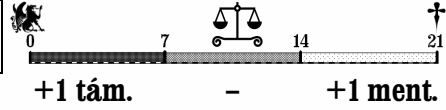


~ Helvéczia karakterlap ~

Rudenz Ulrich, 2. szintű vagabund, német

név, szint, osztály, nép



~ Mentődobások ~

	Tul.	+/-			Alap	Bónusz
Erő:	13	[+1]	Kezdeményezés:	+1	Kitartás:	+0 = [+1] + [-1]
Ügyesség:	13	[+1]	V0: 13 (köpönyeg, Ügyesség)		Reflex:	+4 = [+3] + [1]
Egészség:	7	[-1]			Akaraterő:	+2 = [+1] + [1]
Intelligencia:	13	[+1]	Hp: 13		Virtus: 11	
Bölcsesség:	14	[+1]				
Karizma:	18	[+3]				

~ Harcz ~

	Összes	Alap	Bónusz
Közelharcz	+2	= [+1]	+ [1]
Czélzás	+2	= [+1]	+ [1]
Rapír (1d6+1, 18-20*2)	+2	= [+1]	+ [1]
Dobót. (1d4+1, 18-20*2)	+2	= [1]	+ [1]
		= []	+ []

~ Speciális képességek ~

Mondák: 12 általános, 18 specifiz., 24 titkos
 Úti szerencse: kalandonként 1d3-szor +2 mentő v. kezdeményezés

~ Képzettségek ~

	Összes	Alap	Bónusz		Összes	Alap	Bónusz
Díszkovács (Ügy)	+3	= [+2]	+ [1]	Zárnyítás (Ügy)	+3	= [+2]	+ [1]
Mondák (Böl)	+3	= [+2]	+ [1]			= []	+ []
Állatidomítás (Kar)	+5	= [+2]	+ [3]			= []	+ []
Előadás (Kar)	+5	= [+2]	+ [3]			= []	+ []
Koczkavetés (Kar)	+5	= [+2]	+ [3]			= []	+ []

~ Tapasztalat ~

Tp: 2000

~ Vagyon ~

Következő szint: 6000

Arany Tallér	Ezüst Pfennig	Réz Groschen
	3	

~ Felszerelés ~

Viselt	Czipelt	Málha
Úti ruha és köpönyeg	Álkulesok	
Tollas kalpag	Szappan	
Rapír		
Dobótór*2		
Málhás zsák		
Szentírás		
Kártya	X	
	X	

~ Jegyzetek ~

Rudenz Ulrich megnyerő orcájú fiatal férfi. Zöld ruhájára arannyal szegett veres köpönyeget terített, s tollas kék kalpagot visel. Oldalán míves kard függ, csizmáiba pedig egy-egy éles tört is csúsztatott. Lantját, melyen oly szépen játszott, két haramia ragadta el, s nem hagyának neki mást, csak Bibliáját, s néhány kis semmiséget.

~ Bűnlajstrom ~

- Lopás (bort és minden földi jót a szőlősgazdánál, 1 pont)
- Torkosság (czimborákkal töltött duhajkodás, 1 pont)
- Restség (henyélés és jó élet, míg a pénz tartott, 1 pont)
- Hamis címmel és származással való henczegés (1 pont)
- Jóakarát (haramiáknak való megbocsátás, +2 pont)

~ Helvéczia karakterlap ~

Gerhardt Maierdank, 2. szintű pap, német



név, szint, osztály, nép

~ Mentődobások ~

	Tul.	+/-	Alap	Bónusz
Erő:	8	[-1]	Kezdeményezés: +2	Kitartás: +3 = [+3] + [-]
Ügyesség:	15	[+2]	V0: 14 (+2 csuha, +2 Ügyes- ség)	Reflex: +3 = [+1] + [2]
Egészség:	10	[-]	Hp: 12	Akaraterő: +5 = [+3] + [2]
Intelligencia:	12	[+1]		Virtus: 12
Bölcsesség:	15	[+2]		
Karizma:	14	[+1]		

~ Harcz ~

	Összes	Alap	Bónusz
Közelharc	+0	= [+1] + [-1]	
Czélzás	+3	= [+1] + [2]	
Bot (1d6-1)(20/*2)	+0	= [+1] + [-1]	
		= [] + []	
		= [] + []	

~ Speciális képességek ~

Bónusz varázslatok 1*1 / 1*2
 Gyógyítás: varázslatok helyén 1d6 Hp/szint
 Ördögűzés: 1/nap, Akaraterő mentővel
 Regula: Czölibátus, Engedelmesség, Pax Dei

~ Képzettségek ~

	Összes	Alap	Bónusz	Összes	Alap	Bónusz
Borászat (Ügy)	+4	= [+2] + [2]			= [] + []	
Teológia (Int)	+3	= [+2] + [1]			= [] + []	
Orvoslás (Böl)	+4	= [+2] + [2]			= [] + []	
Vadonismeret (Böl)	+4	= [+2] + [2]			= [] + []	
Varázslatismeret (Int)	+3	= [+2] + [1]			= [] + []	

~ Tapasztalat ~

Tp: 2000	~ Vagyon ~		
	Arany Tallér	Ezüst Pfennig	Réz Groschen
		6	5
Következő szint: 6000			

~ Felszerelés ~

Viselt	Czipelt	Málha
Csuha	Tömjén*5 és Szenteltvíz*2	
Rózsafüzér	K: Vig Szt. Anzelm az borokról	
Szentírás	Röplap*6	
Bot	Úti élelem*4	
Tarisznya	Tinta, penna, pergamen*4	
Borostömlő	Aczél és kova, Gyertya*2	
X	X	
X	X	

~ Jegyzetek ~

Hol terített asztal, jó bor és szép asszony van, ott Gerhardt atyát féltetni nem kell! E jókedélyű vándor klerikus a rajnai borok után Frankhon nedűit ment megszemlézni, majd innen Helvéciába tartott az útja. „A bor hasznárúl és kárárúl” c. röplapját vásárokon mutogatja, az adományokat pedig testi és lelki épülésére fordítja.

~ Bűnlajstrom ~

- Torkosság (a castasegnai apátság pinczéi, 2 pont)
- Restség (fenti apátság javainak kótyavetyéje, 1 pont)
- Adakozás (az éhezőknek, +1 pont)
- Buzgóság (nyakvágó lator megtérítése, +2 pont)
- Bujaság (szép leány megkönyékezése, 1 pont)

~ Mágia ~

[Gerhardt Maierdank]

~ Memorizált varázslatok ~

Szint	1	2	3	Bónusz
1.	1			03 -11 nincs
2.	2			12 -14 1
3.	2	1		15 -17 1/1
4.	3	2		18 1/1/1
5.	3	2	1	
6.	3	3	2	

Anyagi komponensek költségei

Szint	Nyersanyag	Kész komponens
1.	5 et	15 et
2.	15 et	5 at
3.	5 at	15 at

*Egy alkalommal 1d3+szept/3 adag vagy
ennyi alkalommal használható
komponens készül el.*

Rövid: pár lépésnyire, egyazon helységben
Közepes: udvar v. nagyterem túlsó sarkában
Hosszú: még látó- és hallótávolságban

~ Varázslatok ~

Név	Szint	Távolság	Hatóidő	Terület
Gonosz Érzékelése	1.	rövid	1 óra/sz.	önm.kör.
Megmutatja a környékbeli gonosz akarokat és tárgyakat, de csakis akkor, ha valóban elvetemültek, s Virtusuk o avagy 1 pont. Hasonlóképpen a gonosz erősségét is érzi, mely lehet kicsiny, meglehetősen, tetemes és végül igen nagy. Hogy ez sok gyengébb befolyás vagy egy nagyon jelentős, azt a varázslat nem mondja meg.				
Komponens v. Ismert Helyek:				
A Jóakarát Csengettyűje	1.	-	1 nap	1 fő
Ez a csengettyű csak annak látható, kinek feje mellett lebeg, s csilingelését is ő hallja csak, mikor bünt követne el. Remélhető, hogy tettétől a figyelmeztetésre visszahőköl – s különösen, hogy nem próbálja a varázst elkerülni (Akaraterő).				
Komponens v. Ismert Helyek:				
Az Enyhítő Balzsam (Bónusz)	1.	érintés	azonnali	önm/más
Fájdalomra, kisebb sebesülésekre és gondokra való ez a varázs, mi idő Hp-t és még két szintenként 1-et gyógyít célpontján, s a káros varázslatok, hatások erejét megszünteti. Betegsége és méregre nem hatásos.				
Komponens v. Ismert Helyek:				
A Hűséges Virág	2.	-	hét napig	1 fő
Útra indulónak szokták adni ezt a szerény, de szép kis virágot, mi éjjel úgy pislákol, mint a mécses, s reggelre hordozója mindig 2 Hp-vel többet nyer vissza a pihenéssel, és még egyet, ha magas Virtusú. Ha nagy szükség támad, át lehet adni valakinek, de visszavenni nem. Bűnös kézre, alacsony Virtusúhoz ha jut: rögvést megfeketedik s elhervad.				
Komponens v. Ismert Helyek:				
Komponens v. Ismert Helyek:				
Komponens v. Ismert Helyek:				

~ Varázslatok ~

Név	Szint	Távolság	Hatóidő	Terület
-----	-------	----------	---------	---------

Komponens v. Ismert Helyek:				

Komponens v. Ismert Helyek:				

Komponens v. Ismert Helyek:				

Komponens v. Ismert Helyek:				

Komponens v. Ismert Helyek:				

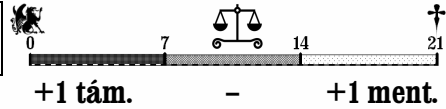
Komponens v. Ismert Helyek:				

Komponens v. Ismert Helyek:				

~ Helvéczia karakterlap ~

Vajthy Aurél, 2. szintű huszár, magyar

név, szint, osztály, nép



~ Mentődobások ~

	Tul.	+/-			Alap	Bónusz
Erő:	16	[+2]	Kezdeményezés:	+0	Kitartás:	+4 = [+3] + [1]
Ügyesség:	11	[-]	V0: 15 (kaczagány, Ügyesség, magyar)		Reflex:	+1 = [+1] + [-]
Egészség:	13	[+1]	Hp: 22		Akaraterő:	+2 = [+1] + [1]
Intelligencia:	16	[+2]			Virtus: 7	
Bölcsesség:	14	[+1]				
Karizma:	10	[-]				

~ Harcz ~

	Összes	Alap	Bónusz
Közelharcz	+7	= [+4]	+ [3]
Czélzás	+3	= [+2]	+ [1]
Szablya (1d6+2, 18-20/*2)	+7	= [+4]	+ [3]
Pisztoly (1d10+, *3, 1 k)	+3	= [+2]	+ [-]
		= []	+ []

~ Speciális képességek ~

+2 V0 és közelharczi támadás
 Balsors: minden kaland elején -2 egy mentőre
 Extra támadás lóról +1-es alappal

~ Képzettségek ~

	Összes	Alap	Bónusz	Összes	Alap	Bónusz
Lovaglás (Ügy)	+2	= [+2]	+ [-]		= []	+ []
Koczkavetés (Kar)	+2	= [+2]	+ [-]		= []	+ []
Nyomkeresés (Böl)	+3	= [+2]	+ [1]		= []	+ []
Hamisítás (Int)	+4	= [+2]	+ [2]		= []	+ []
Úszás (Erő)	+4	= [+2]	+ [2]		= []	+ []

~ Tapasztalat ~

Tp: 2000

Következő szint: 6000

~ Vagyon ~

	Arany Tallér	Ezüst Pfennig	Réz Groschen
		1	

~ Felszerelés ~

Viselt	Czipelt	Málha
Úti ruha és kaczagány	Úti élelem*2	
Szablya		
Pisztoly / tölt.*10		
Borostömlő		
Kártya, pakli		
	X	

~ Jegyzetek ~

Vajthy Aurél marczona tekintetű, ösztövérférfiú, ki huszáros mentét, szablyát és pisztolyt hordoz. Ami kevese van, magával hordja, de lovának és pénzének ilyen távol hazájától régen nyakára hágott, s élelme is alig. Nemrégén haramiaként már embert kellett öljön, hogy becses tárgyait zálogba adnia ne legyen szükséges.

~ Bűnlajstrom ~

Harag (szemtelen földműves lesújtása, 1 pont)

Bujaság (szép fogadósne, 1 pont)

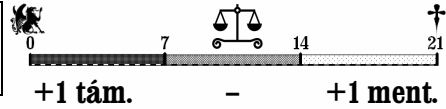
Torkosság (pénteken bort inni, 1 pont)

Adakozás (utolsó arany átadása, +2 pont)

Rablógyilkosság (vándor árus, 3 pont)

~ Helvéczia karakterlap ~

Helga Heinstregger
2. szintű fegyvermester, német
 név, szint, osztály, nép



~ Mentődobások ~

	Tul.	+/-	Alap	Bónusz
Erő:	15	[+2]	Kezdeményezés:	+1
Ügyesség:	14	[+1]	V0: 15 (lánczing, Ügyesség)	Kitartás: +4 = [+3] + [1]
Egészség:	14	[+1]		Reflex: +2 = [+1] + [1]
Intelligencia:	10	[-]	Hp: 17	Akaraterő: +1 = [+1] + [-]
Bölcsesség:	9	[-]		Virtus: 11
Karizma:	8	[-1]		

~ Harcz ~

	Összes	Alap	Bónusz
Közelharcz	+4	= [+2] + [2]	+2 sebzés alabárdal
Czélzás	+3	= [+2] + [1]	
Alabárd (1d10+5, *3, +2Harczi Manöver)	+4	= [+2] + [2]	
Buzogány (1d8+2, *2)	+4	= [+2] + [2]	

~ Speciális képességek ~

~ Képzettségek ~

	Összes	Alap	Bónusz	Összes	Alap	Bónusz
Földműves (Ügy)	+3	= [+2] + [1]			= [] + []	
Mászás (Erő)	+4	= [+2] + [2]			= [] + []	
Lovaglás (Ügy)	+3	= [+2] + [1]			= [] + []	
Ugrás (Erő)	+4	= [+2] + [2]			= [] + []	
		= [] + []			= [] + []	

~ Tapasztalat ~

Tp: 2000	Arany Tallér	Ezüst Pfennig	Réz Groschen
		13	7
Következő szint: 6000			

~ Vagyon ~

~ Felszerelés ~

Viselt	Czipelt	Málha
Úti ruha és Lánczing	Bogrács	
Alabárd	Úti élelem*6	
Buzogány	Zsák*2	
Aczél és kova	Fésű	
Hátizsák		
Borostömlő		
Kártya, pakli		
	X	

~ Jegyzetek ~

Mihez más bátortalan vagy gyenge, Helga megteszi és általában végig is viszi: termete, faragatlan modora, rekedtes hangja és alabárdja nem ismer ellentmondást. Altmódi lánczिंगéhez, mit portájukon talált, posztónadrágot és sisakot visel; kóczos haját csak ritkán éri fésű.

~ Bűnlajstrom ~

Három lator bíróság kezére juttatása (+2 pont)

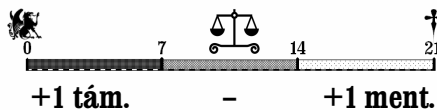
Harag (kofa megkergetése, 1 pont)

Fösvénység (koldus elzavarása, 1 pont)

~ Helvécia karakterlap ~

Jan Olbrecht, 2. szintű vagabund, cseh

név, szint, osztály, nép



~ Mentődobások ~

	Tul.	+/-			Alap	Bónusz
Erő:	12	[+1]	Kezdeményezés:	+1	Kitartás:	+3 = [+1] + [2]
Ügyesség:	13	[+1]	V0: 15 (köpönyeg, vítór, Reflex:			+4 = [+3] + [1]
Egészség:	17	[+2]	Ügyesség)		Akaraterő:	+2 = [+1] + [1]
Intelligencia:	10	[-]	Hp: 14		Virtus: 7	
Bölcsesség:	12	[+1]				
Karizma:	16	[+2]				

~ Harcz ~

	Összes	Alap	Bónusz	
Közelharcz	+3	= [+1] + [2]		+2 tüzfegyverek és számszerijak sebzésére
Czélzás	+3	= [+1] + [2]		Orvtámadás +1d6
Számszerij (1d8+2, 19-20/*2, 1 kör)	+3	= [+1] + [2]		Vagabundus képzettségek
Szablya (1d6+1, 18-20/*2)	+3	= [+1] + [2]		

~ Speciális képességek ~

~ Képzettségek ~

	Összes	Alap	Bónusz		Összes	Alap	Bónusz
Álcázás (Kar)	+4	= [+2] + [2]		Zárnyítás (Ügy)	+3	= [+2] + [1]	
Koczkavetés (Kar)	+4	= [+2] + [2]		Zsebmetszés (Ügy)	+3	= [+2] + [1]	
Megfigyelés (Böl)	+3	= [+2] + [1]				= [] + []	
Osonás (Ügy)	+3	= [+2] + [1]				= [] + []	
Rejtőzés (Ügy)	+3	= [+2] + [1]				= [] + []	

~ Tapasztalat ~

Tp: 2000	Arany Tallér	Ezüst Pfennig	Réz Groschen
		8	9
Következő szint: 6000			

~ Vagyon ~

~ Felszerelés ~

Viselt	Czipelt	Málha
Közrendű ruha és köpönyeg	Úti élelem*4	Úti Ló: Sz. 2+1, Hp 13, V0 13, 3#
Számszerij	Feszítővas	
Számszerij-lövedék*20	Lámpás (védett) / olaj*3	
Szablya	Tubákos szelencze és Illatsz.	
Vítór	Koczkák*2	
Álarcz	Tolvajkulcsok	
Borostömlő	X	
Aczél és kova	X	

~ Jegyzetek ~

Ha Helvézia a zsoldosok őshona, akkor Jan Olbrecht jó helyre jött Olmütz városából. Ugyan 80 Pfennig adósság árán, de rablásaihoz fegyvert és gyors lovat szerzett. Durva modora és borostás képe ellenére megmagyarázhatatlan vonzerőt gyakorol másokra, mit talán az illatszer, tán behízelt modora tesz.

~ Bűnlajstrom ~

Rablás (postaállomás, 2 pont)

Sírrablás (1 pont)

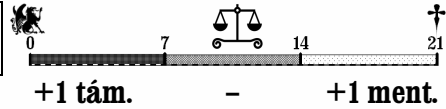
Harag (a Fekete Karol halálra sújtása osztozáskor, 2 pont)

Hamiskártyázás (1 pont)

~ Helvéczia karakterlap ~

Venczel Starny, 2. szintű deák, cseh

név, szint, osztály, nép



~ Mentődobások ~

	Tul.	+/-			Alap	Bónusz
Erő:	9	[-]	Kezdeményezés:	-1	Kitartás:	+2 = [+1] + [+1]
Ügyesség:	6	[-1]	V0: 14 (plundranadrág, vitőr,		Reflex:	+0 = [+1] + [-1]
Egészség:	14	[+1]	Ügyesség)		Akaraterő:	+4 = [+3] + [1]
Intelligencia:	15	[+2]	Hp: 14		Virtus: 9	
Bölcsesség:	14	[+1]				
Karizma:	17	[+2]				

~ Harcz ~

	Összes	Alap	Bónusz
Közelharcz	+1	= [+1]	+ [-]
Czélzás	-1	= [+1]	+ [-1]
Rapír (1d6, 18-20*2)	+1	= [+1]	+ []
		= [+1]	+ []
		= [+1]	+ []

~ Speciális képességek ~

4. szinten doktorálhat
Bónusz varázslatok 1*1 / 1*2

~ Képzettségek ~

	Összes	Alap	Bónusz		Összes	Alap	Bónusz
Filozófia (Int)	+4	= [+2]	+ [+2]	Varázslatismeret (Int)	+4	= [+2]	+ [+2]
Asztronómia (Int)	+4	= [+2]	+ [+2]	Alkímia (Int)	+4	= [+2]	+ [+2]
Okkultizmus (Int)	+4	= [+2]	+ [+2]	Méregkeverés (Int)	+4	= [+2]	+ [+2]
Asztrológia (Böl)	+3	= [+2]	+ [+1]			= []	+ []
Orvoslás (Böl)	+3	= [+2]	+ [+1]			= []	+ []

~ Tapasztalat ~

Tp: 2000

~ Vagyon ~

	Arany Tallér	Ezüst Pfennig	Réz Groschen
		6	6
Következő szint: 6000			

~ Felszerelés ~

Viselt	Czipelt	Málha
Deák ruha, kézelők, plundran.	Varázskönyv	
Vitőr	Tinta és penna, Pergament*4	
Rapír	Gyertya*2	
Oldaltáska	Úti élelem*3	
Aczél és kova		
	X	
	X	
	X	

~ Jegyzetek ~

Egyik lábára sánta e vézna, de szép fiatal fiú, ki Kepler kozmológiáját és mellé Bruno Szvjetoszláv fekete tanait tanulta. Kutyaszorítóba mégis Kepler miatt került, mivel horoszkópjaiban a planetáris összefüggéseket ezekkel az ellentmondásos nézetekkel variálta. Egyszerű, sötét ruháit csipkés kézelőkkel cifrázza, s ha pénze lesz, egy planétás röplap kinyomtatását tervezi.

~ Bűnlajstrom ~

Heliocentrikus tévtanok hirdetése (2 pont)

Kevélység (vonakodás e tanok visszavonásától, 1 pont)

Az eltévedt kocsis megsegítése (+1 pont)

Sírablás (1 pont)

Szent áldozás megtagadása (1 pont)

~ Mágia ~

[Venczel Starny]

~ Memorizált varázslatok ~

Szint	1	2	3	Bónusz
1.	1			03 -11 nincs
2.	2			12 14 1
3.	2	1		15 -17 1/1
4.	3	2		18 1/1/1
5.	3	2	1	
6.	3	3	2	

Anyagi komponensek költségei

Szint	Nyersanyag	Kész komponens
1.	5 et	15 et
2.	15 et	5 at
3.	5 at	15 at

Egy alkalommal 1d3+szept/3 adag vagy ennyi alkalommal használható komponens készül el.

Rövid: pár lépésnyire, egyazon helységben
Közepes: udvar v. nagyterem túlsó sarkában
Hosszú: még látó- és hallótávolságban

~ Varázslatok ~

Név	Szint	Távolság	Hatóidő	Terület
Lidércfény	1.	hosszú	1 óra/sz.	Távol
Olyan fényt teremt, mint a lápi lidérc, vagyis sápadt, tévelygő glóbuszt. Igen messzire elmegy, s különösen vonzódik a veszélyek felé. Sokan követni fogják, mert a bolondságnak nincsen orvossága. Csak éjjel, barlangban vagy igen sötét erdőszéleken marad meg.				
Komponens v. Ismert Helyek:	Halotti gyertya kell hozzá egy vízbefűlt sírjáról.			
Cagliostro Erszénye+	1.	-	kakassz.	-
Hamis aranypénzeket teremt, szám szerint 1d6-ot, s ezek következő kakasszóig csengő érmék gyanánt átadhatók s.a.t. Reggelre kelve azonban semmi nem marad belőlük. Másodszor belényúlva még 1d6 pénz van az erszényben, de 1:6 eséllyel mind azonnal eltűnik; harmadszorra ez az esély 1:3, negyedikre és utána pedig 1:2. Akinél sokáig megmarad az arany, gyakran hiszi, hogy elveszítette vagy ellopták tőle; de minél hamarabb történik vele az eset, annál könnyebben fog gyanút.				
Komponens v. Ismert Helyek:	Egy bolondok aranyával kitömött selyemerszény. (X)			
Pietro Scaraffa Időrágta Rejteke (*)+	1.	közepes	végleges	udvarnyi
Rejtekhelyet, menekülő csapását, titkolt holttestet elrejt ez a varázs, mert olyan állapotot teremt, mintha a hely időtlen idők óta kietlenül állana: gaz, törmelék, por és repkény borít el mindent. Akár egy kisebb kunyhót is régivé bűvöl, de csak ha elhagyott.				
Komponens v. Ismert Helyek:	Sírokból gyűjtött port kell temetői repkény kivonatával elvegyíteni, majd kiszárítván szétszórni. (2X) (2X)			
Emilio Sciarelli Spektakuluma+	1.	-	1 nap/éj	önm/más
Igen szép és gazdag ruhákba öltöztet egy személyt, ki bennük járhat és kelhet kedve szerint. Az esti harangütés avagy a kakasszó véget vet neki. (3X)				
Komponens v. Ismert Helyek:	Egy kicserzett kutyabőr.			
A Rettenetes Ládafia (*)	2.	érintés	egy hét	láda
Csak végig kell simítani a láda fedelén, és elmondani ezeket a szavakat, és máris egy ördögfiókához hasonló bábu fog benne lapulni, hogy első kinyitóját bicskáival rögvést szíven szúrja. Reflex mentődobást lehet ellene dobni, sebzése pedig 1d6 a bicskák és páratlan szintenként még 1d6 a meglepetés okán. Sok kíváncsinak lett ez végzete, s nem mindig annak, akit a bábu készítője kiókumlált.				
Komponens v. Ismert Helyek:	Paprikajancsi, amit rugókból, fogaskerekekből és késekből kell pontosan megszerkeszteni (6 at). (3X)			

~ Varázslatok ~

Név	Szint	Távolság	Hatóidő	Terület
Czirkumskribáció+	2.	igen rövid.	kakasszó	Kamrányi

Ez pedig a következő. Egy jatagánnal kell kört vonni, s amíg a kakas meg nem szólal, ott aki átlép, pengék szabdalják darabokra, u.i. minden szintenként egy támadást kap, mintha a körben álló sújtott volna rá szablyával. A kör meglátszik, mint a csillogó aczél, s hallik, mint fémnek súrlódása.

Komponens v. Ismert Helyek: Egy jatagán kell hozzá, de csakis a töröktől jó (3 at). (1X)

Komponens v. Ismert Helyek:

Komponens v. Ismert Helyek:

Komponens v. Ismert Helyek:

Komponens v. Ismert Helyek:

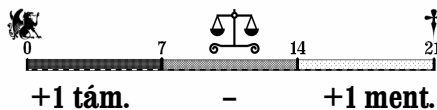
Komponens v. Ismert Helyek:

Komponens v. Ismert Helyek:

~ Helvéczia karakterlap ~

Giancarlo Castiglioni testvér, 2. szintű pap, olasz

név, szint, osztály, nép



~ Mentődobások ~

	Tul.	+/-			Alap	Bónusz
Erő:	14	[+1]	Kezdeményezés:	+1	Kitartás:	+5 = [+3] + [2]
Ügyesség:	13	[+1]	V0: 13 (+2 csuha, +1 ügyes- ség)		Reflex:	+2 = [+1] + [1]
Egészség:	15	[+2]	Hp: 17		Akaraterő:	+5 = [+3] + [2]
Intelligencia:	15	[+2]			Virtus: 11	
Bölcsesség:	15	[+2]				
Karizma:	14	[+1]				

~ Harcz ~

	Összes	Alap	Bónusz
Közelharcz	+2	= [+1]	+ [1]
Czélzás	+2	= [+1]	+ [1]
Bot (1d6+1) (20/*2)	+2	= [+1]	+ [1]
		= []	+ []
		= []	+ []

~ Speciális képességek ~

Gyógyítás: varázslatok helyén 1d6 Hp/szint
 Ördögűzés: 1/nap, Akaraterő mentővel
 Regula: Czölibátus, Engedelmesség, Pax Dei
 Olasz: +1 virtus gyónáskor, jó szerencse
 koczkában és kártyán (+2), +1d6 at

~ Képzettségek ~

	Összes	Alap	Bónusz	Összes	Alap	Bónusz
Alkímia	4	= [+2]	= [+2] + []			= [] + []
Asztrológia	4	= [+2]	= [+2] + []			= [] + []
Koczkavetés	3	= [+2]	= [+1] + []			= [] + []
Rejtőzés	3	= [+2]	= [+1] + []			= [] + []
Teológia	4	= [+2]	= [+2] + []			= [] + []

~ Tapasztalat ~

Tp: 4000	Arany Tallér	Ezüst Pfennig	Réz Groschen
		5	8
Következő szint: 6000			

~ Vagyon ~

~ Felszerelés ~

Viselt	Czipelt	Málha
Csuha	Acél és Kova	Szamar: Sz. 2+1, Hp 9, V0 13, 3#
Rózsafüzér	Élelem, 2 nap	Alkimista labor, úti
Szentírás	Koczká	
Bot	Röpl.*10: Az Apostoli Trónrul	
Zsák		
Szenteltvíz		
X	X	

~ Jegyzetek ~

Giancarlo testvér Rómába való, és mint ott sokan, az Úr üdvénél csak a szép asszonyokat szereti. Ő szentsége, XXVI. Pius hivatalából küldték Helvecziába, hogy a pápaság dicsőségét hirdesse a kálvini felforgatók elleni disputákban, és hogy vére enyhüljön kissé.

~ Bűnlajstrom ~

Bujaság (a szép nemeskisasszony, 2 pont)

A fekete láp malmának lerontása (+2 pont)

Torkosság (itáliai borok, s mennyi!, 1 pont)

Harag (Fréder testvér elagyabugyálása, 1 pont)

Kevélység (N. püspök parancsának megszegése, 3 pont)

~ Mágia ~

[Giancarlo Castiglioni]

~ Memorizált varázslatok ~

Szint	1	2	3	Bónusz
1.	1			03 -11 nincs
2.	2			12 -14 1
3.	2	1		15 -17 1/1
4.	3	2		18 1/1/1
5.	3	2	1	
6.	3	3	2	

Anyagi komponensek költségei

Szint	Nyersanyag	Kész komponens
1.	5 et	15 et
2.	15 et	5 at
3.	5 at	15 at

*Egy alkalommal 1d3+szint/3 adag vagy
ennyi alkalommal használható
komponens készül el.*

Rövid: pár lépésnyire, egyazon helységben
Közepes: udvar v. nagyterem tulsó sarkában
Hosszú: még látó- és hallótávolságban

~ Varázslatok ~

Név	Szint	Távolság	Hatóidő	Terület
Átruházás	1.	érintés	1 hét	1 fő
Ezen a módon a pap egy laikusnak adhatja kölcsön valamelyik varázslatát. Az a hatóidőn belül teszése szerint felhasználhatja, de amíg meg nem teszi vagy meg nem hal, addig helyére a pap új igét nem tanulhat.				
Komponens v. Ismert Helyek:				
Tartalmas Prédikáció	1.	közepes	3 óra	hallás
Nem helyes dolog, ha a nép az igét meg nem hallgatja. Ha azonban ezzel kezdetik, akkor figyelmesek lesznek és a végéig nem tángtanak, sőt, mások is oda fognak gyűlni. Aki elmenne, mentődobást kell dobnia, s amíg a beszéd tart, a prédikátornak és társainak baja nem esik. Nem sokan vannak, akik a mező vadjait és az ég madarait így maguk köré gyűjték, de a francziskánus testvérek ezt és mást mind megcselekedték.				
Komponens v. Ismert Helyek:				
Az Enyhítő Balsam (Bónusz)	1.	érintés	azonnali	önm/más
Fájdalomra, kisebb sebesülésekre és gondokra való ez a varázs, mi 1d6 Hp-t és még két szintenként 1-et gyógyít célpontján, s a káros varázslatok, hatások erejét megszünteti. Betegsége és méregre nem hatásos.				
Komponens v. Ismert Helyek:				
A Makulátlan Köntös (Bónusz)	2.	-	½ óra	önm/más
Különösen tisztának és kosztól mentesnek mutatkozik annak a köntöse, akire ezt elmondják. Aki pedig rossz szándékból kezével vagy más tárggyal illetné, összeég tőle. A sebzése 2d6 Hp és még szintenként 1, de aki sikeres Reflex mentődobást dob, a felét az is elszenvedi. Ám lőfegyverek ellen nem jó.				
Komponens v. Ismert Helyek:				
Komponens v. Ismert Helyek:				

~ Varázslatok ~

Név Szint Távolság Hatóidő Terület

Komponens v.
Ismert Helyek:

Komponens v.
Ismert Helyek:

Komponens v.
Ismert Helyek:

Komponens v.
Ismert Helyek:

Komponens v.
Ismert Helyek:

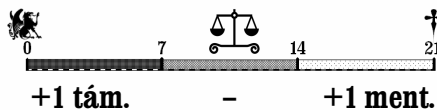
Komponens v.
Ismert Helyek:

Komponens v.
Ismert Helyek:

~ Helvéczia karakterlap ~

Valérie de Montcalvan, 2. szintű párbajhős, fr.

név, szint, osztály, nép



~ Mentődobások ~

	Tul.	+/-			Alap	Bónusz
Erő:	12	[+1]	Kezdeményezés:	+1	Kitartás:	+5 = [+3] + [+2]
Ügyesség:	14	[+1]	V0: 15 (köpönyeg, vitéz, Ügy)		Reflex:	+3 = [+1] + [+2]
Egészség:	16	[+2]			Akaraterő:	+2 = [+1] + [+1]
Intelligencia:	12	[+1]	Hp: 16		Virtus:	9
Bölcsesség:	13	[+1]				
Karizma:	14	[+1]				

~ Harcz ~

	Összes	Alap	Bónusz
Közelharcz	+3	= [+2]	+ [+1]
Czélzás	+3	= [+2]	+ [+1]
Rapír (1d6+1, 18-20/*2)	+3	= [+2]	+ [+1]
Pisztoly (1d10+, *3, 1 k)	+3	= [+2]	+ [+1]
		= []	+ []

~ Speciális képességek ~

Francia: +1 Reflex és V0
Alap támadásbónusz átvihető V0-ra (másokat is védhet)
+2 harci manőverekre

~ Képzettségek ~

	Összes	Alap	Bónusz	Összes	Alap	Bónusz
Előadás	+3	= [+2]	+ [+1]		= []	+ []
Lovaglás	+3	= [+2]	+ [+1]		= []	+ []
Osonás	+3	= [+2]	+ [+1]		= []	+ []
Ugrás	+3	= [+2]	+ [+1]		= []	+ []
		= []	+ []		= []	+ []

~ Tapasztalat ~

Tp: 2000	Arany Tallér	Ezüst Pfennig	Réz Groschen
	2	12	5
Következő szint: 6000			

~ Vagyon ~

~ Felszerelés ~

Viselt	Czipelt	Málha
Úti ruha, köpönyeg, tollas kalp.	Illatszert & szappan	
Gallér	Élelem *4	
Rapír	Röplap: 'Le Roi est Mort'*15	
Pisztoly / tölt. *10	Pecsetgyűrű & viasz	
Vitéz	Papíros * 10	
Gránát *1		
Oldaltáska	X	
Kalendárium	X	

~ Jegyzetek ~

Valérie valami kisebb nemesi címnek talán várományosa, de bármi jó társaságból jött, szivét a francia udvar ellen fordította. Egy kisebb összeesküvő csoport tagjaként hol a király halálát híreszteli (amihez saját röplapot nyomtattatott), hol azon van, hogy az arisztokrácia tagjai között forogva őket pénzüktől és tekintélyüktől megszabadítsa.

~ Bűnlajstrom ~

Libertinus tanok hirdetése (2 pont)

M^{me} Rocque ékszereinek visszajuttatása (+2 pont)

Kevélység (gyónás megtagadása, 1 pont)

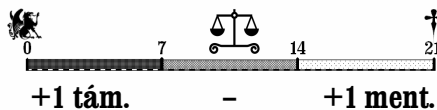
Harag (Lucien Igny kapitány bitóra juttatása, 2 pont)

Lopás (a kapitány öröksége, 1 pont)

~ Helvéczia karakterlap ~

Jean-Jacques Bloise, 2. szintű katona, francia

név, szint, osztály, nép



~ Mentődobások ~

	Tul.	+/-			Alap	Bónusz
Erő:	15	[+2]	Kezdeményezés:	+0	Kitartás:	+4 = [+3] + [1]
Ügyesség:	10	[-]	V0: 14 (plundra, francia)		Reflex:	+2 = [+1] + [1]
Egészség:	13	[+1]			Akaraterő:	+2 = [+1] + [1]
Intelligencia:	11	[-]	Hp: 18		Virtus: 7	
Bölcsesség:	14	[+1]				
Karizma:	14	[+1]				

~ Harcz ~

	Összes	Alap	Bónusz	
Közelharcz	+5	= [+3]	+ [2]	+1 alap támadásbónusz
Czélzás	+3	= [+3]	+ [-]	Mészárlás: sebzés továbbvitele
Alabárd (1d10+3, *3, +2Harczi Manőver)	+5	= [+3]	+ [2]	
Szablya (1d6+2, 18-20/*2)	+5	= [+3]	+ [2]	

~ Speciális képességek ~

~ Képzettségek ~

	Összes	Alap	Bónusz	Összes	Alap	Bónusz
Rekvirálás (Int)	+2	= [+2]	+ [-]		= []	+ []
Nyomkeresés (Böl)	+3	= [+2]	+ [1]		= []	+ []
Vadonismeret (Böl)	+3	= [+2]	+ [1]		= []	+ []
		= []	+ []		= []	+ []
		= []	+ []		= []	+ []

~ Tapasztalat ~

Tp: 2000	Arany Tallér	Ezüst Pfennig	Réz Groschen
		2	9
Következő szint: 6000			

~ Vagyon ~

~ Felszerelés ~

Viselt	Czipelt	Málha
Utazó ruha, plundranadrág	Bogrács	
Alabárd	Úti élelem*2	
Szablya	Kv. Talhoffer vívógyakorlatai	
A Szent Szűz képe (medál)	Pipa, dohány	
Borostömlő		
Hátizsák		
Gránát*3 (2d6+, 1½ kör)	X	
Aczél és kova	X	

~ Jegyzetek ~

Jean-Jacques Bloise kóbor zsoldosként indult Itáliába, majd egy seregbe állva a menázi felhajtásával foglalkozott. Companiájával, kik nem álhatták, hamar meggyült baja, s a lóporos szekérről pár gránátot, meg a vezér egy vívőkönyvét elemelve ismét útnak indult.

~ Bűnlajstrom ~

Tanya felégetése, kínzás, rablás &c. (3 pont)

Két tolvaj katona feladása (+1 pont)

Halott czimbora kifosztása (1 pont)

Böjt megszegése (1 pont)

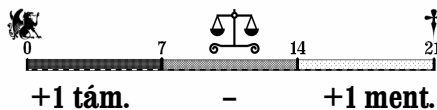
Az Úr káromlása (2 pont)

Lopás (sereg meglopása, 1 pont)

~ Helvéczia karakterlap ~

Isolde Knecht, 2. szintű deák, német

név, szint, osztály, nép



~ Mentődobások ~

	Tul.	+/-			Alap	Bónusz
Erő:	15	[+2]	Kezdeményezés:	+0	Kitartás:	= [] + []
Ügyesség:	9	[-]	V0: 14 (köpönyeg, vitér)		Reflex:	= [] + []
Egészség:	14	[+1]			Akaraterő:	= [] + []
Intelligencia:	15	[+2]	Hp: 13		Virtus: 11	
Bölcsesség:	13	[+1]				
Karizma:	12	[+1]				

~ Harcz ~

	Összes	Alap	Bónusz
Közelharcz	+3	= [+1]	+ [+2]
Czélzás	+1	= [+1]	+ [-]
Hosszúkard (1d8+2, 19-20)*2)	+3	= [+1]	+ [+2]
		= []	+ []

~ Speciális képességek ~

~ Képzettségek ~

	Összes	Alap	Bónusz		Összes	Alap	Bónusz
Nyomdász	+2	= [+2]	+ [-]	Orvoslás	+4	= [+2]	+ [+2]
Alkímia	+4	= [+2]	+ [+2]	Történelem	+4	= [+2]	+ [+2]
Asztrológia	+3	= [+2]	+ [+1]	Filozófia	+4	= [+2]	+ [+2]
Jelek Olvasása	+4	= [+2]	+ [+2]			= []	+ []
Lovaglás	+2	= [+2]	+ [-]			= []	+ []

~ Tapasztalat ~

Tp: 2000	Arany Tallér	Ezüst Pfennig	Réz Groschen
		5	5
Következő szint: 6000			

~ Vagyon ~

~ Felszerelés ~

Viselt	Czipelt	Málha
Deák r., vadászs., köpönyeg	Varázskönyv	Öszvér: Sz. 2, Hp 7, V0 13, 3#
Hosszúkard	Tinta és penna, 10 papiros	Metszett betűkészlet 'Isolde'
Vitér	Könyv: 'A Ratio Diadala'	
Szentírás	Szappan	
Tarisznya	Sakktábla	
Tükör	Élelem *2	
	X	

~ Jegyzetek ~

Isolde mértékletes eleganciával, csipkés kézelőkkel és gallérral cifrázza egyszerű fekete deákruháját. A nürnbergi egyetemen tanult történelmet és filozófiát, de csekély vagyona miatt tanulmányait meg kellett szakítania, és még 4 at adósságát kell a Fugger bankháznak visszafizetnie. Legnagyobb vagyona a saját metszésű 'Isolde' betűkészlet, amin nem volt kedvében túladni. Hosszú pengéjű kardját az egyetem díszterméből szerezte - hátha nem hiányzik senkinek.

~ Bűnlajstrom ~

Lopás (kard, 1 pont)

Deák varázslatok alkalmazása (1 pont)

Fösvénység (betűkészlet megtartása, 1 pont)

Irigység (a kiseprözött tanoncz kinevetése, 1 pont)

Restség (tanoncz pellengérré állításának végignézése, 1 pont)

~ Mágia ~

[Isolde Knecht]

~ Memorizált varázslatok ~

Szint	1	2	3	Bónusz
1.	1			03 -11 nincs
2.	2			12 -14 1
3.	2	1		15 -17 1/1
4.	3	2		18 1/1/1
5.	3	2	1	
6.	3	3	2	

Anyagi komponensek költségei

Szint	Nyersanyag	Kész komponens
1.	5 et	15 et
2.	15 et	5 at
3.	5 at	15 at

*Egy alkalommal 1d3+szept/3 adag vagy
ennyi alkalommal használható
komponens készül el.*

Rövid: pár lépésnyire, egyazon helységben
Közepes: udvar v. nagyterem túlsó sarkában
Hosszú: még látó- és hallótávolságban

~ Varázslatok ~

Név	Szint	Távolság	Hatóidő	Terület
A Csontkules	1	érintés	Spec.	zárba
Hozzáérintve egy bűvös ujjperczet valami zárhoz, mintha azonos szintű s 18-as Ügyességű tolvajmester pattintaná fel. Ha a dobás 1, beletörök a zárba. Két szintenként egy próba jut.				
Komponens v. Ismert Helyek:	Akasztott ember mutatójának perczei (XX)			
Pietro Scaraffa Időrágta Rejteke*	1	közepes	végleges	udvarnyi
Rejtekhelyet, menekülő csapását, titkolt holttestet elrejt ez a varázs, mert olyan állapotot teremt, mintha a hely időtlen idők óta kietlenül állana: törmelék, por és repkény borít el mindent. Akár egy kisebb kunyhót is régivé bűvöl, de csak ha elhagyatott.				
Komponens v. Ismert Helyek:	Sírokból gyűjtött port kell temetői repkény kivonatával elvegyíteni, majd kiszáritván szétszórni. (XXX)			
Világszép Ludmilla Pörgetővarázslata	1	rövid	3 kör	1 cél
Derekasan megpörgeti, akire mondják, úgyhogy csak a harmadik körre áll meg, ha Reflex mentődobását elvétí, s pénze-tárgya szanaszét szóródik. Amíg pörög, +4 jár a VO-jára és +2 Reflex mentődobásaira, úgyhogy van csekély előnye is. Világszép Ludmilla azokon alkalmazta, akik tánczba kérték, de tisztos polgárok kifosztására vagy rossz kedvében meglecczkéztetésére is.				
Komponens v. Ismert Helyek:	Igen egyszerűen egy 5 ezüstpennigest kell ujjhegyen megpördíteni, mi aztán használat után eltűnik.			
Herkules Ereje	2	-	Fél óra	önm/más
Nem ad mást, hanem a régi hős 18-as Erejét, s munkára való fáradhatatlanságot. Csak egy kis idő ez, de mégis csodálatos dolgokat végezhet el, ki nem rest kihasználni.				
Komponens v. Ismert Helyek:	Egy bika veséjéből nyert cseppek (a bika 3 at, ám veséjét kétszer csapolhatni) (XX)			
Komponens v. Ismert Helyek:				

~ Varázslatok ~

Név Szint Távolság Hatóidő Terület

Komponens v.
Ismert Helyek:

Komponens v.
Ismert Helyek:

Komponens v.
Ismert Helyek:

Komponens v.
Ismert Helyek:

Komponens v.
Ismert Helyek:

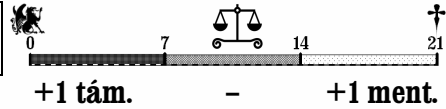
Komponens v.
Ismert Helyek:

Komponens v.
Ismert Helyek:

~ Helvéczia karakterlap ~

Martin Gut, 2. szintű lövész, német

név, szint, osztály, nép



~ Mentődobások ~

	Tul.	+/-			Alap	Bónusz
Erő:	14	[+1]	Kezdeményezés:	+2	Kitartás:	+4 = [+3] + [+1]
Ügyesség:	16	[+2]	V0: 14 (malaczpó köpönyeg,		Reflex:	+3 = [+1] + [+2]
Egészség:	14	[+1]	Ügy)		Akaraterő:	+0 = [+1] + [-1]
Intelligencia:	8	[-1]	Hp: 18		Virtus: 8	
Bölcsesség:	7	[-1]				
Karizma:	14	[+1]				

~ Harcz ~

	Összes	Alap	Bónusz
Közelharcz	+3	= [+2]	+ [+1]
Czélzás	+4	= [+2]	+ [+2]
Pisztoly (1d10+, *3, 1kör)	+4	= [+2]	+ [+2]
Szablya (1d6+1, 18-20/*2)	+3	= [+2]	+ [+1]
		= []	+ []

~ Speciális képességek ~

Lőfegyverekkel +2 támadás vagy gyors újratöltés (számszerij/pisztoly ½kör, mordály és muskéta 1 kör)

~ Képzettségek ~

	Összes	Alap	Bónusz	Összes	Alap	Bónusz
Lovaglás	+4	= [+2]	+ [+2]		= []	+ []
Rejtőzés	+4	= [+2]	+ [+2]		= []	+ []
Puskamíves	+4	= [+2]	+ [+2]		= []	+ []
		= []	+ []		= []	+ []
		= []	+ []		= []	+ []

~ Tapasztalat ~

Tp: 2000

~ Vagyon ~

	Arany Tallér	Ezüst Pfennig	Réz Groschen
		6	9
Következő szint: 6000			

~ Felszerelés ~

Viselt	Czipelt	Málha
Malaczpó köpeny, kalpag	Takaró	Úti Ló: Sz. 2+1, Hp 9, V0 13, 3#
Pisztoly, tölt.*10	Élelem*6	
Pisztoly, tölt.*10	Pipa és dohány	
Szablya	Lóporos szaru	
Kártya	Aczél és kova	
Lámpás és olaj*3		
Borostömlő	X	
Hátzsisák	X	

~ Jegyzetek ~

Danzig városát és a molnárlegénységet elunva, de lopásai miatt a hóhér kezétől is tartva indult útnak ez a piros arcú, közönséges legény. A haramiák között kitanulta a rablómódot, de ha nem is könnyen, a puskamivességet is. A pénzzel nem sokat számolt, ezért a Gebrüder Lehmann bankháznál 9 at adósságba verte magát - azt hiven, újra meglépve Helvéciában nem számolnak majd a tartozásával. Tévedett.

~ Bűnlajstrom ~

Jóakarát (a szeplős Werner megmenekítése, +2 pont)

Rablás (postaállomás, 2 pont)

Harag (postamester eltángálása, 1 pont)

Lopás (csónak, 1 pont)

Bujaság (a csókos Ilse, 1 pont)

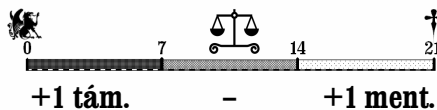
Restség (a fuldokló cserben hagyása, 2 pont)

Adakozás (Szent Manisztrid kápolnája, +1 pont)

~ Helvéczia karakterlap ~

**Gianfranco Castiglioni, 2. szintű párbajhős,
olasz**

név, szint, osztály, nép



~ Mentődobások ~

	Tul.	+/-			Alap	Bónusz
Erő:	16	[+2]	Kezdeményezés:	+1	Kitartás:	+4 = [+3] + [1]
Ügyesség:	12	[+1]	V0:		Reflex:	+2 = [+1] + [1]
Egészség:	13	[+1]			Akaraterő:	+3 = [+1] + [2]
Intelligencia:	12	[+1]	Hp: 22		Virtus: 12	
Bölcsesség:	15	[+2]				
Karizma:	16	[+2]				

~ Harcz ~

	Összes	Alap	Bónusz	
Közelharcz	+4	= [+2]	+ [2]	Olasz: +1 virtus gyónáskor, jó szerencse kockában és kártyán (+2), +1d6 at Alap támadásbónusz átvihető V0-ra (másokat is védhet) +2 harczi manőverekre
Czélzás	+3	= [+2]	+ [1]	
Rapír (1d6+2, 18-20/*2)	+4	= [+2]	+ [2]	
Pisztoly (1d10+, *3, 1 k)	+3	= [+2]	+ [1]	
		= []	+ []	

~ Speciális képességek ~

~ Képzettségek ~

	Összes	Alap	Bónusz	Összes	Alap	Bónusz
Előadás (Kar)	+4	= [+2]	+ [2]		= []	+ []
Kockakvetés (Ügy)	+3	= [+2]	+ [1]		= []	+ []
Lovaglás (Ügy)	+3	= [+2]	+ [1]		= []	+ []
Ugrás (Erő)	+4	= [+2]	+ [2]		= []	+ []
		= []	+ []		= []	+ []

~ Tapasztalat ~

Tp: 2000	Arany Tallér	Ezüst Pfennig	Réz Groschen
		0	
Következő szint: 6000			

~ Vagyon ~

~ Felszerelés ~

Viselt	Czipelt	Málha
Úti ruha, plundra, tollas kalp.	Pecsétviasz	
Rapír	Élelem * 2	
Pisztoly / tölt. *10	Kocka	
Lőporos szaru		
Aczél és kova		
Gránátalma (1d3 Hp)		
Pecsétgyűrű		
	X	

~ Jegyzetek ~

Még a taljánok között is kevés hazudik olyan fürgén és ügyesen, mint Gianfranco, ki Rómát követve Veronából is menekülni volt kényetelen. Vagyonának nyakára hágván, csalásban és fegyverforgatásban szerzett tudására kell támaszkodnia.

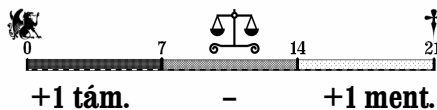
~ Bűnlajstrom ~

- Kevélység (inspektorság színlelése, 1 pont)
- Jóakarát (Fra. Basileonak adott tanács, 1 pont)
- Bujaság (szép meretrixek, orgia, 2 pont)
- Lopás, közraktárak kirakatása (1 pont)
- A hitvány Scurrillo megregulázása (+2 pont)
- Hamiskártyázás (1 pont)

~ Helvéczia karakterlap ~

Vitus Czertwenny, 2. szintű vagabund, lengyel

név, szint, osztály, nép



~ Mentődobások ~

	Tul. +/-			Alap	Bónusz
Erő:	11	[-]	Kezdeményezés:	+6	Kitartás:
Ügyesség:	16	[+2]	V0: 15 (Mente, Ügy)		+2
Egészség:	14	[+1]			+5
Intelligencia:	12	[+1]	Hp: 15		+1
Bölcsesség:	11	[-]			
Karizma:	14	[+1]			
					Virtus: 13

~ Harcz ~

	Összes	Alap	Bónusz
Közelharcz	+3	= [+1]	+ [2]
Czélzás	+3	= [+1]	+ [2]
Szablya (1d6) (18-20/*2)	+3	= []	+ []
Számszerij (1d10) (19-20/*2) (1 kör)	+3	= []	+ []

~ Speciális képességek ~

Lengyel: +2 közelharcz, +2 V0, pénz ½ -ét haza kell küldenie
 Jobb kezdeményezés +4
 Úti szerencse: +2 mentőre vagy kezdeményezésre, 1d3/nap

~ Képzettségek ~

	Összes	Alap	Bónusz	Összes	Alap	Bónusz
Állatidomítás (Kar)	+3	= [+2]	+ [1]		= []	+ []
Egyensúlyozás (Ügy)	+4	= [+2]	+ [2]		= []	+ []
Hamisítás (Int)	+3	= [+2]	+ [1]		= []	+ []
Zárnyítás (Ügy)	+4	= [+2]	+ [2]		= []	+ []
		= []	+ []		= []	+ []

~ Tapasztalat ~

Tp: 2000	Arany Tallér	Ezüst Pfennig	Réz Groschen
		3	7
Következő szint: 4000			

~ Vagyon ~

~ Felszerelés ~

Viselt	Czipelt	Málha
Mente, tollas kalpag	Élelem*2	
Szablya	Kötél, tekeres, 50'	
Számszerij	Pergamenlap*5	
Lövedék*20	Tinta és penna	
Gránát*2 (2d6+) (1½ kör)	Acél és kova	
Tolvajkulcsok		
Hamis úti passzus	X	
X	X	

~ Jegyzetek ~

Vitus Czertwenny nemrég róttá le tetemes tartozását a Rotschild és Fiai bankháznak, így már csak 4 at-nyi törlesztőrészt kell visszaadnia. Saját készítésű hamis úti papírokkal utazik, amelyek szerint Guldmann van Weick holland tulipánkereskedő szolgálatát teljesíti.

~ Bűnlajstrom ~

Adakozás (özvegy adósságának megfizetése, +2 pont)

Buzgóság Szt. Alfréd kolostorában (+1 pont)

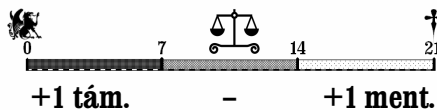
Hamisítás (1 pont)

Borkereskedő félrevezetése és meglopása (1 pont)

~ Helvéczia karakterlap ~

Jöns Johansen, 2. szintű bajnok, svéd

név, szint, osztály, nép



~ Mentődobások ~

	Tul.	+/-		Alap	Bónusz
Erő:	16	[+2]	Kezdeményezés:	+1	Kitartás: +7 = [+3] + [4]
Ügyesség:	13	[+1]	V0: 13 (bőrzeke, Ügyesség)		Reflex: +2 = [+1] + [1]
Egészség:	16	[+2]			Akaraterő: +0 = [+1] - [1]
Intelligencia:	7	[-1]	Hp: 25		Virtus: 6
Bölcsesség:	7	[-1]			
Karizma:	10	[-]			

~ Harcz ~

	Összes	Alap	Bónusz	
Közelharcz	+4	= [+2]	+ [2]	+1 Kitartás, +1 Hp/szint
Czélzás	+3	= [+2]	+ [1]	Rossz hírnév
Pallos (2d6+3) (19-20/*2)	+4	= [+2]	+ [2]	
Gerely*4	+3	= [+2]	+ [1]	
		= []	+ []	

~ Speciális képességek ~

~ Képzettségek ~

	Összes	Alap	Bónusz		Összes	Alap	Bónusz
Hajózás (Ügy)	+3	= [+2]	+ [1]				= [] + []
Úszás (Erő)	+4	= [+2]	+ [2]				= [] + []
		= []	+ []				= [] + []
		= []	+ []				= [] + []
		= []	+ []				= [] + []

~ Tapasztalat ~

~ Vagyon ~

Tp:	Arany Tallér	Ezüst Pfennig	Réz Groschen
		11	
Következő szint:			

~ Felszerelés ~

Viselt	Czipelt	Málha
Úti ruha, bőrzeke	Fenőkő	
Pallos	Takaró	
Gerely*4	Élelem*1	
Zsák		
Kötél, kender, 50'		
Tarsoly		
Rózsafüzér		
Kártya	X	

~ Jegyzetek ~

Jöns Johansen törve beszéli a németet, és durva, közönséges megjelenése sem teszi megnyerővé. Jókora pallosa és bőrzeke alatt viselt fekete ruházata mutatja, hogy vándorló hóhér, aki mások lefejezésével keresi betevőjét.

~ Bűnlajstrom ~

Kevélység (hamis hőstettekkel szerzett munka, 1 pont)

Harag (magát megadó rablók megölése, 2 pont)

Az ördög segedelmének kérése, s vele parolázás (3 pont)

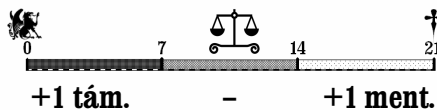
Templom felgyújtása és kifosztása (3 pont)

Torkosság (pénz elmulatása, dínom-dánom, 1 pont)

~ Helvéczia karakterlap ~

Georg Müntzer, 2. szintű deák, német

név, szint, osztály, nép



~ Mentődobások ~

	Tul.	+/-			Alap	Bónusz
Erő:	17	[+2]	Kezdeményezés:	+1	Kitartás:	+0 = [+1] - [1]
Ügyesség:	12	[+1]	V0: 17 (lánczing,	nagy	Reflex:	+2 = [+1] + [1]
Egészség:	8	[-1]	papajzs, Ügyesség)		Akaraterő:	+4 = [+3] + [1]
Intelligencia:	15	[+2]	Hp: 10		Virtus: 17	
Bölcsesség:	14	[+1]				
Karizma:	11	[-]				

~ Harcz ~

	Összes	Alap	Bónusz
Közelharcz	+3	= [+1]	+ [2]
Czélzás	+2	= [+1]	+ [1]
Nyeles pöröly (1d8+3) (*3) (+2 harczy manőver)	+3	= [+1]	+ [2]
Tőr (1d4+2) (19-20/*2)	+3	= [+1]	+ [2]

~ Speciális képességek ~

Bónusz varázslatok 1*1 / 1*2

~ Képzettségek ~

	Összes	Alap	Bónusz		Összes	Alap	Bónusz
Jelek Olvasása (Int)	+4	= [+2]	+ [2]	Vadonismeret (Böl)	+3	= [+2]	+ [1]
Lovaglás (Ügy)	+3	= [+2]	+ [1]	Varázslatismeret (Int)	+4	= [+2]	+ [2]
Orvoslás (Böl)	+3	= [+2]	+ [1]			= []	+ []
Frenológia (Int)	+4	= [+2]	+ [2]			= []	+ []
Kl-Filológia (Int)	+4	= [+2]	+ [2]			= []	+ []

~ Tapasztalat ~

Tp: 2000	Arany Tallér	Ezüst Pfennig	Réz Groschen
		0	
Következő szint: 6000			

~ Vagyon ~

~ Felszerelés ~

Viselt	Czipelt	Málha
Deák ruha és Lánczing	Orvosló készlet	
Nyeles pöröly	Olaj*2	
Nagy papajzs	Aczél és kova	
Tőr	Tinta és penna	
Oldaltáska és varázskönyv	Tekerstartó, 10 pergamen	
Lámpás	Úti élelem*2	
	X	

~ Jegyzetek ~

Georg Müntzer elsőként vándor orvosként keresi a kenyerét, de a koponyaformákon és varratokon álló jellemrajzok készítésén valamint a klasszika-filológián túl a harcban is jeleskedik. A nemrégiben egy egész kis falu köszönheti neki felgyógyulását, amelynek köszönhetően erénye most oly magas, hogy varázslatait újratanulni nem tudja.

~ Bűnlajstrom ~

Hamis varázsszerek eladása (1 pont)

Irigység (Dr. Klaustrow rágalmazása, 1 pont)

Mértékletesség (a deák tivornya elkerülése, +1 pont)

Falu meggyógyítása (+3 pont)

Adakozás (Utolsó pénzek eladakozása, +2 pont)

~ Mágia ~

[Georg Müntzer]

~ Memorizált varázslatok ~

Szint	1	2	3	Bónusz
1.	1			03 -11 nincs
2.	2			12 -14 1
3.	2	1		15 -17 1/1
4.	3	2		18 1/1/1
5.	3	2	1	
6.	3	3	2	

Anyagi komponensek költségei

Szint	Nyersanyag	Kész komponens
1.	5 et	15 et
2.	15 et	5 at
3.	5 at	15 at

*Egy alkalommal 1d3+szept/3 adag vagy
ennyi alkalommal használható
komponens készül el.*

Rövid: pár lépésnyire, egyazon helységben
Közepes: udvar v. nagyterem túlsó sarkában
Hosszú: még látó- és hallótávolságban

~ Varázslatok ~

Név	Szint	Távolság	Hatóidő	Terület
Ördög a Részletekben	1.	rövid	10 perc	pár szoba
Megidéz egy igazán kicsi, ujjnyi ördögfiókat. Ez a vasvillás-szarvas koma úgy fut, mint az egér, és bármi apró résen átférkőzik. Kihallgathatja a beszélgetést, elcsenhet apró dolgokat, vagy belülről megpróbálhatja felpattintani egy bezárt ajtó, esetleg láda zárát. 1. szintű, VO-ja 14, 1 Hp sebést okoz és egyetlen Hp-je van, vagyis úgy agyoncsapható, mint egy kővér bögöly.				
Komponens v. Ismert Helyek:	Az ördögfióka leginkább a ként szereti, és úgy tömi magába, mint más a mézes fánkot, de egy kerek aranytallért is elfogad. (1X)			
Altatás	1.	rövid	ébredésig	2 cél
Aki a varázslat hatása alá kerül (Akaraterő), menten elnehezülnek tagjai, majd a földre rogyván aludni tér. Csak nagy rázogatásra és kiabálásra fog felébredni, mert úgy alszik, mint a bunda.				
Komponens v. Ismert Helyek:	Rózsaszirmokból préselt port kell hozzá készíteni és egy csengettyűt rázni (2X)			
Dr. Mabuse Mesmerikus Delejezése	1.	-	1 óra	1 cél
A tekintettel átvitt akaraton alapuló mesmerizmus rendkívül erős, s a célpont kábulatában mozogni és parancsra ügynetenül, de cselekedni fog. Ha a jobb üveggel mondják el, akkor egy parancs is motoszkalhat a fejében, ami előtte teljesen titkos lesz, de egy órán belül ha megfelelő körülmények közé kerül, meg fogja tenni.				
Komponens v. Ismert Helyek:	Szemüveg kell hozzá, s a legjobb Tsi-nan-Fu városából (8 at, de a mentődobás Nehéz, s a szokásosnál kétszer annyi alkalommal jó). (2X)			
Világszép Ludmilla Elhozatala	2.	napi út	-	1 cél
Akit ismer, maga elé hozhatja akarata szerint két szintenként egy nap járóföldnyi távolságból: és fél órán belül itt lesz, ha Reflex mentődobását meg nem dobja, mert egy szőrrel borított nagy fekete állat legott elragadja és a deák elé cipeli. Csak azon működik, akit már régebbóta ismer, s vonásait pontosan fel tudja idézni, úgyhogy akárkit nem zaklatározhat vele. Világszép Ludmilla készítette, ki valóban gyönyörű volt, de igen rossz természetű.				
Komponens v. Ismert Helyek:	Varázsfüveket kell főzni egy lábosban; az állatnak, ha megjött, egy kolonc sót kell vetni, különben dühre kél. (1X)			
Herkules Ereje	2.	-	½ óra	önm/más
Nem ad mást, hanem a régi hős 18-as Erejét, s munkára való fáradhatatlanságot. Csak egy kis idő ez, de mégis csodálatos dolgokat végezhet el, ki nem rest kihasználni.				
Komponens v. Ismert Helyek:	Egy bika veséjéből nyert cseppek. (3X)			

~ Varázslatok ~

Név Szint Távolság Hatóidő Terület

Komponens v.
Ismert Helyek:

Komponens v.
Ismert Helyek:

Komponens v.
Ismert Helyek:

Komponens v.
Ismert Helyek:

Komponens v.
Ismert Helyek:

Komponens v.
Ismert Helyek:

Komponens v.
Ismert Helyek: