

NAME				GESCHLECHT	
SPEZIES	KULTUR	PROFESSION	SOZIALSTATUS	GEBURTSTAG & ORT	
AUSSEHEN & ALTER					

ERFAHRUNGSGRAD	AP GESAMT	AP AUSGEGEBEN	AP VERFÜGBAR

VORTEILE	NACHTEILE

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEITEN	SPRACHEN	SCHRIFTEN

BESITZ, AUSTRÜSTUNG & NOTIZEN		
		SCHICKSALSPUNKTE



KÖRPER	PROBE	BE	FW
Fliegen	MU/IN/GE	Ja	
Gaukeleien	MU/CH/FF	Ja	
Klettern	MU/GE/KK	Ja	
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	Ja	
Kraftakt	KO/KK/KK	Ja	
Reiten	CH/GE/KK	Ja	
Schwimmen	GE/KO/KK	Ja	
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	Nein	
Singen	KL/CH/KO	Evtl.	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	Evtl.	
Tanzen	KL/CH/GE	Ja	
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	Ja	
Verbergen	MU/IN/GE	Ja	
Zechen	KL/KO/KK	Nein	

GESELLSCHAFT			
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	Nein	
Betören	MU/CH/CH	Evtl.	
Einschüchtern	MU/IN/CH	Nein	
Etikette	KL/IN/CH	Evtl.	
Gassenwissen	KL/IN/CH	Evtl.	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	Nein	
Überreden	MU/IN/CH	Nein	
Verkleiden	IN/CH/GE	Evtl.	
Willenskraft	MU/IN/CH	Nein	

NATUR			
Fähr tensuchen	MU/IN/GE	Ja	
Fesseln	KL/FF/KK	Evtl.	
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	Evtl.	
Orientierung	KL/IN/IN	Nein	
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	Evtl.	
Tierkunde	MU/MU/CH	Ja	
Wildnisleben	MU/GE/KO	Ja	

WISSEN	PROBE	BE	FW
Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	Nein	
Geographie	KL/KL/IN	Nein	
Geschichtswissen	KL/KL/IN	Nein	
Götter & Kulte	KL/KL/IN	Nein	
Kriegskunst	MU/KL/IN	Nein	
Magiekunde	KL/KL/IN	Nein	
Mechanik	KL/KL/FF	Nein	
Rechnen	KL/KL/IN	Nein	
Rechtskunde	KL/KL/IN	Nein	
Sagen & Legenden	KL/KL/IN	Nein	
Sphärenkunde	KL/KL/IN	Nein	
Sternkunde	KL/KL/IN	Nein	

HANDWERK			
Alchemie	MU/KL/FF	Ja	
Boote & Schiffe	FF/GE/KK	Ja	
Fahrzeuge	CH/FF/KO	Ja	
Handel	KL/IN/CH	Nein	
Heilkunde Gift	MU/KL/IN	Ja	
Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	Ja	
Heilkunde Seele	IN/CH/KO	Nein	
Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	Ja	
Holzbearbeitung	FF/GE/KK	Ja	
Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	Ja	
Lederbearbeitung	FF/GE/KO	Ja	
Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	Ja	
Metallbearbeitung	FF/KO/KK	Ja	
Musizieren	CH/FF/KO	Ja	
Schlösserknacken	IN/FF/FF	Ja	
Steinbearbeitung	FF/FF/KK	Ja	
Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	Ja	

FP	0-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16+
QS	1	2	3	4	5	6

LEP

SK

ZK

AW

INI

GS

NAHKAMPF	LEITEIG.	WERT	AT	PA
Dolche	GE			
Fechtwaffen	GE			
Hieb Waffen	KK			
Kettenwaffen	KK			-
Lanzen	KK			
Peitschen	FF			-
Raufen	GE/KK			
Schilde	KK			
Schwerter	GE/KK			
Stangenwaffen	GE/KK			
Zweihandhieb Waffen	KK			
Zweihandschwerter	KK			

FERNKAMPF	LEITEIG.	WERT	FK
Armbrüste	FF		
Bögen	FF		
Blasrohre	FF		
Diskus	FF		
Schleudern	FF		
Wurfwaffen	FF		

LEP	3/4	1/2	1/4	MIN

NAHKAMPF	TECHNIK	L+S	TP	MOD.	DISTANZ	AT	PA

FERNKAMPF	TECHNIK	LADEZEIT	TP	MUNITION	DISTANZ	FK

RÜSTUNG

RS

BE

ABZÜGE

SCHILD

MOD.

KAMPFSONDERFERTIGKEITEN

LeP

ASP

KAP

ZAUBER/RITUAL	PROBE	FW	KOSTEN	ZAUBER-DAUER	REICH-WEITE	WIRKUNGS-DAUER	MERKMAL

LEITEIGENSCHAFT	TRADITIONEN	MERKMALE

MAGISCHE SONDERFERTIGKEITEN	ZAUBERTRICKS

VERTRAUTER							
MU		LeP		RS			
KL		AsP		BE			
IN		Akt.		INI			
CH		VW		GS			
FF		SK					
GE		ZK					
KO							
KK							