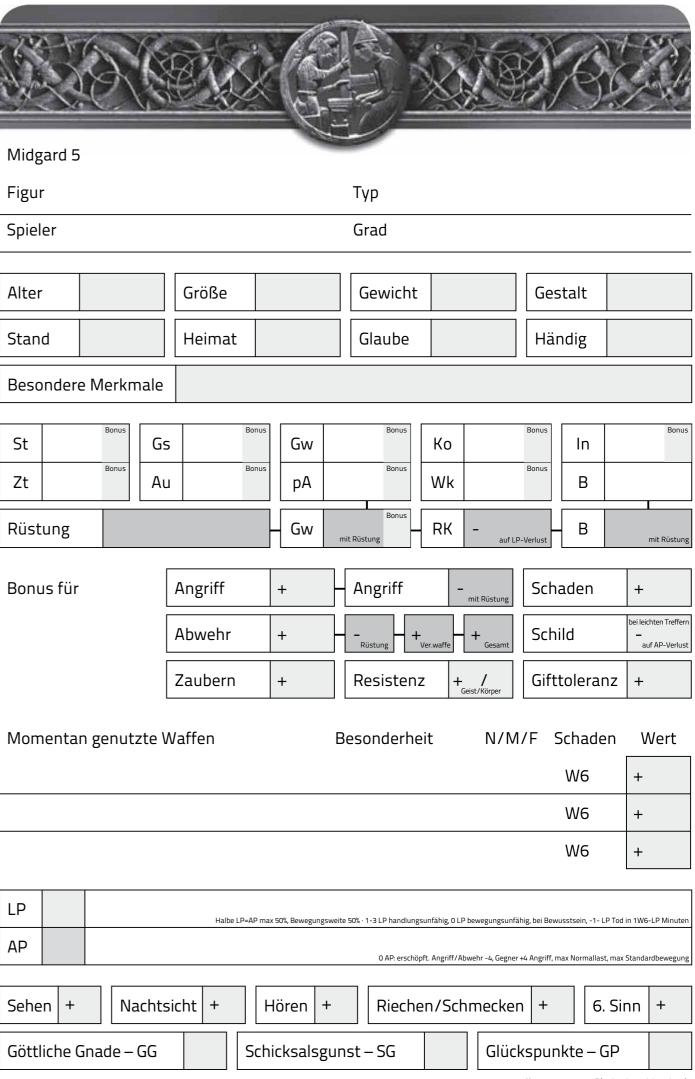
Fertigkeit	Eigen- Eig schaft bon	; unge- PP us lernt gelernt Gesamtwert 16-20	Fertigkeit	Eigen- Eig. schaft bonus	unge- pp lernt gelernt Gesamtwert 16-20
EP Gewinn	Kampf-EP				
EP Gewinn	Kampf-EP			Bei m bei mehr als 20 AP/Runde Sci	nde geraubten AP`x Gegnergrad+3. ehr als 8 AP/Runde Schaden: EPx2, haden und kampfunfähigkeit EP x5. oder Angriffszaubern nur halbe EP
EP Gewinn	Kampf-EP Zauber-EP			Bei m bei mehr als 20 AP/Runde Sci Bei Fernkampf	ehr als 8 AP/Runde Schaden: EPx2, haden und kampfunfähigkeit EP x5.
EP Gewinn				Bei m bei mehr als 20 AP/Runde Sci Bei Fernkampf	ehr als 8 AP/Runde Schaden: EPx2, naden und kampfunfähigkeit EP x5. oder Angriffszaubern nur halbe EP
EP Gewinn	Zauber-EP			Bei m bei mehr als 20 AP/Runde Sci Bei Fernkampl EP = Menge EP = Menge	ehr als 8 AP/Runde Schaden: EPx2, haden und kampfunfähigkeit EP x5. oder Angriffszaubern nur halbe EP e der pro Spruch verwendeten APx3, eheilt, dann EP = verwendete APx6, eheilt, dann EP = verwendete APx6,
EP Gewinn	Zauber-EP			Bei m bei mehr als 20 AP/Runde Sci Bei Fernkampf EP = Menge EP = Menge werden mehr als 8 AP g werden mehr als 20 AP auf einmal ge	ehr als 8 AP/Runde Schaden: EPx2, haden und kampfunfähigkeit EP x5. oder Angriffszaubern nur halbe EP e der pro Spruch verwendeten APx3, eheilt, dann EP = verwendete APx6, eheilt, dann EP = verwendete APx6,
EP Gewinn	Zauber-EP Heilzauber-EP			Bei m bei mehr als 20 AP/Runde Sci Bei Fernkampf EP = Menge EP = Menge werden mehr als 8 AP g werden mehr als 20 AP auf einmal ge	ehr als 8 AP/Runde Schaden: EPx2, haden und kampfunfähigkeit EP x5. oder Angriffszaubern nur halbe EP e der pro Spruch verwendeten APx3 e der pro Spruch verwendeten APx3, eheilt, dann EP = verwendete APx6, eheilt, dann EP = verwendete APx15



Fertigkeit	Eigen- Eig.	unge- ; lernt gelernt Gesamtwert	PP : 16-20	Fertigkeit	Eigen- Eig.	unge- i lernt gelernt (PP Gesamtwert 16-2
Akrobatik	Gw	(+6)	20	Naturkunde	In	(+0)	
Alchimie	In	(+0)		Pflanzenkunde	In	(+0)	
Anführen	pΑ	(+6)		Reiten	Gw	(+6)	
Athletik	St	(+0)		Reiterkampf	Gw	(+0)	
Balancieren	Gw	(+6)		□Richtungssinn	(+12		_
Beidhändiger Kampf	Gs	(+0)		□Robustheit	(+9		_
Beredsamkeit	pА	(+3)		Scharfschießen	Gs	(+0)	
□Berserkergang	(+18–W	/k/5)	_	Schleichen	Gw	(+3)	
Betäuben	Gs	(+6)		Schlösser Öffnen	Gs	(+0)	
Bootfahren	Gs	(+3)		□Schmerzunempfindlicl	hkeit	(+9)	_
□Einprägen	(+4)	_	Schreiben -	In		
Erste Hilfe	Gs	(+0)		-			
Etikette	In	(+0)		-			
Fälschen	Gs	(+0)		-			
Fallen entdecken	In	(+0)		Schwimmen	Gw	(+3)	
Fallenmechanik	Gs	(+0)		Seilkunst	Gs	(+3)	
Fechten	Gs	(+0)		Sprechen	In		
Gassenwissen	In	(+0)		- Comentang		(+12)	
Gaukeln	Gs	(+0)		- Muttersprache:		(+12)	
Geländelauf	Gw	(+6)		-			
Gerätekunde	In	(+0)		-			
Geschäftssinn	In	(+0)		Spurensuche	In	(+0)	
Glücksspiel	Gs	(+0)		Stehlen	Gs	(+3)	
☐Gute Reflexe	(+9))	-	Tarnen	Gw	(+3)	
Heilkunde	In	(+0)		Tauchen	Ко	(+6)	
Kampf in Vollrüstung	St	(+0)		Tierkunde	In	(+0)	
Klettern	St	(+6)		Trinken ☐ Gesamtwert +12		(+Ko/10)	-
Landeskunde -	In	(+6)		Überleben Gebirge	In	(+6)	
-				Überleben Steppe	In	(+6)	
-				Überleben Wald	In	(+6)	
-				Verführen	pА	(+3)	
Laufen	Ко	(+0)		Verhören	рА	(+3)	
Lesen von Zauberschrift	In			Verstellen	pА	(+3)	
Meditieren	Wk	(+0)		□Wachgabe	(+6)	_
Menschenkenntnis	In	(+3)		Wagenlenken	Gs	(+3)	
Meucheln	Gs	(+0)		Wahrnehmung ☐ Gesamtv	vert +8	(+6)	_
Musizieren -	Gs			Zauberkunde	In	(+0)	
-				Zaubern	Zt	(+3)	

erstellt 2017 von Christian Hanisch



Nahkampf	ungelern	t	Bonus	Wer	t P	PP	Nahkampf	ung.			Wei	t
Einhandschlagwai	ffen (+4)						Stockwaffen	(+4)				
Handaxt (1W6)		[□ ◇ +				Bo-Stab (1W6)			□<>+		
Keule (1W6-1)		[□ ◇ +				Kampfstab (1W6)			□ ◇ +		
Kriegshammer	(1W6)		□ ◇ +				Waffenloser Kampf	(+4)				
Schlachtbeil (1W	/6+1)	[□ ◇ +				Faustkampf (1W6-4)	(- R	üstung)	□<>+		
Streitaxt (1W6+1)			□ ◇ +				Raufen (1W6-4)# (+St+0	w)/20)+Ang.B	□<>+		
Streitkolben (1W	/6)		_\\ +				Ringen (1W6-4)	(- R	üstung)	□ ◇ +		
Einhandschwerter	(+4)						Zauberstäbe	(+4)				
Anderthalbhän	der (1W6+1)	[□ ◇ +				Magierstab (1W6)			_ +0/+1		
Krummsäbel (1)	N6/1W6+1)		_\\ +				Magierstecken (1W6+1)			_ +0/+1		
Langschwert (1)	W6+1)		_\+				Zweihandschlagwaffen	(+4)				
Erdrosseln	(+4)						Barbarenstreitaxt (2W	6)		□ ◇ +		
Garotte (2W6)		[□ ◇ +				Glefe (1W6+2)			□ ♦ +		
Fechtwaffen	(+4)						Hellebarde (2W6-1)			+		
Florett (2W6-4)			□ ◇ +				Ogerhammer (4W6-4/4	W6)		□ ♦ +		
Fuchtel (1W6+1)			+				Schlachtbeil (1W6+3)	-		+		
Rapier (1W6)			 _\+		_		Stabkeule (2W6-2)			 _\+		
Kettenwaffen	(+4)		-				Stielhammer (2W6)			 +		
Kriegsflegel (2W			□◊+				Zweihandschwerter	(+4)				
Morgenstern (1)			 □◊+		_		Anderthalbhänder (1W			□ ◇ +		
NunChaku (1W6-			□ ∨ +				Bihänder (2W6)	10+2)		<u></u>		
Spießwaffen	(+4)						Diffaffaet (2Wo)					
Glefe (1W6/1W6+2		1	□ ◇ +							□ ◇ +		
Hellebarde (1W67			□							<u>□</u>		_
			□							<u>□</u>		_
Speer, leicht (1W Stielhammer (1V			□		_		Schilde					
			□		_				(-2 AP)			
Stoßspeer (1W6) Stichwaffen		ı	□∨+				Buckler (1W6-3)			□ ◇ +		
	(+4)						Schild, groß (–)					
Dolch (1W6-1)			□ ◇ +		_		Schild, klein (–)		(-1 AP)	□◊+		
Stilett (1W6-1)			□ ◇ +		_		Parierwaffen					
Kurzschwert (1)			□ ◇ +		_		Kampfgabeln (1W6-3/2	W6-4)				
Ochsenzunge (2	W6-4)	l	□◊+				Parierdolch (1W6-1)		(-2 AP)	□ ♦+		
Fernkampf	ung.		Wert PP	N I	M I	F	Fernkampf	ung.		Wert PP	N	M
Armbrüste	(+0)						Stielwurfwaffen	(+0)				
Armbrust, leich		□		30 1	20 2	20	Wurfaxt (1W6)		□		10	20
Armbrust, schw	ver (2W6-1)	□		30 1	20 2	40	Wurfeisen (1W6)		□		10	30
Handarmbrust	(1W6-1)	□◊+		20 4	+ 0 7	70	Wurfhammer (1W6)				10	20
Blasrohre	(+0)						Wurfkeule (1W6-1)		□ ♦+		10	30
Blasrohr, lang (Gift)	__\+		10 1	15 2	20	Wurfklingen	(+0)				
Blasrohr, kurz (Gift)	□ ♦+		5	7 1	10	Wurfmesser (1W6-1)		□ ◇+		10	15
Bögen	(+0)						Wurfpfeil (1W6-2)		<u></u>		10	20
Bogen (1W6)		□◊+		30 1	00 18	80	Wurfscheiben	(+0)				
Kompositboger	า (1W6+1)	_\+		30 1			Wurfscheibe (1W6-2)		□		10 :	20
Kurzbogen (1W6				30 8			Wurfstern (1W6-3)					10
Langbogen (1W6		□ ◇ +		30 1			Wurfspieße	(+0)				,
Schleudern	(+0)			30 1			Speerschleuder (1W6)	(, 0)	□		20	1 0
Schleuder (1W6)	(10)	□		30 6	:n n	20	Wurfspeer (1W6-1)		\ □<>+			
		$\Box \lor^{\top}$		30 t	טע ט	U	wullispeel (IMP-I)		$\square \vee_{\perp}$		10	Uc

Zauber					Zaub	er				Wirkung		
Zaabei	Stufe	AP	Prozess	Art	Dauer	Material	Reich- weite	Bereich Dau	er Effekt		Ziel	Ursp.

Zauber					Zaub		Reich-			Wirkung		
	Stufe	AP	Prozess	Art	Dauer	Material	weite	Bereich Daue	r Effekt		Ziel	Ursp.
Zaubergruppe						PP	Zau	ıbergruppe				PP
Beherrschen							Art	efakte				
Bewegen								altung				
Erkennen							Rur	nenstäbe				
Erschaffen								ilsignien				
Formen								ıumatherap	oie			
Verändern								ıberblätter				
Zerstören								ıbermittel				
								ıberrunen				
Dweomer								ıbersalze				
Wundertaten								ıberschutz				
Zauberlieder							Zau	ıbersiegel				