						AME							
Name	# /2   D   D   D   D   D   D   D   D   D		11.00		10 100 0			3/3/ 6					
Rasse						<u> </u>		ST		PERMOR	MM		
Kultur										Eambrach L.			
Abstammung	9									Lambrold	SIME		
Ausbildung								Heldengrad					
Variante										1 1 1 1 1 1 1 1			
Haar-/Fellfarbe							Ī	Maximales l	Ittribut				
Augenfarbe								Max. Fertigkeitspunkte Widerstands-Bonus					
Hautfarbe													
Geschlecht								Maximaler I					
Körpergröße	,									A 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1			
Gewicht								Erfahrungs <sub>l</sub>	ounkte (EP)				
Geburtsort								Gesamt					
Aussehen	7							Eingesetzt					
							68	Offen					
								Nächster He	Idengrad				
Attribute	Start	Wert	mod.	Abgeleitete Werte		r	Wert	mod.	temp.				
Ausstrahlung	AUS			Größenklasse		GK				Rasse			
Beweglichkeit	B€W			Geschwindigkeit		GSW				GK + B€W			
Intuition	INT			Initiative		INI				10-INT			
Konstitution	KON			Lebenspunkte		LP				GK + KON			
Mystik	MYS			Fokus		FO				2 x (MYS + WILL)			
Stärke	STÄ			Verteidigung		VTD				12 + <b>BEW</b> + <b>STÄ</b> ±	Rasse		
Verstand	ver			Geistiger Widersta	nd	GW				12 + V€R + WILL			
Willenskraft	WIL			Körperlicher Wide		KW				12 + KON + WIL			
willenskrujt	WIL			Korpernener wide	rstana	IVW			I I H A A	12 + RON + WIL			
Splitterpunkte Pro Splitterpunkt: e Einsatz des Mondze Schwächen		derstand	swert +3, S	chaden einer Quelle-5,	Mond Grad Grad	[ 2	Fähigke		afëlartan		A		
					Grad 2		• 7	linsatz 2:1 für G Verstärken eine Probe und Wide	r Gefährten-S <sub>l</sub>	olittergabe: t +3; Schaden -8 statt -5			
Stärke	Wirkung				Resso	IIVCA	Rad	eutung		1			
Sturke	wirkung				Ansel		Dear	cutung		Control of the Control			
					Wert:								
					Konto								
					Wert:								
					Stand								
					Wert:								
					Verm								
					Wert:								
					ar er e.								
					Wert:								
					Wert:								
					Wert:								
4600				y	RECIU.								
Muttersprache					Wert:								
weitere:													
T TOWN					Wert								
											ALIE		

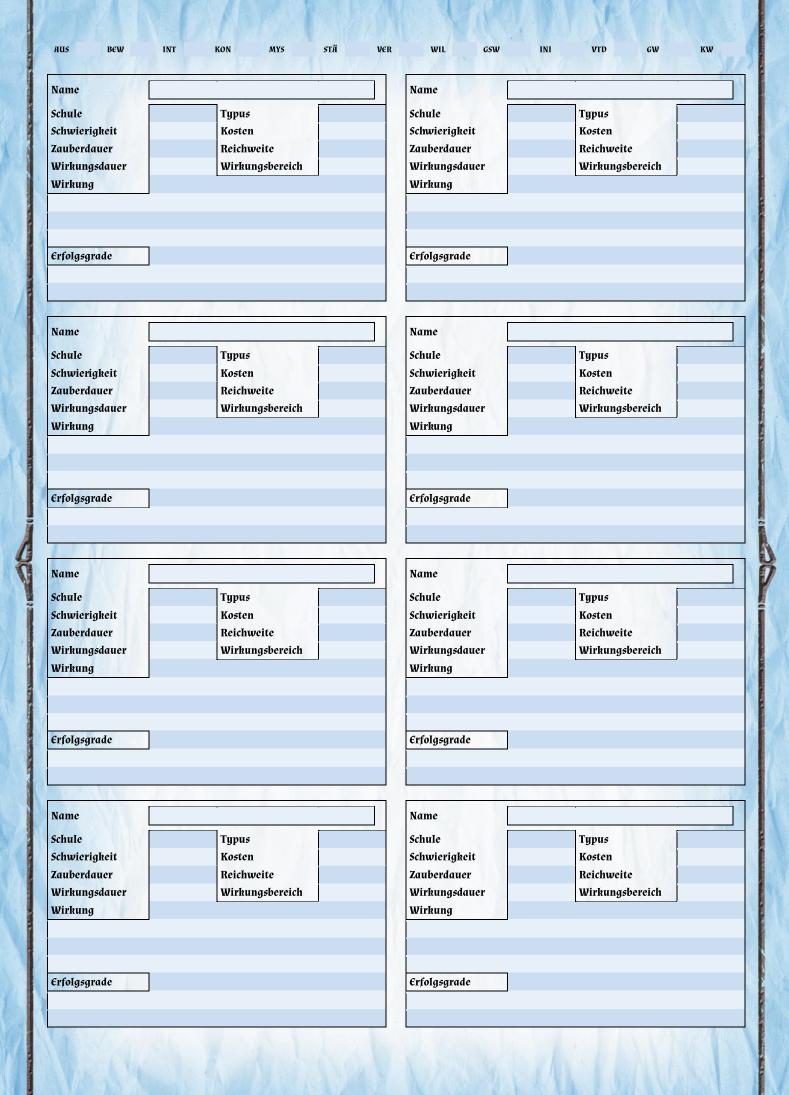
AUS BEW INT KON MYS STÄ VER WIL GSW INI VTD GW KW

Fertigkeit	Wert	Punkte	Attı	Att 2	mod.	Schwerpunkte / Anmerkungen / Meisterschaften
Akrobatik			BEW	STÄ		
Alchemie			MYS	VER		
Anführen			AUS	WIL		
Arkane Kunde			MYS	VER		
Athletik			BEW	STÄ		
Darbietung			AUS	WIL		
Diplomatie			AUS	V€R		
Edelhandwerk			INT	V€R		
Empathie			INT	V€R		
Entschlossenheit			AUS	WIL		
Fingerfertigkeit			AUS	BEW		
Geschichte & Mythen			MYS	V€R		
Handwerk			KON	V€R		
Heilkunde			INT	V€R		
Heimlichkeit			BEW	INT		
Jagdkunst			KON	V€R		
Länderkunde			INT	V€R		
Naturkunde			INT	V€R		
Redegewandtheit			AUS	WIL		
Schlösser & Fallen			INT	B€W		
Schwimmen			STÄ	KON		
Seefahrt			BEW	KON		
Straßenkunde			AUS	INT		
Tierführung			AUS	BEW		
Überleben			INT	KON		
Wahrnehmung			INT	WIL		
Zähigkeit			KON	WIL		

Meisterschaft	Schw.	Wirkung	Fertigkeit

AUS BEW	INT	KO	N	MYS	STÄ		V€R	WIL	GSW	INI V	TTD GW KW
Kampffertigkeit	FP	Lebensp	unkte							No.	
Handgemenge		Unverle		0							
Hiebwaffen		Angesch		-I							
Kettenwaffen		Verletzt		-2							
Klingenwaffen		Schwert									
Stangenwaffen		Todgew		-8							
Schusswaffen		Tougew	CIIII	-0							
Wurfwaffen		Atemho	Ian han	ort~t				Kana	lisiert	× Betäubun	ng Echter Schaden
warjen		Attimo	ich ben	ици			Ŀ	Kunu	Histori	Detuubui	ecinci Benducii
Waffe	Wert	FP	Att 1	Att 2	mod.	WGS	Schaden	Reichu	. Merkma	le	
Waffenlos		Handg.	B€W	<i>S</i> TÄ		5	1 W 6		Entwaffne	ıd ı, Umklammern	
C.Y.37.1-4-0			D.CWI	CTT IN	792-19-41		- 707 /				
Schildstoß			B€W	STÄ		7	1 W 6 + 1		7041		
Meisterschaft	Sch	iw. Wii	rkung								Fertigkeit
											12
									Aktive Abwo	ehr (GRW S. 138)	Zustands-Kurzübersicht
										nerischem Angriff	Benommen [X]: alle Handlungen +X
									angesagt we Akrobatik	rden. Probe auf (Ausweichen),	Ticks; 60 Ticks Dauer
									Nahkampffertiş	,	Blutend [X]: Alle 15 volle Ticks X mal 3 Schaden; 60 Ticks Dauer
										rperlicher Wider-	Brennend[X]: Alle 15 volle Ticks X mal
										Entschlossenheit iderstand) gegen	1W6 Feuerschaden; 90 Ticks Dauer (1
									Schwierigkeit		Stufe löschen: kont. Aktion, 10 Ticks)
											Geblendet [X]: X mal -2 auf Angriffe $(X \le 4)$
									Aktive Abu		Lahm: GSW halbiert.; durch Ver-
									Ergebnis	Widerstands- Bonus	schnaufpause aufhebbar
	1					ray jiy			1-14		Panisch: nur Flucht (Sprint) möglich;
Rüstung / Schild	VTD+	SR Bo	eh. Ti	ck+ Me	rkmale				15-17	+1	30 Minuten Dauer
									18-20	+ 2	Rasend: nur Risikowürfe erlaubt; 60 Ticks Dauer
									21-23	+ 3	Ringend: GSW=0, keine Bewegung,
									24-26	+ 4	VTD -3, Proben -3, Befreien aus
Summe / + Schild									27-29	+ 5	Umklammerung
Museum							100		30-32	+ 6	Sterbend [X]: kann nicht rege-
Freie Manöver							T. 101kd		33-35	+ 7	nerieren, verliert volle Ge- sundheitsstufe in Stufe 1 = voller Tag,
Betäubungsschlag	1 EG				bei Nahk				36-38	+ 8	Stufe 2 = volle Stunde, Stufe 3 = 15
Störender Angriff	Je 1 EG					egen Ur	iterbrechen		39-41	+ 9	Ticks; nur durch Heilung aufhebbar
Whichtan	In a CC	1		Handlu	ngen				42-44	+10	Verwundet [X]: Wundabzüge um
Wuchtangriff	Je 1 EG	Je +1 Sch	iuuen		(A) (A) (A) (A)		Top		45-48	+11	X Stufen erhöht

STÄ AUS INT KON VER WIL GSW INI VTD GW BEW MYS KW Freie Verstärkung **Fokus** Erhöhung um Grundreichweite Je 1 €G +1 Schaden; 1 Wesen Je 1 €G -1 verzehrter Fokus Je 3 €G Erhöhung um Grundwirkungsbereich Je 3 €G Erhöhung um Grundwirkungsdauer Je 2 €G Zauberverstärkung: Siehe Zauberbeschreibung × Erschöpft Kanalisiert → Verzehrt Schule Wert Schwerpunkte / Anmerkungen / Meisterschaften FP Att 1 Att 2 mod. MYS MYS MYS MYS MYS MYS Meisterschaft Wirkung Schw. Fertigkeit Artefakt Objekt: Name: / Demoliert Eingestimmt Entzaubert Relikt Angeschlagen Wirkung Konkreter Effekt Typus Artefaktqualität Zusätzliche profane Qualität Notizen:



Name	AVI BILL					ANDE	1 (2011)						29		MA
EV R STORY							M P				<b>6</b>	_ = = =		D #17	-
Art											S				<b>VIO</b>
Typus													F	amprof	lekit
Einstellung	W.							M	erkmal	W.	Bedeutung	1			0000
Potential															LIST CONTRACTOR
Hautfarbe															
Haar- / Fellfarbe															
Augenfarbe															
Geschlecht															
Aussehen															
W44-2Y4		64	VII a sud			77 T	4 - 4 - VII			VII	4	4		191	
Attribute	пис	Start	Wert	mod.		Abgelei		erte	CV	Wer	t mod.	temp.	Dress		F- 58
Ausstrahlung	AUS			_		Größen		<b>A</b> .	GK				Rasse		
Beweglichkeit	B€W			4		Geschw		eit	GSW				GK + B€		
Intuition	INT			_		Initiati			INI				10-INT	,	
Konstitution	KON					Lebens	unkte		LP				GK + KC	ON	
Mystik	MYS					Fokus			FO				2 x (MY	S + WILL)	
Stärke	STÄ					Verteid	igung		VTD				12 + BEV	N + STÄ ±	Rasse
Verstand	V€R					Geistige	er Wide	rstand	GW				12 + <b>V</b> EI	R + WILL	
Willenskraft	WIL					Körperl	icher V	Jiderstand	ı kw				12 + KO	N + WIL	
Fertigheit			Wert	Punkte	-		mo	i. Fe	rtigkeit		ï	Wert Pun	kte Att 1	Att 2	mod
Akrobatik		_			BEV										
Athletik					BEV										
Entschlossenheit	t				AUS	WIL									
Heimlichkeit					BEV	INT									
Wahrnehmung					INT	WIL									
Zähigkeit					KO	wil									
Meisterschaft		Schwe	elle W	'irkung				M	eisterscha	ft	Schwe	elle Wirku	ng	11, 13	A.A.
		Ì													
Abrichtung	111/2/15	Wirku	ıng		-14			Al	richtung		Wirkt	ıng	7.07		Mel
Lebenspunkte											Fokus			1888	William
Unverletzt	0														
Angeschlagen	-1														
Verletzt	- 2														
Schwerverletzt	-4														
Todgeweiht	- 8												1		
Waffe	Wer	t Fl	P A	ltt 1	Itt 2	mod.	WGS	Schader	Reichu	. Merl	kmale				MA