Figur

Spieler

Typ Grad

Stand Beruf

Heimat Glaube

Spezialisierung

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

Geburtsdatum

Alter *händig*

Größe

Gestalt Gewicht

persönlicher Bonus für:

Ausdauer Schaden Angriff

Abwehr Zauber Resistenz

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

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

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

Grundkenntnisse in:

Liste der angeborenen und allgemeinen Fertigkeiten, Waffenfertigkeiten

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

Datum										
GFP										
KEP										
ZEP										
AEP										
Geld										

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**	

Geburtsdatum

Alter *händig*

Größe

Gestalt Gewicht

persönlicher Bonus für:

Ausdauer Schaden Angriff

Abwehr Zauber Resistenz

Raufen + PP

Abwehr + PP

Zaubern + PP

Resistenz + PP

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

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

Grundkenntnisse in:

Liste der angeborenen und allgemeinen Fertigkeiten, Waffenfertigkeiten

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

Zaubersprüche:

Datum										
GFP										
KEP										
ZEP										
AEP										
Geld										

Datum										
GFP										
KEP										
ZEP										
AEP										
Geld										

Figur		Grad	
Typ			

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

LP													
AP													

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

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

ungelernte Fertigkeiten

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

Bonus für:

Schaden	Angriff	Abwehr
mit Rüstung		

Rüstung

RK		–	auf LP-Verlust

	B
mit Rüstung	Gw

Waffe	Erfolgswert	Schaden	Nah	PP	Waffe	Erfolgswert	Schaden	Nah	PP
	+					+			
	+					+			
	+					+			
	+					+			
	+					+			
	+					+			

Gegenstand	wo getragen	Gegenstand	wo getragen	Gegenstand	wo getragen

Figur		Grad	
Typ		Zaubern +	

Erfolgsbonus	Zauberspruch	Zauberdauer	Wirkungsbereich	Wirkung	Art
AP		Reichweite	Wirkungsdauer		Material

Erfolgsbonus	Zauberspruch	Zauberdauer	Wirkungsbereich	Wirkung	Art
AP		Reichweite	Wirkungsdauer		Material

magische Gegenstände, Trünke, Schriftrollen usw.

Gegenstand	Wirkung, Inhalt und andere Erläuterungen