

# DIE TRÄNEN V1.1 DER IDUNE

**Spieler:** \_\_\_\_\_  
**Char-Name:** Tensi Norghu  
**Volk:** Luthe  
**Beruf/Klasse:** Schurke/Bogenschütze

**Stufe:** 1  
**EP:** 10.000

Attribute/Bonus	AT	1W10	Volk	(Muta)	Steig.	Attrib (Gesamt)	+ Punkte pro Stufe(1)
Stärke	ST	6	-5	0	0	= +1	→ Schaden Waffe (ST) → x2=Traglast (2)
Reflexe	RX	10	5	+10	1	= +26	→ Schaden Waffe (RX) → Initiative (26)
Fingerfertigkeit	FF	9	2	0	0	= +11	
Zähigkeit	ZÄ	6	2	0	0	= +8	
Widerstand	WS	4	n/a	0	0	= GI(9) HI(9) KÄ(4) GE(-1) HdT(54)	
Intelligenz	IG	7	-5	-10	0	= -8	
Charisma	CH	4	-20	0	0	= -16 (Hasenscharte, Sprachfehler)	
Intuition	IT	10	10	0	0	= +20	
Willenskraft	WK	6	5	0	0	= +11 →	WKP: 11

Kampffertigkeiten	Attrib	Beruf	Volk	Geg.	Steigerung	Malus	Offensiv-Bonus	+PPS(5)
Kurze Klingen	(RX)	26	+10	+5	-	+15	-	= 56 OB (2x) <sup>4</sup>
Lange Klingen	(ST)	1	-	-	-	-	-	= OB
Zweihandklingen	(ST)	1	-	-	-	-	-	= OB
Hieb Waffen einh.	(ST)	1	-	-	-	-	-	= OB
Hieb Waffen zweih.	(ST)	1	-	-	-	-	-	= OB
Stangenwaffen	(ST)	1	-	-	-	-	-	= OB
Stabwaffen	(ST)	1	-	-	-	-	-	= OB
Fernkampf Waffen	(IT)	20	+10	+5	-	+20 <sup>1</sup>	-	= 55 OB
Waffenlos (Boxen etc)	(RX)	26	-	-	-	-	-	= 26 OB
Parade	(RX)	26	-	-	-	-	-	= 26 OB
Ausweichen	(RX)	26	-	+10	-	+20 <sup>2</sup>	-	= 56 OB

Allg. Manöver	Attrib	Beruf	Volk	Geg.	Steigerung	Malus	Manöver-Bonus	+PPS(5)
Klettern	(IT)	20	-	+5	-	+5	-	= 30
Reiten	(IT)	20	-	-	-	-	-	= 20
Schwimmen	(ST)	1	-	+5	-	-	-	= 6
Spuren lesen	(IT)	20	-	+5	-	+5	-	= 30
Wahrnehmung	(IT)	20	+10	+5	-	+5	-	= 40
Heimlichkeit	(IT)	20	+20	+10	-	+10	-	= 60
Schlösser öffnen	(FF)	11	+10	+5	-	+10	-	= 36
Fallen entschärfen	(FF)	11	+10	+5	-	+5	-	= 31

Weitere Fertigkeiten	Attrib	Beruf	Volk	Geg.	Steigerung	Malus	Gesamt-Bonus	+PPS(5)
Entfliehen	(RX)	26	+10	-	-	+5	-	= 41
Taschendiebstahl	(RX)	26	-	-	-	+15	-	= 41
Erste Hilfe	(IT)	20	-	-	-	-	-	= 20
Akrobatik	(RX)	26	-	-	-	-	-	= 26

<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)	6	+4W10:(14)	+13	<b>= 33 ERP</b>	
-------------------------	---	------------	-----	-----------------	--

**DB: +SHI (0) +RX(26) = Defensiv-Bonus (31<sup>2</sup>) + Ermittelte RK (variabel) = Gesamt DB**

**Grundbewegungsreichweite (GBR): (ST+RX)/2= 13 m/Runde**

**Werdegang - (5) Punkte**

- 1) Spezialisierung (Fernkampf +10)<sup>1</sup>
- 2) Blitzartige Reaktion (+10 Ausweichen<sup>2</sup>, +5 DB<sup>3</sup>)
- 3) Beidhändigkeit<sup>4</sup>
- 4) \_\_\_\_\_
- 5) \_\_\_\_\_



**Besondere Fähigkeiten**

Nachtsicht

Schattenlauf

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Charakterdesign**

**Alter:** 17

**Geschlecht:** weiblich

**Größe:** 146

**Gewicht:** 40

**Hautfarbe:** dunkles oliv

**Haarfarbe:** schwarz

**Augenfarbe:** honigfarben

**Besondere Ausrüstung**

- Schwarze Lederrüstung mit Lederkappe und Überkniestiefeln
- Schwarzer Umhang aus Seide

**Mutationen (nur für Luthe)**

**Körperliche Attribute (max. +10):** +ST(\_\_\_\_) oder +RX(10) oder +FF(\_\_\_\_) oder +ZÄ(\_\_\_\_) oder +WS(\_\_\_\_) → -IG(-10) oder

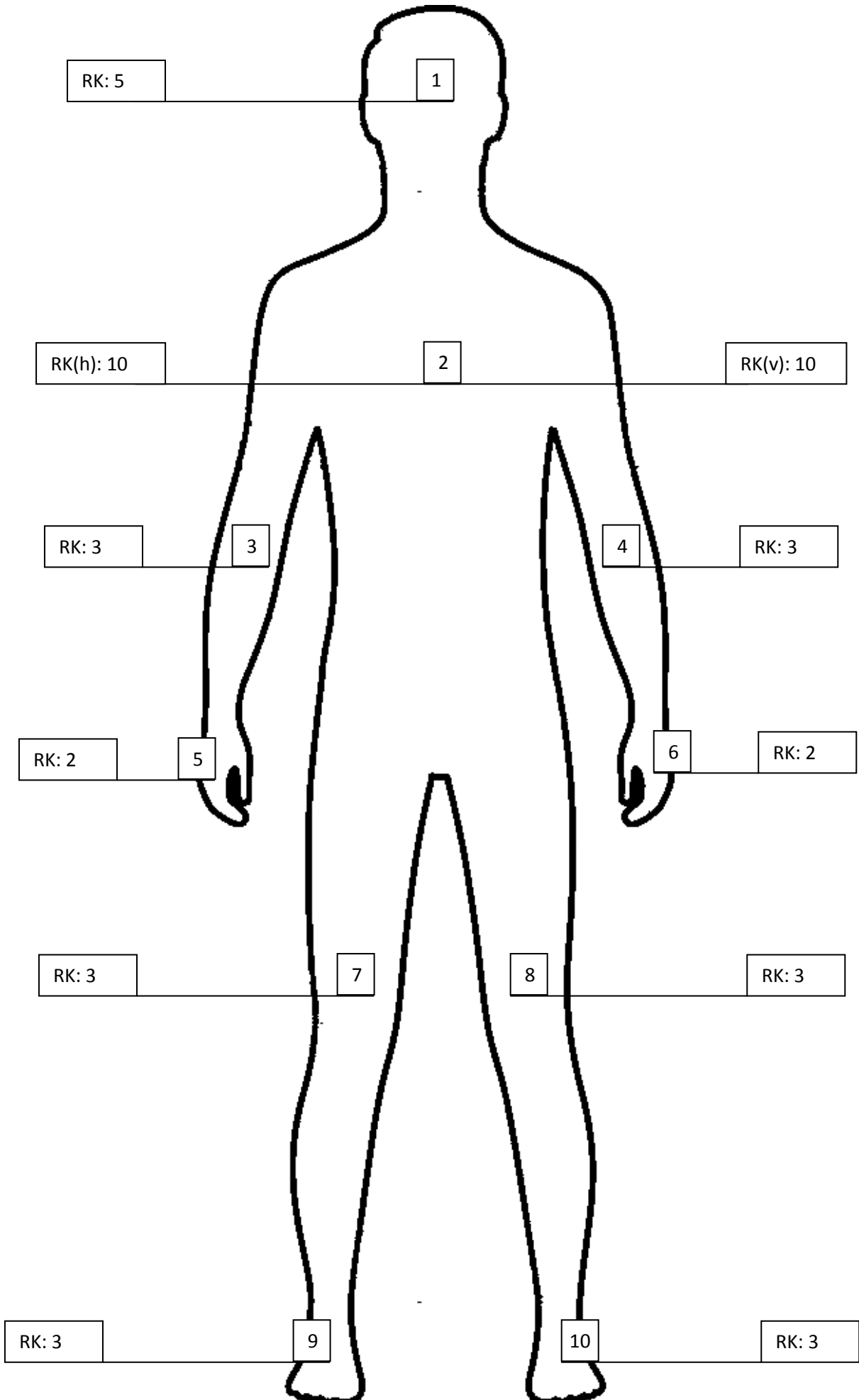
**Geistige Attribute (max. +10):** +IG(\_\_\_\_) oder +CH(\_\_\_\_) oder +IT(\_\_\_\_) → -RX(\_\_\_\_)

**Waffen**

Bezeichnung	Kategorie	Schaden	Patzer	Besonderes
Dolch	Kurze Klinge	26	97+	+20 Initiative
Dolch	Kurze Klinge	26	97+	+20 Initiative
Leichte Armbrust	Fernkampf	15 -	93+ -	alle zwei Runden
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

**Vermögen: G(8) S(5) K(4)**

Rüstungsklasse (RK) / Trefferzonen



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