

**GEWANDTHEIT**

- Modifikator _____
- Ausweichen (GES ×2) _____
 - Bootfahren (05) _____
 - Klettern (40) _____
 - Reiten (_____) (05) _____
 - Schwimmen (15) _____
 - Springen (GES ×3) _____
 - Streitwagen lenken (05) _____

HANDHABUNG

- Modifikator _____
- Fingerfertigkeit (05) _____
 - Handwerk (_____) (10) _____
 - (_____) (10) _____
 - Mechanik (05) _____
 - Musizieren (_____) (05) _____
 - Tarnen (05) _____

HEIMLICHKEIT

- Modifikator _____
- Schleichen (10) _____
 - Verstecken (10) _____

KOMMUNIKATION

- Modifikator _____
- Charme (15) _____
 - Einschüchtern (15) _____
 - Feilschen (05) _____
 - Fremdsprache sprechen (_____) (00) _____
 - (_____) (00) _____
 - Intrigieren (05) _____
 - Kunst (05) _____
 - Muttersprache sprechen (_____) (50) _____
 - Rhetorik (10) _____
 - Schauspielern (05) _____
 - Singen (10) _____
 - Tanzen (10) _____
 - Überreden (05) _____
 - Verkleiden (05) _____

MAGIE

- Modifikator _____
- Bestatten (10) _____
 - Chaos fühlen (00) _____
 - Geisterkampf (20) _____
 - Geisterkunde (00) _____
 - Geisterreise (10) _____
 - Geistertanz (00) _____
 - Gottesdienst (_____) (05) _____
 - (_____) (05) _____
 - Herdentiere verstehen (00) _____
 - Meditieren (00) _____
 - Meuchelmörder fühlen (00) _____

WAHRNEHMUNG

- Modifikator _____
- Horchen (25) _____
 - Spähen (25) _____
 - Spurenlesen (05) _____
 - Suchen (25) _____
 - Verständnis (eigene Spezies) (20) _____
 - Verständnis (_____) (00) _____
 - (_____) (00) _____

WISSEN

- Modifikator _____
- Alchemie (00) _____
 - Ältere Rassen-Kunde (05) _____
 - Bibliotheksbenutzung (00) _____
 - Erste Hilfe (10) _____
 - Gefechtswissen (10) _____
 - Haushaltsführung (10) _____
 - Himmelskunde (05) _____
 - Hüten (05) _____
 - Kampfkunst (00) _____
 - Krankheit behandeln (05) _____
 - Kultkunde (_____) (05) _____
 - (_____) (05) _____
 - Landwirtschaft (10) _____
 - Lesen/Schreiben (_____) (00) _____
 - Mineralkunde (05) _____
 - Pflanzenkunde (05) _____
 - Regionalkunde (Heimat) (30) _____
 - Regionalkunde (_____) (00) _____
 - (_____) (00) _____
 - Sanftes Schlachten (10) _____
 - Schiffsführung (00) _____
 - Sitten (lokal) (25) _____
 - Sitten (_____) (00) _____
 - Spielen (15) _____
 - Tierkunde (05) _____
 - Überleben (15) _____
 - Vergiftung behandeln (05) _____
 - Verwaltung (00) _____
 - Wert schätzen (10) _____

ANDERE FERTIGKEITEN

- _____
- _____
- _____

NAHKAMPFWAFFEN

- Modifikator _____
- 1H-Axt (10) _____
 - 2H-Axt (05) _____
 - Breitschwert (10) _____
 - Dolch (15) _____
 - Kopis (10) _____
 - Kurzschwert (10) _____
 - Pike (15) _____
 - Rapier (10) _____
 - 1H-Speer (einschl. Lanze) (05) _____
 - 2H-Speer (15) _____
 - 1H-Streitkolben (15) _____

FERNKAMPFWAFFEN

- Modifikator _____
- Armbrust (25) _____
 - Einfacher Bogen (05) _____
 - Kompositbogen (05) _____
 - Lassostab (05) _____
 - Schleuder (05) _____
 - Wurfaxt (10) _____
 - Wurfdolch (05) _____
 - Wurfspeer (10) _____

SCHILDE

- Modifikator _____
- kleiner Schild (15) _____
 - mittlerer Schild (15) _____
 - großer Schild (15) _____

NATÜRL. WAFFEN

- Modifikator _____
- Faust (25) _____
 - Ringens (25) _____
 - Tritt (15) _____

ZUSÄTZLICHE MAGIE

NOTIZEN

AUSRÜSTUNG, SCHÄTZE UND MAGISCHE GEGENSTÄNDE

_____ Max. BEL _____ BEL _____

Räder (R) Lunare (L) Klacks (K) Bolgs (B) Güter (L)



FAMILIE

GROSSELTERN

Großvater _____ Verstorben?
Großmutter _____ Verstorben?

ELTERN

Vater _____ Verstorben?
Mutter _____ Verstorben?

TANTEN & ONKEL

_____ G _____ Verstorben?
_____ G _____ Verstorben?
_____ G _____ Verstorben?
_____ G _____ Verstorben?
_____ G _____ Verstorben?
_____ G _____ Verstorben?
_____ G _____ Verstorben?
_____ G _____ Verstorben?
_____ G _____ Verstorben?
_____ G _____ Verstorben?
_____ G _____ Verstorben?
_____ G _____ Verstorben?

GESCHWISTER

_____ G _____ Verstorben?
_____ G _____ Verstorben?
_____ G _____ Verstorben?
_____ G _____ Verstorben?
_____ G _____ Verstorben?
_____ G _____ Verstorben?
_____ G _____ Verstorben?
_____ G _____ Verstorben?
_____ G _____ Verstorben?
_____ G _____ Verstorben?
_____ G _____ Verstorben?
_____ G _____ Verstorben?

BERÜHMTE AHNEN

CLAN- UND STAMMESFÜHRER

FAMILIENEREIGNISSE

EHE

FORM DER EHE

STATUS

KINDER

Partner _____ G _____ Verstorben? _____ G _____ Verstorben?
Partner _____ G _____ Verstorben? _____ G _____ Verstorben?
Ereignisse _____ _____ G _____ Verstorben? _____ G _____ Verstorben?

BESITZ

ERNTE

MODIFIKATOR

HAUSHALT

Omen des letzten Jahres _____
Überfälle _____
Heldenqueste _____
Ernte des letzten Jahres _____
Omen des nächsten Jahres _____

Beschreibung _____

EINKOMMEN DES ABENTEURERS

Grundeinkommen _____ L
Besondere Anmerkungen _____

Hufe _____
Pächter _____

REITTIER | ELEMENTAR | VERBÜNDETER

Name _____ Art _____ ANGRIFF% SCHADEN REICHWEITE AR PUNKTE TREFFERZONE W20 SCHUTZ/TP
STÄ _____ KON _____ GRÖ _____ GES _____ INT _____ /_____
MAN _____ CHA _____ BW _____ TP _____ MP _____ /_____
Schadensbonus _____ GES-AR _____ GRÖ-AR _____ /_____
Leidenschaften _____ Fertigkeiten _____ /_____
Runen _____ Punkte _____ /_____
Magie _____ /_____
Anmerkung _____ Lösegeld _____ (L) **Trefferpunkte** TOT 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 _____ /_____
10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 _____ /_____



ARBEITSBLATT: HINTERGRUND DES ABENTEURERS

HEIMATLAND

Heimatland _____

GRUNDLEIDENSCHAFTEN

Liebe (Familie) _____

Loyalität (Clan) _____

Loyalität (Stamm) _____

Hass _____

Andere _____

ABSTAMMUNG

Bevorzugter Großeltern teil _____

Beruf _____

Bevorzugter Elternteil _____

Beruf _____

Anderer Großeltern teil _____

Beruf _____

Anderer Elternteil _____

Beruf _____



FAMILIENGESCHICHTE

GESCHICHTE DES BEVORZUGTEN GROSSELTERNTEILS

Falls gestorben, mach mit der Geschichte des bevorzugten Elternteils weiter oder fahre mit einem anderen Großeltern teil fort.

Jahr	Ereignis	Ergebnisse	Schicksal
1561	Dein bevorzugter Großeltern teil wurde spätestens in diesem Jahr geboren.		
1582	_____		Getötet? <input type="checkbox"/>
	Deine Eltern wurden spätestens in diesem Jahr geboren.		
1597	_____		Getötet? <input type="checkbox"/>
1602	_____		Getötet? <input type="checkbox"/>
1603-4	_____		Getötet? <input type="checkbox"/>
	Deine Eltern sind mittlerweile verheiratet. Dein Abenteurer wird irgendwann im Jahr 1604 geboren.		
1605	_____		Getötet? <input type="checkbox"/>
Sollte dein bevorzugter Großeltern teil bis hierher überlebt haben, dann setzt er sich zur Ruhe. Nun beginnt dein bevorzugter Elternteil mit seinen Abenteuern. Bestimme die Geschwister deiner Mutter und deines Vaters, falls gewünscht. Mehr dazu findest du im Abschnitt Familie auf der Seite Familie und Besitz .			

GESCHICHTE DES BEVORZUGTEN ELTERNTEILS

Falls gestorben, mach mit Deiner Geschichte weiter, oder fahre mit deinem anderen Elternteil fort. Bestimme deine Geschwister, falls gewünscht.

Jahr	Ereignis	Ergebnisse	Schicksal
1608	_____		Getötet? <input type="checkbox"/>
1610	_____		Getötet? <input type="checkbox"/>
1613	_____		Getötet? <input type="checkbox"/>
1615	_____		Getötet? <input type="checkbox"/>
1616	_____		Getötet? <input type="checkbox"/>
1618	_____		Getötet? <input type="checkbox"/>
1619	_____		Getötet? <input type="checkbox"/>
1620	_____		Getötet? <input type="checkbox"/>
1621	_____		Getötet? <input type="checkbox"/>
Sollte dein bevorzugter Elternteil bis hierher überlebt haben, dann setzt er sich zur Ruhe. Herzlichen Glückwunsch! Es ist Zeit für deine eigenen Abenteuer.			

DEINE GESCHICHTE

Du wirst erwachsen und dein Abenteuer beginnt.

Jahr	Ereignis	Ergebnisse	Schicksal
1622	_____		
1623	_____		
1624	_____		
1625	_____		
Nun ist es Zeit für neue Abenteuer!			

SCHÄTZE UND VORTEILE

BERÜHMTE VORFAHREN UND RUF
