

Name	Geschlecht
Rasse	Alter
Kultur	Grösse
Profession	Gewicht
Stand	Aussehen
Geschwister	



Mut				Sozialstatus				Vorteile
Klugheit				Lebensenergie				
Intuition				Ausdauer				
Charisma				Magieresistenz				Nachteile
Fingerfertigkeit				Astralenergie				
Gewandtheit				Abenteuerpunkte				
Konstitution				AP-Guthaben				Geisteskräfte
Körperkraft				Stufe				

AT-Basiswert:	PA-Basiswert:	Ausweichen-Basiswert:	Fernkampf-Basiswert:
---------------	---------------	-----------------------	----------------------

WAPPEN

Waffe	Gewicht	TP/KK	W	AT	PA	TP	Bruchfaktor

FERNKAMPFWAFFEN

Waffe	Gewicht	FK-Wert	TP	Reichweite	TP+	Stückzahl Pfeile / Bolzen

RÜSTUNG

Rüstungsstück	RS	BE	Gewicht

SCHILD

Art	W	Gewicht	Bruchfaktor

PATZERTABELLE

2 Waffe zerstört	9-10 An eigener Waffe verletzt
3-5 Sturz	11 Waffe fallengelassen
6-8 Stolpern	12 Schwerer Eigentreffer

MU:

KL:

IN:

CH:

FF:

GE:

KO:

KK:

TALENTE, SPRACHEN & GABEN

Kampftechniken (x3/x5)	AT • PA	TaW
Schlag	•	
Tritt	•	
Dolche	•	
Scharfe Hieb Waffen	•	
Stumpfe Hieb Waffen	•	
Wurfmesser	•	
	•	
	•	
	•	
	•	
	•	
	•	
	•	
	•	
	•	

Körperliche Talente (x4)	TaW
Klettern (MU•GE•KK)	
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	
Schleichen (MU•IN•GE)	
Schwimmen (GE•KO•KK)	
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	
Singen (IN•CH•CH)	
Sinnesschärfe (KL•IN•IN)	
Tanzen (CH•GE•GE)	
Zehen (IN•KO•KK)	

Gesellschaftliche Talente (x2)	TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	
Überreden (MU•IN•CH)	

Naturtalente (x2)	TaW
Fährtsuche (KL•IN•KO)	
Orientierung (KL•IN•IN)	
Wildnisleben (IN•GE•KO)	

Wissenstalente (x2)	TaW
Götter und Kulte (KL•KL•IN)	
Rechnen (KL•KL•IN)	
Volkskunde (KL•IN•CH)	

Handwerkliche Talente (x2)	TaW
Boote Fahren (GE•KO•KK)	
Fahrzeug Lenken (IN•CH•FF)	
Heilkunde, Gift (MU•KL•IN)	
Heilkunde, Wunden (KL•CH•FF)	
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	
Kochen (KL•IN•FF)	
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	
Lederarbeitung (KL•FF•FF)	
Schlösser Knacken (IN•FF•FF)	
Schneidern (KL•FF•FF)	

Sprachen (x1)	TaW
Gemein-Imperial	
Myranisch	

Gaben (x10)	TaW

Formeln zur Errechnung der Basiswerte: **Lebensenergie:** (KO+KO+KO+KK)/2 + Rassenmodifikation + eventuell Vorteil *Lebenskraft* • **Ausdauer:** (MU+KO+KO+GE)/2 + Rassenmodifikation + eventuell Vorteil *Ausdauernd* • **Angriff:** (MU+GE+KK)/5 • **Parade:** (IN+GE+KK)/5 • **Ausweichen:** (MU+IN+GE)/5 • **Fernkampf:** (IN+FF+KK)/5 • **Magieresistenz:** (MU+KL+KO)/5 + Rassenmodifikation + eventuell *Hohe/Niedrige Magieresistenz* • **Astralenergie:** (MU+KL+IN+CH)/2 + Modifikator + erworbene AsP