Figur

Spieler

Typ ______ Grad ______

Spezialisierung ______

St	**Gs**	**Gw**
Ko	**In**	**Zt**
Au	**pA**	**Wk**
B	**Raufen +** ______	

persönlicher Bonus für:

Ausdauer ______ Schaden ______ Angriff ______

Abwehr ______ Resistenz ______ Zaubern ______

Geburtsdatum ______

Alter ______ ______ händig

Größe ______

Gestalt ______ Gewicht ______

Stand ______

Heimat ______

Glaube ______

Besondere Merkmale:

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

Datum										
ES										
EP										
Geld										
Datum										
ES										
EP										
Geld										

Liste der gelernten und angeborenen Fertigkeiten

Fertigkeit		PP	Fertigkeit		PP
Abwehr	+			+	
Resistenz	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+		Zaubern	+	

Sehen+ Nachtsicht+ Hören+ Riechen/Schmecken+ Sechster Sinn+

Abenteuerblatt

Figur	Grad
Typ	GG / SG

St	Gs	Gw	Ko	In
Zt	Au	pA	Wk	B

Abwehr +	+ mit Vert.waffe	Resistenz +	Zaubern +

	LP	AP

Bonus für:

Schaden	Angriff	Abwehr
mit Rüstung		

Rüstung

RK	– auf LP-Verlust

mit Rüstung	B
	Gw

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

ungelernte Fertigkeiten

alle wenigstens +(0) außer *Musizieren, Schreiben, Sprache, Lesen von Zauberschrift*

Akrobatik+(6)
Anführen+(6)
Balancieren+(6)
Beredsamkeit+(3)
Betäuben+(6)
Bootfahren+(3)
Fallen entdecken+(0)
Fallenmechanik+(0)
Geländelauf+(6)
Klettern+(6)
Landeskunde+(6)
Menschenkenntnis+(3)
Reiten+(6)
Schleichen+(3)
Schwimmen+(3)
Seilkunst+(3)
Spurensuche+(0)
Stehlen+(3)
Tarnen+(3)
Tauchen+(6)
Überleben+(6)
Verführen+(3)
Verhören+(3)
Verstellen+(3)
Wagenlenken+(3)
Zaubern+(3)

+		
+		
+		
+		
+		
+		
+		
+		
+		
+		
+		
+		
+		
+		
+		
+		
+		
+		
+		
+		
+		
+		
+		

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
Raufen	+		–

Zauber	PP
Beherrschen	
Bewegen	
Erkennen	
Erschaffen	
Formen	
Verändern	
Zerstören	
Wundertaten	
Dweomer	
Zauberlieder	

Sehen+ Nachtsicht+ Hören+ Riechen/Schmecken+ Sechster Sinn+

Figur	Grad
Typ	Zaubern +

AP	Zauber	Zauberdauer	Wirkungsbereich	Wirkung	Wirk.ziel
Prozess *		Reichweite	Wirkungsdauer		Art

*: +2 auf EW:Zaubern für Spezialisierung von Magiern

AP	Zauber	Zauberdauer	Wirkungsbereich	Wirkung	Wirk.ziel
Prozess *		Reichweite	Wirkungsdauer		Art

wichtige magische Gegenstände, Trünke, Schriftrollen

Gegenstand	Wirkung, Inhalt und andere Erläuterungen

Als EMail versenden