



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.
ST STÄRKE				
GE GESCHICKLICHKEIT				
KO KONSTITUTION				
IN INTELLIGENZ				
WE WEISHEIT				
CH CHARISMA				

TP
TREFFERPUNKTE

GESAMT	SR
--------	----

WUNDEN / MOMENTANE TP

--

NICHTTÖDLICHER SCHADEN

--

INITIATIVE
MODIFIKATOR

	=		+	
GESAMT		GE-MOD.		SONSTIGE MOD.

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
--	---------------

RETTUNGSWÜRFEL

REFLEX
(GESCHICKLICHKEIT)

	=		+		+		+		+		+		+		+	
GESAMT		GRUND-BONUS		ATTRIBUTS-MOD.		MAGIE-MOD.		SONSTIGE MOD.		TEMP. MOD.						

WILLEN
(WEISHEIT)

	=		+		+		+		+		+		+		+	
GESAMT		GRUND-BONUS		ATTRIBUTS-MOD.		MAGIE-MOD.		SONSTIGE MOD.		TEMP. MOD.						

ZÄHIGKEIT
(KONSTITUTION)

	=		+		+		+		+		+		+		+	
GESAMT		GRUND-BONUS		ATTRIBUTS-MOD.		MAGIE-MOD.		SONSTIGE MOD.		TEMP. MOD.						

GRUND-ANGRIFFSBONUS

--

ZAUBER-RESISTENZ

--

KMB

	=		+		+		+		+		+		+		+	
GESAMT		GRUND-ANGRIFFS-BONUS		ST-MOD.		GRÖSSEN-MOD.										

MODIFIKATOREN

KMV

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

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

BEWEGUNGS-RATE
LAND

METER	FELDER
-------	--------

METER	FELDER
-------	--------

TEMP. MODIFIKATOR

GRUNDBEWEGUNGSRATE

METER	FELDER
-------	--------

MIT RÜSTUNG

METER	FELDER
-------	--------

MIT RÜSTUNG

METER	FELDER
-------	--------

MIT RÜSTUNG

METER	FELDER
-------	--------

MIT RÜSTUNG

METER	FELDER
-------	--------

FLIEGEND MANÖVRIERFÄHIGKEIT

SCHWIMMEND

KLETTERND

GRABEND

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"/> ÜBERLEBENS-KUNST		= 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	Chance auf Arkane Zauberpatzer	Gewicht	Eigenschaften
Gesamt						

[illegible]

LEICHTE LAST		ÜBER KOPF STEMMEN	
MITTLERE LAST		VOM BODEN AUFHEBEN	
SCHWERE LAST		SCHIEBEN ODER ZIEHEN	

GELD	
KM	
SM	
GM	
PM	

[illegible][illegible]

ERFAHRUNGSPUNKTE	NÄCHSTE STUFE

<h1> ZUHER </h1>				
BEKANNTE ZUHER	RW GEGEN ZUHER	GRAD	ZUHER PRO TAG	BONUS- ZUHER
<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"/>

SITUATIONSMODIFIKATOREN

DOMÄNEN / SPEZIALISIERTE SCHULEN

0 □□□□□□□□

1. □□□□□□□□

2. □□□□□□□□

3. □□□□□□□□

4. □□□□□□□□

5. □□□□□□□□

6. □□□□□□□□

7. □□□□□□□□

7. □□□□□□□□

8. □□□□□□□□

9.
