

Grad:	Figur:	Spieler:	Typ:	Rasse:	
Personalien		körperliche Fertigkeiten		geistige Fertigkeiten	
Typ:	Größe:	Akrobatik	+ (8)	Baukunde	+ (0)
Gestalt:	Alter:	Balancieren	+ (8)	Beredsamkeit	+ (3)
Gewicht:	Geburtsdatum:	Beschatten	+ (3)	Erzählen	+ (4)
Glaube:		Betäuben	+ (6)	Geheimmechanismen öffnen	+ (1)
Beruf:		Fallenstellen	+ (1)	Kampftaktik	+ (5)
Herkunft:		Fallenmechanik	+ (0)	Landeskunde ()	+ (8)
Stand:		Fangen	+ (8)	Menschenkenntnis	+ (3)
Aussehen:		Geländelauf	+ (8)	Naturkunde	+ (0)
		Klettern	+ (8)	Pflanzenkunde	+ (0)
		Meucheln	+ (0)	Sagenkunde	+ (0)
		Reiten	+ (5)	Singen	+ (4)
		Rudern	+ (3)	Spurenlesen	+ (0)
		Schleichen	+ (3)	Suchen	+ (3)
		Schlittenfahren	+ (3)	Tierkunde	+ (0)
		Schlösser öffnen	+ (0)	Überleben ()	+ (6)
		Schwimmen	+ (3)	Verbergen	+ (3)
		Seilkunst	+ (4)	Verführen	+ (3)
		Springen	+ (8)	Verhören	+ (3)
		Stehlen	+ (3)	Wahrnehmung	+ (2)
		Tanzen	+ (8)	Zauberkunde	+ (0)
		Tarnen	+ (3)		
		Tauchen	+ (9)		
		Trinken	+ ()		
		Verkleiden	+ (5)		
		Werfen	+ (4)		
		Winden	+ (0)		
Attribute					
Stärke:	Bonus für Ausdauer:				
Geschicklichkeit:	Bonus für Schaden:				
Gewandtheit:	Bonus für Angriff:				
Konstitution:	Bonus für Abwehr:				
Intelligenz:	Bonus für Zaubern:				
Zaubertalent:	Bonus für GZR:				
Aussehen:	Bonus für KZR:				
Pers. Ausstrahlung:	Bonus für UZR:				
Selbstbeherrschung:	KAW:				
Willenskraft:	Alkoholgrenze:				
Bewegung:	Göttliche Gnade:				
Gifftoleranz:	Schicksalsgunst:				
Resistenz:	Resistenz (ohne Boni):				
Abwehr:	Abwehr (ohne Bonus):				
Zaubern:	Zaubern (ohne Bonus):				
LP:	AP:				
Sprachen					
Comentang (Sprechen +13)					
Sinne					
Sehen	+ 8	Tasten	+ 8	Hören	+ 8
Schmecken	+ 8	Riechen	+ 8	Sechster Sinn	
Erfahrung					
Datum:					
KEP		GFP:			
ZEP					
AEP					

Grad:	Figur:	Spieler:	Typ:	Rasse:
--------------	---------------	-----------------	-------------	---------------

Waffenfertigkeiten						Zustand	
Name	EW	Schaden	Waffenrang	Rüstungsbonus	Angriffsrang	LP ()	
Raufen			+2	-2 / +2			
<i>für unkontrollierten Angriff mit bloßer Hand und Handgemenge</i>						AP ()	
						Alkoholpunkte	
						Vergangene Zeit seit Anwendung von	
						Erster Hilfe	Heilen schwerer Wunden
						Heilen von Wunden	Allheilung
						Verletzungen, Krankheiten, Vergiftungen	
						Rüstung und Kleidung	
						Rüstklasse	Rüstgröße
						Gw in Rüstung	AbwB in Rüstung
						B in Rüstung	AngrB in Rüstung
						Abwehr in Rüstung	
						Beschreibung:	
Abwehr mit Verteidigungswaffen						WM auf EW: Angriff im Nahkampf	WM auf EW: Angriff im Fernkampf
Abwehr		-				<ul style="list-style-type: none"> + 2 Angriff von hinten + 2 Angriff von oben + 4 Angreifer steht, Opfer liegt + 4 Opfer im Handgemenge + 4 Opfer wehrlos + 4 Opfer flieht panisch - 4 Angreifer liegt - 2 Angreifer schwer belastet - 4 Angriff mit zwei Waffen - 4 Rundumschlag Zweihandwaffe - 6 Rechtshänder links (u.u.) - 6 Angriff in völliger Dunkelheit - 4 Angriff vom Wagen - 4 Angriff vom Pferd - 2 Opfer unsichtbar 	<ul style="list-style-type: none"> - 2 Ziel im mittleren Bereich - 4 Ziele im Fernbereich + 4 Ziel im Handgemenge - 4 Angreifer hat 0 AP + 4 Angreifer zielt sorgfältig - 2 Ziel weicht Geschoss aus - 2 Ziel bewegt sich mit B ≥ 30 + 2 Ziel 2* größer als Mensch + 4 Ziel 4* größer als Mensch - 2 Ziel 2* kleiner als Mensch - 4 Ziel 4* kleiner als Mensch - 2 Ziel zur Hälfte gedeckt - 4 Ziel weitgehend gedeckt - 4 Schuss vom Pferd - 4 Schuss vom Wagen - 4 Brandpfeil - 6 Ziel unsichtbar
Waffenerfolgswerte ohne Boni							
Grundkenntnisse im Waffengebrauch							

Grad:	Figur:	Spieler:	Typ:	Rasse:							
Zauber											
EW	AP	Zauberspruch	Zauberdauer	Reichweite	Wirkungsbereich	Wirkungsdauer	Wirkungsziel	Art	Agens	Reagens	Material
Zaubermaterial											
Material				Material				Material			
Preis	Anzahl	verbraucht	Material	Preis	Anzahl	verbraucht	Material	Preis	Anzahl	verbraucht	Material

Grad:	Figur:	Spieler:	Typ:	Rasse:
Anmerkungen				