Charaktername	Spieler
Ansen	Stephan

Klasse und Stufe	Volk	Gesinnung	Gottheit
Kämpfer (5)	Zwerge CS		

Grössenkat.	Alter	Geschlecht	Grösse	Gewicht	Augenfarbe	Haarfarbe	Hautfarbe
mittel	48	♂	131	139	grün	schwarz	hell

Kampagne	
EP (Erfahrungspunkte)	10330

Attribute	Attributswert	Attributs-Mod.	Temp. Wert	Temp. Wert
ST Stärke	18	+4		
GE Geschicklichkeit	12	+1		
KO Konstitution	17	+3		
IN Intelligenz	14	+2		
WE Weisheit	11	0		
CH Charisma	14	+2		

TP (Trefferpunkte)	Gesamt	Wunden/ Momentane TP	Nichttödlicher Schaden
	66	20	

RK (Rüstungsklasse)	Gesamt	=	10	+	Rüstungsbonus 4	+	Schildbonus 2	+	GE-Mod 1	+	Grössen-Mod.	+	Natürliche Rüstung	+	Ablenkungsbonus	+	Sonstige Mod
		=	10	+	4	+	2	+	1	+		+		+		+	

Berührung (Rüstungsklasse)		Überraschung (Rüstungsklasse)		Schadens-Reduzierung		Zauber-Resistenz		Bewegungsrate	6m

Rettungswürfe	Gesamt	=	Grundbonus	+	Attributs-Mod.	+	Magie-Mod.	+	Sonstige Mod.	+	Temp. Mod.
Reflex (Geschicklichkeit)		=	1	+	1	+		+		+	
Willen (Weisheit)		=	1	+	0	+		+		+	
Zähigkeit (Konstitution)		=	4	+	3	+		+		+	

Grund-Angriffs-Bonus	5	Initiative	Gesamt	=	Attributs-Mod.	+	Sonstige Mod. 4

Ringkampf	Gesamt	=	Grund-Angr.-Bonus	+	ST-Mod.	+	Grössen-Mod.	+	Sonstige Mod.
		=		+		+		+	

Waffe

Waffe	Angriffsbonus	Schaden	Krit. Treffer
zw. Streitaxt	1+4=5 (Wuchtungsstein -4)	W10+4	x3

Reichw.	Art	Grösse	Gewicht	Besondere Eigenschaften
			8	

Munition: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Waffe

Waffe	Angriffsbonus	Schaden	Krit. Treffer
Kurzbogen (comp)+4	+5 +1	W6+4	x3

Reichw.	Art	Grösse	Gewicht	Besondere Eigenschaften
21				3 Pfeile +10 Schaden

Munition: Pfeile ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Waffe

Waffe	Angriffsbonus	Schaden	Krit. Treffer
Kurzschwert	+1+4	W6+4	19-20 x2

Reichw.	Art	Grösse	Gewicht	Besondere Eigenschaften

Munition: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Rüstung

Rüstung	Rüstungsbonus	Max. GE	Rüstungsmalus
Schuppenpanzer	+4	+3	-4

Bew.-R.	Z.-patzer	Art	Gewicht	Besondere Eigenschaften
			30	

Rüstung

Rüstung	Rüstungsbonus	Max. GE	Rüstungsmalus
schw. Holzschild	+2		0

Bew.-R.	Z.-patzer	Art	Gewicht	Besondere Eigenschaften
			10	

Fertigkeiten

Klassen 8/4 (Klassen-Übergr.) — Maximale Ränge 2+1N

Klassen-fert.	Fertigkeit	Bezugs-Attribut	Fert.-Mod.	=	Attributs-Mod.	+	Ränge	+	Sonstige Mod.
☐	Auftreten( )	CH	/	=		+		+	
☐	Auftreten( )	CH	/	=		+		+	
☐	Auftreten( )	CH	/	=		+		+	
☐	Balancieren*	GE*		=	1	+		+	-4
☐	Beruf( )	WE	/	=		+		+	
☐	Beruf( )	WE	/	=		+		+	
☐	Bluffen*	CH		=	2	+		+	
☐	Diplomatie*	CH		=	2	+		+	
☐	Einschüchtern*	CH		=	2	+		+	
☐	Entdecken*	WE		=		+	6	+	
☐	Entfesslungskunst*	GE*		=	1	+		+	-4
☐	Fälschen*	IN		=	2	+		+	
☐	Fingerfertigkeit	GE*		=	1	+		+	-4
■	Handwerk*(Waffenschmied)	IN		=	2	+	6	+	2+2
☐	Handwerk*( )	IN	/	=	2	+		+	
☐	Handwerk*( )	IN	/	=	2	+		+	
☐	Heilkunde*	WE		=		+	2	+	
☐	Info. Sammeln*	CH		=	2	+		+	
■	Klettern*	ST*		=	4	+	4	+	-4
☐	Konzentration*	KO		=	3	+		+	
☐	Lauschen*	WE		=		+		+	
☐	Leise Bewegen*	GE*		=	1	+		+	-4
☐	Mag. Geg. Benutzen	CH	/	=	2	+		+	
☐	Mech. Ausschalten	IN	/	=	2	+		+	
■	Mit Tieren Umgehen	CH	/	=	2	+		+	
☐	Motiv Erkennen*	WE		=		+		+	
■	Reiten*	GE		=	1	+		+	
☐	Schätzen*	IN		=	2	+		+	
☐	Schlösser Öffnen	GE	/	=	1	+		+	
☐	Schiftz. Entschl.	IN		=	2	+	2	+	
■	Schwimmen*	ST*		=	4	+		+	-4
☐	Seil Benutzen*	GE		=	1	+		+	
■	Springen*	ST*		=	4	+	4	+	-4
☐	Suchen*	IN		=	2	+		+	
☐	Turnen	GE*	/	=	1	+		+	-4
☐	Überlebenskunst*	WE		=		+		+	
☐	Verkleiden*	CH		=	2	+		+	
☐	Verstecken*	GE*		=	1	+		+	-4
☐	Wissen(Stein)	IN		=	2	+		+	2
☐	Wissen(Gewölbe)	IN		=	2	+	1	+	
☐	Wissen( )	IN	/	=	2	+		+	
☐	Wissen( )	IN	/	=	2	+		+	
☐	Wissen( )	IN	/	=	2	+		+	
☐	Zauberkunde	IN	/	=	2	+		+	
☐				=		+		+	
☐				=		+		+	
☐				=		+		+	

Ausrüstung

Gegenstand	Anzahl	Gewicht	Gegenstand	Anzahl	Gewicht
Rucksack	( )	2		( )	
Wasserschlauch	( )			( )	
Wegeschöne	(1)	1		( )	
Schlafsack	( )	5		( )	
Sack	( )	1/2		( )	
Feuerstein + Stahl	( )	/		( )	
Köche	( )			( )	
Pfeile	(20)	3		( )	
Schmiedewerkzeug mobil	( )	5		( )	
Zauberer Steinstab 1	( )			( )	
Heilsalbe W6	(19)			( )	
Trank leichte Wunden W6	(2)			( )	
mag. Kurzschwert	( )			( )	
5l leichte Met	( )			( )	
1l teure Met	( )			( )	
Kurzschwert +1	( )			( )	
	( )			( )	
	( )			( )	
	( )			( )	
	( )			( )	
	( )			( )	
	( )			( )	
	( )			( )	
	( )			( )	
	( )			( )	

Talente

U alle einfachen Waffen
Kriegswaffen
Rüstungen
Schilden
Heftige Angriff
Waffenfokus (Scheitaxt)
verbesserte Initiative
Doppelschlag
Rundumschlag

Bes. Fähigkeiten

Dunkelsicht 18m
Standfestigkeit +4
+2 gegen Gift
+2 gegen Zauber
+1 Angriff gegen Ork
+4 Ausweiden (Riese)
R Schätze (Stein/Mehl)
+2 Schmiedl/Steinmetz

Magische Gegenstände

Gegenstand	Anzahl	Gewicht
	( )	
	( )	
	( )	
	( )	
	( )	
	( )	
	( )	
	( )	
	( )	
	( )	
	( )	
	( )	
	( )	
	( )	
	( )	
	( )	
	( )	
	( )	
	( )	
	( )	
	( )	
	( )	

Sprachen

Zwergisch
Gnomisch
Elfisch

Zauber

Grad	Bekannte Zauber	Zauber pro Tag	SG des RW
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			

Reichweite

Nah	Mittel	Weit

Getragenes Gesamtgewicht

Tragleistung

Leichte Last	Mittlere Last	Schwere Last	Über Kopf Stemmen	Vom Boden Anheben	Schieben oder Ziehen

Geld & Edelsteine

KM Kupfermünzen	97		( )
SM Silbermünzen	99		( )
GM Goldmünzen	1202		( )
PM Platinmünzen			( )

Notizen/ Portrait