



CHARAKTERNAME \_\_\_\_\_ GESINNUNG \_\_\_\_\_ SPIELER \_\_\_\_\_  
 KLASSE UND STUFE \_\_\_\_\_ VOLK \_\_\_\_\_ KAMPAGNE \_\_\_\_\_ HEIMAT \_\_\_\_\_  
 GOTTHEIT \_\_\_\_\_ GRÖSSENKATEGORIE \_\_\_\_\_ GESCHLECHT \_\_\_\_\_ ALTER \_\_\_\_\_ GRÖSSE \_\_\_\_\_ GEWICHT \_\_\_\_\_ HAARFARBE \_\_\_\_\_ AUGENFARBE \_\_\_\_\_

ATTRIBUT	ATTRIBUTS-WERT	ATTRIBUTS-MOD.	TEMP. WERT	TEMP. MOD.
<b>ST</b> STÄRKE				
<b>GE</b> GESCHICKLICHKEIT				
<b>KO</b> KONSTITUTION				
<b>IN</b> INTELLIGENZ				
<b>WE</b> WEISHEIT				
<b>CH</b> CHARISMA				

**TP** TREFFERPUNKTE  GESAMT  SR   
 WUNDEN / MOMENTANE TP   
 NICHTTÖDLICHER SCHADEN

**BEWEGUNGS-RATE** LAND     
 METER FELDER     
 GRUNDBEWEGUNGSRATE     
 METER FELDER MIT RÜSTUNG     
 METER FELDER FLIEGEND       
 METER FELDER MANÖVRIERFÄHIGKEIT       
 METER FELDER SCHWIMMEND       
 METER FELDER KLETTERND       
 METER FELDER GRABEND       
 TEMP. MODIFIKATOR

**RK** RÜSTUNGSKLASSE  = 10 +  +  +  +  +  +  +  +   
 GESAMT RÜSTUNGS-BONUS SCHILD-BONUS GE-MOD. GRÖSSEN-MOD. NATÜRL. RÜSTUNG ABLENKUNGS-BONUS SONSTIGE MOD.

**BERÜHRUNG** RÜSTUNGSKLASSE  **AUF DEM FALSCHEN FUSS** RÜSTUNGSKLASSE   MODIFIKATOREN

RETTUNGSWÜRFE  GESAMT  GRUND-BONUS  ATTRIBUTS-MOD.  MAGIE-MOD.  SONSTIGE MOD.  TEMP. MOD.  MODIFIKATOREN   
**REFLEX** (GESCHICKLICHKEIT)  =  +  +  +  +  +   
**WILLEN** (WEISHEIT)  =  +  +  +  +  +   
**ZÄHIGKEIT** (KONSTITUTION)  =  +  +  +  +  +

**GRUND-ANGRIFFSBONUS**  **ZAUBER-RESISTENZ**

**KMB**  =  +  +  +   MODIFIKATOREN   
 GESAMT GRUND-ANGRIFFS-BONUS ST-MOD. GRÖSSEN-MOD.

**KMV**  =  +  +  +  +  + 10  
 GESAMT GRUND-ANGRIFFS-BONUS ST-MOD. GRÖSSEN-MOD. GE-MOD.

**WAFFE**  **ANGRIFFSBONUS**  **KRITISCHER TREFFER**   
 ART REICHWEITE MUNITION SCHADEN

**WAFFE**  **ANGRIFFSBONUS**  **KRITISCHER TREFFER**   
 ART REICHWEITE MUNITION SCHADEN

**WAFFE**  **ANGRIFFSBONUS**  **KRITISCHER TREFFER**   
 ART REICHWEITE MUNITION SCHADEN

**WAFFE**  **ANGRIFFSBONUS**  **KRITISCHER TREFFER**   
 ART REICHWEITE MUNITION SCHADEN

**WAFFE**  **ANGRIFFSBONUS**  **KRITISCHER TREFFER**   
 ART REICHWEITE MUNITION SCHADEN

**FERTIGKEITEN**

FERTIGKEIT	GESAMT BONUS	ATTR.-MOD.	RÄNGE	SONST. MOD.
<input type="checkbox"/> AKROBATIK	_____ = GE	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> AUFTRETEN	_____ = CH	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> AUFTRETEN	_____ = CH	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> BERUF *	_____ = WE	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> BERUF *	_____ = WE	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> BLUFFEN	_____ = CH	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> DIPLOMATIE	_____ = CH	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> EINSCHÜCHTERN	_____ = CH	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> ENTFESSELUNGSKUNST	_____ = GE	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> FINGERFERTIGKEIT *	_____ = GE	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> FLIEGEN	_____ = GE	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> HANDWERK	_____ = IN	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> HANDWERK	_____ = IN	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> HANDWERK	_____ = IN	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> HEILKUNDE	_____ = WE	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> HEIMLICHKEIT	_____ = GE	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> KLETTERN	_____ = ST	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> MAGISCHEN GEGENSTAND BENUTZEN *	_____ = CH	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> MECHANISMUS AUSSCHALTEN *	_____ = GE	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> MIT TIEREN UMGEHEN *	_____ = CH	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> MOTIV ERKENNEN	_____ = WE	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> REITEN	_____ = GE	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> SCHÄTZEN	_____ = IN	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> SCHWIMMEN	_____ = ST	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> SPRACHENKUNDE *	_____ = IN	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> ÜBERLEBENSKUNST	_____ = WE	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> VERKLEIDEN	_____ = CH	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> WAHRNEHMUNG	_____ = WE	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> WISSEN (ADEL UND KÖNIGSHÄUSER) *	_____ = IN	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> WISSEN (ARKANES) *	_____ = IN	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> WISSEN (BAUKUNST) *	_____ = IN	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> WISSEN (DIE EBENEN) *	_____ = IN	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> WISSEN (GEOGRAPHIE) *	_____ = IN	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> WISSEN (GESCHICHTE) *	_____ = IN	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> WISSEN (GEWÖLBKUNDE) *	_____ = IN	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> WISSEN (LOKALES) *	_____ = IN	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> WISSEN (NATUR) *	_____ = IN	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> WISSEN (RELIGION) *	_____ = IN	_____ +	_____ +	_____ +
<input type="checkbox"/> ZAUBERKUNDE *	_____ = IN	_____ +	_____ +	_____ +

KLASSENFERTIGKEITEN \* NUR GEÜBT

SITUATIONSMODIFIKATOREN

SPRACHEN

RÜSTUNGSGEGENSTÄNDE	BONUS	ART	RÜSTUNGSMALUS	CHÄNGE AUF ARKANE ZAUBERPATZER	GEWICHT	EIGENSCHAFTEN
<b>GESAMT</b>						

<b>ZAUBER</b>				
BEKANNTE ZAUBER	RW GEGEN ZAUBER	GRAD	ZAUBER PRO TAG	BONUS- ZAUBER
<input type="text"/>	<input type="text"/>	0	<input type="text"/>	0
<input type="text"/>	<input type="text"/>	1.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	2.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	3.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	4.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	5.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	6.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	7.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	8.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	9.	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<b>AUSRÜSTUNG</b>	
GEGENSTAND	GEW.
<b>GESAMTGEWICHT</b>	

<b>TALENTE</b>

<b>BESONDERE FÄHIGKEITEN</b>

SITUATIONSMODIFIKATOREN

DOMÄNEN / SPEZIALISIERTE SCHULEN

0

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

LEICHTE LAST  ÜBER KOPF STEMMEN

MITTLERE LAST  VOM BODEN AUFHEBEN

SCHWERE LAST  SCHIEBEN ODER ZIEHEN

<b>GELD</b>
KM
SM
GM
PM

<b>ERFAHRUNGSPUNKTE</b>	<b>NÄCHSTE STUFE</b>
<input type="text"/>	<input type="text"/>