



# Der Name Codex

## Die Waffenfertigkeiten

	Eigenschaft	Ma	
Armbrust .....	( ) Wa	— — = ( )	
Äxte .....	( ) St	— — = ( )	
Beengt kämpfen .....	( ) Spez	— — = ( )	
Beidhändig kämpfen .....	( ) Spez	— — = ( )	
Belagerungsgeräte .....	( ) St	— — = ( )	
Blasrohr .....	( ) Wa	— — = ( )	
Blind kämpfen .....	( ) Spez	— — = ( )	
Bodenkampf .....	( ) Spez	— — = ( )	
Bogen .....	( ) Ge	— — = ( )	
Chakra und Diskus .....	( ) Ge	— — = ( )	
Dolche .....	( ) Ge	— — = ( )	
Einhändig kämpfen .....	( ) Spez	— — = ( )	
Fecht Waffen .....	( ) Ge	— — = ( )	
Geschütze .....	( ) Wa	— — = ( )	
Improvisierte Waffen ...	( ) Ge	— — = ( )	
Kettenwaffen .....	( ) Ge	— — = ( )	
Kriegshandwerk .....	( ) Kon	— — = ( )	
Lanzen .....	( ) St	— — = ( )	
Lasso .....	( ) Ge	— — = ( )	
Meucheln .....	( ) Spez	— — = ( )	
Peitsche .....	( ) Ge	— — = ( )	
Rüstung umgehen .....	( ) Spez	— — = ( )	
Schilder .....	( ) St	— — = ( )	
Schleuder .....	( ) Ge	— — = ( )	
Schwarzpulverwaffen ...	( ) Wa	— — = ( )	
Schwerter .....	( ) St	— — = ( )	
Speere & Stäbe .....	( ) Ge	— — = ( )	
Stangenwaffen .....	( ) Ge	— — = ( )	
Stumpfe Hieb Waffen .....	( ) St	— — = ( )	
Unterarmwaffe .....	( ) Ge	— — = ( )	
Waffenloser Kampf .....	( ) Ge	— — = ( )	
Wasserkampf .....	( ) Spez	— — = ( )	
Zweihändig vom Pferd ..	( ) Spez	— — = ( )	

## Rüstung

Gesamtrüstungsschutz ( )  
RS aller Körperzonen aufaddiert / 6

Belastung ( )  
Gesamt-RS / 5

Mindeststärke ( )  
Gesamt-RS / 2

Körperzone	Rüstungsart	RS
Kopf	_____ ( )	
r. Arm	_____ ( )	
l. Arm	_____ ( )	
Torso	_____ ( )	
r. Bein	_____ ( )	
l. Bein	_____ ( )	

Rechter Arm ( )	( ) Kopf
Rechte Hand ( )	( ) Gesicht
Linker Arm ( )	( ) Augen
Linke Hand ( )	( ) Hals
Rechtes Bein ( )	( ) Torso
Rechter Fuss ( )	( ) Lebenswichtige Organe
Linkes Bein ( )	( ) Weichteile
Linker Fuss ( )	( ) Schwanz
Rechter Flügel ( )	( ) Schild
Linker Flügel ( )	



( ) Initiative  
Wahrnehmungsbonus - Belastung + Sonstiges

( ) **VW** Verteidigungswert  
14 + Geschickbonus + Wahrnehmungsbonus + GK<sub>W</sub> + Sonstiges

( ) **SR** Schockresistenz  
14 + Stärkebonus + Konstitutionbonus + Sonstiges

( ) **GW** Geistiger Widerstand  
14 + Intelligenzbonus + Willenskraftbonus + Sonstiges

**Widerstands-  
werte**

## Waffe

Waffe	Fert wert	Eigen schaft	Ma	gesamt Wert	Schaden	Sch			Reichweite	Fertigkeit
						Sch	Gr	Min		
_____	+	+	= ( )	w10+	+	+	( )	_____	_____	
_____	+	+	= ( )	w10+	+	+	( )	_____	_____	
_____	+	+	= ( )	w10+	+	+	( )	_____	_____	
_____	+	+	= ( )	w10+	+	+	( )	_____	_____	
_____	+	+	= ( )	w10+	+	+	( )	_____	_____	
_____	+	+	= ( )	w10+	+	+	( )	_____	_____	
_____	+	+	= ( )	w10+	+	+	( )	_____	_____	
_____	+	+	= ( )	w10+	+	+	( )	_____	_____	

## Lebenspunkte

	Angeschlagen	Verletzt	Verwundet	Schwer verw.	Ausser Gefecht	Koma	Tot
verlorene Lebenspunkte	(1- )	( - )	( - )	( - )	( - )	( - )	(ab )
Malus	0	-2	-4	-6	-	-	

## Die Fertigkeiten

	Eigenschaft	Ma	
Aufmerksamkeit .....	( ) Wa	— — = ( )	
Ausdauer .....	( ) Kon	— — = ( )	
Ausweichen .....	( ) Wa	— — = ( )	
Bauchreden .....	( ) Cha	— — = ( )	
Beeindrucken .....	( ) Cha	— — = ( )	
Beruf* .....	( )	— — = ( )	
.....	( ) Int	— — = ( )	
.....	( ) Int	— — = ( )	
Bewegliche Füße ...	( ) Spez	— — = ( )	
Einschüchtern .....	( ) Will	— — = ( )	
Empathie .....	( ) Cha	— — = ( )	
Entfesseln .....	( ) Ge	— — = ( )	
Etikette .....	( ) Int	— — = ( )	
Fallen stellen/entsch	( ) Ge	— — = ( )	
Fälschen .....	( ) Ge	— — = ( )	
Fliegen .....	( ) Kon	— — = ( )	
Foltern .....	( ) Will	— — = ( )	
Führung .....	( ) Cha	— — = ( )	
Gassenwissen .....	( ) Int	— — = ( )	
Geheimsprache* .....	( )	— — = ( )	
Aranith (Shaktar-Se) ...	( ) Spez	— — = ( )	
Gryffen (Blutgreife) ....	( ) Spez	— — = ( )	
Halbwelsch (TechGilde) ..	( ) Spez	— — = ( )	
Keltach (Druiden) .....	( ) Spez	— — = ( )	
Magarun (Skellarin, alt) ..	( ) Spez	— — = ( )	
Mortis (Schattenhand) ...	( ) Spez	— — = ( )	
Sithnagar (Nachtgeister) ..	( ) Spez	— — = ( )	
Geschichten erzählen	( ) Cha	— — = ( )	
Gesten verbergen* ...	( ) Spez	— — = ( )	
Gift schlucken .....	( ) Spez	— — = ( )	
Handwerk .....	( )	— — = ( )	
.....	( ) Ge	— — = ( )	
.....	( ) Ge	— — = ( )	
Hypnose* .....	( ) Cha	— — = ( )	
Klettern .....	( ) Ge	— — = ( )	
Kraftakt .....	( ) St	— — = ( )	
Lehren .....	( ) Cha	— — = ( )	
Lippen lesen .....	( ) Wa	— — = ( )	
Malen .....	( ) Wa	— — = ( )	
Mechanoid steuern ...	( ) Wa	— — = ( )	
Meditation .....	( ) Will	— — = ( )	
Mode .....	( ) Int	— — = ( )	
Musizieren* .....	( )	— — = ( )	
Blasinstrumente .....	( ) Wa	— — = ( )	
Schlag-/Rhythmusinstr	( ) Wa	— — = ( )	
Sreichinstrumente .....	( ) Wa	— — = ( )	
Tasteninstrumente .....	( ) Wa	— — = ( )	
Zupfinstrumente .....	( ) Wa	— — = ( )	
Nachforschen .....	( ) Int	— — = ( )	
Orientierung .....	( ) Wa	— — = ( )	
Reiten .....	( ) Ge	— — = ( )	
Rennen .....	( ) Kon	— — = ( )	
Rhetorik .....	( ) Cha	— — = ( )	
Schätzen .....	( ) Int	— — = ( )	
Schauspiellern .....	( ) Cha	— — = ( )	
Schiffsführung .....	( ) Int	— — = ( )	
Schleichen .....	( ) Ge	— — = ( )	
Schlösser öffnen .....	( ) Ge	— — = ( )	

## Die Fertigkeiten

	Eigenschaft	Ma	
Schwimmen .....	( ) St	— — = ( )	
Seemannschaft .....	( ) Ge	— — = ( )	
Singen .....	( ) Cha	— — = ( )	
Sklaven beaufsichtig .	( ) Cha	— — = ( )	
Spiele* .....	( ) Int	— — = ( )	
Springen .....	( ) St	— — = ( )	
Spuren lesen .....	( ) Wa	— — = ( )	
Taktik .....	( ) Int	— — = ( )	
Tanzen .....	( ) Ge	— — = ( )	
Taschendiebstahl .....	( ) Ge	— — = ( )	
Tiere abrich/pfleg ....	( ) Cha	— — = ( )	
Turnen .....	( ) Ge	— — = ( )	
Überleben .....	( ) Kon	— — = ( )	
Verbergen .....	( ) Ge	— — = ( )	
Verhandl./Feilschen	( ) Will	— — = ( )	
Verkleiden .....	( ) Wa	— — = ( )	
Verspotten .....	( ) Cha	— — = ( )	
Wagen lenken .....	( ) Will	— — = ( )	
Wissen* .....	( )	— — = ( )	
Adel .....	( ) Int	— — = ( )	
Alchemie .....	( ) Int	— — = ( )	
Alte Schriften .....	( ) Int	— — = ( )	
Architektur .....	( ) Int	— — = ( )	
Arkane Mag.schule	( )	— — = ( )	
Elementarmagie .....	( ) Int	— — = ( )	
Hexerei .....	( ) Int	— — = ( )	
Illusionen .....	( ) Int	— — = ( )	
Nekromantie .....	( ) Int	— — = ( )	
Astrologie .....	( ) Int	— — = ( )	
Artefakte & mag.Geg	( ) Int	— — = ( )	
Geographie .....	( ) Int	— — = ( )	
Geschichte .....	( ) Int	— — = ( )	
Giftkunde .....	( ) Int	— — = ( )	
Heilkunde .....	( ) Int	— — = ( )	
Helden & Legenden	( ) Int	— — = ( )	
Kräuterkunde .....	( ) Int	— — = ( )	
Kreaturen .....	( ) Int	— — = ( )	
Kultur .....	( )	— — = ( )	
.....	( ) Int	— — = ( )	
.....	( ) Int	— — = ( )	
.....	( ) Int	— — = ( )	
Mathematik .....	( ) Int	— — = ( )	
Mechanik .....	( ) Int	— — = ( )	
Ortskunde .....	( )	— — = ( )	
.....	( ) Int	— — = ( )	
.....	( ) Int	— — = ( )	
.....	( ) Int	— — = ( )	
Recht & Gesetz ....	( ) Int	— — = ( )	
Religionskunde .....	( ) Int	— — = ( )	
Wappenkunde .....	( ) Int	— — = ( )	
Wetterkunde.....	( ) Int	— — = ( )	
.....	( ) Int	— — = ( )	
.....	( ) Int	— — = ( )	
.....	( ) Int	— — = ( )	
.....	( ) Int	— — = ( )	
Wunden behandeln ...	( ) Ge	— — = ( )	
Zechen .....	( ) Kon	— — = ( )	



# -De Jane CodeX-

Zauber	MW	KP/EP	ZauDauer	Zauber
	Ww	Rweite	WirkDauer	


MW - Mindestwurf  
 Ww - Widerstandswert  
 KP - Kampfpunkte  
 EP - Erfahrungspunkte  
 Rweite - Reichweite  
 ZauDauer - Zauberdauer  
 WirkDauer - Wirkungsdauer  
 Eig B - Eigenschaftsbonus

## Tiergefährte

Name: \_\_\_\_\_ Stärke ( )  
 Geschick ( )  
 Gattung: \_\_\_\_\_ Konstitution ( )  
 Wahrnehmung ( )  
 Alter: \_\_\_\_\_ Geschlecht: \_\_\_\_\_ Intelligenz ( )  
 Grössenklasse: \_\_\_\_\_ Willenskraft ( )  
 Aussehen: \_\_\_\_\_ Charisma ( )

Init ( ) Fertigkeiten / besondere Fähigkeiten

OW ( ) \_\_\_\_\_

SR ( ) Vorzüge / Schwächen Rüstung ( )

GW ( ) \_\_\_\_\_ Belastung ( )

Angeschlagen ( ) 0  
 Verletzt ( ) -2  
 Verwundet ( ) -4  
 Schwer Verw ( ) -6  
 Ausser Gefecht ( ) -  
 Koma ( ) -  
 Bewegung  
 ( ) Kampf  
 ( ) Marsch  
 ( ) Sprint  
 ( ) Flug  
 ( ) Schwim

Waffe                      Angriff      Schaden

\_\_\_\_\_

## Tiergefährte

Name: \_\_\_\_\_ Stärke ( )  
 Geschick ( )  
 Gattung: \_\_\_\_\_ Konstitution ( )  
 Wahrnehmung ( )  
 Alter: \_\_\_\_\_ Geschlecht: \_\_\_\_\_ Intelligenz ( )  
 Grössenklasse: \_\_\_\_\_ Willenskraft ( )  
 Aussehen: \_\_\_\_\_ Charisma ( )

Init ( ) Fertigkeiten / besondere Fähigkeiten

OW ( ) \_\_\_\_\_

SR ( ) Vorzüge / Schwächen Rüstung ( )

GW ( ) \_\_\_\_\_ Belastung ( )

Angeschlagen ( ) 0  
 Verletzt ( ) -2  
 Verwundet ( ) -4  
 Schwer Verw ( ) -6  
 Ausser Gefecht ( ) -  
 Koma ( ) -  
 Bewegung  
 ( ) Kampf  
 ( ) Marsch  
 ( ) Sprint  
 ( ) Flug  
 ( ) Schwim

Waffe                      Angriff      Schaden

\_\_\_\_\_

## Tiergefährte

Name: \_\_\_\_\_ Stärke ( )  
 Geschick ( )  
 Gattung: \_\_\_\_\_ Konstitution ( )  
 Wahrnehmung ( )  
 Alter: \_\_\_\_\_ Geschlecht: \_\_\_\_\_ Intelligenz ( )  
 Grössenklasse: \_\_\_\_\_ Willenskraft ( )  
 Aussehen: \_\_\_\_\_ Charisma ( )

Init ( ) Fertigkeiten / besondere Fähigkeiten

OW ( ) \_\_\_\_\_

SR ( ) Vorzüge / Schwächen Rüstung ( )

GW ( ) \_\_\_\_\_ Belastung ( )

Angeschlagen ( ) 0  
 Verletzt ( ) -2  
 Verwundet ( ) -4  
 Schwer Verw ( ) -6  
 Ausser Gefecht ( ) -  
 Koma ( ) -  
 Bewegung  
 ( ) Kampf  
 ( ) Marsch  
 ( ) Sprint  
 ( ) Flug  
 ( ) Schwim

Waffe                      Angriff      Schaden

\_\_\_\_\_

## Tiergefährte

Name: \_\_\_\_\_ Stärke ( )  
 Geschick ( )  
 Gattung: \_\_\_\_\_ Konstitution ( )  
 Wahrnehmung ( )  
 Alter: \_\_\_\_\_ Geschlecht: \_\_\_\_\_ Intelligenz ( )  
 Grössenklasse: \_\_\_\_\_ Willenskraft ( )  
 Aussehen: \_\_\_\_\_ Charisma ( )

Init ( ) Fertigkeiten / besondere Fähigkeiten

OW ( ) \_\_\_\_\_

SR ( ) Vorzüge / Schwächen Rüstung ( )

GW ( ) \_\_\_\_\_ Belastung ( )

Angeschlagen ( ) 0  
 Verletzt ( ) -2  
 Verwundet ( ) -4  
 Schwer Verw ( ) -6  
 Ausser Gefecht ( ) -  
 Koma ( ) -  
 Bewegung  
 ( ) Kampf  
 ( ) Marsch  
 ( ) Sprint  
 ( ) Flug  
 ( ) Schwim

Waffe                      Angriff      Schaden

\_\_\_\_\_

# Der Magier Code

Zauberern	MW	KP/EP	ZauDauer	Zauber
	Ww	Rweite	WirkDauer	

= Stufe * EigB * Fokus	22	3	2 <b>Aktionen</b>	<b>Erzrüstung</b> <span style="float: right;">Kon, Grad 10</span> Haut des ungerüsteten Ziels wird von flüssigen Metall überzogen. Bedeckt nicht die Augen. Gilt als natürliche Rüstung (RS10/ Belastung0). In Farben Bronze, Eisen, Silber und Gold möglich. O Gelernt 0 Nekromantie 0 Illusion 0 Hexerei 0 Erde 0 Feuer 0 Luft 0 Wasser 0 Göttlich
	-	Berü	1 min/ Stufe	

= Stufe * EigB * Fokus	18	2	2 <b>Aktionen</b>	<b>Ungetrübter Blick</b> <span style="float: right;">Wa, Grad 6</span> kann durch Steinwände sehen, als ob sie nicht da wären. Max Dicke ist Stufe Erdmagie. O Gelernt 0 Nekromantie 0 Illusion 0 Hexerei 0 Erde 0 Feuer 0 Luft 0 Wasser 0 Göttlich
	-	1 m/ Stufe	1 Runde/ Stufe	

= Stufe * EigB * Fokus	18	3	3 <b>Aktionen</b>	<b>Faust des Saghan Dalath</b> <span style="float: right;">Int, Grad 6</span> aus Sand/Erdboden formt sich Faust und schlägt für 4W10D Schaden auf Ziel, auf anderen Material geht der Zauber nicht. O Gelernt 0 Nekromantie 0 Illusion 0 Hexerei 0 Erde 0 Feuer 0 Luft 0 Wasser 0 Göttlich
	0W	1 m/ Stufe	sofort	

= Stufe * EigB * Fokus	13	1 pro Person	1 Minute	<b>Reise des Auserwählten (Ritual)</b> <span style="float: right;">Int, Grad 1</span> freiwilliger Wanderer findet den besten und sichersten Weg zum Reiseziel. Reisegeschwindigkeit zu Fuss um ein Viertel erhöht. O Gelernt 0 Nekromantie 0 Illusion 0 Hexerei 0 Erde 0 Feuer 0 Luft 0 Wasser 0 Göttlich
	-	Berü	24 Stunden	










MW - Mindestwurf  
 Ww - Widerstandswert  
 KP - Kraftpunkte  
 EP - Erfahrungspunkte  
 Rweite - Reichweite  
 ZauDauer - Zauberdauer  
 WirkDauer - Wirkungsdauer  
 EigB - Eigenschaftsbonus