

# DIE TRÄNEN V1.5 DER IDUNE

**Spieler:** \_\_\_\_\_  
**Char-Name:** Lokutus von Kork  
**Volk:** Kaiserlicher (Delier)  
**Beruf/Klasse:** Soldat (Krieger)

**Stufe:** 3  
**EP:** 22.000

Attribute/Bonus	AT	1W10	Volk	(Muta)	Steig.	Attrib (Gesamt)	+ Punkte pro Stufe(1)
Stärke	ST	10	+3	0	+3	= +16	→ Schaden Waffe (ST) → x2=Traglast (32)
Reflexe	RX	8	2	0	0	= +10	→ Schaden Waffe (RX) → Initiative (10)
Fingerfertigkeit	FF	4	-	0	0	= +4	
Zähigkeit	ZÄ	7	2	0	0	= +9	
Widerstand	WS	6	n/a	0	0	= GI(6) HI(6) KÄ(6) GE(11) HdT(26)	
Intelligenz	IG	3	2	0	0	= +5	
Charisma	CH	6	3	0	0	= +9	
Intuition	IT	5	2	0	0	= +7	
Willenskraft	WK	4	2	0	8	= +6	→ WKP: 14

Kampffertigkeiten	Attrib	Beruf	Volk	Geg.	Steigerung	Malus	Offensiv-Bonus	+PPS(5)
Kurze Klingen	(RX)	10	+5	+5	-	+10	-	= 30 OB
Lange Klingen	(ST)	16	+15 <sup>1</sup>	+10	-	+25	-	= 66 OB
Zweihandklingen	(ST)	16	+5	-	-	-	-	= 21 OB
Hieb Waffen einh.	(ST)	16	+5	-	-	-	-	= 21 OB
Hieb Waffen zweih.	(ST)	16	+5	-	-	-	-	= 21 OB
Stangenwaffen	(ST)	16	+5	+5	-	-	-	= 26 OB
Stabwaffen	(ST)	16	-	-	-	-	-	= 16 OB
Fernkampf Waffen	(IT)	7	+5	+10	-	-	-	= 22 OB
Waffenlos (Boxen etc)	(RX)	10	-	-	-	-	-	= 10 OB
Parade	(RX)	10	+15 <sup>1</sup>	+15	-	+10	-	= 50 OB
Ausweichen	(RX)	10	+5	-	-	-	-	= 15 OB

Allg. Manöver	Attrib	Beruf	Volk	Geg.	Steigerung	Malus	Manöver-Bonus	+PPS(5)
Klettern	(IT)	7	-	-	-	+10	-	= 17
Reiten	(IT)	7	+5	+5	-	+5	-	= 22
Schwimmen	(ST)	16	-	+5	-	-	-	= 19
Spuren lesen	(IT)	7	-	-	-	-	-	= 7
Wahrnehmung	(IT)	7	+5	-	-	+10	-	= 22
Heimlichkeit	(IT)	7	-	-	-	-	-	= 7
Schlösser öffnen	(FF)	4	-	-	-	-	-	= 4
Fallen entschärfen	(FF)	4	-	-	-	-	-	= 4

Weitere Fertigkeiten	Attrib	Beruf	Volk	Geg.	Steigerung	Malus	Gesamt-Bonus	+PPS(5)
Allgemeinwissen	(IG)	5	-	+5	-	+5	-	= 15
Erste Hilfe	(IT)	7	-	-	-	+10	-	= 17
Schmieden	(ST)	16	-	-	-	+10	-	= 24

<b>Sonstiges</b>	<b>Attrib</b>	<b>Startwert</b>	<b>Steigerung (2W10 pro Stufe)</b>	<b>Gesamt-ERP</b>	<b>PPS(2W10)</b>
Erschöpfungspunkte	(ZÄ)	9	+4W10:(21)	+11	= 41ERP
	<b>Attrib (RX)</b>	<b>Schild</b>	<b>Steigerung (1W4 pro Stufe)</b>	<b>Gesamt-DB</b>	<b>PPS(+1W4)</b>
<b>Defensivbonus:</b>	RX(10)	+ (25)	+ (10 <sup>2</sup> + 5)		= 50
<b>Grundbewegungsreichweite (GBR): (ST+RX)/2= 13 m/Runde</b>					

### Werdegang - (4) Punkte

- 1) Spezialisierung (Langklinge +10)<sup>1</sup>
- 2) Steinhaut (+10 DB)<sup>2</sup>
- 3) Spezialisierung (Parade +10)<sup>3</sup>
- 4) Riposte
- 5) \_\_\_\_\_



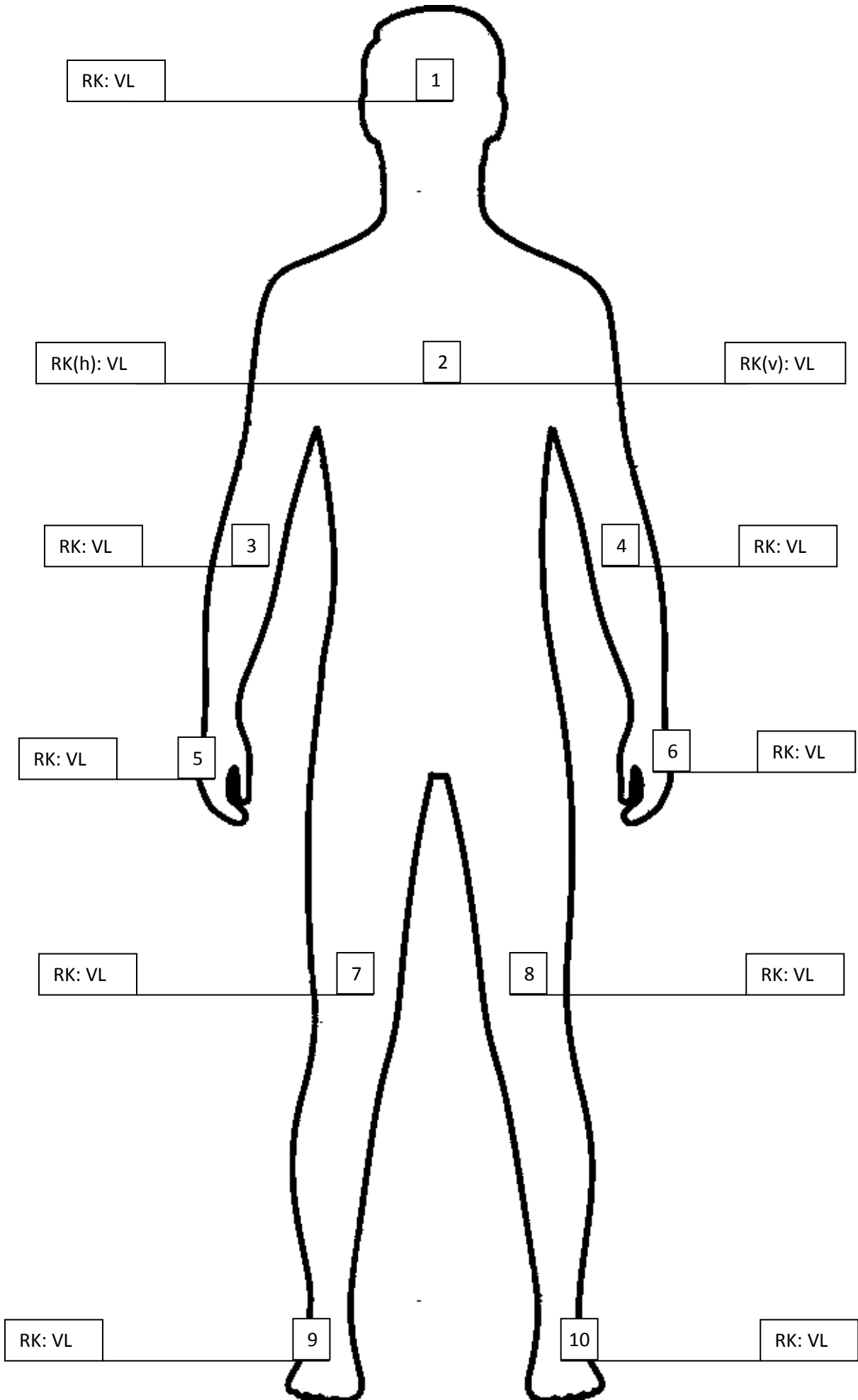
Besondere Fähigkeiten	Charakterdesign	Besondere Ausrüstung
Blocken	<b>Alter:</b> 21 <b>Geschlecht:</b> männlich <b>Größe:</b> 176 <b>Gewicht:</b> 75 <b>Hautfarbe:</b> helles oliv <b>Haarfarbe:</b> schwarz <b>Augenfarbe:</b> schwarz	Verstärkte Lederrüstung mit Rundhelm und Überkniestiefeln

### Mutationen (nur für Luthe)

**Körperliche Attribute (max. +10):** +ST( ) oder +RX( ) oder +FF( ) oder +ZÄ( ) oder +WS( ) → -IG( )  
oder  
**Geistige Attribute (max. +10):** +IG( ) oder +CH( ) oder +IT( ) → -RX( )

Waffen				
Bezeichnung	Kategorie	Schaden	Patzer	Besonderes
Stahl-Bastardschwert (+2)	Lange Klinge	32	94+	-10 Initiative
Rundschild	Schild	-	-	+25 RK(DB)
<b>Vermögen: G(30) S( ) K( )</b>				

Rüstungsklasse (RK) / Trefferzonen



Gesamtgewicht (Nur Kette und Platte werden gewertet): (\_\_\_\_) kg