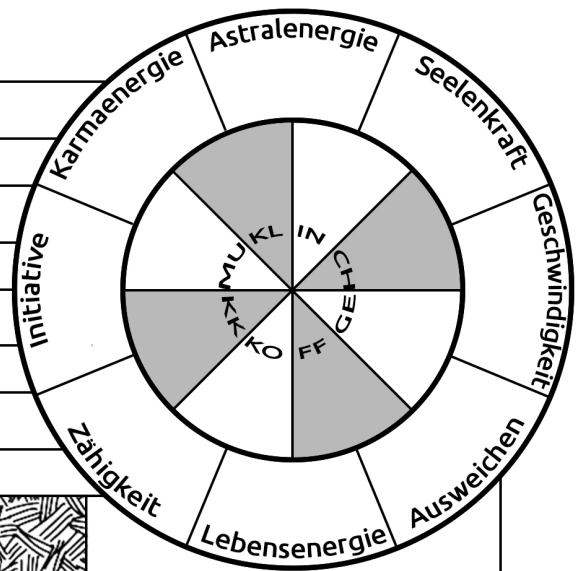


Name: _____
 Geschlecht: _____ Alter: _____
 Größe: _____ Gewicht: _____
 Augenfarbe: _____ Haarfarbe: _____
 Spezies: _____ Kultur: _____
 Profession: _____
 Sozialstatus: _____



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"/>		

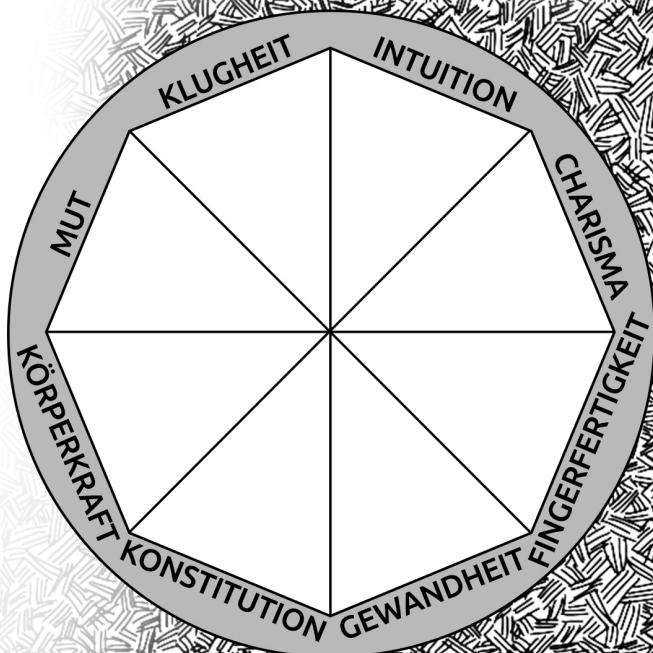
Handwerkstalente

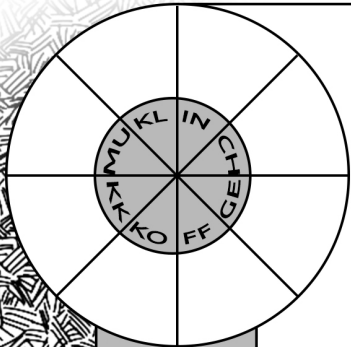
FF/FF/KO

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

Armbrüste	Kettenwaffen	Wurfwaffen	Dolche
Bögen	Lanzen	Zweihandhiebaffen	
Schleudern	Raufen	Zweihandschwerter	
Blasrohre	Schilde	Hiebaffen	
Diskusse	Schwerter	Fechtaffen	
AT KTW PA	Stangenaffen	Peitschen	

Ausweichen Initiative Zähigkeit Seelenkraft

Nahkampfaffen & 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.		

Fernkampfaffen

Name		
Art		
Ladezeit		
TP		
Reichweite		
Fernkampf		
Munition		
Gewicht		

.....

.....

.....

.....

Rüstung

Kampfsonderfertigkeiten

