



Name			
Ausbildung			
Kultur		Abstammung	
Rasse		Geschlecht	
Haarfarbe		Körpergröße	
Augenfarbe		Gewicht	
Hautfarbe		Geburtsort	

Mondzeichen						
Splitterpunkte						

Schwächen				Heldengrad	
Sprachen				maximales Attribut (Startwert +)	
Kulturrkunde				maximale Fertigkeitpunkte	

Portrait

Erfahrungspunkte (EP)				nächster Heldengrad bei	
Gesamt		eingesetzt		offen	

Attribute		Start	Wert	mod.
Ausstrahlung	AUS			
Beweglichkeit	BEW			
Intuition	INT			
Konstitution	KON			
Mystik	MYS			
Stärke	STÄ			
Verstand	VER			
Willenskraft	WIL			

Abgeleitete Werte		Wert	mod.	tmp.	
Größenklasse	GK				Rasse
Geschwindigkeit	GSW				GK + BEW
Initiative	INI				10 - INT
Lebenspunkte	LP				GK+KON
Fokus	FO				2x(MYS+WIL)
Verteidigung	VTD				12+BEW+STÄ+/-Rasse
Geistiger Widerstand	GW				12+VER+WIL
Körperl. Widerstand	KW				12+KON+WIL

Fertigkeit	Wert	Punkte	Attribute	mod.	Meisterschaften/Spezialisierungen
Akrobatik			BEW/STÄ		
Alchemie			MYS/VER		
Anführen			AUS/WIL		
Arkane Kunde			MYS/VER		
Athletik			BEW/STÄ		
Darbietung			AUS/WIL		
Diplomatie			AUS/VER		
Edelhandwerk			INT/VER		
Empathie			INT/VER		
Entschlossenheit			AUS/WIL		
Fingerfertigkeit			AUS/BEW		
Geschichte und Mythen			MYS/VER		
Handwerk			KON/VER		
Heilkunde			INT/VER		
Heimlichkeit			BEW/INT		
Jagdkunst			KON/VER		
Länderkunde			INT/VER		
Naturkunde			INT/VER		
Redegewandtheit			AUS/WIL		
Schlösser und Fallen			INT/BEW		
Schwimmen			STÄ/KON		
Seefahrt			BEW/KON		
Straßenkunde			AUS/INT		
Tierführung			AUS/BEW		
Überleben			INT/KON		
Wahrnehmung			INT/WIL		
Zähigkeit			KON/WIL		

Lebenspunkte															Kampfrelevante Werte			
Unverletzt	0	<input type="checkbox"/>	GSW	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>													
Angeschlagen	-1	<input type="checkbox"/>	INI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>													
Verletzt	-2	<input type="checkbox"/>	VTD	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>													
Schwer verletzt	-4	<input type="checkbox"/>	GW	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>													
Todgeweiht	-8	<input type="checkbox"/>	KW	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>													

kanalisiert
 erschöpft
 verzehrt

Kampf-Fertigkeit	Wert	Meisterschaften/Spezialisierungen
Handgemenge		
Hieb Waffen		
Ketten Waffen		
Klingen Waffen		
Schuss Waffen		
Stangen Waffen		
Wurf Waffen		

Nahkampf	Wert	Fertigkeit	Attribute	Schaden	Geschw.	Merkmale	Bemerkung
			/				
			/				
			/				
			/				
			/				
			/				

Schild	Abw.	Fertigkeit	FW-Stoß	Stoß-Schad.	VTD+	Beh.	Tick+	Merkmale	Bemerkung

Rel. Meisterschaften

Fernkampf	Wert	Fertigkeit	Attribute	Schaden	Geschw.	Reichweite	Merkmale	Bemerkung
			/					
			/					
			/					

Rüstung	VTD	SR	Beh.	Tick+	Bemerkung

Rel. Meisterschaften

Freie Manöver		
Betäubungsschlag	1 EG	Betäubungsschaden; nur bei Nahkampfangriffen
Störender Angriff	je 1 EG	je +3 Probenerschwerms Entschlossenheit gegen Unterbrechung bei kontinuierl. Handlungen
Wuchtangriff	je 1 EG	Schaden je EG +1

Stärke	Wirkung

Ressource	Wert	Bedeutung

