

Name		Titel	Lebensenergie
Geschlecht	Geburtsort	Augenfarbe	Ausdauer
Rasse	Geburtstag	Haarfarbe	Astralenergie
Ethnie	Alter	Größe	Karmaenergie
Typus	Stand der Eltern	Gewicht	Abenteurpunkte
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, 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 Kmapftechniken						Stichwaffen	-1			
Boxen	0					Stumpfe Hieb Waffen	-3			
Hruruzat	0					Zweihänder	-2			
Bewaffnete Kampftechniken						Spezielle Kampftechniken				
Äxte und Beile	-3					Lanzenreiten	-3			
Dolche und Messer	-1					Linkshändig	-7/-7			
Infantrie Waffen	-3									
Kettenwaffen	-2					Fernkampftechniken				
Peitschen	0					Armbrust und Bogen	-5/-4			
Scharfe Hieb Waffen	-2					Blasrohr	-5			
Schwerter	-2					Schleuder	-3			
Speere und Stäbe	-2					Wurftaxt, -beil	-3			
						Wurfdolch, -messer	-3			
					Wurfspeer	-3				

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

Kampf Talente 1 Punkt pro Stufe						
Waffenlose Kampftechniken						
Boxen	BE					
Hruruzat	BE					
Raufen	BE					
Ringn	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)			