

Name der Figur		SpielerIn	
Typ/Spezialisierung		Grad	
Heimat		Geburts-tag / Alter	
Glaube		Gestalt	
Stand		Gewicht / Größe	
Berufe		Händigkeit	
Merkmale			

Stärke (St)		Geschicklichkeit (Ge)		Gewandtheit (Gw)	
Konstitution (Ko)		Intelligenz (In)		Zaubertalent (Zt)	
Aussehen (Au)		pers. Ausstrahlung (pA)		Bewegungsweite (B)	
Selbstbeherrschung (Sb)		Willenskraft (Wk)		AP-Maximum (APmax)	
Göttliche Gnade (GG)		Schicksalsgunst (SG)		LP-Maximum (LPmax)	

Boni		Resistenzen		Rüstung	
Ausdauerbonus (AusB)		Geistesmagie (psyR)		Rüstungsklasse (– LP) (RK)	
Schadensbonus (SchB)		Körpermagie (phsR)		Bewegungsweite i.R. (B iR)	
Angriffsbonus (AnB)		Umgebungs- magie (phkR)		Gewandtheit i.R. (Gw iR)	
Abwehrbonus (AbB)				Angriffsbonus i.R. (AnB iR)	
Zauberbonus (ZauB)		Gifttoleranz (GiT)		Abwehrbonus i.R. (AbB iR)	

Sprachen	sprechen/schreiben	Abwehr (+AbB)		Meucheln		Tauchen		Waffenfertigkeit	EW	Schaden	Nah
		Akrobatik		Naturkunde		Tierkunde		Raufen			
		Balancieren		Pflanzenkunde		Trinken					
		Beredsamkeit		Reiten		Überleben					
		Beschatten		Rudern		(Heimat)					
		Erste Hilfe		Sagenkunde		Verbergen					
		Erzählen		Schleichen		Verführen					
		Fallen entdecken		Schlitten fahren		Verhören					
		Fallen stellen		Schlösser öffnen		Verkleiden					
		Fallenmechanik		Schwimmen		Wagen lenken					
		Fangen		Seilkunst		Wahrnehmung					
Sinne		Geh.mech. öffn.		Singen		Werfen					
Sehen (+8)		Geländelauf		Springen		Zauberkunde					
Hören (+8)		Kampftaktik		Spuren lesen		Zaubern (+ZauB)					
Riechen (+8)		Klettern		Stehlen							
Schmecken (+8)		Landeskunde		Suchen							
Tasten (+8)		(Heimat)		Tanzen							
6. Sinn (+2)		Menschenkennt.		Tarnen							