

Dalino Manusch,												Nordmensch, fahrendes Volk					Dieb			
Kr (absolut) 75	Ges (absolut) 97	Schn (absolut) 95	Kons (absolut) 89	Int 94	Mt 67	Rv 56	Au 7	St 91	Stand 5	Sym (normal) 44	Sb (normal) 55	Abst	Zyn	nBel						
(relativ) 61	Faktor: 85	(relativ) 91	Faktor: 79	mag. Präsenz: 5			Zb: 5		Narben:		(variiert)	(variiert)	Sb-Basis: 45							
LP: Basis 39													KP-Max: mag regen.							
KP: Maximum 59													Basis: 23	KEH: 7						
Rechts:	Arm	Toleranz: 13	Schaden:	WM:	Hand	Toleranz: 7	Schaden:	WM:	Bein	Toleranz: 20	Schaden:	WM:	Fuß	Toleranz: 10	Schaden:	WM:	Hals/ Kopf	Toleranz: 10		
Links:	Arm	Toleranz: 13	Schaden:	WM:	Hand	Toleranz: 7	Schaden:	WM:	Bein	Toleranz: 20	Schaden:	WM:	Fuß	Toleranz: 10	Schaden:	WM:	Schaden:	WM:		
B-M	B-L	B-S	phk Res	lum Res	tem Res	phs Res	men Res	Figur: -3												
9	22	43	58	60	61	60	61	Größe: 176 cm												
Gep-Abzug	Durchschn.	Gep-Abzug	Durchschn.	Gep-Abzug	Durchschn.	Basis	Basis	Basis	Basis	Basis	Gewicht: 66,6 kg									
						46	48	49	48	49	Marschgepäck: 9 kg									
Datum:											KFS	AFS	Geb.dat.:				Ausgestoßener			
AEP:											3250	4250								

Kampf, Rüstung & Waffen

Abwehr: Basis (48) 57	mit Vert-Waffen:		IWB: 6 (Initiativ-Basiswert)	RAB: 11 (Reflex-Abwehr-Basis)	TFK: 0 (Treffer-Flächen-Korr.)	HGW: Basis (64) 130	RBF: 1,029 (Rüst.-Behind.-Faktor)										
Rüstungsteile:	RS (Rumpf)	RS-Kopf	RS-Hals	Arm Rs / -EW	Bein Rs / -EW	±KP	Gewicht	Gep.-Gew.	- B-M	- B-L	- B-S	EW-Abz.	GMR				
(Standard-Version)	ILR 3															1	
(Version 2)																	
(Version 3)																	

LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM	Gew.[kg]	Waffe (KS, Technik)	EW	Mod EW	Max- Schaden	Bonus	GW-Z	GW-A	Mod GW-A	IW	Dom.	
autom.	ungelernte Kampftechnik	18			Ringen	29		1W6+1W7			14		20	73	
	(KS = 13) Ringen [SF]	29			Dolch	52		1W9	2	17	12		28	78	
	(WS: 27 Nb: 9) Werfen [BF]	20			Wurfmesser	53		1W8	1	27	20		26		
	Dolch	31													
	Stichwaffen	21													
	Wurfmesser	33													
	Parierwaffe 1:							Max KS:	EH:	ZH:	Min GW(A):	EH:	ZH:		
	Parierwaffe 2:							Max KS:	EH:	ZH:	Min GW(A):	EH:	ZH:		
	Schild:							Max KS / AW:			Strukt.-Sch.:				
LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM	LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM	LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM	LE	Waffen- / Kampffert.	EW	RKM

Fertigkeiten, allgemein

LE	Fertigkeit	EW(SF)	EW (SF+BF)	RKM	LE	Fertigkeit	EW(SF)	EW (SF+BF)	RKM	LE	Fertigkeit	EW(SF)	EW (SF+BF)	RKM
autom.	Wahrnehmung (Basis 12)		18		xx	(Bewegungsf.) Bewegen [BF]	29			xx	(allg. Abent.F.) Heimlichkeit [BF]	19		
	(Sprachen)					[Bewegen] Laufen	38	67			[Heiml.] Beschatten	13	32	
	Sin	41	70			[Bewegen] Springen	32	61			[Heiml.] Tarnen	13	32	
xx	Raj [BF]	29				[Bewegen] Balancieren	22	51			[Überl.t.] Orientierungsvermögen	29	62	
	Südmorekisch	3	37		xx	Landfahrzeuge lenken [BF]	37				[Überlebenst.] Spurenlesen	20	53	
xx	Morekisch [BF]	34				[Heiml.]Schleichen	20	39			[Diebest. / Bootsf / Üt.]Knotenkunde	29	62	
		34	49		xx	Klettern [BF]	43				[Menschk.] Überzeugungskraft	14	25	
xx	[BF]	15			xx	Reiten [BF]	50				[Darstellung.] Verkleiden	19	19	
					xx	Hindernislaufen [KF]	51				Gassenwissen	24	35	
						Pferde reiten	95			xx	Menschenkenntniss [BF]	11		
						Pferdewagen lenken	82				Überlebenstechnik [BF]	33		
											Stehlen	18	35	
										xx	Schlösser öffnen	19	36	
											Diebestechen [BF]	17		
											Erste Hilfe	27	38	
xx	Naturwissenschaft [BF]	19				(Handwerk)					Allgemeine Heilkunde	38	11	
	Tierkunde (Pferde)	45	45			Schnitzen	30	30			(Mus. Fert.) [Musik] Singen	21	21	
xx	Sagenkunde [BF]	37									tanzen	38	38	
	Handelskunde	26	26			(Trainingsfertigkeiten)				xx				
						<i>Nachtsicht</i>					[Werfen] Jonglieren	0	20	
						<i>Lügen erkennen</i>					[Bewegen] Akrobatik	27	56	

