MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	SO	MR	GS
12	14	13	13	14	13	14	13	5	4	6

Name: Rosarion Barax Sohn
Rasse: Zwerg **Kultur:** Brillantzwerge
Profession: Handwerker, Goldschmied/Feinschmied/Graveur

Geschlecht: männlich **Geburtsdatum:** 19. Phex 1003 BF 37 Jahre
Größe: 69 Finger (138 cm) **Gewicht:** 58 Stein
Haarfarbe: kupferrot **Augenfarbe:** braun
Stand: **Titel:**

Vorteile und Nachteile

Begabung für [Talent] (Schwerter, Gassenwissen); Dämmerungssicht; Eisern; Resistenz gegen Gift mineralische Gifte; Resistenz gegen Krankheiten; Schwer zu verzaubern; Zwergennase; *Eitelkeit: 6; Goldgier: 6; Größenwahn: 6; Meeresangst: 6; Neugier: 9; Platzangst: 6; Prinzipientreue: 9; Unfähigkeit für [Talent] Schwimmen; Zwergenwuchs;*

LeP:	31		15		10		7	**Basis AT:**	8	**FK:**	8	**INI:**	10	**Stufe:**	1	**AP:**	1540
AuP:	38	1/2	19	1/3	12	1/4	9	**PA:**	8	**Ausweichen:**	9	**Stufe*:**	1	**AP*:**	0

Sonderfertigkeiten:

Höhlenkundig; Kulturkunde (Brillantzwerge); Meister der Improvisation; Ortskenntnis (Stadtviertel oder Ort); Rüstungsgewöhnung I (Kürass); TS Feinmechanik (Gravieren); Wuchtschlag;

Bastardschwert (S1)

DK: N INI: 0 AT: 14 PA: 8 TP: 1W+5 BF: 2

Dolch

DK: H INI: 0 AT: 9 PA: 7 TP: 1W+1 BF: 2

INI: WM: PA: BF:

Leichte Armbrust

FK: 17 TP: 1W+6 Entf: 10 / 15 / 25 / 40 / 60
TP-Entf: 1 / 1 / 0 / 0 / -1

Rüstung

Ko 5 **Br** 5 **Rü** 1 **Ba** 2 **LA** 0 **RA** 0 **LB** 0 **RB** 0
Ges. 2 **gRS** 2 **gBE** 0

Gaben (G)				**TaW**
Zwergennase	(IN/IN/FF)			4
Kampftechniken	**BE**	**AT**	**PA**	**TaW**
Armbrust	BE-5	17		C 9
Dolche	BE-1	9	8	D 1
Hiebwaffen	BE-4	11	8	D 3
Raufen	BE	14	9	C 7
Ringen	BE	12	8	D 4
Säbel	BE-2	8	8	D 0
Schwerter	BE-2	16	12	E 12
Wurfmesser	BE-3	9		C 1
2H Hiebwaffen	BE-3	10	8	D 2
Körperliche Talente (D)			**BE**	**TaW**
Akrobatik	(MU/GE/KK)		BEx2	-3
Athletik	(GE/KO/KK)		BEx2	4
Klettern	(MU/GE/KK)		BEx2	4
Körperbeherr.	(MU/IN/GE)		BEx2	4
Reiten	(CH/GE/KK)		BE-2	-1
Schleichen	(MU/IN/GE)		BE	4
Schwimmen	(GE/KO/KK)		BEx2	-3
Selbstbeherr.	(MU/KO/KK)			3
Sich verstecken	(MU/IN/GE)		BE-2	1
Singen	(IN/CH/CH)		BE-3	0
Sinnenschärfe	(KL/IN/IN)		0->BE	4
Tanzen	(CH/GE/GE)		BEx2	1
Zechen	(IN/KO/KK)			3
Gesellschaft (B)				**TaW**
Etikette	(KL/IN/CH)			1
Gassenwissen	(KL/IN/CH)			7

Lehren	(KL/IN/CH)	2
Menschenk.	(KL/IN/CH)	4
Überreden	(MU/IN/CH)	3
Überzeugen	(KL/IN/CH)	4
Natur (B)		**TaW**
Fährtensuchen	(KL/IN/KO)	0
Orientierung	(KL/IN/IN)	3
Wettervorhersage	(KL/IN/IN)	-2
Wildnisleben	(IN/GE/KO)	4
Wissen (B)		**TaW**
Geschichtswissen	(KL/KL/IN)	4
Gesteinskunde	(KL/IN/FF)	2
Götter und Kulte	(KL/KL/IN)	4
Heraldik	(KL/KL/FF)	4
Kriegskunst	(MU/KL/CH)	2
Mechanik	(KL/KL/FF)	5
Rechnen	(KL/KL/IN)	4
Rechtskunde	(KL/KL/IN)	1
Sagen/Legenden	(KL/IN/CH)	4
Schätzen	(KL/IN/IN)	5
Sprachen	**(KL/IN/CH)**	**K TaW**
Garethi		18 A 10
Rogolan		21 A 12
Tulamidya		18 B 4
Schrift	**(KL/KL/FF)**	**K TaW**
Rogolan		11 A 9
Tulamidya		14 B 4
Handwerk (B)		**TaW**
Bergbau	(IN/KO/KK)	1

Fahrzeug lenken	(IN/CH/FF)	2
Feinmechanik (Gravieren)	(KL/FF/FF)	9
Grobschmied	(FF/KO/KK)	4
Handel	(KL/IN/CH)	4
Heilk.: Wunden	(KL/CH/FF)	4
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	2
Kochen	(KL/IN/FF)	0
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	4
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	4
Schlösser knacken	(IN/FF/FF)	4
Schneidern	(KL/FF/FF)	0
Steinschneider	(IN/FF/FF)	3

Name:	Rosarion Barax Sohn
Rasse:	Zwerg
Kultur:	Brillantzwerge
Profession:	Handwerker, Goldschmied/Feinschmied/Graveur

Vorteile

Begabung für [Talent] (Schwerter, Gassenwissen); Dämmerungssicht; Eisern; Resistenz gegen Gift mineralische Gifte; Resistenz gegen Krankheiten; Schwer zu verzaubern; Zwergennase;

Nachteile

Eitelkeit: 6; Goldgier: 6; Größenwahn: 6; Meeresangst: 6; Neugier: 9; Platzangst: 6; Prinzipientreue: 9; Unfähigkeit für [Talent] Schwimmen; Zwergenwuchs;

Profane Sonderfertigkeiten

Höhlenkundig; Kulturkunde (Brillantzwerge); Meister der Improvisation; Ortskenntnis (Stadtviertel oder Ort);

Eigenschaften

	Mod	Start	Aktuell
Mut	1	11	12
Klugheit	0	14	14
Intuition	0	13	13
Charisma	1	12	13
Fingerfertigkeit	1	13	14
Gewandtheit	-1	14	13
Konstitution	2	11	14
Körperkraft	1	12	13
Geschwindigkeit (GS)	-2	8	6
Sozialstatus (SO)	0	5	5

Basiswerte

		Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Lebenspunkte	(KO+KO+KK)/2	10	17	31	0	7
Ausdauer	(MU+KO+GE)/2	18	18	38	0	14
Astralenergie	(MU+IN+CH)/2					
Karmaenergie						
Magieresistenz	(MU+KL+KO)/5	-4	8	4	0	6
INI-Basiswert	(MU+MU+IN+GE)/5	0	10	10		
AT-Basiswert	(MU+GE+KK)/5	0	7	8		
PA-Basiswert	(IN+GE+KK)/5	0	8	8	GP-Start: 125	
FK-Basiswert	(IN+FF+KK)/5	0	8	8		
Wundschwelle	(KO/2) + Eisern		7	9	GP-Rest: 0	

Abenteuerpunkte: 1540 Verfügbar: 0 Eingesetzt: 1540 Stufe: 1 [1]

MU:12 KL:14 IN:13 CH:13 FF:14 GE:13 KO:14 KK:13 BE: 0

Gaben (F)

	TaW
Zwergennase (IN/IN/FF)	4

Kampftechniken

		BE	AT	PA	TaW
Armbrust (Ar)	C	BE-5	17		9
Dolche (Do)	D	BE-1	9	8	1
Hiebwaffen (Hi)	D	BE-4	11	8	3
Raufen (Ra)	C	BE	14	9	7
Ringen (Ri)	D	BE	12	8	4
Säbel (Sä)	D	BE-2	8	8	0
Schwerter (Sc)	E	BE-2	16	12	12
Wurfmesser (Wm)	C	BE-3	9		1
Zweihandhiebwaffen (2H)	D	BE-3	10	8	2

Körperliche Talente (D)

	BE	TaW
Akrobatik (MU/GE/KK)	BEx2	-3
Athletik (GE/KO/KK)	BEx2	4
Klettern (MU/GE/KK)	BEx2	4
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)	BEx2	4
Reiten (CH/GE/KK)	BE-2	-1
Schleichen (MU/IN/GE)	BE	4
Schwimmen (GE/KO/KK)	BEx2	-3
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)		3
Sich verstecken (MU/IN/GE)	BE-2	1
Singen (IN/CH/CH)	BE-3	0
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	0->BE	4
Tanzen (CH/GE/GE)	BEx2	1
Zechen (IN/KO/KK)		3

Gesellschaft (B)

	TaW
Etikette (KL/IN/CH)	1
Gassenwissen (KL/IN/CH)	7
Lehren (KL/IN/CH)	2
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	4
Überreden (MU/IN/CH)	3
Überzeugen (KL/IN/CH)	4

Natur (B)

	TaW
Fährtensuchen (KL/IN/KO)	0
Orientierung (KL/IN/IN)	3
Wettervorhersage (KL/IN/IN)	-2
Wildnisleben (IN/GE/KO)	4

Wissen (B)

	TaW
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	4
Gesteinskunde (KL/IN/FF)	2
Götter und Kulte (KL/KL/IN)	4
Heraldik (KL/KL/FF)	4
Kriegskunst (MU/KL/CH)	2
Mechanik (KL/KL/FF)	5
Rechnen (KL/KL/IN)	4
Rechtskunde (KL/KL/IN)	1
Sagen und Legenden (KL/IN/CH)	4
Schätzen (KL/IN/IN)	5

Sprache (KL/IN/CH)

		Komp	TaW
Garethi	A	18	10
Rogolan	A	21	12
Tulamidya	B	18	4

Schrift (KL/KL/FF)

		Komp	TaW
Rogolan	A	11	9
Tulamidya	B	14	4

Handwerk (B)

	TaW
Bergbau (IN/KO/KK)	1
Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)	2
Feinmechanik (KL/FF/FF) (Gravieren)	9
Grobschmied (FF/KO/KK)	4
Handel (KL/IN/CH)	4
Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)	4
Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	2
Kochen (KL/IN/FF)	0
Lederarbeiten (KL/FF/FF)	4
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	4
Schlösser knacken (IN/FF/FF)	4
Schneidern (KL/FF/FF)	0
Steinschneider/Juwelier (IN/FF/FF)	3

Attacke-Basiswert: 8 Parade-Basiswert: 8 Fernkampf-Basiswert: 8 Initiative-Basiswert: 10 GS:6 BE:0

Nahkampfwaffe	TYP/eBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor								
Bastardschwert (R) (S1)	An / BE-2	N	1W+5	11 / 3	0	0 /-1	14	8	1W+5	2	2							
Dolch (R)	Do / BE-1	H	1W+1	12 / 5	0	0 /-1	9	7	1W+1	2	2							

Fernkampfwaffe	TYP/eBE	TP	Entfernung	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse										
Leichte Armbrust	Ar / BE-5	1W+6	10 / 15 / 25 / 40 / 60	1 / 1 / 0 / 0 / -1	17											

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)
Raufen	10/3	+0	14	9	1W+1
Ringen	10/3	+0	12	8	1W+1

Ausweichen

PA-Basis - BE + MOD =

8 - 0 + 1 = 9

Schild	Typ	INI	WM	PA	Bruchfaktor				

Wunden (AT,PA,GE,INI)-2, GS-1

○○○○○○○

Wundschwelle: 9	Max	1/2	1/3	1/4
Lebensenergie	31	15	10	7
Ausdauer	38	19	12	9
Astralenergie				
Karmaenergie				

Initiative 10 | INI-Basis - BE =_____ +MOD + W6 =_____ |

Rüstung nach Trefferzonen

(Berechnet mit Zonensystem)

Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE
5	5	1	2	0	0	0	0	2	2	0

	Links	Rechts
Beine	○○○	○○○
Arme	○○○	○○○
Hüfte	○○○	
Brust	○○○	
Kopf	○○○	

Rüstungsstück	RS	BE			
Kürass	3	2			
Topfhelm	2	2			
			Summe:	2	0

Nahkampf:Rüstungsgewöhnung I (Kürass); Wuchtschlag;

Ausrüstung & Vermögen

Kleidung

Vermögen

Ausrüstung	Anzahl	Gewicht	Wo getragen?
Armbrustsehne	1	4.0	
Bastardschwert	1	120.0	
Bolzen	1	3.0	
Bolzenköcher, Stoff (10 Bolzen)	1	20.0	
Brecheisen	1	80.0	
Bruche	1	20.0	
Dietriche, Sortiment	1	15.0	
Dolch	1	20.0	
Dolchscheide	1	10.0	
Feuerstein u Stahl	1	5.0	
Geldbeutel, Leder	1	1.0	
Gravurwerkzeug	1	20.0	
Gänsekiel	10	10.0	
Handspiegel, poliertes Messing	1	20.0	
Hemd	1	15.0	
Holzkamm	1	5.0	
Kapuzenumhang, lang	1	80.0	
Kürass	1	160.0	
Lampenöl	1	10.0	
Lederhandschuhe	1	6.0	
Lederrucksack (15 Stein)	1	40.0	
Leichte Armbrust	1	150.0	
Leichte Stiefel	1	75.0	
Nagelfeile	1	2.0	
Papier	10	30.0	
Parfüm	1	1.0	
Schwertgürtel	1	40.0	
Seife	1	20.0	
Topfhelm	1	180.0	
Tusche	1	4.0	
Wappenrock	1	30.0	
Wasserschlauch (5 Schank)	1	5.0	
Wolldecke	1	60.0	
Zunderdose, Wasserdicht	1	10.0	
Öllampe	1	10.0	

Ausrüstung	Anzahl	Gewicht	Wo getragen?

Name:	Rosarion Barax Sohn
Rasse:	Zwerg
Kultur:	Brillantzwerge
Profession:	Handwerker, Goldschmied/Feinschmied/Graveur

Geschlecht:	männlich	Stand:	
Geburtsdatum:	19. Phex 1003 BF		
Alter:	37 Jahre	Titel:	
Größe:	69 Finger (138 cm)	Sozialstatus:	5
Gewicht:	58 Stein	Familie/Herkunft/Hintergrund	
Haarfarbe:	kupferrot		
Augenfarbe:	braun		
Aussehen:			

Verbindungen

Notizen

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	SO	MR	GS
12	14	13	13	14	13	14	13	5	4	6

Name: Rosarion Barax Sohn
Rasse: Zwerg **Kultur:** Brillantzwerge
Profession: Handwerker, Goldschmied/Feinschmied/Graveur

Geschlecht: männlich **Geburtsdatum:** 19. Phex 1003 BF
Größe: 69 Finger (138 cm) **Gewicht:** 58 Stein
Haarfarbe: kupferrot **Augenfarbe:** braun
Stand: **Titel:**

Vorteile und Nachteile

Begabung für [Talent] (Schwerter, Gassenwissen); Dämmerungssicht; Eisern; Resistenz gegen Gift mineralische Gifte; Resistenz gegen Krankheiten; Schwer zu verzaubern; Zwergennase; *Eitelkeit: 6; Goldgier: 6; Größenwahn: 6; Meeresangst: 6; Neugier: 9; Platzangst: 6; Prinzipientreue: 9; Unfähigkeit für [Talent] Schwimmen; Zwergenwuchs;*

LeP:	31		15		10		7	**Basis AT:**	8	**FK:**	8	**INI:**	10	**Stufe:**	1	**AP:**	1540
AuP:	38	1/2	19	1/3	12	1/4	9	**PA:**	8	**Ausweichen:**	9	**Stufe*:**	1	**AP*:**	0

Sonderfertigkeiten:

Höhlenkundig; Kulturkunde (Brillantzwerge); Meister der Improvisation; Ortskenntnis (Stadtviertel oder Ort); Rüstungsgewöhnung I (Kürass); TS Feinmechanik (Gravieren); Wuchtschlag;

Bastardschwert (S1)

DK: N INI: 0 AT: 14 PA: 8 TP: 1W+5 BF: 2

Dolch

DK: H INI: 0 AT: 9 PA: 7 TP: 1W+1 BF: 2

INI: WM: PA: BF:

Leichte Armbrust

FK: 17 TP: 1W+6 Entf: 10 / 15 / 25 / 40 / 60
TP-Entf: 1 / 1 / 0 / 0 / -1

Rüstung

Ko 5 **Br** 5 **Rü** 1 **Ba** 2 **LA** 0 **RA** 0 **LB** 0 **RB** 0
Ges. 2 **gRS** 2 **gBE** 0

Gaben (G)		**TaW**
Zwergennase	(IN/IN/FF)	4

Kampftechniken	**BE**	**AT**	**PA**		**TaW**
Armbrust	BE-5	17		C	9
Dolche	BE-1	9	8	D	1
Hiebwaffen	BE-4	11	8	D	3
Raufen	BE	14	9	C	7
Ringen	BE	12	8	D	4
Säbel	BE-2	8	8	D	0
Schwerter	BE-2	16	12	E	12
Wurfmesser	BE-3	9		C	1
2H Hiebwaffen	BE-3	10	8	D	2

Körperliche Talente (D)		**BE**	**TaW**
Akrobatik	(MU/GE/KK)	BEx2	-3
Athletik	(GE/KO/KK)	BEx2	4
Klettern	(MU/GE/KK)	BEx2	4
Körperbeherr.	(MU/IN/GE)	BEx2	4
Reiten	(CH/GE/KK)	BE-2	-1
Schleichen	(MU/IN/GE)	BE	4
Schwimmen	(GE/KO/KK)	BEx2	-3
Selbstbeherr.	(MU/KO/KK)		3
Sich verstecken	(MU/IN/GE)	BE-2	1
Singen	(IN/CH/CH)	BE-3	0
Sinnenschärfe	(KL/IN/IN)	0->BE	4
Tanzen	(CH/GE/GE)	BEx2	1
Zechen	(IN/KO/KK)		3

Gesellschaft (B)		**TaW**
Etikette	(KL/IN/CH)	1
Gassenwissen	(KL/IN/CH)	7
Lehren	(KL/IN/CH)	2
Menschenk.	(KL/IN/CH)	4
Überreden	(MU/IN/CH)	3
Überzeugen	(KL/IN/CH)	4

Natur (B)		**TaW**
Fährtensuchen	(KL/IN/KO)	0
Orientierung	(KL/IN/IN)	3
Wettervorhersage	(KL/IN/IN)	-2
Wildnisleben	(IN/GE/KO)	4

Wissen (B)		**TaW**
Geschichtswissen	(KL/KL/IN)	4
Gesteinskunde	(KL/IN/FF)	2
Götter und Kulte	(KL/KL/IN)	4
Heraldik	(KL/KL/FF)	4
Kriegskunst	(MU/KL/CH)	2
Mechanik	(KL/KL/FF)	5
Rechnen	(KL/KL/IN)	4
Rechtskunde	(KL/KL/IN)	1
Sagen/Legenden	(KL/IN/CH)	4
Schätzen	(KL/IN/IN)	5

Sprachen (A) (KL/IN/CH)	**K**	**TaW**
Garethi	18	10
Rogolan	21	12
Tulamidya	18	4

Schrift (A) (KL/KL/FF)	**K**	**TaW**
Rogolan	11	9
Tulamidya	14	4

Handwerk (B)		**TaW**
Bergbau	(IN/KO/KK)	1
Fahrzeug lenken	(IN/CH/FF)	2
Feinmechanik (Gravieren)	(KL/FF/FF)	9
Grobschmied	(FF/KO/KK)	4
Handel	(KL/IN/CH)	4
Heilk.: Wunden	(KL/CH/FF)	4
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	2
Kochen	(KL/IN/FF)	0
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	4
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	4
Schlösser knacken	(IN/FF/FF)	4
Schneidern	(KL/FF/FF)	0
Steinschneider	(IN/FF/FF)	3

Name:	Rosarion Barax Sohn
Rasse:	Zwerg
Kultur:	Brillantzwerge
Profession:	Handwerker, Goldschmied/Feinschmied/Graveur

Geschlecht:	männlich	Stand:	
Geburtsdatum:	19. Phex 1003 BF	Titel:	
Größe:	69 Finger (138 cm)	Sozialstatus:	5
Gewicht:	58 Stein	Familie/Herkunft/Hintergrund	
Haarfarbe:	kupferrot		
Augenfarbe:	braun		
Aussehen:			

Vorteile und Nachteile

Begabung für [Talent] (Schwerter, Gassenwissen), Dämmerungssicht, Eisern, Resistenz gegen Gift mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern, Zwergennase, *Eitelkeit: 6, Goldgier: 6, Größenwahn: 6, Meeresangst: 6, Neugier: 9, Platzangst: 6, Prinzipientreue: 9, Unfähigkeit für [Talent] Schwimmen, Zwergenwuchs,*

Eigenschaften

	Mod	Start	Aktuell
Mut	1	11	12
Klugheit	0	14	14
Intuition	0	13	13
Charisma	1	12	13
Fingerfertigkeit	1	13	14
Gewandtheit	-1	14	13
Konstitution	2	11	14
Körperkraft	1	12	13
Geschwindigkeit (GS)	-2	8	6

Basiswerte

		Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Lebenspunkte	(KO+KO+KK)/2	10	17	31	0	7
Ausdauer	(MU+KO+GE)/2	18	18	38	0	14
Astralenergie	(MU+IN+CH)/2					
Karmaenergie						
Magieresistenz	(MU+KL+KO)/5	-4	7	4	0	6
INI-Basiswert	(MU+MU+IN+GE)/5	0	10	10		
AT-Basiswert	(MU+GE+KK)/5	0	7	8		
PA-Basiswert	(IN+GE+KK)/5	0	8	8	GP-Start: 125	
FK-Basiswert	(IN+FF+KK)/5	0	8	8	GP-Rest: 0	

Abenteuerpunkte: 1540 Verfügbar: 0 Eingesetzt: 1540 Stufe: 1 [1]

Notizen

MU:12 KL:14 IN:13 CH:13 FF:14 GE:13 KO:14 KK:13 BE: 0

Sonderfertigkeiten (allgemein)

Höhlenkundig; Kulturkunde (Brillantzwerge); Meister der Improvisation; Ortskenntnis (Stadtviertel oder Ort);

Gaben (F)

	TaW	
Zwergennase (IN/IN/FF)	4	

Kampftechniken

		BE	AT	PA	TaW	
Armbrust (Ar)	C	BE-5	17		9	
Dolche (Do)	D	BE-1	9	8	1	
Hiebwaffen (Hi)	D	BE-4	11	8	3	
Raufen (Ra)	C	BE	14	9	7	
Ringen (Ri)	D	BE	12	8	4	
Säbel (Sä)	D	BE-2	8	8	0	
Schwerter (Sc)	E	BE-2	16	12	12	
Wurfmesser (Wm)	C	BE-3	9		1	
Zweihandhiebwaffen (2H)	D	BE-3	10	8	2	

Körperliche Talente (D)

	BE	TaW	
Akrobatik (MU/GE/KK)	BEx2	-3	
Athletik (GE/KO/KK)	BEx2	4	
Klettern (MU/GE/KK)	BEx2	4	
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)	BEx2	4	
Reiten (CH/GE/KK)	BE-2	-1	
Schleichen (MU/IN/GE)	BE	4	
Schwimmen (GE/KO/KK)	BEx2	-3	
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)		3	
Sich verstecken (MU/IN/GE)	BE-2	1	
Singen (IN/CH/CH)	BE-3	0	
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	0->BE	4	
Tanzen (CH/GE/GE)	BEx2	1	
Zechen (IN/KO/KK)		3	

Gesellschaft (B)

	TaW	
Etikette (KL/IN/CH)	1	
Gassenwissen (KL/IN/CH)	7	
Lehren (KL/IN/CH)	2	
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	4	
Überreden (MU/IN/CH)	3	
Überzeugen (KL/IN/CH)	4	

Natur (B)

	TaW	
Fährtensuchen (KL/IN/KO)	0	
Orientierung (KL/IN/IN)	3	
Wettervorhersage (KL/IN/IN)	-2	
Wildnisleben (IN/GE/KO)	4	

Wissen (B)

	TaW	
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	4	
Gesteinskunde (KL/IN/FF)	2	
Götter und Kulte (KL/KL/IN)	4	
Heraldik (KL/KL/FF)	4	
Kriegskunst (MU/KL/CH)	2	
Mechanik (KL/KL/FF)	5	
Rechnen (KL/KL/IN)	4	
Rechtskunde (KL/KL/IN)	1	
Sagen und Legenden (KL/IN/CH)	4	
Schätzen (KL/IN/IN)	5	

Sprache (KL/IN/CH)

		Komp	TaW	
Garethi	A	18	10	
Rogolan	A	21	12	
Tulamidya	B	18	4	

Schrift (KL/KL/FF)

		Komp	TaW	
Rogolan	A	11	9	
Tulamidya	B	14	4	

Handwerk (B)

	TaW	
Bergbau (IN/KO/KK)	1	
Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)	2	
Feinmechanik (KL/FF/FF) (Gravieren)	9	
Grobschmied (FF/KO/KK)	4	
Handel (KL/IN/CH)	4	
Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)	4	
Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	2	
Kochen (KL/IN/FF)	0	
Lederarbeiten (KL/FF/FF)	4	
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	4	
Schlösser knacken (IN/FF/FF)	4	
Schneidern (KL/FF/FF)	0	
Steinschneider/Juwelier (IN/FF/FF)	3	

Attacke-Basiswert: 8 Parade-Basiswert: 8 Fernkampf-Basiswert: 8 Initiative-Basiswert: 10

Nahkampfwaffe	TYP/eBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor								
Bastardschwert (R) (S1)	An / BE-2	N	1W+5	11 / 3	0	0 /-1	14	8	1W+5	2	2							
Dolch (R)	Do / BE-1	H	1W+1	12 / 5	0	0 /-1	9	7	1W+1	2	2							

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Kürass); Wuchtschlag;

Fernkampfwaffe	TYP/eBE	TP	Entfernung	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse
Leichte Armbrust	Ar / BE-5	1W+6	10 / 15 / 25 / 40 / 60	1 / 1 / 0 / 0 / -1	17	

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)
Raufen	10/3	+0	14	9	1W+1
Ringen	10/3	+0	12	8	1W+1

Schild	Typ	INI	WM	PA	Bruchfaktor

Manöver:

Wundschwelle: 9	Max	1/2	1/3	1/4	GS:6
Lebensenergie	31	15	10	7	
Ausdauer	38	19	12	9	

	Max	
Astralenergie		
Karmaenergie		

Initiative 10 | INI-Basis - BE =_____ +MOD + W6 =_____ |

Rüstung nach Trefferzonen (aktiv)

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew	Preis
Werte	5	5	1	2	0	0	0	0	2	2	0		

Rüstungsstück	RS	BE
Kürass	3	2
Topfhelm	2	2
Summe:	2	0

Ausweichen

PA-Basis - BE + MOD =

8 - 0 + 1 = 9

Wunden (AT,PA,GE,INI)-2, GS-1

○○○○○○○

	Links	Rechts
Beine	○○○	○○○
Arme	○○○	○○○
Hüfte	○○○	
Brust	○○○	
Kopf	○○○	

Ausrüstung, Zubehör und Werkzeuge

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Kleidung

Ausrüstung

Ausrüstung	Anzahl	Gewicht	Wo getragen?
Armbrustsehne	1	4.0	
Bastardschwert	1	120.0	
Bolzen	1	3.0	
Bolzenköcher, Stoff (10 Bolzen)	1	20.0	
Brecheisen	1	80.0	
Bruche	1	20.0	
Dietriche, Sortiment	1	15.0	
Dolch	1	20.0	
Dolchscheide	1	10.0	
Feuerstein u Stahl	1	5.0	
Geldbeutel, Leder	1	1.0	
Gravurwerkzeug	1	20.0	
Gänsekiel	10	10.0	
Handspiegel, poliertes Messing	1	20.0	
Hemd	1	15.0	
Holzkamm	1	5.0	
Kapuzenumhang, lang	1	80.0	
Kürass	1	160.0	
Lampenöl	1	10.0	
Lederhandschuhe	1	6.0	
Lederrucksack (15 Stein)	1	40.0	
Leichte Armbrust	1	150.0	
Leichte Stiefel	1	75.0	
Nagelfeile	1	2.0	
Papier	10	30.0	
Parfüm	1	1.0	
Schwertgürtel	1	40.0	
Seife	1	20.0	
Topfhelm	1	180.0	
Tusche	1	4.0	
Wappenrock	1	30.0	
Wasserschlauch (5 Schank)	1	5.0	

Vermögen

Proviant

Proviant	Rationen

Verbindungen

Notizen

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Kleidung

Ausrüstung	Anzahl	Gewicht	Wo getragen?
Wolldecke	1	60.0	
Zunderdose, Wasserdicht	1	10.0	
Öllampe	1	10.0	

Vermögen

Proviant	Rationen

Verbindungen