



Farûn (Fuchsmensch)

leichter Krieger, Waffenkämpfer, Messerkampf, Stangenwaffen, Assassine, Jäger, arkaner Laie

<u>Körper</u>	<u>Ver.</u>	<u>Erf.</u>	<u>Wert</u>	<u>Seele</u>	<u>Ver.</u>	<u>Wert</u>	<u>in Worten</u>
Gewandtheit (GE)	18	1	19/17	Sanftmut	20	17	nüchtern
Widerstand (WI)	17	_____	_____	Frohsinn	20	18	zuversichtlich
Ausdauer (AU)	18	_____	_____	Skrupellosigkeit	0	3	nüchtern
Kraft (KR)	17	1	18	Schuld	0	0	unschuldig
Menschenkraft (MeKR)			18	Leid	0	2	erduldend (Gram)

<u>Geist</u>	<u>Ver.</u>	<u>Erf.</u>	<u>Wert</u>	<u>Sinne</u>	<u>Ver.</u>	<u>Erf.</u>	<u>Wert</u>
Konzentration (KO)	19	_____	_____	Riechen (RI)	14	_____	_____
Weisheit (WE)	17	_____	_____	Hören (HÖ)	17	_____	_____
Tapferkeit (TA)	17	1	18	Sehen (SE)	16	_____	_____
Charisma (CH)	15	1	16	Intelligenz (IN)	17	_____	_____

<u>Arkane Attribute</u>	<u>Wert</u>
Arkane Verständnis (ArVE)	17
Arkane Stärke (ArSt)	4
Arkane Konzentration (ArKO)	23
Arkane Weisheit (ArWE)	21
Arkane Tapferkeit (ArTA)	22
Arkane Energie (ArEn) 18 :	_____

<u>Körperliche Attribute</u>	
Lebensenergie (LeEn) 36 :	_____
Schaden:	_____
Schmerzresistenz (SRe) 3 :	_____
GE mit/ohne Rüstung (auch oben eintragen)	19/17
Wanderausdauer (WAU) _____:	_____
Kampfausdauer (KAU) _____:	_____

<u>Schicksal</u>	
Gilde	Dämmerzahn
Berufe	leichter Krieger, Jäger, Assassine
Volk	Farûn (Fuchsmensch)
Größenklasse (GrK)	1
Geschlecht	männlich
Alter	_____
Aussehen:	_____
Glück	5
Pech	3
Rang	_____
Ansehen	_____
Einkommen/Jahr	_____

<u>Vermögen</u>	
Goldmünzen (GM)	_____
Silbermünzen (SM)	_____
Kupfermünzen (KM)	_____

<u>Fertigkeiten</u>	<u>FeW</u>
<u>Arkane Fertigkeit</u>	4
<u>Nahkampf</u>	9
Waffenkampf, Messer & Dolche, Stangenwaffen	
Jagen	6
Fährten suchen (Sehen/Riechen)	6
Meucheln	8
Akrobatik	8
Schlösser knacken	8
Pirschen	8

Geforderte Veranlagungen: GE 18, WI/AU/KR 12, KO 18, WE 12, TA 16, CH 10, RI 12, HÖ/SE/IN 16

Schicksalshafte Veranlagungen: KR/KO/WE/TA+1 CH/HÖ/IN+1

Geburtstag: April (AU+2)

<u>Körperzone</u>	<u>Rüstung</u>	<u>Wucht</u>	<u>Schärfe</u>	<u>Dichte</u>	<u>RP / Bemerkungen / Verletzungen</u>
1: rechter Arm					
2: linker Arm	Lederpanzer	6	4	17	1 RP
3: rechtes Bein					
4: linkes Bein					
5-7: Rumpf	Lederpanzer	6	4		3 RP
		<u>5: Unterleib</u>		17	
		<u>6: Bauch</u>		17	
		<u>7: Brust</u>		17	
8: Kopf					
<u>Schutz der Haut:</u> 3 (1) <u>Zähigkeit:</u> 8 <u>Summe RP:</u> 4 <u>RM:</u> 1					
<u>Standfestigkeit:</u> 18 / 36 (1fach/2fach)					

<u>Nahkampfwaffe</u>	<u>NaAT</u>	<u>NaPA</u>	<u>Wucht / Schärfe</u>		<u>Länge</u>	<u>Festig.</u>	<u>m.WU</u>	<u>Bemerkungen</u>
<u>Basiswerte</u>	18	18						= GE(RM)/2 + FEW Nahkampf
<u>Zurückweichen</u>	NaPa+	9	(+GE(RM)/2)					vor Paraden entscheiden
<u>Ausweichen</u>		8						als erste Parade ausführen
<u>Wurfspeer (B)</u>	19	20	10	/ 9	16	9(6)	20	+1/+2, Hartkupfer
- Sturmattacke (B)	14	/	15	/ 14	16			
- einhändig	16	/	6	/ 6	14			-2/entf.
<u>Dolch</u>	22	19	4	/ 3	11	6	8	+4/+1, Hartkupfer
- Stoß	17	/	4	/ 5				
<u>Dolch</u>	22	19	4	/ 3	11	6	8	+4/+1, Hartkupfer
- Stoß	17	/	4	/ 5				
<u>Klauenhand</u>	23	23	6	/ 3	10			+5/+5
<u>Maul</u>	18	/	12	/ 12	entf.	/	/	±0/entf.
<u>Ringel</u>	18	18	12/16 / entf.					±0/±0
<u>Klauenfuß</u>	18	/	6	/ 3	6			+5/+5, in Fuchsgestalt
				/				
				/				
				/				
<b>Schild:</b> klein, Leder		28	Schutz Wucht/Schärfe: 3 / 3					+10
Schildenergie 100 :								

<u>Wurfwaffe</u>	<u>WuAT</u>	<u>+KO/2</u>	<u>Wucht / Schärfe</u>		<u>Weite</u>	<u>Festig.</u>	<u>Bemerkungen</u>
Basiswert	8						= SE/2 + FEW Wurfkampf
Dolch	10	+10	4	/ 5	12m	5	AT +2, Hartkupfer
Wurfspeer	14	+10	10	/ 9	60m		AT +6, Hartkupfer
				/			

<u>Schusswaffe</u>	<u>ScAT</u>	<u>+KO/2</u>	<u>Wucht / Schärfe</u>		<u>Weite</u>	<u>Festig.</u>	<u>Bemerkungen</u>
Basiswert	8						= SE/2 + FEW Schusskampf
				/			
				/			