

CET 1 Fertigkeitentwickl.		Manöver in Panzerung		Waffenfertigkeiten			Allgemeine Fertigkeiten					Magische Fertigkeiten			Besondere Fertigkeiten														
Beruf		Hauteigenschaften	Leder	Kettenpanzer	Plattenpanzer	Einh. Klingenwaffen	Einh. Schlagwaffen	Zweihandwaffen	Schusswaffen	Stangenwaffen	Klettern	Schwimmen	Reiten	Fallen entschärfen	Schlösser öffnen	Schleichen	Verbergen	Wahrnehmung	Spruchlesen	Runen lesen	Stabmagie	Übertragung	Gezielte Sprüche	Auflauern	Sprachen	Kraftfakt	Verteidigungs-Kraftfakt	Waffenloser Kampf	Körperentwicklung
Kämpfer	KO/ST	1/*	1/*	2/*	2/*	1/5	2/5	2/7	2/7	2/7	5	3/7	2/6	2/6	3/8	3/9	2/5	2/5	20	7	9	25	20	3/8	3/*	2/6	20	3/7	1/3
Dieb	RE/GE	1/*	2/*	3/*	4/*	2/7	3/8	4	4	4	6	2/5	1/3	2/6	1/3	1/3	1/3	1/3	10	6	7	20	20	1/3	3/*	2/6	20	3/7	3/7
Glücksritter	ST/GE	1/*	1/*	2/*	3/*	2/5	3/8	3/9	3/9	3/9	6	3/7	2/5	2/5	2/6	1/3	1/3	1/3	8	6	8	20	20	2/5	3/*	2/6	20	3/7	2/5
Kriegermönch	RE/SD	9	9	10	11	4	6	8	8	8	15	3/7	1/5	2/7	3/9	3/9	2/4	2/5	10	6	9	19	20	3/9	3/*	1/3	3/7	1/3	2/7
Magier	MA/IG	9	9	10	11	9	20	20	20	20	20	6	3	3	7	8	5	3	1/*	1/4	1/4	7	2/5	9	2/*	6	20	9	8
Illusionist	MA/IG	9	9	10	11	9	20	20	20	20	20	7	3	3	8	8	3	2	1/*	1/4	1/4	7	2/6	5	1/*	6	20	9	8
Alchimist	MA/IG	9	9	10	11	9	20	20	20	20	20	7	3	3	4	4	6	3	1/*	1/3	1/3	7	2/7	9	1/*	6	20	9	6
Kleriker	IT/ER	1/*	2/*	10	11	6	7	9	9	9	20	5	3	3	7	8	5	3	1/*	2/5	2/5	1/4	3	9	2/*	5	20	6	6
Animist	IT/ER	2/*	3/*	10	11	6	7	9	9	9	20	4	3	1/3	8	8	3	3	1/*	2/6	2/6	2/5	3	6	2/*	5	20	6	4
Heiler	IT/ER	2/*	3/*	10	11	9	20	20	20	20	20	6	3	3	8	8	6	3	1/*	2/6	3/7	2/5	3	9	2/*	5	20	6	1/3
Mentalist	SD/AF	4/*	5/*	6/*	7/*	6	8	15	15	20	20	5	3	2	7	8	5	3	1/*	2/5	2/5	8	2/6	9	2/*	3	15	3	6
Seher	SD/AF	4/*	5/*	6/*	7/*	6	15	20	20	20	20	4	3	2	7	7	6	1/3	1/*	2/6	2/6	8	2/7	9	1/*	3	15	3	6
Wundheiler	SD/AF	2/*	3/*	4/*	5/*	8	8	15	15	20	20	6	3	2	8	8	6	3	1/*	2/6	3/7	8	2/7	9	2/*	3	15	3	6
Zauberer	MA/IT	9	9	10	11	9	20	20	20	20	20	7	3	3	7	7	6	3	1/*	2/5	2/5	2/5	2/5	9	2/*	5	20	9	8
Astrologe	AF/IT	4/*	5/*	6/*	7/*	9	20	20	20	20	20	7	3	3	7	7	6	2	1/*	2/6	2/6	1/5	2/7	9	1/*	5	15	6	6
Mystiker	MA/AU	4/*	5/*	6/*	7/*	9	20	20	20	20	20	7	3	3	7	7	2	2	1/*	2/5	2/5	8	2/6	4	1/*	5	15	6	8
Mönch	MA/SD	9	9	10	11	5	8	8	8	15	15	3/7	2/6	3	4	4	2/7	2/7	4/*	4	5	13	9	4	3/*	2/4	6	2/5	3/7
Waldläufer	IT/KO	1/*	2/*	3/*	4/*	3/7	4	6	6	6	9	3/9	2/6	2/6	4	4	1/5	2/7	4/*	5	6	3	15	3	3/*	2/7	20	4	2/7
Barde	AF/ER	2/*	2/*	3/*	5/*	3/9	6	7	7	7	15	3/9	2/6	2/6	4	4	2/7	2/7	4/*	5	6	13	10	6	1/*	2/7	15	3	3/8

Wurf	CET 3 - Eigenschaftssteigerungswürfe														
	Differenz zwischen Eigenschaftswert und Höchstwert														
	1	2	3	4-5	6-7	8-9	10-11	12-14	15+						
01-04	-2x	-2x	-2x	-2x	-2x	-2x	-2x	-2x	-2x						
05-10	0	0	0	0	0	0	+1	+1	+1						
11-15	0	0	0	0	0	+1	+1	+2	+2						
16-20	0	0	0	0	+1	+1	+2	+3	+3						
21-25	0	0	0	+1	+1	+2	+2	+4	+4						
26-30	0	0	+1	+1	+2	+2	+3	+5	+5						
31-35	0	+1	+1	+1	+2	+2	+3	+5	+6						
36-40	0	+1	+1	+1	+2	+3	+4	+6	+7						
41-45	0	+1	+1	+2	+3	+3	+4	+6	+8						
46-50	0	+1	+1	+2	+3	+3	+5	+7	+9						
51-55	+1	+1	+2	+2	+3	+4	+5	+7	+10						
56-60	+1	+1	+2	+2	+4	+4	+6	+8	+11						
61-65	+1	+1	+2	+3	+4	+4	+6	+8	+11						
66-70	+1	+2	+2	+3	+4	+5	+7	+9	+12						
71-75	+1	+2	+2	+3	+5	+5	+7	+9	+12						
76-80	+1	+2	+3	+3	+5	+6	+8	+10	+13						
81-85	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+8	+10	+13						
86-90	+1	+2	+3	+4	+6	+7	+9	+11	+14						
91-95	+1	+2	+3	+4	+6	+7	+9	+11	+14						
96-99	+1	+2	+3	+4	+6	+8	+10	+12	+15						
100	+1	+2	+3	+4	+6	+8	+10	+12	+15						

Wurf	CET 2 - Eigenschaftshöchstwerte									
	Bereich des Eigenschaftswertes									
	<25	25-39	40-59	60-74	75-84	85-89	90-94	95-97	98-99	100
01-10	25	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11-20	30	-	-	-	-	-	-	-	-	-
21-30	35	39	-	-	-	-	-	-	-	-
31-35	38	42	59	-	-	-	-	-	-	-
36-40	40	45	62	-	-	-	-	-	-	-
41-45	42	47	64	-	-	-	-	-	-	-
46-49	44	49	66	-	-	-	-	-	-	-
50-51	46	51	68	-	-	-	-	-	-	-
52-53	48	53	70	-	-	-	-	-	-	-
54-55	50	55	71	-	-	-	-	-	-	-
56-57	52	57	72	74	84	-	-	-	-	-
58-59	54	59	73	75	85	-	-	-	-	-
60-61	56	61	74	76	86	-	-	-	-	-
62-63	58	63	75	77	87	-	-	-	-	-
64-65	60	65	76	78	88	-	-	-	-	-
66-67	62	67	77	79	88	89	-	-	-	-
68-69	64	69	78	80	89	89	-	-	-	-
70-71	66	71	79	81	89	90	-	-	-	-
72-73	68	73	80	82	90	90	-	-	-	-
74-75	70	75	81	83	90	91	-	-	-	-
76-77	72	77	82	84	91	91	-	-	-	-
78-79	74	79	83	85	91	92	-	-	-	-
80-81	76	81	84	86	92	92	-	-	-	-
82-83	78	83	85	87	92	93	-	-	-	-
84-85	80	85	86	88	93	93	94	-	-	-
86-87	82	86	87	89	93	94	94	-	-	-
88-89	84	87	88	90	94	94	95	-	-	-
90	86	88	89	91	94	95	95	97	-	-
91	88	89	90	92	95	95	96	97	-	-
92	90	90	91	93	95	96	96	97	-	-
93	91	91	92	94	96	96	97	98	-	-
94	92	92	93	95	96	97	97	98	99	-
95	93	93	94	96	97	97	98	98	99	-
96	94	94	95	97	97	98	98	99	99	-
97	95	95	96	97	98	98	98	99	99	-
98	96	96	97	98	98	99	99	99	100	-
99	97	97	98	98	99	99	100	100	100	-
100	98	98	99	99	99	100	100	100	100	101

CET 5 - Eigenschaftsbonus-Zuordnungen			
Handlung (Fertigkeit)	Art	Grund-eigenschaft	Zusatz-eigenschaft(en)
Manöver in Panzerung	BM	GE	GE/ST
Nahkampf	OB	ST	ST/ST/GE
Bogen	OB	GE	GE/GE/ST
Wurf	OB	ST	ST/GE
Defensivbonus	DB	RE	RE
Klettern	BM	GE	GE
Schwimmen	BM	GE	GE
Reiten	BM	MA	MA/GE
Fallen entschärfen	SM	IT	IT/GE
Schlösser öffnen	SM	IT	IT/IG/GE
Schleichen	BM	GE	GE/SD
Verbergen	SM	SD	SD
Wahrnehmung	SM	IT	IT/IT/IG
Manöver bei Benommenheit	BM	SD	SD
Bewegung	BM	RE	RE/GE
Sprucherwerb	SP	-	HE Magieber.
Übertragung	SP	IG	IN
Runen	SP	MA	MA/IN
Stabmagie	SP	MA	MA/IG
Gezielte Sprüche	OB	GE	GE
Sprachen	SP	-	-
Auflauern	SP	-	-
Kraftfakte	B,S	AU	AU/SD
Waffenloser Kampf-Hieb	OB	ST	ST/ST/GE
Waffenloser Kampf-Wurf	OB	GE	GE/GE/ST
Verteidigungs-Kraftfakt	DB	-	-
Körperentwicklung	SP	KO	KO

Volk	BT 4 - Völkerbedingte Modifikationen																			
	Eigenschaftsbonusmodifikationen										Widerstandswurfmodifikationen									
	ST	GE	RE	KO	SD	IG	ER	IT	MA	AF	Essenzmagie	Lehrmagie	Mentalmagie	GIH	Krankheit	Verlust	W8	W10	W12	W15
Gewöhnliche Menschen	+5	0	0	0	+5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12	0	x1	2	W8	120
Hohe Menschen	+10	-5	-5	+10	0	0	0	0	0	+10	-5	+5	-5	0	10	0	x0,7	3	W10	150
Halbelfen	+5	+5	+10	+5	-10	0	0	0	0	+10	-5	-5	-5	0	3	0	x0,7	3	W10	150
Waldfelfen	0	+10	+5	0	-20	0	+5	0	+5	+5	-5	-5	-5	+10	3	+2	x1,5	3	W8	100
Hocheffeln	0	+5	+10	0	-20	0	+5	0	+5	+10	-5	-5	-5	+10	2	+4	x2	4	W8	110
Lichtelfen	0	+5	+15	0	-20	0	+5	0	+5	+15	-5	-5								