

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

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

Mitgeführtes Vermögen : _____ D _____ S _____ H _____ K _____
 aufbewartes Vermögen : _____ D _____ S _____ H _____ K _____

Nahkampfwaffe	Gewicht	KK~Zuschlag	WV	AT	PA	TP	Bruchfaktor

Fernkampfwaffe	Gewicht	TaW	TP	Geschoßgewicht	Pfeile/Bolzen

Rüstung	RS	BE	Gewicht
gesamt			

Schild	WV	BE	Gewicht	Bruchfaktor

Patzertabelle

2	Waffe zerstört	9-10	Selbst l. verletzt
3-5	Sturz	11	Waffe verloren
6-8	Stolpern	12	Selbst s. verletzt

Angriffsbasiswert
(MU+GE+KK) : 5

Paradebasiswert
(IN+GE+KK) : 5

Fernkampf-basiswert
(IN+FF+KK) : 4

Ausweichen
(MU+IN+GE) : 4

Waffenart

Raufen
Boxen
Hruruzat
Ringen
Äxte und Beile
Dolche
Infanteriewaffen
Linkshändig
Kettenwaffen
Peitsche

At Pa

Waffenart

Scharfe Hieb-waffen
Schwerter
Speere und Stäbe
Stichwaffen
Stumpfe Hieb-waffen
Zweihänder
Lanzenreiten
Schußwaffen
Wurfwaffen
Schleuder

At Pa

Portrait

Wappen

Notizen

[illegible][illegible]

Alraune		Kukris		Schlinggras	
Arganwurzel		Lotos		Shurinknolle	
Atanax		Lulanie		Süßer Tod	
Atmon		Menchal		Talaschin	
Basilamine		Messergras		Tarnele	
Belmart		Mibelrohr		Tee	
Carlog		Mirbelstein		Thonnys	
Chonchinis		Naftanstaude		Traschbart	
Disdychonda		Nothilf		Ulmenwürger	
Donf		Olginwurz		Vierblatt	
Egelschreck		Orazal		Vragieswurzel	
Eitriger Krötenschemel		Orkland - Bovist		Wasserrausch	
Finage		Pestporenpilz		Winselgras	
Grüne Schleimschlange		Pfeifenkraut		Wirselskraut	
Gulmond		Phosphorpilz		Würgedattel	
Hesindigo		Quinja		Xordai	
Hiradwurz		Rauschgurke		Yagan	
Höllenkraut		Roter Drachenschlund		Zunderschwamm	
Horusche		Rote Pfeilblüte		Zwölfblatt	
Joruga		Sansaro			
Kairan		Schleichender Tod			
Kajubo		Schl. Sumpfknöterich			

Garethi	4		Mohisch	2		Drachisch	5*		Alt-Güldenl.	4	
Isdira	5		Zelemja	6		Koboldisch	4*		Hochelfisch	7/3	
Rogolan	3		Orkisch, Ogrisch	1		Zhayad	4		Angram	4/1	
Tulamidisch	4		Goblinisch	1		Atak	3*		Ur-Tulamidya	5/3	
Norbadisch	6		Trollrich	3		Füchsisch	1			—	
Nivesisch	3		Echsisch	6		Bosparano	5/2			—	

Kampffertigkeiten

- Raufen
- Boxen
- Hruruzat
- Ringen
- Äxte und Beile
- Dolche
- Infanteriewaffen
- Linkshändig
- Kettenwaffen
- Peitsche
- Scharfe Hieb Waffen
- Schwerter
- Speere und Stäbe
- Stichwaffen
- Stumpfe Hieb Waffen
- Zweihänder
- Lanzenreiten
- Schußwaffen
- Wurf Waffen
- Schleuder

[illegible]

Körperliche Talente

- Akrobatik
- Fliegen
- Gaukeleien
- Klettern
- Körperbeherrschung
- Reiten
- Schleichen
- Schwimmen
- Selbstbeherrschung
- Sich Verstecken
- Tanzen
- Zechen

MU/GE/KK
MU/KL/GE
CH/FF/GE
MU/GE/KK
MU/IN/GE
CH/GE/KK
MU/IN/GE
MU/GE/KK
MU/KK/KK
MU/IN/GE
CH/GE/GE
KL/IN/KK

[illegible]

Gesellschaft

- Bekehren / Überzeugen
- Betören
- Etikette
- Feilschen
- Gassenwissen
- Lehren
- Lügen
- Menschenkenntnis
- Schätzen
- Sich Verkleiden

KL/IN/CH
IN/CH/CH
KL/CH/GE
MU/KL/CH
KL/IN/CH
KL/IN/CH
MU/IN/CH
KL/IN/CH
KL/IN/IN
MU/FF/GE

[illegible]

Natur

- Fährtensuchen
- Fallenstellen
- Fesseln / Entfesseln
- Fischen / Angeln
- Pflanzenkunde
- Orientierung
- Tierkunde
- Wettervorhersage
- Wildnisleben

KL/IN/GE
KL/FF/KK
FF/GE/KK
IN/FF/KK
KL/IN/FF
KL/IN/IN
MU/KL/IN
KL/IN/IN
IN/FF/GE

[illegible]

Wissenstalente

Alchemie
Alte Sprachen
Geographie
Geschichtswissen
Götter und Kulte
Kriegskunst
Lesen / Schreiben
Magiekunde
Mechanik
Rechnen
Rechtskunde
Sprachen Kennen
Staatskunst
Sternkunde

MU/KL/FF
KL/KL/IN
KL/KL/IN
KL/KL/IN
KL/IN/CH
MU/KL/CH
KL/KL/FF
KL/KL/FF
KL/KL/IN
KL/KL/IN
KL/IN/CH
KL/IN/CH
KL/IN/CH
KL/KL/IN

[illegible]

Handwerk

- Abrichten
- Boote Fahren
- Fahrzeug Lenken
- Falschspiel
- Heilkunde, Gift
- Heilkunde, Krankheiten
- Heilkunde, Seele
- Heilkunde, Wunden
- Holzbearbeitung
- Kochen
- Lederbearbeitung
- Malen / Zeichnen
- Musizieren
- Schneidern
- Schlösser knacken
- Singen
- Taschendiebstahl
- Töpfern

MU/IN/CH
FF/GE/KK
IN/CH/FF
MU/CH/FF
MU/KL/IN
MU/KL/CH
IN/CH/CH
KL/CH/FF
KL/FF/KK
IN/KL/FF
KL/FF/FF
KL/IN/FF
KL/FF/FF
IN/FF/FF
KL/IN/CH
MU/IN/FF
KL/FF/FF

[illegible]

Intuitive Begabungen

Gefahreninstinkt
Glücksspiel
Prophezeien
Sinnesschärfe
Stimmen Immitieren

KL/IN/IN
MU/IN/IN
IN/IN/CH
KL/IN/IN
KL/IN/CH

[illegible]

Berufsfertigkeiten

Anatom
Apothekarius
Brot- und Zuckerbäcker
Bauer
Baumeister
Bergmann
Bettler
Bogenbauer / Armbruster
Brauer / Brenner / Winzer
Brettspiel - Freizeittalent
Färber
Falkner
Fleischer
Fischer
Fuhrmann
Geldwechsler
Gerber / Kürschner
Gesteinskundiger / Prospektor
Glasbläser
Goldschmied
Graveur
Grobschmied
Hausdiener
Hebamme
Heraldiker - Freizeittalent
Holzfäller
Hüttenkundiger
Instrumentenbauer
Kartograph - RB
Krämer / Händler
Kurtisane / Gesellschafter
Müller
Plättner / Harnischmacher
Richtschütze
Schiffsbauer
Schneider
Schreiber
Schuster / Sattler
Seefahrer
Seiler
Steinmetz / Maurer
Stellmacher / Wagner
Tätowierer / Bildstecher
Tischler / Zimmermann / Schiffs-
Töpfer
Waffenschmied
Weber
Zureiter

MU/KL/FF
KL/KL/FF
KL/FF/FF
IN/FF/KK
KL/KL/FF
KL/IN/KK
MU/CH/GE
KL/FF/KK
KL/FF/KK
KL/KL/IN
KL/FF/KK
MU/IN/CH
KL/FF/KK
IN/FF/KK
CH/FF/KK
KL/KL/FF
KL/FF/KK
FF/FF/KK
KL/FF/FF
KL/FF/FF
FF/KK/KK
IN/CH/FF
IN/CH/FF
KL/KL/FF
MU/GE/KK
KL/KL/FF
KL/IN/FF
KL/KL/FF
KL/CH/FF
IN/CH/FF
KL/FF/KK
KL/FF/KK
KL/FF/KK
KL/KL/FF
KL/FF/FF
KL/FF/FF
FF/FF/KK
FF/GE/KK
FF/FF/KK
FF/KK/KK
KL/FF/KK
IN/CH/FF
KL/FF/KK
KL/FF/FF
KL/FF/KK
FF/FF/KK
CH/GE/KK

[illegible]