MIDGARD Spielerbogen (1) mit allen Basis–Werten und Basis–Boni

Figur:	Mago	Spieler:	Mark

Basis:		Boni:		Eigenschaften: [Wert 81–95: 1 Bonus / 96–100: 2 Bonus]		Bonus
Raufen: (St + Gw)/20 + Zwerge	7	Ausdauer–Bonus: Ko/10 + St/20 – 7	2	Stärke (St):	80	
Abwehr:	13	Schadens–Bonus: St/20 + Gs/30 – 3	3	Geschicklichkeit (Gs):	79	
Zaubern:	14	Angriffs–Bonus: [hängt von Gs ab]	0	Gewandtheit (Gw):	78	
		Abwehr–Bonus: [hängt von Gw ab]	0	Konstitution (Ko):	57	
links/rechts/beidhändig: rechts		Zauber–Bonus: [hängt von Zt ab]	2	Intelligenz (In):	85	1

Resistenz:		Resistenz–Boni:		Sonderfälle:	
Geistes–Magie:	15	Geistes–Magie:	1	Kraftakt (St/10):	8
Körper–Magie:	15	Körper–Magie:	1	Gift–Widerstand (30 + Ko/2):	58
Umgebungs–Magie:	15	Umgebungs–Magie:	0	GeistesBlitz (In/10):	8

Hintergrund–Informationen

Typ:	Hexer	Zaubertalent (Zt):	94 / 1
Rasse:	Mensch		
Geschlecht:	männlich	Aussehen (Au):	56
Gewicht:	97		
Größe:	187 cm		
Gestalt:	normal	persönliche Ausstrahlung (pA): W% + 3*(In/10 + Au/10) – 30	41
Alter / geboren am:	24 Jahre / nL		
Stand:	Volk		
Beruf:	Schreiber	Willenskraft (Wk): W% + 3*(Ko/10 + In/10) – 40	37
Heimat:	Valian		
Glaube:	Staatskult		
Grad: 4	erlebte Abenteuer: 7	Selbst–beherrschung (Sb): W% + 3*(In/10 + Wk/10) – X [Typ beachten]	18
Lebenspunkte (Maximum): Ko/10 + 1W6 + 4 +– Rasse	13	Ausdauerpunkte (Maximum): Grad x W6 + X + AusB – Rasse [Typ beachten]	25
Bewegung (B):	26	Abzüge Behinderung+Traglast	

Göttliche Gnade (GG): 2

Schicksalsgunst (SG): 1

Besond. Merkmale:

Behinderungen:

MIDGARD Spielerbogen (1) mit den aktuellen Werten und Fertigkeiten (Boni eingearbeitet)

Figur:	**Mago**	Grad:	**4**	Spieler:	**Mark**

AP:	**25**	aktuell
LP:	**13**	aktuell

Res (Basis)	Geist:	15	Res (mod)	**16**	zuzügl. Amulette und Talismane	
	Körper:	15		**16**		
	Umgebung:	15		**15**		
	PP:					

Abwehr: oRü oWa	**13**	Raufen:	**7**	Zaubern:	**16**
Abwehr: mRü mWa	**13**	PP:	===	PP:	
PP:					

Rüstung einbezogen: Bewegung: **26** Gw: **78**

Nur zur Erinnnerung: SchB: **3** AnB: **0** AbB: **0**

Rüstung: LR **-2** Veränderung :L Abwehr: **0** Verteid.–Waffe: Veränderung

angeborene Fertigkeiten	Basis	Modifikat.	IST
Sehen	8		**8**
Hören	8		**8**
Riechen	8		**8**
Schmecken	8		**8**
Tasten	8		**8**
Sechster Sinn (Zt/25)	3		**3**

Angriffs–Waffe	Erfol. Wert	Schaden	Art	Nah	IST	PP
Langschwert	10	**1W6+1**	Nah		**10**	1
Dolch	7	**1W6-1**	Nah		**7**	
Ochsenzunge	4	**2W6-4**	Nah		**4**	

Erfolgswerte in Waffenfertigkeiten (gelernte und aus Gattungen)

Sprachen		Erfol. Wert	IST	PP
MSpr	**Valinga**	18	**19**	
Sprache Erainn			**13**	
Albisch	(abg.)	7	**8**	1
	(abg.)			
	(abg.)			
	(abg.)			
	(abg.)			
	(abg.)			

ungelernte Fertigkeiten	Leit–Eig.	IST
Akrobatik	Gw61	**8**
Balancieren	Gw61	**8**
Baukunde	In31	**0**
Beredsamkeit	pA61	**1**
Beschatten	Gw61	**3**
Erzählen	In31	**4**
Fallenmechanik	Gs61	**0**
Fallenstellen	Gs31	**1**
Fangen	Gs31	**8**
Geheimmech.	In61	**1**
Geländelauf	Gw31	**8**
Kampftaktik	pA61	**3**
Klettern	St31	**==>**
Landeskunde	In31	**8**
Mensch.kenntn.	In31	**3**
Meucheln	Gs61	**0 / 6**
Naturkunde	In61	**0**
Pflanzenkunde	In61	**0**
Reiten	Gw21	**5**
Rudern	St21	**3**
Sagenkunde	In61	**==>**
Schleichen	Gw61	**3**
Schlittenfahren	Gs21	**3**

ungelernte Fertigkeiten	Leit–Eig.	IST
Schlöss. öffnen	Gs61	**0**
Schwimmen	Gw11	**3**
Seilkunst	Gs61	**4**
Singen	pA31	**4**
Springen	St31	**8**
Spurenlesen	In31	**0**
Stehlen	Gs61	**3**
Suchen	In31	**3**
Tanzen	Gw31	**8**
Tarnen	Gw31	**3**
Tauchen	Ko61	**7**
Tierkunde	In61	**0**
Trinken	Ko01	**5**
Überleben	In21	**6**
Verbergen	In61	**3**
Verführen	pA61	**1**
Verhören	pA61	**1**
Verkleiden	Gs31	**5**
Wagenlenken	Gs21	**3**
Wahrnehmung	In61	**2**
Werfen	Gs21	**4**
Winden	Gw61	**0**
Zauberkunde	In61	**==>**

(Anm.: Landeskunde und Überleben gilt nur für die Heimat)

gelernte Fertigkeiten	Erfol. Wert	Leit–Eig.	Bonus	IST	PP
Klettern	10	St31		**10**	1
Sagenkunde	6	In61	1	**7**	3
Lesen v. Zauberschr.	13	In21	1	**14**	
Schreiben: Valinga	12	In61	1	**13**	
Giftmischen	7	In61	1	**8**	
Kräuterkunde	6	In61	1	**7**	1
Zauberkunde	6	In61	1	**7**	2
Fälschen	13	In61	1	**14**	
Alchemie	4	In81	1	**5**	
Meditieren	7	Wk21		**7**	

MidgardBogen Version 1.8 von G. Weber, H. Bletz, H. Rieger und Helmut Blatter

alle gelben Angaben gegenüber Grundwerten um Boni erhöht

MIDGARD Spielerbogen (1) mit den Fertigkeiten (Fortsetzung)

Figur: **Mago** Spieler: **Mark**

Sprechen	Erfol. Wert	IST	PP
(abg.)			
(abg.)			
(abg.)			
(abg.)			
(abg.)			
(abg.)			
(abg.)			
(abg.)			
(abg.)			
(abg.)			
(abg.)			
(abg.)			
(abg.)			
(abg.)			
(abg.)			
(abg.)			
(abg.)			
(abg.)			
(abg.)			
(abg.)			
(abg.)			
(abg.)			
(abg.)			
(abg.)			
(abg.)			
(abg.)			
(abg.)			
(abg.)			
(abg.)			
(abg.)			

gelernte Fertigkeiten	Erfol. Wert	Leit– Eig.	Bo- nus	IST	PP

Foto der Figur

MIDGARD Spielerbogen (1) mit den Zaubern und Zauber–Kenntnissen

Figur:	**Mago**	Grad:	**4**	Typ:	**Hexer**
Zt: **94**	ZauB: **2**	Zaubern Max 16:	**16**	Spezialisierung:	

aktueller Zauber–wert	stet AP	Zauberspruch	Arkanum Seite	Art	Zau–ber–Dauer	RW	Wirk–Ziel	Wirk–Be–reich	Wirk–Dauer	Agens	Zauber–Material
16	3	Binden des Vertrauten		Ged	1sec	B		1km U	2h		
16	2	Schmerzen		Ges	5 sec	30m		1 WS	1 min		
16	3	Beeinflussen		Wort	10sec	15m		1 WS	10min		
16	1	Macht über das Selbst		Ged	1 sec	Z		Z	24h		
14	1	Stärke			1 sec	30m		1-10	2 min		
14	1	Befestigen			1min	B	1 Obj	B	1mon		

Zaubermaterial (bereit)			Talismane und Amulette (bereit)		
Art (Zauber)	Preis	Menge	Name – gegen welchen Zauber	Stufe	endet am

MIDGARD Spielerbogen (1) mit Ausrüstung, Geld und Punkten

Figur: **Mago**

Spieler: **Mark**

Gegenstände am Körper (getragen)	Gegenstände im, am, auf Rucksack

Gegenstände am Körper (griffbereit)	mitgeführte Waffen (nicht griffbereit)

	Sonstiges (Pferd, Diener ...)

Geld

Gold															
Silber															
Kupfer															

Sonstige Wertgegenstände:

Stand der Erfahrung:

Dat	EP	Dat	EP	Dat	EP	Dat	EP	Dat	EP	Dat	EP	Dat	EP	Dat	EP

Ausrüstungsblatt und Charakterbeschreibung

Heiko Rieger, 12.07.99

Zahl	Gegenstand	100k	10kg	1kg	100g	10g	1g
	Direkt am Körper						
1	Im Rucksack				5	0	0
	Summe Direkt und Rucksack				5	0	0

Zahl	Gegenstand	100k	10kg	1kg	100g	10g	1g
	Direkt am Reittier						
1	In den Packtaschen			1	5	0	0
	Summe Packtaschen			1	5	0	0

Reittier	
Name:	
Aussehen:	
LP:	AP:
Sprungkraft:	Angriff:
Wendigkeit:	Abwehr:
Vertrautheit:	Schaden:
Ruhe:	B:

Traglasten in kg		weitere Attribute
Normallast:	15	Stimme:
Höchstlast:	65	psyBelastbarkeit:
Schublast:	140	Göttliche Gnade:

Bewegungsweitenänderungen				
	LR	KR	PR	VR
0 kg	0	-4	-8	-12
1 - 4 kg	-4	-8	-12 s	-18 s
5 - 8 kg	-8	-12 s	-18 s	
9 - 20 kg	-12 s	-18 s		

MIDGARD Spielerbogen (1) mit der Entwicklung der Wertgegenstände

	Für: Aktion, bzw. Anlass	Gold–Münzen			Silber–Münzen			Kupfer–Münzen			Edelsteine			Sonstige Wertsachen		
Datum		ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST
01.04.2008	Ausgangspunkt	136	0	136	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		

MIDGARD Spielerbogen (1) mit der Entwicklung der Wertgegenstände

	Für: Aktion, bzw. Anlass	Gold–Münzen			Silber–Münzen			Kupfer–Münzen			Edelsteine			Sonstige Wertsachen		
Datum		ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST
				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			

MIDGARD Spielerbogen (1) mit der Entwicklung der Wertgegenstände

	Für: Aktion, bzw. Anlass	Gold–Münzen			Silber–Münzen			Kupfer–Münzen			Edelsteine			Sonstige Wertsachen		
Datum		ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST
				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			

MIDGARD Spielerbogen (1) mit der Entwicklung der Wertgegenstände

	Für: Aktion, bzw. Anlass	Gold–Münzen			Silber–Münzen			Kupfer–Münzen			Edelsteine			Sonstige Wertsachen		
Datum		ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST
	Übertrag			**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			

MIDGARD Spielerbogen (1) mit der Entwicklung der Wertgegenstände

	Für: Aktion, bzw. Anlass	Gold–Münzen			Silber–Münzen			Kupfer–Münzen			Edelsteine			Sonstige Wertsachen		
Datum		ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST
	Übertrag			**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			

MIDGARD Spielerbogen (1) mit der Entwicklung der Wertgegenstände

	Für: Aktion, bzw. Anlass	Gold–Münzen			Silber–Münzen			Kupfer–Münzen			Edelsteine			Sonstige Wertsachen		
Datum		ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST
	Übertrag			**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			

MIDGARD Spielerbogen (1) mit der Entwicklung der Wertgegenstände

	Für: Aktion, bzw. Anlass	Gold–Münzen			Silber–Münzen			Kupfer–Münzen			Edelsteine			Sonstige Wertsachen		
Datum		ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST
	Übertrag			**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			

MIDGARD Spielerbogen (1) mit der Entwicklung der Erfahrungspunkte

	Allgemeine Erfahrung (AEP)			Kampf– Erfahrung (KEP)			Zauber– Erfahrung (ZEP)			Praxis Punkte (PP)			Für: Aktion, bzw. Fertigkeit	Extra punkte zB. d.	Gesamt Summe GFP
Datum	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST		Gold	(Grad!)
01.04.2008	430	0	**430**	236	0	**236**	80	0	**80**	0	0	**0**	Ausgangswert	0	**1446**

MIDGARD Spielerbogen (1) mit der Entwicklung der Erfahrungspunkte

	Allgemeine Erfahrung (AEP)			Kampf– Erfahrung (KEP)			Zauber– Erfahrung (ZEP)			Praxis Punkte			Für: Aktion, bzw. Fertigkeit	Extra punkte zB. d.	Gesamt Summe GFP
Datum	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST		Gold	(Grad!)
			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			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

MIDGARD Spielerbogen (1) mit der Entwicklung der Erfahrungspunkte

	Allgemeine Erfahrung (AEP)			Kampf– Erfahrung (KEP)			Zauber– Erfahrung (ZEP)			Praxis Punkte			Für: Aktion, bzw. Fertigkeit	Extra punkte zB. d.	Gesamt Summe GFP
Datum	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST		Gold	(Grad!)
			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			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

MIDGARD Spielerbogen (1) mit der Entwicklung der Erfahrungspunkte

	Allgemeine Erfahrung (AEP)			Kampf– Erfahrung (KEP)			Zauber– Erfahrung (ZEP)			Praxis Punkte (PP)			Für: Aktion, bzw. Fertigkeit	Extra punkte zB. d.	Gesamt Summe GFP
Datum	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST		Gold	(Grad!)
Übertrag			**0**			**0**			**0**			**0**	**Übertrag**		**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			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

MIDGARD Spielerbogen (1) mit der Entwicklung der Erfahrungspunkte

	Allgemeine Erfahrung (AEP)			Kampf– Erfahrung (KEP)			Zauber– Erfahrung (ZEP)			Praxis Punkte (PP)			Für: Aktion, bzw. Fertigkeit	Extra punkte zB. d.	Gesamt Summe GFP
Datum	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST		Gold	(Grad!)
Übertrag			**0**			**0**			**0**			**0**	**Übertrag**		**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			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

MIDGARD Spielerbogen (1) mit der Entwicklung der Erfahrungspunkte

	Allgemeine Erfahrung (AEP)			Kampf– Erfahrung (KEP)			Zauber– Erfahrung (ZEP)			Praxis Punkte (PP)			Für: Aktion, bzw. Fertigkeit	Extra punkte zB. d.	Gesamt Summe GFP
Datum	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST		Gold	(Grad!)
Übertrag			**0**			**0**			**0**			**0**	**Übertrag**		**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			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

MIDGARD Spielerbogen (1) mit der Entwicklung der Erfahrungspunkte

	Allgemeine Erfahrung (AEP)			Kampf– Erfahrung (KEP)			Zauber– Erfahrung (ZEP)			Praxis Punkte (PP)			Für: Aktion, bzw. Fertigkeit	Extra punkte zB. d.	Gesamt Summe GFP
Datum	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST	ZU	AB	IST		Gold	(Grad!)
Übertrag			**0**			**0**			**0**			**0**	**Übertrag**		**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			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

MIDGARD Spielerbogen (1) mit der Entwicklung der LP und AP

Lebenspunkte **Max: 13** **besonderer Status :**

Ausdauerpunkte **Max: 25**

Tage seit Eintritt der Verletzung / Beginn der Heilbehandlung :

Art der Verletzung zu 1. : _____

Art der Verletzung zu 2. : _____

	Eintritts-Datum	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. Heilung											
2. Heilung											

	Eintritts-Datum	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1. Heilung											
2. Heilung											

MIDGARD Spielerbogen (1) mit der Hintergrundgeschichte

Hintergrundgeschichte