

Name des Charakters	Spieler	Klasse	Geschlecht	Stufe
Größe	Gewicht	Augenfarbe	Haarfarbe	Alter

Mit ♦ markierte Fertigkeiten können nicht ungeübt eingesetzt werden. \* Rüstungsmalus (falls vorhanden).

### attribute

	Attributs- wert	Attributs- mod.	Temp. Wert	Temp. Mod.
Stärke	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Geschicklichkeit	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Konstitution	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Intelligenz	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Weisheit	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Charisma	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### fertigkeiten

Klassenbezeichnung Fertigkeit	Bezugs- attribut	Maximaler Rang	
		Fert.- mod.	Sonst. Mod.
<input type="checkbox"/> Auftreten ( )	CH	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Balancieren	GE*	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Beruf ♦ ( )	WE	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Bluffen	CH	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Diplomatie	CH	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Einschüchtern	CH	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Entdecken	WE	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Entfesselungskunst	GE*	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Fälschen	IN	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Fingerfertigkeit ♦	GE*	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Handwerk ( )	IN	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Heilkunde	WE	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Informationen sammeln	CH	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Klettern	ST*	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Konzentration	KO	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Lauschen	WE	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Leise bewegen	GE*	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Mechanismus ausschalten ♦	IN	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Mit Tieren umgehen ♦	CH	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Motiv erkennen	WE	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Reiten	GE	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Schätzen	IN	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Schlösser öffnen ♦	GE	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Schwimmen	ST	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Seil benutzen	GE	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Sprache lesen/ schreiben ♦	-	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Sprache sprechen ♦	-	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Sprengstoffe	IN	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Springen	ST*	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Suchen	IN	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Turnen ♦	GE*	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Überlebenskunst	WE	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Verkleiden	CH	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Verstecken	GE*	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Wissen ♦ ( )	IN	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Wissen ♦ ( )	IN	_____ = _____	+ _____ + _____
<input type="checkbox"/> Wissen ♦ ( )	IN	_____ = _____	+ _____ + _____

### tp

Gesamt	Verwundungen/ Temporäre TP	Betäubungsschaden
Trefferpunkte <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### rettungswürfe

	Gesamt	Grund- bonus	Attributs- mod.	Sonstige Mod.	Temp. Mod.
reflex (Geschicklichkeit)	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
wissen (Weisheit)	<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"/>

### rk

Gesamt	Rüstungs- bonus	Schild- bonus	GE- Mod.	Sonst. Mod.
Rüstungsklasse <input type="text"/>	= 10+	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>

### kampfboni

	Gesamt	Grund- Angriffsbonus	Stärke- mod.	Grund- Mod.	Sonstige Mod.	Temp. Mod.
nahkampf (Bonus)	<input type="text"/>	= <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"/>	+ <input type="text"/>

Rüstungsart	<input type="text"/>
Rüstungsmalus	<input type="text"/>

Grund-Angriffsbonus	<input type="text"/>
Bewegungsrate	<input type="text"/>

### waffen

	Gesamt-Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer	Reichweite	Gewicht	Größe	Art	Besondere Eigenschaften
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

### rüstung

	Art	Rüstungsbonus	Rüstungsmalus	Max. GE	Bewegungsrate	Gewicht	Besondere Eigenschaften
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

### schild

	Rüstungsbonus	Gewicht	Rüstungsmalus	Besondere Eigenschaften
_____	_____	_____	_____	_____

### initiative

	Gesamt Mod.	GE- Mod.	Sonst. Mod.
Modifikatoren <input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>

