

Charaktername _____ Spieler _____

Klasse und Stufe _____ Volk _____ Gesinnung _____ Gottheit _____

Größenkategorie _____ Alter _____ Geschlecht _____ Grösse _____ Gewicht _____ Augenfarbe _____ Haarfarbe _____ Hautfarbe _____

Attribute	Attributs. Wert	Attributs. Mod.	Temp. Wert	Temp. Mod.
ST Stärke	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
GE Geschicklichkeit	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
KO Konstitution	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
IN Intelligenz	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WE Weisheit	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CH Charisma	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

	Gesamt	Wunden / Momentane TP	Nichttödlicher Schaden	Bewegungsrate	Schadens-reduzierung
TP Trefferpunkte	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RK Rüstungsklasse	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Gesamt	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Berührung Rüstungsklasse	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Auf dem falschen Fuß Rüstungsklasse	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Initiative Modifikator	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Gesamt	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Rettungswürfe	Gesamt	Grund-bonus	Attributs-Mod.	Magie-Mod.	Sonst. Mod.	Temp. Mod.	Situationsmodifikatoren
Reflex (Geschicklichkeit)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Willen (Weisheit)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Zähigkeit (Konstitution)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

Grund-Angriffsbonus	Zauber-resistenz
<input type="text"/>	<input type="text"/>

	Gesamt	Grund-Angriffsbonus	Attributs-Mod.	GR-Mod.	Sonst. Mod.
Nahkampf Bonus	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Fernkampf Bonus	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Ringkampf Modifikator	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Angriff		Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
Reichweite	Gewicht	Größe	Art	Anmerkungen
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Munition _____

Angriff		Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
Reichweite	Gewicht	Größe	Art	Anmerkungen
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Munition _____

Angriff		Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
Reichweite	Gewicht	Größe	Art	Anmerkungen
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Munition _____

Angriff		Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
Reichweite	Gewicht	Größe	Art	Anmerkungen
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Munition _____

Klassen-fertigkeit	Fertigkeiten	Bezugs-attribut	Fert.-Mod.	Attr.-Mod.	Rang	Sonst. Mod.	Max. Ränge (Klasse / Klassenübergreifend)	
							/	/
<input type="checkbox"/>	Auftreten (_____)	CH	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Auftreten (_____)	CH	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Auftreten (_____)	CH	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Balancieren ■	GE*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Beruf (_____)	WE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Beruf (_____)	WE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Bluffen ■	CH	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Diplomatie ■	CH	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Einschüchtern ■	ST o. CH	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Entdecken ■	WE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Entfesselungskunst ■	GE*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Fälschen ■	IN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Fingerfertigkeit	GE*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Handwerk ■ (_____)	IN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Handwerk ■ (_____)	IN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Handwerk ■ (_____)	IN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Heilkunde ■	WE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Informationen sammeln ■	CH	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Klettern ■	ST*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Konzentration ■	KO	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Lauschen ■	WE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Leise bewegen ■	GE*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Mag. Gegenstand benutzen	CH	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Mechanismus ausschalten	IN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Mit Tieren umgehen	CH	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Motiv erkennen ■	WE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Reiten ■	GE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Schätzen ■	IN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Schlösser öffnen	GE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Schriftzeichen entschlüsseln	IN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Schwimmen ■	ST*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Seil benutzen ■	GE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Springen ■	ST*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Suchen ■	IN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Turnen	GE*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Überlebenskunst ■	WE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Verkleiden ■	CH	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Verstecken ■	GE*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Wissen (_____)	IN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Wissen (_____)	IN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Wissen (_____)	IN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Wissen (_____)	IN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Wissen (_____)	IN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Zauberkunde	IN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

■ Mit einem Block markierte Fertigkeiten können auch untrainiert benutzt werden.
□ Markiere diesen Kasten mit X, wenn die Fertigkeit für diesen Charakter eine Klassenfertigkeit ist.
* Rüstungsmalus, sofern vorhanden, wird angerechnet (das Doppelte bei Schwimmen)