

Spieler

Charaktername

Stufe

Klasse

Legendäre Klasse

Epische Bestimmung

Gesamt-EP

Rasse

Größenklasse

Alter

Geschlecht

Größe

Gewicht

Gesinnung

Gottheit

Abenteurergruppe oder sonstige Zugehörigkeit

INITIATIVE

| WERT | GE | 1/2 STUFE | SONST. |
|------------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Initiative | | | |
| SONSTIGE MODIFIKATOREN | | | |

VERTEIDIGUNGSWERTE

| WERT | 10 + RÜSTUNG + | | | | | | |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| VERTEIDIGUNG | 1/2 ST | ATTR | KLASSE | TAL | VB | SONST | SONST |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| RK | | | | | | | |
| SONSTIGE BONI | | | | | | | |

BEWEGUNG

| WERT | GRUNDWERT | RÜSTUNG | GEGENSTAND | SONST. |
|-------------------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Bewegungsrate | | | | |
| BESONDERE FORTBEWEGUNGSARTEN: | | | | |

ATTRIBUTE

| WERT | ATTRIBUT | ATTR. MOD. | MOD + 1/2 ST |
|----------------------|-------------------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | ST Stärke | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | KO Konstitution | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | GE Geschicklichkeit | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | IN Intelligenz | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | WE Weisheit | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | CH Charisma | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

| WERT | 10 + | | | | | | |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| VERTEIDIGUNG | 1/2 ST | ATTR | KLASSE | TAL | VB | SONST | SONST |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| ZÄH | | | | | | | |
| SONSTIGE BONI | | | | | | | |

| WERT | 10 + | | | | | | |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| VERTEIDIGUNG | 1/2 ST | ATTR | KLASSE | TAL | VB | SONST | SONST |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| REF | | | | | | | |
| SONSTIGE BONI | | | | | | | |

| WERT | 10 + | | | | | | |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| VERTEIDIGUNG | 1/2 ST | ATTR | KLASSE | TAL | VB | SONST | SONST |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| WIL | | | | | | | |
| SONSTIGE BONI | | | | | | | |

SINNE

| WERT | FERTIGKEITEN | GRUNDWERT | FERT. MOD. |
|----------------------|----------------------|-----------|----------------------|
| <input type="text"/> | automat. Einschätzen | 10 + | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | automat. Wahrnehmung | 10 + | <input type="text"/> |

SPEZIELLE SINNE:

ANGRIFFSBERECHNUNG

| ATTRIBUT: | | | | | | | |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| ANGRIFFSBONUS | 1/2 ST | ATTR | KLASSE | FERT | TAL | VB | SONST |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| ATTRIBUT: | | | | | | | |

| ANGRIFFSBONUS | 1/2 ST | ATTR | KLASSE | FERT | TAL | VB | SONST |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

SCHADENSBERECHNUNG

| ATTRIBUT: | | | | | | | |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| SCHADEN | ATTR | TAL | VB | SONST | SONST | | |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| ATTRIBUT: | | | | | | | |

| SCHADEN | ATTR | TAL | VB | SONST | SONST | | |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

STANDARDANGRIFFE

| ANGRIFF | VERTEIDIGUNG | WAFFE ODER KRAFT | SCHADEN |
|----------------------|--------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | gg | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | gg | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | gg | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | gg | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

TREFFERPUNKTE

| MAX TP | HEILSCHÜBE | | |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| ANGESCHLAGEN | HEILWERT | HEILSCHÜBE/TAG | |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | 1/2 TP | 1/4 TP | |

MOMENTANE TREFFERPUNKTE

MOMENTANE HEILSCHÜBE

 KRÄFTE SAMMELN 1/BEGEGNUNG GENUTZT

VORÜBERGEHENDE TREFFERPUNKTE

 GESCHEITERTE TODESRETTUNGSWÜRFE

RETTUNGSWURFMODIFIKATOREN

RESISTENZEN

VORÜBERGEHENDE ZUSTÄNDE UND EFFEKTE

AKTIONSPUNKTE

| Aktionspunkte | MEILENSTEINE | AKTIONSPUNKTE |
|----------------------|--------------|---------------|
| <input type="text"/> | 0 | 1 |
| | 1 | 2 |
| | 2 | 3 |

ZUSÄTZLICHE EFFEKTE BEI EINSATZ VON AKTIONSPUNKTEN

RASSENMERKMALE

ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

KLASSEN-/BESTIMMUNGSMERKMALE

FERTIGKEITEN

| WERT | FERTIGKEITSNAME | ATTR. MOD. | ERLERNT | RÜSTUNGS- | SONST. |
|--------------------------|-----------------|------------|--------------------------|--------------------------|--------|
| | | +1/2 ST | (+5) | MALUS | |
| <input type="checkbox"/> | Akrobatik | GE | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> | Athletik | ST | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> | Ausdauer | KO | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> | Bluffen | CH | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | n.a. |
| <input type="checkbox"/> | Diebeskunst | GE | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> | Diplomatie | CH | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | n.a. |
| <input type="checkbox"/> | Einschätzen | WE | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | n.a. |
| <input type="checkbox"/> | Einschüchtern | CH | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | n.a. |
| <input type="checkbox"/> | Gassenwissen | CH | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | n.a. |
| <input type="checkbox"/> | Geschichte | IN | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | n.a. |
| <input type="checkbox"/> | Gewölbekunde | WE | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | n.a. |
| <input type="checkbox"/> | Heilkunde | WE | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | n.a. |
| <input type="checkbox"/> | Heimlichkeit | GE | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> | Magiewissen | IN | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | n.a. |
| <input type="checkbox"/> | Naturkunde | WE | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | n.a. |
| <input type="checkbox"/> | Religion | IN | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | n.a. |
| <input type="checkbox"/> | Wahrnehmung | WE | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | n.a. |

TALENTE

BEKANNTE SPRACHEN



INDEX

| | | | | | | | |
|-------------------------------------|---------------|------------------------------------|--------------|------------------------------------|---------------|-------------------------------------|---------------|
| 10 nehmen (Fertigkeitswurf) | 195 | Fellrüstung | 233, 234 | Legendäre Klassenkombination | 229 | Sichtlinie | 299 |
| Abrunden (Grundregel) | 11 | Fernbereichsangriff | 297 | Legendäre Talente | 220 | Sprache und Schrift | 27 |
| Akrobatik, Fertigkeit | 197 | Fernbereichskraft | 61 | Legendärer Spielgrad | 32 | Springen (Fertigkeitswurf) | 198 |
| Aktion vorbereiten | 315 | Ferne Reich, Das | 205 | Leichte Rüstung | 232 | Standardaktion | 316 |
| Aktionspunkte | 315 | Fernkampfangriff | 296 | Leichte Wurfwaffe | | Standardangriff | 320 |
| Anführer (Charakterrolle) | 16 | Fernkampfkraft | 61 | (Waffeneigenschaft) | 237 | Standardverteilung (Attributswerte) | 18 |
| Angeschlagen | 322 | Fernkampfwaffen | 235, 239 | Leichter Schild | 234 | Starke kritische Treffer | |
| Angrenzende Felder | 298 | Fertigkeitsbeschreibung | 197ff. | Licht und Sichtverhältnisse | 285 | (Waffeneigenschaft) | 237 |
| Angriffsboni | 300 | Fertigkeitsbonus | 239 | Lichtquellen | 286 | Sterbende heilen | 325 |
| Angriffskräfte | 15 | Fertigkeitsherausforderungen | 195, 281 | Magie entdecken (Fertigkeitswurf) | 205 | Stoffrüstung | 232, 234 |
| Angriffsergebnisse | 302 | Fertigkeitswurf | 29, 196 | Magiewissen, Fertigkeit | 205, 330 | Sturmangriff | 320 |
| Angriffswurf | 29, 299 | Fingerfertigkeit (Fertigkeitswurf) | 200 | Magische Gegenstände | | Stürmer (Charakterrolle) | 16 |
| Ansturm | 317 | Finsterschatten | 205 | identifizieren | 243 | Tägliche Kräfte | 19, 59 |
| Arkane Kraftquelle | 58 | Flankieren | 313 | Gegenstände verzaubern | 334 | Taktiker (Charakterrolle) | 17 |
| Astraldiamanten | 232 | Flimmern | 315 | Manierismen (eines Charakters) | 26 | Tarnung | 308 |
| Athletik, Fertigkeit | 198 | Fortwährender Schaden | 304 | Marschordnung | 285 | Taschendiebstahl | |
| Attributmodifikatoren | 18 | Frei verfügbare Kräfte | 19, 58 | Mauer (Wirkungsbereich) | 298 | (Fertigkeitswurf) | 201 |
| Attributswerte anpassen | 18 | Freie Aktion | 316 | Maximale Trefferpunkte | 322 | Teleportation | 314 |
| Attributswerte auswürfeln | 19 | Gassenwissen, Fertigkeit | 203 | Meilensteine | 282 | Todesrettungswurf | 325 |
| Attributswerte, ermitteln | 18 | Gehen | 318 | Meisterlich gefertigte Rüstungen | 232 | Todesstoß | 321 |
| Attributswurf | 29 | Gelände | 284, 311 | Militärische Waffen | 235, 238, 239 | Tote erwecken | 346 |
| Aufrechterhalten (einer Kraft) | 64, 309 | Geld und Währung | 232 | Mit Tieren umgehen | | Tragen, Heben und Ziehen | 242 |
| Aufstehen | 317 | Gelegenheitsaktion | 316 | (Fertigkeitswurf) | 206 | Tränke brauen | 347 |
| Augenblickliche Aktion | 316 | Gelegenheitsangriff | 319 | Monster identifizieren | 196, 204, 206 | Trefferpunkte | 322 |
| Aus Fesseln befreien | | Geschichte, Fertigkeit | 203 | Nachteilige Effekte aufheben | 338 | Überlegene Waffen | 235, 238, 239 |
| (Fertigkeitswurf) | 197 | Gesinnung | 20 | Nächste Kreatur | | Überraschungsrunde | 291 |
| Aus Griff befreien | | Gewölbekunde, Fertigkeit | 203 | oder nächstes Feld | 298 | Unsichtbarkeit | 309 |
| (Fertigkeitswurf) | 197, 198 | Gigantisch, Größenklasse | 310 | Nahbereichsangriff | 296 | Unterstützen | 321 |
| Ausbreitung (Wirkungsbereich) | 297 | Gottheiten | 22 | Nahbereichskraft | 61 | Unterstützungskräfte | 14 |
| Ausdauer, Fertigkeit | 199 | Gottheiten, Kleriker und | 96 | Nahkampfangriff | 295 | Untot | 206 |
| Auslöser | 292 | Gottheiten, Paladine und | 145 | Nahkampfkraft | 61 | Utensilien | 68 |
| Ausrüstung verkaufen | 240 | Göttliche Kraftquelle | 58 | Nahkampfwaffen | 235, 238 | Verbrauchbare Kräfte von | |
| Aussehen (eines Charakters) | 26 | Göttliche Talente | 210 | Naturkunde, Fertigkeit | 206 | Gegenstände | 247 |
| Automatischer Treffer oder | | Groß, Größenklasse | 310 | Nebenhandwaffe | | Felder mit Sichtbehinderung | 308 |
| Fehlschlag | 302 | Größe, von Waffen | 240 | (Waffeneigenschaft) | 239 | Verlagern | 321 |
| Balancieren (Fertigkeitswurf) | 197 | Grundregel | 11 | Nichtkampfbegegnungen | 281 | Versilberte Waffen | 240 |
| Begegnungskräfte | 19, 58 | Heilige Symbole | 257 | Persönlich, Reichweite | 298 | Verteidiger (Charakterrolle) | 17 |
| Beiläufige Aktion | 316 | Heilkunde, Fertigkeit | 204, 322 | Persönlichkeit (eines Charakters) | 25 | Verteidigungswerte | 300 |
| Belohnungen | 282 | Heilschübe | 323 | Plattenrüstung | 234 | Verzögern | 321 |
| Beschwörung | 64 | Heimlichkeit, Fertigkeit | 204 | Portale, benutzen | 342, 343 | Vielseitig (Waffeneigenschaft) | 239 |
| Besetzte Felder | 311 | Helles Licht | 285 | Preise (magischer Gegenstände) | 244 | Volle Deckung | 308 |
| Bewegung, Diagonal | 311 | Heroische Talente | 211 | Rassentalente | 211 | Volle Tarnung | 309 |
| Bewegung, Überland | 284 | Heroischer Spielgrad | 31 | Rast | 286 | Volle Verteidigung | 322 |
| Bewegungsaktion | 316 | Hindernisse (für die Bewegung) | 311 | Reflexverteidigung | 300 | Voraussetzung (einer Kraft) | 61 |
| Bewegungsrunde | 284, 310 | Hintergrund (eines Charakters) | 27 | Regeneration | 323 | Vorübergehende Trefferpunkte | 323 |
| Bewußtlos schlagen | 325 | Illusion, erkennen | 202 | Reichweite (einer Waffe) | 239 | Wache halten | 287 |
| Bluffen, Fertigkeit | 200 | Improvisierte Waffen | 235 | Reichweite (eines Angriffs) | 298 | Waffen | 235 |
| Boni und Mali | 301 | Initiativereihenfolge | 28, 291, 321 | Reichweite (Waffeneigenschaft) | 237 | Waffengruppen | 235 |
| Dämmersicht | 285 | Kämpfer und Nahkampfwaffen | 82 | Reittiere und Fahrzeuge | 284 | Wahrnehmung, Fertigkeit | 206 |
| Deckung | 307 | Kampfvorteil | 307 | Religion, Fertigkeit | 206 | Wasser und Nahrung suchen | |
| Diagonale Bewegung | 311 | Kategorien | 59 | Rennen | 320 | (Fertigkeitswurf) | 204, 206 |
| Diebeskunst, Fertigkeit | 200 | Kettenrüstung | 233, 234 | Resistenz | 303 | Willensverteidigung | 300 |
| Diplomatie, Fertigkeit | 201 | Klassenkombinationstalente | 228 | Rettungswürfe | 306 | Winzig, Größenklasse | 310 |
| Doppelbewegung | 312 | Klassenspezifische Talente | 228 | Riesig, Größenklasse | 310 | Wirkungsbereiche | 297 |
| Dunkelheit | 285 | Klassentalente | 210 | Ritualbücher und -schriftrollen | 328 | Wirkungsdauern | 305 |
| Dunkelsicht | 285 | Klein (Waffeneigenschaft) | 237 | Ritualkomponenten | 330 | Wissenswurf auf Magiewissen | |
| Durchquetschen | 317 | Klein, Größenklasse | 46, 310 | Runde | 290 | (Fertigkeitswurf) | 205 |
| Einfache Waffen | 235, 238, 239 | Klettern (Fertigkeitswurf) | 198 | Rüstungsarten | 232 | Würfe machen | 27 |
| Einhändige Waffen | 235 | Konkurrierende Würfe | 195 | Rüstungsklasse | 300 | Würfe, Ausführen von | 28 |
| Einschätzen, Fertigkeit | 202 | Kost & Logis | 242 | Schaden, Fortwährender | 304 | Zähigkeitsverteidigung | 300 |
| Einschüchtern, Fertigkeit | 203 | Körperlos | 304 | Schadensarten | 302 | Zauberbuch | 242, 328 |
| Empfindlichkeit | 303 | Kraftaustauschtalente | 229 | Schadenswürfe | 302 | Zaubersphären | 127, 259 |
| Entfernung zählen | 298 | Kraft nutzen | 319 | Schadenswürfel | 239, 302 | Zauberstäbe | 241, 260 |
| Entrinnen | 318 | Kräfte sammeln | 319 | Schätze | 282 | Zauberstecken | 128, 262 |
| Epische Talente | 226 | Kraftquellen, Andere | 58 | Schlafen und Erwachen | 287 | Zauberzepter | 264 |
| Epischer Spielgrad | 33 | Krankheit behandeln | | Schlösser öffnen (Fertigkeitswurf) | 201 | Zerbrechen oder Zerstören | 286 |
| Erfahrungspunkte | 282 | (Fertigkeitswurf) | 204 | Schuppenrüstung | 233, 234 | Ziehen, Drücken, Schieben | 314 |
| Ergreifen | 318 | Krankheit heilen | 336 | Schußlinie | 299 | Ziel | 298 |
| Erste Hilfe (Fertigkeitswurf) | 204 | Kreaturenfläche | 309 | Schwaches Licht | 285 | Zone | 64 |
| Erzwungene Bewegung | 314 | Kriechen | 320 | Schwere Rüstung | 232 | Zug | 290 |
| Essenzium | 245, 330 | Kriegerische Kraftquelle | 58 | Schwere Wurfwaffe | | Zusammenarbeit (beim | |
| Explosion (Wirkungsbereich) | 298 | Kritische Treffer | 305 | (Waffeneigenschaft) | 239 | Fertigkeitseinsatz) | 196 |
| Falle entschärfen (Fertigkeitswurf) | 200 | Kunststück (Fertigkeitswurf) | 197 | Schwerer Schild | 234 | Zustände | 303 |
| Fallen | 313 | Kurze Rast | 287 | Schwieriges Gelände | 312 | Zweihändige Waffen | 235 |
| Fallschaden reduzieren | | Ladezeit (Waffeneigenschaft) | 237 | Schwierigkeitsgrad | 194 | | |
| (Fertigkeitswurf) | 197 | Lederrüstung | 233, 234 | Schwimmen (Fertigkeitswurf) | 199 | | |
| Feenwildnis | 205 | | | Sekundärangriff | 63 | | |