

| Basis- und Sinneswerte | |
|------------------------|-------------------------------------|
| Basiswerte | 8 × [2w] und die besten 6 verteilen |
| Sinneswerte | 6 × [2w] verteilen oder alle auf 11 |

| Angeborene Fertigkeiten | |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Wurf | Angeborene Fertigkeit |
| 20 | Psi-Routine: Keine Verdoppelung der Psi-Kosten, wenn der Charakter negative PP hat. Rüstungsschutz: Natürlicher Rüstungsschutz von zwei am Rumpf, sonst eins. Zielgenauigkeit: Wahl des Trefferzonenwürfels nach dem Angriffswurf. Attribute verbessern: Höchster Wert auf 20. Bonus 2. Verbesserte Sinne: Zwei Sinne auf 18. Bonus 14. |
| 19 | Schmerzunempfindlichkeit: +1w bei Verletzungsauswirkungswürfen. Aus Fehlern lernen: Bei einem Patzer automatisch Lernpunkt auf die Fertigkeit. Verbesserte Psi-Auswirkungen: +1w bei Psi-Auswirkungswürfen. Attribute verbessern: Höchster Wert auf 19. Bonus 1. Verbesserte Sinne: Zwei Sinne auf 17. Bonus 13. |
| 18 | Lernfähigkeit: Der Lernwurf ist bereits erfolgreich, wenn der MW genau erreicht wird. Beidhändigkeit: Vorteile beim Führen zweier Waffen. Heilende Hände: Pro Erfolg bei Erste Hilfe +1 TP. Keine medizinischen Materialien nötig. Attribute verbessern: Höchster Wert auf 18. Bonus 1. Verbesserte Sinne: Zwei Sinne auf 16. Bonus 12. |
| 17 | Magieresistenz: +1w bei Widerstandswürfen. Gute Reflexe: +1 auf REA, Einser bei Initiative weiter würfeln. Gefahrensinn: Keine Nachteile bei der Initiative aufgrund von Überraschung. Verbesserte Wundregeneration: Die Heilungsrate jeder Wunde wird verdoppelt. Verbesserte Sinne: Zwei Sinne auf 16. Bonus 10. |
| 16 | Keine Blutung: Blutungen werden ignoriert. Zäh: Jeder SP-Schaden wird um zwei reduziert. Explosive Schnelligkeit: +1 auf <i>Laufen</i> . Wenn unbelastet: SCH +5 für vier Runden. Verbesserte Sinne: Ein Sinn auf 16. Bonus 10. |
| 15 | Winterschlaf: Lebensfunktionen auf Null. Durchhaltevermögen: Wiederholung eines Fertigkeitswurfes ohne Abzüge erlaubt. Stimmenimitator: +5 auf <i>Stimme</i> . Verbesserte Sinne: Ein Sinn auf 16. Bonus 8. |
| 14 | Schlangemensch: +5 auf <i>Winden</i> . Talent: Bonus von eins auf eine Fertigkeit. Richtungssinn: Verbesserte Orientierung und +1 auf <i>Spurenlesen</i> und <i>Astronomie</i> . Kurzschläfer: Nur halbe Schlafdauer nötig. Verbesserte Sinne: Ein Sinn auf 15. Bonus 6. |

| Schadensbonus und Tragkraft | | | | | | |
|-----------------------------|----|------|------|-------|--------|--------|
| STR | 2 | 3..4 | 5..7 | 8..14 | 15..17 | 18..19 |
| SBO | -3 | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 |
| TRK | 3 | 3,5 | 4 | 5 | 6 | 6,5 |
| STR | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| SBO | +3 | +4 | +4 | +5 | +5 | +6 |
| TRK | 7 | 7,5 | 8 | 8,5 | 9 | 9,5 |

| Abgeleitete Werte | |
|-------------------|------------------------------------------|
| GST | Mittelwert aus WIS, CHA und PSI |
| GTK | TRK wie oben mit PSI statt STR berechnen |
| GP | GST |
| TP | KON + Stufe in <i>Trefferpunkte</i> |
| SP | KON + Stufe in <i>Trefferpunkte</i> |
| PP | PSI |

| Beweglichkeit, Reaktion und Schnelligkeit | | | | |
|-------------------------------------------|--------|----------|-------|----------|
| Kategorie | Last ≤ | 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 |

| Vorberechnete Beweglichkeitstabellen | | | | | | | | | | | |
|--------------------------------------|-----|-----|-----|--------|-----|-----|-----|--------|-----|-----|-----|
| GES 20 | | | | GES 19 | | | | GES 18 | | | |
| KAT | BEW | REA | SCH | KAT | BEW | REA | SCH | KAT | BEW | REA | SCH |
| 0 | 20 | 10 | 34 | 0 | 19 | 9 | 33 | 0 | 18 | 9 | 33 |
| 1 | 16 | 8 | 30 | 1 | 15 | 7 | 29 | 1 | 14 | 7 | 29 |
| 2 | 12 | 6 | 26 | 2 | 11 | 5 | 25 | 2 | 10 | 5 | 25 |
| 3 | 8 | 4 | 22 | 3 | 7 | 3 | 21 | 3 | 7 | 3 | 21 |
| 4 | 4 | 2 | 18 | 4 | 3 | 1 | 17 | 4 | 3 | 1 | 17 |

| GES 17 | | | | GES 16 | | | | GES 15 | | | |
|--------|-----|-----|-----|--------|-----|-----|-----|--------|-----|-----|-----|
| KAT | BEW | REA | SCH | KAT | BEW | REA | SCH | KAT | BEW | REA | SCH |
| 0 | 17 | 8 | 32 | 0 | 16 | 8 | 32 | 0 | 15 | 7 | 31 |
| 1 | 13 | 6 | 28 | 1 | 12 | 6 | 28 | 1 | 12 | 6 | 28 |
| 2 | 10 | 5 | 25 | 2 | 9 | 4 | 24 | 2 | 9 | 4 | 24 |
| 3 | 6 | 3 | 21 | 3 | 6 | 3 | 21 | 3 | 6 | 3 | 21 |
| 4 | 3 | 1 | 17 | 4 | 3 | 1 | 17 | 4 | 3 | 1 | 17 |

| GES 14 | | | | GES 13 | | | | GES 12 | | | |
|--------|-----|-----|-----|--------|-----|-----|-----|--------|-----|-----|-----|
| KAT | BEW | REA | SCH | KAT | BEW | REA | SCH | KAT | BEW | REA | SCH |
| 0 | 14 | 7 | 31 | 0 | 13 | 6 | 30 | 0 | 12 | 6 | 30 |
| 1 | 11 | 5 | 27 | 1 | 10 | 5 | 27 | 1 | 9 | 4 | 26 |
| 2 | 8 | 4 | 24 | 2 | 7 | 3 | 23 | 2 | 7 | 3 | 23 |
| 3 | 5 | 2 | 20 | 3 | 5 | 2 | 20 | 3 | 4 | 2 | 20 |
| 4 | 2 | 1 | 17 | 4 | 2 | 1 | 17 | 4 | 2 | 1 | 17 |

| GES 11 | | | | GES 10 | | | | GES 9 | | | |
|--------|-----|-----|-----|--------|-----|-----|-----|-------|-----|-----|-----|
| KAT | BEW | REA | SCH | KAT | BEW | REA | SCH | KAT | BEW | REA | SCH |
| 0 | 11 | 5 | 29 | 0 | 10 | 5 | 29 | 0 | 9 | 4 | 28 |
| 1 | 8 | 4 | 26 | 1 | 8 | 4 | 26 | 1 | 7 | 3 | 25 |
| 2 | 6 | 3 | 23 | 2 | 6 | 3 | 23 | 2 | 5 | 2 | 22 |
| 3 | 4 | 2 | 20 | 3 | 4 | 2 | 20 | 3 | 3 | 1 | 19 |
| 4 | 2 | 1 | 17 | 4 | 2 | 1 | 17 | 4 | 1 | 0 | 16 |

| GES 8 | | | | GES 7 | | | | GES 6 | | | |
|-------|-----|-----|-----|-------|-----|-----|-----|-------|-----|-----|-----|
| KAT | BEW | REA | SCH | KAT | BEW | REA | SCH | KAT | BEW | REA | SCH |
| 0 | 8 | 4 | 28 | 0 | 7 | 3 | 27 | 0 | 6 | 3 | 27 |
| 1 | 6 | 3 | 25 | 1 | 5 | 2 | 24 | 1 | 4 | 2 | 24 |
| 2 | 4 | 2 | 22 | 2 | 4 | 2 | 22 | 2 | 3 | 1 | 21 |
| 3 | 3 | 1 | 19 | 3 | 2 | 1 | 19 | 3 | 2 | 1 | 19 |
| 4 | 1 | 0 | 16 | 4 | 1 | 0 | 16 | 4 | 1 | 0 | 16 |

| GES 5 | | | | GES 4 | | | | GES 3 | | | |
|-------|-----|-----|-----|-------|-----|-----|-----|-------|-----|-----|-----|
| KAT | BEW | REA | SCH | KAT | BEW | REA | SCH | KAT | BEW | REA | SCH |
| 0 | 5 | 2 | 26 | 0 | 4 | 2 | 26 | 0 | 3 | 1 | 25 |
| 1 | 4 | 2 | 24 | 1 | 3 | 1 | 23 | 1 | 2 | 1 | 23 |
| 2 | 3 | 1 | 21 | 2 | 2 | 1 | 21 | 2 | 1 | 0 | 20 |
| 3 | 2 | 1 | 19 | 3 | 1 | 0 | 18 | 3 | 1 | 0 | 18 |
| 4 | 1 | 0 | 16 | 4 | 0 | 0 | 16 | 4 | 0 | 0 | 16 |

| Erlaubte Prioritätenverteilung | | | | |
|--------------------------------|---|---|---|---|
| „Charakterklasse“ | W | K | G | P |
| Magier, Zauberer, Hexer | 0 | 0 | 2 | 2 |
| Druide, Schamane | 0 | 1 | 1 | 2 |
| Priester | 0 | 1 | 2 | 1 |
| Kampfschamane | 1 | 0 | 1 | 2 |
| Barde | 1 | 0 | 2 | 1 |
| Alleskönner, „Mischmasch“ | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Händler, Dieb | 1 | 1 | 2 | 0 |
| Ninja | 1 | 2 | 0 | 1 |
| Ordensritter | 2 | 1 | 0 | 1 |
| Glücksritter, Söldner | 2 | 1 | 1 | 0 |
| Priestermönch | 0 | 2 | 1 | 1 |
| Mönch | 0 | 2 | 2 | 0 |
| Waldläufer | 1 | 2 | 1 | 0 |
| Krieger, Kämpfer, Barbar | 2 | 2 | 0 | 0 |

| Lernpunkte und Fertigkeiten | |
|-----------------------------|---------------------------------------------|
| Anfangs-Lernpunkte | 30, davon maximal 12 (40%) in einen Bereich |
| Priorität 0 | Lernpunkte werden halbiert |
| Priorität 1 | Lernpunkte bleiben erhalten |
| Priorität 2 | Lernpunkte werden verdoppelt |
| Fertigkeitennetz | Nachbarfertigkeiten kostenlos Stufe -2 |

| Fertigkeitsstufen und Gesamt-Lernpunktkosten | | | |
|----------------------------------------------|--------|-------|--------|
| Stufe | Punkte | Stufe | Punkte |
| 1 | 1 | 11 | 77 |
| 2 | 3 | 12 | 101 |
| 3 | 6 | 13 | 127 |
| 4 | 10 | 14 | 155 |
| 5 | 15 | 15 | 185 |
| 6 | 21 | 16 | 217 |
| 7 | 28 | 17 | 251 |
| 8 | 36 | 18 | 287 |
| 9 | 45 | 19 | 325 |
| 10 | 55 | 20 | 365 |

| Rüstung und Geld | | | | | | |
|------------------|-----------------|----|----|--------------------|------|-------|
| | Rüstung (RS) | | | Geld | | |
| | Waffenpriorität | | | Geistige Priorität | | |
| [2w] | 0 | 1 | 2 | 0 | 1 | 2 |
| 2 | 0 | 0 | 2 | 5 KM | 1 BM | 5 BM |
| 3..4 | 0 | 2 | 6 | 1 BM | 5 BM | 1 SM |
| 5..8 | 2 | 4 | 8 | 8 BM | 2 SM | 8 SM |
| 9..13 | 4 | 6 | 10 | 3 SM | 8 SM | 2 GM |
| 14..17 | 5 | 8 | 11 | 8 SM | 2 GM | 4 GM |
| 18..19 | 6 | 10 | 12 | 2 GM | 4 GM | 8 GM |
| 20 | 8 | 12 | 14 | 5 GM | 8 GM | 12 GM |

| Währungen | | | | |
|-------------|----|---|----|----|
| Goldmünze | GM | = | 10 | SM |
| Silbermünze | SM | = | 10 | BM |
| Bronzemünze | BM | = | 10 | KM |
| Kupfermünze | KM | | | |

| Standardrüstungen | | | | | | |
|-------------------|-------|------|------|-------|------|--------|
| RS | Rumpf | Kopf | Arme | Beine | Last | Preis |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 SM |
| 2 | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 | 4 SM |
| 3 | 3 | 0 | 0 | 0 | 3 | 6 SM |
| 4 | 4 | 0 | 0 | 0 | 4 | 8 SM |
| 5 | 5 | 1 | 2 | 0 | 5,5 | 12 SM |
| 6 | 6 | 2 | 2 | 1 | 7 | 16 SM |
| 7 | 7 | 2 | 3 | 3 | 9,5 | 19 SM |
| 8 | 8 | 2 | 3 | 3 | 11 | 22 SM |
| 9 | 9 | 4 | 5 | 3 | 13,5 | 35 SM |
| 10 | 10 | 4 | 5 | 3 | 15 | 40 SM |
| 11 | 11 | 4 | 5 | 3 | 16,5 | 50 SM |
| 12 | 12 | 4 | 5 | 3 | 18 | 60 SM |
| 13 | 13 | 4 | 5 | 5 | 20,5 | 75 SM |
| 14 | 14 | 5 | 7 | 5 | 23,5 | 100 SM |
| 15 | 15 | 5 | 7 | 7 | 25 | 115 SM |
| 16 | 16 | 6 | 8 | 8 | 30 | 150 SM |

| Grundausrüstung | Last | Preis |
|--------------------------|------|-------|
| Standardlast besteht aus | 5 | 3 SM |
| • Decke | 1 | 2 BM |
| • Fackeln (10 Stück) | 0,5 | 1 BM |
| • Faden (50 m) | - | 5 KM |
| • Feuerstein, -eisen | - | 2 BM |
| • Holzbecher | 0,1 | 5 KM |
| • Kerzen (10 Stück) | - | 1 BM |
| • Lampenöl (6 h) | 0,2 | 1 BM |
| • Laterne | 0,5 | 1 SM |
| • Lederbeutel | - | 5 KM |
| • Lederschlauch (1 l) | 0,5 | 5 KM |
| • Rationen, 5 Tage | 1 | 1 BM |
| • Rucksack für Last 5 | 0,2 | 3 BM |
| • Seil (20 m) | 1 | 1 SM |

| Besondere Ausrüstung | | |
|----------------------|----|---------------------------------|
| Reiten | 8 | Normales Reitpferd |
| | 20 | Vertrautes Reitpferd (Bonus +1) |
| Gespann lenken | 11 | Einspanner, eine Achse |
| | 25 | Zweispänner, zwei Achsen |
| Schauspielerei | 0 | Schminke, Haarfärbemittel |
| | 9 | Pertücke |
| | 22 | Zwei Kostüme |
| Schlösser öffnen | 6 | Dietrich (verhindert Abzüge) |
| | 24 | Guter Dietrich (Bonus +1) |
| Giftkunde | 11 | Schlafmittel |
| | 24 | Tödliches Gift der Stufe 3 |
| Alchimie | 12 | Einfache Materialien, Gläser |
| | 30 | Laborgeräte (Kolben) |
| Glücksspiel | 0 | Karten, Würfel |
| | 18 | Gezinkte Karten oder Würfel |
| Hauswirtschaft | 0 | Töpfe, Hilfsmittel, Kräuter |
| | 11 | Exotische Kräuter |
| Medizin | 0 | Einfache Mittel (Watte, Binden) |
| | 24 | Medizinische Geräte (Zange) |
| Musizieren | 0 | Beliebiges Musikinstrument |
| | 14 | Zweites Musikinstrument |
| Lesen/Schreiben | 0 | Pinzel und Tusche, drei Papiere |
| | 11 | Zehn Papiere |
| | 25 | Siegel und Siegelwachs |

| Modifikationen für nichtmenschlich Charaktere | |
|-----------------------------------------------|-------------|
| In Version 2.5.1 | Platzhalter |