



Spieler: _____ Name: _____ Level: ____    

Abstammung: _____ Hobby: _____ Können: _____

1. Pfad	2. Pfad	3. Pfad	4. Pfad
5. Pfad	6. Pfad	7. Pfad	8. Pfad
9. Pfad	10. Pfad	11. Pfad	12. Pfad

Vorteile	
----------	--

Sprachen	
----------	--

Mut		Konstitution		_____ Rüstung = _____ Natürliche Rüstung + _____ Getragene Rüstung aus Material
Klugheit		Körperkraft		
Intuition		Fingerfertigkeit		(S) Nachteil auf Ausweichen, Atheltik & Heimlich
Charisma		Gewandtheit		Statuseffekte: _____
Geschwindigkeit		Ausweichen [-RS]		

		Leben	Schild	Aktuell	Max.
Fluss	Aktuell	Max.	Vitalität	Aktuell	Max.

Adrenalin	Aktuell	Max.	Im sterben	4 + 1/KR	Fehlschläge: <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
-----------	---------	------	------------	----------	--

Gunst	Aktuell	Max.	Talente	Probe (= oder)	Wert
-------	---------	------	----------------	--------------------------	-------------

Nahkampf	Basis	Wert	Athletik	[-RS]	MU / GE / [KO KK]
----------	-------	------	----------	-------	-------------------

Waffe	Schaden	Besonderheiten	Heimlich	[-RS]	IN / GE / GE
-------	---------	----------------	----------	-------	--------------

1. Material	2. Material	Manipulation	KL / IN / [CH KK]
-------------	-------------	--------------	-------------------

Waffe	Schaden	Besonderheiten	Nachforschung	MU / KL / FF
-------	---------	----------------	---------------	--------------

1. Material	2. Material	Menschenkenntnis	KL / IN / IN
-------------	-------------	------------------	--------------

Fernkampf	Basis	Wert	Wahrnehmung	KL / IN / [IN FF]
-----------	-------	------	-------------	-------------------

Waffe	Schaden	Besonderheiten	Alchemie/Pflanzen	MU / KL / FF
-------	---------	----------------	-------------------	--------------

Material	1. Projektile	Fluss-/Magiekunde	MU / KL / IN
----------	---------------	-------------------	--------------

Reichweite	2. Projektile	Geschichte/Legenden	KL / KL / IN
------------	---------------	---------------------	--------------

Zauberschulen	Probe	Wert	Gesellschaft/Kultur	KL / CH / GE
----------------------	--------------	-------------	---------------------	--------------

Vernichtung	MU / KL / KO	Handwerk	FF / KO / KK
-------------	--------------	----------	--------------

Trickserei	KL / IN / FF	Heilkunde/Anatomie	MU / KL / FF
------------	--------------	--------------------	--------------

Beschwörung	MU / KL / CH	(Kobal-) Technik	KL / FF / KK
-------------	--------------	------------------	--------------

Verzauberung	KL / IN / FF	Kriminell	MU / IN / FF
--------------	--------------	-----------	--------------

Interaktion	KL / IN / CH	Mit Tieren Umgehen	MU / IN / CH
-------------	--------------	--------------------	--------------

Erhaltung	KL / FF / KO	Musizieren/Auftreten	IN / CH / FF
-----------	--------------	----------------------	--------------

Transmutation	KL / FF / GE	Religion/Okkultes	MU / KL / IN
---------------	--------------	-------------------	--------------

Raumzeit	MU / KL / GE	Wildnisleben	IN / FF / KO
----------	--------------	--------------	--------------

Spieler _____				Name _____					
Standardzauber									
Fertigkeiten - Stufe 1		(Zauber: 15)							
Fertigkeiten - Stufe 2		(Zauber: 18)							
Fertigkeiten - Stufe 3		(Zauber: 20)							
Fertigkeiten - Stufe 4		(Zauber: 23)							
Fertigkeiten - Stufe 5		(Zauber: 25)							
<u>Rucksack</u> : _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____		Heller				Dukaten			
		Silbertaler				Platin			
		Verbrauchbares		Effekt				Menge	
Name		Art		Probe		Training / Integrität		Gelernte Tricks / Funktionen	
						____ / ____		_____	
						____ / ____		_____	