

# AGONE - Typische NSC

(Zusammengest. v. JS / Vers. 2.12.2007)

<p><b>Arzt</b> (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) <b>Primärattribute:</b> <i>Körper:</i> STR 5, AUS 6, GES 4, WAH 7. <i>Geist:</i> INT 6, WIL 5. <i>Seele:</i> CHA 4, KRE 4. <b>Sekundärattribute:</b> TP 48, SSW 16, SKW 24, NK 4, FK 5, SB 0. <b>Fertigkeiten:</b> <i>Höfische:</i> Tradition 5. <i>Wissen:</i> Schrift 2, Kreaturenkunde 3, Sprache 5, Recht 2, Medizin 8, Pflanzenkunde 2, Chirurgie 3. <b>Kampf:</b> INI-Basis 11, Ausweichen: 4/2, Pass. Ausweichen 4.</p>
<p><b>Bettler</b> (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) <b>Primärattribute:</b> <i>Körper:</i> STR 3, AUS 3, GES 6, WAH 6. <i>Geist:</i> INT 3, WIL 3. <i>Seele:</i> CHA 1, KRE 2. <b>Sekundärattribute:</b> TP 38, SSW 12, SKW 19, NK 5, FK 6, SB -1. <b>Fertigkeiten:</b> <i>Belastungen:</i> Wachsamkeit 5, Ausweichen 5, Überleben 5, Faustkampf 4. <i>Diebeskünste:</i> Verbergen 2, Verkleiden 2, Suchen 3, Schleichen 3. <i>Höfische:</i> Tradition 4. <i>Wissen:</i> Sprache 5. <b>Kampf:</b> INI-Basis 12, Ausweichen: /, Pass. Ausweichen . <b>Waffen:</b> Fäuste (INI 8, AT 10, Schaden -4 W).</p>
<p><b>Brigant / Straßenräuber</b> (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) <b>Primärattribute:</b> <i>Körper:</i> STR 5, AUS 6, GES 6, WAH 4. <i>Geist:</i> INT 5, WIL 4. <i>Seele:</i> CHA 3, KRE 2. <b>Sekundärattribute:</b> TP 50, SSW 16, SKW 25, NK 5, FK 5, SB 0. <b>Fertigkeiten:</b> <i>Belastungen:</i> Wachsamkeit 5, Athletik 5, Klettern 2, Ausweichen 5, Reiten 2, Schwert 6. <i>Diebeskünste:</i> Verbergen 5, Glücksspiel 5, Suche 3, Schleichen 5. <i>Höfische:</i> Überreden 3, Tradition 3. <i>Wissen:</i> Sprache 5, Strategie 3. <b>Kampf:</b> INI-Basis 10, Ausweichen: 11/5, Pass. Ausweichen 6. <b>Waffen:</b> Schwert (INI 11, AT 12, PA 12, Schaden +4 SH). <b>Rüstung:</b> Schwere Kleidung (Oberkörperschutz 1).</p>
<p><b>Dieb</b> (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) <b>Primärattribute:</b> <i>Körper:</i> STR 4, AUS 4, GES 7, WAH 6. <i>Geist:</i> INT 5, WIL 2. <i>Seele:</i> CHA 1, KRE 3. <b>Sekundärattribute:</b> TP 39, SSW 13, SKW 19, NK 5, FK 5, SB 0. <b>Fertigkeiten:</b> <i>Belastungen:</i> Wachsamkeit 6, Athletik 3, Klettern 4, Ausweichen 4, Dolch 4. <i>Diebeskünste:</i> Akrobatik 4, Fingerfertigkeit 6, Schlosserei 6, Verstecken 6, Suchen 5, Schleichen 7. <i>Höfische:</i> Überreden 3, Handel 3, Tradition 3. <i>Wissen:</i> Schrift 4, Sprache 4, Recht 2. <b>Kampf:</b> INI-Basis 13, Ausweichen: 11/5, Pass. Ausweichen 7. <b>Waffen:</b> Dolch (INI 13, AT 13, PA 11, Schaden +1 S). <b>Rüstung:</b> Lederjacke (Oberkörperschutz 1).</p>
<p><b>Diener</b> (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) <b>Primärattribute:</b> <i>Körper:</i> STR 4, AUS 4, GES 5, WAH 4. <i>Geist:</i> INT 3, WIL 3. <i>Seele:</i> CHA 3, KRE 3. <b>Sekundärattribute:</b> TP 39, SSW 13, SKW 19, NK 4, FK 4, SB 0. <b>Fertigkeiten:</b> <i>Belastungen:</i> Athletik 2, Ausweichen 2, Faustkampf 4. <i>Diebeskünste:</i> Schleichen 5, Suchen 2. <i>Höfische:</i> Etikette 5, Verwaltungswesen 3, Tradition 5. <i>Wissen:</i> Sprache 5. <b>Kampf:</b> INI-Basis 9, Ausweichen: 7/3, Pass. Ausweichen 5. <b>Waffen:</b> Fäuste (INI 5, AT 9, Schaden -3 W).</p>
<p><b>Draaken</b> (GRÖ: 0, BR: 3) <b>Primärattribute:</b> <i>Körper:</i> STR 6, AUS 5, GES 6, WAH 7. <i>Geist:</i> INT 5, WIL 5. <i>Seele:</i> CHA 6, KRE 6. <b>Sekundärattribute:</b> TP 48, SSW 16, SKW 24, NK 6, FK 6, SB 0, KUN 6, ASK 5. <b>Fertigkeiten:</b> Je nach Profession. Dazu <i>Belastungen:</i> Athletik 5, Ausweichen 5, Schwerter 5. <i>Höfische:</i> Tradition (Drachen) 5. <i>Wissen:</i> Geographie (Untergrund) 5, Jahreszeit (Herbst) 5. <b>Kampf:</b> INI-Basis 13, Ausweichen: 10/4, Pass. Ausweichen 5. <b>Waffen:</b> Krummschwert (INI 14, AT 12, PA 12, Schaden +4 SH). <b>Rüstung:</b> Verstärkte Lederrüstung (Oberkörperschutz 3, Malus -1).</p>
<p><b>Eremit</b> (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) <b>Primärattribute:</b> <i>Körper:</i> STR 3, AUS 5, GES 5, WAH 5. <i>Geist:</i> INT 7, WIL 7. <i>Seele:</i> CHA 4, KRE 4. <b>Sekundärattribute:</b> TP 46, SSW 15, SKW 23, NK 5, FK 5, SB -1. <b>Fertigkeiten:</b> <i>Belastungen:</i> Wachsamkeit 3, Athletik 3, Klettern 3, Ausweichen 3, Erste Hilfe 5, Überleben 5. <i>Wissen:</i> Astronomie 6, Kreaturenkunde 5, Sprache 3, Medizin 5, Pflanzenkunde 5, Jahreszeiten 5. <b>Kampf:</b> INI-Basis 10, Ausweichen: 8/4, Pass. Ausweichen 3. <b>Waffen:</b> Eremiten kämpfen nicht.</p>
<p><b>Fechtmeister</b> (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) <b>Primärattribute:</b> <i>Körper:</i> STR 7, AUS 7, GES 7, WAH 6. <i>Geist:</i> INT 5, WIL 4. <i>Seele:</i> CHA 4, KRE 5. <b>Sekundärattribute:</b> TP 55, SSW 18, SKW 27, NK 7, FK 6, SB +1. <b>Fertigkeiten:</b> <i>Belastungen:</i> Wachsamkeit 5, Athletik 6, Ausweichen 7, Reiten 4, Rapier 8. <i>Höfische:</i> Tradition 5. <i>Wissen:</i> Schrift 5, Sprache 5, Medizin 3, Strategie 5. <b>Kampf:</b> INI-Basis 13, Ausweichen: 12/5, Pass. Ausweichen 5. <b>Waffen:</b> Rapier (INI 15, AT 17, PA 16, Schaden +4 S). <b>Rüstung:</b> Verstärkte Lederrüstung (Teilschutz 5, Malus -2, WAH -1).</p>
<p><b>Händler (Karawane)</b> (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) <b>Primärattribute:</b> <i>Körper:</i> STR 4, AUS 3, GES 4, WAH 5. <i>Geist:</i> INT 6, WIL 5. <i>Seele:</i> CHA 6, KRE 4. <b>Sekundärattribute:</b> TP 39, SSW 13, SKW 19, NK 4, FK 4, SB 0. <b>Fertigkeiten:</b> <i>Belastungen:</i> Ausweichen 1, Reiten 5, Faustkampf 4. <i>Höfische:</i> Diplomatie 4, Überreden 5, Verwaltungswesen 7, Handel 6, Tradition 5, Tradition II 3. <i>Wissen:</i> Schrift 3, Sprache 5, Sprache II 4, Sprache III 4, Recht 2. <b>Kampf:</b> INI-Basis 9, Ausweichen: 5/2, Pass. Ausweichen 4. <b>Waffen:</b> Fäuste (INI 5, AT 9, Schaden -3 W).</p>

<p><b>Händler (Stadt)</b> (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) <b>Primärattribute:</b> <i>Körper:</i> STR 4, AUS 3, GES 4, WAH 5. <i>Geist:</i> INT 6, WIL 5. <i>Seele:</i> CHA 6, KRE 4. <b>Sekundärattribute:</b> TP 39, SSW 13, SKW 19, NK 4, FK 4, SB 0. <b>Fertigkeiten:</b> <i>Belastungen:</i> Ausweichen 1, Reiten 2, Faustkampf 3. <i>Höfische:</i> Überreden 5, Verwaltungswesen 6, Handel 6, Tradition 5. <i>Wissen:</i> Schrift 3, Sprache 5, Recht 2. <b>Kampf:</b> INI-Basis 9, Ausweichen: 5/2, Pass. Ausweichen 4. <b>Waffen:</b> Fäuste (INI 5, AT 8, Schaden -3 W).</p>
<p><b>Handwerker</b> (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) <b>Primärattribute:</b> <i>Körper:</i> STR 6, AUS 5, GES 4, WAH 6. <i>Geist:</i> INT 4, WIL 3. <i>Seele:</i> CHA 5, KRE 7. <b>Sekundärattribute:</b> TP 42, SSW 14, SKW 21, NK 4, FK 5, SB 0. <b>Fertigkeiten:</b> <i>Belastungen:</i> Athletik 3, Ausweichen 3, Faustkampf 5. <i>Höfische:</i> Handwerk 8, Etikette 2, Überreden 2, Verwaltungswesen 2, Handel 2, Tradition 6. <i>Wissen:</i> Schrift 2, Kult 2, Sprache 5, Recht 1. <b>Kampf:</b> INI-Basis 10, Ausweichen: 7/3, Pass. Ausweichen 4. <b>Waffen:</b> Fäuste (INI 6, AT 10, PA , Schaden + S). <b>Rüstung:</b> Schwere Kleidung (Oberkörperschutz 1).</p>
<p><b>Hauptmann</b> (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) <b>Primärattribute:</b> <i>Körper:</i> STR 6, AUS 6, GES 6, WAH 5. <i>Geist:</i> INT 5, WIL 5. <i>Seele:</i> CHA 6, KRE 2. <b>Sekundärattribute:</b> TP 50, SSW 16, SKW 25, NK 6, FK 5, SB 0. <b>Fertigkeiten:</b> <i>Belastungen:</i> Wachsamkeit 6, Athletik 5, Ausweichen 5, Reiten 5, Dolch 7, Schwert 8. <i>Diebeskünste:</i> Glücksspiel 3, Schlosserei 3. <i>Höfische:</i> Diplomatie 2, Eloquenz 2, Etikette 2, Tradition 3. <i>Wissen:</i> Schrift 4, Sprache 5, Recht 4, Strategie 6. <b>Kampf:</b> INI-Basis 11, Ausweichen: 5/-1, Pass. Ausweichen 0. <b>Waffen:</b> Dolch (INI 11, AT 15, PA 13, Schaden +1 S), Schwert (INI 12, AT 15, PA 15, Schaden +4 SH). <b>Rüstung:</b> Bänderpanzer (Teilschutz 9, Malus -6, WAH -1).</p>
<p><b>Herrschaftlicher Berater</b> (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) <b>Primärattribute:</b> <i>Körper:</i> STR 4, AUS 4, GES 4, WAH 5. <i>Geist:</i> INT 5, WIL 5. <i>Seele:</i> CHA 3, KRE 2. <b>Sekundärattribute:</b> TP 41, SSW 13, SKW 20, NK 4, FK 4, SB 0. <b>Fertigkeiten:</b> <i>Belastungen:</i> Reiten 2. <i>Höfische:</i> Diplomatie 6, Eloquenz 2, Etikette 5, Musik 3, Malerei 3, Poesie 3, Verwaltungswesen 3, Tradition 7. <i>Wissen:</i> Schrift 5, Sprache 5, Recht 7. <b>Kampf:</b> INI-Basis 9, Ausweichen: 4/2, Pass. Ausweichen 4.</p>
<p><b>Intrigant</b> (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) <b>Primärattribute:</b> <i>Körper:</i> STR 4, AUS 4, GES 5, WAH 6. <i>Geist:</i> INT 5, WIL 5. <i>Seele:</i> CHA 6, KRE 3. <b>Sekundärattribute:</b> TP 40, SSW 13, SKW 20, NK 4, FK 5, SB 0. <b>Fertigkeiten:</b> <i>Belastungen:</i> Wachsamkeit 2, Ausweichen 2, Reiten 5, Rapier 3. <i>Diebeskünste:</i> Verkleiden 3, Intrige 6, Suchen 3, Schleichen 3. <i>Höfische:</i> Diplomatie 2, Eloquenz 2, Etikette 2, Überreden 2, Tradition 5. <i>Wissen:</i> Schrift 5, Sprache 5, Recht 2. <b>Kampf:</b> INI-Basis 11, Ausweichen: 7/3, Pass. Ausweichen 5. <b>Waffen:</b> Schwert (INI 13, AT 9, PA 8, Schaden +3 S). <b>Rüstung:</b> Wattiertes Wams (Oberkörperschutz 1).</p>
<p><b>Jäger</b> (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) <b>Primärattribute:</b> <i>Körper:</i> STR 5, AUS 5, GES 6, WAH 6. <i>Geist:</i> INT 4, WIL 4. <i>Seele:</i> CHA 3, KRE 2. <b>Sekundärattribute:</b> TP 48, SSW 16, SKW 24, NK 5, FK 6, SB 0. <b>Fertigkeiten:</b> <i>Belastungen:</i> Wachsamkeit 5, Athletik 4, Ausweichen 5, Reiten 7, Machete 6. <i>Diebeskünste:</i> Verbergen 5, Jagen 6. <i>Höfische:</i> Etikette 2, Verwaltungswesen 5, Tradition 5. <i>Wissen:</i> Schrift 5, Astronomie 4, Kreaturenkunde 5, Geographie 3, Sprache 5, Recht 5. <b>Kampf:</b> INI-Basis 12, Ausweichen: 10/4, Pass. Ausweichen 5. <b>Waffen:</b> Machete (INI 12, AT 12, PA 11, Schaden +2 SH). <b>Rüstung:</b> Leder (Teilschutz 3, Malus -1, WAH -1).</p>
<p><b>Kammerherr</b> (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) <b>Primärattribute:</b> <i>Körper:</i> STR 3, AUS 3, GES 4, WAH 6. <i>Geist:</i> INT 6, WIL 4. <i>Seele:</i> CHA 6, KRE 3. <b>Sekundärattribute:</b> TP 40, SSW 13, SKW 20, NK 3, FK 5, SB -1. <b>Fertigkeiten:</b> <i>Belastungen:</i> Wachsamkeit 6, Reiten 2. <i>Höfische:</i> Diplomatie 6, Etikette 8, Musik 3, Malerei 2, Verwaltungswesen 5, Tradition 5. <i>Wissen:</i> Schrift 5, Sprache 6, Recht 3. <b>Kampf:</b> INI-Basis 10, Ausweichen: 4/2, Pass. Ausweichen 4.</p>
<p><b>Karawanenführer</b> (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) <b>Primärattribute:</b> <i>Körper:</i> STR 7, AUS 8, GES 6, WAH 7. <i>Geist:</i> INT 4, WIL 5. <i>Seele:</i> CHA 4, KRE 1. <b>Sekundärattribute:</b> TP 54, SSW 18, SKW 27, NK 6, FK 6, SB +1. <b>Fertigkeiten:</b> <i>Belastungen:</i> Wachsamkeit 5, Athletik 5, Ausweichen 4, Reiten 7, Säbel 6, Schild 5. <i>Höfische:</i> Handel 4, Tradition 4. <i>Wissen:</i> Schrift 3, Sprache 4, Sprache II 3, Sprache III 3, Recht 1. <b>Kampf:</b> INI-Basis 13, Ausweichen: 9/4, Pass. Ausweichen 5. <b>Waffen:</b> Säbel (INI 14, AT 13, PA 13, Schaden +5 SH), Buckler (INI 10, AT 13, PA 15, Schaden +1 W). <b>Rüstung:</b> Verstärkte Lederjacke (Oberkörperschutz 3, Malus -1).</p>
<p><b>Kurier</b> (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3) <b>Primärattribute:</b> <i>Körper:</i> STR 4, AUS 7, GES 6, WAH 4. <i>Geist:</i> INT 3, WIL 3. <i>Seele:</i> CHA 2, KRE 2. <b>Sekundärattribute:</b> TP 54, SSW 18, SKW 27, NK 5, FK 5, SB 0. <b>Fertigkeiten:</b> <i>Belastungen:</i> Wachsamkeit 4, Athletik 5, Ausweichen 5, Reiten 7, Kurzschwert 5. <i>Höfische:</i> Tradition 5. <i>Wissen:</i> Schrift 5, Astronomie 4, Geographie 6, Sprache 5, Recht 2. <b>Kampf:</b> INI-Basis 10, Ausweichen: 10/4, Pass. Ausweichen 5. <b>Waffen:</b> Kurzschwert (INI 10, AT 11, PA 10, Schaden +3 SH). <b>Rüstung:</b> Lederjacke (Oberkörperschutz 3, Malus -1).</p>

**Maler** (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3)  
**Primärattribute:** *Körper:* STR 4, AUS 4, GES 6, WAH 6. *Geist:* INT 5, WIL 4. *Seele:* CHA 5, KRE 7.  
**Sekundärattribute:** TP 41, SSW 13, SKW 20, NK 5, FK 6, SB 0.  
**Fertigkeiten:** *Belastungen:* Athletik 4, Ausweichen 2. *Höfische:* Eloquenz 2, Etikette 3, Musik 4, Malerei 7, Poesie 3, Bildhauerei 4, Tradition 3. *Wissen:* Schrift 5, Sprache 5. (Für andere Kunstrichtungen müssen lediglich die entsprechenden Fertigkeitwerte vertauscht werden.)  
**Kampf:** INI-Basis 12, Ausweichen: 8/4, Pass. Ausweichen 6.

**Milizionär** (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3)  
**Primärattribute:** *Körper:* STR 6, AUS 5, GES 5, WAH 5. *Geist:* INT 2, WIL 4. *Seele:* CHA 3, KRE 3.  
**Sekundärattribute:** TP 49, SSW 16, SKW 24, NK 5, FK 5, SB 0.  
**Fertigkeiten:** *Belastungen:* Wachsamkeit 2, Athletik 5, Ausweichen 3, Reiten 3, Hammer 3, Schild 3. *Diebeskünste:* Glücksspiel 2. *Höfische:* Tradition 4. *Wissen:* Sprache 4, Recht 1.  
**Kampf:** INI-Basis 10, Ausweichen: 5/2, Pass. Ausweichen 2.  
**Waffen:** Hammer (INI 10, AT 9, PA 7, Schaden +4 W), Schild (INI 7, AT 8, PA 12, Schaden +0 W).  
**Rüstung:** Bänderpanzer (Oberkörperschutz 5, Malus -3).

**Morgana** (GRÖ: 0, BR: 3)  
**Primärattribute:** *Körper:* STR 5, AUS 6, GES 7, WAH 5. *Geist:* INT 6, WIL 6. *Seele:* CHA 12, KRE 4.  
**Sekundärattribute:** TP 51, SSW 17, SKW 25, NK 5, FK 6, SB 0, KUN 8.  
**Fertigkeiten:** Je nach Profession. Dazu *Belastungen:* Ausweichen 3, Dolch 4. *Diebeskünste:* Gifte 5. *Höfische:* Überreden 5, Eloquenz 5. *Wissen:* Jahreszeit (Herbst) 5.  
**Kampf:** INI-Basis 12, Ausweichen: 10/5, Pass. Ausweichen 7.  
**Waffen:** Dolch (INI 12, AT 13, PA 11, Schaden +1 S).

**Pixie** (GRÖ: -2, BR: 1/18 fliegend)  
**Primärattribute:** *Körper:* STR 3, AUS 3, GES 12, WAH 7. *Geist:* INT 6, WIL 4. *Seele:* CHA 6, KRE 5.  
**Sekundärattribute:** TP 25, SSW 8, SKW 12, NK 9, FK 9, SB -6.  
**Fertigkeiten:** Je nach Profession. Dazu *Belastungen:* Athletik (Fliegen) 5, Ausweichen 5, Speer 5. *Diebeskünste:* Gifte 5. *Wissen:* Geographie 5, Jahreszeit (Herbst) 5.  
**Kampf:** INI-Basis 19, Ausweichen: 17/8, Pass. Ausweichen 12.  
**Waffen:** Kl. Speer (INI 17, AT 18, PA 16, Schaden -5 S).

**Ritter** (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3)  
**Primärattribute:** *Körper:* STR 7, AUS 7, GES 6, WAH 5. *Geist:* INT 4, WIL 4. *Seele:* CHA 5, KRE 2.  
**Sekundärattribute:** TP 55, SSW 18, SKW 27, NK 6, FK 5, SB +1.  
**Fertigkeiten:** *Belastungen:* Wachsamkeit 5, Athletik 5, Ausweichen 6, Reiten 7, Schwert 7, Schild 6, Reiterlanze 5. *Höfische:* Etikette 2, Tradition 4. *Wissen:* Schrift 4, Sprache 5, Recht 3, Strategie 3.  
**Kampf:** INI-Basis 11, Ausweichen: -2/-8, Pass. Ausweichen -8.  
**Waffen:** Schwert (INI 12, AT 14, PA 14, Schaden +5 SH), Reiterlanze (INI 17, AT 11, PA 9, Schaden +8 S), Ritterschild (INI 8, AT 12, PA 16, Schaden +2 W).  
**Rüstung:** Plattenpanzer (Vollschutz 14, Malus -14, WAH -3).  
**Streitroß:** GRÖ +1, BR 6, STR 12, AUS 12, GES 3, WAH 7, TP 82, SSW 27, SKW 41, NK 7, SB +10.

**Seefahrer / Vollmatrose** (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3)  
**Primärattribute:** *Körper:* STR 6, AUS 6, GES 6, WAH 4. *Geist:* INT 4, WIL 4. *Seele:* CHA 2, KRE 2.  
**Sekundärattribute:** TP 48, SSW 16, SKW 24, NK 6, FK 5, SB 0.  
**Fertigkeiten:** *Belastungen:* Athletik 5, Klettern 5, Ausweichen 5, Schwimmen 7, Säbel 5. *Diebeskünste:* Akrobatik 4, Glücksspiel 4. *Höfische:* Überreden 4, Tradition 5. *Wissen:* Astronomie 5, Sprache 5, Navigation 8.  
**Kampf:** INI-Basis 10, Ausweichen: 11/5, Pass. Ausweichen 6.  
**Waffen:** Säbel (INI 11, AT 12, PA 12, Schaden +4 SH).

**Seneschall / Haushofmeister** (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3)  
**Primärattribute:** *Körper:* STR 4, AUS 5, GES 4, WAH 6. *Geist:* INT 5, WIL 5. *Seele:* CHA 5, KRE 1.  
**Sekundärattribute:** TP 46, SSW 15, SKW 23, NK 4, FK 5, SB 0.  
**Fertigkeiten:** *Belastungen:* Ausweichen 2, Reiten 5, Florett 3. *Höfische:* Verwaltungswesen 7, Tradition 5. *Wissen:* Schrift 5, Sprache 5, Recht 5.  
**Kampf:** INI-Basis 10, Ausweichen: 6/3, Pass. Ausweichen 4.  
**Waffen:** Florett (INI 12, AT 9, PA 8, Schaden +2 S).  
**Rüstung:** Wattiertes Wams (Oberkörperschutz 1).

**Soldat** (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3)  
**Primärattribute:** *Körper:* STR 6, AUS 5, GES 5, WAH 5. *Geist:* INT 2, WIL 4. *Seele:* CHA 3, KRE 3.  
**Sekundärattribute:** TP 49, SSW 16, SKW 24, NK 5, FK 5, SB 0.  
**Fertigkeiten:** *Belastungen:* Wachsamkeit 2, Athletik 5, Ausweichen 3, Reiten 3, Hammer 5, Schild 5. *Diebeskünste:* Glücksspiel 2. *Höfische:* Tradition 4. *Wissen:* Sprache 4, Recht 1.  
**Kampf:** INI-Basis 10, Ausweichen: 2/-2, Pass. Ausweichen -1.  
**Waffen:** Hammer (INI 10, AT 11, PA 9, Schaden +4 W), Schild (INI 7, AT 10, PA 14, Schaden +1 W).  
**Rüstung:** Bänderpanzer (Teilschutz 9, Malus -6, WAH -1).

**Söldner** (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3)  
**Primärattribute:** *Körper:* STR 6, AUS 5, GES 5, WAH 5. *Geist:* INT 2, WIL 4. *Seele:* CHA 3, KRE 3.  
**Sekundärattribute:** TP 49, SSW 16, SKW 24, NK 5, FK 5, SB 0.  
**Fertigkeiten:** *Belastungen:* Wachsamkeit 4, Athletik 6, Ausweichen 6, Reiten 6, Schwert 7, Schild 6, Armbrust 4. *Diebeskünste:* Glücksspiel 4. *Höfische:* Tradition 4. *Wissen:* Sprache 4, Recht 1.  
**Kampf:** INI-Basis 10, Ausweichen: 3/-3, Pass. Ausweichen -3.  
**Waffen:** Schwert (INI 11, AT 13, PA 13, Schaden +4 SH), Schild (INI 7, AT 11, PA 15, Schaden +1 W), Leichte Armbrust (INI 15, AT 10, Schaden +6 S, RW 60 m).  
**Rüstung:** Kettenpanzer (Teilschutz 11, Malus -8, WAH -1).

**Spion** (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3)  
**Primärattribute:** *Körper:* STR 4, AUS 4, GES 6, WAH 5. *Geist:* INT 5, WIL 3. *Seele:* CHA 1, KRE 2.  
**Sekundärattribute:** TP 39, SSW 13, SKW 19, NK 5, FK 5, SB 0.  
**Fertigkeiten:** *Belastungen:* Wachsamkeit 5, Athletik 4, Klettern 3, Ausweichen 3, Reiten 4, Dolch 5. *Diebeskünste:* Verkleiden 5, Intrige 2, Gifte 3, Suchen 5, Schleichen 7. *Höfische:* Tradition 4. *Wissen:* Schrift 5, Sprache 5.  
**Kampf:** INI-Basis 11, Ausweichen: 9/4, Pass. Ausweichen 6.  
**Waffen:** Dolch (INI 11, AT 12, PA 10, Schaden +1 S).  
**Rüstung:** Lederjacke (Oberkörperschutz 1).

**Stadtbürger** (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3)  
**Primärattribute:** *Körper:* STR 5, AUS 4, GES 4, WAH 5. *Geist:* INT 5, WIL 5. *Seele:* CHA 4, KRE 4.  
**Sekundärattribute:** TP 38, SSW 12, SKW 19, NK 4, FK 4, SB 0.  
**Fertigkeiten:** *Belastungen:* Athletik 2, Ausweichen 1, Faustkampf 2. *Höfische:* Etikette 1, Tradition 4. *Wissen:* Schrift 2, Kult 4, Sprache 5, Recht 1.  
**Kampf:** INI-Basis 9, Ausweichen: 5/2, Pass. Ausweichen 4.  
**Waffen:** Fäuste (INI 5, AT 7, Schaden -3 W).

**Stadtmagistrat** (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3)  
**Primärattribute:** *Körper:* STR 4, AUS 4, GES 4, WAH 5. *Geist:* INT 6, WIL 5. *Seele:* CHA 3, KRE 3.  
**Sekundärattribute:** TP 42, SSW 14, SKW 21, NK 4, FK 4, SB 0.  
**Fertigkeiten:** *Belastungen:* Wachsamkeit 3, Athletik 4, Ausweichen 5, Reiten 3, Florett 5. *Höfische:* Diplomatie 5, Etikette 5, Musik 2, Tradition 7. *Wissen:* Schrift 5, Kult 2, Sprache 6, Recht 5.  
**Kampf:** INI-Basis 9, Ausweichen: 9/4, Pass. Ausweichen 4.  
**Waffen:** Florett (INI 10, AT 11, PA 10, Schaden +2 S).

**Tavernenbesitzer** (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3)  
**Primärattribute:** *Körper:* STR 6, AUS 6, GES 4, WAH 4. *Geist:* INT 4, WIL 3. *Seele:* CHA 2, KRE 2.  
**Sekundärattribute:** TP 53, SSW 17, SKW 26, NK 5, FK 4, SB 0.  
**Fertigkeiten:** *Belastungen:* Wachsamkeit 4, Athletik 5, Ausweichen 5, Faustkampf 5. *Höfische:* Diplomatie 2, Überreden 2, Verwaltungswesen 3, Handel 2, Tradition 5. *Wissen:* Schrift 2, Sprache 5, Recht 4.  
**Kampf:** INI-Basis 8, Ausweichen: 9/4, Pass. Ausweichen 4.  
**Waffen:** Fäuste (INI 4, AT 10, Schaden -3 W).  
**Rüstung:** Schwere Kleidung (Oberkörperschutz 1).

**Vikar** (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3)  
**Primärattribute:** *Körper:* STR 4, AUS 4, GES 4, WAH 5. *Geist:* INT 6, WIL 5. *Seele:* CHA 3, KRE 3.  
**Sekundärattribute:** TP 40, SSW 13, SKW 20, NK 4, FK 4, SB 0.  
**Fertigkeiten:** *Belastungen:* Reiten 4. *Höfische:* Eloquenz 5, Etikette 5, Poesie 5, Verwaltungswesen 4, Tradition 6. *Wissen:* Schrift 5, Kult 7, Sprache 6, Recht 6.  
**Kampf:** INI-Basis 9, Ausweichen: 4/2, Pass. Ausweichen 2.

**Wachgardist** (Mensch, GRÖ: 0, BR: 3)  
**Primärattribute:** *Körper:* STR 5, AUS 5, GES 5, WAH 6. *Geist:* INT 2, WIL 5. *Seele:* CHA 3, KRE 3.  
**Sekundärattribute:** TP 50, SSW 16, SKW 25, NK 5, FK 5, SB 0.  
**Fertigkeiten:** *Belastungen:* Wachsamkeit 5, Athletik 5, Ausweichen 4, Reiten 3, Lanze 5, Bogen 5. *Höfische:* Tradition 2. *Wissen:* Sprache 5, Recht 1.  
**Kampf:** INI-Basis 11, Ausweichen: 7/2, Pass. Ausweichen 3.  
**Waffen:** Lanze (INI 15, AT 10, PA 9, Schaden +4 S), Armbrust (INI 15, AT 10, Schaden +7 S, RW 80 m).  
**Rüstung:** Verstärkte Lederrüstung (Teilschutz 5, Malus -2, WAH -1).