

CHARAKTERBOGEN

Charakter _____	Spieler _____
Rasse _____	Aspekt _____
Klasse _____	Ruhm _____ Rang _____
Gesamt-AP _____	Freie Abenteurerpunkte _____
Karma _____	Freies Karma _____
Herkunft _____	Stand _____
Glaube _____	Aussehen _____
Alter _____	Größe _____
Statur _____	Gewicht _____

GABET



GABET

AKTION

AKROBATIK	
○ Balancieren	_____
○ Fallen	_____
○ Gaukeleien	_____
○ Seiltechnik	_____
○ Winden	_____
ATHLETIK	
○ Geländelauf	_____
○ Klettern	_____
○ Kraftakt	_____
○ Schwimmen	_____
○ Springen	_____
○ Tauchen	_____
BEOBACHTEN	
○ Beschatten	_____
○ Schätzen	_____
○ Sinne	_____
○ Spurenlesen	_____
○ Suchen	_____
DIEBKUNST	
○ Einbrechen	_____
○ Fälschen	_____
○ Gassenwissen	_____
○ Glücksspiel	_____
○ Stehlen	_____
○ Verstecken	_____
GESELLSCHAFT	
○ Etikette	_____
○ Musizieren	_____
○ Schauspiellern	_____
○ Singen	_____
○ Tanzen	_____
○ Verkleiden	_____

HEILUTIG

- ☐ Gift
- ☐ Krankheit
- ☐ Psyche
- ☐ Wunden
- HEIMLICHKEITEN**
- ☐ Schleichen
- ☐ Tarnen
- LENKEN**
- ☐ Abrichten
- ☐ Reiten
- ☐ Rudern
- ☐ Segeln
- ☐ Wagenlenken
- MECHANISMEN**
- ☐ Fallen bauen
- ☐ Fallen entdecken
- ☐ Fallen entschärfen
- ☐ Schlösser öffnen
- SELBSTBEHERRSCHUNG**
- ☐ Selbstbeherrschung
- ÜBERLEBEN**
- ☐ Berge
- ☐ Dschungel
- ☐ Schnee
- ☐ Steppe
- ☐ Sumpf
- ☐ Wald
- ☐ Wüste
- VERHANDELN**
- ☐ Ausflüchte
- ☐ Empathie
- ☐ Handeln
- ☐ Überreden
- ☐ Überzeugen
- ☐ Verführen
- ☐ Verhören

WISSEN

HANDBWERK

- ☐ Alchimie
- ☐ Baukunde
- ☐ Mechanik
- ☐ _____
- ☐ _____

KREATIVITÄT

- ☐ Kreativität
- ☐ Kriegskunst

MAGIE

- ☐ Aspektmagie
- ☐ Deutung
- ☐ Elementarmagie
- ☐ Gegenstände und Relikte
- ☐ Schulmagie

NATUR

- ☐ Kräuterkunde
- ☐ Monsterkunde
- ☐ Naturkunde
- ☐ Pflanzenkunde
- ☐ Tierkunde

RECHNEN

- ☐ Rechnen

WELT UND LÄNDER

- ☐ Dämonen und Kulte
- ☐ Götter und Aspekte
- ☐ Land und Leute
- ☐ Sagen und Legenden

KLASSEN/SPEZIFISCH

AUS/ME-Kosten

FS	1-5	6-10	11-15	16+
AUS/ME	5	4	3	2

SPRACHEN

O		
O		
O		
O		
O		
O		
O		
SCHRIFFTEN		
O		
O		
O		
O		
O		

KAMPF

ABWEHREN	_____	WAFFENGRUPPE 1	_____
○ Abwehren	_____		
AUSWEICHEN	_____	WAFFENGRUPPE 2	_____
○ Ausweichen	_____		
BLOCKEN	_____	WAFFENGRUPPE 3	_____
○ Blocken	_____		
MAGIERESISTENZ	_____	WIDERSTAND	_____
○ Magieresistenz	_____	○ Widerstand	_____
WAFFENFERTIGKEITEN:			
○	_____		_____
○	_____		_____
○	_____		_____
○	_____		_____
BEWEGUNG: _____ — _____ (Rüstung) = _____			

MAGIE

ASPEKTMAGIE	ELEMENTARMAGIE	SCHULMAGIE
<input type="radio"/> Chaos	<input type="radio"/> Eis	<input type="radio"/> Beherrschung
<input type="radio"/> Leben	<input type="radio"/> Erde	<input type="radio"/> Bewegung
<input type="radio"/> Schutz	<input type="radio"/> Feuer	<input type="radio"/> Information
<input type="radio"/> Tod	<input type="radio"/> Luft	<input type="radio"/> Magie
<input type="radio"/> Blutmagie	<input type="radio"/> Wasser	

GESAMT-RÜSTUNGSSCHUTZ

Gesamt-Rüstungsschutz	R8	Torso	RS
Rüstteile	RS	Helm	RS

Lebensenergie	<input type="text"/>	
Körperliche Energie	<input type="text"/>	
Mentale Energie	<input type="text"/>	
Ausdauer	<input type="text"/>	

WAFFE

SCHADEN BONUS

VERTEIDIGUNGSWAFFE

Blockwert _____ Schaden _____
einsetzbar gegen _____

Regeneration:

LE: ____ (GW/4) pro Tag
KE: ____ (GW/2) pro 8h Schlaf (1x am Tag)
ME: ____ (GW/10) pro Stunde
AUS: ____ (GW/2) halbe Stunde Ruhe (unter ¼)
Anzafpfen: 1 LE = ____ (GW) ME (unter ¼)
Meditieren: 30min = ____ (GW) ME, alle 2h