

TIRAKANS REICHE - CHARAKTERBOGEN

Name		Haare	
Rasse/Typ		Haut	
Gesinnung		Augen	
Größe/Gewicht		Flügel	
Wohnort		Beruf	

Geistige Attribute (W20)		Körperl. Attribute (W20)		Sinne (W12)		Widerstände (W12)	
<input type="checkbox"/> Mut		<input type="checkbox"/> Fingerfertigkeit		<input type="checkbox"/> Sehen		<input type="checkbox"/> Wärme	
<input type="checkbox"/> Intuition		<input type="checkbox"/> Geschick		<input type="checkbox"/> Hören		<input type="checkbox"/> Kälte	
<input type="checkbox"/> Intelligenz		<input type="checkbox"/> Stärke		<input type="checkbox"/> Fühlen		<input type="checkbox"/> Feuchtigkeit	
<input type="checkbox"/> Reaktion		<input type="checkbox"/> Konstitution		<input type="checkbox"/> Riechen		<input type="checkbox"/> Trockenheit	
<input type="checkbox"/> Willenskraft		<input type="checkbox"/> Schnelligkeit		<input type="checkbox"/> Schmecken		<input type="checkbox"/> Gifte	
<input type="checkbox"/> Charisma		<input type="checkbox"/> Magietoleranz		<input type="checkbox"/> Gefahreninstinkt		<input type="checkbox"/> Krankheiten	
				<input type="checkbox"/> Empathie		<input type="checkbox"/> Magie	

Grundwerte			
Initiative (MUT+INT+REA)/2			
LP (KON*4)+STR			
Glück			
Kampfhandlungen (GES+SNL)/10			
Magie (INT+INZ+CHA)			
Ausweichen (REA+SNL)/2			

Bes. Begabungen	W6	Sprache	W20	Sprache	W20	Sprache	W20
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							

Gesellschaftsfertigkeiten		W100	Naturfertigkeiten		W100	Handwerksfertigkeiten		W100
<input type="checkbox"/>	Grundwert / Divisor		<input type="checkbox"/>	Grundwert / Divisor		<input type="checkbox"/>	Grundwert / Divisor	
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		

Körperliche Fertigkeiten		W100	Geistige Fertigkeiten		W100	Intuitive Fertigkeiten		W100
<input type="checkbox"/>	Grundwert / Divisor		<input type="checkbox"/>	Grundwert / Divisor		<input type="checkbox"/>	Grundwert / Divisor	
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		

Steigern von Werten : Bei gelungenem Wurf einen Haken setzen; wenn zwei Haken gesetzt sind, steigern und Haken entfernen.

Erfolgreicher Wurf : Attribute : 1 Sinne : 1 Widerstände : 1 Sprachen : SL-Entscheid Pers. Fertigkeiten : Gelungener Wurf Waffenfertigkeiten : 1 bei Angriff / Verteidigung Fertigkeiten : Gelungener Wurf und Freies Steigern	Steigern : Attribute : 1 Sinne : 1 Widerstände : 1 Sprachen : 1 Pers. Fertigkeiten : 1 Waffenfertigkeit : 1 Fertigkeiten : 1W4
---	---

TIRAKANS REICHE - KAMPFBOGEN

Waffenfertigkeit (w20)		Wert	Waffenfertigkeit (w20)		Wert	Waffenfertigkeit (w20)		Wert
OO	Boxen		OO	Stäbe		OO	Bögen	
OO	Treten		OO	Schnittwaffen		OO	Armbrüste	
OO	Schlagen		OO	Hiebwaffen		OO	Blasrohr	
OO	Ringn		OO	Äxte		OO	Schleuder	
OO	Die Künste		OO	Schwerter		OO	Wurfbeile	
OO	Schilde		OO	Stangenwaffen		OO	Wurfdolche	
OO	Dolche		OO	Kettenwaffen		OO	Wurfspeere	
OO	Stichwaffen		OO	Peitschen		OO	Bumberang	

Behinderung	Stärkebonus
Effektive Behinderung (BEH-(STR/5))	STR Bonus (STR-10)/2

Waffe/Fernwaffe/Schild	Schaden	KH	Mod	Weite	Fertigkeit	Geschosse/Zustand

Rüstung/Kleidung	Gewicht	Kopf	Arme	Beine	Brust/Bauch	Rücken	Beh.
Gesamt							

Lebenspunkte	Berechnung	Grund
Kopf	LP / 5	
Linker Arm	LP / 3	
Rechter Arm	LP / 3	
Torso	LP	
Linkes Bein	LP / 3	
Rechtes Bein	LP / 3	
Lebenspunkte	LP	
Magiepunkte	MP	

Aktionen im Kampf :		Besondere Angriffe / Aktionen :	
Gehen / Laufen	1 KH / 3 Faden	Normaler Angriff	keine Voraussetzung
Geduckt gehen	1 KH / 2 Faden	Genauer Angriff	min. WF 10
Robben	1 KH / Faden	KO Angriff	keine Voraussetzung
Stellung ändern	1 KH	Gewaltiger Angriff	min. WF 10
Ausweichen	1 KH	Rundumangriff	min. WF 18
Gegenstand benutzen	je nach Gegenstand	Entwaffnender Angriff	min. WF 15
Waffe ziehen	min. 1/2 KH, je nach Waffe	Täuschung	min. WF 14
Angreifen	KH der Waffe	Beidhändig	min. WF 18, nur Einhandwaffen
Verteidigen	KH der Waffe		
Mit Schild verteidigen	KH des Schildes		
Zauber sprechen	KH des Zaubers / Sekunden des Zaubers * 3		
Kampfrunde		Angriffsfolge	
1. Initiative vergleichen		1. Aktion ansagen	
2. Spieleraktionen in Reihenfolge der Initiative		2. Waffenfertigkeit festlegen (- Körperteil etc.)	
a) KH Auffrischen		3. Angriff werfen	
b) Aktionen durchführen		4. Ansage Differenz Fertigkeit-Wurf	
		5. Verteidigung erschwert um Differenz vom Angreifer	
		6. Schaden = Waffenschaden + STR Bonus + Differenz (Angreifer) - Rüstung	
Angriffsmodifikatoren	Kopf (-12)	Arme (-4)	Beine (-3)
Waffenlose Fertigkeiten	Schlagen (2W4)	Boxen (2W4+4)	Treten (3W4)
			Torso (-2)
			Unbestimmt (-0; Gegner wählt Trefferzone)
			Ringn (2W6+2)
			Die Künste (W6+4)

