

Spieler: _____

Charaktername: _____

Disziplin: _____

Kreis: _____ Augenfarbe: _____

Rasse: _____

Alter: _____ Haarfarbe: _____

Größe: _____ Gew.: _____ Geschl.: _____

Attribute			
	Wert	Stufe	Würfel
Stärke	()	_____	_____
Geschick	()	_____	_____
Zähigkeit	()	_____	_____
Wahrnehmung	()	_____	_____
Willenskraft	()	_____	_____
Charisma	()	_____	_____

Charakteristika	
Widerstandskraft	Rüstung
<i>Körperlich:</i> _____	<i>Physikalisch:</i> _____
<i>Magisch:</i> _____	<i>Mystisch:</i> _____
<i>Sozial:</i> _____	
Initiative	Laufleistung
<i>Ges.-Stufe:</i> _____	<i>Normal</i> <i>Kampf</i>
<i>Rüst.-mod.:</i> _____	
<i>Init.-würfel:</i> _____	<i>Stärke</i>
Karma	<i>Traglast</i> <i>Hublimit</i>
<i>Aktuell:</i> _____	
<i>Maximum:</i> _____	
<i>Kosten:</i> _____	
<i>Akt.-würfel:</i> _____	

Fertigkeiten					
	Attr.	-stufe	Rang	F-stufe	Würfel
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Talente	Rang	Attr.	Attr.-stufe	Talentstufe	Akt.-würfel	Disziplin	Karma	Überanstr.
_____	_____	_____	_____	_____	_____	ja/nein	ja/nein	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	ja/nein	ja/nein	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	ja/nein	ja/nein	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	ja/nein	ja/nein	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	ja/nein	ja/nein	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	ja/nein	ja/nein	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	ja/nein	ja/nein	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	ja/nein	ja/nein	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	ja/nein	ja/nein	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	ja/nein	ja/nein	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	ja/nein	ja/nein	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	ja/nein	ja/nein	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	ja/nein	ja/nein	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	ja/nein	ja/nein	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	ja/nein	ja/nein	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	ja/nein	ja/nein	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	ja/nein	ja/nein	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	ja/nein	ja/nein	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	ja/nein	ja/nein	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	ja/nein	ja/nein	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	ja/nein	ja/nein	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	ja/nein	ja/nein	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	ja/nein	ja/nein	_____

Würfeltabelle	
Stufe	Würfel
4	W6
5	W8
6	W10
7	W12
8	2W6
9	W8+W6
10	W10+W6
11	W10+W8
12	2W10
13	W12+W10
14	W20+W4
15	W20+W6
16	W20+W8
17	W20+W10
18	W20+W12
19	W20+2W6
20	W20+W8+W6
21	W20+W10+W6
22	W20+W10+W8
23	W20+2W10
24	W20+W12+W10
25	W20+W10+W8+W4
26	W20+W10+W8+W6
27	W20+W10+2W8
28	W20+2W10+W8
29	W20+W12+W10+W8
30	W20+W10+W8+2W6
31	W20+W10+2W8+W6
32	W20+2W10+W8+W6
33	W20+2W10+2W8
34	W20+3W10+2W8
35	W20+W12+2W10+W8
36	2W20+W10+W8+W4
37	2W20+W10+W8+W6
38	2W20+W10+2W8
39	2W20+2W10+W8
40	2W20+W12+W10+W8

Waffen	Stk.	St.-stufe	W-stufe	Sch.-stufe	Sch.-würfel	Reichw. (K/M/L)
_____	_____	_____	_____	_____	_____	/ / /
_____	_____	_____	_____	_____	_____	/ / /
_____	_____	_____	_____	_____	_____	/ / /
_____	_____	_____	_____	_____	_____	/ / /
_____	_____	_____	_____	_____	_____	/ / /
_____	_____	_____	_____	_____	_____	/ / /
_____	_____	_____	_____	_____	_____	/ / /
_____	_____	_____	_____	_____	_____	/ / /

Sonderfertigkeiten	Würfel
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Matrize	Rang	Zauber
1	_____	_____
2	_____	_____
3	_____	_____
4	_____	_____

Legendenpunkte	
Aktuell	_____
Gesamt	_____
Legendenst.	_____

Schaden	
Verw.-schwelle	_____
Bew.-schwelle	_____
Tod.-schwelle	_____
Aktuell	_____
Wunden	_____
Blutmagie	_____
Erholungsproben	_____
Erholungswürfel	_____

Charakteristika & Steigerung

Körperliche Widerstandskraft

Resultiert aus dem Wert der **Geschicklichkeit**

Magische Widerstandskraft

Resultiert aus dem Wert der **Wahrnehmung**

Bei Windlingen ist die Magische Widerstandskraft um 2 erhöht

Soziale Widerstandskraft

Resultiert aus dem Wert des **Charismas**

Laufleistung

Resultiert aus dem Wert der **Geschicklichkeit**+Modifikation(siehe Rechts oben ↑)

Trag- und Hebelast

Resultiert aus dem Wert der **Stärke**

Mystische Rüstung

Resultiert aus dem Wert der **Wahrnehmung**

Initiativwürfel

Entspricht dem **Geschicklichkeitswürfel**-Behinderung

Verwundungs-, Bewusstlosigkeits-, Todesschwelle

Resultieren aus dem Wert der **Zähigkeit**

Obsidianer haben eine erhöhte Verwundungsschwelle von +3

Anzahl der Erholungsproben/Tag

Resultieren aus dem Wert der **Zähigkeit**

Erholungswürfel

Entspricht dem **Zähigkeitswürfel**

Max. Zaubermenge eines Charakters

Entspricht der **Wahrnehmungsstufe**

Rasse	Laufmodifikator
Elf	Geschick+1
Mensch	Geschick
Obsidianer	Geschick-3
Ork	Geschick+2
Troll	Geschick
T'Skrang	Geschick
Windling	Geschick-8 (laufen) Geschick+2 (fliegen)
Zwerg	Geschick-2

Talent-rang	Kreis 1-4	Kreis 5-8	Kreis 9-12	Kreis 13-15
1	100	200	300	500
2	200	300	500	800
3	300	500	800	1300
4	500	800	1300	2100
5	800	1300	2100	3400
6	1300	2100	3400	5500
7	2100	3400	5500	8900
8	3400	5500	8900	14440
9	5500	8900	14440	23300
10	8900	14440	23300	37700
11	14440	23300	37700	61000
12	23300	37700	61000	98700
13	37700	61000	98700	159700
14	61000	98700	159700	258400
15	98700	159700	258400	418100

Attributsteigerung	Kosten
1	800
2	1300
3	2100
4	3400
5	5500

Fertigkeitsrang	Kosten
1	200
2	300
3	500
4	1300
5	2100
6	3400
7	8900
8	14400
9	23300
10	37700

Attributs- wert	Widerstands- wert	Laufleistung Normal/Kampf	Hebe-/Traglast (in Pfund)	Verwundungs- schwelle	Bewusstlosigkeitss- schwelle	Todes- schwelle	Erholungs- proben/Tag	Mystische Rüstung
1	2	25/13	10/20	3	10	19	0,5	0
2	3	28/14	15/30	4	11	20	0,5	0
3	3	30/15	20/40	4	13	22	1	0
4	4	32/16	25/50	5	14	23	1	0
5	4	35/18	30/65	5	15	24	1	0
6	4	38/19	35/75	6	17	26	1	0
7	5	40/20	40/85	6	18	27	1	0
8	5	43/22	50/100	7	19	28	2	0
9	6	48/24	60/115	7	21	30	2	0
10	6	50/25	70/135	8	22	31	2	0
11	7	54/27	80/160	8	24	32	2	1
12	7	57/29	90/185	9	26	34	2	1
13	7	60/30	105/210	9	27	35	2	1
14	8	65/33	125/250	10	28	36	3	2
15	8	70/35	145/290	10	29	38	3	2
16	9	75/38	165/310	11	31	39	3	2
17	9	80/40	200/400	11	32	40	3	3
18	10	85/42	230/460	12	34	42	3	3
19	10	90/45	270/540	12	35	43	3	3
20	10	100/50	315/630	13	36	44	4	4
21	11	110/55	360/735	13	39	46	4	4
22	11	120/60	430/860	13	40	47	4	4
23	12	130/65	500/1000	14	41	48	4	5
24	12	140/70	580/1160	14	43	50	4	5
25	13	150/75	675/1350	15	44	51	4	5
26	13	160/80	790/1580	15	45	52	5	6
27	13	170/85	920/1840	15	47	54	5	6
28	14	180/90	1075/2150	16	48	55	5	6
29	14	200/100	1200/2500	16	49	56	5	7
30	15	220/110	1450/2900	17	51	58	5	7

Neuer Kreis	Minimale Talentanzahl	Minimaler Rang	Ein Talent aus Kreis	Kreis des Lehrers	Kosten (Silberstücke)
2	5	2	1	2	200
3	6	3	2	3	300
4	7	4	3	4	500
5	8	5	4	5	800
6	9	6	5	6	1000
7	10	7	6	7	1500
8	11	8	7	8	2000
9	12	9	8	9	2500
10	13	10	9	10	3500
11	14	11	10	11	5000
12	15	11	11	12	7500
13	16	12	12	13	10000
14	17	12	13	14	15000
15	18	13	14	15	20000

Kniffe

Name: _____
Talent: _____
min. Rang: _____
min. Erfolgsgrad: _____
Überanstrengung: _____
Beschreibung: _____

Name: _____
Talent: _____
min. Rang: _____
min. Erfolgsgrad: _____
Überanstrengung: _____
Beschreibung: _____

Name: _____
Talent: _____
min. Rang: _____
min. Erfolgsgrad: _____
Überanstrengung: _____
Beschreibung: _____

Name: _____
Talent: _____
min. Rang: _____
min. Erfolgsgrad: _____
Überanstrengung: _____
Beschreibung: _____

Name: _____
Talent: _____
min. Rang: _____
min. Erfolgsgrad: _____
Überanstrengung: _____
Beschreibung: _____

Name: _____
Talent: _____
min. Rang: _____
min. Erfolgsgrad: _____
Überanstrengung: _____
Beschreibung: _____

Name: _____
Talent: _____
min. Rang: _____
min. Erfolgsgrad: _____
Überanstrengung: _____
Beschreibung: _____

Name: _____
Talent: _____
min. Rang: _____
min. Erfolgsgrad: _____
Überanstrengung: _____
Beschreibung: _____

Name: _____
Talent: _____
min. Rang: _____
min. Erfolgsgrad: _____
Überanstrengung: _____
Beschreibung: _____

Name: _____
Talent: _____
min. Rang: _____
min. Erfolgsgrad: _____
Überanstrengung: _____
Beschreibung: _____

Arbeitsblatt zum Zauberentwurf

Name des Zaubers: _____
Wirkung: _____
Ziel: _____

Komplexitätswert: _____

Komplexitätswert: _____

Komplexitätsmodifikator/Wirkung: _____

Komplexitätsmodifikator/Mechanismus: _____

Komplexitätsmodifikator: _____

Dauer: _____
Wirkungsbereich: _____
Mehrfache/Spezielle
Wirkung: _____
Grundkomplexität: _____

Komplexitätsmodifikator: _____

Komplexitätsmodifikator: _____

Kreis (wie Grundkomplexität): _____
Kreimodifikationen: _____
Modifizierter Kreis: _____
Modifizierte Grundkomplexität: _____

Grundfadenzahl: _____

Grundwebschwierigkeit: _____

**Grundschwierigkeit
der Neuabstimmung:** _____

Grund-Mindestwurf: _____
Wirkung: _____

Reichweite

Modifizierter Mindestwurf: _____

Stufenboni: _____

Anzahl der Erfolgsgrade: _____

Wirkungsdauer

Modifizierter Mindestwurf: _____

Stufenboni: _____

Anzahl der Erfolgsgrade: _____

Zauberschwierigkeit

Modifizierter Mindestwurf: _____

Stufenboni: _____

Anzahl der Erfolgsgrade: _____

Modifizierter Mindestwurf: _____
Stufenboni: _____
Anzahl der Erfolgsgrade: _____

Summe der Erfolgsgrade: _____

Spruchzauberei

Mindestwurf: _____

Stufenboni: _____

Anzahl der Erfolgsgrade: _____

Modifizierte Zahl der Fäden: _____

Beschreibung:

Zauberstruktur

Entgeltige Anzahl der Fäden: _____

Entgeltige Webschwierigkeit: _____

Entgeltige Schwierigkeit der
Neubestimmung: _____

Name des Zaubers: _____

Kreis, Disziplin: _____

Fäden: _____

Reichweite: _____

Wirkung: _____

Wirkungsdauer _____

Webschwierigkeit: _____

Wirkschwierigkeit: _____