

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. _____

NICHTTÖDLICHER SCHADEN _____

BEWEGUNGSRATE _____

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. _____ SITUATIONSMOD. _____

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

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

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

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 _____

FERTIGKEITEN (KLASSEN/KLASSENÜBERGREIFEND) / _____

FERTIGKEIT	BEZUGS-ATTRIBUT	FERT.-MOD.	ATTR.-MOD.	RÄNGE	SONST. MOD.
------------	-----------------	------------	------------	-------	-------------

- AUFTRETEN (_____) CH _____ = _____ + _____ + _____
- AUFTRETEN (_____) CH _____ = _____ + _____ + _____
- AUFTRETEN (_____) CH _____ = _____ + _____ + _____
- BALANCIEREN ■ GE* _____ = _____ + _____ + _____
- BERUF (_____) WE _____ = _____ + _____ + _____
- BERUF (_____) WE _____ = _____ + _____ + _____
- BLUFFEN ■ CH _____ = _____ + _____ + _____
- DIPLOMATIE ■ CH _____ = _____ + _____ + _____
- EINSCHÜCHTERN ■ CH _____ = _____ + _____ + _____
- ENTDECKEN ■ WE _____ = _____ + _____ + _____
- ENTFESSELUNGSKUNST ■ GE* _____ = _____ + _____ + _____
- FÄLSCHEN ■ IN _____ = _____ + _____ + _____
- FINGERFERTIGKEIT GE* _____ = _____ + _____ + _____
- HANDWERK ■ (_____) IN _____ = _____ + _____ + _____
- HANDWERK ■ (_____) IN _____ = _____ + _____ + _____
- HANDWERK ■ (_____) IN _____ = _____ + _____ + _____
- HEILKUNDE ■ WE _____ = _____ + _____ + _____
- INFORMATIONEN SAMMELN ■ CH _____ = _____ + _____ + _____
- KLETTERN ■ ST* _____ = _____ + _____ + _____
- KONZENTRATION ■ KO _____ = _____ + _____ + _____
- LAUSCHEN ■ WE _____ = _____ + _____ + _____
- LEISE BEWEGEN ■ GE* _____ = _____ + _____ + _____
- MAGISCHEN GEGENSTAND BENUTZEN CH _____ = _____ + _____ + _____
- MECHANISMUS AUSSCHALTEN IN _____ = _____ + _____ + _____
- MIT TIEREN UMGEHEN CH _____ = _____ + _____ + _____
- MOTIV ERKENNEN ■ WE _____ = _____ + _____ + _____
- REITEN ■ GE _____ = _____ + _____ + _____
- SCHÄTZEN ■ IN _____ = _____ + _____ + _____
- SCHLÖSSER ÖFFNEN GE _____ = _____ + _____ + _____
- SCHRIFTZEICHEN ENTSCHLÜSSELN IN _____ = _____ + _____ + _____
- SCHWIMMEN ■ ST* _____ = _____ + _____ + _____
- SEIL BENUTZEN ■ GE _____ = _____ + _____ + _____
- SPRINGEN ■ ST* _____ = _____ + _____ + _____
- SUCHEN ■ IN _____ = _____ + _____ + _____
- TURNEN GE* _____ = _____ + _____ + _____
- ÜBERLEBENSKUNST ■ WE _____ = _____ + _____ + _____
- VERKLEIDEN ■ CH _____ = _____ + _____ + _____
- VERSTECKEN ■ GE* _____ = _____ + _____ + _____
- WISSEN (_____) IN _____ = _____ + _____ + _____
- WISSEN (_____) IN _____ = _____ + _____ + _____
- WISSEN (_____) IN _____ = _____ + _____ + _____
- WISSEN (_____) IN _____ = _____ + _____ + _____
- WISSEN (_____) IN _____ = _____ + _____ + _____
- ZAUBERKUNDE IN _____ = _____ + _____ + _____
- _____ _____ = _____ + _____ + _____
- _____ _____ = _____ + _____ + _____
- _____ _____ = _____ + _____ + _____

■ 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.

