

<b>Liam Laud Mare</b>												<b>Wicht, Hochland (Mare)</b>						<b>Dieb</b>	
<b>Kr</b> (absolut) <b>38</b>	<b>Ges</b> (absolut) <b>107</b>	<b>Schn</b> (absolut) <b>148</b>	<b>Kons</b> (absolut) <b>86</b>	<b>Int</b> <b>95</b>	<b>Mt</b> <b>66</b>	<b>Rv</b> <b>114</b>	<b>Au</b> <b>71</b>	<b>St</b> <b>69</b>	<b>Stand</b> <b>14</b>	<b>Sym</b> (normal) <b>48</b>	<b>Sb</b> (normal) <b>42</b>	<b>Abst</b>	<b>Zyn</b>	<b>nBel</b>					
(relativ) Faktor: 92	(relativ) Faktor: 95	(relativ) Faktor: 89	(relativ) Faktor: 93	mag. Präsenz: 5			Zb: 15	Narben:		(variiert)	(variiert)	Sb-Basis: 32							
<b>LP:</b> Basis 16													<b>KP-Max:</b> mag regen.						
<b>KP:</b> Maximum 48													Basis: 22	KEH: 6					
<b>Rechts:</b> Arm 5	Toleranz: 5	Schaden:	WM:	<b>Hand</b> 3	Toleranz: 3	Schaden:	WM:	<b>Bein</b> 8	Toleranz: 8	Schaden:	WM:	<b>Fuß</b> 4	Toleranz: 4	Schaden:	WM:	<b>Hals/Kopf</b> 4	Toleranz: 4		
<b>Links:</b> Arm 5	Toleranz: 5	Schaden:	WM:	<b>Hand</b> 3	Toleranz: 3	Schaden:	WM:	<b>Bein</b> 8	Toleranz: 8	Schaden:	WM:	<b>Fuß</b> 4	Toleranz: 4	Schaden:	WM:	<b>Hals/Kopf</b>	WM:		
<b>B-M</b>	<b>B-L</b>	<b>B-S</b>	<b>phk Res</b>	<b>lum Res</b>	<b>tem Res</b>	<b>phs Res</b>	<b>men Res</b>	Figur: 1											
3	8	15	61	61	61	61	61	Größe: 23 cm											
Gep-Abzug	Durchschn.	Gep-Abzug	Durchschn.	Gep-Abzug	Durchschn.	Basis 49	Basis 49	Basis 49	Basis 49	Basis 49	Gewicht: 1 kg								
Datum:								KFS	AFS	Marschgepäck: 5 kg									
<b>AEP:</b>								1750	5750	Geb.dat.: ausgestossener Dieb									

Kampf, Rüstung & Waffen

<b>Abwehr:</b> Basis (74) <b>80</b>	mit Vert-Waffen:	<b>IWB: 1</b> (Initiative-Basiswert)	<b>RAB: 44</b> (Reflex-Abwehr-Basis)	<b>TFK: 43</b> (Treffer-Flächen-Korr.)	<b>HGW: 56</b> Basis (32)	<b>RBF: 0,724</b> (Rüst.-Behind.-Faktor)								
<b>Rüstungsteile:</b>														
(Standard-Version)	TR	<b>RS</b> (Rumpf) 2	RS-Kopf	RS-Hals	Arm Rs / -EW	Bein Rs / -EW	± <b>KP</b> -2	Gewicht	Gep.-Gew.	- B-M	- B-L	- B-S	EW-Abz.	<b>GMR</b>
(Version 2)														
(Version 3)														

LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM	Gew.[kg]	Waffe (KS, Technik)	EW	Mod EW	Max-Schaden	Bonus	GW-Z	GW-A	Mod GW-A	IW	Dom.	
autom.	<b>ungelernte Kampftechnik</b>	17			Ringen	24		1W6	-1		8		9	135	
	(KS = 9) Ringen [SF]	24			Zweihandschwert	44		1W6+1W7	1	18	14		15	139	
	(WS: 27 Nb: 9) Werfen [BF]	21													
	Schwertkampf	18													
	Zweihandschwert	26													
	Parierwaffe 1:							Max KS:	EH:	ZH:		Min GW(A):	EH:	ZH:	
	Parierwaffe 2:							Max KS:	EH:	ZH:		Min GW(A):	EH:	ZH:	
	Schild:							Max KS / AW:				Strukt.-Sch.:			
LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM	LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM	LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM	LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM

Fertigkeiten, allgemein

LE	Fertigkeit	EW(SF)	EW(SF+BF)	RKM	LE	Fertigkeit	EW(SF)	EW(SF+BF)	RKM	LE	Fertigkeit	EW(SF)	EW(SF+BF)	RKM
autom.	Wahrnehmung (Basis 13)		19		xx	(Bewegungsf.) Bewegen[BF]	20			xx	(allg. Abent.F.) Heimlichkeit [BF]	20		
	(Sprachen)					[Bewegen] Laufen	43	63			[Heiml.] Beschatten	15	35	
	Mare	41	71			[Bewegen] Springen	30	50			[Heiml.] Tarnen	60	80	
xx	Moreskisch [BF]	30				[Bewegen] Balancieren	25	45			[Überl.t.] Orientierungsvermögen	29	45	
	Südmoreskisch	7	37	xx		Reiten [BF]	51				[Überlebenst.] Spurenlesen	15	31	
		35	50			[Heiml.]Schleichen	26	46			[Diebest. / Boots / UT.]Knotenkunde	30	57	
xx		[BF]	15	xx		Klettern [BF]	41				[Menschk..] Überzeugungskraft	14	25	
						Berg steigen	32	73			[Darstellung.] Verkleiden	20	20	
	Südmoreskisch L/S	17	34	xx		Bewegen im Wasser [BF]	45				[Menschk..] Gassenwissen	20	31	
	Moreskisch L/S [BF]	17				Hunde reiten	81				Glücksspiel	11	22	
											Erste Hilfe	38	38	
	(Wissen)									xx	Menschenkenntnis [BF]	11		
xx	Tierkunde [BF]	31								xx	Überlebentechnik [BF]	16		
	Tierkunde (Berge)	45	76								Stehlen	24	51	
	Tierkunde (Hund)	30	61			(Handwerk)					Schlösser öffnen	21	48	
	Pflanzenkunde (Berge)	38	38	xx		Landwirtschaft [BF]	23		xx		Diebestechniken [BF]	27		
	Wetterkunde	21	21	xx		Holz bearbeiten [BF]	26							
											(Mus. Fert.) [Musik] Singen	17	17	
	(Trainingsfertigkeiten)													
						Richtungssinn					[Werfen] Jonglieren	0	21	
						Nachtsicht					[Bewegen] Akrobatik	22	42	



