

CHARAKTERBOGEN

NAME _____	SPIELER _____
RASSE _____	ASPEKT _____
HERKUNFT _____	STAND _____
GLAUBE _____	AUSSEHEN _____
ALTER _____	GRÖßE _____
STATUR _____	GEWICHT _____
GESAMT-ABENTEUERERPUNKTE _____	FREIE ABENTEUERERPUNKTE _____
GESAMT-KARMA _____	FREIES KARMA _____

GABEN

AKTION

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

HEILUNG	_____
○ Gift	_____
○ Krankheit	_____
○ Psyche	_____
○ Wunden	_____
HEIMLICHKEITEN	_____
○ Schleichen	_____
○ Tarnen	_____
LENKEN	_____
○ 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	_____
○ Baukunde	_____
○ Mechanik	_____
○ _____	_____
○ _____	_____
KREATIVITÄT	_____
○ Kreativität	_____
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	_____

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

SPRACHEN	
<input type="radio"/>	_____
<input type="radio"/>	_____
<input type="radio"/>	_____
<input type="radio"/>	_____
<input type="radio"/>	_____
<input type="radio"/>	_____
<input type="radio"/>	_____
<input type="radio"/>	_____
SCHRIFTEN	
<input type="radio"/>	_____
<input type="radio"/>	_____
<input type="radio"/>	_____
<input type="radio"/>	_____

KAMPF	
ABWEHREN	_____ WAFFENGRUPPE 1 _____
<input type="radio"/> Abwehren	_____
AUSWEICHEN	_____ WAFFENGRUPPE 2 _____
<input type="radio"/> Ausweichen	_____
BLOCKEN	_____ WAFFENGRUPPE 3 _____
<input type="radio"/> Blocken	_____
MAGIERESISTENZ	_____ WIDERSTAND _____
<input type="radio"/> Magieresistenz	_____ <input type="radio"/> Widerstand _____
WAFFENFERTIGKEITEN:	
<input type="radio"/>	_____
<input type="radio"/>	_____
<input type="radio"/>	_____
<input type="radio"/>	_____
BEWEGUNG: _____	

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

WAFFE	SCHADEN
VERTEIDIGUNGSWAFFE	
Blockwert _____	Schaden _____
einsetzbar gegen _____	

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

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)
Anzapfen: 1 LE = ____ (GW) ME (unter ¼)
Meditieren: 30min = ____ (GW) ME, alle 2h

AUSRÜSTUNG

CHARAKTER _____ TRAGLAST _____

AM KÖRPER	
GEGENSTAND	GEWICHT
GESAMTGEWICHT	

[illegible]

GÜRTEL	
GEGENSTAND	GEWICHT
GESAMTGEWICHT _____	

VERMÖGEN	
DIAMANTEN	_____
DURAN	_____
ZINN	_____
SILBER	_____
KUPFER	_____
Gesamtgewicht _____	

DIVERSES	
PROVIANȚ	_____
WASSER	_____
FACKELN	_____
LAMPENÖL	_____
PERGAMENT	_____
_____	_____
GESAMTGEWICHT _____	

[illegible]

KÖRPER _____ KG + RUCKSACK _____ KG + GÜRTEL _____ KG + VERMÖGEN _____ KG + DIVERSES _____ KG + BESONDERE GEGENSTÄNDE _____ KG = _____ KG GESAMTGEWICHT

ZAUBER SEITE:

CHARAKTER _____	STABILISIERUNGSPUNKTE _____
-----------------	-----------------------------

O ZAUBER: _____ Fertigkeit: _____ Kd _____ Wd _____ Rw _____ Wb _____ ME _____ KS _____ AKS _____ Schutz _____	Effekt _____ Wirkung _____ _____ _____
---	---

O ZAUBER: _____ Fertigkeit: _____ Kd _____ Wd _____ Rw _____ Wb _____ ME _____ KS _____ AKS _____ Schutz _____	Effekt _____ Wirkung _____ _____ _____
---	---

O ZAUBER: _____ Fertigkeit: _____ Kd _____ Wd _____ Rw _____ Wb _____ ME _____ KS _____ AKS _____ Schutz _____	Effekt _____ Wirkung _____ _____ _____
---	---

O ZAUBER: _____ Fertigkeit: _____ Kd _____ Wd _____ Rw _____ Wb _____ ME _____ KS _____ AKS _____ Schutz _____	Effekt _____ Wirkung _____ _____ _____
---	---

O ZAUBER: _____ Fertigkeit: _____ Kd _____ Wd _____ Rw _____ Wb _____ ME _____ KS _____ AKS _____ Schutz _____	Effekt _____ Wirkung _____ _____ _____
---	---

O ZAUBER: _____ Fertigkeit: _____ Kd _____ Wd _____ Rw _____ Wb _____ ME _____ KS _____ AKS _____ Schutz _____	Effekt _____ Wirkung _____ _____ _____
---	---

O ZAUBER: _____ Fertigkeit: _____ Kd _____ Wd _____ Rw _____ Wb _____ ME _____ KS _____ AKS _____ Schutz _____	Effekt _____ Wirkung _____ _____ _____
---	---

O ZAUBER: _____ Fertigkeit: _____ Kd _____ Wd _____ Rw _____ Wb _____ ME _____ KS _____ AKS _____ Schutz _____	Effekt _____ Wirkung _____ _____ _____
---	---