

Charaktername: _____ Größe: _____ Gesinnung: _____

Spielername: _____ Gewicht: _____ Status: _____

Rasse: _____ Alter: geistig: _____ physisch: _____ Traglast: _____

Klasse: _____ Stufe: _____

	Attribute:					Bewegungsfaktor:				Rettungswürfe:		
ST:	○	Trefferchance	Schad. mod.	Zul. Tragl.	Stemm. verm.	Tür. öffn.	St.verb/ G.anheb.	Grundwert (->)	<input type="text"/>	Lähmung/Gift/Todesmagie	○	_____
GE:	○	Reaktionsmodifikation		Fernwaffenmodifikation		Ausweichmodifikation		Leicht (->)	_____	Zauberstäbe/-stecken/-ruten	○	_____
KO:	○	TP	Körperl. Schock	Wiedererw. chance	RW gg. Gift	Rege-neration		Mäßig (->)	_____	Versteinerung/Verwandlung	○	_____
IN:	○	Anzahl Sprach.	Max. Zaub. bergrad	Zauber verstehen	Maximale Zauber	Immunität gg. Illusionen		Äußerst (->)	_____	Odemwaffen	○	_____
WE:	○	Modifiaktion gegen Magie		Zusätzliche Zauber		Chance für Fehlgang		Dauerlauf (x 2)	_____	Zauber	○	_____
CH:	○	Höchstzahl der Gefolgsleute		Grundloyalität		Reaktionsmodifikation		Rennen (x 3)	_____			_____
								Rennen (x 4)	_____			_____
								Rennen (x 5)	_____			_____

Trefferpunkte:	Schaden:	Munition:
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

MKS: _____



Waffen: (ETWO: _____)	#A	TW	S. Mod.	ETWO	S (K/M)	S (G)	K	M	G	Größe	Art	IF	Gewicht	Rüstungsklasse:	Gesamt-RK:	Rücken:	Seite:	Überrascht:
															<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Gewicht der gesamten Rüstung: _____
Zustand der Rüstung: _____

Waffenfertigkeiten: ()

Spz.

Pkte.

Normale Fertigkeiten: ()

Attr.

Wert

Pkte.

Sprachen:

Besondere Fähigkeiten:

Zum Charakter:

Initiative-Modifikationen:

Situation	Modifikation
Abwartend	+1
Auf Stummanriff vorbereitet	-2
Behindert (verheddert, kletternd o.ä.)	+3
Beschleunigt (Hast)	-2
Fremde Umgebung	+6
Gezielter Angriff	+1
Höherer Grund	-1
Stummanriff	+2
Verlangsam	+2
Watend in tiefem Wasser/Schnee	+4
Watend oder auf rutschigem Grund	+2
Optionale Veränderungen:	
Demoralisiert	+5
Größe bei Waffenlosen	
Klein oder Mittel	+3
Groß	+6
Magischer Gegenstand	
Ring	+3
Rute/Stecken	+1
Schriftrolle	Zeitaufwand
Stock/Stab	+2
Trank	+4
Zauberstab	+3
Verschiedenes	+3
Odemwaffe	+1
Waffenfaktor	Init.-faktor
Zauberspruch	Zeitaufwand

TW-Modifikationen:

Situation	Modifikation
Angreifer	
am Boden/schwank	-2
höher/beritten	+1
klettert/unsicher	-4
stürmt (+450% BF)	+2
waffenspezialisiert	+1
watet/verwickelt	-1
Angriff einer ungeschützten Flanke	+1
Angriff von Hinten/Oben	+2
Dunkelheit, Blindheit, unsichtbares Ziel	-4
Gezielter Angriff	-4/-8
Mondlicht, leichter Nebel, Tarnung	-1
Stemenlicht, (dichter) Nebel, Licht in den Augen	-3
Unter Wasser	-4
Verteidiger	
außer Gleichgewicht	+2
benommen/am Boden	+4
höher/beritten	-1
pariert	-1/2 Stufe
schläft/wird festgehalten	RW: Tod
überrascht	+1
weicht aus	-1/4 Stufe

Waffenwirkung und Rüstungstyp:

Rüstungstyp	Klinge	Spitze	Wucht
Bänderpanzer	-2	0	-1
Bronzpanzer	-2	0	+2
Feldhamisch	-3	-1	0
Kettenhemd	-2	0	+2
Lamellenpanzer	-1	-1	0
Lederpanzer/-rüstung	0	+2	0
Lederwams, beschlagen	-2	-1	0
Plattenpanzer	-3	0	0
Prunkhamisch	-4	-3	0
Ringpanzer	-1	-1	0
Schiennenpanzer	0	-1	-2
Schuppenpanzer	0	-1	0
Wattierter Waffenrock	0	+2	0

Kampfmanöver:

Angriff Verzögern (KHB 72)	Rückzug/Flucht (SHB 102)
Einklemmen	Schildansturm (KHB 80)
Entwafnen (KHB 73f)	Schildhieb (KHB 80)
Ergreifen (KHB 74f)	Stummanriff (SHB 102)
Gezielte Angriffe (KHB 76ff)	Taktiken (KHB 100ff)
Festnageln	Schildwall
Geiseln nehmen	Rotation
Initialen ritzen	Speerträger
Knöpfe abschneiden	Umreißen (SHB 103)
K.O.-Schlagen (KHB 78)	Umstoßen (KHB 80)
Parieren (KHB 79f)	Überraschungs-/Showmanöver(KHB81)

Münzwerte:

Münzart	Kupfer	Gold	Silber	Bronze/Eisen	Stahl	Platin
Kupfer (KM)	1	2/5	1/5	1/50	1/100	1/500
Gold (GM)	5/2	1	1/2	1/20	1/40	1/200
Silber (SM)	5	2	1	1/10	1/20	1/100
Bronze/Eisen (BM/EM)	50	20	10	1	1/2	1/10
Stahl (STM)	100	40	20	2	1	1/5
Platin (PM)	500	200	100	10	5	1

Wertgegenstände:	Wert	Ort	Gew.	Anz.	Wert	Ort	Gew.

Initiative-Modifikationen:

Situation	Modifikation
Abwartend	+1
Auf Stummangriff vorbereitet	-2
Behindert (verheddert, kletternd o.ä.)	+3
Beschleunigt (Hast)	-2
Fremde Umgebung	+6
Gezielter Angriff	+1
Höherer Grund	-1
Stummangriff	+2
Verlangsamt	+2
Wattend in tiefem Wasser/Schnee	+4
Wattend oder auf rutschigem Grund	+2
Optionale Veränderungen:	
Demoralisiert	+5
Größe bei Waffenlosen	
Klein oder Mittel	+3
Groß	+6
Magischer Gegenstand	
Ring	+3
Rute/Stecken	+1
Schriftrolle	Zeitaufwand
Stock/Stab	+2
Trank	+4
Zauberstab	+3
Verschiedenes	+3
Odemwaffe	+1
Waffenfaktor	Init.-faktor
Zauberspruch	Zeitaufwand

TW-Modifikationen:

Situation	Modifikation
Angreifer	
am Boden/schwankt	-2
höher/beritten	+1
klettert/unsicher	-4
stürmt (+450% BF)	+2
waffenspezialisiert	+1
wartet/verwickelt	-1
Angriff einer ungeschützten Flanke	+1
Angriff von Hinten/Oben	+2
Dunkelheit, Blindheit, unsichtbares Ziel	-4
Gezielter Angriff	-4/-8
Mondlicht, leichter Nebel, Tarnung	-1
Stemenlicht, (dichter) Nebel, Licht in den Augen	-3
Unter Wasser	-4
Verteidiger	
außer Gleichgewicht	+2
benommen/am Boden	+4
höher/beritten	-1
pariert	-1/2 Stufe
schläft/wird festgehalten	RW: Tod
überrascht	+1
weicht aus	-1/4 Stufe

Waffenwirkung und Rüstungstyp:

Rüstungstyp	Klinge	Spitze	Wucht
Bänderpanzer	-2	0	-1
Bronzeapanzer	-2	0	+2
Feldhamisch	-3	-1	0
Kettenhemd	-2	0	+2
Lamellenpanzer	-1	-1	0
Lederpanzer/-rüstung	0	+2	0
Lederwams, beschlagen	-2	-1	0
Plattenpanzer	-3	0	0
Prunkhamisch	-4	-3	0
Ringpanzer	-1	-1	0
Schienenpanzer	0	-1	-2
Schuppenpanzer	0	-1	0
Wattierter Waffenrock	0	+2	0

Kampfmanöver:

Angriff Verzögern (KHB 72)	Rückzug/Flucht (SHB 102)
Einklemmen	Schildanstum (KHB 80)
Entwaffnen (KHB 73f)	Schildhieb (KHB 80)
Ergreifen (KHB 74f)	Stummangriff (SHB 102)
Gezielte Angriffe (KHB 76ff)	Taktiken (KHB 100ff)
Festnageln	Schildwall
Geiseln nehmen	Rotation
Initialen ritzen	Speerträger
Knöpfe abschneiden	Umreißen (SHB 103)
K.O.-Schlagen (KHB 78)	Umstoßen (KHB 80)
Parieten (KHB 79f)	Überraschungs-/Showmanöver(KHB 81)

Münzwerte:

Münzart	Kupfer	Silber	Elektrum	Gold	Platin
Kupfer (KM)	1	1/10	1/50	1/100	1/500
Silber (SM)	10	1	1/5	1/10	1/50
Elektrum (EM)	50	5	1	1/2	1/10
Gold (GM)	100	10	2	1	1/5
Platin (PM)	500	50	10	5	1

Wertgegenstände:	Wert			Anz.	Wert		
	Wert	Ort	Gew.		Wert	Ort	Gew.

