

Charakter - Generierungsbogen

Rasse, Kultur, Profession	Basis	Rasse	Kultur	Profession	Gesamt
Generierungspunkte					
Rasse					
Kultur					
Profession					

Eigenschaften					
Mut					
Klugheit					
Intuition					
Charisma					
Fingerfertigkeit					
Gewandtheit					
Konstitution					
Körperkraft					

Basiswerte					
Sozialstatus					
Lebenspunkte (KO + KO + KK) / 2					
Ausdauer (MU + KO + GE) / 2					
Karmaenergie					
Astralpunkte (MU + IN + CH) / 2					
Magieresistenz (MU + KL + KO) / 5					
Geschwindigkeit					

Kampfwerte					
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	
Abenteuerpunkte (KL + IN) x 20/40	

Vorteile	Nachteile

Sonderfertigkeiten (automatisch)	Sonderfertigkeiten (verbilligt)

Gaben•Liturgiekenntnis•Ritualkenntnis•Verbindungen

Vermögen•Ausrüstung

Kampftechniken			TaW	TaW	TaW	TaW	Ges
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					
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					
Ring en	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	Ges
Akrobatik* (MU•GE•KK)	BE*2					
Athletik (GE•KO•KK)	BE*2					
Fliegen (MU•IN•GE)	BE					
Gaukeleien (MU•CH•FF)	BE*2					
Klettern (MU•GE•KK)	BE*2					
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BE*2					
Reiten (CH•GE•KK)	BE-2					
Schleichen (MU•IN•GE)	BE					
Schwimmen (GE•KO•KK)	BE*2					
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	-					
Sich verstecken (MU•IN•GE)	BE-2					
Singen (IN•CH•CH/KO)	BE-3					
Sinnenschärfe (KL•IN•IN/FF)	-					
Skifahren (GE•GE•KO)	BE-2					
Stimmen imitieren* (KL•IN•CH)	BE-4					
Tanzen (CH•GE•GE)	BE*2					
Taschendiebstahl* (MU•IN•FF)	BE*2					
Zechen (IN•KO•KK)	-					

Gesellschaftliche Talente (B)		TaW	TaW	TaW	TaW	Ges
Betören* (IN•CH•CH)						
Etikette (KL•IN•CH)						
Gassenwissen (KL•IN•CH)						
Lehren* (KL•IN•CH)						
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)						
Schauspielerei* (MU•KL•CH)						
Schriftlicher Ausdruck* (KL•IN•IN)						
Sich verkleiden (MU•CH•GE)						
Überreden* (MU•IN•CH)						
Überzeugen* (KL•IN•CH)						

Naturtalente (B)	TaW	TaW	TaW	TaW	Ges
Fährtensuchen* (KL•IN•IN/KO)					
Fallen stellen* (KL•FF•KK)					
Fesseln/Entfesseln (FF•GE•KK)					
Fischen/Angeln (IN•FF•KK)					
Orientierung (KL•IN•IN)					
Wettervorhersage (KL•IN•IN)					
Wildnisleben (IN•GE•KO)					

Wissenstalente (B)	TaW	TaW	TaW	TaW	Ges
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)					
Kryptographie* (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•IN•IN)					
Sprachenkunde (KL•KL•IN)					
Staatskunst (KL•IN•CH)					
Sternkunde* (KL•KL•IN)					
Tierkunde (MU•KL•IN)					

Sprachen (KL•IN•CH)	Sp	K	TaW	TaW	TaW	TaW	Ges
Muttersprache							
Zweit-/Lehrspr.							

Schriften (KL•KL•FF)	Sp	K	TaW	TaW	TaW	TaW	Ges
Muttersprache:							

Handwerkstalente (B)	TaW	TaW	TaW	TaW	Ges
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)					
Fahrzeug lenken (IN•CH•FF)					
Falschspiel* (MU•CH•FF)					
Feinmechanik* (KL•FF•FF)					
Feuersteinbearbeitung (KL•FF•FF)					
Fleischer (KL•FF•KK)					
Gerber / Kürschner (KL•FF•KO)					

Handwerkstalente (Forts.)	TaW	TaW	TaW	TaW	Ges
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)					
Instrumentenbauer* (KL•IN•FF)					
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)					
Stellmacher* (KL•FF•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)					

