



ERFAHRUNGSPUNKTE: _____	STUFE: _____	NAME DES CHARAKTERS: _____
		SPIELER: _____
		KAMPAGNE (SL): _____

Volk: _____
 Beruf: _____
 Ausbildungspakete: _____

 Magiebereich: _____

Rüstungsklasse: _____
 Belastungsmalus: _____
 Grundbewegungsweite: _____
 Abzug auf Bewegungsmanöver: _____
 Fernkampfabzug: _____

Reaktionsbonus (3 x Re): _____
 Reaktionsabzug wg. Rüstung: _____
 Schildbonus: _____
 Magie (Sprüche, Gegenstände usw.): _____
 Speziell: _____
 Gesamter normaler DB: _____

WIDERSTANDSWÜRFE			
Typ	Volks- bonus	Attributs- bonus	Gesamt- bonus
Leitmagie	_____	(3 x In)	_____
Essenz	_____	(3 x Em)	_____
Mentalismus	_____	(3 x Ch)	_____
Gift/Krankheit	_____	(3 x Ko)	_____
Furcht	_____	(3 x SD)	_____
_____	_____	()	_____
_____	_____	()	_____
_____	_____	()	_____
_____	_____	()	_____

FESTE VOLKSEIGENSCHAFTEN

Seelenstärke: _____ Runden
 Genesungsmodifikator: x _____
 Progression Körperentwicklung: _____

 Progression Magiepunkte _____

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Aussehen: _____
 Verhalten: _____
 Scheinbares Alter: _____ Tatsächliches Alter: _____
 Geschlecht: _____ Taint: _____
 Größe: _____ Gewicht: _____
 Haarfarbe: _____ Augenfarbe: _____
 Persönlichkeit: _____
 Motivation: _____
 Gesinnung: _____

HINTERGRUNDINFORMATIONEN

Nationalität: _____
 Heimatstadt: _____
 Gott: _____
 Herr/Herrscher: _____
 Eltern: _____
 Geschwister: _____
 Kinder: _____
 Anderes: _____

Attribut	Temp	Pot	Grund- bonus	Volks- bonus	Besonderer bonus	Attributs- bonus	
Geschicklichkeit	---	---	---	---	---	<input type="checkbox"/>	RUNE
Konstitution	---	---	---	---	---	<input type="checkbox"/>	
Gedächtnis	---	---	---	---	---	<input type="checkbox"/>	
Logik	---	---	---	---	---	<input type="checkbox"/>	RUNE
Selbstdisziplin	---	---	---	---	---	<input type="checkbox"/>	
Empathie	---	---	---	---	---	<input type="checkbox"/>	
Intuition	---	---	---	---	---	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Charisma	---	---	---	---	---	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reaktion	---	---	---	---	---	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stärke	---	---	---	---	---	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

HÄUFIG EINGESETZTE FERTIGKEITEN					
Fertigkeit	Ränge	Bonus	Fertigkeit	Ränge	Bonus
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

HÄUFIG EINGESETZTE ANGRIFFE				
Angriffe / Waffe	Ränge	Bonus	Patzer	Reichweitenmodifikatoren
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

HÄUFIG EINGESETZTE AUSTRÜSTUNG			
Gegenstand	Trageort	Gewicht	Beschreibung
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Trefferpunkte (max.): _____	ALLGEMEINE INFORMATIONEN	Magiepunkte (max.): _____
Erholung: 1 pro 3 Stunden (aktiv) _____ (Ko-Bonus / 2) pro Stunde (ruhend) _____ (Ko-Bonus x 2) pro 3 Stunden Schlaf		Erholung: 1 pro 3 Stunden (aktiv) _____ (Bereichsattributsbonus / 2) pro Stunde (ruhend) _____ (maximale MP / 2) pro 3 Stunden Schlaf

CHARAKTERBOGEN:
FERTIGKEITSGRUPPEN



CHARAKTER:					BONI					
Fertigkeitsgruppe	Anwendbare Attribute	AP-Kosten	Anzahl Ränge	Neue Ränge	Rang	Attribut	Beruf	Speziell	Speziell	Gesamt
Athletik • Ausdauer	Ko/Ge/St			□□□						
Athletik • Gymnastik	Ge/Re/Ge			□□□						
Athletik • Kraft	St/Ko/Ge			□□□						
Einflußnahme	Ch/Em/In			□□□						
Gezielte Sprüche	Ge/SD/Ge			□□□						
Handwerk	Ge/GD/SD		n/v	*	0					
Kampfmanöver	Ge/Re/SD		n/v	*	0					
Kommunikation	Lo/GD/Em			□□□						
Körperentwicklung	Ko/SD/Ko		n/v	†	0			+10		
Kunst • Aktiv	Ch/Em/Ge			□□□						
Kunst • Passiv	Em/In/Ch			□□□						
List • Angriff	Ge/SD/In			□□□						
List • Mechanik	In/Ge/Lo			□□□						
List • Tarnung	Ge/SD/In			□□□						
Machtwahrnehmung	Em/In/Ch			□□□						
Magiepunkte entwickeln			n/v	†	0					
Natur • Tiere	Em/Ge/Em			□□□						
Natur • Umwelt	SD/In/GD			□□□						
Rüstung • Leicht	Ge/St/Ge			□□□						
Rüstung • Mittel	St/Ge/St			□□□						
Rüstung • Schwer	St/Ge/St			□□□						
Selbstkontrolle	SD/Ch/SD			□□□						
Städtisch	In/Ch/Lo			□□□						
Tech./Gewerbe • Allgemein	Lo/GD/SD			□□□						
Tech./Gewerbe • Beruflich	GD/In/Lo		n/v	*	0					
Tech./Gewerbe • Professionell	Lo/GD/In		n/v	*	0					
Waffen • 1-Hand Klingen	St/Ge/St			□□□						
Waffen • 1-Hand Schlag	St/Ge/St			□□□						
Waffen • 2-Hand	St/Ge/St			□□□						
Waffen • Artillerie	In/Ge/Lo			□□□						
Waffen • Fernkampf	Ge/St/Ge			□□□						
Waffen • Stangenwaffen	St/Ge/St			□□□						
Waffen • Wurfaffen	Ge/St/Ge			□□□						
Waffenloser Kampf • Schlag	St/Ge/St			□□□						
Wahrnehmung • Sinne	In/SD/In			□□□						
Wahrnehmung • Suchen	In/Lo/SD			□□□						
Wahrnehmung • Unbewußt	In/SD/In		n/v	‡	0					
Wissen • Allgemein	GD/Lo/GD			□□□						
Wissen • Magisch	GD/Lo/GD			□□□						
Wissen • Obskur	GD/Lo/GD			□□□						
Wissen • Technisch	GD/Lo/GD			□□□						
Wissenschaft/Analytisch • Allgemein	GD/Lo/GD			□□□						
Wissenschaft/Analytisch • Spezialisiert	GD/Lo/GD		n/v	*	0					
Zauber •				□□□						
Basislisten			n/v	‡	0					
Eigener Bereich, geschlossen			n/v	‡	0					
Eigener Bereich, offen			n/v	‡	0					
				□□□						
				□□□						
				□□□						
				□□□						
				□□□						
				□□□						
				□□□						
				□□□						
				□□□						
				□□□						
				□□□						
				□□□						
				□□□						
				□□□						
				□□□						
				□□□						
				□□□						
				□□□						
				□□□						
				□□□						
				□□□						
				□□□						

SPIELER: _____ CHARAKTER (STUFE): _____ ENDE DER SITZUNG: _____	NUR FÜR DEN SL NOTIZEN:
---	----------------------------

MANÖVER						
	Einstufung der Gefahr					
Schwierigkeit	Keine	Wenig	Gefahr	Große Gefahr	Besiegt	Unbekannt
Einfach						
Leicht						
Mittelschwer						
Schwer						
Sehr schwer						
Äußerst schwer						
Blanker Leichtsinn						
Absurd						

ANLEITUNG ZU MANÖVER-EP

1. Notieren Sie, wie oft welche Sorte von Manövern ausgeführt wurde.

2. Die Einstufung der Gefahr hängt von der Situation ab, in der das Manöver durchgeführt wurde (nicht die Gefährlichkeit des Manövers selbst). Die Einstufungen sind: Charakter ist in keiner Gefahr (Keine), Charakter ist in wenig Gefahr (Wenig), Charakter ist in Gefahr (Gefahr), Charakter ist in großer Gefahr (Große Gefahr), und/oder der Gegner wurde als Ergebnis des Manövers besiegt (Besiegt). Verwenden Sie die Spalte „Unbekannt“, wenn die Einstufung der Gefahr nicht bekannt ist.

ANLEITUNG ZU SPRUCH-EP

1. Notieren Sie, wie viele Sprüche einer bestimmten Stufe gewirkt wurden. Verwenden Sie die Zeile „Andere“ für Sprüche über Stufe 10 (notieren Sie aber die Spruchstufe).

2. Die Einstufung der Gefahr hängt von der Situation ab, in der das Manöver durchgeführt wurde (nicht die Gefährlichkeit des Manövers selbst). Die Einstufungen sind: Charakter ist in keiner Gefahr (Keine), Charakter ist in wenig Gefahr (Wenig), Charakter ist in Gefahr (Gefahr), Charakter ist in großer Gefahr (Große Gefahr), und/oder der Gegner wurde als Ergebnis des Manövers besiegt (Besiegt). Verwenden Sie die Spalte „Unbekannt“, wenn die Einstufung der Gefahr nicht bekannt ist.

ZAUBERSPRÜCHE						
	Einstufung der Gefahr					
Schwierigkeit	Keine	Wenig	Gefahr	Große Gefahr	Besiegt	Unbekannt
1. Stufe						
2. Stufe						
3. Stufe						
4. Stufe						
5. Stufe						
6. Stufe						
7. Stufe						
8. Stufe						
9. Stufe						
10. Stufe						
Andere						

KAMPF: TREFFERPUNKTE			
1. Kampf	2. Kampf	3. Kampf	4. Kampf
Charakter KO <input type="checkbox"/> Gegner KO <input type="checkbox"/>	Charakter KO <input type="checkbox"/> Gegner KO <input type="checkbox"/>	Charakter KO <input type="checkbox"/> Gegner KO <input type="checkbox"/>	Charakter KO <input type="checkbox"/> Gegner KO <input type="checkbox"/>

KAMPF: KRITISCHE TREFFER

	Zustand							
Intensität	Normal	Tot	Bewusstlos	Am Boden	Benommen	Solo	Groß	Gewaltig
A								
B								
C								
D								
E								

ANLEITUNG ZU KAMPF-EP

1. Notieren Sie, wieviele Trefferpunkte Sie in jedem Kampf ausgeteilt und eingesteckt haben.

2. Wenn Sie im Kampf KO geschlagen werden, markieren Sie die „Charakter KO“-Box. Wenn der Gegner KO geht, markieren Sie die „Gegner KO“-Box.

3. Notieren Sie die kritischen Treffer, die Sie austeilen. Wenn Sie einen kritischen Treffer gegen eine große oder gewaltige Kreatur erzielen, notieren Sie sich den Original-Kritischen Treffer (von der Angriffstabelle). Der Zustand bezieht sich auf den Zustand Ihres Gegners, wenn Sie ihn schlagen. Mögliche Zustände sind: normaler Gegner (Normal), Gegner ist tot (Tot), Gegner ist bewusstlos (Bewußtlos), Gegner ist am Boden (Am Boden), Gegner ist benommen (Benommen), Sie kämpfen alleine gegen den Gegner (Solo), Gegner ist eine große Kreatur (Groß), oder der Gegner ist eine gewaltige Kreatur (Gewaltig).

<p style="text-align: center;">REISE (IN KILOMETERN)</p> Normal: Gefährlich: Äußerst gefährlich:	<p style="text-align: center;">IDEEN UND ANDERE INTERESSANTE DINGE</p>
--	--

ANLEITUNG ZU REISE-EP

1. Normal bezieht sich auf bekannte Gegenden. Gefährlich zeigt Reisen durch unbekanntes Gebiet an. Äußerst Gefährlich bezieht sich auf Reisen in offen feindlichem Gebiet.



SL: _____	GESAMTZEIT DER SITZUNG: _____
ENDER DER SITZUNG: _____	DATUM DER NÄCHSTEN SITZUNG: _____
ORT: _____	ANWESENDE SPIELERCHARAKTERE: _____

ANWESENDE SPIELERCHARAKTERE	ANWESENDE VERBÜNDETE NSC	BEGEGNUNGEN MIT FEINDLICHEN NSC
Charakter: _____	Charakter: _____	Charakter: _____
Spieler: _____	Rolle: _____	Rolle: _____
Charakter: _____	Charakter: _____	Charakter: _____
Spieler: _____	Rolle: _____	Rolle: _____
Charakter: _____	Charakter: _____	Charakter: _____
Spieler: _____	Rolle: _____	Rolle: _____
Charakter: _____	Charakter: _____	Charakter: _____
Spieler: _____	Rolle: _____	Rolle: _____
Charakter: _____	Charakter: _____	Charakter: _____
Spieler: _____	Rolle: _____	Rolle: _____
Charakter: _____	Charakter: _____	Charakter: _____
Spieler: _____	Rolle: _____	Rolle: _____
Charakter: _____	Charakter: _____	Charakter: _____
Spieler: _____	Rolle: _____	Rolle: _____

ABENTEUERORT	
Notizen des SL	Vom Spieler erlangte Informationen

NOTIZEN ZUM ABENTEUER	
Notizen des SL	Vom Spieler erlangte Informationen

WEITERE NOTIZEN