

Name _____ Typus _____ Geburtstag _____
 Gottheit _____ Geburtsort _____ Stand der Eltern _____
 Augenfarbe _____ Haarfarbe _____ Größe _____ Gewicht _____
 Geschwister _____ Titel _____ Geschlecht _____

Mat					Aberglaube					Lebensenergie				
Klugheit					Höhenangst					Ausdauer				
Intuition					Raumangst					Astralenergie				
Charisma					Totenangst					Karmaenergie				
Fingerfertigkeit					Neugier					Magieresistenz				
Gewandtheit					Goldgier					Abenteuerepkte				
Körperkraft					Jähzorn					Stufe				

Kampftechniken (max. +1)

Waffenlose Kampftechniken

Räufen	
--------	--

Bewaffnete Kampftechniken

Äxte und Beile	
Messer und Dolche	
Scharfe Hieb Waffen	
Schwerter	
Speere und Stäbe	
Stich Waffen	
Stumpfe Hieb Waffen	
Zweihänder	

Fernkampftechniken

Schuss Waffen	
Wurfwaffen	

Handwerk (max. +2)

Abrichten (MU/IN/CH)	
Boote fahren (FF/GE/KK)	
Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)	
Falschspiel (MU/CH/FF)	
Heilk. Gift (MU/KL/IN)	
Heilk. Krankh. (MU/KL/CH)	
Heilk. Seele (IN/CH/CH)	
Heilk. Wunden (KL/CH/FF)	
Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	
Kochen (IN/KL/FF)	
Lederarbeiten (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)	

Gesellschaft (max. +2)

Bekehren (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 (max. +2)

Fährtsachen (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)	

Wissenstalente (max. +3)

Alchimie (MU/KL/FF)	
Alte Sprachen (KL/KL/IN)	
Geographie (KL/KL/IN)	
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	
Götter und Kalte (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)	
Staatskunde (KL/IN/CH)	
Sternkunde (KL/KL/IN)	

Körperliche Talente (max. +2)

Akrobatik (MU/GE/KK)	
Fliegen (MU/KL/GE)	
Gaukeleien (CH/FF/GE)	
Klettern (MU/GE/KK)	
Körperbeh. (MU/IN/GE)	
Reiten (MU/GE/KK)	
Schleichen (MU/IN/GE)	
Schwimmen (MU/GE/KK)	
Selbstbeh. (MU/KK/KK)	
Sich verstecken (MU/IN/GE)	
Tanzen (CH/GE/GE)	
Zechen (KL/IN/KK)	

Intuitive Begabungen (max. +1)

Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)	
Glücksspiel (MU/IN/IN)	
Prophezeien (IN/IN/CH)	
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)	
Stimmen imitieren (KL/IN/CH)	

Berufe/Sonstige Talente

Sprachen

Alte Sprachen

Waffe	Gewicht	KK-Zuschlag	WV	AT/PA	TP	Bruchfaktor								

Fernkampfwaffe	Gewicht	Gewicht Projektile	AT/PA	TP	Anzahl Pfeile/Bolzen									

Rüstungsstück	Gewicht	RS	BE	Rüstungsstück	WV	BE	Bruchfaktor							
2	Waffe zerstört	6-8	Stolpern	11	Waffe verloren									
3-5	Sturz	9-10	Selbst verletzt	12	Schwer verletzt									