

Zauber

Name der Figur	SpielerIn
Typ/Spezialisie- rung	Grad
Heimat	Geburtstag/Alter
Glaube	Gestalt
Stand	Gewicht/Größe
Berufe	Händigkeit
Merkmale	•

Stärke	(St)	
Konstitution	(Ko)	
Aussehen	(Au)	
Selbstbeherrschung	(Sb)	
Göttliche Gnade	(GG)	

Geschicklichkeit	(Ge)	
Intelligenz	(In)	
pers. Ausstrahlung	(pA)	
Willenskraft	(Wk)	
Schicksalsgunst	(SG)	

Gewandtheit	$(G\mathbf{w})$	
Zaubertalent	(Zt)	
Bewegungsweite	(B)	
AP-Maximum	(APmax)	
LP-Maximum	(LPmax)	

Boni		
Ausdauerbonus	(AusB)	
Schadensbonus	(SchB)	
Angriffsbonus	(AnB)	
Abwehrbonus	(AbB)	
Zauberbonus	(ZauB)	

Resistenzen	
Geistesmagie	(psyR)
Körpermagie	(phsR)
Umgebungsmagie	(phkR)
Gifttoleranz	(GiT)

Rüstung		
Rüstungsklasse (-	LP) (RK)	
Bewegungsweite i.R.	(B iR)	
Gewandtheit i.R.	(Gw iR)	
Angriffsbonus i.R.	(AnB iR)	
Abwehrbonus i.R.	(AbB iR)	

Spi delicii spi cenen/sem ense		CIDCII	
Sinne			
Sehen		(+8)	
Hören		(+8)	
Riechen		(+8)	
Schmecken		(+8)	
Tasten		(+8)	
6. Sinn		(+2)	

achen	sprechen/schr	eiben Abwehr (+AbB)	(+11)
		Akrobatik	(+8)
		Balancieren	(+8)
		Beredsamkeit	(+3)
		Beschatten	(+3)
		Erste Hilfe	(+0)
		Erzählen	(+4)
		Fallen entdecke	n (+0)
		Fallen stellen	(+1)
		Fallenmechanik	(+0)
		Fangen	(+8)
ne		Geh.mech. öffn.	(+1)
en	(+8)	Geländelauf	(+8)
en	(+8)	Kampftaktik	(+5)
chen	(+8)	Klettern	(+8)
mecken	(+8)	Landeskunde	(+8)
ien	(+8)	(Heimat)	
inn	(+2)	Menschenkennt	. (+3)

(911)		ADWe
Meucheln	(+0/+6)	
Naturkunde	(+0)	
Pflanzenkunde	(+0)	
Reiten	(+5)	
Rudern	(+3)	
Sagenkunde	(+0)	
Schleichen	(+3)	
Schlitten fahrei	n (+3)	
Schlösser öffne	en (+0)	
Schwimmen	(+3)	
Seilkunst	(+4)	
Singen	(+4)	
Springen	(+8)	
Spuren lesen	(+0)	
Stehlen	(+3)	
Suchen	(+3)	
Tanzen	(+8)	
Tarnen	(+3)	

Tauchen	(+9)	
Tierkunde	(+0)	
Trinken (+Ko	0/10)	
Überleben	(+6)	
(Heimat)		
Verbergen	(+3)	
Verführen	(+3)	
Verhören	(+3)	
Verkleiden	(+5)	
Wagen lenken	(+3)	
Wahrnehmung	(+2)	
Werfen	(+4)	
Zauberkunde	(+0)	
Zaubern (+ZauB)	(+2)	
		 _

Waffenfertigkeit	EW	Schaden	Nal
Raufen			
			+
			H
	+		

Art Wz Zd

Wd Wb Rw



Aktuelles Abenteuer