

Spieler: _____ / Charakter: _____ / Volk: _____ / Bedingt Magiebegabt: _____ / 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		Spirituell	-		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	-		Trankkunde	-		Schriften 3	
Regeneration 4	N		Blind kämpfen	J		Pf./Kräuterkunde	J		Schriften 4	
Regeneration 5	N		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	-		Giftvarianz 3	N		Sagen und Legenden 4	
Kämpferschutz 4	N		Eiserner Wille	N		Giftvarianz 4	N		Das zweite Gesicht	
Kämpferschutz 5	N		Kraftakt	N		Heilung	-		Trank-/Giftimmunität (L)	
Kämpferschutz 6	N		Scharfschießen 3	N		Heilkunde 1	N		Trank-/Giftimmunität (A)	
Berserker 1	J		Scharfschießen 4	N		Heilkunde 2	N		Trank-/Giftimmunität (M)	
Berserker 2	J		Schwertmeister.bonus	N		Heilkunde 3	N		Trank-/Giftimmunität (G)	
Berserker 3	N		-	-		Heilkunde 4	N		Immunität Magie/Kräfte (L)	
Berserker 4	n		-	-		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	N		-	-		-	-		Name:	
Meucheln 5	N		-	-		-	-		Adel:	-
Meucheln 6	N		-	-		-	-		-	-
EP - Gesamt:						EP - Gesamt:			EP - Gesamt:	

Spieler: _____ / Charakter: _____ / Volk: _____ / Bedingt Magiebegabt: _____ / Gesamterfahrung: _____ (EP)

Zauber **1. Zauberkategorie:** _____ **/2. Zauberkategorie:** _____

Schutz/Information	J/N	EP	Heilung	J/N	EP	Kampf EP	J/N	Macht	J/N	EP	Beschwörung	J/N	EP
Rüstung/Segnen I	J		Gegenstand reinigen I	J		Energiehand*	J	Vision erleben	J		Dämonen spüren	J	
Rüstung /Segnen II	J		Gegenstand reinigen II	J		Schreckenshand	J	Allumf. Weisheit	N		Dämonenbann	J	
Rüstung/Segnen III	J		Wunden reinigen I	J		Schreckenswaffe	J	Seelenspiegel	J		Dämonenauftrag II	J	
Rüstung/Segnen IV	N		Wunden reinigen II	J		Energiebolzen	J	Wahrheit	N		Dämonenauftrag III	J	
Elementarer Schutz	j		Wunden reinigen III	J		Schreckensbolzen	J	Fluch II	J		Dämonenauftrag IV	N	
Distanz	J		Wunden sehen	J		Mag./gesegnete Waffe I	J	Fluch III	J		Geister spüren	J	
Energiefeld	J		Krankheiten sehen	J		Mag./gesegnete Waffe II	J	Fluch IV	N		Geisterbann	J	
Energiewall	J		Allsicht	N		Feuerball*	J	Freundschaft	J		Ruf der Toten	N	
Energiekreis	N		Wunden übertragen	J		Feuerwand*	N	Auftrag	N		Mit Toten sprechen	J	
Bannkreis	J		Wunden einfrieren I	J		Windstoß	J	Mentale Kontrolle	N		Totenblick	J	
Alarm II	J		Wunden einfrieren II	J		Tornado	J	Berserker	J		Befragung von Toten	J	
Alarm III	J		Wunden heilen I	J		Erdbeben	J	Tiergestalt	J		Bel./Bes. Körper spüren	J	
Mag./spirit. Schloss II	J		Wunden heilen II	J		Mentaler Dolch	N	Verwandlung	N		Untotenbann	J	
Mag./spirit. Schloss III	J		Wunden heilen III	J		Blindheit	J	Verw./Kristallg.	N		Untote übernehmen II	J	
Mag./spirit. Wort	J		Allheilung	N		Lähmung II	J	Astrale Tarnung	J		Untote übernehmen III	J	
Mag./spirit. Rätsel	N		Knochenheilung II	J		Lähmung III	J	Täuschen	N		Untote übernehmen IV	N	
Magie/Kraftsicherung III	J		Knochenheilung III	J		Schlaf	J	Astralsicht	J		Untote erschaffen	J	
Magie/Kraftsicherung IV	N		Regeneration II	J		Schweigen II	J	Astrale Suche	J		Beseelen	N	
Spiegelbild	J		Regeneration III	J		Schweigen III	J	Pflanzensprache	J		Untote zerstören	J	
Magie/Kraftblock	J		Wiederkehr	J		Schmerzen	J	Tiersprache	J		Dimensionsübergänge spüren	J	
Magie/Kraftspiegel	N		Körper wiederherstellen	N		Angst	J	Erkennen III	J		Exorzismus	N	
Magie/Kraftimunität	J		Krankheit spüren	J		Namenloses Grauen	J	Erkennen IV	N		Sphärenband	N	
Mag./spirit. Schild	J		Genesung II	J		Fesseln	J	Astrale Reise	J		Grab ausheben	J	
Magie/Spirituelles spüren	J		Genesung III	J		Hexenschuss	J	Zaubertrick	J		Grabstein heben	J	
Zauber/Kraft identifizieren	J		Vampirw. negieren	N		Mentaler Nagel	J	Feuerfinger	J		Scheintot	J	
Mag./Spirit. analysieren	J		Wertierw. unterdrücken	J		Verwurzelung	J	Licht	J		-	-	-
Gesinnung/Aura lesen II	J		Wertierwandlung heilen	N		Vergiften	J	Feueraugen	J		-	-	-
Gesinnung/Aura lesen III	J		Gift spüren	J		Krankheit II	J	Z/K-matrix erstellen	J		-	-	-
Gesinnung/Aura lesen IV	N		Entgiftung	J		Krankheit III	J	Zauber/Kraft aufheben	J		-	-	-
-	-	-	Stillstand II	J		Geistige Umnachtung	N	Zauber/Kraft bannen	J		-	-	-
-	-	-	Stillstand III	J		Waffe erhitzen	J	Magie/Kraftzerstörung	N		-	-	-
-	-	-	Geist erreichen II	J		Schildbrecher	N	Zauber/Kraft binden	J		-	-	-
-	-	-	Geist erreichen III	J		-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	Geist ordnen	J		* Eis-, Feuer-, etc...	-	-	-	-	-	-	-
KP's – Gesamt:													