

GERION

GRÖßE	174 FINGER
GEBURTSTAG	14 BORON
VERMÖGEN	18 DUKATEN
STUFE	7
ÄBENTEUERPUNKTE	2690
MAGIERESISTENZ	3
LEBENSENERGIE	55
FERNKAMPFWAFFE	KURZBOGEN 1W+3
FERNKAMPFBASISWERT	9
WAFFE (VERGLEICHSWERT)	SCHWERT (7/7)
TREFFERPUNKTE	1W+4 KK +14
ATTACK (MIT WAFFE UND BEHINDERUNG)	8 (14)
PARADE (MIT WAFFE UND BEHINDERUNG)	8 (11)
HELM	LEDERHELM
RÜSTUNG 1	LEDERHARNISCH RS 3 BE 2
RÜSTUNG 2	KEINE RS 0 BE 0
RÜSTUNG 3	KEINE RS 0 BE 0
ÄRME / BEINE	KEINE RS 0 BE 0
RÜSTUNGSSCHUTZ	4
BEHINDERUNG (-WAFFENBEHINDERUNG)	3 (-2)
AUSWEICHEN	9
INITIATIVE	13.5
TABLETOP FELDER	7

VITUS



POSITIVE EIGENSCHAFT	KURZ	WERT	NEGATIVE EIGENSCHAFT	KURZ	WERT
MUT	MU	14	GOLDGIER	GG	7
KLUGHEIT	KL	10	TOTENANGST	TA	2
INTUITION	IN	12	HÖHENANGST	HA	3
CHARISMA	CH	11	JÄHZORN	JZ	6
GEWANDHEIT	GE	13	ÄBERGLAUBE	AG	4
FINGERFERTIGKEIT	FF	9	RAUMANGST	RA	5
KÖRPERKRAFT	KK	15	NEUGIER	NG	3

DISTANZ	EXTREM NAH	SEHR NAH	NAH	MITTEL	WEIT	SEHR WEIT
IN SCHRITT	< 5 SCHRITT	< 10 SCHRITT	< 15 SCHRITT	< 25 SCHRITT	< 40 SCHRITT	< 60 SCHRITT
TP MODIFIKATOR	1	1	0	0	0	-1
WINZIG	4	6	8	10	12	14
SEHR KLEIN	2	4	6	8	10	12
KLEIN	0	2	4	6	8	10
MITTEL	0	0	2	4	6	8
GROß	-2	0	0	2	4	6
SEHR GROß	-4	-2	0	0	2	4

KAMPF TECHNIK	BEDINGUNG	ZU WÜFELN	INITIAL	WERT
RAUFEN	AT 4 PA 2		4	6
BOXEN	AT 2 PA 1		3	3
HRURUZAT	AT -3 PA -2		-5	-5
RINGEN	AT 2 PA 1		2	3
ÄXTE UND BEILE	AT 3 PA 1		1	4
DOLCHE	AT 5 PA 3		3	8
INFANTERIE WAFFEN	AT 3 PA 3		5	6
LINKSHÄNDIG	AT 6 PA 1		3	7
KETTENWAFFEN	AT 1 PA 1		1	2
PEITSCHEN	AT 0 PA 0		0	0
SCHARFE HIEBWAFFEN	AT 6 PA 3		4	9
SCHWERTER	AT 6 PA 4		4	10
SPEERE UND STÄBE	AT 2 PA 2		3	4
STICHWAFFEN	AT 2 PA 0		1	2
STUMPFE HIEBWAFFEN	AT 5 PA 1		3	6
ZWEIHAENDER	AT 3 PA 1		4	4
LANZENREITEN	AT 3 PA 0		3	3
SCHUSSWAFFEN	AT 0 PA 0		3	8
WURFWAFFEN	AT 0 PA 0		3	4
SCHLEUDER	AT 0 PA 0		0	0

KÖRPERLICHE TALENTE	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
AKROBATIK (MU/GE/KK)	MU/GE/KK	14/13/15	-1	1
FLIEGEN (MU/KL/GE)	MU/KL/GE	14/10/13	-2	-2
GAUKELEIEN (CH/FF/GE)	CH/FF/GE	11/9/13	-1	-1
KLETTERN (MU/GE/KK)	MU/GE/KK	14/13/15	1	3
KÖRPERBEHERRSCHUNG (MU/IN/GE)	MU/IN/GE	14/12/13	3	12
REITEN (CH/GE/KK)	CH/GE/KK	11/13/15	1	6
SCHLEICHEN (MU/IN/GE)	MU/IN/GE	14/12/13	1	3
SCHWIMMEN (MU/GE/KK)	MU/GE/KK	14/13/15	1	2
SELBSTBEHERRSCHUNG (MU/KK/KK)	MU/KK/KK	14/15/15	3	8
SICH VERSTECKEN (MU/IN/GE)	MU/IN/GE	14/12/13	1	3
TANZEN (CH/GE/GE)	CH/GE/GE	11/13/13	0	0
ZIEHEN (KL/IN/KK)	KL/IN/KK	10/12/15	4	9

GESELLSCHAFT	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
BEKEHREN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	10/12/11	-3	-3
BETÖREN (IN/CH/CH)	IN/CH/CH	12/11/11	1	6
ETIKETTE (KL/CH/GE)	KL/CH/GE	10/11/13	0	0
FEILSCHEN (MU/KL/CH)	MU/KL/CH	14/10/11	2	4
GASSENWISSEN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	10/12/11	1	2
LEHREN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	10/12/11	0	0
LÜGEN (MU/IN/CH)	MU/IN/CH	14/12/11	3	7
MENSCHENKENNTNIS (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	10/12/11	1	3
SCHÄTZEN (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	10/12/12	1	1
SICH VERKLEIDEN (MU/FF/GE)	MU/FF/GE	14/9/13	2	4

NATUR	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
FÄHRTENSUCHE (KL/IN/GE)	KL/IN/GE	10/12/13	-2	-2
FALLENSTELLEN (KL/FF/KK)	KL/FF/KK	10/9/15	-3	-3
FESSELN (FF/GE/KK)	FF/GE/KK	9/13/15	1	2
FISCHEN (IN/FF/KK)	IN/FF/KK	12/9/15	-1	-1
PFLANZENKUNDE (KL/IN/FF)	KL/IN/FF	10/12/9	-3	-3
ORIENTIERUNG (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	10/12/12	1	5
TIERKUNDE (MU/KL/IN)	MU/KL/IN	14/10/12	0	0
WETTERVORHERSAGE (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	10/12/12	0	0
WILDNISLEBEN (IN/FF/GE)	IN/FF/GE	12/9/13	2	4

WISSENSTALENTE	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
ALCHIMIE (MU/KL/FF)	MU/KL/FF	14/10/9	-4	-4
ALTE SPRACHEN (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	10/10/12	-2	-2
GEOGRAPHIE (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	10/10/12	1	1
GESCHICHTSWISSEN (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	10/10/12	0	0
GÖTTER UND KULTE (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	10/12/11	1	1
KRIEGSKUNST (MU/KL/CH)	MU/KL/CH	14/10/11	2	9
LESEN UND SCHRREIBEN (KL/KL/FF)	KL/KL/FF	10/10/9	0	0
MAGIEKUNDE (KL/KL/FF)	KL/KL/FF	10/10/9	-2	-2
MECHANIK (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	10/10/12	2	7
RECHNEN (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	10/10/12	2	3
RECHTSKUNDE (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	10/12/11	0	0
SPRACHEN KENNEN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	10/12/11	1	3
STAATSKUNST (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	10/12/11	-3	0
STERNKUNDE (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	10/10/12	-2	-2

HANDWERK	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
ÄBRICHTEN (MU/IN/CH)	MU/IN/CH	14/12/11	-3	-3
BOOTE FAHREN (FF/GE/KK)	FF/GE/KK	9/13/15	-1	0
FAHRZEUG LENKEN (IN/CH/FF)	IN/CH/FF	12/11/9	1	4
FALSCHSPIEL (MU/CH/FF)	MU/CH/FF	14/11/9	3	4
HEILKUNDE GIFT (MU/KL/IN)	MU/KL/IN	14/10/12	0	2
HEILKUNDE KRANKHEIT (MU/KL/CH)	MU/KL/CH	14/10/11	-1	-1
HEILKUNDE SEELE (IN/CH/CH)	IN/CH/CH	12/11/11	-3	-3
HEILKUNDE WUNDEN (KL/CH/FF)	KL/CH/FF	10/11/9	3	10
HOLZBEARBEITUNG (KL/FF/KK)	KL/FF/KK	10/9/15	1	1
KOCHEN (IN/KL/FF)	IN/KL/FF	12/10/9	1	2
LEDERARBEITEN (KL/FF/FF)	KL/FF/FF	10/9/9	1	4
MALEN UND ZEICHNEN (KL/IN/FF)	KL/IN/FF	10/12/9	0	0
MUSIZIEREN (KL/IN/FF)	KL/IN/FF	10/12/9	1	1
SCHNEIDERN (KL/FF/FF)	KL/FF/FF	10/9/9	1	1
SCHLÖSSER KNACKEN (IN/FF/FF)	IN/FF/FF	12/9/9	1	3
SINGEN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	10/12/11	0	0
TASCHENDIEBSTAHL (MU/IN/FF)	MU/IN/FF	14/12/9	0	0
TÖPFERN (KL/FF/FF)	KL/FF/FF	10/9/9	-2	-2

INTUITIVE BEGABUNG	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
GEFAHREINSTINCT (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	10/12/12	1	7
GLÜCKSSPIEL (MU/IN/IN)	MU/IN/IN	14/12/12	3	4
PROPHETIEEN (IN/IN/CH)	IN/IN/CH	12/12/11	-3	-3
SINNENSCHÄRFE (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	10/12/12	1	5
STIMMEN IMITIEREN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	10/12/11	0	0