

CHARAKTERNAME

KLASSE & STUFE

HINTERGRUND

NAME DES SPIELERS

VOLK

GESINNING

ERFAHRUNGSPUNKTE

STÄRKE

INSPIRATION

**GESCHICK-
LICHKEIT**

ÜBUNGSBONUS

KONSTITUTION

RETTUNGSWÜRFE

- ___ Stärke
- ___ Geschicklichkeit
- ___ Konstitution
- ___ Intelligenz
- ___ Weisheit
- ___ Charisma

INTELLIGENZ

FERTIGKEITEN

- ___ Akrobatik (Ges)
- ___ Arkane Kunde (Int)
- ___ Athletik (Str)
- ___ Auftreten (Cha)
- ___ Einschüchtern (Cha)
- ___ Fingerfertigkeit (Ges)
- ___ Geschichte (Int)
- ___ Heilkunde (Wei)
- ___ Heimlichkeit (Ges)
- ___ Mit Tieren umgehen (Wei)
- ___ Motiv erkennen (Wei)
- ___ Nachforschungen (Int)
- ___ Naturkunde (Int)
- ___ Religion (Int)
- ___ Täuschen (Cha)
- ___ Überlebenskunst (Wei)
- ___ Überzeugen (Cha)
- ___ Wahrnehmung (Wei)

WEISHEIT

CHARISMA

**RÜSTUNGS-
KLASSE**

INITIATIVE

**BEWEGUNGS-
RATE**

Trefferpunkte Maximum _____

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Gesamt _____

TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE ○○○○

FEHLSCHLÄGE ○○○○

**RETTUNGSWÜRFE
GEGEN TOD**

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

IDEALE

BINDUNGEN

MAKEL

NAME	BONUS	SCHADEN/ART

ANGRIFFE UND ZAUBERWIRKEN

PASSIVE WEISHEIT (WAHRNEHMUNG)

WEITERE ÜBUNG UND SPRACHEN

KM

SM

EM

GM

PM

AUSRÜSTUNG

MERKMALE



ALTER	GRÖSSE	GEWICHT
AUGENFARBE	HAUTFARBE	HAARFARBE

CHARAKTERNAME

AUSSEHEN

VERBÜNDETE & ORGANISATIONEN

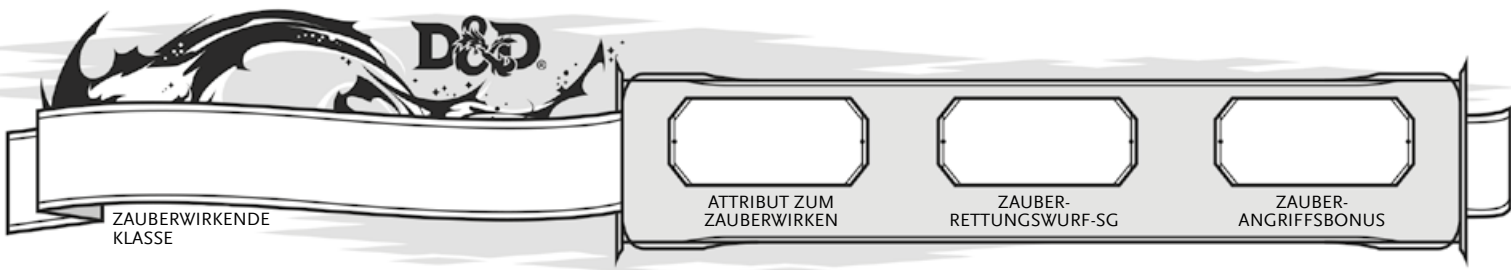
NAME

SYMBOL

HINTERGRUNDGESCHICHTE

WEITERE MERKMALE

SCHÄTZE



ZAUBERWIRKENDE
KLASSE

ATTRIBUT ZUM
ZAUBERWIRKEN

ZAUBER-
RETTUNGSWURF-SG

ZAUBER-
ANGRIFFSBONUS

0 ZAUBERTRICKS

Blank lines for level 0 spells.

ZAUBER-GRAD ZAUBERPLÄTZE GESAMT VERBRAUCHTE ZAUBERPLÄTZE

1

NAME DES ZAUBERS

BEKANNTE ZAUBER

Blank lines for level 1 spells.

2

Blank lines for level 2 spells.

3

Blank lines for level 3 spells.

4

Blank lines for level 4 spells.

5

Blank lines for level 5 spells.

6

Blank lines for level 6 spells.

7

Blank lines for level 7 spells.

8

Blank lines for level 8 spells.

9

Blank lines for level 9 spells.