



CHARAKTER:					BONI					
Fertigkeitsgruppe	Anwendbare Attribute	AP-Kosten	Anzahl Ränge	Neue Ränge	Rang	Attribut	Beruf	Speziell	Speziell	Gesamt
Athletik • Ausdauer	Ko/Ge/St			□□□						
Athletik • Gymnastik	Ge/Re/Ge			□□□						
Athletik • Kraft	St/Ko/Ge			□□□						
Einflussnahme	Ch/Em/In			□□□						
Gezielte Sprüche	Ge/SD/Ge			□□□						
Handwerk	Ge/GD/SD		n/v	*	0					
Kampfmanöver	Ge/Re/SD		n/v	*	0					
Kommunikation	Lo/GD/Em			□□□						
Körperentwicklung	Ko/SD/Ko		n/v	†	0			+10		
Kunst • Aktiv	Ch/Em/Ge			□□□						
Kunst • Passiv	Em/In/Ch			□□□						
List • Angriff	Ge/SD/In			□□□						
List • Mechanik	In/Ge/Lo			□□□						
List • Tarnung	Ge/SD/In			□□□						
Machtmanipulation	Em/In/Ch			□□□						
Machtwahrnehmung	Em/In/Ch			□□□						
Magiepunkte entwickeln	Bereichsattr.		n/v	†	0					
Natur • Tiere	Em/Ge/Em			□□□						
Natur • Umwelt	SD/In/GD			□□□						
Rüstung • Leicht	Ge/St/Ge			□□□						
Rüstung • Mittel	St/Ge/St			□□□						
Rüstung • Schwer	St/Ge/St			□□□						
Selbstkontrolle	SD/Ch/SD			□□□						
Spezialangriff	St/Ge/SD		n/v	*	0					
Spezialverteidigung	-		n/v	*	0	0				
Städtisch	In/Ch/Lo			□□□						
Tech./Gewerbe • Allgemein	Lo/GD/SD			□□□						
Tech./Gewerbe • Beruflich	GD/In/Lo		n/v	*	0					
Tech./Gewerbe • Professionell	Lo/GD/In		n/v	*	0					
Waffen • 1-Hand Klängen	St/Ge/St			□□□						
Waffen • 1-Hand Schlag	St/Ge/St			□□□						
Waffen • 2-Hand	St/Ge/St			□□□						
Waffen • Artillerie	In/Ge/Lo			□□□						
Waffen • Fernkampf	Ge/St/Ge			□□□						
Waffen • Stangenwaffen	St/Ge/St			□□□						
Waffen • Wurfaffen	Ge/St/Ge			□□□						
Waffenloser Kampf • Schlag	St/Ge/St			□□□						
Waffenloser Kampf • Wurf	Ge/St/Ge			□□□						
Wahrnehmung • Sinne	In/SD/In			□□□						
Wahrnehmung • Suchen	In/Lo/SD			□□□						
Wahrnehmung • Unbewußt	In/SD/In		n/v	‡	0					
Wissen • Allgemein	GD/Lo/GD			□□□						
Wissen • Magisch	GD/Lo/GD			□□□						
Wissen • Obskur	GD/Lo/GD			□□□						
Wissen • Technisch	GD/Lo/GD			□□□						
Wissenschaft/Analytisch • Allgemein	GD/Lo/GD			□□□						
Wissenschaft/Analytisch • Spezialisiert	GD/Lo/GD		n/v	*	0					
Zauber •										
Basislisten	Bereichsattr.		n/v	‡	0					
Eigener Bereich, geschlossen	Bereichsattr.		n/v	‡	0					
Eigener Bereich, offen	Bereichsattr.		n/v	‡	0					
Eigener Bereich, fremde Basislisten	Bereichsattr.		n/v	‡	0					
Fremder Bereich, geschlossen	Bereichsattr.		n/v	‡	0					
Fremder Bereich, offen	Bereichsattr.		n/v	‡	0					
Fremder Bereich, fremde Basislisten	Bereichsattr.		n/v	‡	0					
Arkan, offen	Bereichsattr.		n/v	‡	0					
				□□□						
				□□□						
				□□□						
				□□□						
				□□□						

Progression des Rangbonus — kein Symbol: Standard-Progression („-15•2•1•0.5•0“ für Gruppenränge, „-15•3•2•1•0.5“ bei Fertigkeitsträngen) — †: Vgl. Tabelle T-1.1
 *: Kombinierte Progression (“0•0•0•0•0“ für Gruppenränge, „-15•5•3•1.5•0.5“ bei Fertigkeitsträngen) — ‡: “0•0•0•0•0“ für Gruppenränge und “0•1•1•0.5•0“ bei Fertigkeitsträngen.
 Zu nicht-kommerzieller, privater Nutzung ist das Kopieren erlaubt. © 2009 13Mann Verlag, Düsseldorf. Alle Rechte vorbehalten.