

Charakter - Erschaffungsbogen

Rasse, Kultur, Profession:						
Generierungspunkte:						
Name:						
Rasse:						
Kultur:						
Profession:						
Mut:						
Klugheit:						
Intuition:						
Charisma:						
Fingerfertigkeit:						
Gewandtheit:						
Konstitution:						
Körperkraft:						
Geschwindigkeit:						
Sozialstatus:						
Lebenspunkte (KO + KO + KK) / 2						
Ausdauer (MU + KO + GE) / 2						
Karmaenergie:						
Astralpunkte (MU + IN + CH) / 2						
Magieresistenz (MU + KL + KO) / 5						
INI - Basiswert (MU + MU + IN + GE) / 5						
AT- Basiswert (MU + GE + KK) / 5						
PA- Basiswert (IN + GE + KK) / 5						
FK- Basiswert (IN + FF + KK) / 5						
Abenteuerpunkte (KL + IN x 20)						

Vorteile und Nachteile	

Sonderfertigkeiten	
Start Sonderfertigkeiten:	
Verbilligte Sonderfertigkeiten:	

Kampftechniken:	BE	TaW	TaW	TaW	TaW
Anderthalbhänder	E	BE-2			
Armbrust	C	BE-5			
Belagerungswaffen	D	-			
Blasrohr	D	BE-5			
Bogen	E	BE-3			
Diskus	D	BE-2			
Dolche	D	BE-1			

Kampftechniken:		BE	TaW	TaW	TaW	TaW
Fechtwaffen	E	BE-1				
Hieb Waffen	D	BE-4				
Infanteriewaffen	D	BE-3				
Kettenstäbe	E	BE-1				
Kettenwaffen	D	BE-3				
Lanzenreiten	E	-				
Peitsche	E	BE-1				
Raufen	C	BE				
Ringen	D	BE				
Säbel	D	BE-2				
Schleuder	E	BE-2				
Schwerter	E	BE-2				
Speere	D	BE-3				
Stäbe	D	BE-2				
Wurfbeile	D	BE-2				
Wurfmesser	C	BE-3				
Wurfspeere	C	BE-2				
Zweihandflegel	D	BE-3				
Zweihandhieb Waffen	D	BE-3				
Zweihandschwerter / -säbel	E	BE-2				
Körperliche Talente (D)		TaW	TaW	TaW	TaW	TaW
Akrobatik (MU / GE / KK)						
Athletik (GE / KO / KK)						
Fliegen (MU / IN / GE)						
Gaukeleien (MU / CH / FF)						
Klettern (MU / GE / KK)						
Körperbeherrschung (MU / IN / GE)						
Reiten (CH / GE / KK)						
Schleichen (MU / IN / GE)						

Körperliche Talente (D)	TaW	TaW	TaW	TaW	TaW	TaW
Schwimmen (GE / KO / KK)						
Selbstbeherrschung (MU / KO / KK)						
Sich verstecken (MU / IN / GE)						
Singen (IN / CH / CH)						
Sinnesschärfe (KL / IN / IN)						
Skifahren (GE / GE / KO)						
Stimmen imitieren (KL / IN / CH)						
Tanzen (CH / GE / GE)						
Taschendiebstahl (MU / IN / FF)						
Zechen (IN / KO / KK)						
Gesellschaftliche Talente (B)	TaW	TaW	TaW	TaW	TaW	TaW
Betören (IN / CH / CH)						
Etikette (KL / IN / CH)						
Galanterie (IN / CH / FF)						
Gassenwissen (KL / IN / CH)						
Lehren (KL / IN / CH)						
Menschenkenntnis (KL / IN / CH)						
Schauspielerei (MU / KL / CH)						
Schriftl. Ausdruck (KL / IN / IN)						
Sich verkleiden (MU / CH / GE)						
Überreden (MU / IN / CH)						
Überzeugen (KL / IN / CH)						
Naturtalente (B)	TaW	TaW	TaW	TaW	TaW	TaW
Fährtsuchen (KL / IN/ KO)						
Fallen stellen (KL / FF / KK)						
Fesseln/Entfesseln (FF / GE / KK)						
Fischen/Angeln (IN / FF/ KK)						

Naturtalente (B)	TaW	TaW	TaW	TaW	TaW	TaW
Orientierung (KL / IN / IN)						
Seefischerei (IN / FF / KK)						
Wettervorhersage (KL / IN / IN)						
Wildnisleben (IN / GE / KO)						
Wissenstalente (B)	TaW	TaW	TaW	TaW	TaW	TaW
Anatomie (MU / KL / FF)						
Baukunst (KL / KL / FF)						
Brettspiel (KL / KL / IN)						
Geographie (KL / KL / IN)						
Geschichtswissen (KL / KL / IN)						
Gesteinskunde (KL / IN / FF)						
Götter/Kulte (KL / KL / IN)						
Heraldik (KL / KL / FF)						
Hüttenkunde (KL / IN / KO)						
Kriegskunst (MU / KL / CH)						
Kryptografie (KL / KL / IN)						
Magiekunde (KL / KL / IN)						
Mechanik (KL / KL / FF)						
Pflanzenkunde (KL / IN / FF)						
Philosophie (KL / KL / IN)						
Rechnen (KL / KL / IN)						
Rechtskunde (KL / KL / IN)						
Sagen/Legenden (KL / IN / CH)						
Schätzen (KL / KL / IN)						
Schiffbau (KL / KL / FF)						
Sprachenkunde (KL / KL / IN)						
Staatskunst (KL / IN / CH)						
Sternkunde (KL / KL / IN)						
Tierkunde (MU / KL / IN)						

Sprachen und Schriften (A)	Komp.	TaW	TaW	TaW	TaW	TaW
Muttersprache (KL / IN / CH):						
Zweitsprache (KL / IN / CH):						
Fremdsprache (KL / IN / CH):						
Lesen / Schreiben (KL / KL / FF):						
Handwerkstalente (B)	TaW	TaW	TaW	TaW	TaW	TaW
Abrichten (MU / IN / CH)						
Ackerbau (IN / FF / KO)						
Alchimie (MU / KL / FF)						
Bergbau (IN / KO / KK)						
Bogenbau (KL / IN / FF)						
Boote fahren (GE / KO / KK)						
Brauer (KL / FF / KK)						
Drucker (KL / FF / KK)						
Eissegler fahrer (IN / GE / KK)						
Fahrzeug lenken (IN / CH / FF)						
Falschspiel (MU / CH / FF)						

Handwerkstalente (B)	TaW	TaW	TaW	TaW	TaW	TaW
Feinmechanik (KL / FF / FF)						
Feuersteinbearbeitung (KL / FF / FF)						
Fleischer (KL / FF / KK)						
Gerber / Kürschner (KL / FF / KO)						
Glaskunst (FF / FF / KO)						
Grobschmied (FF / KO / KK)						
Handel (KL / IN / CH)						
Hauswirtschaft IN / 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)						
Hundeschlitten fahren (CH / FF / GE)						
Instrumentenbauer (KL / IN / FF)						
Kapellmeister (KL / IN / CH)						
Kartographie (KL / KL / FF)						
Kochen (KL / IN / FF)						
Kristallzucht (KL / IN / FF)						
Lederarbeiten (KL / FF / FF)						
Malen / Zeichnen (KL / IN / FF)						
Maurer (FF / GE / KK)						
Metallguss (KL / FF / KK)						
Musizieren (IN / CH / FF)						
Schlösser knacken (IN / FF / FF)						
Schnaps brennen (KL / IN / FF)						
Schneidern (KL / FF / FF)						
Seefahrt (FF / GE / KK)						
Seiler (FF / FF / KK)						
Steinmetz (FF / FF / KK)						
Steinschneider / Juwelier (IN / FF / FF)						

Handwerkstalente (B)	TaW	TaW	TaW	TaW	TaW	TaW
Stellmacher (KL / FF / KK)						
Steuermann (IN / CH / KK)						
Stoffe färben (KL / FF / KK)						
Tätowieren (IN / FF / FF)						
Töpfern (KL / FF / FF)						
Viehzucht (KL / IN / KK)						
Webkunst (FF / FF / KK)						
Winzer (KL / FF / KK)						
Zimmermann (KL / FF / KK)						

Gaben

Verbindungen

Vermögen / Ausrüstung