




DS Aventurien		DS AVENTURIEN		AVF - Regelwerk	
Spieler:				Held:	
Rasse:		Kultur:		Profession:	
Wertemodifikatoren:					
LE+:		Muttersprache:		Eigenschaftsbonus: I: II:	
Abenteuerpunkte:		Stufe:	Eigensch.-P.	Vorteilsp.:	Grundwerte
					Lebensenergie (LE) KÖR+KO+RM
				<u>LE</u>	Astralenergie (AE) (GEI+CH)+18
<u>Körper</u>	<u>Bewegung</u>	<u>Willenskraft</u>	<u>Geist</u>	←	Karmaenergie (KE) (WIL+IN)+Stufe
<u>KÖR</u>	<u>BWG</u>	<u>WIL</u>	<u>GEI</u>		Geschwindigkeit (GS) (BWG/2)+1+RM
Körperkraft	Gewandheit	Mut	Klugheit		Initiative (INI) BWG+((MU+IN)/2)
<u>KK</u>	<u>GE</u>	<u>MU</u>	<u>KL</u>		Paradebasis (PA) KÖR+((GE+IN)/2)
Konstitution	Fingerfertigkeit	Charisma	Intuition		Ausweichen (AUS) (Paradebasis-RS)
<u>KO</u>	<u>FF</u>	<u>CH</u>	<u>IN</u>		Attackebasis (AT) KÖR+((MU+KK)/2)
Waffe	AT	PA	TP	Besonderheiten	Fernkampfbasis (FK) BWG+((FF+GE)/2)
Waffenlos				Gegnerabwehr + 2	Zauberbasis (ZAU) GEI+((KL+CH)/2)
Schild	PA+			Besonderheiten	Liturgiebasis (LIT) WIL+((IN+CH)/2)
Rüstung	RS			Besonderheiten	Resistenz (RE) (KÖR+KO)/2
Gesamtrüstung					
Vorteil	Rang			Auswirkung	







DS Aventurien		<h1>Talente</h1>										AVF - Regelwerk		
Spieler:												Held:		
KÖR	KK	KO	BWG	GE	FF	WIL	MU	CH	GEI	KL	IN	Talentp.:	RS	

Körperliche Talente			
Talent:	Probe	TAP+	Wert
Akrobatik (-RS)	KÖR+GE		
Athletik (-RS/2)	BWG+GE		
Klettern (-RS/2)	KÖR+GE		
Körperbeherrschung (-RS/2)	BWG+IN		
Kraftakt	KÖR+KK		
Reiten	BWG+GE		
Schleichen (-RS/2)	BWG+GE		
Schwimmen (-RS)	BWG+KO		
Selbstbeherrschung	KÖR+MU		
Sich verstecken	BWG+KL		
Sinnenschärfe	GEI+IN		
Singen	WIL+CH		
Tanzen (-RS)	BWG+CH		
Zechen	KÖR+KO		

Gesellschaftliche Talente			
Talent:	Probe	TAP+	Wert
Betören	WIL+CH		
Etikette	GEI+CH		
Gassenwissen	WIL+MU		
Lehren	GEI+CH		
Menschenkenntnis	GEI+IN		
Schauspielen	WIL+CH		
Schätzen	GEI+IN		
Überreden	WIL+CH		
Überzeugen	WIL+CH		

Naturtalente			
Talent:	Probe	TAP+	Wert
Orientierung	BWG+IN		
Spuren suchen	BWG+IN		
Wettervorhersage	GEI+IN		
Wildnisleben	BWG+IN/GE		

Sprachen (GEI+KL) und Schriften (GEI+FF)			
Sprache/Schrift:	Maximum	TAP+	Wert
Muttersprache()	9 TAP		
	9 TAP		
	9 TAP		
	9 TAP		
	9 TAP		

Wissenstalente			
Talent:	Probe	TAP+	Wert
Anatomie	GEI+FF/MU		
Götter und Kulte	GEI+KL/CH		
Geographie	GEI+KL		
Geschichtswissen	GEI+KL		
Gesteinskunde	GEI+KK/KL		

Wissenstalente			
Talent:	Probe	TAP+	Wert
Heraldik	GEI+KL/IN		
Kriegskunst	GEI+KL/CH		
Liturgiekenntnis	X		X
Magiekunde	GEI+KL/IN		
Mechanik	GEI+KL/FF		
Pflanzenkunde	GEI+KL/FF		
Rechnen	GEI+KL		
Sagen und Legenden	GEI+KL/CH		
Spiele	GEI+IN/FF		
Sprachkunde	GEI+KL/IN		
Sternkunde	GEI+KL		
Tierkunde	GEI+KL/MU		

Handwerkstalente			
Talent:	Probe	TAP+	Wert
Beruf:			
Boote fahren	BWG+KK		
Einfaches Werken	BWG+GE/FF		
Fahrzeug fahren	BWG+GE		
Falschspiel	WIL+FF		
Fischen und Angeln	BWG+IN		
Fliegen	BWG+MU		
Gaukeleien	BWG+CH		
Heilkunde Gift	GEI+IN		
Heilkunde Krankheiten	GEI+KL/FF		
Heilkunde Wunden	GEI+FF		
Jagen	BWG+GE		
Kochen	BWG+FF/KL		
Malen und Zeichnen	BWG+FF/KL		
Schlösser knacken	BWG+FF		
Taschendiebstahl	BWG+MU/FF		

Kampftalente			
Waffenart	AT+	PA+	TAW
Armbrust		X	
Bogen		X	
Einhandhieb Waffen			
Fechtwaffen			
Infanteriewaffen			
Lanzenreiten		X	
Messer und Dolche			
Schwerter und Säbel			
Speere und Stäbe			
Waffenlos			
Wurfwaffen		X	
Zweihandhieb Waffen			
Zweihandschwerter- u. Säbel			

