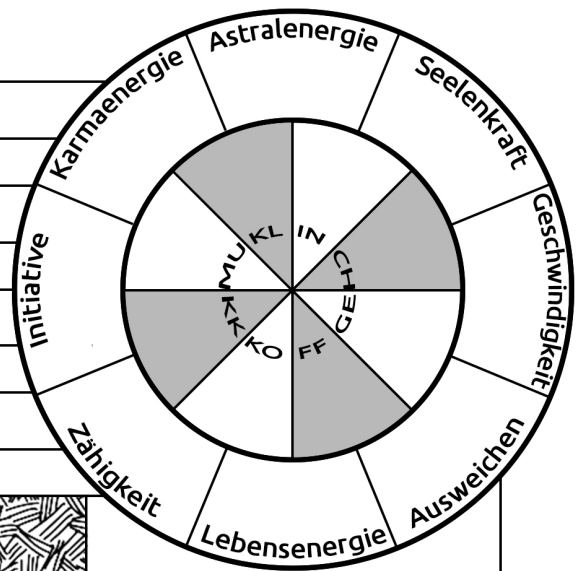


Name: _____
 Geschlecht: _____ Alter: _____
 Größe: _____ Gewicht: _____
 Augenfarbe: _____ Haarfarbe: _____
 Spezies: _____ Kultur: _____
 Profession: _____
 Sozialstatus: _____



Vorteile

Nachteile

**Allgemeine
Sonder-
fertigkeiten**

Schicksalspunkte

_____	_____
Aktuell	Maximal

Abenteuerpunkte

_____	_____	
Gesamt	Verbraucht	
<table border="1"> <tr> <td>_____</td> </tr> </table>		_____

Verfügbar		

Sprachen

Schriften

Lebensenergie: GW der Spezies + KO + KO
 Astralenergie/Karmaenergie: 20 + Leiteigenschaft
 Seelenkraft: GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6
 Zähigkeit: GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6
 Ausweichen: GE/2
 Initiative: (MU + GE)/2

Körpertalente

MU/GE/KK

Fliegen (MU/IN/GE)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Selbstbeherrschung (MU/MU/KO)
Gaukeleien (MU/CH/FF)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Singen (KL/CH/KO)
Klettern (MU/GE/KK)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sinnesschärfe (KL/IN/IN)
Körperbeherrschung (GE/GE/KO)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tanzen (KL/CH/GE)
Kraftakt (KO/KK/KK)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Taschendiebstahl (MU/FF/GE)
Reiten (CH/GE/KK)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Verbergen (MU/IN/GE)
Schwimmen (GE/KO/KK)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Zechen (KL/KO/KK)

Wissenstalente

KL/KL/IN

Brett- & Glücksspiel (KL/KL/IN)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mechanik (KL/KL/FF)
Geographie (KL/KL/IN)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Rechnen (KL/KL/IN)
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Rechtskunde (KL/KL/IN)
Götter & Kulte (KL/KL/IN)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sagen & Legenden (KL/KL/IN)
Kriegskunst (MU/KL/IN)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sphärenkunde (KL/KL/IN)
Magiekunde (KL/KL/IN)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sternkunde (KL/KL/IN)

Gesellschaftstalente

IN/CH/CH

Bekehren & Überzeugen (MU/KL/CH)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Menschenkenntnis (KL/IN/CH)
Betören (MU/CH/CH)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Überreden (MU/IN/CH)
Einschüchtern (MU/IN/CH)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Verkleiden (IN/CH/GE)
Etikette (KL/IN/CH)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Willenskraft (MU/IN/CH)
Gassenwissen (KL/IN/CH)	<input type="checkbox"/>		

Naturtalente

MU/GE/KO

Fährtensuchen (MU/IN/GE)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pflanzenkunde (KL/FF/KO)
Fesseln (KL/FF/KK)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tierkunde (MU/MU/CH)
Fischen & Angeln (FF/GE/KO)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Wildnisleben (MU/GE/KO)
Orientierung (KL/IN/IN)	<input type="checkbox"/>		

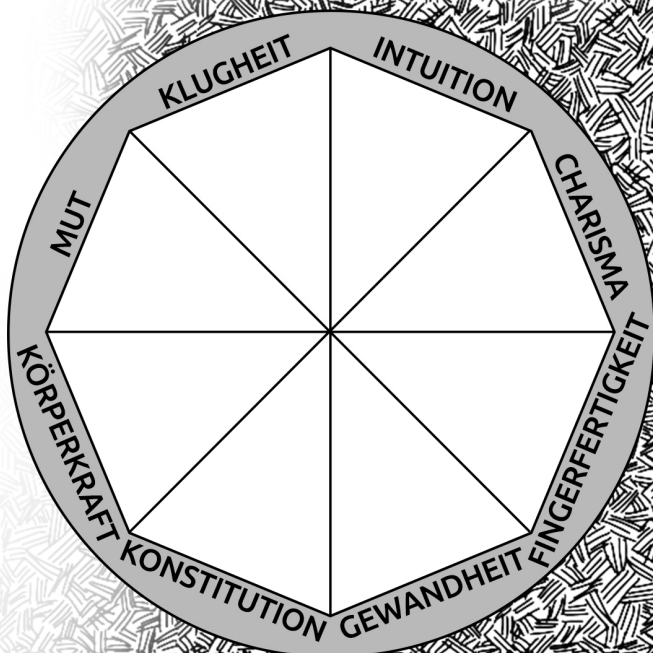
Handwerkstalente

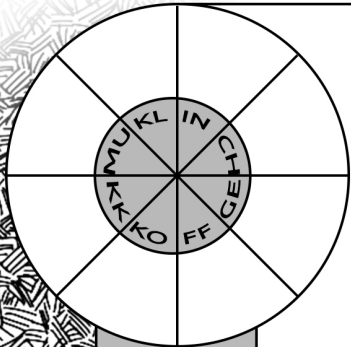
FF/FF/KO

Alchemie (MU/KL/FF)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Lebensmittelbearbeitung (IN/FF/FF)
Boote & Schiffe (FF/GE/KK)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Lederbearbeitung (FF/GE/KO)
Fahrzeuge (CH/FF/KO)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Malen & Zeichnen (IN/FF/FF)
Handel (KL/IN/CH)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Metallbearbeitung (FF/KO/KK)
Heilkunde Gift (MU/KL/IN)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Musizieren (CH/FF/KO)
Heilkunde Krankheit (MU/IN/KO)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Schlösserknacken (IN/FF/FF)
Heilkunde Seele (IN/CH/KO)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Steinbearbeitung (FF/FF/KK)
Heilkunde Wunden (KL/FF/FF)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Stoffbearbeitung (KL/FF/FF)
Holzbearbeitung (FF/GE/KK)	<input type="checkbox"/>		

Qualitätsstufen

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





Lebenskraft

Maximal

Aktuell

Ausweichen Initiative Zähigkeit Seelenkraft

Armbrüste	Kettenwaffen	Wurfwaffen	Dolche
Bögen	Lanzen	Zweihandhieb Waffen	
Schleudern	Raufen	Zweihandschwerter	
Blasrohre	Schilde	Hieb Waffen	
Diskusse	Schwerter	Fecht Waffen	
AT KTW PA	Stangenwaffen	Peitschen	

Nahkampfwaffen & Schilde

Zustände

Belastung

Betäubung

Entrückt

Furcht

Paralyse

Schmerz

Verwirrung

Stufe I (-1)

Stufe II (-2)

Stufe III (-3)

Stufe IV (Handlungsunfähig)

Name		
Art		
Schadensb.		
TP		
AT/PA Mod		
Reichweite		
AT / PA		
Gewicht		
Strukturp.		

Fernkampfwaffen

Name		
Art		
Ladezeit		
TP		
Reichweite		
Fernkampf		
Munition		
Gewicht		

.....

.....

.....

.....

Rüstung

Kampfsonderfertigkeiten

