

Spieler _____
Name _____
Geschlecht _____ Volk _____
Größe _____ Gewicht _____ Alter _____ Größenklasse (GK) _____
Haut- _____ Haar- _____ Augenfarbe _____



Eigenschaften	Wert	Bonus
Stärke (ST)	_____	_____
Geschick (GE)	_____	_____
Konstitution (KON)	_____	_____
Wahrnehmung (WA)	_____	_____
Intelligenz (INT)	_____	_____
Willenskraft (WILL)	_____	_____
Charisma (CHA)	_____	_____

Ruhm

Rang _____
Punkte

○○○○○
○○○○○

Ruf _____

Erfahrung

Gesamt _____
Aktuell _____

Techniken und Magieschulen



Fertigkeiten

Eigenschaft	Fert. Wert	+ Bonus	- Abzug	= Gesamt
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Vorzüge und Schwächen

© Nickter Sicht 2004 – Vervielfältigung nur zum persönlichen Gebrauch

Fertigkeiten

	Eigenschaft	Fert. Wert	+ Bonus	- Abzug	= Gesamt

Ausrüstung

Waffenfertigkeiten

	Eigenschaft	Fert. Wert	+ Bonus	- Abzug	= Gesamt
Armbrust	Wahrnehmung				
Äxte	Stärke				
Belagerungsgeräte	Stärke				
Blasrohr	Wahrnehmung				
Blind kämpfen	(Spez.)				
Bogen	Geschick				
Dolche	Geschick				
Fechtwaffen	Geschick				
Geschütze	Wahrnehmung				
Improvisierte Waffen	Geschick				
Kettenwaffen	Geschick				
Kriegshandwerk	Konstitution				
Lanzen	Stärke				
Lasso	Geschick				
Peitsche	Geschick				
Schilde	Stärke				
Schleuder	Geschick				
Schwarzpulverwaffen	Wahrnehmung				
Schwerter	Stärke				
Speere & Stäbe	Geschick				
Stangenwaffen	Geschick				
Stumpfe Hiebwaffen	Stärke				
Waffenloser Kampf	Geschick				

Sprachen

- | | | | |
|-------------------------------------|--|------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> Altgotisch | <input type="checkbox"/> lesen & schreiben | <input type="checkbox"/> Rhunisch | <input type="checkbox"/> lesen & schreiben |
| <input type="checkbox"/> Atlanfisch | <input type="checkbox"/> lesen & schreiben | <input type="checkbox"/> Saphirii | <input type="checkbox"/> lesen & schreiben |
| <input type="checkbox"/> Drakisch | <input type="checkbox"/> lesen & schreiben | <input type="checkbox"/> Sidhain | <input type="checkbox"/> lesen & schreiben |
| <input type="checkbox"/> Elandril | <input type="checkbox"/> lesen & schreiben | <input type="checkbox"/> Sinaarii | <input type="checkbox"/> lesen & schreiben |
| <input type="checkbox"/> Fanarii | <input type="checkbox"/> lesen & schreiben | <input type="checkbox"/> Skolgar | <input type="checkbox"/> lesen & schreiben |
| <input type="checkbox"/> Gofisch | <input type="checkbox"/> lesen & schreiben | <input type="checkbox"/> Suskit | <input type="checkbox"/> lesen & schreiben |
| <input type="checkbox"/> Gwynor | <input type="checkbox"/> lesen & schreiben | <input type="checkbox"/> Tainisch | <input type="checkbox"/> lesen & schreiben |
| <input type="checkbox"/> Khemid | <input type="checkbox"/> lesen & schreiben | <input type="checkbox"/> Tkorrom | <input type="checkbox"/> lesen & schreiben |
| <input type="checkbox"/> Kronnor | <input type="checkbox"/> lesen & schreiben | <input type="checkbox"/> Urtek | <input type="checkbox"/> lesen & schreiben |
| <input type="checkbox"/> Llyr | <input type="checkbox"/> lesen & schreiben | <input type="checkbox"/> Verunisch | <input type="checkbox"/> lesen & schreiben |
| <input type="checkbox"/> Quanni | <input type="checkbox"/> lesen & schreiben | <input type="checkbox"/> Wragg | <input type="checkbox"/> lesen & schreiben |
| <input type="checkbox"/> Rakahn | <input type="checkbox"/> lesen & schreiben | <input type="checkbox"/> Xirr | <input type="checkbox"/> lesen & schreiben |

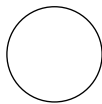
Geld & Wertsachen

Gold _____

Silber _____

Kupfer _____

Andere Wertgegenstände



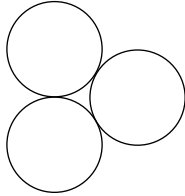
Initiative

WA Bonus - Belasung + Sonsfiges

Widerstandswerte

VW Verteidigungswert

I4 + CE Bonus + WA Bonus + CK + Sonsfiges



SR Schockresistenz

I4 + ST Bonus + KO Bonus + Sonsfiges

CW Geisiger Widerstand

I4 + INT Bonus + WILL Bonus + Sonsfiges

Bewegung

Kampf Marsch Sprint Schwimmend Fliegend

Lebenspunkte

_____	Angeschlagen (0)
_____	Verletzt (-2)
_____	Verwundet (-4)
_____	Schwer verwundet (-6)
_____	Außer Gefecht (-)
_____	Koma (-)

Waffe

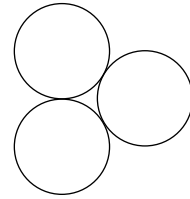
	Schaden	Schadensart	Größe	Min. ST	Nachladezeit	Reichweite	Fertigkeit

Rüstung

Trefferzone	Rüstungsart	RS
Kopf	_____	_____
Linker Arm	_____	_____
Rechter Arm	_____	_____
Torso	_____	_____
Linkes Bein	_____	_____
Rechtes Bein	_____	_____

Gesamtrüstungsschutz

RS aller Körperzonen aufaddiert / 6



Belasung

Gesamt RS / 3

Mindest-Stärke

Gesamtrüstungsschutz / 2

- Kopf (-6) _____
- Gesicht (-8) _____
- Schild _____
- Augen (-9/-14) _____
- Hals (-10) _____
- Arm R (-4) _____
- Torso (-2) _____
- Arm L (-4) _____
- Hand R (-8) _____
- LW Organe (-10) _____
- Hand L (-8) _____
- O Waffenhand _____
- Weichteile (-8) _____
- O Schildhand _____
- Bein R (-3) _____
- O Schwanz (-4) _____
- Bein L (-3) _____
- Fuß R (-8) _____
- Fuß L (-8) _____
- O Flügel (-4) _____

Schild

	RS	Schaden	Paradebonus	Belasung

Munition

Charakter im Detail

Heimatland/Ort /Geburtsdatum _____

Soziale/Familiäre Herkunft _____

Religion _____

Körperbau und Aussehen _____

Narben & Verletzungen _____

Persönlichkeit _____

Sozialer Status _____

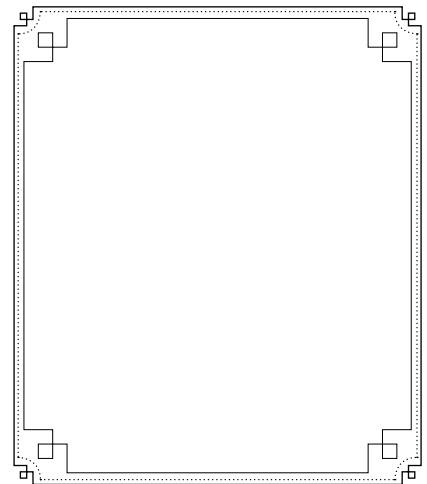
Ruf _____

Besondere Taten _____

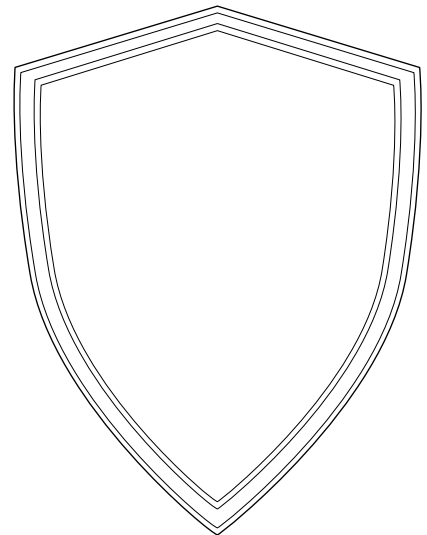
Freunde & Feinde _____

Beziehungen & Familie _____

Portrait



Wappen



Tiergefährte

Name _____

Rassengattung _____

Geschlecht ____ Alter _____ GK _____

Aussehen _____

Stärke (ST) _____ Inif

Geschick (GE) _____

Konstitution (KON) _____

Wahrnehmung (WA) _____ VW

Intelligenz (INT) _____

Willenskraft (WILL) _____ SR

Charisma (CHA) _____

GW

Bewegung

Kampf Marsch Sprint Schwimmend Fliegend

RS

Rüstung RS Belastung

Angriff Bonus Schaden

Fertigkeiten

Lebenspunkte

		0
		-2
		-4
		-6
		~
		-

Bes. Fähigkeiten / Nachteile; Vorzüge / Schwächen

Tiergefährte

Name _____

Rassengattung _____

Geschlecht ____ Alter _____ GK _____

Aussehen _____

Stärke (ST) _____ Inif

Geschick (GE) _____

Konstitution (KON) _____

Wahrnehmung (WA) _____ VW

Intelligenz (INT) _____

Willenskraft (WILL) _____ SR

Charisma (CHA) _____

GW

Bewegung

Kampf Marsch Sprint Schwimmend Fliegend

RS

Rüstung RS Belastung

Angriff Bonus Schaden

Fertigkeiten

Lebenspunkte

		0
		-2
		-4
		-6
		~
		-

Bes. Fähigkeiten / Nachteile; Vorzüge / Schwächen

Magie

Zauber _____

Zeitaufwand _____ Reichweite _____ Dauer _____

Effekt/Referenz _____

Nekromantie Illusion Hexerei

Erde Feuer Luft Wasser Göttlich

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Eigenschaft _____

MW _____ WW _____

Kosten KP _____ EP _____

Zauber _____

Zeitaufwand _____ Reichweite _____ Dauer _____

Effekt/Referenz _____

Nekromantie Illusion Hexerei

Erde Feuer Luft Wasser Göttlich

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Eigenschaft _____

MW _____ WW _____

Kosten KP _____ EP _____

Zauber _____

Zeitaufwand _____ Reichweite _____ Dauer _____

Effekt/Referenz _____

Nekromantie Illusion Hexerei

Erde Feuer Luft Wasser Göttlich

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Eigenschaft _____

MW _____ WW _____

Kosten KP _____ EP _____

Zauber _____

Zeitaufwand _____ Reichweite _____ Dauer _____

Effekt/Referenz _____

Nekromantie Illusion Hexerei

Erde Feuer Luft Wasser Göttlich

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Eigenschaft _____

MW _____ WW _____

Kosten KP _____ EP _____

Zauber _____

Zeitaufwand _____ Reichweite _____ Dauer _____

Effekt/Referenz _____

Nekromantie Illusion Hexerei

Erde Feuer Luft Wasser Göttlich

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Eigenschaft _____

MW _____ WW _____

Kosten KP _____ EP _____

Zauber _____

Zeitaufwand _____ Reichweite _____ Dauer _____

Effekt/Referenz _____

Nekromantie Illusion Hexerei

Erde Feuer Luft Wasser Göttlich

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Eigenschaft _____

MW _____ WW _____

Kosten KP _____ EP _____

Zauber _____

Zeitaufwand _____ Reichweite _____ Dauer _____

Effekt/Referenz _____

Nekromantie Illusion Hexerei

Erde Feuer Luft Wasser Göttlich

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Eigenschaft _____

MW _____ WW _____

Kosten KP _____ EP _____