

<b>Player:</b>	Jörg		<b>Resistance</b>	
<b>Character:</b>	<i>Aegnor</i>		Essence	1
<b>Race:</b>	High Elf		Channeling	-5
<b>Culture:</b>	Sylvan		Mentalism	19
<b>Profession:</b>	Fighter		Channeling/Essence	-2
<b>Realm:</b>	Mentalism		Channeling/Mentalism	7
<b>Level :</b>	6		Essence/Mentalism	10
<b>Exp Points:</b>	75097		Arcane	5
<b>Fate Points:</b>	4		Poison	34
<b>Corruption Pts:</b>		Disease	124	
<b>Money:</b>	166,4	Fear	9	
		Heat	0	
		Cold	20	

Stat	Temporary	Potential	Basic	Race	Talent	Flaw	Special	Item	Bonus
<b>Agility</b>	AG	96	96	8	2				10
<b>Constitution</b>	CO	96	100	8	0				8
<b>Memory</b>	ME	91	91	5	2				7
<b>Reasoning</b>	RE	96	96	8	0				8
<b>Self Discipline</b>	SD	97	97	8	-5				3
<b>Empathy</b>	EM	61	75	0	2				2
<b>Intuition</b>	IN	55	85	0	0				0
<b>Presence</b>	PR	77	80	2	6				8
<b>Quickness</b>	QU	100	100	10	6				16
<b>Strength</b>	ST	94	94	7	0				7

Dev Points 86,3 / 95,2

Appearance	73	Age	25	Skin		Height	6'8
Sex	Male	Hair	Blond	Eyes	Grey	Weight	205
Armor AT	18	Shield Type	Full	Item DB		Special DB	
Armor Enc. AT	-9	Shield Bonus	15	Item DB		Talent DB	
Armor Bonus	15	Helm		Special DB		Flaw DB	
Hit Points	115	DB with Armor	63	Soul Departure	1	Rest ExhP/min	5
Power Points (5)	20	Full DB Melee	103	Recovery Multiplier	3	Rest PP/hour	4
PP Multiplier x	1	Full DB Missile	103	Rest hits/hour	4	Sleep PP/3 h	10
Initiative 2d10+	16	Exhaustion Points	64	Sleep hits/3 hour	16	Base MM Rate	103

<b>Talents</b>	4.	<b>Flaws</b>	4.
1. +10 Longsword skill	5.	1.	5.
2.	6.	2.	6.
3.	7.	3.	7.

Skill	#R	IB	Bonus	Skill	#R	IB	Bonus	
Longsword	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■	12	10	120	Fauna Lore	■□□□□□□□□□□□□□□	1	43
Weapon Style (basic)	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■	20	10	129	Flora Lore	■□□□□□□□□□□□□□□	1	43
Composite Bow	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■	6	10	87	Heraldry	■■□□□□□□□□□□□□□□	2	46
Dagger	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■	5		81	Boxing	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	8	56
Short Sword	■■■■□□□□□□□□□□□□□□	4		78	Riding "horse"	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	6	44
Longword (left)	■■■■□□□□□□□□□□□□□□	5	10	71	Foraging	■□□□□□□□□□□□□□□□	1	29
Medieval Lance	■■■■□□□□□□□□□□□□□□	4		64	Survival „Waste“, „Arctic“	■□□□□□□□□□□□□□□□	1	29
Distance Running	□□□□□□□□□□□□□□□□□□	0		22	Attunement	■□□□□□□□□□□□□□□□	1	35
Rowing	□□□□□□□□□□□□□□□□□□	0		22	Adrenal Speed	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	6	44
Sprinting	■□□□□□□□□□□□□□□□□	1		40	Stunned Maneuvering	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	6	44
Swimming	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	6		55	Disarming Traps	■■■■□□□□□□□□□□□□□□	4	38
Climbing	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	6		66	Picking Locks	■■■■□□□□□□□□□□□□□□	4	38
Contortions	□□□□□□□□□□□□□□□□□□	0		33	Hiding	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	6	43
Alertness	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	6		9	Stalking	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	6	43
Detect Traps	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	6		41	First Aid	■□□□□□□□□□□□□□□□	1	25
Locate Hidden	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	6		41				
Observation	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	6		41	Attack Avoidance [6]	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	6	14
Reading Tracks	□□□□□□□□□□□□□□□□□□	0		8	Brilliance	■□□□□□□□□□□□□□□□	1	9
Tracking	■□□□□□□□□□□□□□□□□	1		26	Cloaking	■□□□□□□□□□□□□□□□	1	9
Situat. Aware. Combat	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	12		49	Spell Wall	■□□□□□□□□□□□□□□□	1	9
Metal-crafts	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	8		60	Damage Resistance [2]	■□□□□□□□□□□□□□□□	1	9
Trading	■■■■□□□□□□□□□□□□□□	5		35	Detecting Ways	■□□□□□□□□□□□□□□□	1	9

Category/Skill	Costs		Stats	Progress.	#R	RB	SB	CB	PB	TB	FB	MM	RA	IB	IB	Total
Armor - Heavy	2/2/2	-	ST/AG/ST	-15/2/1/0,5/0	6	12	24	-	10							46
Plate	2/2/2	S	-	-15/3/2/1/0,5	10	30	-	46	-							76
Armor - Light	1/1/1	-	AG/ST/AG	-15/2/1/0,5/0	4	8	27	-	10							45
Soft Leather	1/1/1	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	45	-							30
Rigid Leather	1/1/1	S	-	-15/3/2/1/0,5	4	12	-	45	-							57
Armor - Medium	2/2/2	-	ST/AG/ST	-15/2/1/0,5/0	0	-15	24	-	10							19
Chain	2/2/2	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	19	-							4
Artistic - Active	2/5	-	PR/EM/AG	-15/2/1/0,5/0		-15	20	-	0							5
Acting	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	5	-				0			-10
Dancing	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	5	-							-10
Mimery	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	5	-							-10
Mimicry	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	5	-							-10
Play Instrument ""	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	5	-							-10
Play Instrument ""	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	5	-							-10
Poetic Improvisation	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	5	-							-10
Singing	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	5	-							-10
Tale Telling	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	5	-				0			-10
Ventriloquism	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	5	-							-10
Artistic - Passive	2/5	-	EM/IN/PR	-15/2/1/0,5/0		-15	10	-	0							-5
Music	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	-5	-							-20
Painting	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	-5	-							-20
Poetry	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	-5	-							-20
Sculpting	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	-5	-							-20
Athletic - Brawn	2/5	-	ST/CO/AG	-15/2/1/0,5/0	1	2	25	-	0							27
Athletic Games (Brawn)	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	27	-			0				12
Jumping	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	27	-			0				12
Power-striking	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	27	-			0				12
Power-throwing	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	27	-			0				12
Weight-lifting	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	27	-			0				12
Athletic - Endurance	2/6	-	CO/AG/ST	-15/2/1/0,5/0	6	12	25	-	0							37
Athletic Games (Endu.)	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	37	-			0				22
Distance Running	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	37	-			0				22
Rowing	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	37	-			0	0			22
Scaling	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	37	-			0	0			22
Sprinting	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5	1	3	-	37	-			0				40
Swimming	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5	6	18	-	37	-			0				55
Athletic - Gymnastics	2/5	-	AG/QU/AG	-15/2/1/0,5/0	6	12	36	-	0							48
Acrobatics	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	48	-			0	0			33
Athletic Games (Gymn.)	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	48	-			0				33
Climbing	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5	6	18	-	48	-			0	0			66
Contortions	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	48	-			0				33
Diving	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	48	-			0				33
Flying/Gliding	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	48	-			0				33
Juggling	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	48	-			0				33
Pole-vaulting	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	48	-			0				33
Rappelling	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	48	-			0				33
Skating	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	48	-			0				33
Skiing	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	48	-			0				33
Stilt-walking	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	48	-			0				33
Surfing	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	48	-			0				33
Tightrope-walking	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	48	-			0				33
Tumbling	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	48	-			0				33
Awareness - Percept.	2/9	-	IN/SD/IN	0/0/0/0/0	-	0	3	-	0							3
Alertness	2/9	S	-	0/1/1/0,5/0	6	6	-	3	-							9
Sense Ambush	2/9	S	-	0/1/1/0,5/0	2	2	-	3	-							5



Category/Skill	Costs		Stats	Progress.	#R	RB	SB	CB	PB	TB	FB	MM	RA	IB	IB	Total
<b>Crafts</b>	4/10	-	AG/ME/SD	0/0/0/0	-	0	20	-	0			-				20
Cooking	4/10	E	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-			0				-10
Drafting	4/10	E	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-			0				-10
Fletching	4/10	E	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-			0				-10
Horticulture	4/10	E	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-			0				-10
Leather-crafts	4/10	E	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-			0				-10
Mapping	4/10	E	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-			0				-10
Metal-crafts	4/10	E	-	-30/5/3/1,5/0,5	8	40	-	20	-			0				60
Rope Mastery	4/10	E	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-			0	0			-10
Scribing	4/10	E	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-			0				-10
Service	4/10	E	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-			0				-10
Sewing/Weaving	4/10	E	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-			0				-10
Skinning	4/10	E	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-			0				-10
Stone-crafts	4/10	E	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-			0				-10
Trapping	4/10	E	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-			0				-10
Wood-crafts	4/10	E	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-			0				-10
<b>Directed Spells</b>	20	-	AG/SD/AG	-15/2/1/0,5/0	0	-15	23	-	0			-				8
	20	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	8	-							-7
	20	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	8	-							-7
	20	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	8	-							-7
	20	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	8	-							-7
	20	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	8	-							-7
	20	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	8	-							-7
	20	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	8	-							-7
	20	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	8	-							-7
<b>Influence</b>	2/7	-	PR/EM/IN	-15/2/1/0,5/0	5	10	10	-	0			-	0			20
Bribery	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	20	-							5
Diplomacy	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	20	-							5
Duping	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	20	-							5
Interrogation	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	20	-							5
Leadership	2/7	E	-	-15/3/2/1/0,5	8	24	-	20	-							44
Propaganda	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	20	-							5
Public Speaking	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	20	-				0			5
Seduction	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	20	-							5
Trading	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5	5	15	-	20	-							35
<b>Lore - General</b>	1/3	-	ME/RE/ME	-15/2/1/0,5/0	9	18	22	-	0			-				40
Culture Lore "Own"	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5	3	9	-	40	-							49
Culture Lore "Ithilien"	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5	2	6	-	40	-							46
Fauna Lore	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5	1	3	-	40	-							43
Flora Lore	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5	1	3	-	40	-							43
Heraldry	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5	2	6	-	40	-							46
History "Own"	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	40	-							25
History ""	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5	1	3	-	40	-							43
Martial Arts Style Lore	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	40	-							25
Philosophy	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	40	-							25
Region Lore "home"	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5	3	9	-	40	-							49
Region Lore "Ithilien"	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5	2	6	-	40	-							46
Religion	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5	1	3	-	40	-							43
Weapon Style Lore	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	40	-							25
<b>Lore - Magical</b>	6	-	ME/RE/ME	-15/2/1/0,5/0	0	-15	22	-	0			-				7
Artefact Lore	6	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	7	-							-8
Circle Lore	6	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	7	-							-8
Planar Lore	6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	7	-							-8
Spell Lore	6	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	7	-							-8
Symbol Lore	6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	7	-							-8
Undead Lore	6	S	-	-15/3/2/1/0,5	1	3	-	7	-							10
Warding Lore	6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	7	-							-8

Category/Skill	Costs		Stats	Progress.	#R	RB	SB	CB	PB	TB	FB	MM	RA	IB	IB	Total
<b>Lore - Obscure</b>	3/7	-	ME/RE/ME	-15/2/1/0,5/0		-15	22	-	0			-				7
Chi Powers Lore	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	7	-							-8
Demon/Devil Lore	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	7	-							-8
Dragon Lore	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	7	-							-8
Faerie Lore	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	7	-							-8
Vital Points Lore	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	7	-							-8
Xeno-Lore "humanoid"	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	7	-							-8
Xeno-Lore ""	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	7	-							-8
<b>Lore - Technical</b>	2/6	-	ME/RE/ME	-15/2/1/0,5/0		-15	22	-	0			-				7
Herb Lore	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	7	-							-8
Lock Lore	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	7	-							-8
Metal Lore	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	7	-							-8
Poison Lore	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	7	-							-8
Stone Lore	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	7	-							-8
Trading Lore	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	7	-							-8
<b>MA - Combat Maneuv.</b>	5/12	-	AG/QU/SD	0/0/0/0/0	-	0	29	-	0			-				29
Adrenal Deflecting	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	29	-							-1
Adrenal Evasion	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	29	-							-1
Blind Fighting	5/12	R	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	29	-							-1
Chi Powers: ""	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	29	-							-1
Chi Powers: ""	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	29	-							-1
Martial Arts Style (basic)	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	29	-							-1
Martial Arts Style (adva.)	5/12	R	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	29	-							-1
<b>Martial Arts - Striking</b>	3/5	-	ST/AG/ST	-15/2/1/0,5/0	4	8	24	-	0			-				32
Boxing	3/5	E	-	-15/3/2/1/0,5	8	24	-	32	-							56
Martial Arts Striking	3/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	32	-							17
Nerve Strikes	3/5	R	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	32	-							17
Tackling	3/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	32	-							17
<b>Martial Arts - Sweeps</b>	3/5	-	AG/ST/AG	-15/2/1/0,5/0		-15	27	-	0			-				12
Blocking	3/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	12	-							-3
Locking Holds	3/5	R	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	12	-							-3
Martial Arts Sweeps	3/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	12	-							-3
Wrestling	3/5	E	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	12	-							-3
<b>Outdoor - Animal</b>	1/4	-	EM/AG/EM	-15/2/1/0,5/0	6	12	14	-	0			-				26
Animal Handling "horse"	1/4	S	-	-15/3/2/1/0,5	1	3	-	26	-			0	0			29
Animal Handling ""	1/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-			0	0			11
Animal Mastery "horse"	1/4	R	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-			0	0			11
Animal Mastery ""	1/4	R	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-			0	0			11
Animal Training "horse"	1/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-			0	0			11
Animal Training ""	1/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-			0	0			11
Driving	1/4	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	26	-			0	0			11
Herding	1/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-			0	0			11
Riding "horse"	1/4	S	-	-15/3/2/1/0,5	6	18	-	26	-			0	0			44
Riding ""	1/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-			0	0			11
<b>Outdoor - Enviromen.</b>	2/5	-	SD/IN/ME	-15/2/1/0,5/0	8	16	10	-	0			-				26
Caving	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-							11
Foraging	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5	1	3	-	26	-				0			29
Hunting	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-							11
Star-gazing	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-				0			11
Survival „Waste“, „Arctic“	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5	1	3	-	26	-							29
Weather Watching	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-				0			11
<b>Power Awareness</b>	8	-	EM/IN/PR	-15/2/1/0,5/0	1	2	10	-	0			-				12
Attunement	8	S	-	-15/3/2/1/0,5	1	3	-	12	-				20			35
Divination	8	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	12	-							-3
Power Perception	8	R	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	12	-							-3
Read Runes	8	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	12	-							-3

Category/Skill	Costs		Stats	Progress.	#R	RB	SB	CB	PB	TB	FB	MM	RA	IB	IB	Total
<b>Power Manipulation</b>	18	-	EM/IN/PR	0/0/0/0	-	0	10	-	0							10
Channeling	18	R	-	-30/5/3/1,5/0,5	2	10	-	10	-							20
Hide Magic	18	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	10	-							-20
Magical Ritual	18	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	10	-							-20
Transcend Armor	18	R	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	10	-							-20
Spell Mastery ""	18	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	10	-							-20
Spell Mastery ""	18	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	10	-							-20
Spell Mastery ""	18	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	10	-							-20
<b>Power Point Develop.</b>	20	-	Realm Stat	0/0/0/0	-	0	8	-	0							8
Power Points	20	S	-	0/6/5/4/3	2	12	-	8	-							20
<b>Science - Basic</b>	3/6	-	RE/ME/RE	-15/2/1/0,5/0		-15	23	-	0							8
Math	3/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	8	-							-7
Research	3/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	8	-							-7
<b>Science - Specialized</b>	12	-	RE/ME/RE	0/0/0/0/0	-	0	23	-	0							23
Advanced Math	12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	23	-							-7
Anthropology	12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	23	-							-7
Alchemy	12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	23	-							-7
Astronomy	12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	23	-							-7
Biochemistry	12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	23	-							-7
Chemistry	12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	23	-							-7
Physics	12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	23	-							-7
Psychology	12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	23	-							-7
<b>Self Control</b>	2/6	-	SD/PR/SD	-15/2/1/0,5/0	6	12	14	-	0							26
Adrenal Balance	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-							11
Adrenal Concentration	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5	1	3	-	26	-							29
Adrenal Landing	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-							11
Adrenal Leaping	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-							11
Adrenal Quickdraw	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-							11
Adrenal Speed	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5	6	18	-	26	-							44
Adrenal Stabilization	2/6	R	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-							11
Adrenal Strength	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-							11
Chi Powers: ""	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-							11
Chi Powers: ""	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-							11
Cleansing Trance	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	26	-							11
Control Lycanthropy	2/6	R	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-							11
Death Trance	2/6	R	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-							11
Frenzy	2/6	E	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-							11
Healing Trance	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	26	-							11
Meditation	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5	1	3	-	26	-						25	54
Mnemonics	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-							11
Sleep Trance	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-							11
Stunned Maneuvering	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5	6	18	-	26	-							44
<b>Special Attacks</b>	2/6	-	ST/AG/SD	0/0/0/0/0	-	0	20	-	0							20
Brawling	2/6	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Chi Powers: ""	2/6	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Chi Powers: ""	2/6	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Disarm Foe (armed)	2/6	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Disarm Foe (unarmed)	2/6	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Fent (armed)	2/6	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Fent (unarmed)	2/6	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Jousting (Lancing)	2/6	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Racial Attacks	2/6	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Racial Attacks	2/6	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
<b>Special Defenses</b>	25	-	-	0/0/0/0/0	-	0	0	-	0							0
Adrenal Defense	25	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	0	-							-30
Adrenal Resistance	25	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	0	-							-30
Adrenal Toughness	25	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	0	-							-30
Chi Powers: ""	25	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	0	-							-30
Chi Powers: ""	25	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	0	-							-30

Category/Skill	Costs		Stats	Progress.	#R	RB	SB	CB	PB	TB	FB	MM	RA	IB	IB	Total
<b>Spells Own Base Lists</b>	-	-	Realm Stat	0/0/0/0/0	-	0	8	-	0			-				8
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	8	-							-22
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	8	-							-22
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	8	-							-22
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	8	-							-22
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	8	-							-22
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	8	-							-22
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	8	-							-22
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	8	-							-22
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	8	-							-22
<b>Spells Own Open</b>	25	-	Realm Stat	0/0/0/0/0	-	0	8	-	0			-				8
Attack Avoidance [6]	25	S	-	-30/1/1/0,5/0	6	6	-	8	-							14
Brilliance	25	S	-	-30/1/1/0,5/0	1	1	-	8	-							9
Cloaking	25	S	-	-30/1/1/0,5/0	1	1	-	8	-							9
Spell Wall	25	S	-	-30/1/1/0,5/0	1	1	-	8	-							9
Damage Resistance [2]	25	S	-	-30/1/1/0,5/0	1	1	-	8	-							9
Detecting Ways	25	S	-	-30/1/1/0,5/0	1	1	-	8	-							9
	25	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	8	-							-22
	25	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	8	-							-22
<b>Spells Own Closed</b>	40	-	Realm Stat	0/0/0/0/0	-	0	8	-	0			-				8
	40	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	8	-							-22
	40	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	8	-							-22
	40	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	8	-							-22
	40	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	8	-							-22
	40	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	8	-							-22
	40	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	8	-							-22
	40	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	8	-							-22
<b>Spells Other</b>	-	-	Realm Stat	0/0/0/0/0	-	0	8	-	0			-				8
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	8	-							-22
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	8	-							-22
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	8	-							-22
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	8	-							-22
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	8	-							-22
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	8	-							-22
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	8	-							-22
<b>Subterfuge - Attack</b>	6/10	-	AG/SD/IN	-15/2/1/0,5/0		-15	13	-	0			-				-2
Ambush	6/10	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	-2	-							-17
Silent Attack	6/10	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	-2	-							-17
<b>Subterfuge - Mechan.</b>	3/8	-	IN/AG/RE	-15/2/1/0,5/0	4	8	18	-	0			-				26
Camouflage	3/8	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-							11
Disarming Traps	3/8	S	-	-15/3/2/1/0,5	4	12	-	26	-							38
Disguise	3/8	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-							11
Counterfeiting	3/8	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-							11
Forgery	3/8	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-							11
Hiding Items	3/8	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-							11
Picking Locks	3/8	S	-	-15/3/2/1/0,5	4	12	-	26	-							38
Setting Traps	3/8	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	26	-							11
Trap Building	3/8	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	26	-							11
Using/Removing Poison	3/8	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-							11
<b>Subterfuge - Stealth</b>	2/5	-	AG/SD/IN	-15/2/1/0,5/0	6	12	13	-	0			-				25
Hiding	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5	6	18	-	25	-			0	0			43
Pick Pockets	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	25	-			0				10
Stalking	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5	6	18	-	25	-			0	0			43
Trickery	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	25	-			0	0			10

Category/Skill	Costs		Stats	Progress.	#R	RB	SB	CB	PB	TB	FB	MM	RA	IB	IB	Total
<b>Tech./Trade - General</b>	3/7	-	RE/ME/SD	-15/2/1/0,5/0	2	4	18	-	0							22
Begging	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	22	-							7
First Aid	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5	1	3	-	22	-							25
Gambling	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	22	-							7
Operating Equipment	3/7	E	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	22	-							7
Mapping	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	22	-							7
Orienteering	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	22	-							7
Sailing	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	22	-				0			7
Tactical Games	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	22	-							7
Using Prepared Herbs	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	22	-							7
<b>Tech./Trade - Profes.</b>	8	-	RE/ME/IN	0/0/0/0,0/0	-	0	15	-	0							15
Advertising	8	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	15	-							-15
Architecure	8	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	15	-							-15
Diagnostics	8	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	15	-							-15
Dowsing	8	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	15	-							-15
Engineering	8	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	15	-							-15
Mechanition	8	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	15	-							-15
Military Organization	8	S	-	-30/5/3/1,5/0,5	1	5	-	15	-							20
Mining	8	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	15	-							-15
Second Aid	8	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	15	-							-15
Surgery	8	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	15	-							-15
<b>Tech./Trade - Vocati.</b>	5/12	-	ME/RE/IN	0/0/0/0,0/0	-	0	15	-	0							15
Administration	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	15	-							-15
Appraisal	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	15	-							-15
Boat Pilot	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	15	-				0			-15
Cartography	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	15	-							-15
Evaluate Armor	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	15	-							-15
Evaluate Metal	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	15	-							-15
Evaluate Stone	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	15	-							-15
Evaluate Weapon	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	15	-							-15
Gimmickry	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	15	-							-15
Hypnosis	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	15	-							-15
Midwifery	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	15	-							-15
Navigation	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	15	-				0			-15
Prepare Herbs	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	15	-							-15
Prepare Poisons	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	15	-							-15
Siege Engineering	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	15	-							-15
Tactics	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	15	-							-15
<b>Urban</b>	2/4	-	IN/PR/RE	-15/2/1/0,5/0	2	4	16	-	0							20
Contacting	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	20	-							5
Mingling	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	20	-							5
Scrouging	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	20	-							5
Streetwise	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5	2	6	-	20	-							26
			//	0/0/0/0,0/0		0	0	-								0
	0	0	-	0/0/0/0,0/0		0	-	0	-							0
	0	0	-	0/0/0/0,0/0		0	-	0	-							0
	0	0	-	0/0/0/0,0/0		0	-	0	-							0
			//	0/0/0/0,0/0		0	0	-								0
	0	0	-	0/0/0/0,0/0		0	-	0	-							0
	0	0	-	0/0/0/0,0/0		0	-	0	-							0
	0	0	-	0/0/0/0,0/0		0	-	0	-							0



**Training Packages**

City Guard, Soldier, Body Guard, Pilgrim [1-2]

Equipment	Weight	Weight
Steel Longsword	5	
Composite Bow	2,5	
Iron Wood Full Shield	20	
Quiver	7	
20 High Steel Arrows	3	
Superior 85% light White Allow AT 18	Wear	
Standardpack 1	25,5	
Trail Rations	14	
Magic Steel Longsword	5	
Potion of „Full Restoration“ (Heals anything)	0	
Shell to call help of Water Elemental	0	
Ring of Daily I +2/VI to OB	0	
Total weight (lbs)		82

<b>Herbs</b>					
Type	Name	Effect	Cost	Code	#
Bone	Arfandas	Doubles healing rate for fractures	2 sp	c-F-6	
Bone	Bursthelas	Shatter repairs	110 gp	t-S-8	
Bone	Gursamel	Mends bone	30 gp	t-S-7	
Burn relief	Culkas	Heals 10 sq' of burns (any)	35 gp	a-Z-4	
Circulatory	Fek	Stops any bleeding in D10 rounds, patient cannot move	50 gp	h-O-6	
Circulatory	Harfy	Immediately stops any form of bleeding	175 gp	s-S-6	
Concussion	Akbutege	Heals 1-10	3 sp	s-O-2	
Concussion	Draaf	Heals 1-10 for each of 2 consecutive rounds	7 sp	a-O-2	10
Concussion	Cusamar	Heals 10 + 5D10	30 gp	c-H-7	
Concussion	Gefnul	Heals 100	90 gp	e-V-5	
Concussion	Winclamit	Heals 3-300	100 gp	c-C-7	
Life preserve	Nur-Oiolosse+S.N.	Lifegiving 1 day	200 gp	f-F-8	
Life preserve	Tyr-fira	Lifegiving 56 days	1200 gp	f-A-9	
Muscle etc.	Arnuminas	Doubles healing rate for sprains, torn ligaments and cartilage	6 bp	m-S-2	
Muscle etc.	Arpsusar	Mends muscle damage	30 gp	t-F-5	
Muscle etc.	Dagmather	Heals cartilage damage	28 gp	s-S-5	
Muscle etc.	Ebur	Repairs sprains	22 gp	m-O-4	
Nerve	Terbas	Doubles healing rate for nerve repairs	2 gp	m-D-3	
Nerve	Wifurwif	Nerve repairs	55 gp	t-M-7	
Organ	Wek-wek	Repairs organ damage	220 gp	h-J-8	
Organ	Pasamar	Preserves organic material	75 gp	h-S-8	
Alteration	Breldiar	+50 to spells and missile, -30 to melee and maneuver, lasts 1 hr	25 gp	m-V-4	
Alteration	Blue Eyes	+25 visual perception & 50' infravision for 3 hrs, only 1x per day	15 gp	m-S-7	
Alteration	Elben's Basket	Haste 1 rnd, using it more than once per hour is lethal	10 gp	t-S-7	
Alteration	Gylvir	Underwater breathing for 4 hours	45 gp	m-O-6	
Alteration	Kathkusa	+10 St bonus, 2x concussion hits for D10 rnds	50 gp	f-W-3	
Alteration	Marku	Darkvision 30' for 6 hrs	30 gp	s-H-6	
Alteration	Megillos	+25 to visual perception for 10 min.	12 sp	c-M-3	
Alteration	Splayfoot	+25 to all actions for D4 hrs	23 gp	m-F-4	
Alteration	Zulsendura	Haste 3 rnds	70 gp	a-U-4	
Stun relief	Suranie	Stun relief 1 rnd	2 gp	t-F-3	3
Stun relief	Welwal	Stun relief 3 rnds	12 gp	j-J-7	
Ench. Bread	Hesguratu	+10 St bonus, 2x concussion hits for 6 rnds, keeps 2D10 weeks	45 gp	c-M-3	