



Name _____
 Volk _____
 Größe _____
 Gewicht _____
 Beruf _____
 Geschlecht _____
 Geburtsort _____
 Geburtstag _____



Barschaft

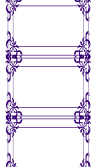


Münzen _____
 Anderes _____

Erfahrungspunkte

Aktuell _____
 Gesamt _____




Attribute

Körperliche Attribute

Stärke (ST) 
 Geschick (GE) 
 Konstitution (KON) 

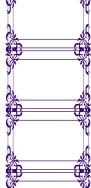



Aussehen (AUS)

Geistige Attribute

Wahrnehmung (WA) 
 Verstand (VER) 
 Willensstärke (WIL) 


Persönliche Ausstrahlung (PA) 

Resistenzzahlen

Zauber (WIL+VER) 
 Gift (KON+WIL) 
 Krankheit (KON+STR) 
 Geist (WIL+WIL) 

Besondere Fähigkeiten

Ableitungen

T ragfähigkeit (ST x2) 
 Stemmkraft (ST x10)
 Stärkebonus (ST -15)
 Bewegungsweite (GE/2)
 Rennen (GEx2)
 KONbonus (KON-10/2)

Erfolgskategorie

Kategorie	Einfach	Vergleichend
Patzer	gewürfelte 1 Erfolgswert unter 0	
Misserfolg	1-19	-
Halber Erfolg	20-29	1-5
Ganzer Erfolg	30-49	6-10
Herausragender Erfolg	50+	11+ gewürfelte 20

Sprachen



Allgemeine Fertigkeiten

Fertigkeit	AW	RW	GW	Stg#
Fuhrwerke lenken (+GE)				
Gassenwissen (+VER)				
Glücksspiel (+GE)				
Holz- und Steinarbeit (+GE)				
Jahrmachtszauber (+GE) *				
Körperbeherrschung (+GE)				
Musik (+WA)				
Reiten (+GE)				
Rüstungsbau (+VER) *				
Schlösser öffnen (+GE)				
Schmieden (+GE) ♦				
Schneidern (+GE) ♦				
Sechster Sinn (+WA)				
Seilkunde (+WA) ♦				
Taschendiebstahl (+GE)				
Wirterei (+VER)				
Zauberfertigkeit (+ZT)				
Zeichnen/Malen (+GE) ♦				

Kampffertigkeiten

Fertigkeit	AW	RW	GW	Stg#
Berittener Kampf (+GE)				
Kampferfahrung (+Initiative)				
Kampfmoral (+WIL)				
Kampf ohne Waffen (+GE)				
Meucheln (+GE) *				
Taktik (+VER) ♦				
Waffe (+GE):				
Waffe (+GE):				
Waffe (+GE):				
Waffe (+GE):				
Waffe (+GE):				
Waffe (+GE):				
Waffenimprovisation (+VER)				

Naturfertigkeiten

Fertigkeit	AW	RW	GW	Stg#
Fallen stellen (+GE)				
Fallen entdecken (+WA)				
Jagen und Fischen (+GE)				
Klettern (+GE)				
Laufen (+KON)				
Orientierung (+WA)				
Pflanzenkunde (+VER) ♦				
Schiffahrt (+GE) ♦				
Schleichen (+GE)				
Schwimmen/Tauchen (+GE)				
Spuren lesen (+WA)				
Tierkunde (+VER) ♦				
Tierzähmung (+PA)				
Überleben (+VER)				
Verstecken (+WA)				
Wachsamkeit (+WA)				

Soziale Fertigkeiten

Fertigkeit	AW	RW	GW	Stg#
Beredsamkeit (+PA)				
Charakterstärke (+WIL)				
Einschüchtern (+PA)				
Etikette (+VER) *				
Führung (+PA)				
Menschenkenntnis (+WA)				
Schauspiel (+PA)				
Verführung (+PA)				
Verhandeln (+PA)				
Zechen (+KON)				

Wissensfertigkeiten

Fertigkeit	AW	RW	GW	Stg#
Alchemie (+VER) *				
Architektur (+VER) *				
Astronomie (+VER) *				
Geistheilen (+VER) *				
Gesetzeskenntnis (+VER) *				
Heilen (+VER) ♦				
Mechanik (+VER) *				
Rechnen (+VER) *				
Sagen- & Völkerkunde (+VER)				
Schreiben/ Lesen (+VER) *				
Sprachen (+VER) *				

AW - Attributwert
 RW - Reiner Wert
 GW - Gesamtwert
 Stg.# - darf in der durch die Nummern angegebenen Reihenfolge gesteigert werden

* Kann nur mit einem Lehrer erlernt werden. Besitzt der Charakter die Fertigkeit nicht, darf er keine Probe darauf ablegen

♦ Kann ab einem Wert von 15 nur mit einem Lehrer weiter vertieft werden.

Besonderheiten (Boni, Besondere Fähigkeiten)

Volksbonus _____

Berufsbonus _____



Magie

Zaubertalent _____ Zauberfertigkeit _____

Quelle der Magie _____

Grundzauberpunkte (ZT xZF) _____

Notwendige Handlungen _____

Prellschaden bei Zauberpunkten _____ / _____

Gebiete der Magie

Art		Objekt	
Einschränkung			
GZP	Faktor		Endwert
Art		Objekt	
Einschränkung			
GZP	Faktor		Endwert
Art		Objekt	
Einschränkung			
GZP	Faktor		Endwert
Art		Objekt	
Einschränkung			
GZP	Faktor		Endwert
Art		Objekt	
Einschränkung			
GZP	Faktor		Endwert

Dauer

1 Punkt - 1W10 Sekunden

2 Punkte - 1W10 Runden

4 Punkte - 1W10 Minuten

8 Punkte - 1W10 Stunden

16 Punkte - 1W10 Tage

32 Punkte - 1W10 Viertel

64 Punkte - 1W10 Monate

128 Punkte - 1W10 Jahre

256 Punkte - Ewig

