

Spieler:

Name:

Klasse:

Stufe:

Gesinnung:

Erfahrungspunkte:

Grundangriffsbonus:

Initiative:

Stärke

Angriffsbonus/
Schadensbonus

Geschicklichkeit

Fernkampfbonus/
Rüstungsklasse/Initiative

Konstitution

Trefferpunkte pro Stufe

Intelligenz

Sprachen

Weisheit

Rettungswurf gegen
Beeinflussung

Charisma

max. Anzahl
der Gefolgsleute

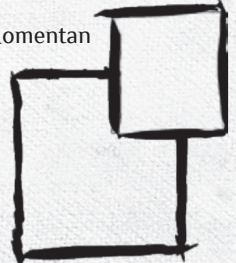
Momentan



Rüstungsklasse



Schicksalspunkte



Trefferpunkte

Fertigkeiten:

Klassenfähigkeiten:

Rettungswürfe



Gift



Odem



Verwandlung



Zauber



Magischer Gegenstand

Ausrüstung:

Waffen

Angriffsbonus

Schaden

Hintergrund & Notizen:

Talente

Magie

Zaubertricks:

Zaubersprüche:

Rituale:

Gefolgsleute und Verbündete

Notizen und Hintergrund

Ausrüstung

Kampfhaltungen

Normale Kampfhaltung: keine Änderungen

Aggressive Kampfhaltung: Angriff +2, RK -4

Defensive Kampfhaltung: RK +2, Angriff -4

Beschützende Haltung: RK +2, aber kein Angriff. Kann Treffer für Geschützten einstecken

Kommandohaltung: RK -6, aber kein Angriff. Gelungene Charisma-Probe und alle Verbündete erhalten Angriff +2