Figurenblatt



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