

PORTAL

Charaktername: _____

Charisma Geschick

Empathie Gewandtheit

Intuition Stärke

Klugheit Willenskraft

Typus

Volk

Stufe

Lebenskraft

Zauberkraft

Gaben	<input type="text"/>
	<input type="text"/>

Nahkampf

	Gew	Str	Wil	Attr.	FW				
Hiebwaffen ^R					-2				
Lanzenschnitt					-4				
Schwerter ^R					-4				
Schwungwaffen ^R					-3				
Stangenwaffen ^R					-2				
Stichwaffen ^R					-4				
Waffenlos ^R					-2				

Fernkampf

	Ges	Int	Int						
Armbrust					0				
Bogen					-4				
Meuchelwaffen					-3				
Wurfwaffen					-3				

Weitere Fertigkeiten

	Gew	Gew	Str						
Akrobatik ^R					-7				
Alchemie					-8				
Anführen					-3				
Belastbarkeit					0				
Beruf:					-7				
Betören und Schmeicheln ^H					-3				
Bogenbau					-8				
Dichtkunst					-4				
Dunkle Kanäle					-8				
Einschüchtern					-5				
Fährtsensuche ^H					-5				
Falschspiel					-6				
Fesseln und Entfesseln ^R					-6				
Feuer Speien ^H					-7				
Gaukelei ^R					-3				
Gedächtnis					-3				
Geister und Dämonen					-7				
Geschichte und Legende					-6				
Gesetz der Seefahrt					-7				
Gesetz der Stadt					-5				
Gesetz der Wildnis					-6				
Gesteine und Metalle					-7				
Glücksspiel ^H					-4				
Götter und Religionen					-4				
Handeln und Feilschen					-3				
Handwerksgeschick					-3				
Heilkunde					-8				
Höflichkeit					-6				
Imitieren ^H					-5				

	Ges	Ges	Gew						
Jonglieren ^R					-6				
Klettern und Balancieren ^R					-3				
Konzentration					0				
Körperbeherrschung ^R					0				
Körperkraft					-2				
Kräuter und Pflanzen ^H					-7				
Kriegswesen					-4				
Länder und Völker					-3				
Lesen und Schreiben					-6				
Linkshändig					-7				
Lippen lesen					-7				
Lügen und Täuschen					-5				
Malen und Zeichnen					-3				
Mechanismen					-5				
Menschenkenntnis					-3				
Musizieren					-6				
Omen und Orakel					-7				
Orientierung ^H					-2				
Rechnen					-3				
Reflexe ^R					0				
Reiten					-3				
Schattensicht ^H					-6				
Schauspiel und Erzählen ^H					-4				
Schleichen u. Verstecken ^{R H}					-3				
Schlösser knacken ^H					-7				
Schwimmen ^R					-3				
Sechster Sinn ^H					-3				
Singen ^H					-4				
Sinnesschärfe ^H					-2				
Sprachenkenntnis					-5				
Staatskunst					-7				
Sterne und Planeten					-7				
Stoffbearbeitung					-4				
Tanzen ^{R H}					-3				
Taschentrick ^{R H}					-6				
Tierkunde					-5				
Überzeugen					-3				
Umgang mit Tieren ^H					-3				
Unterweisen					-6				
Verkleiden ^{R H}					-5				
Waffen und Rüstungen					-8				
Waren und Werte					-3				
Zauberkunde					-10				
Zechen					-2				

^R Behinderung durch Rüstung: Probe um BH erschwert

^H Behinderung durch Helm: Probe um 3 erschwert

Charisma Geschick Intuition Stärke
 Empathie Gewandtheit Klugheit Willenskraft

alle Zaubersprüche:
 um [ZP] erschwert
 um [BH] erschwert
 Helm: um 3 erschwert

Arcanum

	KR				Attr.	FW			
o Arkane Projektion	1	Emp	Klg	Klg		-10			
o Arkaner Schutz	1	Emp	Klg	Wil		-8			
o Comomagon	3	Emp	Klg	Klg		-9			
o Gegenzauber	1	Klg	Klg	Wil		-10			
o Glyphe	1	Ges	Klg	Klg		-8			
o Umkehrung	2	Klg	Klg	Klg		-11			
o Zauber beenden	1	Cha	Klg	Wil		-10			
o Zone der Antimagie	2	Cha	Klg	Wil		-10			

Beherrschung

o Befehl	2	Cha	Klg	Wil		-11			
o Befreunden	2	Cha	Emp	Klg		-10			
o Erinnerungsraub	2	Emp	Klg	Wil		-11			
o Fixe Idee	3	Cha	Emp	Klg		-9			
o Friede	3	Cha	Cha	Klg		-12			
o Halluzination	3	Klg	Klg	Wil		-10			
o Lebenswächter	2	Cha	Klg	Wil		-12			
o Miniatur	+	Emp	Klg	Wil		-11			
o Schlaf	3	Cha	Klg	Klg		-9			
o Tierherrschaft	2	Cha	Emp	Klg		-9			
o Unbehagen	+	Cha	Int	Klg		-9			
o Zauberkraft rauben	3	Cha	Klg	Klg		-11			

Beschwörung

o Bann	1	Cha	Klg	Wil		-10			
o Flammenring	1	Klg	Klg	Wil		-9			
o Hatz	3	Cha	Cha	Klg		-11			
o Ketten aus schw. Nebel	2	Cha	Klg	Klg		-8			
o Lebende Schatten	2	Cha	Klg	Klg		-10			
o Nebel	2	Cha	Klg	Klg		-8			
o Schwarm	2	Cha	Emp	Klg		-8			
o Skelettiertes Gefolge	1	Cha	Klg	Wil		-12			
o Tier rufen	+	Cha	Emp	Klg		-8			
o Untoten erwecken	+	Cha	Klg	Wil		-11			
o Wand aus Element	2	Klg	Klg	Wil		-9			
o Wetterherrschaft	+	Cha	Klg	Wil		-12			
o Zephyr	3	Cha	Klg	Wil		-11			

Bewegung

o Apportation	1	Ges	Klg	Klg		-9			
o Astraler Raum	1	Ges	Klg	Klg		-7			
o Barriere	1	Klg	Klg	Wil		-10			
o Beschleunigung	1	Klg	Klg	Wil		-9			
o Bewegung d. Materie	1	Klg	Klg	Wil		-11			
o Levitation	2	Klg	Klg	Wil		-10			
o Magischer Schlüssel	2	Ges	Klg	Klg		-8			
o Telekinese	1	Ges	Klg	Klg		-9			
o Teleport	2	Ges	Klg	Wil		-11			

Hellsicht

o Arkaner Blick	2	Emp	Klg	Klg		-7			
o Artefaktanalyse	+	Int	Klg	Klg		-9			
o Blick durch Element	3	Int	Int	Klg		-10			
o Blick d. fremde Augen	+	Emp	Int	Klg		-11			
o Blick i. d. Vergangenh.	+	Emp	Int	Klg		-12			
o Drittes Auge/Ohr	2	Int	Klg	Klg		-8			

o Gedanken/Gefühle les.	1	Emp	Emp	Klg		-8			
o Geschichte	2	Emp	Int	Klg		-9			
o Leben erspüren	2	Emp	Int	Klg		-9			
o Mag. Wahrnehmung	2	Int	Klg	Klg		-7			
o Scharfer Sinn	1	Int	Klg	Klg		-7			
o Spiritualruf	3	Cha	Cha	Klg		-8			
o Vorahnung	2	Emp	Int	Klg		-8			

Illusion

o Faszination	1	Cha	Klg	Klg		-8			
o Fremdgestalt	2	Cha	Int	Klg		-9			
o Gegenstandsillusion	1	Cha	Int	Klg		-8			
o Illusion	2	Cha	Int	Klg		-10			
o Schriftgewirr	2	Int	Klg	Klg		-7			
o Täuschgeräusch	1	Int	Klg	Klg		-8			
o Trugbild	2	Cha	Int	Klg		-10			
o Unsichtbarkeit	3	Cha	Int	Klg		-11			
o Zwilling	3	Int	Klg	Wil		-10			

Konfrontation

o Blenden	1	Klg	Klg	Wil		-8			
o Blutschwall	3	Cha	Klg	Wil		-12			
o Feuerball	3	Ges	Klg	Wil		-12			
o Feuerstrahl	2	Klg	Klg	Wil		-9			
o Flammenschwert	1	Ges	Klg	Wil		-10			
o Kettenblitz	1	Ges	Klg	Klg		-11			
o Manasphären	1	Ges	Klg	Klg		-10			
o Manastoß	1	Ges	Klg	Klg		-7			
o Netz	1	Ges	Klg	Klg		-9			
o Pfeil aus Element	1	Ges	Klg	Klg		-8			
o Schmerz und Pein	2	Cha	Klg	Klg		-11			
o Stasisblick	1	Klg	Klg	Wil		-10			
o Wirbelschild	1	Klg	Klg	Wil		-7			
o Zitterbild	1	Int	Klg	Klg		-8			

Veränderung

o Elementare Stille	2	Klg	Wil	Wil		-10			
o Licht und Dunkel	1	Cha	Klg	Klg		-8			
o Lichtquelle	1	Klg	Klg	Wil		-9			
o Magischer Anker	1	Klg	Klg	Wil		-7			
o Pflanzenherrschaft	1	Cha	Klg	Wil		-10			
o Zone der Stille	2	Int	Klg	Klg		-9			

Verwandlung

o Alterslast	2	Cha	Klg	Wil		-12			
o Entgiften	2	Cha	Klg	Klg		-7			
o Heilzauber	1	Cha	Cha	Klg		-9			
o Keim und Seuche	1	Cha	Klg	Wil		-8			
o Schutz v. Wasser/Feuer	1	Klg	Wil	Wil		-10			
o Schützende Aura	2	Klg	Klg	Wil		-8			
o Schwerelos	1	Klg	Klg	Wil		-9			
o Seelentausch	3	Cha	Emp	Klg		-11			
o Selbstverw. in ein Tier	2	Emp	Klg	Klg		-11			
o Spinnenlauf	2	Ges	Klg	Klg		-8			
o Stumm und Taub	1	Cha	Klg	Klg		-8			
o Versteinerung	1+	Klg	Klg	Wil		-10			
o Verwandlung in Tier	3	Klg	Klg	Wil		-11			

Haar

Augen

Größe, Gewicht

Merkmale

Sprachen

Pkt.

Typus

Volk

Stufe

Titel und Würden

Geburtstag, Vorgeschichte, Verwandte

Abenteuer

QP

QP_{GES}

Notizen

ST	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
QP	0	100	300	600	1000	1500	2100	2800	3600	4500	5500	6600	7800	9100	10500