

CHARAKTERBLATT FÜR DAS PREVIEWREGELWERK

Name des Wanderers _____
 Volk _____
 Grösse _____ Gewicht _____
 Alter _____ Geschlecht _____
 Augen _____ Haare _____
 SEITE 22 - SCHRITTE 1 & 2



DAS VERMÄCHTNIS DER DRACHEN

LEBEN & N'JAR

SEITE 23 - SCHRITT 5 & 6

Lebenskraft
 (4 x KO) + (2 x ST)

Regeneration je Tag: KO/2, mind. 1

N'Jaran
 (NJ x 10)

Wallung

Rückgang je Tag: NJ

Mag. Widerstand + | - | + | -

ATTRIBUTE

SEITE 22 - SCHRITT 3

	Punkte	Maximal	LS
N'Jar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stärke	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gewandtheit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Konstitution	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Intuition	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wissen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Charisma	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

BEGABUNGEN

Kampf

Magie

SEITE 22 - SCHRITT 4

TALENTE

SEITE 24 - SCHRITT 7

	LS	Punkte
Diebeshandwerk	GE	<input type="checkbox"/>
Fährten	IN	<input type="checkbox"/>
Geographie	WI	<input type="checkbox"/>
Geschichte	WI	<input type="checkbox"/>
Heimlichkeit	GE	<input type="checkbox"/>
Instinkt	IN	<input type="checkbox"/>
Jagd	IN	<input type="checkbox"/>
Körperbehersch.	GE	<input type="checkbox"/>
Kreaturen	WI	<input type="checkbox"/>
Magie	WI	<input type="checkbox"/>
Natur	IN	<input type="checkbox"/>
Redekunst	CH	<input type="checkbox"/>
Reiten	GE	<input type="checkbox"/>
Selbstbehersch.	IN	<input type="checkbox"/>
Schwimmen	GE	<input type="checkbox"/>
Seefahrt	IN	<input type="checkbox"/>
Sinne	IN	<input type="checkbox"/>
Zwischenmenschl.	IN	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
Mag. Manifest schl.	GE	<input type="checkbox"/>

WAFFENFERTIGKEITEN

SEITE 25 - SCHRITT 8

Waffengattung	LS	Punkte
Agilität (GE + IN) / 5, mind 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Basis AW Nahkampf (ST + GE + IN) / 5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fernkampf (GE + IN + IN) / 5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Waffenlos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stichwaffen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Schwerter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wuchtwaffen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kettenwaffen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stangenwaffen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wurfwaffen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Schusswaffen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

RUNENFERTIGKEITEN

SEITE 25 - SCHRITT 9, SEITE 30

Rune	Kraftwert	LS	Punkte
Basis ZW (NJ + NJ + WI) / 5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zauberwert (ZW) Basis-ZW + Punkte in Rune	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Feuer	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Erz	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wasser	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Luft	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Erde	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bewegung	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

LERNSCHWELLEN

SEITE 26

Waffenfertigkeiten
 (für jede Waffengattung separat)
 Lernschwelle = Kampfbegabung - Modifikation
 Modifikation abhängig von den Punkten bei der Waffengattung:
 1 - 4 Punkte: Kampfbegabung
 5 - 8 Punkte: Kampfbegabung - 1
 9+ Punkte: Kampfbegabung - 2

Runenfertigkeiten
 (für jede Rune separat)
 Lernschwelle = Runenbegabung - Modifikation
 Modifikation abhängig von den Punkten bei der Rune:
 1 - 4 Punkte: Runenbegabung
 5 - 8 Punkte: Runenbegabung - 1
 9+ Punkte: Runenbegabung - 2

HANDLUNGEN & STEIGERUNGEN

SEITE 26

Attribute
 PROBE: mit Anzahl Punkte W10 würfeln.
 STEIGERUNG: wenn jeder W10 >= LS.

Talente
 PROBE: mit Anzahl Punkte W10 würfeln.
 STEIGERUNG: wenn jeder W10 >= LS.

Kampf
 INITIATIVE: Kämpfer mit meisten Erfolgen eröffnen Kampf.
 ATR: bei jedem Vielfachen dieser Zahl kann angegriffen werden.
 ANGRIF: mit Anzahl AW W10 würfeln.
 + wenn Anzahl Punkte in Waffengattung W10 >= LS.
 PARADEWERT: X | Y. Wenn X W10 >= Y ist Gegner getroffen.
 TP: mit Anzahl TP W10 würfeln auf Rüstungswirkung.
 SCHADEN: jeder W10, der >= RW = 1 Schaden.

Runenmagie
 RUNENKRAFT WIRKEN: mit Anzahl ZW W10 würfeln.
 + wenn Anzahl Punkte in Rune W10 >= LS.
 SCHWIERIGKEIT: A | B. Wenn A W10 >= B ist Wirken erfolgreich.
 DAUER (ATR): (Komplexität der Runenkraft x Machtstufe)
 WALLUNG: Kraftwert der Rune x Machtstufe der Runenkraft.
 GESCHOSS: Mag. Manifest schleudern würfeln um zu Treffen.
 SCHADEN: jeder W10, der >= RW = 1 Schaden.

PARADEWERT (PW)

PARADEWERT: X | Y

AW 1 - 4 = 1	6 bei GE 1 - 4
AW 5 - 8 = 2	7 bei GE 5 - 8
AW 9 - 3 = 3	8 bei GE 9
AW 10 - 4 = 4	9 bei GE 10
AW 11+ = 5	10 bei GE 11+

DOPPELFELDER

STARTWERT bei Erschaffung AKTUELLER WERT während des Spiels durch Steigerungen

RÜSTUNG & BEWAFFNUNG

Rüstung	RW	Hind.	Schild	PW+	Hind.	Hinderung total	Punkte ST	Hinderung effektiv	Einfluss auf PW
<input type="checkbox"/>									
SEITE 36			SEITE 36				1 je 2 Punkte GE		SEITE 37 - schwarze Box
Waffen	Waffengattung	TW	AW	ATR	Paradewert (PW) Basis				
<input type="checkbox"/>									
SEITE 36					SEITE 29 - schwarze Box				

VERMÖGEN

SEITE 25 - Schritt 10

GM SM KM

AUSRÜSTUNG

SEITE 25 - Schritt 11, Seiten 36, 37

