

Name:	Volk:
Profession:	Stand:

Beschreibung (Größe, Augen- und Haarfarbe, Kleidung usw.):	Sprachen	Wert
	Heimatsprache:	
	H'nube (Gemeinsprache)	

Physisch					Sozial & Mental				
Eigenschaft	Wert		+/-	Würfel-pool (WP)	Eigenschaft	Wert		+/-	Würfel-pool (WP)
	GrW	HerW				GrW	HerW		
Ausdauer (AD)					Ausstrahlung (AU)				
Gewandtheit (GW)					Intelligenz (IG)				
Konstitution (KT)					Intuition (IT)				
Reaktion (RE)					Wahrnehmung (WG)				
Stärke (SK)					Zauberkraft (ZK)				

Abgeleitete Eigenschaft	Wert	+/-	WP	Abgeleitete Eigenschaft	Wert	+/-	WP
Fernkampfwert (FW) = (RE+IG+WG) ÷ 3				Paradewert (PAW) = (IT+RE+WG) ÷ 3			
Kampfgeschick (KG) = (GW+RE+SK) ÷ 3				Selbstbeherrschung (SB) = (AD+AU+IG) ÷ 3			

Lebenspunkte (LEP)					Bewegungspunkte (BP)					Karmapunkte	ausgegeben	
											aktuell	aktuell
	GrW	+/-	+KT×2	+AD×2		GrW	+/-	+RE	+GW	+IT	KP ^G	KP ^B

Widerstandswürfe							
WW gegen ... WP WW =	Schwierigkeit?						
	Gr/ZK 1	Gr/ZK 2	Gr/ZK 3	Gr/ZK 4	Gr/ZK 5	Gr/ZK 6	Gr/ZK 7
Gift & Krankheit <i>KT + SB</i>	=8-KT; min. 2, max. 9	=9-KT	=10-KT	=11-KT	=12-KT	=13-KT	=14-KT
Betäubung & Schock <i>AD + SB</i>	=8-AD; min. 2, max. 9	=9-AD	=10-AD	=11-AD	=12-AD	=13-AD	=14-AD
Illusion <i>IG + IT</i>	=9-IG; min. 2	=10-IG	=11-IG	=12-IG	=13-IG	=14-IG	=15-IG
psychische Magie <i>AU + SB</i>	=9-AU; min. 2	=10-AU	=11-AU	=12-AU	=13-AU	=14-AU	=15-AU
physische Magie <i>RE + PAW</i>	=9-RE; min. 2	=10-RE	=11-RE	=12-RE	=13-RE	=14-RE	=15-RE

Angeborene Vorteile	Angeborene Nachteile

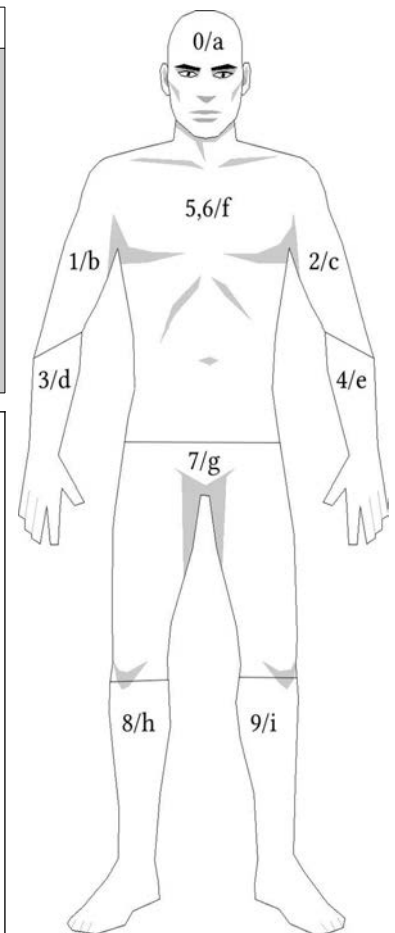
	Fähigkeit/Fertigkeit	Wert		+/-	Würfel- pool
		GrW	HerW		
Bewegung	<i>Balancieren</i>				
	<i>Klettern</i>				
	<i>Laufen</i>				
	<i>Springen</i>				
Finger					
Heimlichkeit					
Sozial					
Wahrnehmung					
Wissen	<i>Schätzen</i>				
	<i>Magie anwenden</i>	nm			

Nahkampf	<i>Waffenloser Kampf</i>	Angriff			
	<i>Ausweichen</i>	Parade			
		Angriff			
		Parade			
		Angriff			
		Parade			
Fernkampf		Angriff			
		Angriff			
		Angriff			
		Angriff			
		Schild/Parade			
		Schild/Parade			

Lebenspunkte (LEP) in gesundem Zustand:		<i>Regeneration in LEP pro Nacht:</i>		BP
Bindungswurf (PW: SB, S6) = Würfel Erlittener Schaden:				
<i>Schock: Schaden ≥</i>	<i>-1W bei LEP ≤</i>	<i>-3W bei LEP ≤</i>	<i>wehrlos: LEP 0 bis</i>	<i>Todesschwelle: LEP <</i>

WAFFEN (keine Fertigkeiten → S. 2!)	Würfelpool der Fertigkeit	KG/FW/PAW	+/-	AWP/DWP	Schwierigkeit	GWUB 1	BP
Waffenloser Kampf		KG =					
Ausweichen		PAW =				-	
<i>Angriff</i>		KG =			S _{ANG} =		
<i>Parade</i>		PAW =			S _{PAR} =		
<i>Angriff</i>		KG =			S _{ANG} =		
<i>Parade</i>		PAW =			S _{PAR} =		
<i>Angriff</i>		KG =			S _{ANG} =		
<i>Parade</i>		PAW =			S _{PAR} =		
<i>Schild</i>		PAW =			S _{PAR} =		
<i>Fernkampf</i>		FW =			S _{ANG} =		
<i>Fernkampf</i>		FW =			S _{ANG} =		
<i>Fernkampf</i>		FW =			S _{ANG} =		

Rüstungen und Rüstgegenstände	Körperzone	Platzierung	
	0 a) Kopf	S+3	+2 BP nah, +3 BP fern
	1 b) rechter Oberarm	S+2	
	2 c) linker Oberarm	S+2	
	3 d) rechter Unterarm	S+2	
	4 e) linker Unterarm	S+2	
	5, 6 f) Oberkörper	S+1	
	7 g) Unterkörper	S+1	
	8 h) rechtes Bein	S+2	
	9 i) linkes Bein	S+2	



Kurzübersicht Kampf
Angriffswurf:
 Nahkampf-AWP = Würfelpool Angriffsfertigkeit + Würfelpool KG, ggf. +Boni bzw. -Mali; S = S_{ANG} (Waffe)
 Fernkampf-AWP = Würfelpool Angriffsfertigkeit + Würfelpool FW, ggf. +Boni bzw. -Mali; S = S_{ANG} (Waffe)
Verteidigungswurf:
 DWP = Würfelpool Paradenfertigkeit + Würfelpool PAW, ggf. +Boni bzw. -Mali; S = gegen S_{PAR} (Waffe)
Schaden:
 fixer Schaden: nach Waffe
 variabler Schaden: PW SK (+ SK) + BE (Angriffswurf), S6 → kein Abzug von Misserfolgen; offener Wurf: gewürfelte 10 werden erneut gewürfelt!
Ermittlung der Körperzone: W10 → Ergebnis s. Tabelle zum Rüstungsschutz oben
Bindungswurf = PW: SB, S6 → kein Abzug von Misserfolgen, RS-Symbol = automatischer Erfolg

Erfahrungspunkte	
verfügbare EP	gesamte EP

Erfahrungspunkte einsetzen	
<ul style="list-style-type: none"> → Grund-Eigenschaft (außer ZK) steigern (max. 4): alter Wert ×4 EP → Fähigkeiten erlernen: EP = WGP → Waffenfertigkeiten erlernen: EP = WGP ×2 → Grundwert Fähigkeit/Fertigkeit verbessern (max. 4): alter Grundwert ×2 EP; ggf. erster LP: 2 EP → Sprache erlernen: 10 EP → Sprache verbessern: (alter Wert ×4) EP → LEP-Grundwert anheben (max. 12): alter Grundwert ×2 EP → BP-Grundwert anheben (max. 6): alter Grundwert ×5 EP 	<ul style="list-style-type: none"> → MP-Grundwert anheben (max. 18): alter Wert ×2 EP → Zauberspruch erlernen: EP = MLP → magisches Wort erlernen: EP = MLP ×3 → Talent erlernen: nach Talent → heroische Eigenschaft steigern (max. 7): (alter Wert)² EP → heroische Zauberkraft (max. 5): neuer [!] Wert ×10 EP/×15 EP → heroische Fähigkeit/Fertigkeit (max. 7): alter Wert ×4 EP → heroische Fähigkeit <i>Magie anwenden</i> (max. 7): alter Gesamtwert ×5 EP → heroisches Talent: Grad 1 = 25 EP, Grad 2 = 30 EP, Grad 3 = 35 EP

Erlernte Talente		
	Soziale Vorteile	Wert

Heroisches Talent:
Stufe 1 (1 KP ^G):
Stufe 2 (2 KP ^G):
Stufe 3 (3 KP ^G):

Ausrüstung
Vermögen:
D B K M