

Name

Rasse

Kultur

Geschlecht

Profession(en)

♂

♀

Titel

Stand & Herkunft

Sozialstatus

Seelentier

Wahrer Name

Geburtsort

Aussehen

Größe

Haarfarbe

Rechtshänder

Linkshänder

Gewicht

Augenfarbe

Stufe

AP

AP Guthaben

Nächste Stufe

GP

ST × (ST+1) × 50

110 + W12

	Aktuell	Mod	Start		Aktuell	Mod	Basis	Zugekauft	Max	
Mut				Lebenspunkte					KO/2	
Klugheit				(KO+KO+KK)/2					KO	
Intuition				Ausdauer					CH KL	Große Meditation
Charisma				(MU+KO+GE)/2						+ 3 : Eiserner Wille I
Fingerfertigkeit				Astralenergie						+ 4 : Eiserner Wille II
Gewandheit				(MU+IN+CH)/2						+ 3 : Gedankenschutz
Konstitution				Magieresistenz						
Körperkraft				(MU+KL+KO)/5						
				AE Basiswert						
				(MU+GE+KK)/5						
				PA Basiswert						
				(IN+GE+KK)/5						
				FK Basiswert						
				(IN+FF+KK)/5						
				Ini Basiswert						
				(MU+MU+IN+GE)/5						
Karmaenergie				Gotttheit						

Vorteile

Nachteile

MA	KL	JN	CH	FF	GE	KO	KK
----	----	----	----	----	----	----	----

Sonderfertigkeiten (außer Kampf) ----- -----	----- -----
---	--------------------

[illegible]

Name

Basiswerte

AE

PA

FK

Ini

Lebensenergie

Wundschwelle

KO/2

Ausweichen

Ausdauer

+ 2 : Eisern

- 2 : Glasknochen

Pro Wunde: AT, PA, GE, INI je -1; GS je -1

Ausweichen

je + 3

I

II

III

Akrobatik bonus

PA-Basis - BE

Rüstung

Rüstungsgewöhnung I

Rüstungsgewöhnung II

Rüstungsgewöhnung III

Variante 1

BE

RS

Variante 3

BE

RS

BE

RS

BE

RS

BE

RS

BE

RS

BE

RS

BE

RS

BE

RS

Variante 2

BE

RS

Variante 4

BE

RS

BE

RS

BE

RS

BE

RS

BE

RS

Nahkampfwaffen

Initiative = INI-Basis - BE ± Modifikator + W6

Typ

eBE

DK

TP

TP/KK

INI

WM

AT

PA

TP

BF

Sonderfertigkeiten

Fernkampfwaffen

Geschosse

Typ

eBE

TP

Entfernungen

TP / Entfernung

FK

max.

akt.

Sonderfertigkeiten

Waffenloser Kampf

TP/KK

INI

AT

PA

TP(A)

Raufen

KK/3

± 0

Ringen

KK/3

± 0

Sonderfertigkeiten

Schild / Parierwaffe

Typ

INI

WM

PA

BF

Schildkampf

I

II

Linkhand

Parierwaffen

I

II

PA + 2

PA + 3

PA + 1

Kleidung

[illegible][illegible]

Magische Vorteile

Magische Nachteile

Magische Sonderfertigkeiten	Regeneration AsP / Phase

Rituale						
		Probe	Kosten	Dauer	Anmerkungen	ZF
Ritualkenntnis ()		TaW				
Ritualkenntnis ()		TaW				

Tränke & Artefakte

Magische Besonderheiten

Name

Tierart

Gewicht

Größe

Geburtsdatum

Aussehen

MA

FF

AC

Lebenspunkte

Loyalität

KL

GE

PA

Ausdauer

IN

KO

EP

Astralenergie

GS

CH

KK

Ini

Magieresistenz

RS

Stufe

AP

AP Guthaben

GP

Vorteile

Nachteile

Sonderfertigkeiten	

Zaubersprüche		St.	LC	Probe	Kosten	ZD	WD	RW	Anmerkungen	ZF
Ritualkennntnis()										

Besonderheiten