

Moine Numit												Fledernixe, Rah					Kriegerin		
Kr (absolut) 51	Ges (absolut) 114	Schn (absolut) 102	Kons (absolut) 92	Int 52	Mt 84	Rv 56	Au 11	St 8	Stand 34	Sym (normal) 32	Sb (normal) 39	Abst	Zyn	nBel					
(relativ) 86	Faktor: 90	(relativ) 65	Faktor: 84		mag. Präsenz: 5	Zb: 5	Narben:			(variiert)	(variiert)	Sb-Basis: 29							
LP: Basis 25															KP-Max: mag regen.				
KP: Maximum 67															Basis: 23	KEH: 7			
Rechts:	Arm	Toleranz: 8	Schaden:	WM:	Hand	Toleranz: 4	Schaden:	WM:	Bein	Toleranz: 12	Schaden:	WM:	Fuß	Toleranz: 6	Schaden:	WM:	Hals/ Kopf	Toleranz: 6	
Links:	Arm	Toleranz: 8	Schaden:	WM:	Hand	Toleranz: 4	Schaden:	WM:	Bein	Toleranz: 12	Schaden:	WM:	Fuß	Toleranz: 6	Schaden:	WM:	Kopf:	WM:	
B-M	B-L	B-S	phk Res	lum Res	tem Res	phs Res	men Res	Figur: -2		Kehlkopfverletzung, darum sehr heisere Stimme, kann nicht schreien									
9	23	43	52	57	57	54	56	Größe: 116 cm											
Gep-Abzug	Durchschn.	Gep-Abzug	Durchschn.	Gep-Abzug	Durchschn.	Basis	Basis	Basis	Basis									Basis	Gewicht: 26,4 kg
Datum:								KFS	AFS	Marschgepäck: 6 kg									
AEP:								5000	2500	Geb.dat.:									

Kampf, Rüstung & Waffen

Abwehr: Basis (58) 69	mit Vert-Waffen:	Speer: 85	IWB: 6 (Initiativ-Basiswert)	RAB: 16 (Reflex-Abwehr-Basis)	TFK: 9 (Treffer-Flächen-Korr.)	HGW: Basis (43) 71	RBF: 1,204 (Rüst.-Behind.-Faktor)								
Rüstungsteile:															
(Standard-Version)	LH, LR	RS (Rumpf)	RS-Kopf	RS-Hals	Arm Rs / -EW	Bein Rs / -EW	±KP	Gewicht	Gep.-Gew.	- B-M	- B-L	- B-S	EW-Abz.	GMR	
(Version 2)	KR, LH, LHB, LA3, LB	3	4		3	4	-1			1	5	10	17	2	
(Version 3)		8	4	4	3	4	1								
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.	ungelernte Kampftechnik	19			Ringen	28	27	1W9			12	14	20	75	
	(KS = 9) Ringen [SF]	28			Zweihandspeer	64	63	1W11	3	50	14	16	22	86	
	(WS: 27 Nb: 9) Werfen [BF]	30			Wurfspeer	69	68	1W7	2	27	20	22	28		
	Speer werfen	39			(Einhandspeer	64	63	1W8	3	50	12	14	20	86)	
	Speer stechen	36													
	Spieß und Stangenwaffen	28													
					Parierwaffe 1: Speer	16		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
	Aktion in Rüstung	16													

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 8)		14		xx	(Bewegungsf.) Bewegen [BF]	20			xx	(allg. Abent.F.) Heimlichkeit [BF]	17		
	(Sprachen)					[Bewegen] Laufen	39	59			[Heiml.] Beschatten	0	17	
	Rahtle	43	68			[Bewegen] Springen	32	52			[Heiml.] Tarnen	0	17	
xx	Aitle [BF]	25				[Bewegen] Balancieren	24	44			[Überl.t.] Orientierungsvermögen	20	36	
	Ismeisch	17	30		xx	Reiten [BF]	51				[Überlebenst.] Spurenlesen	13	29	
xx	Alt Atlin [BF]	13				[Heiml.] Schleichen	0	17			[Diebest. / Boots / UT.] Knotenkunde	25	41	
		30	45		xx	Klettern [BF]	43				[Menschk.] Überzeugungskraft	8	15	
xx		[BF]	15			Fasssden klettern	24	67			[Darstellung.] Verkleiden	15	15	
						Berg steigen	24	67			[Menschk.] Gassenwissen	7	14	
					xx	Bewegen im Wasser [BF]	47			xx	Glücksspiel	10	17	
						Schwebeflug	47	67			Erste Hilfe	34	34	
						Paddeln	57	57		xx	Menschenkenntnis [BF]	7		
											Überleben Küste	27	43	
										xx	Überlebenstechnik [BF]	16		
	(Wissen)					(Handwerk)								
						Küstenfischerei	25	47						
					xx	Fischerei [BF]	22							
					xx	Holz bearbeiten [BF]	24				(Mus. Fert.) [Musik] Singen	10	10	
						Schützen	35	59						
	(Trainingsfertigkeiten)					Wasser spüren					[Werfen] Jonglieren	0	30	
						Unsichtbare spüren					[Bewegen] Akrobatik	21	41	

