

DIE TRÄNEN V1.8 DER IDUNE

Spieler: _____
 Char-Name: _____
 Volk: _____
 Beruf(Klasse): _____

Stufe: _____
 EP: _____

Attribute/Bonus	AT	1W10	Volk	(Muta) Steig.	Attrib (Gesamt)	Punkte pro Stufe(1)
Stärke	ST	___	+___	(+___) +___	=___ → Schaden Waffe (ST)	→ x2=Traglast (___)
Reflexe	RX	___	+___	(+___) +___	=___ → Schaden Waffe (RX)	→ Initiative (___)
Fingerfertigkeit	FF	___	+___	(+___) +___	=___	↳ GBR (ST+RX)/2 = (___)
Zähigkeit	ZÄ	___	+___	(+___) +___	=___	
Widerstand	WS	___	n/a	(+___) +___	= GI(___)	HI(___) KÄ(___)
Intelligenz	IG	___	+___	(+___) +___	=___	GE(___)
Charisma	CH	___	+___	(+___) +___	=___	HdT(___)
Intuition	IT	___	+___	(+___) +___	=___	
Willenskraft	WK	___	+___	(+___) +___	=___ →	WKP: _____

Kampf-Fertigkeiten	Attrib	Beruf	Volk	Geg.	Steigerung	Malus	Offensiv-Bonus	PPS(5)
Kurze Klingen	(RX)	___	+___	+___	+___	+___	-___ =___	
Lange Klingen	(ST)	___	+___	+___	+___	+___	-___ =___	
Zweihandklingen	(ST)	___	+___	+___	+___	+___	-___ =___	
Hieb Waffen einh.	(ST)	___	+___	+___	+___	+___	-___ =___	
Hieb Waffen zwei.	(ST)	___	+___	+___	+___	+___	-___ =___	
Stangenwaffen	(ST)	___	+___	+___	+___	+___	-___ =___	
Stabwaffen	(ST)	___	+___	+___	+___	+___	-___ =___	
Fernkampfwaffen	(IT)	___	+___	+___	+___	+___	-___ =___	
Wurfwaffen leicht	(RX)	___	+___	+___	+___	+___	-___ =___	
Wurfwaffen schwer	(ST)	___	+___	+___	+___	+___	-___ =___	
Schwere Waffen	(IT)	___	+___	+___	+___	+___	-___ =___	
Waffenlos	(RX)	___	+___	+___	+___	+___	-___ =___	
Parade	(RX)	___	+___	+___	+___	+___	-___ =___	
Ausweichen	(RX)	___	+___	+___	+___	+___	-___ =___	

Wildnis-Fertigkeiten	Attrib	Beruf	Volk	Geg.	Steigerung	Malus	Gesamt-Bonus	PPS(5)
Erste Hilfe	(IT)	___	+___	+___	+___	+___	-___ =___	
Fallen entschärfen	(FF)	___	+___	+___	+___	+___	-___ =___	
Heimlichkeit	(IT)	___	+___	+___	+___	+___	-___ =___	
Klettern	(IT)	___	+___	+___	+___	+___	-___ =___	
Reiten	(IT)	___	+___	+___	+___	+___	-___ =___	
Schlösser öffnen	(FF)	___	+___	+___	+___	+___	-___ =___	
Spuren lesen	(IT)	___	+___	+___	+___	+___	-___ =___	
Wahrnehmung	(IT)	___	+___	+___	+___	+___	-___ =___	

Soziale Fertigkeiten	Attrib	Beruf	Volk	Geg.	Steigerung	Malus	Gesamt-Bonus	PPS(5)
Bezirzen	(CH)	___	+___	+___	+___	+___	-___ =___	
Diplomatie	(CH)	___	+___	+___	+___	+___	-___ =___	
Einschüchtern	(ST)	___	+___	+___	+___	+___	-___ =___	
Handeln	(IT)	___	+___	+___	+___	+___	-___ =___	
Reizen	(IT)	___	+___	+___	+___	+___	-___ =___	
Überreden	(CH)	___	+___	+___	+___	+___	-___ =___	

Akademische Fertigkeiten		Attrib	Beruf	Volk	Geg.	Steigerung	Malus	Gesamt-Bonus	PPS(5)
Allgemeinwissen	(IG)	___	+___	+___	+___	+___	-___	=___	
Arkane Mechanik	(IG)	___	+___	+___	+___	+___	-___	=___	
Arkane Musizieren	(FF)	___	+___	+___	+___	+___	-___	=___	
Giftkunde	(IG)	___	+___	+___	+___	+___	-___	=___	
Handwerk (allg.)	(FF)	___	+___	+___	+___	+___	-___	=___	
Heilkunde	(IG)	___	+___	+___	+___	+___	-___	=___	
Holzkunde	(IG)	___	+___	+___	+___	+___	-___	=___	
Kräuterkunde	(IG)	___	+___	+___	+___	+___	-___	=___	
Lederkunde	(IG)	___	+___	+___	+___	+___	-___	=___	
Metallkunde	(IG)	___	+___	+___	+___	+___	-___	=___	
Steinkunde	(IG)	___	+___	+___	+___	+___	-___	=___	
Seelenkunde	(IT)	___	+___	+___	+___	+___	-___	=___	
Traumkunde	(IT)	___	+___	+___	+___	+___	-___	=___	
Trankbraukunde	(IG)	___	+___	+___	+___	+___	-___	=___	



Körperliche Fertigkeiten		Attrib	Beruf	Volk	Geg.	Steigerung	Malus	Gesamt-Bonus	PPS(5)
Akrobatik	(RX)	___	+___	+___	+___	+___	-___	=___	
Entfliehen	(IT)	___	+___	+___	+___	+___	-___	=___	
Niederschlagen	(ST)	___	+___	+___	+___	+___	-___	=___	
Ringeln	(ST)	___	+___	+___	+___	+___	-___	=___	
Schwimmen	(ST)	___	+___	+___	+___	+___	-___	=___	
Taschendiebstahl	(FF)	___	+___	+___	+___	+___	-___	=___	
Zeichen	(ZÄ)	___	+___	+___	+___	+___	-___	=___	

Sonstige Fertigkeiten		Attrib	Beruf	Volk	Geg.	Steigerung	Malus	Gesamt-Bonus	PPS(5)
Schmieden	(ST)	___	+___	+___	+___	+___	-___	=___	
Bognerei	(FF)	___	+___	+___	+___	+___	-___	=___	
Rüstungsbau (LE)	(FF)	___	+___	+___	+___	+___	-___	=___	
Orientierung	(IT)	___	+___	+___	+___	+___	-___	=___	
_____	(___)	___	+___	+___	+___	+___	-___	=___	
_____	(___)	___	+___	+___	+___	+___	-___	=___	
_____	(___)	___	+___	+___	+___	+___	-___	=___	

Attrib	Startwert	Steigerung (2W10 pro Stufe)	Gesamt-ERP	PPS(2W10)
Erschöpfungspunkte:	ZÄ(____)	+4W10:(____)	+ _____	= _____ ERP

Attrib	Schild	Steigerung (1W4 pro Stufe)	Gesamt-DB	PPS(+1W4)
Defensivbonus:	RX(____) + (____)	+ (____)		= _____

- Werdegang - (____) Punkte** **+ 1 alle 3 Stufen**
- 1) _____
 - 2) _____
 - 3) _____
 - 4) _____
 - 5) _____
 - 6) _____
 - 7) _____
 - 8) _____
 - 9) _____
 - 10) _____



Charakterdesign

Alter: _____

Geschlecht: _____

Größe: _____

Gewicht: _____

Hautfarbe: _____

Haarfarbe: _____

Augenfarbe: _____

Merkmale: _____

Verhalten: _____

Besondere Fähigkeiten

Besondere Ausrüstung

Mutationen

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
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Vermögen: G(____) S(____) K(____)

Rüstungsklasse (OR/LE/VL/KE/PL) - Trefferzonen



RK:	1
Verl:	

RK(h):	2	RK(v):
Verl:		Verl:

RK:	3
Verl:	

4	RK:
Verl:	

RK:	5
Verl:	

6	RK:
Verl:	

RK:	7
Verl:	

8	RK:
Verl:	

RK:	9
Verl:	

10	RK:
Verl:	

Gesamtgewicht (Nur Kette und Platte werden gewertet): (____) kg