

Name: _____

Seite 1

Name	_____	Stufe	_____
Spieler:in	_____	Konzept	_____
Volk	_____	Stile	_____

Stärke · STR	Geschick · GES	Vitalität · VIT	Intelligenz · INT	Spiritualität · SPR
--------------	----------------	-----------------	-------------------	---------------------

Lebenspunkte	Verteidigung	Bewegung	Aktivitätswert
_____	_____	_____	_____

Aktion ☐ · Impuls ☐ | Sozialwürfe: ____ / ____

Sozial + alle sozialen Unterfertigkeiten, mindestens 1 Wurf pro Tag. Tagesverbrauch nach Rast zurücksetzen.

Heimlichkeit · ____ Schleichen _____ Verstecken _____ Tarnung _____ Diebstahl _____	Sozial · ____ Überzeugen _____ Einschüchtern _____ Lügen _____ Kulturen _____
--	--

Wissen · ____ Geschichte _____ Magie _____ Religion _____ Geographie _____	Wahrnehmung · ____ Sehen _____ Hören _____ Spurenlesen _____ Fallen entdecken _____
---	--

Körperlich · ____ Klettern _____ Springen _____ Schwimmen _____ Akrobatik _____	Natur · ____ Tiere _____ Pflanzen _____ Orientierung _____ Medizin _____
--	---

Handwerk · ____ Feinmechanik _____ Fallen entschärfen _____ Schmieden _____ Fallen stellen _____ Tüfteln _____	Allgemeine Proben 1W10 + passendes Attribut + spezifischster Fertigkeitswert. Haupt- und Unterfertigkeit nicht addieren. Bei fehlender oder negativer Fertigkeit zusätzlich -2. Vorteil: 2W10, höheren behalten. Nachteil: 2W10, niedrigeren behalten. Ab Schwierigkeit: Erfolg. Bis 2 darunter: Erfolg mit Einschränkung. Ab doppelter Schwierigkeit: sicherer Erfolg.
--	--

Name: _____

Seite 2

Waffen

Waffe	Angriff	Grundschaden inkl. Attribut	Reichweite
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Treffer: Angriff ≥ Ziel-Verteidigung. Natürliche 19–20: kritisch.

Schaden = Grundschaden inkl. Attribut + [(Angriff – Verteidigung) / 2]. Kritisch: Grundschaden inkl. Attribut verdoppeln, dann Differenzbonus addieren.

Resistenzen und besondere Wirkungen berücksichtigen.

Rüstung & Ressourcen

Rüstung	_____
Schild	_____
Goldmünzen	_____
Zusatz-LP / Max-LP-Verlust	_____
Bewegungsbonus / VT-Bonus	_____
LP = ____ + VIT × ____ + Stufe × ____ + Bonus – Verlust.	

Zustände & Rast

☐ Blutend · ☐ Brennend · ☐ Vergiftet · ☐ Erschöpft · ☐ Durchnässt ·
☐ Unterkühlt · ☐ Verängstigt · ☐ Festgehalten · ☐ Sterbend · ☐ Stabilisiert

Rast: 1W10 + VIT LP bei ausreichender Versorgung.

Tagesressourcen und besondere Rastwirkungen selbst verwalten.

Ausrüstung & Vorräte

Anzahl	Gegenstand	Notiz
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Seite 3
