

Anilava's

Moko

Charaktername

Spieler

Klasse und Stufe

Wenker 7

Volk

Elf

Gesinnung

CG

Gottheit

Luce

Größenkategorie

Alter

m 170

Geschlecht

w

Größe

165

Gewicht

swm

Augenfarbe

d. blond

Haarfarbe

Hautfarbe

Attribute	Attributs. Wert	Attributs. Mod.	Temp. Wert	Temp. Mod.
ST Stärke	14	2		
GE Geschicklichkeit	13	1		
KO Konstitution	16	3		
IN Intelligenz	14	2		
WE Weisheit	19	4		
CH Charisma	18	4		

Gesamt	Wunden / Momentane TP	Nichttödlicher Schaden	Bewegungsrate	Schadens-reduzierung
TP Trefferpunkte: 70			9	
RK Rüstungsklasse: 17/19 = 10 + 4 + 1 + 3				
Gesamt				

Berührung Rüstungsklasse	Auf dem falschen Fuß Rüstungsklasse	Initiative Modifikator
13	15	3 = 3 +
Gesamt		

Rettungswürfe	Gesamt	Grund-bonus	Attributs-Mod.	Magie-Mod.	Sonst. Mod.	Temp. Mod.	Situationsmodifikatoren
Reflex (Geschicklichkeit)	3 = 2 + 1 +	2	1				
Willen (Weisheit)	9 = 5 + 4 +	5	4				
Zähigkeit (Konstitution)	8 = 5 + 3 +	5	3				

Grund-Angriffsbonus	Zauber-resistenz
+5	

Kampfart	Gesamt	Grund-Angriffsbonus	Attributs-Mod.	GR-Mod.	Sonst. Mod.
Nahkampf Bonus	7 = 5 + 2 +	5	2		
Fernkampf Bonus	6 = 5 + 1 +	5	1		
Ringkampf Modifikator	7 = 5 + 2 +	5	2		

Angriff	Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
Langschwert	7	W8+2	19/12
Reichweite	Gewicht	Größe	Art
			Anmerkungen

Munition

Angriff	Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
Lanze	7	W8+2	x3
Reichweite	Gewicht	Größe	Art
			Anmerkungen

Munition

Angriff	Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
Reichweite	Gewicht	Größe	Art
			Anmerkungen

Munition

Angriff	Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
Reichweite	Gewicht	Größe	Art
			Anmerkungen

Munition

Fertigkeiten	Bezugs-attribut	Fert.-Mod.	Attr.-Mod.	Rang	Sonst. Mod.
Gesamt					

Fertigkeiten	Bezugs-attribut	Fert.-Mod.	Attr.-Mod.	Rang	Sonst. Mod.
<input type="checkbox"/> Auftreten	CH				
<input type="checkbox"/> Auftreten	CH				
<input type="checkbox"/> Auftreten	CH				
<input type="checkbox"/> Balancieren	GE*	1	1		
<input checked="" type="checkbox"/> Beruf	WE				
<input type="checkbox"/> Beruf	WE				
<input type="checkbox"/> Bluffen	CH	4	4		
<input checked="" type="checkbox"/> Diplomatie	CH	9	4	5	
<input type="checkbox"/> Einschüchtern	ST o. CH	4	4		
<input type="checkbox"/> Entdecken	WE	6	4		+2
<input type="checkbox"/> Entfesselungskunst	GE*	1	1		
<input type="checkbox"/> Fälschen	IN	2	2		
<input type="checkbox"/> Fingerfertigkeit	GE*				
<input checked="" type="checkbox"/> Handwerk	IN	7	2		
<input type="checkbox"/> Handwerk	IN				
<input type="checkbox"/> Handwerk	IN				
<input checked="" type="checkbox"/> Heilkunde	WE	14	4	10	
<input type="checkbox"/> Informationen sammeln	CH	4	4		
<input type="checkbox"/> Klettern	ST*	0	2		-2
<input checked="" type="checkbox"/> Konzentration	KO	10	3	7	
<input type="checkbox"/> Lauschen	WE	6	4		+2
<input type="checkbox"/> Leise bewegen	GE*	-1	1		-2
<input type="checkbox"/> Mag. Gegenstand benutzen	CH				
<input type="checkbox"/> Mechanismus ausschalten	IN				
<input type="checkbox"/> Mit Tieren umgehen	CH	6	4	4	
<input type="checkbox"/> Motiv erkennen	WE	4	4		
<input type="checkbox"/> Reiten	GE	3	1	2	
<input type="checkbox"/> Schätzen	IN	2	2		
<input type="checkbox"/> Schlösser öffnen	GE				
<input type="checkbox"/> Schriftzeichen entschlüsseln	IN				
<input type="checkbox"/> Schwimmen	ST*	-2	2		-4
<input type="checkbox"/> Seil benutzen	GE	1	1		
<input type="checkbox"/> Springen	ST*	2	2		
<input type="checkbox"/> Suchen	IN	4	2		+2
<input type="checkbox"/> Turnen	GE*				
<input type="checkbox"/> Überlebenskunst	WE	4	4		
<input type="checkbox"/> Verkleiden	CH	4	4		
<input type="checkbox"/> Verstecken	GE*	-1	1		-2
<input checked="" type="checkbox"/> Wissen (Arkan)	IN	2	2		
<input checked="" type="checkbox"/> Wissen (Ebenen)	IN	2	2		
<input checked="" type="checkbox"/> Wissen (Geschichte)	IN	2	2		
<input checked="" type="checkbox"/> Wissen (Religion)	IN	7	2	5	
<input type="checkbox"/> Wissen (Natur)	IN				
<input checked="" type="checkbox"/> Zauberkunde	IN	8	2	6	

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