



# EIGENSCHAFTEN & BASISWERTE

EIGENSCHAFTEN	Mod.	Start	Aktuell
MU <small>ST</small>			
KLUGHEIT			
INTUITION			
CHARISMA			
FINGERFERTIGKEIT			
GEWANDTHEIT			
KONSTITUTION			
KÖRPERKRAFT			
GESCHWINDIGKEIT			

BASISWERTE	Mod.	Start	Aktuell	Zugekauft	Max.zug.
LEBENSPUNKTE (KO+KO+KK) / 2					
AUSDAUER (MU+KO+GE) / 2					
ASTRALENERGIE (MU+IN+CH) / 2					
KARMAENERGIE					
MAGIERESISTENZ (MU+KL+KO) / 5					
INI-BASISWERT (MU+MU+IN+GE) / 5				<input type="checkbox"/> Kampfgespür (INI+2)	
AT-BASISWERT (MU+GE+KK) / 5				<input type="checkbox"/> Kampfreflexe (INI+4)	
PA-BASISWERT (IN+GE+KK) / 5					Wundschwelle (KO / 2) Modifikator
FK-BASISWERT (IN+FF+KK) / 5					

## ABENTEUPUNKTE

GESAMT	EINGESETZTE AP	GUTHABEN

## LEBENSENERGIE & AUSDAUER

	Max	1/2	1/3	1/4	Aktuell
LEBENSENERGIE					
AUSDAUER					
	Max	Aktuell			
ASTRALENERGIE					
KARMAENERGIE					

# VORTEILE & NACHTEILE

<b>VORTEILE</b>	
• einfache Anwendung	• einfache Anwendung
• schnelle Wirkung	• schnelle Wirkung
• einfache Dosierung	• einfache Dosierung
• geringe Nebenwirkungen	• geringe Nebenwirkungen
• geringe Kosten	• geringe Kosten
• einfache Speicherung	• einfache Speicherung
• einfache Transport	• einfache Transport
• einfache Anwendung	• einfache Anwendung
• schnelle Wirkung	• schnelle Wirkung
• einfache Dosierung	• einfache Dosierung
• geringe Nebenwirkungen	• geringe Nebenwirkungen
• geringe Kosten	• geringe Kosten
• einfache Speicherung	• einfache Speicherung
• einfache Transport	• einfache Transport
<b>NACHTEILE</b>	
• geringe Wirkung	• geringe Wirkung
• hohe Kosten	• hohe Kosten
• schlechte Speicherung	• schlechte Speicherung
• schlechter Transport	• schlechter Transport
• schlechte Anwendung	• schlechte Anwendung
• schlechte Dosierung	• schlechte Dosierung
• schlechte Nebenwirkungen	• schlechte Nebenwirkungen
• schlechte Kosten	• schlechte Kosten
• schlechte Speicherung	• schlechte Speicherung
• schlechter Transport	• schlechter Transport

# SONDERFERTIGKEITEN (AUSSER KAMPF)

# TALENTE & GABEN

KÖRPERLICHE TALENTE (D)		BE	TaW
Athletik	GE KO KK	BEx2	
Klettern	MU GE KK	BEx2	
Körperbeherrschung	MU IN GE	BEx2	
Schleichen	MU IN GE	BE	
Schwimmen	GE KO KK	BEx2	
Selbstbeherrschung	MU KO KK	-	
Sich Verstecken	MU IN GE	BE-2	
Singen	IN CH CH/KO	BE-3	
Sinnenschärfe	KL IN IN/FF	spez.	
Tanzen	CH GE GE	BEx2	
Zechen	IN KO KK	-	



HANDEWERKLICHE TALENTÉ (B)		TaW
Heilkunde Wunden	KL CH FF	
Holzbearbeitung	KL FF KK	
Kochen	KL IN FF	Oase Acha
Lederarbeiten	KL FF FF	
Malen / Zeichnen	KL IN FF	
Schneidern	KL FF FF	

Harben

# WAFFEN & KAMPFWERTE

Blitzacker

Phexdalf

Colmberg

Blieck

Gartberg-Zo

Endvare

Kanton

Blastrue

Ch

Bactri

Oase Varin

sish

Sepeh

Oase

Acha

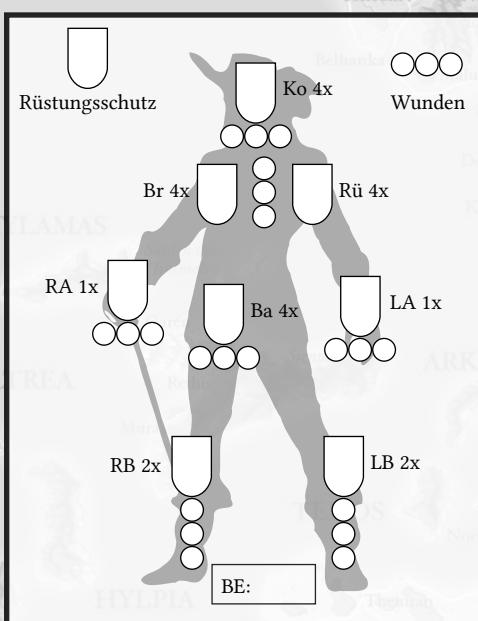
Oase

# SCHILD & PARIERWAFFEN

PARIERWAFFE	Typ	INI	WM	PA	Bruchfaktor
<input type="checkbox"/> Linkhand (PA+1)	<input type="checkbox"/> Schildkampf I (PA+2)	<input type="checkbox"/> Schildkampf II (PA+2)	<input type="checkbox"/> Parierwaffen I	<input type="checkbox"/> Parierwaffen II	

## RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS Ko/Br/Rü/Ba/LA/RA/LB/RB	BE
Summe		
Rüstungsgewöhnung	<input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/> II <input type="checkbox"/> III	



## AUSWEICHEN

### Parade-Basis

#### - Behinderung

#### + Sonderfertigkeiten

- Ausweichen I (+3)
- Ausweichen II (+3)
- Ausweichen III (+3)

Akrobistik, Flink, Behäbig?

#### = Summe

## INITIATIVE

### Initiative-Basis

#### - Behinderung

#### = Summe

± Mod. + W6 (bei SF Klingentänzer + 2W6)

## AUSRÜSTUNG

## KLEIDUNG

Grampian	Mid-Point	Central	North	South
INVEST	100	100	100	100
Scandinavia	100	100	100	100
Germany	100	100	100	100
France	100	100	100	100
Spain	100	100	100	100
Portugal	100	100	100	100
Italy	100	100	100	100
Rutherglen	100	100	100	100
Wales	100	100	100	100
Scotland	100	100	100	100
England	100	100	100	100
Other	100	100	100	100

## AUSBÜSTUNG

## AUSRÜSTUNG

# VERMÖGEN & VERBINDUNGEN

VERBUNDUNGEN	Bindungsstellen	Bindungsstellen
Guren	Bindungsstellen	Bindungsstellen
ARKIS	Bindungsstellen	Bindungsstellen
LYNOS	Bindungsstellen	Bindungsstellen
HYLPIA	Bindungsstellen	Bindungsstellen

# MAGIE

## REPRÄSENTATIONEN

## MERKMALE

## BEGABUNGEN

## UNFÄHIGKEITEN

## REGENERATION

AsP / Phase

Sewamund

Bomed

## MAGISCHE VOR- / NACHTEILE

Nachteile

Nachteile

Oase Varinssih

Reihen





## Notizen



