

CHARAKTERNAME

SPIELER

KAMPAGNE

KLASSE UND STUFE

VOLK

GESINNING



CHARAKTERBOGEN

GOTTHEIT GRÖSSENKATEGORIE ALTER GESCHLECHT GRÖSSE GEWICHT AUGENFARBE HAARFARBE

Table with columns: ATTRIBUTE (ST, GE, KO, IN, WE, CH), ATTRIBUTS-WERT, ATTRIBUTS-MOD., TEMP. WERT, TEMP. MOD.

TP TREFFERPUNKTE [] []

WUNDEN/MOMENTANE TP []

NICHTTÖDLICHER SCHADEN []

INITIATIVE MODIFIKATOR [] = [] + []

GESAMT = 10 + RÜSTUNGS-BONUS + SCHILD-BONUS + GE-MOD. + GR-MOD. + NATÜRL. RÜSTUNG + ABLENKUNGS-BONUS + SONST. MOD.

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE [] AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE []

RETTUNGSWÜRFEL: REFLEX (GESCHICKLICHKEIT), WILLEN (WEISHEIT), ZÄHIGKEIT (KONSTITUTION)

GRUND-ANGRIFFSBONUS [] ZAUBER-RESISTENZ []

RINGKAMPF MODIFIKATOR [] = [] + [] + [] + []

ANGRIFF table with columns: ANGRIFFSBONUS, KRITISCHER TREFFER, REICHWEITE, ART, MUNITION, SCHADEN

ANGRIFF table with columns: ANGRIFFSBONUS, KRITISCHER TREFFER, REICHWEITE, ART, MUNITION, SCHADEN

ANGRIFF table with columns: ANGRIFFSBONUS, KRITISCHER TREFFER, REICHWEITE, ART, MUNITION, SCHADEN

ANGRIFF table with columns: ANGRIFFSBONUS, KRITISCHER TREFFER, REICHWEITE, ART, MUNITION, SCHADEN

ANGRIFF table with columns: ANGRIFFSBONUS, KRITISCHER TREFFER, REICHWEITE, ART, MUNITION, SCHADEN

BEWEGUNGSRATE: GRUNDBEWEGUNGSRATE, BEWEGUNGSRATE MIT RÜSTUNG, RENNEN, KLETTERN, SCHWIMMEN

FERTIGKEITEN table with columns: FERTIGKEIT, BEZUGS-ATTRIBUT, FERT.-MOD., ATTR.-MOD., RÄNGE, SONST. MOD.

- List of skills: AUFTRETEN, BALANCIEREN, BERUF, BLUFFEN, DIPLOMATIE, EINSCHÜCHTERN, ENTDECKEN, ENTFESSELUNGSKUNST, FÄLSCHEN, FINGERFERTIGKEIT, HANDWERK, HEILKUNDE, INFORMATIONEN SAMMELN, KLETTERN, KONZENTRATION, LAUSCHEN, LEISE BEWEGEN, MAGISCHEN GEGENSTAND BENUTZEN, MECHANISMUS AUSSCHALTEN, MIT TIEREN UMGEHEN, MOTIV ERKENNEN, REITEN, SCHÄTZEN, SCHLÖSSER ÖFFNEN, SCHRIFTZEICHEN ENTSCHLÜSSELN, SCHWIMMEN, SEIL BENUTZEN, SPRINGEN, SUCHEN, TURNEN, ÜBERLEBENSKUNST, VERKLEIDEN, VERSTECKEN, WISSEN, ZAUBERKUNDE

■ 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.

SPRACHEN

Anfängl. Sprachen = Handelssprache + Sprachen durch das Volk + eine Sprache pro Punkt Intelligenzbonus

Blank lines for language entry

