



SC-NAME: _____

KLASSE: _____ VOLK: _____ GESCHLECHT: _____

GESINNUNG: _____ GOTTHEIT: _____ ALTER: _____

HAUPTATTRIBUT: _____ EP-BONUS: _____

STUFE: _____ ERFAHRUNGSPUNKTE (EP): _____

SPIELER:IN: _____

ATTRIBUTE

STÄRKE

ST

GESCHICKLICHKEIT

GE

KONSTITUTION

KO

INTELLIGENZ

IN

WEISHEIT

WE

CHARISMA

CH

ATTRIBUTSBONI

Nahkampfangriff (ST) _____

Schadenswurf (ST) _____

Traglast (ST) _____

Türen aufbrechen (ST) _____

Fernkampfangriff (GE) _____

Rüstungsklasse (GE) _____

Trefferpunkte (KO) _____

Überleben bei Tote erwecken (KO) _____

Zusatzsprachen (IN) _____

Höchstzahl Spezialisten (CH) _____

TREFFERPUNKTE:

TP

RETTUNGSWURF:

RW

RÜSTUNGSKLASSE:

RK

GOLD & SCHÄTZE:

KM

SM

GM

Schätze

GM, JUWELEN ...

DIEBISCHE FÄHIGKEITEN

Filigranes: _____

Im Schatten verstecken: _____

Lauschen: _____

Schleichen: _____

Schlösser öffnen: _____

Wände erklettern: _____

WAFFEN

Waffe:

Schaden:

Angriffs-
bonus:Reich-
weite:

NOTIZEN