

CHARAKTERNAME _____ SPIELER _____

KLASSE UND STUFE _____ VOLK _____ GESINNUNG _____ GOTTHEIT _____

GRÖßENKATEGORIE _____ ALTER _____ GESCHLECHT _____ GRÖSSE _____ GEWICHT _____ AUGENFARBE _____ HAARFARBE _____ HAUTFARBE _____



CHARAKTERBOGEN

ATTRIBUTE	ATTRIBUTS-WERT	ATTRIBUTS-MOD.	TEMP. WERT	TEMP. MOD.
ST STÄRKE				
GE GESCHICKLICHKEIT				
KO KONSTITUTION				
IN INTELLIGENZ				
WE WEISHEIT				
CH CHARISMA				

GESAMT WUNDEN/MOMENTANE TP _____

TP TREFFERPUNKTE _____

RK RÜSTUNGSKLASSE _____ = 10 + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____

GESAMT RÜSTUNGS-BONUS _____ SCHILD-BONUS _____ GE-MOD. _____ GR.-MOD. _____ NATÜRL. RÜSTUNG _____ ABLENKUNGS-BONUS _____ SONST. MOD. _____

SCHADENSREDUZIERUNG _____

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE _____

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE _____

INITIATIVE MODIFIKATOR _____ = _____ + _____

GESAMT GE-MOD. _____ SONST. MOD. _____

RETTUNGSWÜRFE **GESAMT** GRUND-BONUS _____ ATTRIBUTS-MOD. _____ MAGIE-MOD. _____ SONST. MOD. _____ TEMP. MOD. _____

REFLEX (GESCHICKLICHKEIT) _____ = _____ + _____ + _____ + _____ + _____

WILLEN (WEISHEIT) _____ = _____ + _____ + _____ + _____ + _____

ZÄHIGKEIT (KONSTITUTION) _____ = _____ + _____ + _____ + _____ + _____

SITUATIONSMOD. _____

GRUND-ANGRIFFSBONUS _____

ZAUBER-RESISTENZ _____

RINGKAMPF MODIFIKATOR _____ = _____ + _____ + _____ + _____ + _____

GESAMT GRUND-ANGRIFFSBONUS _____ ST.-MOD. _____ GR.-MOD. _____ SONST. MOD. _____

ANGRIFF		ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER
REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN		

MUNITION _____

ANGRIFF		ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER
REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN		

MUNITION _____

ANGRIFF		ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER
REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN		

MUNITION _____

ANGRIFF		ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER
REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN		

MUNITION _____

ANGRIFF		ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER
REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN		

MUNITION _____

Klassenfertigkeit	FERTIGKEITEN (KLASSEN/KLASSENÜBERGREIFEND)				
	FERTIGKEIT	BEZUGS-ATTRIBUT	FERT.-MOD.	ATTR.-MOD.	RÄNGE
<input type="checkbox"/> AUFTRETEN (_____)	CH				
<input type="checkbox"/> AUFTRETEN (_____)	CH				
<input type="checkbox"/> AUFTRETEN (_____)	CH				
<input type="checkbox"/> BALANCIEREN ■	GE*				
<input type="checkbox"/> BERUF (_____)	WE				
<input type="checkbox"/> BERUF (_____)	WE				
<input type="checkbox"/> BLUFFEN ■	CH				
<input type="checkbox"/> DIPLOMATIE ■	CH				
<input type="checkbox"/> EINSCHÜCHTERN ■	CH				
<input type="checkbox"/> ENTDECKEN ■	WE				
<input type="checkbox"/> ENTFESSELUNGSKUNST ■	GE*				
<input type="checkbox"/> FÄLSCHEN ■	IN				
<input type="checkbox"/> FINGERFERTIGKEIT	GE*				
<input type="checkbox"/> HANDWERK ■ (_____)	IN				
<input type="checkbox"/> HANDWERK ■ (_____)	IN				
<input type="checkbox"/> HANDWERK ■ (_____)	IN				
<input type="checkbox"/> HEILKUNDE ■	WE				
<input type="checkbox"/> INFORMATIONEN SAMMELN ■	CH				
<input type="checkbox"/> KLETTERN ■	ST*				
<input type="checkbox"/> KONZENTRATION ■	KO				
<input type="checkbox"/> LAUSCHEN ■	WE				
<input type="checkbox"/> LEISE BEWEGEN ■	GE*				
<input type="checkbox"/> MAGISCHEN GEGENSTAND BENUTZEN	CH				
<input type="checkbox"/> MECHANISMUS AUSSCHALTEN	IN				
<input type="checkbox"/> MIT TIEREN UMGEHEN	CH				
<input type="checkbox"/> MOTIV ERKENNEN ■	WE				
<input type="checkbox"/> REITEN ■	GE				
<input type="checkbox"/> SCHÄTZEN ■	IN				
<input type="checkbox"/> SCHLÖSSER ÖFFNEN	GE				
<input type="checkbox"/> SCHRIFTZEICHEN ENTSCHLÜSSELN	IN				
<input type="checkbox"/> SCHWIMMEN ■	ST*				
<input type="checkbox"/> SEIL BENUTZEN ■	GE				
<input type="checkbox"/> SPRINGEN ■	ST*				
<input type="checkbox"/> SUCHEN ■	IN				
<input type="checkbox"/> TURNEN	GE*				
<input type="checkbox"/> ÜBERLEBENSKUNST ■	WE				
<input type="checkbox"/> VERKLEIDEN ■	CH				
<input type="checkbox"/> VERSTECKEN ■	GE*				
<input type="checkbox"/> WISSEN (_____)	IN				
<input type="checkbox"/> WISSEN (_____)	IN				
<input type="checkbox"/> WISSEN (_____)	IN				
<input type="checkbox"/> WISSEN (_____)	IN				
<input type="checkbox"/> WISSEN (_____)	IN				
<input type="checkbox"/> ZAUBERKUNDE	IN				
<input type="checkbox"/> _____	_____				
<input type="checkbox"/> _____	_____				
<input type="checkbox"/> _____	_____				

■ Mit einem Block markierte Fertigkeiten können auch untrainiert benutzt werden.
 * Rüstungsmalus, sofern vorhanden, wird angerechnet (das Doppelte bei Schwimmen).
 Markiere diesen Kasten mit einem X, wenn die Fertigkeit für diesen Charakter eine Klassenfertigkeit ist.

