



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	(S) Nachteil auf Ausweichen, Athletik & Heimlich
Intuition	Fingerfertigkeit	
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: ○ ○ ○
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/Aufreten	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

Fertigkeiten - Stufe 4 (Zauber: 23)

Fertigkeiten - Stufe 5 (Zauber: 25)

Name	Art	Probe	Training / Integrität	Gelernte Tricks / Funktionen
_____	_____	_____	____ / ____	_____
_____	_____	_____	____ / ____	_____