Spieler		Figur	

Klasse		Spezialisierung		Grad	

Herkunft		Kult		Stand	

St		Schadensbonus	Ausdauerbonus	Tragfähig.-änd.	Kraftaktchance
Ge		Schadensbonus	Trefferbonus	Ausweichbonus	Missgesch.-chance
Ko		LP-basis	Ausdauerbonus	Schutzwurf Gift	Wied.-beleb.-chance

RW		HGW	

In		Modifi. pA	Sch.w. psych. Magie
Zt		Erf.-bonus Zauber	Schutzwurf Magie
Au		Modifi. pA	
pA		Loyal.-bonus	Reakt. bonus

LP		AP		Körpergröße		Rüstgröße	

persönl. Bonus für	Ausdauer	Schaden	Treffer	Ausweichen	Zauber

Berufe		Sprachen	

Fertigkeit	Bonus

Fertigkeit	Bonus

Fertigkeit	Bonus

Waffenfert.	Bonus

Waffenfert.	Bonus

Waffenfert.	Bonus

Grundfähigkeiten

Zauberformeln

Datum	GFP	KEP	ZEP	AEP	Vermögen *(Gold, Juwelen, Schmuck)*

Figur		Klasse		Grad	

St		Ge		Ko		In		Zt		Au		pA	

Kraft-akt		HGW		Miss-gesch.		Zauber-bonus	

Schutz-würfe	Gift		psych. Zauber		phys. Zauber		physik. Zauber		mag. Artef.	

Fähigkeit	Wirkung	

EP oder Erfolg mit Fertigk.	*EP oder Erfolg mit Fertigk.*	*EP oder Erfolg mit Fertigk.*

LP																	
AP																	
RW																	
B																	
Trag-fähigk.																	

Treff-er-bonus		Scha-dens-bonus		Aus-weich-bonus		RK		-	*auf LP-Verlust*

Waffe	Tr.	Schaden	*l/s*	n / m / f *RWmod*

Waffe	Tr.	Schaden	*l/s*	n / m / f *RWmod*

Rüstung		Behält-nisse	

Gegenstand *(Gewicht)*	wo ge-tragen	Gegenstand *(Gewicht)*	wo ge-tragen	Gegenstand *(Gewicht)*	wo ge-tragen

Figur		Klasse		Grad		Zauber-bonus	

Zaub. wurf	AP	Zauberspruch	Z.d.	R.w.	W.b.	W.d.	Wirkung	Art	Mat.

Zaub. wurf	AP	Zauberspruch	Z.d.	R.w.	W.b.	W.d.	Wirkung	Art	Mat.

Magische Gegenstände, Trünke, Schriftrollen usw.

Gegenstand	Wirkung, Inhalt und andere Erläuterungen