

Murgit von den Borken										Kobold, Ko					Waldläufer				
Kr (absolut) 72	Ges (absolut) 109	Schn (absolut) 109	Kons (absolut) 82	Int 87	MT 54	Rv 57	Au 64	St 43	Stand 92	Sym (normal) 49	Sb (normal) 37	Abst	Zyn	nBel					
(relativ) 84	Faktor: 99	(relativ) 79	Faktor: 65			mag. Präsenz: 5	Zb: 7	Narben:		(variiert)	(variiert)	Sb-Basis: 27							
LP: Basis 38																			
KP: Maximum 63														Basis: 21					
Rechts:	Arm	Toleranz: 13	Schaden:	WM:	Hand	Toleranz: 6	Schaden:	WM:	Bein	Toleranz: 19	Schaden:	WM:	Fuß	Toleranz: 9	Schaden:	WM:	Hals/ Kopf	Toleranz: 9	
Links:	Arm	Toleranz: 13	Schaden:	WM:	Hand	Toleranz: 6	Schaden:	WM:	Bein	Toleranz: 19	Schaden:	WM:	Fuß	Toleranz: 9	Schaden:	WM:	Schaden:	WM:	
B-M	B-L	B-S	phk Res	lum Res	tem Res	phs Res	men Res	Figur:	-2	Vegetarier, Tiere fürchten ihn nicht									
8	22	44	59	60	58	57	59	Größe:	192									cm	
Gep-Abzug	Durchschn.	Gep-Abzug	Durchschn.	Gep-Abzug	Durchschn.	Basis	Basis	Basis	Basis									Basis	
						47	48	46	45									47	
Datum:								KFS	AFS	Marschgepäck:	9	kg							
AEP:								4500	3000	Geb.dat.:									

Kampf, Rüstung & Waffen

Abwehr: Basis (46) 56	mit Vert-Waffen:	IWB: 6 (Initiativ-Basiswert)	RAB: 10 (Reflex-Abwehr-Basis)	TFK: -2 (Treffer-Flächen-Korr.)	HGW: 101 Basis (70)	RBF: 1,054 (Rüst.-Behind.-Faktor)
Rüstungsteile:						
(Standard-Version)	LR, IH	RS (Rumpf)	RS-Kopf	RS-Hals	Arm Rs / -EW	Bein Rs / -EW
(Version 2)	LA, LB, IHb, LR, LH	4	4	4	4	4
		6	4	4	4	4
					±KP	Gewicht
					-1	Gep.-Gew.
						- B-M
						- B-L
						- B-S
						EW-Abz.
						GMR
						1
						16
						2

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			Zweihand Schwert	47	46	3W7	1	25	20		26	77
	(KS = 10) Ringen [SF]	31			Bogen	61	60	1W12		50	19		25	
	(WS: 30, Nb: 10 m.) Werfen [BF]	21			Zweihand Schwert	47	31	3W7		25	20	22	28	74
	Schwert	20			Bogen	61	45	1W12		50	19	21	27	
	Zweihand Schwert	27												
	Bogen	32			Parierwaffe 1:			Max KS:	Eh:	Zh:		Min GW(A):	Eh:	Zh:
	Bogen [BF]	29			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		
						Scharfschiessen (Bogen)	34							

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 12)		18		xx	(Bewegungsf.) Bewegen[BF]	20	20		xx	(allg. Abent.F.) Heimlichkeit [BF]	26	26	
	(Sprachen)					[Bewegen] Laufen	59	79			[Heiml.] Beschatten	0	26	
	Ko	49	78			[Bewegen] Springen	53	73			[Heiml.] Tarnen	51	77	
xx	Ko [BF]	29				[Bewegen] Balancieren	0	20			[Überl.t.] Orientierungsvermögen	27	48	
	Conon	46	68		xx	Hindernislaufen [KF]	47				[Überlebenst.] Spurenlesen	27	48	
xx	Conon [BF]	22			xx	[Heiml.]Schleichen	49	75			[Diebest. / Boots / Üt.]Knotenkunde	29	50	
		34	49		xx	Klettern [BF]	61				[Menschk.] Überzeugungskraft	14	14	
xx	[BF]	15				[Klettern] Baum klettern	27	88			[Darstellung.] Verkleiden	19	19	
						[Klettern] Bergsteigen	27	88		xx	Überlebenstrechnik [BF]	21		
xx	Ko L/S Alphabet [BF]	15			xx	Reiten [BF]	42				Überleben (Wald)	38	59	
	Ko L/S	15	30		xx	Bewegen im Wasser [BF]	30				[Überlebenst.] Fallenkunde	14	35	
						[Bew. Wasser] Schwimmen	38	68			Erste Hilfe	38	53	
										xx	Allgemeine Heilkunde [BF]	15		
	(Wissen)					(Handwerk)					(Mus. Fert.) [Musik] Singen	30	30	
	Pflanzenkunde (Wald)	26	45		xx	Holz bearbeiten [BF]	28							
xx	Pflanzenkunde [BF]	19			xx	Lebensmittel bearbeiten [BF]	26							
	Tierkunde (Wald)	27	55											
xx	Tierkunde [BF]	28												
						Wetter spüren					[Werfen] Jonglieren	0	21	
						Unsichtbare spüren					[Bewegen] Akrobatik	21	41	

