

Player: Jörg
Character: *Buliwyf*
Race: Mixed Mariner
Profession: Swashbuckler
Realm: Mentalism
Level : 10
Exp Points: 178254
Fate Points: 4
Corruption Pts:
Money: 596,5



Resistance	
Essence	6
Channeling	9
Mentalism	15
Channeling/Essence	8
Channeling/Mentalism	12
Essence/Mentalism	11
Arcane	10
Poison	27
Disease	27
Fear	33
Heat	0
Cold	0

Stat	Temporary	Potential	Basic	Race	Talent	Flaw	Special	Item	Bonus
Agility	AG	99	99	9	0				9
Constitution	CO	94	94	7	2				9
Memory	ME	96	96	8	0				8
Reasoning	RE	99	99	9	0				9
Self Discipline	SD	99	99	9	2				11
Empathy	EM	57	57	0	2				2
Intuition	IN	80	80	3	0				3
Presence	PR	80	80	3	2				5
Quickness	QU	98	98	9	0				9
Strength	ST	98	98	9	2				11

Dev Points 90 / 97,4

Appearance	81	Age	23	Skin		Height	6'4
Sex	Male	Hair	Black	Eyes	Blue	Weight	220
Armor AT	14	Shield Type	Full	Item DB		Special DB	
Armor Enc. AT	-6	Shield Bonus	15	Item DB		Talent DB	
Armor Bonus	15	Helm		Special DB		Flaw DB	
Hit Points	129	DB with Armor	42	Soul Departure	11	Rest ExhP/min	6
Power Points (30)	122	Full DB Melee	82	Recovery Multiplier	0,9	Rest PP/hour	3
PP Multiplier x	2	Full DB Missile	82	Rest hits/hour	5	Sleep PP/3 h	61
Initiative 2d10+	9	Exhaustion Points	67	Sleep hits/3 hour	18	Base MM Rate	82

Talents	4.	Flaws	4.
1. Extra languages	5.	1.	5.
2. +10 Broadsword skill	6.	2.	6.
3. +5 Combat Man. Category	7.	3.	7.

Skill	#R	IB	Bonus	Skill	#R	IB	Bonus		
Broadsword	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■	20	15	146	Attunement	■	15		
Martial Arts Striking	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■	20		111	Adrenal Speed	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■	10	77	
Weapon Style 1	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■	20	15	144	Meditation	□□□□□□□□□□□□□□□□	0	32	
Composite Bow	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	10	20	109	Sleep Trance	■	1	50	
Weapon Style 2	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	10	20	119	Stunned Maneuvering	■	1	50	
Reverse Stroke	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	10	15	114	Disarming Traps	■■■■■	5	50	
Swashbuckling	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■	30		144	Picking Locks	■■■■■	5	5	55
Swimming	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	10		79	Hiding	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	10	73	
Climbing	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	10		77	Stalking	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	10	73	
Alertness	■■■■□□□□□□□□□□□□□□	4		21	First Aid	■■□□□□□□□□□□□□□□□□	2	40	
Situat. Aware. Combat	■□□□□□□□□□□□□□□□□□	1		5					
Detect Traps	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	10		73					
Locate Hidden	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	10		73					
Observation	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	10		73					
Tracking	■□□□□□□□□□□□□□□□□□	1		46	Attack Avoidance [6]	■■■	3	8	
Trading	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	10		60	Brilliance	■	1	6	
Diplomacy	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	10		60	Cloaking [3]	■	1	6	
Fauna Lore	■□□□□□□□□□□□□□□□□□	1		53	Detections [3]	■	1	6	
Flora Lore	■□□□□□□□□□□□□□□□□□	1		53	Spell Resistance	■	1	6	
Heraldry	■■□□□□□□□□□□□□□□□□□	2		56	Damage Resistance	■	1	6	
Demon/Devil Lore	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	10		62	Movement	■	1	6	
Riding "horse"	■■■■■■■■■■□□□□□□□□□□	10		63	Sense Mastery [3]	■	1	6	

Category/Skill	Costs		Stats	Progress.	#R	RB	SB	CB	PB	TB	FB	MM	RA	IB	IB	Total
Armor - Heavy	6/6/6	-	ST/AG/ST	-15/2/1/0,5/0		-15	31	-	5			-				21
Plate	6/6/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	21	-							6
Armor - Light	1/1/1	-	AG/ST/AG	-15/2/1/0,5/0	4	8	29	-	5			-				42
Soft Leather	1/1/1	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	42	-							27
Rigid Leather	1/1/1	S	-	-15/3/2/1/0,5	4	12	-	42	-							54
Armor - Medium	4/4/4	-	ST/AG/ST	-15/2/1/0,5/0	1	2	31	-	5			-				38
Chain	4/4/4	S	-	-15/3/2/1/0,5	8	24	-	38	-							62
Artistic - Active	2/4	-	PR/EM/AG	-15/2/1/0,5/0		-15	16	-	0			-				1
Acting	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	1	-				0			-14
Dancing	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	1	-							-14
Mimery	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	1	-							-14
Mimicry	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	1	-							-14
Play Instrument ""	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	1	-							-14
Play Instrument ""	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	1	-							-14
Poetic Improvisation	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	1	-							-14
Singing	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	1	-							-14
Tale Telling	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	1	-				0			-14
Ventriloquism	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	1	-							-14
Artistic - Passive	2/4	-	EM/IN/PR	-15/2/1/0,5/0		-15	10	-	0			-				-5
Music	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	-5	-							-20
Painting	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	-5	-							-20
Poetry	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	-5	-							-20
Sculpting	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	-5	-							-20
Athletic - Brawn	2/6	-	ST/CO/AG	-15/2/1/0,5/0	1	2	29	-	0			-				31
Athletic Games (Brawn)	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	31	-			0				16
Jumping	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	31	-			0				16
Power-striking	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	31	-			0				16
Power-throwing	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	31	-			0				16
Weight-lifting	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	31	-			0				16
Athletic - Endurance	2/6	-	CO/AG/ST	-15/2/1/0,5/0	10	20	29	-	0			-				49
Athletic Games (Endu.)	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	49	-			0				34
Distance Running	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	49	-			0				34
Rowing	2/6	E	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	49	-			0	20			54
Scaling	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	49	-			0	0			34
Sprinting	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	49	-			0				34
Swimming	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5	10	30	-	49	-			0				79
Athletic - Gymnastics	2/4	-	AG/QU/AG	-15/2/1/0,5/0	10	20	27	-	0			-				47
Acrobatics	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	47	-			0	0			32
Athletic Games (Gymn.)	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	47	-			0				32
Climbing	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5	10	30	-	47	-			0	0			77
Contortions	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	47	-			0				32
Diving	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	47	-			0				32
Flying/Gliding	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	47	-			0				32
Juggling	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	47	-			0				32
Pole-vaulting	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	47	-			0				32
Rappelling	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	47	-			0				32
Skating	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	47	-			0				32
Skiing	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	47	-			0				32
Stilt-walking	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	47	-			0				32
Surfing	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	47	-			0				32
Tightrope-walking	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	47	-			0				32
Tumbling	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	47	-			0				32
Awareness - Percept.	2/7	-	IN/SD/IN	0/0/0/0/0	-	0	17	-	0			-				17
Alertness	2/7	S	-	0/1/1/0,5/0	4	4	-	17	-							21
Sense Ambush	2/7	S	-	0/1/1/0,5/0		0	-	17	-							17

Category/Skill	Costs		Stats	Progress.	#R	RB	SB	CB	PB	TB	FB	MM	RA	IB	IB	Total
Awareness - Search.	2/7	-	IN/RE/SD	-15/2/1/0,5/0	10	20	23	-	0			-				43
Detect Traps	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5	10	30	-	43	-							73
Lie Perception	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	43	-							28
Locate Hidden	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5	10	30	-	43	-							73
Observation	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5	10	30	-	43	-							73
Poison Perception	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	43	-							28
Reading Tracks	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	43	-							28
Surveillance	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	43	-							28
Tracking	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5	1	3	-	43	-							46
Awareness - Senses	2/5	-	IN/SD/IN	-15/2/1/0,5/0	0	-15	17	-	0			-				2
Direction Sense	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	2	-							-13
Reality Awareness	2/5	R	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	2	-							-13
Sense Aware. Vision	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	2	-							-13
Sense Aware. Hearing	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	2	-							-13
Situat. Aware. Combat	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5	1	3	-	2	-							5
Situat. Aware. Camp	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	2	-							-13
Situat. Aware. Bar	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	2	-							-13
Spatial Location Aware.	2/5	R	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	2	-							-13
Time Sense	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	2	-							-13
Body Development	4/10	-	CO/SD/CO	0/0/0/0/0	-	0	29	-	5			-				34
Body Development	4/10	S	-	0/6/5/2/1	15	85	-	34	-							119
Combat Maneuvers	2/7	-	AG/QU/SD	0/0/0/0/0	-	0	29	-	15		5	-				49
Blind Fighting	2/7	R	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	49	-		0					19
Missile Deflecting	2/7	R	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	49	-		0					19
Mounted Combat	2/7	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	49	-		0	0				19
Quickdraw	2/7	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	49	-		0					19
Reverse Stroke	2/7	S	-	-30/5/3/1,5/0,5	10	50	-	49	-		0				15	114
Subdual	2/7	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	49	-		0					19
Swashbuckling	2/7	O	-	-30/5/3/1,5/0,5	30	95	-	49	-		0					144
Tumbling Evasion	2/7	R	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	49	-		0					19
Two-Weapon Fighting	2/7	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	49	-		0					19
Weapon Style 1	2/7	E	-	-30/5/3/1,5/0,5	20	80	-	49	-		0				15	144
Weapon Style 2	2/7	S	-	-30/5/3/1,5/0,5	10	50	-	49	-		0				20	119
Communication	2/2/2	-	RE/ME/EM	-15/2/1/0,5/0	1	2	19	-	5			-				26
Lip Reading	2/2/2	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-							11
Magical Languages	2/2/2	R	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-							11
Signaling	2/2/2	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-							11
Writing	2/2/2	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-							11
Adunaic (Spoken)	2/2/2	S	-	-15/3/2/1/0,5	8	24	-	26	-							50
Adunaic (Written)	2/2/2	S	-	-15/3/2/1/0,5	6	18	-	26	-							44
Westron (Spoken)	2/2/2	S	-	-15/3/2/1/0,5	8	24	-	26	-							50
Westron (Written)	2/2/2	S	-	-15/3/2/1/0,5	6	18	-	26	-							44
Sindarin (Spoken)	2/2/2	S	-	-15/3/2/1/0,5	8	24	-	26	-							50
Sindarin (Written)	2/2/2	S	-	-15/3/2/1/0,5	6	18	-	26	-							44
Nahaiduk (Spoken)	2/2/2	S	-	-15/3/2/1/0,5	6	18	-	26	-							44
Nahaiduk (Written)	2/2/2	S	-	-15/3/2/1/0,5	4	12	-	26	-							38
Black Speech (Spoken)	2/2/2	S	-	-15/3/2/1/0,5	6	18	-	26	-							44
Black Speech (Written)	2/2/2	S	-	-15/3/2/1/0,5	2	6	-	26	-							32
Orcish (Spoken)	2/2/2	S	-	-15/3/2/1/0,5	6	18	-	26	-							44
Haradaic (Spoken)	2/2/2	S	-	-15/3/2/1/0,5	6	18	-	26	-							44
	2/2/2	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-							11
	2/2/2	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-							11

Category/Skill	Costs		Stats	Progress.	#R	RB	SB	CB	PB	TB	FB	MM	RA	IB	IB	Total
Crafts	4/10	-	AG/ME/SD	0/0/0/0	-	0	28	-	0			-				28
Cooking	4/10	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	28	-			0				-2
Drafting	4/10	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	28	-			0				-2
Fletching	4/10	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	28	-			0				-2
Horticulture	4/10	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	28	-			0				-2
Leather-crafts	4/10	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	28	-			0				-2
Mapping	4/10	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	28	-			0				-2
Metal-crafts	4/10	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	28	-			0				-2
Rope Mastery	4/10	S	-	-30/5/3/1,5/0,5	0	-30	-	28	-			0	20			18
Scribing	4/10	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	28	-			0				-2
Service	4/10	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	28	-			0				-2
Sewing/Weaving	4/10	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	28	-			0				-2
Skinning	4/10	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	28	-			0				-2
Stone-crafts	4/10	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	28	-			0				-2
Trapping	4/10	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	28	-			0				-2
Wood-crafts	4/10	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	28	-			0				-2
Directed Spells	20	-	AG/SD/AG	-15/2/1/0,5/0		-15	29	-	0			-				14
	20	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	14	-							-1
	20	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	14	-							-1
	20	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	14	-							-1
	20	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	14	-							-1
	20	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	14	-							-1
	20	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	14	-							-1
	20	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	14	-							-1
Influence	2/5	-	PR/EM/IN	-15/2/1/0,5/0	10	20	10	-	0			-	0			30
Bribery	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	30	-							15
Diplomacy	2/5	E	-	-15/3/2/1/0,5	10	30	-	30	-							60
Duping	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	30	-							15
Interrogation	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	30	-							15
Leadership	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	30	-							15
Propaganda	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	30	-							15
Public Speaking	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	30	-				0			15
Seduction	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	30	-							15
Trading	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5	10	30	-	30	-							60
Lore - General	1/3	-	ME/RE/ME	-15/2/1/0,5/0	10	20	25	-	5			-				50
Culture Lore "Own"	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5	3	9	-	50	-							59
Culture Lore "Orks"	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5	1	3	-	50	-							53
Fauna Lore	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5	1	3	-	50	-							53
Flora Lore	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5	1	3	-	50	-							53
Heraldry	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5	2	6	-	50	-							56
History "Own"	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	50	-							35
History ""	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5	1	3	-	50	-							53
Matial Arts Style Lore	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	50	-							35
Philosophy	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	50	-							35
Region Lore "home"	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5	3	9	-	50	-							59
Region Lore "Rhudaur"	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	50	-							35
Religion	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5	1	3	-	50	-							53
Weapon Style Lore	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	50	-							35
Lore - Magical	4	-	ME/RE/ME	-15/2/1/0,5/0	0	-15	25	-	5			-				15
Artefact Lore	4	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	15	-							0
Circle Lore	4	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	15	-							0
Planar Lore	4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	15	-							0
Spell Lore	4	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	15	-							0
Symbol Lore	4	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	15	-							0
Undead Lore	4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	15	-							0
Warding Lore	4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	15	-							0

Category/Skill	Costs		Stats	Progress.	#R	RB	SB	CB	PB	TB	FB	MM	RA	IB	IB	Total
Lore - Obscure	2/7	-	ME/RE/ME	-15/2/1/0,5/0	1	2	25	-	5			-				32
Chi Powers Lore	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	32	-							17
Demon/Devil Lore	2/7	E	-	-15/3/2/1/0,5	10	30	-	32	-							62
Dragon Lore	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	32	-							17
Faerie Lore	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	32	-							17
Vital Points Lore	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	32	-							17
Xeno-Lore "humanoid"	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	32	-							17
Xeno-Lore ""	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	32	-							17
Lore - Technical	2/5	-	ME/RE/ME	-15/2/1/0,5/0		-15	25	-	5			-				15
Herb Lore	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	15	-							0
Lock Lore	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	15	-							0
Metal Lore	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	15	-							0
Poison Lore	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	15	-							0
Stone Lore	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	15	-							0
Trading Lore	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	15	-							0
MA - Combat Maneuv.	5	-	AG/QU/SD	0/0/0/0/0	-	0	29	-	5			-				34
Adrenal Deflecting	5	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	34	-							4
Adrenal Evasion	5	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	34	-							4
Blind Fighting	5	R	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	34	-							4
Chi Powers: ""	5	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	34	-							4
Chi Powers: ""	5	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	34	-							4
Martial Arts Style (basic)	5	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	34	-							4
Martial Arts Style (adva.)	5	R	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	34	-							4
Martial Arts - Striking	2/6	-	ST/AG/ST	-15/2/1/0,5/0	10	20	31	-	5			-				56
Boxing	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	56	-							41
Martial Arts Striking	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5	20	50	-	56	-		5					111
Nerve Strikes	2/6	R	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	56	-							41
Tackling	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	56	-							41
Martial Arts - Sweeps	2/6	-	AG/ST/AG	-15/2/1/0,5/0		-15	29	-	5			-				19
Blocking	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	19	-							4
Locking Holds	2/6	R	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	19	-							4
Sweeps Degree 2	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	19	-							4
Wrestling	2/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	19	-							4
Outdoor - Animal	2/4	-	EM/AG/EM	-15/2/1/0,5/0	10	20	13	-	0			-				33
Animal Handling "horse"	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	33	-			0	0			18
Animal Handling ""	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	33	-			0	0			18
Animal Mastery "horse"	2/4	R	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	33	-			0	0			18
Animal Mastery ""	2/4	R	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	33	-			0	0			18
Animal Training "horse"	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	33	-			0	0			18
Animal Training ""	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	33	-			0	0			18
Driving	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	33	-			0	0			18
Herding	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	33	-			0	0			18
Riding "horse"	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5	10	30	-	33	-			0	0			63
Riding ""	2/4	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	33	-			0	0			18
Outdoor - Enviromen.	2/7	-	SD/IN/ME	-15/2/1/0,5/0	1	2	22	-	0			-				24
Caving	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	24	-							9
Foraging	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	24	-				0			9
Hunting	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	24	-							9
Star-gazing	2/7	E	-	-15/3/2/1/0,5	2	6	-	24	-				20			50
Survival	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	24	-							9
Weather Watching	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5	1	3	-	24	-				20			47
Power Awareness	7	-	EM/IN/PR	-15/2/1/0,5/0	1	2	10	-	0			-				12
Attunement	7	S	-	-15/3/2/1/0,5	1	3	-	12	-				0			15
Divination	7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	12	-							-3
Power Perception	7	R	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	12	-							-3
Read Runes	7	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
Power Manipulation	14	-	EM/IN/PR	0/0/0/0	-	0	10	-	0							10
Channeling	14	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	10	-							-20
Hide Magic	14	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	10	-							-20
Magical Ritual	14	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	10	-							-20
Transcend Armor	14	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	10	-							-20
Spell Mastery ""	14	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	10	-							-20
Spell Mastery ""	14	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	10	-							-20
Spell Mastery ""	14	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	10	-							-20
Power Point Develop.	14	-	Realm Stat	0/0/0/0	-	0	5	-	0			-				5
Power Points	14	S	-	0/7/6/5/4	8	56	-	5	-							61
Science - Basic	3/6	-	RE/ME/RE	-15/2/1/0,5/0	1	2	26	-	0			-				28
Math	3/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	28	-							13
Research	3/6	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	28	-							13
Science - Specialized	12	-	RE/ME/RE	0/0/0/0/0	-	0	26	-	0			-				26
Advanced Math	12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	26	-							-4
Anthropology	12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	26	-							-4
Alchemy	12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	26	-							-4
Astronomy	12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	26	-							-4
Biochemistry	12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	26	-							-4
Chemistry	12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	26	-							-4
Physics	12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	26	-							-4
Psychology	12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	26	-							-4
Self Control	2/5	-	SD/PR/SD	-15/2/1/0,5/0	10	20	27	-	0			-				47
Adrenal Balance	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	47	-							32
Adrenal Concentration	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	47	-							32
Adrenal Landing	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	47	-							32
Adrenal Leaping	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	47	-							32
Adrenal Quickdraw	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	47	-							32
Adrenal Speed	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5	10	30	-	47	-							77
Adrenal Stabilization	2/5	R	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	47	-							32
Adrenal Strength	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	47	-							32
Chi Powers: ""	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	47	-							32
Chi Powers: ""	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	47	-							32
Cleansing Trance	2/5	R	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	47	-							32
Control Lycanthropy	2/5	R	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	47	-							32
Death Trance	2/5	R	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	47	-							32
Frenzy	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	47	-							32
Healing Trance	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	47	-							32
Meditation	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	47	-							32
Mnemonics	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	47	-							32
Sleep Trance	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5	1	3	-	47	-							50
Stunned Maneuvering	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5	1	3	-	47	-							50
Special Attacks	2/5	-	ST/AG/SD	0/0/0/0/0	-	0	31	-	0			-				31
Brawling	2/5	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	31	-							1
Chi Powers: ""	2/5	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	31	-							1
Chi Powers: ""	2/5	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	31	-							1
Disarm Foe (armed)	2/5	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	31	-							1
Disarm Foe (unarmed)	2/5	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	31	-							1
Fent (armed)	2/5	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	31	-							1
Fent (unarmed)	2/5	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	31	-							1
Jousting (Lancing)	2/5	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	31	-							1
Racial Attacks	2/5	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	31	-							1
Racial Attacks	2/5	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	31	-							1
Special Defenses	8/15	-	-	0/0/0/0/0	-	0	0	-	0			-				0
Adrenal Defense	8/15	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	0	-							-30
Adrenal Resistance	8/15	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	0	-							-30
Adrenal Toughness	8/15	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	0	-							-30
Chi Powers: ""	8/15	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	0	-							-30
Chi Powers: ""	8/15	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
Spells Own Base Lists	-	-	Realm Stat	0/0/0/0/0	-	0	5	-	0			-				5
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	5	-							-25
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	5	-							-25
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	5	-							-25
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	5	-							-25
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	5	-							-25
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	5	-							-25
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	5	-							-25
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	5	-							-25
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	5	-							-25
Spells Own Open	15	-	Realm Stat	0/0/0/0/0	-	0	5	-	0			-				5
Attack Avoidance [6]	15	S	-	-30/1/1/0,5/0	3	3	-	5	-							8
Brilliance	15	S	-	-30/1/1/0,5/0	1	1	-	5	-							6
Cloaking [3]	15	S	-	-30/1/1/0,5/0	1	1	-	5	-							6
Detections [3]	15	S	-	-30/1/1/0,5/0	1	1	-	5	-							6
Spell Resistance	15	S	-	-30/1/1/0,5/0	1	1	-	5	-							6
Damage Resistance	15	S	-	-30/1/1/0,5/0	1	1	-	5	-							6
	15	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	5	-							-25
	15	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	5	-							-25
Spells Own Closed	25	-	Realm Stat	0/0/0/0/0	-	0	5	-	0			-				5
Movement	25	S	-	-30/1/1/0,5/0	1	1	-	5	-							6
Sense Mastery [3]	25	S	-	-30/1/1/0,5/0	1	1	-	5	-							6
	25	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	5	-							-25
	25	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	5	-							-25
	25	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	5	-							-25
	25	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	5	-							-25
	25	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	5	-							-25
	25	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	5	-							-25
Spells Other	-	-	Realm Stat	0/0/0/0/0	-	0	5	-	0			-				5
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	5	-							-25
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	5	-							-25
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	5	-							-25
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	5	-							-25
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	5	-							-25
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	5	-							-25
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	5	-							-25
	-	S	-	-30/1/1/0,5/0		-30	-	5	-							-25
Subterfuge - Attack	4/8	-	AG/SD/IN	-15/2/1/0,5/0		-15	23	-	0			-				8
Ambush	4/8	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	8	-							-7
Silent Attack	4/8	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	8	-							-7
Subterfuge - Mechan.	3/8	-	IN/AG/RE	-15/2/1/0,5/0	7	14	21	-	0			-				35
Camouflage	3/8	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	35	-							20
Disarming Traps	3/8	S	-	-15/3/2/1/0,5	5	15	-	35	-							50
Disguise	3/8	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	35	-							20
Counterfeiting	3/8	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	35	-							20
Forgery	3/8	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	35	-							20
Hiding Items	3/8	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	35	-							20
Picking Locks	3/8	S	-	-15/3/2/1/0,5	5	15	-	35	-						5	55
Setting Traps	3/8	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	35	-							20
Trap Building	3/8	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	35	-							20
Using/Removing Poison	3/8	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	35	-							20
Subterfuge - Stealth	2/5	-	AG/SD/IN	-15/2/1/0,5/0	10	20	23	-	0			-				43
Hiding	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5	10	30	-	43	-			0	0			73
Pick Pockets	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	43	-			0				28
Stalking	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5	10	30	-	43	-			0	0			73
Trickery	2/5	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	43	-			0	0			28

Category/Skill	Costs		Stats	Progress.	#R	RB	SB	CB	PB	TB	FB	MM	RA	IB	IB	Total
Tech./Trade - General	3/7	-	RE/ME/SD	-15/2/1/0,5/0	3	6	28	-	0							34
Begging	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	34	-							19
First Aid	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5	2	6	-	34	-							40
Gambling	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	34	-							19
Operating Equipment	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	34	-							19
Mapping	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	34	-							19
Orienteering	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	34	-							19
Sailing	3/7	E	-	-15/3/2/1/0,5	2	6	-	34	-				20			60
Tactical Games	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	34	-							19
Using Prepared Herbs	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	34	-							19
Tech./Trade - Profes.	8	-	RE/ME/IN	0/0/0/0,0/0	-	0	20	-	0							20
Advertising	8	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Architecure	8	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Diagnostics	8	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Dowsing	8	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Engineering	8	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Mechanition	8	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Military Organization	8	S	-	-30/5/3/1,5/0,5	1	5	-	20	-							25
Mining	8	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Second Aid	8	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Surgery	8	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Tech./Trade - Vocati.	5/12	-	ME/RE/IN	0/0/0/0,0/0	-	0	20	-	0							20
Administration	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Appraisal	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Boat Pilot	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5	0	-30	-	20	-				20			10
Cartography	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Evaluate Armor	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Evaluate Metal	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Evaluate Stone	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Evaluate Weapon	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Gimmickry	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Hypnosis	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Midwifery	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Navigation	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5	0	-30	-	20	-				20			10
Prepare Herbs	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Prepare Poisons	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Siege Engineering	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Tactics	5/12	S	-	-30/5/3/1,5/0,5		-30	-	20	-							-10
Urban	1/3	-	IN/PR/RE	-15/2/1/0,5/0	2	4	17	-	0							21
Contacting	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	21	-							6
Mingling	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5	1	3	-	21	-							24
Scrouging	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	21	-							6
Streetwise	1/3	S	-	-15/3/2/1/0,5	10	30	-	21	-							51
			//	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

Category/Skill	Costs	Stats	Progress.	#R	RB	SB	CB	PB	TB	FB	MM	RA	IB	IB	Total
Weapon - 1-H Edged	2/7	-	ST/AG/ST	-15/2/1/0,5/0	20	30	31	-	10		-				71
Broadsword	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5	20	50	-	71	-	10				15	146
Broadsword (left)	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5	10	30	-	71	-	-20				15	96
	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	71	-						56
	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	71	-						56
Weapon - Missile	2/7	-	AG/ST/AG	-15/2/1/0,5/0	10	20	29	-	10		-				59
Composite Bow	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5	10	30	-	59	-					20	109
	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	59	-						44
	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	59	-						44
	2/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	59	-						44
Weapon - Thrown	3/7	-	ST/AG/ST	-15/2/1/0,5/0	1	2	31	-	10		-				43
Javelin (thrown)	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5	1	3	-	43	-						46
	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	43	-						28
	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	43	-						28
Weapon - 2-Handed	3/7	-	ST/AG/ST	-15/2/1/0,5/0	0	-15	31	-	10		-				26
	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	26	-						11
	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-						11
	3/7	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-						11
Weapon - Pole Arms	3/8	-	AG/ST/AG	-15/2/1/0,5/0	0	-15	29	-	10		-				24
	3/8	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	24	-						9
	3/8	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	24	-						9
Weapon - 1-H Concus.	3/8	-	ST/AG/ST	-15/2/1/0,5/0	0	-15	31	-	10		-				26
	3/8	S	-	-15/3/2/1/0,5	0	-15	-	26	-						11
	3/8	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	26	-						11
Weapon - Missile Artill.	3/9	-	IN/AG/RE	-15/2/1/0,5/0		-15	21	-	10		-				16
	3/9	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	16	-						1
	3/9	S	-	-15/3/2/1/0,5		-15	-	16	-						1

Specials

Weapon Style 1: Broadsword base weapon [5], additional MA Striking Rank 2 attack [15], Full Shield defensive ward [10]

Weapon Style 2: All Bows base weapon, Greater reloading [30 pts]

+5 to MA striking due to blessing from a Paladin

Killed

Mutant				
Dog				
Man	2			
Wolf				
Orc	2			
Troll	2			
Spider	2			
Skeleton	2			
Mummy				
Zombie	2			
Chatmoig				
Troglodyte	2			
Goblin	2			

Training Packages

Adventurer, City Guard, Soldier [1-2]

Equipment	Weight	Weight	
White Alloy Superior Broadsword	5		
Magic Iron Broadsword	5		
Composite Bow + Bow quiver	2,5		
Quiver	0,5		
White Alloy Superior 85% light AT 14	Wear		
White Alloy Full Shield	22		
38 Black Alloy Arrows	6		
Trail Rations	14		
Standardpack 1	27,5		
Wolf Amulet (wearer gains AT 3, +15 DB vs. Wolves)	0		
Medium Horse			
2 Saddle Bags			
Total weight (lbs)			82,5

Herbs

ID#	Name	Effect	Cost	AF	#
600	Argsbargies	Level 4 antidote for Muscle Poisons	38 gp	7	
601	Eldaana	Level 9 antidote for Reduction Poisons. Reverses the effect of "Uglin. of Orn"	99 gp	2	
602	Menelar	Level 7 antidote for Circulatory Poisons	65 gp	4	
610	Arfandas	doubles rate of healing for fractures	2 sp	1	
611	Baalak	Shatter repairs	160 gp	12	
612	Bursthelas	Shatter repairs	110 gp	22	
614	Gursamel	Mends bone	30 gp	5	
630	Anserke	Stops any bleeding by clotting and sealing the wound. Takes 3rds to take effect. Patient cannot move (appreciably) without wound reopening	75 gp	7	
631	Fek	Stops any Bleeding. Takes d10 rds to take effect. Patient cannot move (appreciably) without wound reopening	50 gp	5	
632	Harfy	Immediately stops any form of bleeding	175 gp	9	
633	Hugburtun	Immediately stops any form of bleeding	180 gp	6	
640	Akbutege	Heals d10 hits	3 sp	1	
641	Arlan	Heals 3+d6 hits (wild d6 hits)	13 sp	1	
642	Cursamar	Heals 10+5d10 hits	30 gp	3	
644	Draaf	Heals 2d10 hits in 2 rds	7 sp	1	7
646	Gariig	Heals 30 hits	55 gp	3	
647	Gefnul	Heals 100 hits	90 gp	10	
649	Reglen	Heals 50 hits	75 gp	7	
650	Rewk	Heals 2d10 hits	9 sp	1	
652	Winclamit	Heals 3d100 hits	100 gp	12	
660	Arkasu	Doubles rate of healing for major wounds. Heals 2d6 hits	12 gp	2	
681	Arpsusar	Mends muscle damage	30 gp	15	1
685	Hegheg	Heals cartilage damage	25 gp	5	
692	Wifurwif	Nerve repairs	55 gp	15	
708	Wek-wek	Repairs organ damage	220 gp	50	
	Latha	+10 vs. Diseases, cures cold, heals 1-2 hits	10 sp		1
	Blue Pine Nuts	5 pieces equal one meal			5
	Welwal	Stun Relief			3
	3 Berries	Yellow: 2hrs: +20Perc., gains 2*hits; Red: Unstun 2rnds, 1/2bleed, 2hrs: -5Perc.; Blue: Cancel Herb Effects of Yellow or Red berry)			3*1
	Feueratem + I. Vra	Stops bleeding			2