

Charaktername		Spieler	
Klasse und Stufe	Volk	Gesinnung	Heimat
			Gottheit

Größenkategorie	Alter	Geschlecht	Größe	Gewicht	Augenfarbe	Haarfarbe	Hautfarbe
-----------------	-------	------------	-------	---------	------------	-----------	-----------

Attribute

	Attributs. Wert	Attributs. Mod.	Temp. Wert	Temp. Mod.
ST Stärke	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
GE Geschicklichkeit	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
KO Konstitution	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
IN Intelligenz	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WE Weisheit	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CH Charisma	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Charaktereigenschaften

EP Erfahrungspunkte	Aktuell <input type="text"/>	Nächste Stufe <input type="text"/>			
TP Trefferpunkte	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
Initiative Modifikator	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>

Bewegungsrate

Land Bewegungsrate	Grundbewegungsrate <input type="text"/>	Mit Rüstung <input type="text"/>	Temp. Modifikator <input type="text"/>
Flug Bewegungsrate	Fliegend/Manövrierfähigkeit <input type="text"/>	Schwimmend <input type="text"/>	Kletternd <input type="text"/>
	Grabend <input type="text"/>		

Rettungswürfe

	Gesamt	=	Grund-bonus	+	Attributs. Mod.	+	Magie-Mod.	+	Sonstige Mod.	+	Temp. Mod.	Modifikatoren
Reflex (Geschicklichkeit)	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Willen (Weisheit)	<input type="text"/>	=	<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"/>	+	<input type="text"/>	

Rüstungsklasse

RK Rüstungsklasse	<input type="text"/>	=	10	+	Rüstungsbonus <input type="text"/>	+	Schildbonus <input type="text"/>	+	GE-Mod. <input type="text"/>	+	Größen-Mod. <input type="text"/>	+	Natürl. Rüstung <input type="text"/>	+	Ablenkungsbonus <input type="text"/>	+	Sonstige Mod. <input type="text"/>	Modifikatoren <input type="text"/>
Berührung Rüstungsklasse	<input type="text"/>		Auf dem falschen Fuss Rüstungsklasse	<input type="text"/>														Modifikatoren <input type="text"/>

Angriff

GAB Grund-Angriffsbonus	<input type="text"/>
ZR Zauberresistenz	<input type="text"/>

Kampfmanöver

KMB Kampfmanöverbonus	<input type="text"/>	=	GAB <input type="text"/>	+	ST-Mod. <input type="text"/>	+	Größen-Mod. <input type="text"/>	Modifikatoren <input type="text"/>		
KMV Kampfmanöververteidigung	<input type="text"/>	=	GAB <input type="text"/>	+	ST-Mod. <input type="text"/>	+	Größen-Mod. <input type="text"/>	+	GE-Mod. <input type="text"/>	+ 10

Waffen

Waffe	Angriffsbonus	Kritischer Treffer	Art	Reichweite	Munition	Schaden

Fertigkeiten

Fertigkeit	Gesambonus	Attr.-Mod.	Ränge	Sonst. Mod
<input type="checkbox"/> Akrobatik	= GE	+	+	
<input type="checkbox"/> Auftreten	= CH	+	+	
<input type="checkbox"/> Auftreten	= CH	+	+	
<input type="checkbox"/> Beruf*	= WE	+	+	
<input type="checkbox"/> Beruf*	= WE	+	+	
<input type="checkbox"/> Bluffen	= CH	+	+	
<input type="checkbox"/> Diplomatie	= CH	+	+	
<input type="checkbox"/> Einschüchtern	= CH	+	+	
<input type="checkbox"/> Entfesselungskunst	= GE	+	+	
<input type="checkbox"/> Fingerfertigkeit*	= GE	+	+	
<input type="checkbox"/> Fliegen	= GE	+	+	
<input type="checkbox"/> Handwerk	= IN	+	+	
<input type="checkbox"/> Handwerk	= IN	+	+	
<input type="checkbox"/> Handwerk	= IN	+	+	
<input type="checkbox"/> Heilkunde	= WE	+	+	
<input type="checkbox"/> Heimlichkeit	= GE	+	+	
<input type="checkbox"/> Klettern	= ST	+	+	
<input type="checkbox"/> Magischen Gegenstand benutzen*	= CH	+	+	
<input type="checkbox"/> Mechanismus ausschalten*	= GE	+	+	
<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"/> Schwimmen	= ST	+	+	
<input type="checkbox"/> Sprachenkunde*	= IN	+	+	
<input type="checkbox"/> Überlebungs-kunst	= WE	+	+	
<input type="checkbox"/> Verkleiden	= CH	+	+	
<input type="checkbox"/> Wahrnehmung	= WE	+	+	
<input type="checkbox"/> Wissen (Adel und Königshäuser)*	= IN	+	+	
<input type="checkbox"/> Wissen (Arkane)*	= IN	+	+	
<input type="checkbox"/> Wissen (Baukunst)*	= IN	+	+	
<input type="checkbox"/> Wissen (Die Ebenen)*	= IN	+	+	
<input type="checkbox"/> Wissen (Geographie)*	= IN	+	+	
<input type="checkbox"/> Wissen (Geschichte)*	= IN	+	+	
<input type="checkbox"/> Wissen (Gewölbekunde)*	= IN	+	+	
<input type="checkbox"/> Wissen (Lokales)*	= IN	+	+	
<input type="checkbox"/> Wissen (Natur)*	= IN	+	+	
<input type="checkbox"/> Wissen (Religion)*	= IN	+	+	
<input type="checkbox"/> Zauberkunde*	= IN	+	+	
<input checked="" type="checkbox"/> Klassenfertigkeiten				

* Nur geübt

Fertigkeiten Situationsmodifikatoren

Sprachen

Volksmerkmale

Klassenmerkmale

Rüstungsgegenstände

Gegenstand	Bonus	Rüstungsmalus	Art	Chance auf Arkane Zauberputzer	Gewicht	Eigenschaften
Gesamt						

 **Talent**

Name Buch/Seite

Vorteil

 **Talent**

Name Buch/Seite

Vorteil

 **Talent**

Name Buch/Seite

Vorteil

 **Talent**

Name Buch/Seite

Vorteil

 **Talent**

Name Buch/Seite

Vorteil

 **Talent**

Name Buch/Seite

Vorteil

 **Talent**

Name Buch/Seite

Vorteil

 **Talent**

Name Buch/Seite

Vorteil

 **Talent**

Name Buch/Seite

Vorteil

 **Talent**

Name Buch/Seite

Vorteil

 **Talent**

Name Buch/Seite

Vorteil

 **Talent**

Name Buch/Seite

Vorteil

 **Talent**

Name Buch/Seite

Vorteil

 **Talent**

Name Buch/Seite

Vorteil

 **Talent**

Name Buch/Seite

Vorteil

 **Talent**

Name Buch/Seite

Vorteil

 **Talent**

Name Buch/Seite

Vorteil

 **Talent**

Name Buch/Seite

Vorteil

 **Talent**

Name Buch/Seite

Vorteil

 **Talent**

Name Buch/Seite

Vorteil

 **Talent**

Name Buch/Seite

Vorteil

 **Talent**

Name Buch/Seite

Vorteil

 **Talent**

Name Buch/Seite

Vorteil

 **Talent**

Name Buch/Seite

Vorteil