

Eigenschaften

Ni Tai **Waldelf aus KiJa** **Gossenelf, Gaukler**

Kr (absolut) 55	Ges (absolut) 118	Schn (absolut) 113	Kons (absolut) 99	Int 85	Mt 78	Rv 57	Au 52	St 98	Stand 62	Sym (normal) 45	Sb (normal) 40	Abst	Zyn	nBel
(relativ) 100	Faktor: 96	(relativ) 81	Faktor: 99		mag. Präsenz: 5	Zb: 8	Narben:			(variiert)	(variiert)	Sb-Basis: 30		

LP: Basis 31												KP-Max: mag regen.							
KP: Maximum 64																Basis: 25	KEH: 8		
Rechts:	Arm	Toleranz: 10	Schaden:	WM:	Hand	Toleranz: 5	Schaden:	WM:	Bein	Toleranz: 16	Schaden:	WM:	Fuß	Toleranz: 8	Schaden:	WM:	Hals/ Kopf	Toleranz: 8	
Links:	Arm	Toleranz: 10	Schaden:	WM:	Hand	Toleranz: 5	Schaden:	WM:	Bein	Toleranz: 16	Schaden:	WM:	Fuß	Toleranz: 8	Schaden:	WM:	Kopf	WM:	

B-M	B-L	B-S	phk Res	lum Res	tem Res	phs Res	men Res	Figur: -4	Sein Auftritt ist absolut fesselnd
9	23	44	63	62	61	63	61	Größe: 133 cm	
Gep-Abzug	Durchschn.	Gep-Abzug	Durchschn.	Gep-Abzug	Durchschn.	Gep-Abzug	Durchschn.	Gewicht: 33,6 kg	
			Basis	Basis	Basis	Basis	Basis		
			51	50	49	51	49		
Datum:								Marschgepäck: 7 kg	
AEP:								Geb.dat.:	
								3750	3750

Kampf, Rüstung & Waffen

Abwehr: Basis (56) 65	mit Vert-Waffen:	IWB: 6 (Initiativ-Basiswert)	RAB: 15 (Reflex-Abwehr-Basis)	TFK: 7 (Treffer-Flächen-Korr.)	HGW: 79 Basis (49)	RBF: 1,174 (Rüst.-Behind.-Faktor)
Rüstungsteile:						
(Standard-Version)	TR	RS (Rumpf)	RS-Kopf	RS-Hals	Arm Rs / -EW	Bein Rs / -EW
(Version 2)		2				± KP -2
(Version 3)						
						Gewicht
						Gep.-Gew.
						- B-M
						- B-L
						- B-S
						EW-Abz.
						GMR

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.	ungerlernte Kampftechnik	18													
	(KS = 10) Ringen [SF]	30			Ringen	30		1W9			11		17	76	
	(WS: 27 Nb: 9) Werfen [BF]	30			Dolch	55		1W8	2	16	11		17	81	
					Wurfmesser	69		1W7	2	27	18		24		
	Dolch	34													
	Stichwaffen	21													
	Wurfmesser	39													
					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]	20			xx	(allg. Abent.F.) Heimlichkeit [BF]	43		
	(Sprachen)					[Bewegen] Laufen	41	61			[Heiml.] Beschatten	0	43	
	Ki Ja Me	46	75			[Bewegen] Springen	32	52			[Heiml.] Tarnen	15	58	
xx	Ta [BF]	29				[Bewegen] Balancieren	33	53			[Überl.t.] Orientierungsvermögen	27	27	
	Kiten	31	52	xx							[Überlebenst.] Spurenlesen	14	14	
xx	Ki [BF]	21				[Heiml.] Schleichen	21	64			[Diebest. / Boots / UT.] Knotenkunde	29	42	
		34	49	xx							[Menschk.] Überzeugungskraft	13	29	
xx	[BF]	15				Fassaden klettern	26	80			[Darstellung.] Verkleiden	19	45	
						Baum klettern	26	80			[Menschk.] Gassenwissen	17	33	
					xx	Bewegen im Wasser [BF]	39				Erste Hilfe	38	38	
						(Handwerk)				xx	Menschenkenntnis [BF]	16		
										xx	Diebestechen [BF]	13		
											stehlen	21	34	
											Einschätzen	6	22	
	(Wissen)										Glücksspiel	6	22	
xx	Sagenkunde [BF]	20												
										xx	(Mus. Fert.) [Musik] Singen	38	64	
										xx	Musik [BF]	26		
										xx	Darstellung [BF]	26		
											Schauspielerei	30	56	
											Rhetorik	23	Var.	
											[Werfen] Jonglieren	37	67	
											[Bewegen] Akrobatik	37	47	
						<i>Musische Begabung</i>								

