

Purpet Jack

Mario Sun

Charaktername

Spieler

Klasse und Stufe

Volk

Gesinnung

Gotttheit

Größenkategorie

Alter

Geschlecht

Größe

Gewicht

Augenfarbe

Haarfarbe

Hautfarbe

Attribut	Attributs-Wert	Attributs-Mod.	Temp. Wert	Temp. Mod.
ST Stärke	77	3		
GE Geschicklichkeit	78	4		
KO Konstitution	76	3		
IN Intelligenz	77	3		
WE Weisheit	76	3		
CH Charisma	78	4		

Gesamt	Wunden / Momentane TP	Nichttödlicher Schaden	Bewegungsrate	Schadens-reduzierung
TP Trefferpunkte	9			
RK Rüstungsklasse	76 = 10 + 2 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4			
Gesamt				
Berührung Rüstungsklasse	74	Auf dem falschen Fuß Rüstungsklasse	72	
Initiative Modifikator	4 = 4 + 0			
Gesamt				

Rettungswürfe	Gesamt	Grund-bonus	Attributs-Mod.	Magie-Mod.	Sonst. Mod.	Temp. Mod.	Situationsmodifikatoren
Reflex (Geschicklichkeit)	4 = 0 + 4 + 0 + 0 + 0						
Willen (Weisheit)	5 = 0 + 3 + 0 + 0 + 0						
Zähigkeit (Konstitution)	5 = 2 + 3 + 0 + 0 + 0						

Grund-Angriffsbonus	Zauber-resistenz
0	

Nahkampf	Gesamt	Grund-Angriffsbonus	Attributs-Mod.	GR-Mod.	Sonst. Mod.
Bonus	3 = 0 + 3 + 0 + 0				
Fernkampf					
Bonus	4 = 0 + 4 + 0 + 0				
Ringkampf					
Modifikator	3 = 0 + 3 + 0 + 0				

Angriff			Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
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

Angriff			Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
Reichweite	Gewicht	Größe	Art	Anmerkungen	

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

☒ Auftreten (Papageier)	CH	6	4	2	
☐ Auftreten ()	CH				
☐ Auftreten ()	CH				
☐ Balancieren	GE*				
☐ Beruf ()	WE				
☐ Beruf ()	WE				
☒ Bluffen	CH	8	4	4	
☐ Diplomatie	CH				
☐ Einschüchtern	ST o. CH				
☐ Entdecken	WE	7	3	4	
☐ Entfesselungskunst	GE*				
☐ Fälschen	IN				
☐ Fingerfertigkeit	GE*				
☒ Handwerk (Papierhand)	IN	6	3	3	
☐ Handwerk (Hand)	IN	7	3	4	
☐ Handwerk ()	IN				
☒ Heilkunde	WE	6	3	3	
☐ Informationen sammeln	CH	5	4	7	
☒ Klettern	ST*	5	3	2	
☒ Konzentration	KO	2	3	4	
☒ Lauschen	WE	7	3	4	
☒ Leise bewegen	GE*				
☒ Mag. Gegenstand benutzen	CH	8	4	4	
☐ Mechanismus ausschalten	IN				
☐ Mit Tieren umgehen	CH	8	4	2	
☒ Motiv erkennen	WE	6	3	3	
☐ Reiten	GE				
☐ Schätzen	IN				
☐ Schlösser öffnen	GE				
☐ Schriftzeichen entschlüsseln	IN				
☐ Schwimmen	ST*				
☐ Seil benutzen	GE				
☒ Springen	ST*	6	3	7	
☒ Suchen	IN	8	3	4	
☐ Turnen	GE*				
☐ Überlebenskunst	WE				
☐ Verkleiden	CH				
☒ Verstecken	GE*	5	4	7	
☐ Wissen (archa)	IN	7	3	4	
☐ Wissen (nature)	IN	5	3	2	
☐ Wissen (Bionics)	IN	4	3	1	
☐ Wissen (Religion)	IN	5	3	2	
☐ Wissen (Pflanzen)	IN	8	3	3	
☒ Zauberkunde	IN	3	3	4	

Mit einem Block markierte Fertigkeiten können auch untrainiert benutzt werden.