



Spieler: \_\_\_\_\_ / Charakter: \_\_\_\_\_ / Volk: \_\_\_\_\_ / Heilkundiger: \_\_\_\_\_ / 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		<b>Magie</b>			Feuer machen	
Schilde/ Waffen reparieren	J		Fallen 2	J		Magiepool	J		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		<b>Spirituelles</b>	-		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		<b>Meisterfertigkeiten</b>	-		<b>Trankkunde</b>	-		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		<b>Großmeisterfertigkeiten</b>	-		Giftvarianz 3	N		Sagen und Legenden 4	
Kämpferschutz 4	N		Eiserner Wille	N		Giftvarianz 4	N		Das zweite Gesicht	
Kämpferschutz 5	N		Kraftakt	N		<b>Heilung</b>	-		Trank-/Giftimmunität (L)	
Kämpferschutz 6	N		Scharfschießen 3	N		Heilkunde 1	J		Trank-/Giftimmunität (A)	
Berserker 1	N		Scharfschießen 4	N		Heilkunde 2	J		Trank-/Giftimmunität (M)	
Berserker 2	N		Schwertmeister.bonus	N		Heilkunde 3	J		Trank-/Giftimmunität (G)	
Berserker 3	N		-	-	-	Heilkunde 4	J		Immunität Magie/Kräfte (L)	
Berserker 4	N		-	-	-	Heilkunde 5	J		Immunität Magie/Kräfte (A)	
Entfesseln	J		-	-	-	Heilkunde 6	J		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		-	-	-	-	-	-	-	-
<b>EP - Gesamt:</b>						<b>EP - Gesamt:</b>			<b>EP - Gesamt:</b>	

Spieler: \_\_\_\_\_ / Charakter: \_\_\_\_\_ / Volk: \_\_\_\_\_ / Heilkundiger: \_\_\_\_\_ / Gesamterfahrung: \_\_\_\_\_ (EP)

Tränke	J/N	EP	Tränke	J/N	EP	Gegenmittel gegen:	J/N	EP
<b>Heiltränke</b>	-	-	<b>Adeptentränke (Schutz)</b>	-	-	<b>Benebelnde Gifte</b>	-	-
<b>Lehrlingstränke (Heilung)</b>	-	-	Analysetränk I	J		<b>Lehrling</b>	-	-
Eistränk I	J		Gerinnungstränk I	J		Dämmerung I	J	
Heilbrand I	J		Hitzeschutz II	J		Verlangsamung I	J	
Stillstand I	J		Holzhastränk	J		<b>Adept</b>	-	-
Wärmetränk I	J		Kälteschutz II	J		Lähmung I	J	
<b>Adeptentränke (Heilung)</b>	-	-	Lederhastränk	J		Schlaf I	J	
Gegentränk I	J		Maskentränk	J		<b>Meister</b>	-	-
Genesungstränk I	J		Wachtränk	J		-	-	-
Heiltränk I	J		<b>Meistertränke (Schutz)</b>	-	-	<b>Großmeister</b>	-	-
Heiltränk II	J		Analysetränk II	J		-	-	-
Schmerztränk	J		Gerinnungstränk II	J		<b>Körper krank machende Gifte</b>	-	-
Stillstand II	J		Steinhastränk	J		<b>Lehrling</b>	-	-
<b>Meistertränke (Heilung)</b>	-	-	Abwehrtränk	J		Krankheit I	J	
Aufwachtränk	J		-	-	-	Taubheit I	J	
Eistränk II	J		-	-	-	<b>Adept</b>	-	-
Gegentränk II	J		-	-	-	Kollaps I	J	
Genesungstränk II	J		-	-	-	<b>Meister</b>	-	-
Heilbrand II	J		-	-	-	Koma I	J	
Heiltränk III	J		-	-	-	Nerven I	J	
Körperheilung	J		-	-	-	<b>Großmeister</b>	-	-
Knochenstränk I	J		-	-	-	Tod I	J	
Knochenstränk II	J		-	-	-	<b>Geist krank machende Gifte</b>	-	-
Salbensut	J		-	-	-	<b>Lehrling</b>	-	-
Schönheitstränk	J		-	-	-	Stimmung I	J	
<b>Großmeisterelixiere (Heilung)</b>	-	-	-	-	-	<b>Adept</b>	-	-
Alterungselixier	J		-	-	-	Amnesie I	J	
Verjüngungselixier	J		-	-	-	Halluzination I	J	
Heilbrandelixier	J		-	-	-	<b>Meister</b>	-	-
Wachstumselixier	J		-	-	-	Wahn I	J	
<b>Schutztränke</b>	-	-	-	-	-	<b>Großmeister</b>	J	
<b>Lehrlingstränke (Schutz)</b>	-	-	-	-	-	-	-	-
Hitzeschutz I	J		-	-	-	-	-	-
Kälteschutz I	J		-	-	-	-	-	-
Mittel erkennen	J		-	-	-	-	-	-
<b>Tränk- und Giftkunde (Gesamt EP):</b>								

Spieler: \_\_\_\_\_ / Charakter: \_\_\_\_\_ / Volk: \_\_\_\_\_ / Heilkundiger: \_\_\_\_\_ / Gesamterfahrung: \_\_\_\_\_ (EP)

**Zauber 0 Kräfte 0**

Schutz/Information	J/N	EP	Heilung	J/N	EP
Rüstung/Segnen I	J		Gegenstand reinigen I	J	
Rüstung /Segnen II	J		Gegenstand reinigen II	J	
Rüstung/Segnen III	J		Wunden reinigen I	J	
Rüstung/Segnen IV	N		Wunden reinigen II	J	
Elementarer Schutz	J		Wunden reinigen III	J	
Distanz	J		Wunden sehen	J	
Energiefeld	J		Krankheiten sehen	J	
Energiewall	J		Allsicht	J	
Energiekreis	N		Wunden übertragen	J	
Bannkreis	J		Wunden einfrieren I	J	
Alarm II	J		Wunden einfrieren II	J	
Alarm III	J		Wunden heilen I	J	
Mag./spirit. Schloss II	J		Wunden heilen II	J	
Mag./spirit. Schloss III	J		Wunden heilen III	J	
Mag./spirit. Wort	J		Allheilung	J	
Mag./spirit. Rätsel	N		Knochenheilung II	J	
Magie/Kraftsicherung III	J		Knochenheilung III	J	
Magie/Kraftsicherung IV	N		Regeneration II	J	
Spiegelbild	J		Regeneration III	J	
Magie/Kraftblock	J		Wiederkehr	J	
Magie/Kraftspiegel	N		Körper wiederherstellen	J	
Magie/Kraftimmunität	J		Krankheit spüren	J	
Mag./spirit. Schild	J		Genesung II	J	
Magie/Spirituelles spüren	J		Genesung III	J	
Zauber/Kraft identifizieren	J		Vampierw. negieren	J	
Mag./Spirit. analysieren	J		Wertierw. unterdrücken	J	
Gesinnung/Aura lesen II	J		Wertierwandlung heilen	J	
Gesinnung/Aura lesen III	J		Gift spüren	J	
Gesinnung/Aura lesen IV	N		Entgiftung	J	
-	-	-	Stillstand II	J	
-	-	-	Stillstand III	J	
-	-	-	Geist erreichen II	J	
-	-	-	Geist erreichen III	J	
-	-	-	Geist ordnen	J	