

Name: _____

AVF - Talentbogen nach Hausregeln 2008 & DAS 4.1

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

Basis AT: PA: Kampftechniken 1 TaP pro Stufe							
Bewaffneter Nahkampf	Wuchtwaffen	AT	PA	eBE	Start	TaW	SE
	Anderthalbhänder (E)	:	:	-2	:	:	:
	Hiebawffen (D)	:	:	-4	:	:	:
	Kettenstäbe (E)	:	:	-1	:	:	:
	Kettenwaffen (D)	:	:	-3	:	:	:
	Peitschen (E)	:	:	-1	:	:	:
	Säbel (D)	:	:	-2	:	:	:
	Schwerter (E)	:	:	-2	:	:	:
	Stäbe (D)	:	:	-2	:	:	:
	ZH- Hiebawaffen (D)	:	:	-3	:	:	:
	ZH- Schwerter (E)	:	:	-2	:	:	:
	Stichwaffen	AT	PA	eBE	Start	TaW	SE
	Dolche (D)	:	:	-1	:	:	:
	Fechtwaffen (E)	:	:	-1	:	:	:
Infanteriewaffen (D)	:	:	-3	:	:	:	
Speere (D)	:	:	-3	:	:	:	
Beidhändig/Schildkampf	AT	PA	eBE	Start	TaW	SE	
/ZH ()	:	:	:	:	:	:	
/ZH ()	:	:	:	:	:	:	
Schild / Zweite Hand ()	:	:	:	:	:	:	
Waffenlos	Waffenloser Kampf	AT	PA	eBE	Start	TaW	SE
	Raufen	:	:	BE	:	:	:
	Ringen	:	:	BE	:	:	:
Fernkampf Waffen	Schusswaffen Basis:	FkW	eBE	Start	TaW	SE	
	Armbrust (C)	:	-5	:	:	:	
	Bogen (E)	:	-3	:	:	:	
	()	:	:	:	:	:	
	Wurfwaffen Basis:	FkW	eBE	Start	TaW	SE	
	Schleuder (E)	:	-2	:	:	:	
	Wurfbeil (D)	:	-2	:	:	:	
	Wurfmesser (C)	:	-3	:	:	:	
Wurfspeer (C)	:	-2	:	:	:		
()	:	:	:	:	:		
Körperliche Talente (D) 2 TaP pro Stufe				BE	TaW	SE	
Akrobatik	MU: GE: KK	x2	:	:	:		
Athletik	GE: KO: KK	x2	:	:	:		
Fliegen	MU: IN: GE	BE	:	:	:		
Gaukeleien	MU: CH: FF	BE	:	:	:		
Klettern	MU: GE: KK	x2	:	:	:		
Körperbeherrschung	MU: IN: GE	-2	:	:	:		
Reiten	CH: GE: KK	-2	:	:	:		
Schleichen	MU: IN: GE	BE	:	:	:		
Schwimmen	GE: KO: KK	x2	:	:	:		
Selbstbeherrschung	MU: KO: KK	:	:	:	:		
Sich Verstecken	MU: IN: GE	-2	:	:	:		
Singen	IN: CH: CH	-3	:	:	:		
Sinnenschärfe	KL: IN: IN/ FF	:	:	:	:		
Stimmen Imitieren	KL: IN: CH	-4	:	:	:		
Tanzen	CH: GE: GE	x2	:	:	:		
Taschendiebstahl	MU: IN: FF	x2	:	:	:		
Zechen	IN: KO: KK	:	:	:	:		
	:	:	:	:	:		
	:	:	:	:	:		
Berufstalente (B) max 2 TaP pro Stufe				TaW	SE		
	:	:	:	:	:		
	:	:	:	:	:		
	:	:	:	:	:		
	:	:	:	:	:		
	:	:	:	:	:		
	:	:	:	:	:		
	:	:	:	:	:		
	:	:	:	:	:		
	:	:	:	:	:		
	:	:	:	:	:		

Gesellschaftstalente (B) 2 TaP pro Stufe			TaW	SE
Gesellschaftstalente	Betören	IN: CH: CH	:	:
	Etikette	KL: IN: CH	:	:
	Gassenwissen	KL: IN: CH	:	:
	Lehren	KL: IN: CH	:	:
	Menschenkenntnis	KL: IN: CH	:	:
	Sich Verkleiden	MU: CH: GE	:	:
	Überreden (Feilschen)	MU: IN: CH	:	:
	Überzeugen	KL: IN: CH	:	:
	:	:	:	
	:	:	:	
Naturtalente (B) 2 TaP pro Stufe			TaW	SE
Naturtalente	Fährtsuchen	KL: IN: KO	:	:
	Fallenstellen	KL: FF: KK	:	:
	Fesseln & Entfesseln	FF: GE: KK	:	:
	Fischen & Angeln	IN: FF: KK	:	:
	Orientierung	KL: IN: IN	:	:
	Wettervohersage	KL: IN: IN	:	:
	Wildnisleben	IN: GE: KO	:	:
	:	:	:	
	:	:	:	
Wissenstalente (B) 3 TaP pro Stufe			TaW	SE
Wissenstalente	Anatomie	MU: KL: IN	:	:
	Brettspiel	KL: KL: IN	:	:
	Geographie	KL: KL: IN	:	:
	Geschichtswissen	KL: KL: IN	:	:
	Götter & Kulte	KL: KL: IN	:	:
	Heraldik	KL: KL: FF	:	:
	Kriegskunst	MU: KL: CH	:	:
	Magiekunde	KL: KL: IN	:	:
	Mechanik	KL: KL: FF	:	:
	Pflanzenkunde	KL: IN: FF	:	:
	Rechnen	KL: KL: IN	:	:
	Lesen & Schreiben	KL: KL: FF	:	:
	Rechtskunde	KL: KL: IN	:	:
	Sagen & Legenden	KL: IN: CH	:	:
	Schätzen	KL: IN: IN	:	:
	Sprachenkunde	KL: KL: IN	:	:
	Sternkunde	KL: KL: IN	:	:
	Tierkunde	MU: KL: IN	:	:
		:	:	:
		:	:	:
Handwerkstalente (B) max 2 TaP pro Stufe			TaW	SE
Handwerkstalente	Abrichten	MU: IN: CH	:	:
	Ackerbau	IN: FF: KO	:	:
	Alchemie	MU: KL: FF	:	:
	Bogenbau	KL: IN: FF	:	:
	Boote Fahren	GE: KO: KK	:	:
	Fahrzeug Lenken	IN: CH: FF	:	:
	Falschspiel	MU: CH: FF	:	:
	Heilkunde Gift	MU: KL: IN	:	:
	Heilkunde Seele	IN: CH: CH	:	:
	Heilkunde Krankheiten	MU: KL: CH	:	:
	Heilkunde Wunden	KL: CH: FF	:	:
	Holzbearbeitung	KL: FF: KK	:	:
	Kochen	KL: IN: FF	:	:
	Malen & Zeichnen	KL: IN: FF	:	:
	Musizieren	IN: CH: FF	:	:
	Schlösser Knacken	IN: FF: FF	:	:
	Schneidern	KL: FF: FF	:	:
		:	:	:
		:	:	: