

Spieler: _____ / Charakter: _____ / Volk: _____ / Spirit. begabt: _____ / 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	N		Zauberkunde 1	J		Höfische Bräuche	
Schmiedekunst 2	J		Fallen 4	N		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	N		Spirituelles	-		Omen-/Traum/Visionsd. 1	
Waffenkunde 2	J		Schlösser öffnen 4	N		Kraftpool	J		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	N		Religionskunde 3	J		Schriften 1	
Regeneration 2	N		Spurenlesen 4	N		Religionskunde 4	J		Schriften 2	
Regeneration 3	N		Meisterfertigkeiten	-		Trankkunde	-		Schriften 3	
Regeneration 4	N		Blind kämpfen	N		Pf./Kräuterkunde	J		Schriften 4	
Regeneration 5	N		Furchtlosigkeit	N		Alchimie	J		Sagen und Legenden 1	
Kämpferschutz 1	N		Scharfschießen 1	N		Giftvarianz 1	N		Sagen und Legenden 2	
Kämpferschutz 2	N		Scharfschießen 2	N		Giftvarianz 2	N		Sagen und Legenden 3	
Kämpferschutz 3	N		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	N		Scharfschießen 4	N		Heilkunde 2	N		Trank-/Giftimmunität (M)	
Berserker 2	N		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	N		-	-	-	-	-	-	Einzelimmunität/	
Meucheln 1	N		-	-	-	-	-	-	Einzelimmunität/	
Meucheln 2	N		-	-	-	-	-	-	Beherrschen perm. Artefakt:	-
Meucheln 3	N		-	-	-	-	-	-	Name:	
Meucheln 4	N		-	-	-	-	-	-	Name:	
Meucheln 5	N		-	-	-	-	-	-	Adel:	-
Meucheln 6	N		-	-	-	-	-	-	-	-
EP - Gesamt:						EP - Gesamt:			EP - Gesamt:	

Spieler: _____ / Charakter: _____ / Volk: _____ / Spirit. begabt: _____ / 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)	-		Analysetränk I	J		Lehrlingsgifte	-		Tod I	N	
Eistränk I	J		Gerinnungstränk I	J		Dämmerung I	J		Tod II	N	
Heilbrand I	J		Hitzeschutz II	J		Verlangsamung I	J		Tod III	N	
Stillstand I	J		Holzhautränk	J		Adeptenkräfte	-		Geist krank machende Gifte	-	
Wärmetränk I	J		Kälteschutz II	J		Dämmerung II	J		Lehrlingsgifte	-	
Adeptentränke (Heilung)	-		Lederhautränk	J		Lähmung I	J		Stimmung I	J	
Gegentränk I	J		Maskentränk	J		Schlaf I	J		Adeptengifte	-	
Genesungstränk I	J		Wachtränk	J		Schlaf II	J		Amnesie I	J	
Heiltränk I	J		Meistertränke (Schutz)	-		Verlangsamung II	J		Amnesie II	J	
Heiltränk II	J		Analysetränk II	N		Meistergifte	-		Halluzination I	J	
Schmerztränk	J		Gerinnungstränk II	N		Dämmerung III	N		Stimmung II	J	
Stillstand II	J		Steinhautränk	N		Lähmung II	N		Meistergifte	-	
Meistertränke (Heilung)	-		Abwehrtränk	N		Lähmung III	N		Amnesie III	N	
Aufwachtränk	N		Großmeistertränke (Schutz)	-		Schlaf III	N		Halluzination II	N	
Eistränk II	N		Hitzeschutzelixier	N		Verlangsamung III	N		Halluzination III	N	
Gegentränk II	N		Kälteschutzelixier	N		Körper krank machende Gifte	-		Stimmung III	N	
Genesungstränk II	N		Kristallhautelexier	N		Lehrlingsgifte	-		Wahn I	N	
Heilbrand II	N		Beeinflussungstränke	-		Krankheit I	J		Wahn II	N	
Heiltränk III	N		Lehrlingstränke (Beeinfl.)	-		Taubheit I	J		Großmeistergifte	-	
Körperheilung	N		Fruchtbarkeitränk	J		Adeptengifte	-		Wahn III	N	
Knochentränk I	N		Verhütungstränk	J		Kollaps I	J		-	-	
Knochentränk II	N		Adeptentränke (Beeinfl.)	-		Kollaps II	J		-	-	
Salbensut	N		Freundschaft I	J		Krankheit II	J		-	-	
Schönheitstränk	N		Kampfesrausch I	J		Taubheit II	J		-	-	
Großmeisterelixiere (Heilung)	-		Ogerstärke I	J		Meistergifte	-		-	-	
Alterungselixier	N		Rauschtränk 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)	-		Rauschtränk II	N		Nerven II	N		-	-	
Hitzeschutz I	J		Großmeistertränk (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):											

Spieler: _____ / Charakter: _____ / Volk: _____ / Spirit. begabt: _____ / Gesamterfahrung: _____ (EP)

Kräfte **Spezialisierung:** _____ **/Gegenkategorie:** _____

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