



Figur	Grad
Typ	GG SG

St	Gs	Gw	Ko	In
Zt	Au	pA	Wk	B

LP															
AP															

Abwehr + + mit Vert. waffe Resistenz + Zaubern +

Bonus für:
 Schaden Angriff Abwehr Rüstung

mit Rüstung		

RK - auf LP-Verlust

mit Rüstung

B
Gw

Fertigkeit	PP
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	

ungelernte Fertigkeiten

alle wenigstens +(0) außer *Musizieren, Schreiben, Sprache, Lesen von Zauberschrift*

Akrobatik+(6)	Schleichen+(3)
Anführen+(6)	Schwimmen+(3)
Balancieren+(6)	Seilkunst+(3)
Beredsamkeit+(3)	Spurensuche+(0)
Betäuben+(6)	Stehlen+(3)
Bootfahren+(3)	Tarnen+(3)
Fallen entdecken+(0)	Tauchen+(6)
Fallenmechanik+(0)	Überleben+(6)
Geländelauf+(6)	Verführen+(3)
Klettern+(6)	Verhören+(3)
Landeskunde+(6)	Verstellen+(3)
Menschenkenntnis+(3)	Wagenlenken+(3)
Reiten+(6)	Zaubern+(3)

+
+
+
+
+
+
+
+
+
+
+
+
+
+
+

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
Raufen	+		-

Zauber	PP
Beherrschen	
Bewegen	
Erkennen	
Erschaffen	
Formen	
Verändern	
Zerstören	
Wundertaten	
Dweomer	
Zauberlieder	

Sehen+ Nachtsicht+ Hören+ Riechen/Schmecken+ Sechster Sinn+



Figur	Grad	
Typ	GG	SG



St	Gs	Gw	Ko	In
Zt	Au	pA	Wk	B

LP																			
AP																			

Abwehr +	+	mit Vert. waffe	Resistenz +	Zaubern +
-----------------	---	-----------------	--------------------	------------------

Bonus für:

Schaden	Angriff	Abwehr	Rüstung	RK - auf LP-Verlust
				mit Rüstung
mit Rüstung				B
				Gw

Fertigkeit	PP
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	

ungelernte Fertigkeiten

alle wenigstens +(0) außer *Musizieren, Schreiben, Sprache, Lesen von Zauberschrift*

Akrobatik+(6)	Schleichen+(3)
Anführen+(6)	Schwimmen+(3)
Balancieren+(6)	Seilkunst+(3)
Beredsamkeit+(3)	Spurensuche+(0)
Betäuben+(6)	Stehlen+(3)
Boolfahren+(3)	Tarnen+(3)
Fallen entdecken+(0)	Tauchen+(6)
Fallenmechanik+(0)	Überleben+(6)
Geländelauf+(6)	Verführen+(3)
Klettern+(6)	Verhören+(3)
Landeskunde+(6)	Verstellen+(3)
Menschenkenntnis+(3)	Wagenlenken+(3)
Reiten+(6)	Zaubern+(3)

+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
Raufen	+		-

Zauber	PP
Beherrschen	
Bewegen	
Erkennen	
Erschaffen	
Formen	
Verändern	
Zerstören	
Thaumatherapie	
Dweomer	
Zaubersalze	

Sehen+ Nachtsicht+ Hören+ Riechen/Schmecken+ Sechster Sinn+



Figur	Grad
Typ	GG SG

St	Gs	Gw	Ko	In
Zt	Au	pA	Wk	B

LP																
AP																

Abwehr +	+	mit Vert. waffe	Resistenz +	Zaubern +
----------	---	-----------------	-------------	-----------

Bonus für:

Schaden Angriff Abwehr

mit Rüstung		

Rüstung

RK -	auf LP-Verlust
mit Rüstung	B Gw

Fertigkeit	PP
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	
+	

ungelernte Fertigkeiten

alle wenigstens +(0) außer *Musizieren, Schreiben, Sprache, Lesen von Zauberschrift*

- | | |
|----------------------|-----------------|
| Akrobatik+(6) | Schleichen+(3) |
| Anführen+(6) | Schwimmen+(3) |
| Balancieren+(6) | Seilkunst+(3) |
| Beredsamkeit+(3) | Spurensuche+(0) |
| Betäuben+(6) | Stehlen+(3) |
| Boofahren+(3) | Tarnen+(3) |
| Fallen entdecken+(0) | Tauchen+(6) |
| Fallenmechanik+(0) | Überleben+(6) |
| Geländelauf+(6) | Verführen+(3) |
| Klettern+(6) | Verhören+(3) |
| Landeskunde+(6) | Verstellen+(3) |
| Menschenkenntnis+(3) | Wagenlenken+(3) |
| Reiten+(6) | Zaubern+(3) |

+
+
+
+
+
+
+
+
+
+
+
+
+
+
+
+
+
+
+

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
Raufen	+		-

Zauber	PP
Artefakte	
Erhaltung	
Runenstäbe	
Vigilsignien	
Zauberblätter	
Zaubermittel	
Zauberrunen	
Zaubersalze	
Zauberschutz	
Zaubersiegel	

Sehen+ Nachtsicht+ Hören+ Riechen/Schmecken+ Sechster Sinn+



Figur _____	Grad _____
Typ _____	Zaubern + _____



AP	Zauber	Zauberdauer	Wirkungsbereich	Wirkung	Wirk.ziel
		Reichweite	Wirkungsdauer		Art

AP	Zauber	Zauberdauer	Wirkungsbereich	Wirkung	Wirk.ziel
		Reichweite	Wirkungsdauer		Art

wichtige magische Gegenstände, Trünke, Schriftrollen

Gegenstand	Wirkung, Inhalt und andere Erläuterungen

*: +2 auf EW:Zaubern für Spezialisierung von Magiern