Figur	
Grad	Spieler

Typ		Spezial-		Herkunft	
Glaube		Stand		Spezies	

Alter		Geburtstag		Gestalt		Größe		Gewicht	

Geschlecht		Last (Normal|Schwer|Höchst|Schub)		händer

weitere Merkmale	

St		Gw		Gs		Au		Wk		KAW		GG	
Ko		In		Zt		pA		B		Geistes-Blitz		SG	

LP		
AP		

ES		
EP		
Gold		
Silber		
Kupfer		

pers. Boni	
Ausdauer	
Angriff	
Schaden	
Abwehr	
Zaubern	
Res. Geistesmagie	
Res. Körpermagie	

Wahrnehmung	+Mod
Sehen	
Hören	
Riechen	
Tasten	
Nachtsicht	
6. Sinn	

Erfolgswerte	PP	FW	EW
Abwehr	—		
- Parierwaffe			
- Schild			
Zaubern	—		

Resistenzen	
GiT	
Resistenz Geistesmagie	
Resistenz Körpermagie	

Ungelernte Fertigkeiten — Alle anderen +0, außer Musizieren, Sprachen, Schreiben, Lesen v. Zauberschrift

Akrobatik	(10)	Schleichen	( )
Anführen	(6)	Schwimmen	(3)
Balancieren	(6)	Seilkunst	(3)
Beredsamkeit	(3)	Spurensuche	( )
Betäuben	(6)	Stehlen	(3)
Bootfahren	(3)	Tarnen	( )
Fallen entdecken	( )	Tauchen	(6)
Fallenmechanik	( )	Überleben	(6)
Geländelauf	(6)	Verführen	(3)
Klettern	(6)	Verhören	(3)
Landeskunde	(6)	Verstellen	(3)
Menschenkenntnis	(3)	Wagenlenken	(3)
Reiten	(6)		

Sprache (FB)	PP	FW	EW

Sprache (FB:)	PP	FW	EW

Schrift (FB:)	Alphabet	PP	FW	EW

Fertigkeit	PP	FW	FB	EW

Fertigkeit	PP	FW	FB	EW

Waffengruppe (AnB:)	PP	FW	EW

Waffe (nah | mittel | fern) (SchB:)	EW	Schaden
Raufen		

Version vom:

Rüstungsklassen	
Schutz vor LP-Verlust	
Abwehr	
mit Parierwaffe	
mit Schild	