

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												
Abenteurerpunkte (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
Fecht Waffen		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
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 / IN / CH)								
Tanzen (CH / GE / GE)								
Taschendiebstahl (MU / IN / FF)								
Zechen (IN / KO / KK)								
Gesellschaftliche Talente (B)				TaW	TaW	TaW	TaW	TaW
Betören (IN / CH / CH)								
Etikette (KL / IN / CH)								
Galanterie (IN / CH / FF)								
Gassenwissen (KL / IN / 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
Fährtsensuchen (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
Orientierung (KL / IN / IN)								
Seefischerei (IN / FF / KK)								
Wettervorhersage (KL / IN / IN)								
Wildnisleben (IN / GE / KO)								
Wissenstalente (B)				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)									

