

Najescha Zelezny

Ann



GröBe	184 Finger
Geburtstag	26 Phex
Vermögen	102487 Dukaten, 2 Silbertaler, 5 Kupfermünzen
Stufe	7
Äbenteuerpunkte	2635
Magieresistenz	5
Lebensenergie	50
FernkampfWaffe	Guter KurzBogen 1W+5
FernkampfBasiswert	9
Waffe (Vergleichswert)	DoppelKhunchomer (10/3)
Trefferpunkte	1W+6 KK +15
Ättacke (mit Waffe und Behinderung)	8 (10)
Parade (mit Waffe und Behinderung)	8 (10)
Helm	ohne Helm
Rüstung 1	WinterKleidung RS 2 BE 2
Rüstung 2	Gambeson RS 2 BE 2
Rüstung 3	Fellumhang RS 1 BE 0
Ärme / Beine	keine RS 0 BE 0
Rüstungsschutz	5
Behinderung (-Waffenbehinderung)	4 (-2)
Äusweichen	9
Initiative	13
Tabletop Felder	6

Positive Eigenschaft	Kurz	Wert	Negative Eigenschaft	Kurz	Wert
Mut	MU	13	Goldgier	GG	3
Klugheit	KL	12	Totenangst	TA	3
Intuition	IN	13	Höhenangst	HA	3
Charisma	CH	13	Jähzorn	JZ	3
Gewandtheit	GE	13	ÄberglauBe	ÄG	3
Fingerfertigkeit	FF	10	Raumangst	RA	2
Körperkraft	KK	12	Neugier	NG	6

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 Würfeln	Initial	Wert
Raufen	ÄT 3 PA 2		4	5
Boxen	ÄT 1 PA 2		3	3
Hruruzat	ÄT -4 PA -3		-5	-7
Ringen	ÄT 1 PA 1		2	2
Äxte und Beile	ÄT 1 PA 0		1	1
Dolche	ÄT 5 PA 2		3	7
Infanterie Waffen	ÄT 3 PA 2		5	5
Linkshändig	ÄT 2 PA 1		3	3
Kettenwaffen	ÄT 0 PA 1		1	1
Peitsche	ÄT 0 PA 0		0	0
Scharfe HiebWaffen	ÄT 3 PA 3		4	6
Schwerter	ÄT 2 PA 2		4	4
Speere und Stäbe	ÄT 3 PA 3		3	6
StichWaffen	ÄT 3 PA 1		1	4
Stumpfe HiebWaffen	ÄT 3 PA 2		3	5
ZweiHänder	ÄT 1 PA 4		4	5
LANZENREITEN	ÄT 0 PA 3		3	3
SchussWaffen	ÄT 0 PA 0		3	4
WurfWaffen	ÄT 0 PA 0		3	5
Schleuder	ÄT 0 PA 0		0	3

KÖRPERLICHE TALENTE	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
AKROBATIK (MU/GE/KK)	MU/GE/KK	13/13/12	-1	0
FLIEGEN (MU/KL/GE)	MU/KL/GE	13/12/13	-2	-3
GAUKELEIEN (CH/FF/GE)	CH/FF/GE	13/10/13	-1	0
KLETTERN (MU/GE/KK)	MU/GE/KK	13/13/12	1	6
KÖRPERBEHERRSCHUNG (MU/IN/GE)	MU/IN/GE	13/13/13	3	7
REITEN (CH/GE/KK)	CH/GE/KK	13/13/12	1	6
SCHLEICHEN (MU/IN/GE)	MU/IN/GE	13/13/13	1	7
SCHWIMMEN (MU/GE/KK)	MU/GE/KK	13/13/12	1	6
SELBSTBEHERRSCHUNG (MU/KK/KK)	MU/KK/KK	13/12/12	3	5
SICH VERSTECKEN (MU/IN/GE)	MU/IN/GE	13/13/13	1	6
TANZEN (CH/GE/GE)	CH/GE/GE	13/13/13	0	0
ZECHEN (KL/IN/KK)	KL/IN/KK	12/13/12	4	5

GESELLSCHAFT	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
BEKEHREN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	12/13/13	-3	2
BETÖREN (IN/CH/CH)	IN/CH/CH	13/13/13	1	1
ETIKETTE (KL/CH/GE)	KL/CH/GE	12/13/13	0	1
FEILSCHEN (MU/KL/CH)	MU/KL/CH	13/12/13	2	3
GASSENWISSEN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	12/13/13	1	3
LEHREN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	12/13/13	0	0
LÜGEN (MU/IN/CH)	MU/IN/CH	13/13/13	3	5
MENSCHENKENNTNIS (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	12/13/13	1	6
SCHÄTZEN (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	12/13/13	1	6
SICH VERKLEIDEN (MU/FF/GE)	MU/FF/GE	13/10/13	2	6

NATUR	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
FÄHRTENSUCHE (KL/IN/GE)	KL/IN/GE	12/13/13	-2	5
FALLENSTELLEN (KL/FF/KK)	KL/FF/KK	12/10/12	-3	4
FESSELN (FF/GE/KK)	FF/GE/KK	10/13/12	1	4
FISCHEN (IN/FF/KK)	IN/FF/KK	13/10/12	-1	5
PFLANZENKUNDE (KL/IN/FF)	KL/IN/FF	12/13/10	-3	5
ORIENTIERUNG (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	12/13/13	1	6
TIERKUNDE (MU/KL/IN)	MU/KL/IN	13/12/13	0	6
WETTERVORHERSAGE (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	12/13/13	0	5
WILDNISLEBEN (IN/FF/GE)	IN/FF/GE	13/10/13	2	7

WISSENSTALENTE	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
ALCHIMIE (MU/KL/FF)	MU/KL/FF	13/12/10	-4	-5
ÄLTE SPRACHEN (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	12/12/13	-2	-1
GEOGRAPHIE (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	12/12/13	1	1
GESCHICHTSWISSEN (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	12/12/13	0	2
GÖTTER UND KULTE (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	12/13/13	1	7
KRIEGSKUNST (MU/KL/CH)	MU/KL/CH	13/12/13	2	6
LESEN UND SCHRÉIBEN (KL/KL/FF)	KL/KL/FF	12/12/10	0	3
MAGIEKUNDE (KL/KL/FF)	KL/KL/FF	12/12/10	-2	-1
MECHANIK (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	12/12/13	2	4
RECHNEN (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	12/12/13	2	4
RECHTSKUNDE (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	12/13/13	0	0
SPRACHEN KENNEN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	12/13/13	1	1
STAATSKUNST (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	12/13/13	-3	-1
STERNKUNDE (KL/KL/IN)	KL/KL/IN	12/12/13	-2	0

HANDWERK	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
ÄBRICHTEN (MU/IN/CH)	MU/IN/CH	13/13/13	-3	2
BOOTE FAHREN (FF/GE/KK)	FF/GE/KK	10/13/12	-1	4
FAHRZEUG LENKEN (IN/CH/FF)	IN/CH/FF	13/13/10	1	3
FALSCHSPIEL (MU/CH/FF)	MU/CH/FF	13/13/10	3	4
HEILKUNDE GIFT (MU/KL/IN)	MU/KL/IN	13/12/13	0	0
HEILKUNDE KRANKHEIT (MU/KL/CH)	MU/KL/CH	13/12/13	-1	2
HEILKUNDE SEELE (IN/CH/CH)	IN/CH/CH	13/13/13	-3	-3
HEILKUNDE WUNDEN (KL/CH/FF)	KL/CH/FF	12/13/10	3	4
HOLZBEARBEITUNG (KL/FF/KK)	KL/FF/KK	12/10/12	1	5
KOCHEN (IN/KL/FF)	IN/KL/FF	13/12/10	1	5
LEDERARBEITEN (KL/FF/FF)	KL/FF/FF	12/10/10	1	5
MALEN UND ZEICHNEN (KL/IN/FF)	KL/IN/FF	12/13/10	0	1
MUSIZIEREN (KL/IN/FF)	KL/IN/FF	12/13/10	1	1
SCHNEIDERN (KL/FF/FF)	KL/FF/FF	12/10/10	1	4
SCHLÖSSER KNACKEN (IN/FF/FF)	IN/FF/FF	13/10/10	1	2
SINGEN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	12/13/13	0	0
TASCHENDIEBSTAHL (MU/IN/FF)	MU/IN/FF	13/13/10	0	2
TÖPFERN (KL/FF/FF)	KL/FF/FF	12/10/10	-2	-2

INTUITIVE BEGABUNG	BEDINGUNG	Zu WÜFELN	Initial	Wert
GEFAHREINSTINCT (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	12/13/13	1	6
GLÜCKSSPIEL (MU/IN/IN)	MU/IN/IN	13/13/13	3	5
PROPHETIEEN (IN/IN/CH)	IN/IN/CH	13/13/13	-3	1
SINNENSCHÄRFE (KL/IN/IN)	KL/IN/IN	12/13/13	1	6
STIMMEN IMITIEREN (KL/IN/CH)	KL/IN/CH	12/13/13	0	3