Charaktername _____ Spielername _____

Gesinn. _____ Rasse _____ Klasse(n) _____ Stufe(n) _____ Mag.-spez. _____

Familie _____ Heimat _____ Religion _____

gel. Beruf _____ Lehns-/Schutzherr _____ Reakt.-mod. _____

Geb.-tag _____ Alter _____ Soz.-schicht _____ Anz. d. Geschw. _____

Geschlecht/FW _____ Hautfarbe _____ Erscheinung/Kleidung _____

Größe _____ Haarfarbe _____

Gewicht _____ Augenfarbe _____

Vorlieben/Zuneigungen _____

Abneigungen _____

Besonderheiten _____

Geldstand	FP-F	Rationen
	FP-W	

G R U N D A T T R I B U T E

	ST	Treff.-Chance	Schad.-mod.	Zul. Tragl.	Stemm.-verm.	Türen öffnen	St. verb. Gatt.öffn.
	GE	Reakt. mod.		Fernw.-mod.		Ausweich-mod.	
	KO	TP	körperl. Schock	Wiedererw. chance	RW gg. Gift	Regen.	
	IN	Anz. d. Sprachen	Höchst. Zaubergr.	Zauber verstehen	Höchstz. d. Zauber	Immun. gg. Illus.	
	WE	Mod. gg. Magie	zusätzl. Zauber	Chance f. Fehlgang	Immun. gg. Zauber		
	CH	Höchstz. d. Gefolgsl.	Grund-loyalität	Reakt.-mod.	AU-mod.		
	AU	Auswirkungen:					
	PK	Mod. PSI Kraftwert	PSP je Grad	Mod. gg. Magie			
	RV	Mod. d. Initiative	Ausweich-mod.				

	AG	Mod. UZ	
	SB	Mod. GF	
		Mod. RA, HA, TA, AD	

Rettungswürfe

Lähm./ Gift/ Todes-magie	Zauber-stäbe/ -ruten/ -stecken	Verstein/ Verwand.	Odem-waffen	Zauber

	GF		PA		HA		TA		AD		UZ		

Diebesfertigkeit	Td.	S.ö.	F.f.	F.e.	l.b.	i.S.v.	G.h.	W.e.	S.l.
Grundwerte									
o. Rüstung									

Aktuelles

BF	NBF	0[lbs]	e[lbs]	Δlbs	Art

Reit-/Lasttiere	BF	k[lbs]	m[lbs]	s[lbs]	TP	RK	Angr./R.	SP

Rüstung

RK (K)	RK (S)	RK (W)	
			1. ohne Rüstung
			2.
			3.
			4.

→ ↓ ↑

TP-Maximum	TP-Aktuell
PSP-Maximum	PSP-Aktuell
Konz.-Max.	Konzentration
Mana-Maximum	Mana-Aktuell

Erfahrung	
Klasse	Punkte

spez. Waffe(n) (TrCh/SchM)

Waffe (akt. ETW0:)	FP	Angr. je R.	Trefferch./ Schadensm. gel.	meg.	bes.	ETW0	Schaden (K/M bzw. G)		Reichweite Kern	K	M	L	Gewicht	Größe	Wirkweise	Initiativefaktor	Güte	in Besitz	Munition (Pfeile etc.)

Besondere Fähigkeiten

Sprachen

Tanrainika (Allgemeinsprache) ( )

Fertigkeiten & Berufskenntnisse

Balancieren/5	( )	Scharfschießen/1	( )		( )
Beschatten/5	( )	Schlösser öffnen/0	( )		( )
Fallen entdecken/0	je 3% ( )	Schwimmen/ST	( )		( )
Fallen entschärfen/0	je 3% ( )	Seilkunst/4	( )		( )
Fallen stellen/1	( )	Springen/4	( )		( )
Geheimmech. öffnen/1	je 3% ( )	Tauchen/3	( )		( )
Geländelauf/3	( )	Überleben in ..... /5	( )		( )
Reiten (am Boden)/4	( )	Verhören/3	( )		( )
Rudern/3	( )	Verkleidung/3	( )		( )