

NAME DES CHARAKTERS _____

SPIELER _____



KLASSE _____

VOLK _____

GESINNUNG _____

GOTTHEIT _____

CHARAKTERBOGEN

STUFE _____ GRÖSSENKATEGORIE _____ ALTER _____ GESCHLECHT _____ GRÖSSE _____ GEWICHT _____ AUGENFARBE _____ HAARFARBE _____ HAUTFARBE _____

Attribut	Attributswert	Attributmod.	Temp. Wert	Temp. Mod.
ST Stärke				
GE Geschicklichkeit				
KO Konstitution				
IN Intelligenz				
WE Weisheit				
CH Charisma				

TP Trefferpunkte

RK Rüstungsklasse = 10 + (Rüstungsbonus) + (Schildbonus) + (GE-Mod.) + (Größenmod.) + (Sonst. Mod.)

INITIATIVE Modifikator = (Gesamt) + (Sonst. Mod.)

GRUND-ANGRIFFSBONUS

Betäubungsschaden Schadensreduzierung Art der TW

Bewegungsrate

Fehl-schlagschance Arkaner Zauberputzer Rüstungs-malus Zaubers-resistenz

RETTUNGSWÜRFE

REFLEX (Geschicklichkeit) = (Gesamt) + (Grundbonus) + (Attributmod.) + (Magie-Mod.) + (Sonst. Mod.) + (Temp. Mod.)

WILLEN (Weisheit) = (Gesamt) + (Grundbonus) + (Attributmod.) + (Magie-Mod.) + (Sonst. Mod.) + (Temp. Mod.)

ZÄHIGKEIT (Konstitution) = (Gesamt) + (Grundbonus) + (Attributmod.) + (Magie-Mod.) + (Sonst. Mod.) + (Temp. Mod.)

Situationsmodifikatoren

NAHKAMPF Bonus = (Gesamt) + (Grund-Angriffsbonus) + (ST-Mod.) + (Gr.-Mod.) + (Sonst. Mod.) + (Temp. Mod.)

FERNKAMPF Bonus = (Gesamt) + (Grund-Angriffsbonus) + (GE-Mod.) + (Gr.-Mod.) + (Sonst. Mod.) + (Temp. Mod.)

WAFFE			Gesamt-Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
Reichweite	Gewicht	Grösse	Art	Besondere Eigenschaften	

WAFFE			Gesamt-Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
Reichweite	Gewicht	Grösse	Art	Besondere Eigenschaften	

WAFFE			Gesamt-Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
Reichweite	Gewicht	Grösse	Art	Besondere Eigenschaften	

RÜSTUNG/SCHUTZGEGENSTAND		Art	Rüstungsbonus	Rüstungsmalus
Max. GE	Zauberputzer	Bew.-rate	Gewicht	Besondere Eigenschaften

SCHILD/SCHUTZGEGENSTAND		Rüstungsbonus	Gewicht	Zauberputzer	Rüstungsmalus
Besondere Eigenschaften					

Munition

FERTIGKEITEN						Max. Rang	/
FERTIGKEIT	Bezugsattribut	Fert. Mod.	Attr. Mod.	Rang	Sonst. Mod.		
<input type="checkbox"/> Alchemie	IN						
<input type="checkbox"/> Auftreten • (_____)							
<input type="checkbox"/> (_____)							
<input type="checkbox"/> (_____)	CH						
<input type="checkbox"/> Ausspähen •	IN						
<input type="checkbox"/> Balancieren •	GE*						
<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"/> Entfesselungskünstler •	GE*						
<input type="checkbox"/> Fälschen •	IN						
<input type="checkbox"/> Gefühl für Tiere	CH						
<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"/> Lippen lesen	IN						
<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"/> Naturkunde •	WE						
<input type="checkbox"/> Reiten • (_____)	GE						
<input type="checkbox"/> Orientierungssinn	WE						
<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"/> Taschendiebstahl	GE*						
<input type="checkbox"/> Turnen	GE*						
<input type="checkbox"/> Verkleiden •	CH						
<input type="checkbox"/> Verstecken •	GE*						
<input type="checkbox"/> Versteckte Andeutungen	WE						
<input type="checkbox"/> Wissen (Adel und Königshäuser)	IN						
<input type="checkbox"/> Wissen (Architektur und Baukunst)	IN						
<input type="checkbox"/> Wissen (Arkane)	IN						
<input type="checkbox"/> Wissen (Die Ebenen)	IN						
<input type="checkbox"/> Wissen (Geographie)	IN						
<input type="checkbox"/> Wissen (Geschichte)	IN						
<input type="checkbox"/> Wissen (Lokales)	IN						
<input type="checkbox"/> Wissen (Natur)	IN						
<input type="checkbox"/> Wissen (Religion)	IN						
<input type="checkbox"/> Zauberkunde	IN						
<input type="checkbox"/> _____							

Mit einem * markierte Fertigkeiten können auch mit Rang 0 genutzt werden.
 Mit einem ** markierte Fertigkeiten sind klassenübergreifende Fertigkeiten.
 *Rüstungsmalus wird angerechnet, falls vorhanden.
 **-1 pro 5 Pfd. Ausrüstung.

