

Spieler: _____ / Charakter: _____ / Volk: _____ / **Kampfbegabt:** _____ / Gesamterfahrung: _____ (EP)

Kämpferfertigkeiten			Kämpferfertigkeiten			Magie/Spirituelles/Trankkunde/Heilung			Allgemeine Fertigkeiten	
Fertigkeit	J/N	EP	Fertigkeit	J/N	EP	Fertigkeit	J/N	EP	Fertigkeit	EP
Rüstung reparieren	J		Fallen 1	J		Magie			Feuer machen	
Schilde/ Waffen reparieren	J		Fallen 2	J		Magiepool	N		Gesetzeskunde	
Schmiedekunst 1	J		Fallen 3	J		Zauberkunde 1	J		Höfische Bräuche	
Schmiedekunst 2	J		Fallen 4	J		Zauberkunde 2	J		Lesen und Schreiben	
Schmiedekunst 3	J		Schlösser öffnen 1	J		Zauberkunde 3	J		Tier- und Naturkunde	
Schmiedekunst 4	J		Schlösser öffnen 2	J		Zauberkunde 4	J		Völkerkunde	
Waffenkunde 1	J		Schlösser öffnen 3	J		Spirituelles	-		Omen-/Traum/Visionsd. 1	
Waffenkunde 2	J		Schlösser öffnen 4	J		Kraftpool	N		Omen-/Traum/Visionsd. 2	
Waffenkunde 3	J		Spurenlesen 1	J		Religionskunde 1	J		Omen-/Traum/Visionsd. 3	
Waffenkunde 4	J		Spurenlesen 2	J		Religionskunde 2	J		Omen-/Traum/Visionsd. 4	
Regeneration 1	J		Spurenlesen 3	J		Religionskunde 3	J		Schriften 1	
Regeneration 2	J		Spurenlesen 4	J		Religionskunde 4	J		Schriften 2	
Regeneration 3	J		Meisterfertigkeiten	J		Trankkunde	-		Schriften 3	
Regeneration 4	J		Blind kämpfen	J		Pf./Kräuterkunde	J		Schriften 4	
Regeneration 5	J		Furchtlosigkeit	J		Alchimie	J		Sagen und Legenden 1	
Kämpferschutz 1	J		Scharfschießen 1	J		Giftvarianz 1	N		Sagen und Legenden 2	
Kämpferschutz 2	J		Scharfschießen 2	J		Giftvarianz 2	N		Sagen und Legenden 3	
Kämpferschutz 3	J		Großmeisterfertigkeiten	J		Giftvarianz 3	N		Sagen und Legenden 4	
Kämpferschutz 4	J		Eiserner Wille	J		Giftvarianz 4	N		Das zweite Gesicht	
Kämpferschutz 5	J		Kraftakt	J		Heilung	-		Trank-/Giftimmunität (L)	
Kämpferschutz 6	J		Scharfschießen 3	J		Heilkunde 1	N		Trank-/Giftimmunität (A)	
Berserker 1	J		Scharfschießen 4	J		Heilkunde 2	N		Trank-/Giftimmunität (M)	
Berserker 2	J		Schwertmeister.bonus	J		Heilkunde 3	N		Trank-/Giftimmunität (G)	
Berserker 3	J		-	-	-	Heilkunde 4	N		Immunität Magie/Kräfte (L)	
Berserker 4	J		-	-	-	Heilkunde 5	N		Immunität Magie/Kräfte (A)	
Entfesseln	J		-	-	-	Heilkunde 6	N		Immunität Magie/Kräfte (M)	
Seelenschutz	J		-	-	-	Erste Hilfe	J		Immunität Magie/Kräfte (G)	
Meucheln 0	J		-	-	-	-	-	-	Einzelimmunität/	
Meucheln 1	J		-	-	-	-	-	-	Einzelimmunität/	
Meucheln 2	J		-	-	-	-	-	-	Beherrschen perm. Artefakt:	-
Meucheln 3	J		-	-	-	-	-	-	Name:	
Meucheln 4	J		-	-	-	-	-	-	Name:	
Meucheln 5	J		-	-	-	-	-	-	Adel:	-
Meucheln 6	J		-	-	-	-	-	-	-	-
EP - Gesamt:						EP - Gesamt:			EP - Gesamt:	

Spieler: _____ / Charakter: _____ / Volk: _____ / **Kampfbegabt:** _____ / Gesamterfahrung: _____ (EP)

Tränke	J/N	EP	Tränke	J/N	EP	Gifte	J/N	EP	Gifte	J/N	EP
Heiltränke	-		Adeptentränke (Schutz)	-		Benebelnde Gifte	-		Nerven III	N	
Lehrlingstränke (Heilung)	-		Analysetrunk I	J		Lehrlingsgifte	-		Tod I	N	
Eistrank I	J		Gerinnungstrunk I	J		Dämmerung I	J		Tod II	N	
Heilbrand I	J		Hitzeschutz II	J		Verlangsamung I	J		Tod III	N	
Stillstand I	J		Holzhauttrunk	J		Adeptenkräfte	-		Geist krank machende Gifte	-	
Wärmetrank I	J		Kälteschutz II	J		Dämmerung II	J		Lehrlingsgifte	-	
Adeptentränke (Heilung)	-		Lederhauttrunk	J		Lähmung I	J		Stimmung I	J	
Gegentrank I	J		Maskentrank	J		Schlaf I	J		Adeptengifte	-	
Genesungstrunk I	J		Wachtrunk	J		Schlaf II	J		Amnesie I	J	
Heiltrank I	J		Meistertränke (Schutz)	-		Verlangsamung II	J		Amnesie II	J	
Heiltrank II	J		Analysetrunk II	N		Meistergifte	-		Halluzination I	J	
Schmerztrunk	J		Gerinnungstrunk II	N		Dämmerung III	N		Stimmung II	J	
Stillstand II	J		Steinhauttrunk	N		Lähmung II	N		Meistergifte	-	
Meistertränke (Heilung)	-		Abwehrtrunk	N		Lähmung III	N		Amnesie III	N	
Aufwachtrunk	N		Großmeistertränke (Schutz)	-		Schlaf III	N		Halluzination II	N	
Eistrank II	N		Hitzeschutzelixier	N		Verlangsamung III	N		Halluzination III	N	
Gegentrank II	N		Kälteschutzelixier	N		Körper krank machende Gifte	-		Stimmung III	N	
Genesungstrunk II	N		Kristallhautelixier	N		Lehrlingsgifte	-		Wahn I	N	
Heilbrand II	N		Beeinflussungstränke	-		Krankheit I	J		Wahn II	N	
Heiltrank III	N		Lehrlingstränke (Beeinfl.)	-		Taubheit I	J		Großmeistergifte	-	
Körperheilung	N		Fruchtbarkeistrunk	J		Adeptengifte	-		Wahn III	N	
Knochenstrunk I	N		Verhütungstrunk	J		Kollaps I	J		-	-	
Knochenstrunk II	N		Adeptentränke (Beeinfl.)	-		Kollaps II	J		-	-	
Salbensut	N		Freundschaft I	J		Krankheit II	J		-	-	
Schönheitstrunk	N		Kampfesrausch I	J		Taubheit II	J		-	-	
Großmeisterelixiere (Heilung)	-		Ogerstärke I	J		Meistergifte	-		-	-	
Alterungselixier	N		Rauschtrunk I	J		Kollaps III	N		-	-	
Verjüngungselixier	N		Meistertränke (Beeinfl.)	-		Koma I	N		-	-	
Heilbrandelixier	N		Freundschaft II	N		Koma II	N		-	-	
Wachstumselixier	N		Kampfesrausch II	N		Krankheit III	N		-	-	
Schutztränke	-		Ogerstärke II	N		Nerven I	N		-	-	
Lehrlingstränke (Schutz)	-		Rauschtrunk II	N		Nerven II	N		-	-	
Hitzeschutz I	J		Großmeistertrunk (Beeinfl.)	-		Taubheit III	N		-	-	
Kälteschutz I	J		Liebeselixier	N		Großmeistergifte	-		-	-	
Mittel erkennen	J		Wahrheitselixier	N		Koma III	N		-	-	
Trank- und Giftkunde (Gesamt EP an Tränken und Giften):											