ABOREA

Spieler: _____ Stufe: 1

Name	Adarniel
Volk	Elf
Beruf	Zauberin

35 Entwicklungspunkte

			Bonus	
Stärke	ST	3	Bonus	-1
Geschicklichkeit	GE	5	Bonus	0
Konstitution	KO	5	Bonus	0
Intelligenz	IN	10	Bonus	3
Charisma	CH	6	Bonus	1

+ INI-Wert der Waffe = Initiative

+ TP des Berufes) x Stufe = Trefferpunkte

+ 3) x Rang = Magiepunkte *oder*

+ 3) x Rang = Magiepunkte (Priester)

TP: 4 — Bonus-TP:

MP: 6 — Bonus-MP:

Rüstung: 5 — 5 + Rüstungsbonus

AP — Noch zu verteilende AP (8 pro Stufe)

Kaufpreis	0	1	2	3	4	5	6	8	10	12	16	-	-	-	-
Attributswert	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Attributsbonus	☠	-3	-2	-1	-1	0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5

Fertigkeit	Kosten	Rang 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Athletik	3	☐	☐	☐	☐	☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐☐	☐☐☐
Einflussnahme	2	☐	☐	☐	☐	☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐☐	☐☐☐
Gezielte Sprüche	2	☒	☐	☐	☐	☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐☐	☐☐☐
Kunst ( )	1	☐	☐	☐	☐	☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐☐	☐☐☐
List	4	☐	☐	☐	☐	☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐☐	☐☐☐
Magie entwickeln	1 / 2	☒	☐	☐	☐	☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐☐	☐☐☐
Natur	3	☒	☐	☐	☐	☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐☐	☐☐☐
Reiten	3	☐	☐	☐	☐	☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐☐	☐☐☐
Schwimmen	3	☐	☐	☐	☐	☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐☐	☐☐☐
Spruchliste (Freie Magie)	1 / 3	☒	☐	☐	☐	☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐☐	☐☐☐
Spruchliste ( )	1 / 3	☐	☐	☐	☐	☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐☐	☐☐☐
Spruchliste ( )	1 / 3	☐	☐	☐	☐	☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐☐	☐☐☐
Waffen ( )	4 / 8	☐	☐	☐	☐	☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐☐	☐☐☐
Waffen ( )	4 / 8	☐	☐	☐	☐	☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐☐	☐☐☐
Waffen ( )	4 / 8	☐	☐	☐	☐	☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐☐	☐☐☐
Wahrnehmung	2	☐	☐	☐	☐	☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐☐	☐☐☐
Wissen (Heilkunst)	1	☒	☐	☐	☐	☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐☐	☐☐☐
Wissen ( )	1	☐	☐	☐	☐	☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐☐	☐☐☐
Wissen ( )	1	☐	☐	☐	☐	☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐☐	☐☐☐
	/	☐	☐	☐	☐	☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐☐	☐☐☐
	/	☐	☐	☐	☐	☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐☐	☐☐☐

Waffe	Waffengruppe	Mind. ST	INI	Attribut	KB	kg	Schaden	Besonderes
Zauberstab (1,60m)	Weißmagie	Rang 1						

Rüstung	Mind. ST	Rüstungsbonus	Manöver	kg

Gegenstand	kg	Ort	Stück
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Zu wenig Platz? Einfach die Rückseite benutzen!

Persönliches

Halbelf, Weiblich, 189cm, 53kg, 17 Jahre, braunes, strubbeliges, schulterlanges Haar. Sie ist meist schweigsam und meidet Fremde, sie ist oft in der Natur. Fast zwanghaft sammelt sie unbekannte Pflanzen o.ä. um sie zu erforschen

Größe, Alter und Geschlecht
Haarfarbe, Gewicht
Auffälliges
Verhalten

Volkseigenschaften: Sichtmanöver +1, Immunität (natürliche Krankheiten)

Göttliche Chance / Punkte ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

208.000	20
188.000	19
169.000	18
151.000	17
134.000	16
118.000	15
103.000	14
89.000	13
76.000	12
64.000	11
53.000	10
43.000	9
34.000	8
26.000	7
19.000	6
13.000	5
8.000	4
4.000	3
1.000	2
0	1

EP: 0

EP bis zur nächsten Stufe: 1.000

vom Spielleiter

Vermögen

1 Goldfalke (GF) =
10 Trionthaler (TT)
100 Kupferlinge (KL)
1.000 Muena (MU)

© 2011, 13Mann Verlag Düsseldorf. Alle Rechte vorbehalten. Aborea ist eine eingetragene Marke. Darf zum privaten Gebrauch kopiert werden.