



# FERTIGKEITEN

## KÖRPERBEHERR.

- Athletik
- Akrobatik
- Heimlichkeit
- Klettern
- Schwimmen
- Fliegen


## EMPATHIE

- Emotionen erkennen
- Entlarven
- Wesen erkennen


## NAHKAMPF

- Handgemenge
- Messer
- Hieb Waffen
- Schlagwaffen
- Schwerter
- Schilde
- Kettenwaffen
- Stangenwaffen


## HANDWERK

- Alchemie
- Faserbearbeitung
- Holzverarbeitung
- Kochen
- Lederverarbeitung
- Mechanik
- Metallverarbeitung
- Textilverarbeitung
- Musizieren
- Steinverarbeitung
- Grafik
- Keramikverarbeitung
- Glasverarbeitung


## MANIPULATION

- Pädagogik
- Beeinflussen
- Führen
- Schauspielern
- Verhandeln


## FERNKAMPF

- Wurfwaffen
- Schleuderwaffen
- Schusswaffen
- Zugwaffen
- Geschütze


## NATURKUNDE

- Ethnologie
- Zoologie
- Botanik
- Geologie
- Astronomie
- Meteorologie
- Geographie


## MEDIZIN

- Chirurgie
- innere Medizin
- Psychiatrie
- Orthopädie


## WISSENSCHAFT

- Physik
- Chemie
- Mathematik
- Baukunst
- Kriegskunst


## STEUERN

- Tiere
- Landfahrzeuge
- Luffahrzeuge
- Wasserfahrzeuge
- Unterwasserfahrz.


## KULTURWISSEN

- Gebäude
- Heraldik
- Literatur
- Geschichte
- Staatskunst
- Theologie
- Linguistik


## WAHRNEHMUNG

- Hören
- Riechen/Schmecken
- Sehen
- Tasten
- Orientieren


G

T

I

A

Z

S

E

K

M

30

Q

# KAMPFBLATT

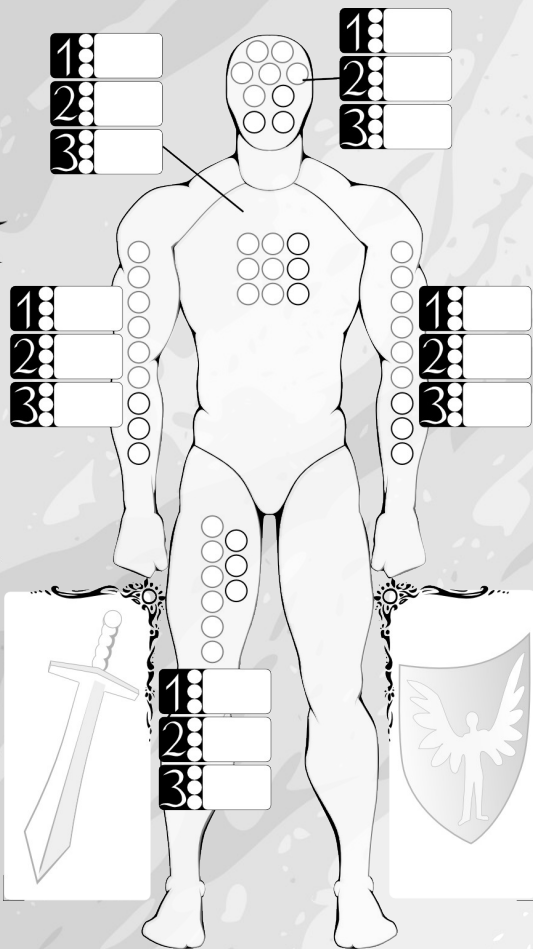


Standfestigkeit  
(ST + 1 je volle kg Gewicht)

## BEHINDERUNG

ST kg	1,5 x ST kg	2 x ST kg	2,5 x ST kg	3 x ST kg	3,5 x ST kg	4 x ST kg
bis <input type="text"/>	bis <input type="text"/>	bis <input type="text"/>	bis <input type="text"/>	bis <input type="text"/>	bis <input type="text"/>	bis <input type="text"/>
	GE/SN -1	GE/SN -2	GE/SN -3	GE/SN -4	GE/SN -5	GE/SN -6

## KLEIDUNG / RÜSTUNG



Gew.	Rüstungsteil	R	K	T	R	L	B
<input type="text"/>		<input type="text"/>	0	0	0	0	0
<input type="text"/>		000	0	0	0	0	0
<input type="text"/>		<input type="text"/>	0	0	0	0	0
<input type="text"/>		000	0	0	0	0	0
<input type="text"/>		<input type="text"/>	0	0	0	0	0
<input type="text"/>		000	0	0	0	0	0
<input type="text"/>		<input type="text"/>	0	0	0	0	0
<input type="text"/>		000	0	0	0	0	0
<input type="text"/>		<input type="text"/>	0	0	0	0	0
<input type="text"/>		000	0	0	0	0	0
<input type="text"/>		<input type="text"/>	0	0	0	0	0
<input type="text"/>		000	0	0	0	0	0
<input type="text"/>		<input type="text"/>	0	0	0	0	0
<input type="text"/>		000	0	0	0	0	0
<input type="text"/>		<input type="text"/>	0	0	0	0	0
<input type="text"/>		000	0	0	0	0	0

<input type="text"/>	Gesamtgewicht Rüstung A	<input type="text"/>	Gesamtgewicht Rüstung B
+		+	
<input type="text"/>	Gesamtgewicht Waffen A	<input type="text"/>	Gesamtgewicht Waffen B
=		=	
<input type="text"/>	Gesamtgewicht A	<input type="text"/>	Gesamtgewicht B

## REGENERATIONSMONITOR

Zone	Erleichterung	Erfolge
Kopf		
Torso		
R. Arm		
L. Arm		
Beine		

## NAHKAMPFWAFFEN

DistK.	Hand	Deck	Waffe	Schärfe	mST	WW	Gew.

DistK.	Hand	Deck	Waffe	Schärfe	mST	WW	Gew.

DistK.	Hand	Deck	Waffe	Schärfe	mST	WW	Gew.

DistK.	Hand	Deck	Waffe	Schärfe	mST	WW	Gew.

## FERNKAMPFWAFFEN

Gen	Hand	RW	Waffe	Schärfe	mST	WW	Gew.

Gen	Hand	RW	Waffe	Schärfe	mST	WW	Gew.

Gen	Hand	RW	Waffe	Schärfe	mST	WW	Gew.

NK - Manöver	Stufe	Dauer	GS	Wucht
Hieb		6	6	ST + WW
Stich		5	7	ST
Block		4	6	ST + WW
Wegschlagen		5	7	ST + WW
Ausweichen		5	6	
Wegzucken		1	7	

Basismanöver - Aufwertungen			
Stufe	Kosten	Training	Talent
1	20 EP	20 h	5
GS -1			
2	40 EP	40 h	10
Wucht			
3	60 EP	60 h	15
Dauer -1			

FK - Manöver	Stufe	Dauer	GS	Wucht
Wurf		6	7	ST + WW
Schuss		7	7	ST
Bogenschuss		8	7	ST + WW

BW - Manöver	Dauer	GS
Schritt vor	2	
Schritt zurück	3	
Umdrehen	1	
Sprinten	Min. 5	
Sturmangriff	Min. 5	+1
Rammen	Min. 5	6

Er - Manöver	Stufe	Dauer	GS	Wucht