

Lalita Assandih						Schwarznixen, Huranda						Gauklerin						
Kr	Ges	Schn	Kons	Int	Mt	Rv	Au	St	Stand	Sym	Sb	Abst	Zyn	nBel				
(absolut)	(absolut)	(absolut)	(absolut)							(normal)	(normal)							
78	109	117	76	91	31	63	96	124	35	54	47							
(relativ)	Faktor:	(relativ)	Faktor:	(relativ)	Faktor:	(relativ)	Faktor:	mag. Präsenz:	Zb:	Narben:	(variiert)	(variiert)	Sb-Basis:					
96		99		94		72		5	8				37					
LP:	Basis									KP-Max:								
	34									mag regen.								
KP:	Maximum												Basis:	KEH:				
	48												20	6				
Rechts:	Arm	Toleranz:	Schaden:	WM:	Hand	Toleranz:	Schaden:	WM:	Bein	Toleranz:	Schaden:	WM:	Fuß	Toleranz:	Schaden:	WM:	Hals/Kopf	Toleranz:
		11				6				17				8				8
Links:	Arm	Toleranz:	Schaden:	WM:	Hand	Toleranz:	Schaden:	WM:	Bein	Toleranz:	Schaden:	WM:	Fuß	Toleranz:	Schaden:	WM:	Hals/Kopf	WM:
		11				6				17				8				
B-M	B-L	B-S	phk Res	lum Res	tem Res	phs Res	men Res	Figur: -4										
8	24	46	58	58	58	55	57	Größe: 168 cm										
Gep-Abzug	Durchschn.	Gep-Abzug	Durchschn.	Gep-Abzug	Durchschn.	Basis	Basis	Basis	Basis	Basis	Gewicht: 60,1 kg							
						46	46	46	43	45								
Datum:								KFS	AFS	Marschgepäck: 10 kg								
AEP:								2000	5500	Geb.dat.:								

Kampf, Rüstung & Waffen

Abwehr:	Basis	53	mit Vert-Waffen:	IWB: 6	RAB: 4	TFK: 2	HGW: 104	Basis	104	RBF: 1,006						
	(46)			(Initiativ-Basiswert)	(Reflex-Abwehr-Basis)	(Treffer-Flächen-Korr.)		(72)		(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)				2					-2							
(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	17			Ringen	32		1W6+1W7			13		19	80
	(KS = 13) Ringen [SF]	32			Dolch	35		1W10		18	11		17	81
	(WS: 29 Nb: 9,66) Werfen [BF]	26			Wurfmesser	65		1W9	2	29	19		25	
	Wurfmesser	39												
	Stichwaffen	15												
	Dolch	20												
					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.:			

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]	20			xx	(allg. Abent.F.) Heimlichkeit [BF]	24		
	(Sprachen)					[Bewegen] Laufen	39	59			[Heiml.] Beschatten	0	24	
		sun	44	73		[Bewegen] Springen	34	54			[Heiml.] Tarnen	0	24	
xx	Hurandas [BF]	29				[Bewegen] Balancieren	24	44			[Überl.t.] Orientierungsvermögen	28	28	
	Heonisch	18	41	xx		Reiten [BF]	42				[Überlebenst.] Spurenlesen	15	15	
xx	Heonisch [BF]	23				[Heiml.] Schleichen	15	39			[Diebest. / Boots / UT.] Knotenkunde	29	29	
		34	49	xx		Klettern [BF]	42				[Menschk..] Überzeugungskraft	14	29	
xx		[BF]	15		xx	Bewegen im Wasser [BF]	47				[Darstellung.] Verkleiden	19	19	
						Paddeln	67	67			Gassen wissen	19	34	
											Allgemeine Heilkunde [BF]	23		
											Nixenkenntnis [BF]	15		
						(Handwerk)					massieren	47	70	
					xx	Landwirtschaft [BF]	35							
						Feldbau	35	70						
	(Wissen)				xx	Leder bearbeiten [BF]	33							
xx	Pflanzenkunde [BF]	28				Fischen [BF]	38				(Mus. Fert.) [Musik] Singen	55	90	
	Sagenk. (Küstennixen)	32	32			Lebensmittel verarbeiten [BF]	28				Musik [BF]	35		
						kochen	33	61			Laute	40	75	
						Nähen	35	35			Tanzen	51	51	
	(Trainingsfertigkeiten)										verführen	53	68	
											[Werfen] Jonglieren	17	43	
						Wasser atmen					[Bewegen] Akrobatik	22	42	

