

HELDENBOGEN: IN DER ALPTRAUMWELT

NAME _____ ALTER _____

Verzweiflung _____ (von Verzweiflung übermannt bei _____)

MU _____ KL _____ IN _____ CH _____

FF _____ GE _____ KO _____ KK _____

KAMPF

INI _____ AT _____ PA _____ TP _____ (Waffe: _____)

Ausweichen _____ RS _____ LeP _____

TALENTE:

Akrobatik (MU/GE/KK) _____  _____

Athletik (GE/KO/KK) _____ _____

Boote Fahren (GE/KO/KK) _____ _____

Götter/Kulte (KL/KL/IN) _____ _____

Heilkunde Gift (MU/KL/IN) _____  _____

Heilkunde Seele (IN/CH/CH) _____ _____

Heilkunde Wunden (KL/CH/FF) _____ _____

Holzbearbeitung (KL/FF/KK) _____ _____

Klettern (MU/GE/KK) _____ _____

Kochen (KL/IN/FF) _____  _____

Körperbeherrschung (MU/IN/GE) _____ **SCHLECHTE EIGENSCHAFTEN:** _____

Magiekunde (KL/KL/IN) _____ _____

Menschenkenntnis (KL/IN/CH) _____ _____

Orientierung (KL/IN/IN) _____  _____

Schleichen (MU/IN/GE) _____ _____

Schlösser Knacken (IN/FF/FF) _____  _____

Schwimmen (GE/KO/KK) _____ _____

Selbstbeherrschung (MU/KO/KK) _____  _____

Sich Verstecken (MU/IN/GE) _____ **BESONDERHEITEN:** _____

Sinnenschärfe (KL/IN/IN) _____ _____

Taschendiebstahl (MU/IN/FF) _____ _____

Überreden (MU/IN/CH) _____  _____

Überzeugen (KL/IN/CH) _____ _____

_____ (/ / /) _____ GS _____ MR _____

_____ (/ / /) _____

AUSRÜSTUNG:

