

Name		Titel	Lebensenergie
Geschlecht	Geburtsort	Augenfarbe	Ausdauer
Rasse	Geburtstag	Haarfarbe	Astralenergie
Ethnie	Alter	Größe	Karmaenergie
Typus	Stand der Eltern	Gewicht	Abenteuerpunkte
Gottheit	Händigkeit	Körperbau	Stufe

Mut	Aberglaubegeben	AT-Basis
Klugheit	Höhenangst	PA-Basis
Intuition	Raumangst	FK-Basis
Charisma	Totenangst	Ausweichen
Fingerfertigkeit	Neugier	MR
Gewandtheit	Goldgier	SO
Körperkraft	Jähzorn	

Patzertabelle	
2W6	Auswirkung
2	Waffe zerstört: Gegner unparierbare AT, Waffenwechsel oder Flucht. Unzerstörbare Waffe: Ergebnis 11.
3-5	Sturz: Gegner 2 unparierbare AT
6-8	Stolpern: Gegner unparierbare AT
9-10	An eigener Waffe verletzt: 1W6 SP, Gegner hat unparierbare AT
11	Waffe fallengelassen: Gegner hat unparierbare AT, GE-Probe um an die Waffe zu gelangen, sonst Waffenwechsel oder Flucht
12	Schwerer Eigentreffer: 2W6 SP, Selbeherrschungs-Probe sonst W20 KR kampfunfähig

Rüstungen				
Typ	RS	BE	Gewicht	Anmerkungen
Gesamt				

Nahkampfwaffen									
Typ	AT	PA	TP	TP+	Gewicht	Länge	BF	WV	Anmerkungen

Fernkampfwaffen						
Typ	FK	TP	Gewicht	Reichweite	TP Entfernung	Anmerkungen

Attacke und Parade										
	BE	TW	AT	PA			BE	TW	AT	PA
Waffenlose Knapftechniken						Stichwaffen	-1			
Boxen	0					Stumpfe Hieb Waffen	-3			
Hruruzat	0					Zweihänder	-2			
Raufen	0					Spezielle Kampftechniken				
Ringen	0					Lanzenreiten	-3			
Bewaffnete Kampftechniken						Linkshändig	-7/-7			
Äxte und Beile	-3									
Dolche und Messer	-1					Fernkampftechniken				
Infantrie Waffen	-3					Armbrust und Bogen	-5/-4			
Kettenwaffen	-2					Blasrohr	-5			
Peitschen	0					Schleuder	-3			
Scharfe Hieb Waffen	-2					Wurftaxt, -beil	-3			
Schwerter	-2					Wurfdolch, -messer	-3			
Speere und Stäbe	-2				Wurfspeer	-3				

MU _____ KL _____ IN _____ CH _____ FF _____ GE _____ KK _____

Kampf Talente						1 Punkt pro Stufe			
Waffenlose Kampftechniken									
Boxen	BE								
Hruruzat	BE								
Raufen	BE								
Ringern	BE								
Bewaffnete Kampftechniken									
Äxte und Beile	BE-3								
Dolche und Messer	BE-1								
Infanteriewaffen	BE-3								
Kettenwaffen	BE-2								
Peitschen	BE								
Scharfe Hieb Waffen	BE-2								
Schwerter	BE-2								
Speere und Stäbe	BE-2								
Stichwaffen	BE-1								
Stumpfe Hieb Waffen	BE-3								
Zweihänder	BE-2								
Spezielle Kampftechniken									
Lanzenreiten	BE-3								
Linkshändig	AT-7 / PA-7								
Fernkampftechniken									
Armbrust, Bogen	BE-5/-4								
Blasrohr	BE-5								
Schleuder	BE-3								
Wurfaxt, -beil	BE-3								
Wurfdolch, -messer	BE-3								
Wurfspeer	BE-3								

Körperlichen Talente						2 Punkte pro Stufe			
Akrobatik	MU	GE	KK						
Fliegen	MU	KL	GE						
Gauklereien	CH	FF	GE						
Klettern	MU	GE	KK						
Körperbeherrschung	MU	IN	GE						
Reiten	CH	GE	KK						
Schleichen	MU	IN	GE						
Schwimmen	MU	GE	KK						
Selbstbeherrschung	MU	KK	KK						
Sich Verstecken	MU	IN	GE						
Tanzen	CH	GE	GE						
Zechen	KL	IN	KK						

Gesellschaftliche Talente						2 Punkte pro Stufe			
Bekehren / Überzeugen	KL	IN	CH						
Betören	IN	CH	CH						
Etikette	KL	CH	GE						
Feilschen	MU	KL	CH						
Gassenwissen	KL	IN	CH						
Lehren	KL	IN	CH						
Lügen	MU	IN	CH						
Menschenkenntnis	KL	IN	CH						
Schätzen	KL	IN	IN						
Sich Verkleiden	MU	FF	GE						

Natur Talente						2 Punkte pro Stufe			
Fährtsuche	KL	IN	GE						
Fallenstellen	KL	FF	KK						
Fesseln / Entfesseln	FF	GE	KK						
Fischen / Angeln	IN	FF	KK						
Pflanzenkunde	KL	IN	FF						
Orientierung	KL	IN	IN						
Tierkunde	MU	KL	IN						
Wettervorhersage	KL	IN	IN						
Wildnisleben	IN	FF	GE						

Wissens Talente						3 Punkte pro Stufe			
Alchimie	MU	KL	FF						
Alte Sprachen	KL	KL	IN						
Geographie	KL	KL	IN						
Geschichtswissen	KL	KL	IN						
Götter und Kulte	KL	IN	CH						
Kriegskunst	MU	KL	CH						
Lesen / Schreiben	KL	KL	FF						
Magiekunde	KL	KL	IN						
Mechanik	KL	KL	FF						
Rechnen	KL	KL	IN						
Rechtskunde	KL	IN	CH						
Sprachen Kennen	KL	IN	CH						
Staatskunst	KL	IN	CH						
Sternkunde	KL	KL	IN						

Handwerkliche Talente						2 Punkte pro Stufe			
Abrichten	MU	IN	CH						
Boote Fahren	FF	GE	KK						
Fahrzeuge Lenken	IN	CH	FF						
Falschspiel	MU	CH	FF						
Heilkunde, Gift	MU	KL	IN						
Heilkunde, Krankheiten	MU	KL	CH						
Heilkunde, Seele	IN	CH	CH						
Heilkunde, Wunden	KL	CH	FF						
Holzbearbeitung	KL	FF	KK						
Kochen	IN	KL	FF						
Lederbearbeitung	KL	FF	FF						
Malen / Zeichnen	KL	IN	FF						
Musizieren	KL	IN	FF						
Schneidern	KL	FF	FF						
Schlösser Knacken	IN	FF	FF						
Singen	KL	IN	CH						
Taschendiebstahl	MU	IN	FF						
Töpfern	KL	FF	FF						

Intuitive Talente						1 Punkt pro Stufe			
Gefahreninstinkt	KL	IN	IN						
Glücksspiel	MU	IN	IN						
Prophezeien	IN	IN	CH						
Sinnesschärfe	KL	IN	IN						
Stimmen Imitieren	KL	IN	CH						

Spezielle Berufs Talente									

Sprachen									
Atak	3		Nivesisch	3					
Drachisch	5		Norbardisch (Alaanii)	6					
Echsisch	6		Ogrisch / Orkisch	1					
Füchsisch	1		Rogolan	3					
Garethi	4		Thorwalsch	4					
Goblinisch	1		Trollisch	3					
Isdira	5		Tulumidisch	4					
Koboldisch	4		Zelemja (Selemisch)	6					
Mohisch	2		Zhayad	4					

Alte Sprachen									
Alt - Gildenländisch	4		Hochelfisch	7 (3)					
Angram	4 (1)		Ur - Tulamidia	5 (3)					
Bosparano	5 (2)								

Kleidung und Gegenstände am Körper							
Anz.	Gegenstand	Gewicht	Wert	Anz.	Gegenstand	Gewicht	Wert
Summe				Summe			

Gürteltasche / Sonstige Behälter							
Anz.	Gegenstand	Gewicht	Wert	Anz.	Gegenstand	Gewicht	Wert
Summe				Summe			

Rucksack							
Anz.	Gegenstand	Gewicht	Wert	Anz.	Gegenstand	Gewicht	Wert
Summe				Summe			

