches Überleben	89%
12	<b>CH</b> Charisma	Trägerloyalität	+2/10 (max 15)		

### KIRCHE

Zehnten 12 Gemeinde Luxor  
Status in der Kirche Kirche  
+4 keine vantro Einfluss +1%  
Erfahrung 5463  
nächste Stufe 6200

### RETTUNGSWÜRFEL

Falle/Fallen	Gesamt	Grundwert	Eigen-Schaften
	8	11	3
Hypnotisieren			
Angst	12	13	1
Lähmung/Gift/Krankheit	10	11	1
Schande/Verachtung	15	15	(12)

### KAMPF

RK \_\_\_\_\_

6 Rüstung Getragen Bedingung für die Rüstung  
Geschick Bonus -3 Rückseite 10

TP \_\_\_\_\_

48 Trefferwürfeltyp 12 Spezielle Anpassungen:

Trefferpunkt Anp. +3

Wunden: \_\_\_\_\_

Gesundheit Infektionen Krankheit Fieber

32

WAFFE Waffe in der Hand Ohra

Waffe angepasst werden, um Rüstungen Klasse getroffen Schaden Kritischer Treffer  
10 12 14 16 18 20 22 24 T gegen Tiere/gegen Mensch gegen Tiere/gegen Mensch

Ohra	10	12	14	16	18	20	22	24	T	1w8	/1w8+1w4	1w12	/2w8+1w4
------	----	----	----	----	----	----	----	----	---	-----	----------	------	----------

Platzbedarf 2 Reichweite - Grösse g Art 5 Besondere Eigenschaften +4 Schw

angepasst werden, um Rüstungen Klasse getroffen Schaden Kritischer Treffer  
10 12 14 16 18 20 22 24 T gegen Tiere/gegen Mensch gegen Tiere/gegen Mensch

Kne	10	12	14	16	18	20	22	24	T	1w4	/1w4	1w6	/1w6
-----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	-----	------	-----	------

Platzbedarf 1/2 Reichweite (15) Grösse k Art P Besondere Eigenschaften +2 vantog

Sinne Bewegung

Blick klar Klettern 15

Hören mittel Schwimmen 24

Riechen ung Segeln 45

Sekundären Reiten 60

Fähigkeiten: fliege



# Elephants & Abenteurer

## Spiel-Charakter Schaublatt

Spieler Niels Jensen Spielmeister Wessing-Bockhoff Gilde Kjgg

Datum Frederik Hansen

Charaktername Heimat Polen Beruf Jahrhundert 7 Stufe 30 Bewegung

Attributswert

### EIGENSCHAFTEN

18	<b>ST</b> Stärke	Angriffsbonus +3	Schadendebonus +5
12	<b>IN</b> Intelligenz	Zusätzlich Sprachen 2	Naturkunde +1
11	<b>WE</b> Weisheit	Willen 0	Diplomatie 0
14	<b>GE</b> Geschicklichkeit	Geschoss Anpassung +1	Schützend Bonus -1
15	<b>KO</b> Konstitution	Trefferpunkt Anpassung +2	Körperliches Überleben 92%
12	<b>CH</b> Charisma	Trägerloyalität +2/+0 (max 15), wildmark	

### KIRCHE

Zehnten 85 Gemeinde Luxer  
 Status in der Kirche Kirche  
 Einfluss 120%  
 Erfahrung 7499 Dejn  
 nächste Stufe 800

### RETTUNGSWÜRFEL

Fälle/Fallen	Gesamt	Grundwert	Eigen-schaften
	7	8	1
Hypnotisieren			
Angst	10	10	0
Lähmung/Gift/Krankheit	9	11	2
Schande/Verachtung	12	12	(+2)

### KAMPF

RK Kyrads

2 Rusting Getragen Bedingung für die Rustung  
 Geschick Bonus -1 Rückseite 6

TP

46 Trefferwürfeltyp w8 Spezielle Anpassungen:

Trefferpunkt Anp. +2

Wunden:

Gesundheit Infektionen Krankheit Fieber

37

WAFFE Waffe in der Hand Jagtriffel

Waffe angepasst werden, um Rüstungen Klasse getroffen Schaden gegen Tiere/gegen Mensch Kritischer Treffer gegen Tiere/gegen Mensch

	10	12	14	16	18	20	22	24	T	2w12	/2w6	3w12	/2w10
--	----	----	----	----	----	----	----	----	---	------	------	------	-------

Platzbedarf 3 Reichweite 60 Grösse G Art 10 Besondere Eigenschaften 4 kontra Tiere

angepasst werden, um Rüstungen Klasse getroffen Schaden gegen Tiere/gegen Mensch Kritischer Treffer gegen Tiere/gegen Mensch

	10	12	14	16	18	20	22	24	T	1w4+5	/1w4+5	1w6+5	/1w6+5
--	----	----	----	----	----	----	----	----	---	-------	--------	-------	--------

Platzbedarf 1/2 Reichweite (10) Grösse < Art 10 Besondere Eigenschaften 12 unverletzt

Sinne Bewegung

Blick sharp Klettern 18

Hören sharp Schwimmen 18

Riechen wohl Segeln 45

Sekundären Reiten 45

Fähigkeiten: flücht



# Elephants & Abenteuer

## Spiel-Charakter-Schaublatt

**Spieler** Hans Ploug **Spielmeister** Johannes  
**Datum** h. f. Engeli **Gilde** Kyng

<u>Belge Pil</u>	<u>Adress</u>	<u>Eventgror</u>	<u>7</u>	<u>30</u>
Charaktername	Heimat	Beruf	Stufe	Bewegung
2				

Attributs-  
wert

## EIGENSCHAFTEN

# KIRCHE

15	ST Stärke	Angriffsbonus	+1	Schadebonus	+3
10	IN Intelligenz	Zusätzlich Sprachen	-	Naturkunde	-
11	WE Weisheit	Willen	0	Diplomatie	0
14	GE Geschicklichkeit	Geschoss Anpassung	+1	Schützend Bonus	-1
16	KO Konstitution	Trefferpunkt Anpassung	+3	Körperliches Überleben	94%
13	CH Charisma	Trägerloyalität	+2/0 (max 15/20); edemach x3		

Zehnten 6a Gemeinde Roskilde

Status in der Kirche	Kirche
+4 contra contro	Einfluss -14%
	(Wachstum)

Erfahrung 6869  
nächste Stufe 7400

# RETTUNGSWÜRF

Fälle/ Fällen	Gesamt	Grund- wert	Eigen- schaften
	10	11	1
Hypnotisieren , Angst	8	8	0
Lähmung/ Gift/ Krankheit	6	9	3
Schande/ Verachtung	11	13	+2

KAMPF

RK Vatteret Jakke Amish

7 Rusting Getragen Bedingung für die Rustung  
Geschick Bonus -1 Rückseite 11

TP Trefferwürfeltyp  $w_{10}$  Spezielle Anpassungen:

Treffpunkt Anp. +3

Wunden: \_\_\_\_\_

Gesundheit	Infektionen	Krankheit	Fieber
40		Gut	mild

WAFFE Waffe in der Hand Riffle

<b>Waffe</b>	angepasst werden um Rüstungen						Schaden	Kritischer Treffer			
	10	12	14	16	18	20	22	24	T	gegen Tiere / gegen Mensch	gegen Tiere / gegen Mensch

Sabel	8	10	12	14	16	18	20	20	20	$2u4+3 / 2u6+3$	$4u4+3 / 4u6+3$
-------	---	----	----	----	----	----	----	----	----	-----------------	-----------------

Platzbedarf — Reichweite — Grösse Art: Besondere Eigenschaften

Angepasst werden, um Rüstungen								Schaden	Kritischer Treffer
					Klasse getroffen				
10	12	14	16	18	20	22	24	T gegen Tiere / gegen Mensch gegen Tiere / gegen Mensch	

Riffel	8	10	12	14	16	18	20	20	20	2w6	/	2w12	2w10	/	3w12
--------	---	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	---	------	------	---	------

Platzbedarf 3 Reichweite 45 Grösse 9 Art P Besondere Eigenschaften 12 gefahren



# Elephants & Abenteuer

## Spiel-Charakter-Schaublatt

Spieler Mads Elmholz Spielmeister J.F. Engberg Gilde Kjege  
 Datum \_\_\_\_\_

Jakob Nedergaard Siering Jagdmeter 5 33  
 Charaktername Heimat Beruf Stufe Bewegung

### Attributswert EIGENSCHAFTEN

76	<b>ST</b> Stärke	Angriffsbonus +2	Schadefbonus +3
72	<b>IN</b> Intelligenz	Zusätzlich Sprachen 2	Naturkunde +1
9	<b>WE</b> Weisheit	Willen -1	Diplomatie 0
13	<b>GE</b> Geschicklichkeit	Geschoss Anpassung +1	Schützend Bonus -1
14	<b>KO</b> Konstitution	Trefferpunkt Anpassung +1	Körperliches Überleben 90%
7	<b>CH</b> Charisma	Trägerloyalität -2/-3 (max 5)	

### KIRCHE

Zehnten 22 Gemeinde Kairo  
 Status in der Kirche Kirche  
 Einfluss 7%  
 Erfahrung 4724  
 nächste Stufe 5200

### RETTUNGSWÜRFEL

Falle/Fallen	Gesamt 9	Grundwert 10	Eigen-schaften 1
Hypnotisieren	13	12	-1
Angst	12	13	1
Lähmung/Gift/Krankheit	16	14	-2
Schande/Verachtung			

### KAMPF

RK Kyreds Lukas  
2 Rüsting Getragen Bedingung für die Rüstung  
Geschick Bonus -1 Rückseite 6

TP 28 Trefferwürfeltypus Spezielle Anpassungen:  
Trefferpunkt Anp. +1

Wunden: \_\_\_\_\_

Gesundheit 35 Infektionen Krankheit Fieber  
Red feberset nüchtern

WAFTE Waffe in der Hand Jagdgewehr

Waffe angepasst werden, um Rüstungen Schaden Kritischer Treffer  
10 12 14 16 18 20 22 24 T gegen Tiere/gegen Mensch gegen Tiere/gegen Mensch

Jagdgewehr	9	10	12	14	16	18	20	20	20	2w12	/ 2w6	3w12	/ 2w10
------------	---	----	----	----	----	----	----	----	----	------	-------	------	--------

Platzbedarf 3 Reichweite 60 Grösse G Art P Besondere Eigenschaften  
angepasst werden, um Rüstungen Schaden Kritischer Treffer  
10 12 14 16 18 20 22 24 T gegen Tiere/gegen Mensch gegen Tiere/gegen Mensch

Kelle	7	9	11	13	15	17	19	20	20	1w10+3	/ 1w6+3	1w12+3	/ 2w6+3
-------	---	---	----	----	----	----	----	----	----	--------	---------	--------	---------

Platzbedarf 2 Reichweite (w) Grösse K Art B Besondere Eigenschaften +2 nüchtern



# Elephants & Abenteurer

## Spiel-Charakter Schaublatt

Spieler Paul Pedersen Spielmeister Enging Gilde Kyge

Datum Kosten Udgjaard

Bornholm Udfoerher 8 30  
Charaktername Heimat Beruf Stufe Bewegung

Attributs-  
wert

### EIGENSCHAFTEN

16	<b>ST</b> Stärke	Angriffsbonus +2	Schadebonus +3
12	<b>IN</b> Intelligenz	Zusätzlich Sprachen 2	Naturkunde +1
10	<b>WE</b> Weisheit	Willen 0	Diplomatie 0
16	<b>GE</b> Geschicklichkeit	Geschoss Anpassung +3	Schützend Bonus -3
15	<b>KO</b> Konstitution	Trefferpunkt Anpassung +2	Körperliches Überleben 92%
11	<b>CH</b> Charisma	Trägerloyalität +1/6 (maks 10/15); vildmark	

### KIRCHE

Zehnten 46 Gemeinde Kobenhavn  
Status in der Kirche Kirche  
-2 (kattol) Einfluss 12%  
Erfahrung 2223 nybegynd  
nächste Stufe 2800

### RETTUNGSWÜRFEL

Fälle/Fallen	Gesamt	Grundwert	Eigen-schaften
Hypnotisieren	7	10	3
Angst	11	11	0
Lähmung/Gift/Krankheit	8	10	2
Schande/Verachtung	11	12	1

### KAMPF

RK Lederer

4 Rusting Getragen Bedingung für die Rustung  
Geschick Bonus -3 Rückseite 8

TP

68 Trefferwürfeltyp w12 Spezielle Anpassungen:

Trefferpunkt Anp. +2

Wunden:

Gesundheit 37 Infektionen Krankheit Fieber  
dogar

WAFFE Waffe in der Hand Oks

Waffe angepasst werden, um Rüstungen Klasse getroffen Schaden gegen Tiere/gegen Mensch Kritischer Treffer gegen Tiere/gegen Mensch

Oks	6	8	10	12	14	16	18	20	20	1w8+3 / 1w8+1w4+3	1w12+3 / 2w8+1w4+3
-----	---	---	----	----	----	----	----	----	----	-------------------	--------------------

Platzbedarf 2 Reichweite - Grösse g Art S Besondere Eigenschaften nyshov  
Angepasst werden, um Rüstungen Klasse getroffen Schaden gegen Tiere/gegen Mensch Kritischer Treffer gegen Tiere/gegen Mensch

Kni	6	8	10	12	14	16	18	20	20	1w4+3 / 1w4+3	1w6+3 / 1w6+3
-----	---	---	----	----	----	----	----	----	----	---------------	---------------

Platzbedarf 1/2 Reichweite (10) Grösse k Art P Besondere Eigenschaften nyshov

Sinne Bewegung

Blick mittel Klettern 24

Hören skarp Schwimmen 15

Riechen mittel Segeln 45

Sekundären Reiten 60

Fähigkeiten: skoleber



# Elephants & Abenteuer

## Spiel-Charakter-Schaublatt

Spieler Anders Bonlatte Spielmeister Engel Gilde Kyge

Datum Julius Asser Nature Expeditionsdeltager 7 30

Charaktername Heimat Beruf Stufe Bewegung

### Attributs-werte EIGENSCHAFTEN

12	<b>ST</b> Stärke	Angriffsbonus	0	Schadefbonus	0
11	<b>IN</b> Intelligenz	Zusätzlich Sprachen	1	Naturkunde	-
14	<b>WE</b> Weisheit	Willen	+1	Diplomatie	+2/+1
13	<b>GE</b> Geschicklichkeit	Geschoss Anpassung	+1	Schützend Bonus	-1
9	<b>KO</b> Konstitution	Trefferpunkt Anpassung	-1	Körperliches Überleben	81%
12	<b>CH</b> Charisma	Trägerloyalität	+2/+0 (max 15); <sup>case</sup> <sub>ultimach</sub>		

### KIRCHE

Zehnten 9x Gemeide Rom

Status in der Kirche Kirche

2w6 vantro (+2 ved kyst) Einfluss 6%

Erfahrung 6688

nächste Stufe 7400

### RETTUNGSWÜRFEL

Falle/Fallen	Gesamt	Grundwert	Eigen-schaften
	9	10	1
Hypnotisieren			
Angst	9	10	1
Lähmung/Gift/Krankheit	15	14	-1
Schande/Verachtung	11	13	2

### KAMPF

RK Brustpanzer stärket weid ritter

1 Rüsting Getragen Bedingung für die Rüstung

Geschick Bonus -1 Rückseite 5

TP Trefferwürfeltyp w6 Spezielle Anpassungen:

18 Trefferpunkt Anp. -1

Wunden:

Gesundheit Infektionen Krankheit Fieber

22 12 ved fegt (TB) nude

WAFFE Waffe in der Hand Ohse

Waffe angepasst werden um Rüstungen Schaden Kritischer Treffer

	10	12	14	16	18	20	22	24	T	gegen Tiere	gegen Mensch	gegen Tiere	gegen Mensch
Ohse	10	12	14	16	18	20	20	20	21	1w8	/ 1w8+1w4	1w12	/ 1w8+1w4

Platzbedarf 1 Reichweite - Grösse 9 Art 5 Besondere Eigenschaften +4/skav

angepasst werden um Rüstungen Schaden Kritischer Treffer

	10	12	14	16	18	20	22	24	T	gegen Tiere	gegen Mensch	gegen Tiere	gegen Mensch
Kelle										/	/	/	/

Platzbedarf Reichweite Grösse Art Besondere Eigenschaften



# Elephants & Abenteuer

## Spiel-Charakter Schaublatt

Spieler Eline Sittay-Thomes Spielmeister Johannes Engler Gilde Kjege

Datum \_\_\_\_\_

Andreas Thomasne Brochland

Odense

Eurtyger

9

33 sheets

Charaktername Heimat Beruf Stufe Bewegung

Attributswerte

### EIGENSCHAFTEN

### KIRCHE

10	<b>ST</b> Stärke
15	<b>IN</b> Intelligenz
12	<b>WE</b> Weisheit
10	<b>GE</b> Geschicklichkeit
16	<b>KO</b> Konstitution
15	<b>CH</b> Charisma

Angriffsbonus	0	Schadendebonus	0
Zusätzlich Sprachen	3	Naturkunde	+2
Willen	+1	Diplomatie	+1/0
Geschoss Anpassung	0	Schützend Bonus	0
Trefferpunkt Anpassung	+3	Körperliches Überleben	94%
Trägerloyalität	+3/+2 (mehrmals 20) / jedem mal x4		

Zehnten 82 Gemeinde Athen  
 Status in der Kirche Kirche  
 Regelmäßig (+2 und orthodox) Einfluss (16%)  
 (Kirche)

Erfahrung 9153  
 nächste Stufe 10200

### RETTUNGSWÜRFEL

Fälle/Fallen	Gesamt	Grundwert	Eigen-schaften
	9	9	0
Hypnotisieren	5	6	1
Angst			
Lähmung/Gift/Krankheit	5	8	3
Schande/Verachtung	8	11	3

### KAMPF

RK Lebervest hundert  
 7 Rüstung Getragen Bedingung für die Rüstung  
 Geschick Bonus 0 Rückseite 11

TP

80 Trefferwürfeltyp w10 Spezielle Anpassungen:

Trefferpunkt Anp. +3 (+2 i. wild machen)

Wunden: \_\_\_\_\_

Gesundheit Infektionen Krankheit Fieber

40

WAFFE Waffe in der Hand Label

Waffe angepasst werden, um Rüstungen Klasse getroffen Schaden gegen Tiere/gegen Mensch Kritischer Treffer gegen Tiere/gegen Mensch

Label	8	10	12	14	16	18	20	22	24	T	2w4 / 2w6	4w4 / 4w6
-------	---	----	----	----	----	----	----	----	----	---	-----------	-----------

Platzbedarf - Reichweite - Grösse u. Art P Besondere Eigenschaften

Angepasst werden, um Rüstungen Klasse getroffen Schaden gegen Tiere/gegen Mensch Kritischer Treffer gegen Tiere/gegen Mensch

Gewehr	8	10	12	14	16	18	20	22	24	T	2w6 / 2w12	2w10 / 3w12
--------	---	----	----	----	----	----	----	----	----	---	------------	-------------

Platzbedarf 3 Reichweite 60 Grösse u. Art P Besondere Eigenschaften

Sinne Bewegung  
 Blick vag Klettern 24  
 Hören ruell Schwimmen 12  
 Riechen god Segeln 55  
 Sekundären Reiten 60  
 Fähigkeiten sued



# Elephants & Abenteurer

## Spiel-Charakter Schaublatt

Spieler Johann Johannes Behr Spielmeister Gilde Kölnheim Hilfs  
Christian Friedrich Johannesen Kölnheim Rang für geistlich

Datum 18 11 30  
 Charaktername Heimat Beruf Missionar Stufe 11 Bewegung 30

### Attributs- wert EIGENSCHAFTEN

10	ST Stärke	Angriffsbonus	0	Schadebonus	0
16	IN Intelligenz	Zusätzlich Sprachen	4	Naturkunde	+3
18	WE Weisheit	Willen	+4	Diplomatie	+4
10	GE Geschicklichkeit	Geschoss Anpassung	0	Schützend Bonus	0
12	KO Konstitution	Trefferpunkt Anpassung	0	Körperliches Überleben	80%
16	CH Charisma	Trägerloyalität	13/13 (max 25); 24 edemate		

### KIRCHE

Zehnten 12 Gemeide Kölnheim  
 Status in der Kirche Kirche  
+4 ved hierher (2 konvert) Einfluss Hand  
-2 angren, -2 pietet inbildbar  
 Erfahrung 10557  
 nächste Stufe 12000

### RETTUNGSWÜRFEL

Fälle/ Fallen	Gesamt 10	Grund- wert 10	Eigen- schaften 0
Hypnotisieren	3	7	4
Angst	9	9	0
Lähmung/ Gift/ Krankheit	6	9	3
Schande/ Verachtung			

### KAMPF

RK Vollert markiert nicht bedeut hauere

6 Rüstung Getragen Bedingung für die Rüstung  
Geschick Bonus 0 Rückseite 10

TP Trefferwürfel typ ne Spezielle Anpassungen:  
52 Trefferpunkt Anp. 0 +2/schlag (+3 geschlagen)

Wunden: 30

Gesundheit Infektionen Krankheit Fieber

WAFTE Waffe in der Hand Sabel

Waffe angepasst werden, um Rüstungen Schaden Kritischer Treffer  
10 12 14 16 18 20 22 24 T gegen Tiere/gegen Mensch gegen Tiere/gegen Mensch

Sabel	8	10	12	14	16	18	20	20	20	2w6	/ 2w6 (+3 wunde)	4w4	/ 4w6 (+2w6 vante)
-------	---	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	------------------	-----	--------------------

Platzbedarf - Reichweite - Grösse M Art 3 Besondere Eigenschaften

angepasst werden, um Rüstungen Schaden Kritischer Treffer  
10 12 14 16 18 20 22 24 T gegen Tiere/gegen Mensch gegen Tiere/gegen Mensch

Pöbel	8	10	12	14	16	18	20	20	20	1w6	/ 2w6 (+2w6 vante)	3w6	/ 3w6 (+1w6 vante)
-------	---	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	--------------------	-----	--------------------

Platzbedarf 1 Reichweite 30 Grösse K Art 9 Besondere Eigenschaften +2/Quelle