



Meisterbrief

1192

Erfahrungspunkte

Herausforderung	EP	Häufigkeit (Ereignisse)				
		Tag 1	Tag 2	Tag 3	Tag 4	Tag 5
gering	1					
eher klein	2					
eher groß	3					
groß	4					
herausragend	5					
Herausforderung	EP	Tag 6	Tag 7	Tag 8	Tag 9	Tag 10
gering	1					
eher klein	2					
eher groß	3					
groß	4					
herausragend	5					
Herausforderung	EP	Tag 11	Tag 12	Tag 13	Tag 14	Tag 15
gering	1					
eher klein	2					
eher groß	3					
groß	4					
herausragend	5					
Herausforderung	EP	Tag 16	Tag 17	Tag 18	Tag 19	Tag 20
gering	1					
eher klein	2					
eher groß	3					
groß	4					
herausragend	5					
Herausforderung	EP	Tag 21	Tag 22	Tag 23	Tag 24	Tag 25
gering	1					
eher klein	2					
eher groß	3					
groß	4					
herausragend	5					

Gratislernwürfe (Lernen durch Glück, Pech oder Vorbild) (/ Striche für Anzahl; # durchstreichen, sobald eingelöst)

Achtsamkeit		Mystik	
Empathie		Reaktion	
Fingerfertigkeit		Schnelligkeit	
Gedächtnis		Senvermögen	
Gehör		Sensibilität	
Gewandtheit		Verstand	
Konstitution		Wille	
Kraft		Witz	
Akrobatik		Redekunst	
Aufspüren		Reiten	
Einschüchtern		Religionskunde	
Erkunde		Schleichen	
Erste Hilfe		Schlösser öffnen	
Fallenkunde		Schwimmen	
Feilschen		Seilkunst	
Gefahrensinn		Selbstbeherrschung	
Geländelauf		Singen	
Geschichtskunde		Tanzen	
Hofkunde		Taschendiebstahl	
Klettern		Taschenspieleri	
Lesen, Schreiben		Tierkunde	
Malen, Zeichnen		Verbergen	
Menschenkenntnis		Verführen	
Musizieren		Wachgabe	
Pflanzenkunde		Wildnisleben	
Rechnen		Zauberkunde	
Rechtskunde		Zechen	

Spielercharaktere

Name:

Nr	Fertigkeit	FkW	Basiswürfel	Bonuswürfel
2	Aufspüren			①②③④⑤
8	Gefahrensinn			①②③④⑤
15	Menschenkenntnis			①②③④⑤
35	Wachgabe			①②③④⑤

Glückszahl

Abzüge durch:								
	Last (Würfel)	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7
	Verletzungen (Würfel)	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7

Name:

Nr	Fertigkeit	FkW	Basiswürfel	Bonuswürfel
2	Aufspüren			①②③④⑤
8	Gefahrensinn			①②③④⑤
15	Menschenkenntnis			①②③④⑤
35	Wachgabe			①②③④⑤

Glückszahl

Abzüge durch:								
	Last (Würfel)	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7
	Verletzungen (Würfel)	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7

Name:

Nr	Fertigkeit	FkW	Basiswürfel	Bonuswürfel
2	Aufspüren			①②③④⑤
8	Gefahrensinn			①②③④⑤
15	Menschenkenntnis			①②③④⑤
35	Wachgabe			①②③④⑤

Glückszahl

Abzüge durch:								
	Last (Würfel)	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7
	Verletzungen (Würfel)	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7