



Auswirkungen

<i>Basiswerte</i>	
STR	
GES	
KON	
WIS	
CHA	
PSI	

Abgel. Werte	
SBO	
TRK	
GST	
GTK	

Sinneswerte	
SEH	
HRV	
GER	
GSM	
TST	
INT	

<i>Belastung</i>	
Rüstung	
Waffen	
Standard	₅
Gesamt	

Rüstungsschutz und Wunden							
w	Zone	RS	Last	Wunden			
6-9	Rumpf						
5	Arm rechts ○						
4	Arm links ○						
3	Bein rechts						
2	Bein links						
1	Kopf						
Gesamtlastwert				Rüstungsart			

<i>Beweglichkeit, Reaktion und Schnelligkeit</i>					
Tragkraft			BEW	REA	SCH
0	TRK ×1		100% GES	Bew/2	Bew/2+24
1	TRK ×2		80%	Bew/2	Bew/2+22
2	TRK ×3		60%	Bew/2	Bew/2+20
3	TRK ×4		40%	Bew/2	Bew/2+18
4	TRK ×5		20%	Bew/2	Bew/2+16
5	TRK ×6		0	0	14

<i>Treffer-, Schock-, Psi- und Geistige Punkte</i>								
TP								
SP								
PP								
GP								

<i>Geld</i>	
GM	
SM	
BM	
KM	

Körperliche Fertigkeiten		Priorität:	
Fertigkeit	Bonus	Stufe	LP
Heben	Str 12/18		
Athletik	Str 8/16		
Laufen	Kon 6/15		
Springen	Ges 6/14		
Schleichen	Ges 9/17		
Verbergen	Ges 9/17		
Reiten	Ges 4/13		
Gespann lenken	Ges 6/14		
Balancieren	Ges 9/17		
Tanzen	Ges 7/14		
Bootfahren	Str 8/14		
Fingerfertigkeit	Ges 8/16		
Klettern	Ges 8/15		
Schwimmen	Kon 7/15		
Winden	Ges 7/15		
Trefferpunkte	—	0	

Geistige Fertigkeiten						Priorität:	
Fertigkeit	Bonus	Stufe	LP	Fertigkeit	Bonus	Stufe	LP
↑ Psychologie	Wis 7/16			Alchimie	Wis 10/17		
↑ Führung	Cha 10/17			Astronomie	Wis 8/16		
↑ Rhetorik	Cha 9/17			Mathematik	Wis 8/16		
↑ Schauspielerei	Cha 11/18			Medizin	Wis 5/15		
↑ Stimme	Cha 10/17			Glücksspiel	Cha 8/17 +FF		
↑ Verwaltung	Cha 9/16			Hauswirtschaft	Ges 6/15		
↑ Fälschen	Ges 10/18+FF			Milieu	Cha 5/15		
↑ Mechanik	Wis 6/14			Musizieren	Ges 8/16 +FF		
↑ Schlösser öffnen	Ges 9/17 +FF			Seilkunst	Ges 7/15 +FF		
↑ Tierkunde	Wis 6/14			Spuren lesen	Wis 6/13		
↑ Naturkunde	Wis 7/15			Dimensionskunde	Wis 8/16		
↑ Kräuterkunde	Wis 6/14			Magietheorie	Wis 11/18		
↑ Giffkunde	Wis 9/16			Meditation	Psi 6/15		
↑ Kulturenkunde	Wis 6/14			Psi-Widerstand	Cha 4/13	0	
↑ Sagenkunde	Wis 6/14			Lesen/Schreiben	Wis 5/13		
				Sprache	Wis 7/15		
				Sprache	Wis 7/15		

<i>Psi-Fertigkeiten</i>	Priorität:	
Fertigkeit	Stufe	LP
Psi-Einsatz		
Beschwören		
Bewegung		
Binden		
Dimension		
Elemente		
Empathie		
Gegenmagie		
Hypnose		
Illusion		
Kontrolle		
Körperbewußtsein		
Materietransformation		
Natur		
Regeneration		
Schock		
Telepathie		
Verständnis		
Wahrnehmung		

Waffenloser Kampf (Körperliche Fertigkeiten)						
Fertigkeit	Ini	Bonus	An/Pa	AaB	Schaden	LP
Boxen	+1	Str. 9/15	/	21 13	2w+2	SP
Ringen	+3	Gew. 10/16	/	21 13	2w+d	SP

[illegible][illegible]

[illegible][illegible][illegible]

Tiere			
	Bew	TRK	TP
	Sch	RS	PP
	Bew	TRK	TP
	Sch	RS	PP
	Bew	TRK	TP
	Sch	RS	PP