MU 13	**KL** 10	**IN** 13	**CH** 8	**FF** 12	**GE** 14	**KO** 15	**KK** 15	**SO** 3	**MR** 2	**GS** 6

Name: Hakon Darben
Rasse: Halbork **Kultur:** Svellttal und ...
Profession: Söldner/Schweres Fußvolk

Geschlecht: männlich **Geburtsdatum:** 16. Firun 1003 BF 16 Jahre
Größe: 90 Finger (180 cm) **Gewicht:** 80 Stein
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun
Stand: **Titel:**

Vorteile und Nachteile

Begabung für [Talent] Zweihandschwerter/-säbel; Eisern; Richtungssinn; Zäher Hund; *Gesucht: 1; Jähzorn: 6; Meeresangst: 6; Neugier: 6; Randgruppe; Unansehnlich;*

LeP:	36		18		12		9	**Basis AT:**	8	**FK:**	8	**INI:**	11	**Stufe:**	0	**AP:**	460
AuP:	40	1/2	20	1/3	13	1/4	10	**PA:**	8	**Ausweichen:**	8	**Stufe*:**	0	**AP*:**	0		

Sonderfertigkeiten:

Aufmerksamkeit; Formation; Kulturkunde (Svellttal); Niederwerfen; Rüstungsgewöhnung I (Brigantina); Wuchtschlag;

Großer Sklaventod

DK: NS INI: -2 AT: 8 PA: 6 TP: 2W+5 BF: 3

Dolch

DK: H INI: 0 AT: 8 PA: 6 TP: 1W+1 BF: 2

INI: WM: PA: BF:

FK: TP: Entf: / / / / /
TP-Entf: / / / / /

Rüstung

Ko 0 **Br** 5 **Rü** 4 **Ba** 5 **LA** 2 **RA** 2 **LB** 1 **RB** 1
Ges. 3 **gRS** 3 **gBE** 2

Gaben (G)				**TaW**
Kampftechniken	**BE**	**AT**	**PA**	**TaW**
Bogen	BE-3	12		E 4
Dolche	BE-1	8	8	D 4
Hiebwaffen	BE-4	8	8	D 1
Raufen	BE	8	8	C 4
Ringen	BE	8	8	D 5
Säbel	BE-2	8	8	D 0
Schwerter	BE-2	8	8	E 3
Speere	BE-3	8	8	D 1
Wurfmesser	BE-3	8		C 0
2H-Schwert/-Säbel	BE-2	8	8	E 10

Körperliche Talente (D)		**BE**	**TaW**
Akrobatik	(MU/GE/KK)	BEx2	2
Athletik	(GE/KO/KK)	BEx2	5
Klettern	(MU/GE/KK)	BEx2	3
Körperbeherr.	(MU/IN/GE)	BEx2	4
Reiten	(CH/GE/KK)	BE-2	1
Schleichen	(MU/IN/GE)	BE	4
Schwimmen	(GE/KO/KK)	BEx2	1
Selbstbeherr.	(MU/KO/KK)		4
Sich verstecken	(MU/IN/GE)	BE-2	3
Singen	(IN/CH/CH)	BE-3	-2
Sinnenschärfe	(KL/IN/IN)	0->BE	1
Tanzen	(CH/GE/GE)	BEx2	0
Zechen	(IN/KO/KK)		4

Gesellschaft (B)		**TaW**
Gassenwissen	(KL/IN/CH)	1
Menschenk.	(KL/IN/CH)	2
Überreden	(MU/IN/CH)	1

Natur (B)		**TaW**
Fährtensuchen	(KL/IN/KO)	3
Fallen stellen	(KL/FF/KK)	3
Fesseln/Entf.	(FF/GE/KK)	2
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)	2
Orientierung	(KL/IN/IN)	3
Wettervorhersage	(KL/IN/IN)	2
Wildnisleben	(IN/GE/KO)	4

Wissen (B)		**TaW**
Götter und Kulte	(KL/KL/IN)	1
Heraldik	(KL/KL/FF)	1
Kriegskunst	(MU/KL/CH)	3
Mechanik	(KL/KL/FF)	2
Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)	4
Rechnen	(KL/KL/IN)	1
Rechtskunde	(KL/KL/IN)	1
Sagen/Legenden	(KL/IN/CH)	2
Schätzen	(KL/IN/IN)	2
Tierkunde	(MU/KL/IN)	3

Sprachen	**(KL/IN/CH)**	**K**	**TaW**
Garethi		18 A	8
Oloarkh		10 B	2
Ologhaijan		15 B	4
Rabensprache		15 B	4

Schrift	**(KL/KL/FF)**	**K**	**TaW**
Kusliker Zeichen		10 A	2

Handwerk (B)		**TaW**
Boote fahren	(GE/KO/KK)	1
Fahrzeug lenken	(IN/CH/FF)	1
Fleischer	(KL/FF/KK)	2
Heilk.: Wunden	(KL/CH/FF)	4
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	4
Kochen	(KL/IN/FF)	2
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	3
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	0
Schneidern	(KL/FF/FF)	3
Viehzucht	(KL/IN/KK)	1

Name:	Hakon Darben
Rasse:	Halbork
Kultur:	Svellttal und Nordlande/Fern der Zivilisation
Profession:	Söldner/Schweres Fußvolk

Vorteile

Begabung für [Talent] Zweihandschwerter/-säbel; Eisern; Richtungssinn; Zäher Hund;

Nachteile

Gesucht: 1; Jähzorn: 6; Meeresangst: 6; Neugier: 6; Randgruppe; Unansehnlich;

Profane Sonderfertigkeiten

Kulturkunde (Svellttal);

Eigenschaften

	Mod	Start	Aktuell
Mut	1	12	13
Klugheit	-1	11	10
Intuition	0	13	13
Charisma	-2	10	8
Fingerfertigkeit	0	12	12
Gewandtheit	0	14	14
Konstitution	1	14	15
Körperkraft	1	14	15
Geschwindigkeit (GS)	0	8	6
Sozialstatus (SO)	0	3	3

Basiswerte

		Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Lebenspunkte	(KO+KO+KK)/2	13	21	36	0	8
Ausdauer	(MU+KO+GE)/2	19	20	40	0	15
Astralenergie	(MU+IN+CH)/2					
Karmaenergie						
Magieresistenz	(MU+KL+KO)/5	-6	8	2	0	7
INI-Basiswert	(MU+MU+IN+GE)/5	0	10	11		
AT-Basiswert	(MU+GE+KK)/5	0	8	8		
PA-Basiswert	(IN+GE+KK)/5	0	8	8	GP-Start: 110	
FK-Basiswert	(IN+FF+KK)/5	0	8	8		
Wundschwelle	(KO/2) + Eisern		8	10	GP-Rest: 0	

Abenteuerpunkte: 460 Verfügbar: 0 Eingesetzt: 460 Stufe: 0 [0]

MU:13 KL:10 IN:13 CH: 8 FF:12 GE:14 KO:15 KK:15 BE: 2

Gaben (F)

	TaW

Kampftechniken

		BE	AT	PA	TaW
Bogen (Bo)	E	BE-3	12		4
Dolche (Do)	D	BE-1	8	8	4
Hiebwaffen (Hi)	D	BE-4	8	8	1
Raufen (Ra)	C	BE	8	8	4
Ringen (Ri)	D	BE	8	8	5
Säbel (Sä)	D	BE-2	8	8	0
Schwerter (Sc)	E	BE-2	8	8	3
Speere (Sp)	D	BE-3	8	8	1
Wurfmesser (Wm)	C	BE-3	8		0
Zweihandschwerter/-säbel (2S)	E	BE-2	8	8	10

Körperliche Talente (D)

	BE	TaW
Akrobatik (MU/GE/KK)	BEx2	2
Athletik (GE/KO/KK)	BEx2	5
Klettern (MU/GE/KK)	BEx2	3
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)	BEx2	4
Reiten (CH/GE/KK)	BE-2	1
Schleichen (MU/IN/GE)	BE	4
Schwimmen (GE/KO/KK)	BEx2	1
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)		4
Sich verstecken (MU/IN/GE)	BE-2	3
Singen (IN/CH/CH)	BE-3	-2
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	0->BE	1
Tanzen (CH/GE/GE)	BEx2	0
Zechen (IN/KO/KK)		4

Gesellschaft (B)

	TaW
Gassenwissen (KL/IN/CH)	1
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	2
Überreden (MU/IN/CH)	1

Natur (B)

	TaW
Fährtensuchen (KL/IN/KO)	3
Fallen stellen (KL/FF/KK)	3
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)	2
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)	2
Orientierung (KL/IN/IN)	3
Wettervorhersage (KL/IN/IN)	2
Wildnisleben (IN/GE/KO)	4

Wissen (B)

	TaW
Götter und Kulte (KL/KL/IN)	1
Heraldik (KL/KL/FF)	1
Kriegskunst (MU/KL/CH)	3
Mechanik (KL/KL/FF)	2
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	4
Rechnen (KL/KL/IN)	1
Rechtskunde (KL/KL/IN)	1
Sagen und Legenden (KL/IN/CH)	2
Schätzen (KL/IN/IN)	2
Tierkunde (MU/KL/IN)	3

Sprache (KL/IN/CH)

		Komp	TaW
Garethi	A	18	8
Oloarkh	B	10	2
Ologhaijan	B	15	4
Rabensprache	B	15	4

Schrift (KL/KL/FF)

		Komp	TaW
Kusliker Zeichen	A	10	2

Handwerk (B)

	TaW
Boote fahren (GE/KO/KK)	1
Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)	1
Fleischer (KL/FF/KK)	2
Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)	4
Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	4
Kochen (KL/IN/FF)	2
Lederarbeiten (KL/FF/FF)	3
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	0
Schneidern (KL/FF/FF)	3
Viehzucht (KL/IN/KK)	1

Attacke-Basiswert: 8 Parade-Basiswert: 8 Fernkampf-Basiswert: 8 Initiative-Basiswert: 11 GS:6 BE:2

Nahkampfwaffe	TYP/eBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor								
Großer Sklaventod (R)	2S / BE-2	NS	2W+4	13 / 2	-2	0 /-2	8	6	2W+5	3	3							
Dolch (R)	Do / BE-1	H	1W+1	12 / 5	0	0 /-1	8	6	1W+1	2	2							

Fernkampfwaffe	TYP/eBE	TP	Entfernung	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse									

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)
Raufen	10/3	+0	7	7	1W+1
Ringen	10/3	+0	7	7	1W+1

Schild	Typ	INI	WM	PA	Bruchfaktor				

Ausweichen

PA-Basis - BE + MOD =

8 - 2 + 0 = 6

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

○○○○○○○

Wundschwelle: 10	Max	1/2	1/3	1/4	
Lebensenergie	36	18	12	9	
Ausdauer	40	20	13	10	
Astralenergie					
Karmaenergie					

Initiative 11 | INI-Basis - BE = ____ +MOD + W6 = ____ |

Rüstung nach Trefferzonen

(Berechnet mit Zonensystem)

Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges	gRS	gBE
0	5	4	5	2	2	1	1	3	3	2

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

Rüstungsstück	RS	BE			
Brigantina	3	2			
Lederhose	0	0			
			Summe:	3	2

Nahkampf: Aufmerksamkeit; Formation; Niederwerfen; Rüstungsgewöhnung I (Brigantina); Wuchtschlag;

Ausrüstung & Vermögen

Kleidung

Vermögen

Mittelreich (D: 1 S: 0 H: 0 K: 0)

Ausrüstung	Anzahl	Gewicht	Wo getragen?
Amulett	1	2.0	
Brigantina	1	240.0	
Brotbeutel	1	8.0	
Dolch	1	20.0	
Geldbeutel, Leder	1	1.0	
Großer Sklaventod	1	160.0	
Holzlöffel, einfach	1	3.0	
Holzteller, einfach	1	4.0	
Kapuzenumhang, lang	1	80.0	
Lederhandschuhe	1	6.0	
Lederhose	1	80.0	
Lederschuhe	1	40.0	
Rasiermesser	1	10.0	
Wasserschlauch (5 Schank)	1	5.0	
Wolldecke	1	60.0	

Ausrüstung	Anzahl	Gewicht	Wo getragen?

Name:	Hakon Darben
Rasse:	Halbork
Kultur:	Svellttal und Nordlande/Fern der Zivilisation
Profession:	Söldner/Schweres Fußvolk

Geschlecht:	männlich	Stand:	
Geburtsdatum:	16. Firun 1003 BF		
Alter:	16 Jahre	Titel:	
Größe:	90 Finger (180 cm)	Sozialstatus:	3
Gewicht:	80 Stein	Familie/Herkunft/Hintergrund	
Haarfarbe:	schwarz		
Augenfarbe:	braun		
Aussehen:			

Verbindungen

Notizen

MU 13 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 8 **FF** 12 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 15 **SO** 3 **MR** 2 **GS** 6

Name: Hakon Darben
Rasse: Halbork **Kultur:** Svellttal und
Profession: Söldner/Schweres Fußvolk

Geschlecht: männlich **Geburtsdatum:** 16. Firun 1003 BF
Größe: 90 Finger (180 cm) **Gewicht:** 80 Stein
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun
Stand: **Titel:**

Vorteile und Nachteile

Begabung für [Talent] Zweihandschwerter/-säbel; Eisern; Richtungssinn; Zäher Hund; *Gesucht: 1; Jähzorn: 6; Meeresangst: 6; Neugier: 6; Randgruppe; Unansehnlich;*

LeP:	36		18		12		9	**Basis AT:**	8	**FK:**	8	**INI:**	11	**Stufe:**	0	**AP:**	460
AuP:	40	1/2	20	1/3	13	1/4	10	**PA:**	8	**Ausweichen:**	8	**Stufe*:**	0	**AP*:**	0		

Sonderfertigkeiten:

Aufmerksamkeit; Formation; Kulturkunde (Svellttal); Niederwerfen; Rüstungsgewöhnung I (Brigantina); Wuchtschlag;

Großer Sklaventod

DK: NS INI: -2 AT: 8 PA: 6 TP: 2W+5 BF: 3

Dolch

DK: H INI: 0 AT: 8 PA: 6 TP: 1W+1 BF: 2

INI: WM: PA: BF:

FK: TP: Entf: / / / / /
TP-Entf: / / / / /

Rüstung

Ko 0 **Br** 5 **Rü** 4 **Ba** 5 **LA** 2 **RA** 2 **LB** 1 **RB** 1
Ges. 3 **gRS** 3 **gBE** 2

Gaben (G)				**TaW**
Kampftechniken	**BE**	**AT**	**PA**	**TaW**
Bogen	BE-3	12	E	4
Dolche	BE-1	8	8 D	4
Hiebwaffen	BE-4	8	8 D	1
Raufen	BE	8	8 C	4
Ringen	BE	8	8 D	5
Säbel	BE-2	8	8 D	0
Schwerter	BE-2	8	8 E	3
Speere	BE-3	8	8 D	1
Wurfmesser	BE-3	8	C	0
2H-Schwert/-Säbel	BE-2	8	8 E	10

Körperliche Talente (D)		**BE**	**TaW**
Akrobatik	(MU/GE/KK)	BEx2	2
Athletik	(GE/KO/KK)	BEx2	5
Klettern	(MU/GE/KK)	BEx2	3
Körperbeherr.	(MU/IN/GE)	BEx2	4
Reiten	(CH/GE/KK)	BE-2	1
Schleichen	(MU/IN/GE)	BE	4
Schwimmen	(GE/KO/KK)	BEx2	1
Selbstbeherr.	(MU/KO/KK)		4
Sich verstecken	(MU/IN/GE)	BE-2	3
Singen	(IN/CH/CH)	BE-3	-2
Sinnenschärfe	(KL/IN/IN)	0->BE	1
Tanzen	(CH/GE/GE)	BEx2	0
Zechen	(IN/KO/KK)		4

Gesellschaft (B)		**TaW**
Gassenwissen	(KL/IN/CH)	1
Menschenk.	(KL/IN/CH)	2
Überreden	(MU/IN/CH)	1

Natur (B)		**TaW**
Fährtensuchen	(KL/IN/KO)	3
Fallen stellen	(KL/FF/KK)	3
Fesseln/Entf.	(FF/GE/KK)	2
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)	2
Orientierung	(KL/IN/IN)	3
Wettervorhersage	(KL/IN/IN)	2
Wildnisleben	(IN/GE/KO)	4

Wissen (B)		**TaW**
Götter und Kulte	(KL/KL/IN)	1
Heraldik	(KL/KL/FF)	1
Kriegskunst	(MU/KL/CH)	3
Mechanik	(KL/KL/FF)	2
Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)	4
Rechnen	(KL/KL/IN)	1
Rechtskunde	(KL/KL/IN)	1
Sagen/Legenden	(KL/IN/CH)	2
Schätzen	(KL/IN/IN)	2
Tierkunde	(MU/KL/IN)	3

Sprachen (A)	**KL/IN/CH**	**K**	**TaW**
Garethi		18	8
Oloarkh		10	2
Ologhaijan		15	4
Rabensprache		15	4

Schrift (A)	**KL/KL/FF**	**K**	**TaW**
Kusliker Zeichen		10	2

Handwerk (B)		**TaW**
Boote fahren	(GE/KO/KK)	1
Fahrzeug lenken	(IN/CH/FF)	1
Fleischer	(KL/FF/KK)	2
Heilk.: Wunden	(KL/CH/FF)	4
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	4
Kochen	(KL/IN/FF)	2
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	3
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	0
Schneidern	(KL/FF/FF)	3
Viehzucht	(KL/IN/KK)	1

Name:	Hakon Darben
Rasse:	Halbork
Kultur:	Svellttal und Nordlande/Fern der Zivilisation
Profession:	Söldner/Schweres Fußvolk

Geschlecht:	männlich	Stand:	
Geburtsdatum:	16. Firun 1003 BF	Titel:	
Größe:	90 Finger (180 cm)	Sozialstatus:	3
Gewicht:	80 Stein	Familie/Herkunft/Hintergrund	
Haarfarbe:	schwarz		
Augenfarbe:	braun		
Aussehen:			

Vorteile und Nachteile

Begabung für [Talent] Zweihandschwerter/-säbel, Eisern, Richtungssinn, Zäher Hund, *Gesucht: 1, Jähzorn: 6, Meeresangst: 6, Neugier: 6, Randgruppe, Unansehnlich,*

Eigenschaften

	Mod	Start	Aktuell
Mut	1	12	13
Klugheit	-1	11	10
Intuition	0	13	13
Charisma	-2	10	8
Fingerfertigkeit	0	12	12
Gewandtheit	0	14	14
Konstitution	1	14	15
Körperkraft	1	14	15
Geschwindigkeit (GS)	0	8	6

Basiswerte

		Mod	Start	Aktuell	Gekauft	Rest
Lebenspunkte	(KO+KO+KK)/2	13	21	36	0	8
Ausdauer	(MU+KO+GE)/2	19	20	40	0	15
Astralenergie	(MU+IN+CH)/2					
Karmaenergie						
Magieresistenz	(MU+KL+KO)/5	-6	7	2	0	7
INI-Basiswert	(MU+MU+IN+GE)/5	0	10	11		
AT-Basiswert	(MU+GE+KK)/5	0	8	8		
PA-Basiswert	(IN+GE+KK)/5	0	8	8	GP-Start: 110	
FK-Basiswert	(IN+FF+KK)/5	0	8	8	GP-Rest: 0	

Abenteuerpunkte: 460 Verfügbar: 0 Eingesetzt: 460 Stufe: 0 [0]

Notizen

MU:13 KL:10 IN:13 CH: 8 FF:12 GE:14 KO:15 KK:15 BE: 2

Sonderfertigkeiten (allgemein)

Kulturkunde (Svellttal);

Gaben (F)

	TaW	

Kampftechniken

		BE	AT	PA	TaW	
Bogen (Bo)	E	BE-3	12		4	
Dolche (Do)	D	BE-1	8	8	4	
Hiebwaffen (Hi)	D	BE-4	8	8	1	
Raufen (Ra)	C	BE	8	8	4	
Ringen (Ri)	D	BE	8	8	5	
Säbel (Sä)	D	BE-2	8	8	0	
Schwerter (Sc)	E	BE-2	8	8	3	
Speere (Sp)	D	BE-3	8	8	1	
Wurfmesser (Wm)	C	BE-3	8		0	
Zweihandschwerter/-säbel (2S)	E	BE-2	8	8	10	

Körperliche Talente (D)

	BE	TaW	
Akrobatik (MU/GE/KK)	BEx2	2	
Athletik (GE/KO/KK)	BEx2	5	
Klettern (MU/GE/KK)	BEx2	3	
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)	BEx2	4	
Reiten (CH/GE/KK)	BE-2	1	
Schleichen (MU/IN/GE)	BE	4	
Schwimmen (GE/KO/KK)	BEx2	1	
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)		4	
Sich verstecken (MU/IN/GE)	BE-2	3	
Singen (IN/CH/CH)	BE-3	-2	
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	0->BE	1	
Tanzen (CH/GE/GE)	BEx2	0	
Zechen (IN/KO/KK)		4	

Gesellschaft (B)

	TaW	
Gassenwissen (KL/IN/CH)	1	
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	2	
Überreden (MU/IN/CH)	1	

Natur (B)

	TaW	
Fährtensuchen (KL/IN/KO)	3	
Fallen stellen (KL/FF/KK)	3	
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)	2	
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)	2	
Orientierung (KL/IN/IN)	3	
Wettervorhersage (KL/IN/IN)	2	
Wildnisleben (IN/GE/KO)	4	

Wissen (B)

	TaW	
Götter und Kulte (KL/KL/IN)	1	
Heraldik (KL/KL/FF)	1	
Kriegskunst (MU/KL/CH)	3	
Mechanik (KL/KL/FF)	2	
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	4	
Rechnen (KL/KL/IN)	1	
Rechtskunde (KL/KL/IN)	1	
Sagen und Legenden (KL/IN/CH)	2	
Schätzen (KL/IN/IN)	2	
Tierkunde (MU/KL/IN)	3	

Sprache (KL/IN/CH)

		Komp	TaW	
Garethi	A	18	8	
Oloarkh	B	10	2	
Ologhaijan	B	15	4	
Rabensprache	B	15	4	

Schrift (KL/KL/FF)

		Komp	TaW	
Kusliker Zeichen	A	10	2	

Handwerk (B)

	TaW	
Boote fahren (GE/KO/KK)	1	
Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)	1	
Fleischer (KL/FF/KK)	2	
Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)	4	
Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	4	
Kochen (KL/IN/FF)	2	
Lederarbeiten (KL/FF/FF)	3	
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	0	
Schneidern (KL/FF/FF)	3	
Viehzucht (KL/IN/KK)	1	

Attacke-Basiswert: 8 Parade-Basiswert: 8 Fernkampf-Basiswert: 8 Initiative-Basiswert: 11

Nahkampfwaffe	TYP/eBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor
Großer Sklaventod (R)	2S / BE-2	NS	2W+4	13 / 2	-2	0 /-2	8	6	2W+5	3 3
Dolch (R)	Do / BE-1	H	1W+1	12 / 5	0	0 /-1	8	6	1W+1	2 2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit; Formation; Niederwerfen; Rüstungsgewöhnung I (Brigantina); Wuchtschlag;

Fernkampfwaffe	TYP/eBE	TP	Entfernung	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse

Waffenloser Kampf	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)
Raufen	10/3	+0	7	7	1W+1
Ringen	10/3	+0	7	7	1W+1

Schild	Typ	INI	WM	PA	Bruchfaktor

Manöver:

Wundschwelle: 10	Max	1/2	1/3	1/4
Lebensenergie	36	18	12	9
Ausdauer	40	20	13	10

GS:6

	Max	
Astralenergie		
Karmaenergie		

Initiative 11 | INI-Basis - BE =____ +MOD + W6 =____ |

Rüstung nach Trefferzonen (aktiv)

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew	Preis
Werte	0	5	4	5	2	2	1	1	3	3	2		

Rüstungsstück	RS	BE
Brigantina	3	2
Lederhose	0	0
Summe:	3	2

Ausweichen
PA-Basis - BE + MOD =
8 - 2 + 0 = 6

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?
Amulett	1	2.0	
Brigantina	1	240.0	
Brotbeutel	1	8.0	
Dolch	1	20.0	
Geldbeutel, Leder	1	1.0	
Großer Sklaventod	1	160.0	
Holzlöffel, einfach	1	3.0	
Holzteller, einfach	1	4.0	
Kapuzenumhang, lang	1	80.0	
Lederhandschuhe	1	6.0	
Lederhose	1	80.0	
Lederschuhe	1	40.0	
Rasiermesser	1	10.0	
Wasserschlauch (5 Schank)	1	5.0	
Wolldecke	1	60.0	

Vermögen

Mittelreich (D: 1 S: 0 H: 0 K: 0)

Proviant

Proviant	Rationen

Verbindungen

Notizen