

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

SONDERFERTIGKEITEN (AUSSER KAMPF)

TALENT & 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	

WAFFEN & KAMPFWERTE

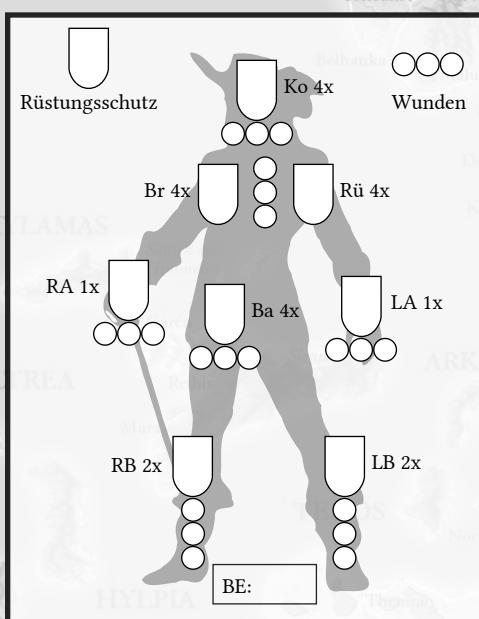
FERNPUNKT	Typ/eBE	TP	Entfernung	TP/Entfernung	FK	Geschosse
	Sellkampf					Oase Acha

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, Behabig?

= Summe

INITIATIVE

Initiative-Basis

- Behinderung

= Summe

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

AUSRÜSTUNG

KLEIDUNG

Gratius	Mac. Pollio	Caecilius	Danius	Quintus
Nervius	Caecilius	Flaccus	Caecilius	Amulius
Caecilius	Flaccus	Caecilius	Caecilius	Quintus
Caecilius	Flaccus	Caecilius	Caecilius	Quintus
Caecilius	Flaccus	Caecilius	Caecilius	Quintus

AUSBÜSTUNG

AUSRÜSTUNG

VERMÖGEN & VERBINDUNGEN

MAGIE

REPRÄSENTATIONEN

MERKMALE

BEGABUNGEN

UNFÄHIGKEITEN

REGENERATION

AsP / Phase

Sewamund

Bomed

MAGISCHE VOR- / NACHTEILE

Nachteile

Nachteile

Oase Varinssih

Reihen

LITURGIEN & RITUALE

Ritualkennnis ()							
Ritualkennnis ()							

Notizen

Потіzen

Потізен



