



ERFAHRUNGSGRAD

TYPBESCHREIBUNG

SOZIALSTATUS

SPIELER

HAARE

AUGEN

GRÖSSE

GEWICHT

NAME

SPEZIES

KULTUR

PROFESSION

	WERT	BONUS.	MAX.
MU			
KL			
IN			
CH			
FF			
GE			
KO			
KK			

VORTEILE

	WERT	GRUND	BONUS	KAUF	MAX.	AKTUELL
LeP						
AsP						
KaP						
MR				SCHIPS		SPRACHEN & SCHRIFTEN
GS				WERT	MAX.	
INI						

AP (GESAMT)

AP (AKTUELL)

NACHTEILE

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEITEN



TALENTDOKUMENT

KÖRPERTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Fliegen	MU/IN/GE	X	B		
Gaukeleien	MU/CH/FF	X	A		
Klettern	MU/GE/KK	X	B		
Körperbeherrschung	IN/GE/KK	X	C		
Reiten	IN/GE/KK	X	B		
Schwimmen	GE/KO/KK	X	B		
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO		C		
Singen	IN/CH/KO		A		
Sinnesschärfe	KL/IN/IN		C		
Tanzen	CH/GE/GE	X	A		
Taschendiebstahl	MU/IN/FF	X	B		
Verbergen	MU/IN/GE	X	C		
Zechen	IN/KO/KK		A		

GESELLSCHAFTSTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Bekehren & Überzeugen	MU/IN/CH		B		
Betören	MU/CH/CH		B		
Einschüchtern	MU/IN/CH		B		
Etikette	KL/IN/CH		B		
Gassenwissen	KL/IN/CH		C		
Menschenkenntnis	KL/IN/CH		C		
Überreden	MU/IN/CH		C		
Verkleiden	IN/CH/GE	(x)	B		
Willenskraft	MU/IN/CH		C		

NATURTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Fähr tensuchen	KL/IN/IN		C		
Fesseln	KL/FF/KK		A		
Fischen & Angeln	IN/FF/KO	X	A		
Orientierung	KL/IN/IN		B		
Pflanzenkunde	KL/IN/FF		C		
Tierkunde	MU/KL/IN		C		
Wildnisleben	IN/GE/KO	X	C		

NAME DES HELDEN

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK

WISSENSTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN		A		
Geographie	KL/KL/IN		B		
Geschichtswissen	KL/KL/IN		B		
Götter & Kulte	KL/KL/IN		B		
Kriegskunst	MU/KL/IN		A		
Magiekunde	KL/KL/IN		C		
Mechanik	KL/KL/FF		B		
Rechnen	KL/KL/IN		A		
Rechtskunde	KL/KL/IN		A		
Sagen & Legenden	KL/KL/IN		B		
Staatskunst	KL/IN/CH		A		
Sternkunde	KL/KL/IN		B		

HANDWERKSTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Alchimie	MU/KL/FF		C		
Fahrzeuge	IN/CH/FF		A		
Handel	KL/IN/CH		B		
Heilkunde Gift	MU/KL/IN		B		
Heilkunde Krankheiten	MU/KL/IN		B		
Heilkunde Seele	KL/IN/CH		B		
Heilkunde Wunden	KL/FF/FF		C		
Holzbearbeitung	KL/FF/KK		B		
Kochen & Backen	KL/IN/FF		A		
Lederbearbeitung	KL/FF/FF		B		
Malen & Zeichnen	KL/IN/FF		A		
Metallbearbeitung	KL/FF/KK		C		
Musizieren	IN/CH/FF		A		
Schlösser knacken	IN/FF/FF	X	C		
Seefahrt	FF/GE/KK		B		
Steinbearbeitung	FF/FF/KK		B		
Stoffbearbeitung	KL/FF/FF		A		

GABEN

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung



KAMPFDOKUMENT

NAME DES HELDEN

AT-BASIS (GE)	PA-BASIS (GE)	INI	WS-Mod	WS
AT-BASIS (KK)	PA-BASIS (KK)	FK-BASIS	GS	BE

KAMPFTECHNIKEN

Name	Leiteigenschaft	SF	KTW	AT	PA
Armbrüste	Fingerfertigkeit	B			
Ausweichen	Gewandtheit	C			
Bögen	Fingerfertigkeit	C			
Dolche	Gewandtheit	B			
Fechtwaffen	Gewandtheit	C			
Hieb Waffen	Körperkraft	C			
Kettenwaffen	Körperkraft	C			
Raufen	Gewandtheit	B			
Schilde	Körperkraft	C			
Schwerter	Körperkraft	C			
Stangenwaffen	Körperkraft	C			
Wurf Waffen	Fingerfertigkeit	B			
Zweihandhieb Waffen	Körperkraft	C			
Zweihandschwerter	Körperkraft	C			

WUNDEN ○ ○ ○ ○



NAHKAMPFWAFFEN

Name	Stein	S	Kampftechnik	TP	SB	Reichweite	mod.	AT/PA	(BE)

FERNKAMPFWAFFEN

Name	Stein	S	Kampftechnik	Lad.	TP	SB	Reichweite	mod.	FK	(BE)	Gsch.

RÜSTUNG

Name	RS	BE
BE-Gewöhnung		Gesamt

KAMPF-SONDERFERTIGKEITEN

ZUSTÄNDE

Betäubung ○ ○ ○ ○
 Verwirrung ○ ○ ○ ○
 Paralyse ○ ○ ○ ○
 Entrückung ○ ○ ○ ○

Probenmodifikator
 (normal/Gottheit gefällig)

--	--



MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
TRADITION			LEITEIGENSCHAFT magisch karmal		MERKMAL/KIRCHE		
AsP				KaP			

[illegible]

MAGISCHE/KLERIKALE SONDERFERTIGKEITEN

