

Name:			GP-Basis
Rasse:			GP
Kultur:			GP
Profession:			GP
Geschlecht:	Stand:	SO:	GP
Geburtsdatum, Alter:	Titel:		
Größe und Masse:			
Haar- und Augenfarbe:			

Eigenschaften [H]	Start	Mod.	Akt.	Sekundäreigenschaften	Start	Mod.	Zukauf	Max. Zukauf	Akt.
Mut				Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2 [H]					
Klugheit				Ausdauer (MU+KO+GE)/2 [E]					
Intuition				Astralenergie (MU+IN+CH)/2 [G]					
Charisma				Magieresistenz (MU+KL+KO)/5 [H]					
Fingerfertigkeit				INI-Basis (MU+MU+IN+GE)/5			☐ Kampfgespür (+2) ☐ Kampfreflexe (+4)		
Gewandtheit				AT-Basis (MU+GE+KK)/5			→ → → → →		
Konstitution				PA-Basis (IN+GE+KK)/5			→ → → → →		
Körperkraft				FK-Basis (IN+FF+KK)/5			→ → → → →		
Geschwindigkeit				Behinderung			Rüstungsgewöhnung ☐ I (-1); ☐ II(-1); ☐ III (-2)		

[illegible]



MU: KL: IN: CH: FF: GE: KO: KK: BE:

Sonderfertigkeiten (außer Kampf)
Gaben
TaW
Körperlich (D)
Probe
eBE
TaW

Athletik	GE/KO/KK	BEx2	
Klettern	MU/GE/KK	BEx2	
Körperbeherrschung	MU/IN/GE	BEx2	
Schleichen	MU/IN/GE	BE	
Schwimmen	GE/KO/KK	BEx2	
Selbstbeherrschung	MU/KO/KK	0	
Sich Verstecken	MU/IN/GE	BE-2	
Singen	IN/CH/KO	BE-3	
Sinnenschärfe	KL/IN/IN	spez.	
Tanzen	CH/GE/GE	BEx2	
Zechen	IN/KO/KK	0	
Akrobatik	MU/GE/KK	BEx2	
Fliegen	MU/IN/GE	BE	
Gaukeleien	MU/CH/FF	BEx2	
Reiten	CH/GE/KK	BE-2	
Skifahren	GE/GE/KO	BE-2	
Stimmen Imitieren	KL/IN/CH	BE-4	
Taschendiebstahl	MU/IN/FF	BEx2	

Gesellschaft (D)
Probe
TaW

Menschenkenntnis	KL/IN/CH	
Überreden	MU/IN/CH	
Betören	IN/CH/CH	
Etikette	KL/IN/CH	
Gassenwissen	KL/IN/CH	
Lehren	KL/IN/CH	
Schauspielerei	MU/KL/CH	
Schriftlicher Ausdruck	KL/IN/IN	
Sich Verkleiden	MU/CH/GE	
Überzeugen	KL/IN/CH	

Natur (B)
Probe
TaW

Fährstensuchen	KL/IN/KO	
Orientierung	KL/IN/IN	
Wildnisleben	IN/GE/KO	
Fallenstellen	KL/FF/KK	
Fesseln/Entfesseln	FF/GE/KK	
Fischen/Angeln	IN/FF/KK	
Wettersvorschau	KL/IN/IN	

Wissen (B)
Probe
TaW

Götter und Kulte	KL/KL/IN	
Rechnen	KL/KL/IN	
Sagen/Legenden	KL/IN/CH	
Anatomie	MU/KL/FF	
Baukunst	KL/KL/FF	
Brettspiel	KL/KL/IN	
Geographie	KL/KL/IN	
Geschichtswissen	KL/KL/IN	
Gesteinskunde	KL/IN/FF	
Heraldik	KL/KL/FF	
Hüttenkunde	KL/IN/KO	
Kriegskunst	MU/KL/CH	
Kryptographie	KL/KL/IN	
Magiekunde	KL/KL/IN	
Mechanik	KL/KL/FF	
Pflanzenkunde	KL/IN/FF	
Philosophie	KL/KL/IN	
Rechtskunde	KL/KL/IN	
Schätzen	KL/IN/IN	
Sprachkunde	KL/KL/IN	
Staatskunst	KL/IN/CH	
Sternkunde	KL/KL/IN	
Tierkunde	MU/KL/IN	

Handwerk (B)
Probe
TaW

Heilkunde Wunden	KL/CH/FF	
Holzbearbeitung	KL/FF/KK	
Kochen	KL/IN/FF	
Lederarbeiten	KL/FF/FF	
Malen/Zeichnen	KL/IN/FF	
Schneidern	KL/FF/FF	
Abrichten	MU/IN/CH	
Ackerbau	IN/FF/KO	
Alchimie	MU/KL/FF	
Boote Fahren	GE/KO/KK	
Fahrzeug lenken	IN/CH/FF	
Falschspiel	MU/CH/FF	
Grobschmied	FF/KO/KK	
Handel	KL/IN/CH	
Hauswirtschaft	IN/CH/FF	
Heilkunde Gift	MU/KL/IN	
Heilkunde Krankheiten	MU/KL/CH	
Heilkunde Seele	IN/CH/CH	
Kartographie	KL/KL/FF	
Musizieren	IN/CH/FF	
Schlösser Knacken	IN/FF/FF	
Seefahrt	FF/GE/KK	



GS: AT-Basis: PA-Basis: FK-Basis: INI-Basis: BE:

Kampftalente	Stg	eBE	AT	PA	TaW
Dolche	D	BE-1			
Hieb Waffen	D	BE-3			
Säbel	D	BE-2			
Raufen	D	BE			
Ring	D	BE			
Wurfmesser	C	BE-3			
Anderthalbhänder	E	BE-2			
Armbrust	C	BE-5			
Belagerungswaffen	D	0			
Blasrohr	D	Be-5			
Bogen	E	BE-3			
Diskus	D	BE-2			
Fecht Waffen	E	BE-1			
Infanteriewaffen	D	BE-3			
Kettenstäbe	E	BE-1			
Kettenwaffen	D	BE-3			
Lanzenreiten	E	0			
Peitsche	E	BE-1			
Schleuder	E	BE-2			
Schwerter	E	BE-2			
Speere	D	BE-3			
Stäbe	D	BE-2			
Wurfbeile	D	BE-2			

Waffenlos	TP/KK	AT	PA	TP
Raufen	10/3			
Ring	10/3			
Sonderfertigkeiten:				

Kampftalente	Stg	eBE	AT	PA	TaW
Wurfspeer	C	BE-2			
Zweihandflegel	D	BE-3			
Zweihand-Hieb Waffen	D	BE-3			
Zweihandschw. & -säbel	E	BE-2			

Geschwindigkeit

Eigenschaft GS	Mod.	BE	Aktuell
_____	+	_____	- _____ = _____

Initiative

Basis	Mod.	BE	Aktuell
_____	+	_____	- _____ = _____ + (2)W6

Ausweichen

PA-Basis	Sonderf.	Mod.	BE	Aktuell
_____	☐ I; ☐ II; ☐ III (je +3)	_____	- _____	= _____

Schild/Parierwaffe	INI	WM	PA
☐ Schildkampf I	☐ Parierwaffen I		
☐ Schildkampf II	☐ Parierwaffen II		

Nahkampfwaffen	Typ/eBE	DK	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	BF

☐ Aufmerksamkeit	☐ Doppelangriff	☐ Improvisierte Waffen	☐ Niederwerfen	☐ Umreißen
☐ Ausfall	☐ Entwaffnen	☐ Kampf im Wasser	☐ Reiterkampf	☐ Unterwasserkampf
☐ Befreiungsschlag	☐ Festnageln	☐ Klingenturm	☐ Schildspalter	☐ Waffe zerbrechen
☐ Beidhändiger Kampf I	☐ Finte	☐ Klingentänzer	☐ Schnellziehen	☐ Windmühle
☐ Beidhändiger Kampf II	☐ Formation	☐ Klingentanz	☐ Speißgespann	☐ Wuchtschlag
☐ Betäubungsschlag	☐ Gegenhalten	☐ Kriegstreue	☐ Sturmangriff	Waffenspez.: _____
☐ Binden	☐ Gezielter Stich	☐ Linkhand	☐ Tod von Links	Waffenmeisterschaft: _____
☐ Blindkampf	☐ Halbschwert	☐ Meisterliches Entwaffnen	☐ Todesstoß	
☐ Defensiver Kampfstil	☐ Hammerschlag	☐ Meisterparade	☐ Turnierreiterei	

Fernkampfwaffe	Typ/eBE	TP	Entfernungen					TP/Entfernungen					AT
Modifikatoren auf Entfernung			-2	0	+4	+8	+12						

☐ Berittener Schütze	☐ Schnellladen (Armbrust)	☐ Geschützmeister	☐ Meisterschütze: _____
☐ Eisenhagel	☐ Schnellladen (Bogen)	☐ Scharfschütze: _____	☐ Waffenspezialisierung: _____



Rüstschutz und Wunden

Wundschwelle (KO/2):

Gesamt	
Rüstungsschutz	
Wunden	○○○○○

Pro Wunde -2 auf AT, PA, GE, INI, -1 auf GS.

Kopf			
○○○			
R. Arm	Brust	Rücken	L. Arm
○○○	○○○		○○○
	Bauch		
	○○○	○○○	
	R. Bein	L. Bein	
	○○○	○○○	

Sprachen und Schriften

Wenn erforderlich, wird *Sprachen Kennen* gegen **KL/IN/CH** mit dem TaW der Sprache oder der Schrift gewürfelt. Die Muttersprache bitte markieren! Schlüssel zum Status: **A** – aussterbend, **G** – geheim, **G?** – An sich geheim, aber weit verbreitet, **L** – Lebend, **L?** – Versuch der Wiederbelebung, **R** – Ritual oder literarisch verwendet, **T** – Tot.

Sprache	Sta.	Kompl	Stg	TaW
Alaani	L	21	A	
Altes Kemi	L?	18	A	
Angram	T	21	A	
Asdharia	R	24	B	
Atak	G	12	A	
Aureliani	T	21	A	
Bosparano	R	21	A	
Drachisch	L	20	A	
Ferkina	L	16	A	
Füchsisch	G	12	A	
Garethi	L	18	A	
Goblinisch	L	12	A	
Grolmisch	L	17	A	
Hjaldingisch	R	18	A	
Isdira	L	21	A	
Koboldisch	L	15	A	
Mahrish	L	20	A	

Sprache	Sta.	Kompl	Stg	TaW
„Mohisch“	L	15	A	
Molochisch	L	17	A	
Neckergesang	L	18/24	A	
Nujuka	L	15	A	
Oloarkh	L	10	A	
Ologhajan	L	15	A	
Rabensprache	G?	15	A	
Rissoal	L	20	A	
Rogolan	L	21	A	
Rssah	L	18(9)	A (B)	
Ruuz	A	18	A	
Thorwalsch	L	18	A	
Trollisch	L	15	B	
Tulamidya	L	18	A	
Urtulamidya	T	21	A	
Z'Lit	L	17	A	
Zelemja	A	18	A	
Zhayad	G, R	15	A	
Zhulchammaqra	L	15	A	
Zyklopäisch	L	18	A	

Schrift	Sta.	Kompl	Stg	TaW
Altes Alaani	T	18	A	
Altes Kemi	L?	21	A	
Amulashtra, historisch	T (R)	17	A	
Amulashtra, modern	R	11	A	
Angram	T	21	A	
Arkanil	R	24	C	
Chrmk	L	18	A	
Chuhas	T	24	B	
Drakhard-Zinken	R	9+	A	
Drakned-Glyphen	L	15	B	
Geheiligte Glyphen von Unau	L	13	A	
Gimaril	G?	10	A	
Gjalskisch	L	14	A	
Hjaldingische Runen	T	10	A	
Imperiale Zeichen	T	12	A	
Isdira/Asdharia	L/T	15/18	A	
Kusliker Zeichen	L	10	A	
Mahrishche Glyphen	L	15	B	
Nanduria	G?	10	A	
Rogolan	L	11	A	
Trollische Raumbildschrift	L	24	C	
Tulamidya	L	14	A	
Urtulamidya	T	16	A	
Zhayad	R, G	18	A	