Charakterbogen

Spieler

Name des Charakters | Klasse | Rasse

Stufe | Gesinnung | Gottheit | Geschlecht | Alter

Hauptattribut | EP-Bonus (%) | Erfahrungspunkte (EP) | EP für nächste Stufe

Attribute

Stärke ST
Nahkampf | Schaden | Traglast kg | Türen

Geschicklichkeit GE
Fernkampf | RK

Konstitution KO
TP je TW | Tote erwecken %

Intelligenz IN
Sprachen | Max. Grad | Verstehen % | Min./Max.

Weisheit WE
EP +5 % | Bonuszauber

Charisma CH
EP +5 % | Spezialisten

Kampfwerte

Trefferpunkte	Aktuelle TP
Maximum	
Rüstungsklasse	**Angriffsbonus**
	Grundangriffsbonus
Bewegung	**Trefferwürfel**
nach Traglast	

Rettungswürfe

Rettungswurf	Drachenodem	Gift / Todesstrahlen	Versteinerung	Zauber / Zauberstecken	Zauberstäbe (alle)
einheitlicher Zielwert					

Waffen und Rüstung

Waffe	Angriffsbonus	Schaden	Reichweite	Feuerrate	Gewicht kg	Bemerkung

Rüstung | Rüstungsbonus | Gewicht kg | Bemerkung

Schild | Rüstungsbonus | Gewicht kg | Bemerkung

Klassen- und Rassenfähigkeiten

Diebische Fähigkeiten

- Filigranes
- Im Schatten verstecken
- Lauschen
- Schleichen
- Schlösser öffnen
- Wände erklettern

Zauber & Ausrüstung

Ausrüstung

Gegenstand	kg	Gegenstand	kg

Gesamtgewicht (kg) | Gesamte Traglast | Bewegungsrate

Geld & Schätze

Goldmünzen (GM)

Silbermünzen (SM)

Kupfermünzen (KM)

Edelsteine & Schmuck

Zauber pro Tag

1. Grad	2. Grad	3. Grad	4. Grad	5. Grad	6. Grad	7. Grad	8. Grad	9. Grad

Spruchlisten: Dämonenjäger, Druide, Hexer, Illusionist, Kleriker, Nekromant, Zauberkundiger

Bekannte und vorbereitete Zauber

Grad	Zauber	Vorb.	Gwk.	Grad	Zauber	Vorb.	Gwk.
		☐	☐			☐	☐
		☐	☐			☐	☐
		☐	☐			☐	☐
		☐	☐			☐	☐
		☐	☐			☐	☐
		☐	☐			☐	☐
		☐	☐			☐	☐
		☐	☐			☐	☐
		☐	☐			☐	☐
		☐	☐			☐	☐

Sprachen

Gefolgsleute & Spezialisten

Name	Klasse	Stufe	TP

Notizen & Hintergrund

Notizen

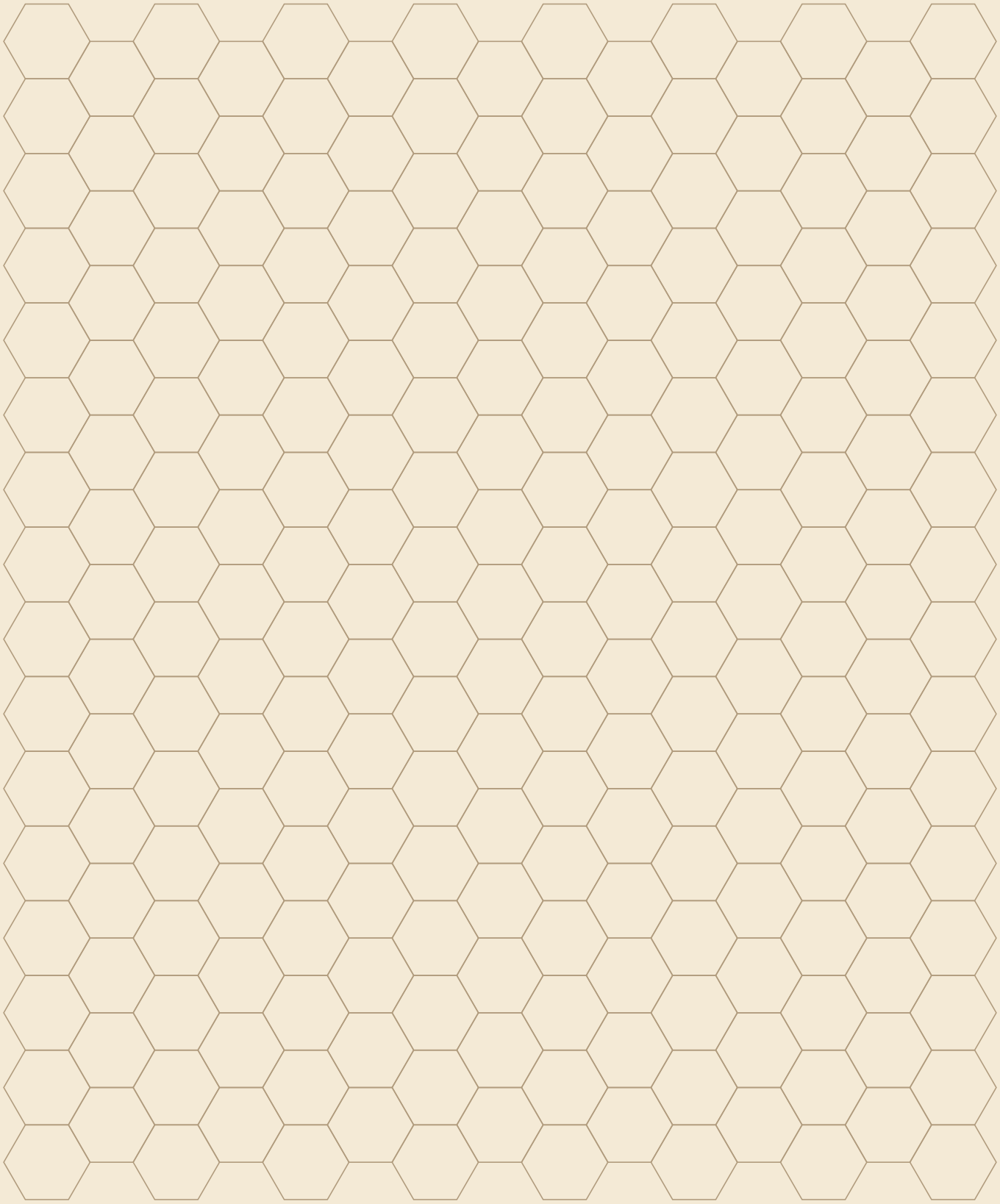
Abenteuer, Hinweise & Begegnungen

Karte

Gebiet & Erkundung

Gebiet / Titel

Massstab (1 Feld =)



Verlies

Gewölbeplan

Name des Verlieses

Ebene

Massstab

1 Feld = 1,5 m