

# HELD:

AP																				
----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

## HINTERGRUND

Titel	
Orden	
Stand der Eltern	
Geschwister	
Geburtstag	
Geburtsort	
Gottheit	

## AUSSEHEN

Geschlecht	
Haarfarbe	
Augenfarbe	
Größe	
Gewicht	
Hautfarbe	
Besonderheiten	

## CHARAKTER

EIGENSCHAFTEN		
Stufe		
Typus		
Karmaenergie		
Astralenergie		
Glück/Karma		
Aussehen		

## GUTE

EIGENSCHAFTEN		
Mut		
Klugheit		
Intuition		
Charisma		
Fingerfertigkeit		
Gewandtheit		
Körperkraft		

## SCHLECHTE

EIGENSCHAFTEN		
Aberglaube		
Höhenangst		
Raumangst		
Totenangst		
Neugier		
Goldgier		
Jähzorn		

## SONSTIGE

EIGENSCHAFTEN		
PA Basiswert		
Ausweichen		
Reaktion		
Magieresistenz		
Amputatuionswert		
Traglast		
Marschgeschwindigkeit		
Dauerlauf		
Höchstgeschwindigkeit		

AU																				
----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

LE																				
LE																				

## NAHKAMPFWAFFEN

BF	WAFFE	AT	PA	KK+	TP

## FERNKAMPFWAFFEN

PFEILE/BOLZEN	P/B	WAFFE	AT <sub>N</sub>	ATS	ATG	TP

SCHILD LE																				
-----------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

## RÜSTUNG UND SCHILDE

RS	RÜSTUNG	BE	GEWICHT	LE

## PATZERTABELLE

2	Waffe zerstört
3-5	Sturz
6-8	Stolpern
9-10	Selbst verletzt
11	Waffe verloren
12	Selbst schwer verletzt

## VERMÖGEN

Dukaten	Silbertaler	Kreuzer	Heller



# DIE TALENTE

MU  KL  IN  CH  FF  GE  KK

## WAFFENLOSE TECHNIKEN Steigerung pro Stufe um 1 Punkt mit W6

TALENT	MALUS	GW	1.M	2.M	3.M	AW	TALENTWERT					
Raufen												
Boxen												
Hruruzat												
Ringen												

## BEWAFFNETE TECHNIKEN Steigerung pro Stufe um 1 Punkt mit W6

TALENT	MALUS	GW	1.M	2.M	3.M	AW	TALENTWERT					
Äxte und Beile												
Messer und Dolche												
Infanteriewaffen												
Linkshändig												
Kettenwaffen												
Peitsche												
Scharfe Hieb Waffen												
Schwerter												
Speere und Stäbe												
Stichwaffen												
Stumpfe Hieb Waffen												
Zweihänder												

## FERNKAMPFTECHNIKEN Steigerung pro Stufe um 1 Punkt mit W6

TALENT	MALUS	GW	1.M	2.M	3.M	AW	TALENTWERT					
Lanzenreiten												
Schusswaffen (Bogen)												
Schusswaffen (Blasrohr)												
Schleuder												
Wurfäxte /-beile												
Wurfmesser /-dolche												
Wurfspeere												

## KÖRPERLICHE TALENTE Steigerung pro Stufe um 2 Punkte mit W6

TALENT	PROBE	GW	1.M	2.M	3.M	AW	TALENTWERT					
Akrobatik												
Fliegen												
Gaukeleien												
Klettern												
Körperbeherrschung												
Reiten												
Schleichen												
Schwimmen												
Selbstbeherrschung												
Sich Verstecken												
Tanzen												
Zechen												

GW = GRUNDWERT
1.M = MODIFIKATION DURCH REGION
2.M = MODIFIKATION DURCH GOTT
3.M = MODIFIKATION DURCH AKADEMIE
AW = ANFANGSWERT



MU  KL  IN  CH  FF  GE  KK

## HANDWERKS TALENTE

Steigerung pro Stufe um 2 Punkte mit W6

TALENT	PROBE	GW	1.M	2.M	3.M	AW	TALENTWERT						
Abrichten													
Boote fahren													
Fahrzeug lenken													
Falschspiel													
Heilkunde, Gift													
Heilkunde, Krankheit													
Heilkunde, Seele													
Heilkunde, Wunden													
Holzbearbeitung													
Kochen													
Lederarbeiten													
Malen / Zeichnen													
Musizieren													
Schneidern													
Schlösser knacken													
Singen													
Taschendiebstahl													
Töpfern													

## INTUITIVE TALENTE

Steigerung pro Stufe um 1 Punkt mit W6

TALENT	PROBE	GW	1.M	2.M	3.M	AW	TALENTWERT						
Gefahreninstinkt													
Glücksspiel													
Prophezeien													
Sinnesschärfe													
Stimmen imitieren													

## SPRACHEN KENNTNISSE

NEUE SPRACHEN	ERWORBEN	SPRACH-KOSTEN
Garethi		4
Isdira		5
Rogolan		3
Tulamidisch		4
Thorwalsch		3
Norbardisch		6
Nivesisch		3
Mohisch		2
Zelemja		6
Orkisch		1
Goblinisch		1
Trollisch		3
Echsisch		6
Drachisch		5
Koboldisch		4
Zhayad		4
Atak		3
Füchsisch		1

## ALTE SPRACHEN

ALTE SPRACHEN	ERWORBEN	SPRACH-KOSTEN
Bosporano		2
Hochelfisch		7
Angram		4
Ur-Tulamidya		5
Alt-Güldenländisch		4
Yash'Hualay		6