Figur

Spieler

Typ _____ Grad _____

Stand _____ Beruf _____

Heimat _____ Glaube _____

Spezialisierung _____

St	**Gs**	**Gw**
Ko	**In**	**Zt**
Au	**pA**	**B**
Sb	**Wk**	

persönlicher Bonus für:

Ausdauer_____ Schaden_____ Angriff_____

Abwehr_____ Zauber_____ Resistenz_____

Geburtsdatum _____

Alter _____ _____ *händig*

Größe _____

Gestalt _____ Gewicht _____

Besondere Merkmale:

Raufen +	PP
Abwehr +	PP
Zaubern +	PP
Resistenz +	PP

LP-Max.	**AP-Max.**	**GG**	**SG**

Sehen+ Hören+ Riechen+ Schmecken+ Tasten+ Sechster Sinn+

Grundkenntnisse in:

Datum										
GFP										
KEP										
ZEP										
AEP										
Geld										

Liste der angeborenen und allgemeinen Fertigkeiten, Waffenfertigkeiten

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

Datum										
GFP										
KEP										
ZEP										
AEP										
Geld										

Figur _____

Spieler _____

Typ _____ Grad _____

Stand _____ Beruf _____

Heimat _____ Glaube _____

Spezialisierung _____

St	**Gs**	**Gw**
Ko	**In**	**Zt**
Au	**pA**	**B**
Sb	**Wk**	

persönlicher Bonus für:

Ausdauer_____ Schaden_____ Angriff_____

Abwehr_____ Zauber_____ Resistenz_____

Geburtsdatum _____

Alter _____ _____ *händig*

Größe _____

Gestalt _____ Gewicht _____

Besondere Merkmale:

Raufen +	PP
Abwehr +	PP
Zaubern +	PP
Resistenz +	PP

LP-Max.	**AP-Max.**	**GG**	**SG**

Sehen+ Hören+ Riechen+ Schmecken+ Tasten+ Sechster Sinn+

Grundkenntnisse in:

Datum										
GFP										
KEP										
ZEP										
AEP										
Geld										

Liste der angeborenen und allgemeinen Fertigkeiten, Waffenfertigkeiten

Fertigkeit	PP	Fertigkeit	PP
+		+	
+		+	
+		+	
+		+	
+		+	
+		+	
+		+	
+		+	
+		+	
+		+	
+		+	
+		+	
+		+	
+		+	
+		+	
+		Wundertaten Dweomer Zauberlieder	

Zaubersprüche:

Datum										
GFP										
KEP										
ZEP										
AEP										
Geld										

Figur	Grad
Typ	

St	Gs	Gw	Ko	GG
In	Zt	Au	pA	SG
Sb	Wk	B		

LP												
AP												

Bonus für:

Schaden	Angriff	Abwehr
mit Rüstung		

Rüstung

RK	– auf LP-Verlust

mit Rüstung	B
	Gw

		PP
Raufen +	Schaden	
Abwehr +	+ mit Vert. waffe	
Resistenz +		
Zaubern +		
Wundert., Dweomer, Zauberl.		

Sehen+	Hören+
Riechen+	Schmecken+
Tasten+	Sechster Sinn +

ungelernte Fertigkeiten

Akrobatik +(8)
Balancieren +(8)
Baukunde +(0)
Beredsamkeit +(3)
Beschatten +(3)
Erzählen +(4)
Fallen entdecken +(0)
Fallenstellen +(1)
Fallenmechanik +(0)
Fangen +(8)
Geheimm.öffnen +(1)
Geländelauf +(8)
Kampftaktik +(5)
Klettern +(8)
Landeskunde +(8)
Menschenkenntnis +(3)
Meucheln +(0) / +(6)
Naturkunde +(0)
Pflanzenkunde +(0)
Reiten +(5)
Rudern +(3)
Sagenkunde +(0)
Schleichen +(3)
Schlittenfahren +(3)
Schlösser öff. +(0)
Schwimmen +(3)
Seilkunst +(4)
Singen +(4)
Springen +(8)
Spurenlesen +(0)
Stehlen +(3)
Suchen +(3)
Tanzen +(8)
Tarnen +(3)
Tauchen +(9)
Tierkunde +(0)
Trinken +(Ko/10)
Überleben +(6)
Verbergen +(3)
Verführen +(3)
Verhören +(3)
Verkleiden +(5)
Wagenlenken +(3)
Wahrnehmung +(2)
Werfen +(4)
Winden +(0)
Zauberkunde +(0)

Fertigkeit	PP
+	
+	
+	

Figur	Grad
Typ	Zaubern +

Erfolgsbonus	Zauberspruch	Zauberdauer	Wirkungsbereich	Wirkung	Art
AP		Reichweite	Wirkungsdauer		Material