

Charaktername: Rillic Pfefferborn Spieler: Simon Henschel

Klasse und Stufe: Schurke 1 Volk: Gnom Gesinnung: CN Gottheit:

Größenkategorie: klein Alter: 35 m Geschlecht: m Volksgröße: 89cm Gewicht: 15 Augenfarbe: Eisblau Haarfarbe: Rotbraun Hautfarbe: Holzbraun

Attribute	Attributs. Wert	Attributs. Mod.	Temp. Wert	Temp. Mod.
ST Stärke	9	-1		
GE Geschicklichkeit	17	3		
KO Konstitution	12	1		
IN Intelligenz	14	2		
WE Weisheit	13	1		
CH Charisma	13	1		

Gesamt	Wunden / Momentane TP	Nichttödlicher Schaden	Bewegungsrate	Schadens-reduzierung
TP Trefferpunkte: 7			6m	
RK Rüstungsklasse: 16 = 10 + 2 + 3 + 1				
Gesamt	Rüstungsbonus	Schildbonus	GE-Mod.	GR-Mod.
				Natürl. rüstung
				Ablenkungsbonus
				Sonst. Mod.
				Rüstungsmalus

Berührung Rüstungsklasse: 14	Auf dem falschen Fuß Rüstungsklasse: 13
Initiative Modifikator: 3 = 3 + 0	Gesamt
	GE-Mod.
	Sonst. Mod.

Rettungswürfe	Gesamt	Grundbonus	Attributs-Mod.	Magie-Mod.	Sonst. Mod.	Temp. Mod.	Situationsmodifikatoren
Reflex (Geschicklichkeit)	5	2	3				
Willen (Weisheit)	1	0	1				
Zähigkeit (Konstitution)	1	0	1				

Grund-Angriffsbonus: **0** Zauberresistenz:

Kampftyp	Gesamt	Grund-Angriffsbonus	Attributs-Mod.	GR-Mod.	Sonst. Mod.
Nahkampf Bonus	0	0	-1	1	
Fernkampf Bonus	4	0	3	1	
Ringkampf Modifikator	0	0	-1	1	

Angriff				Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
<u>Leichte Armbrust</u>				4	1W6	10
Reichweite	Gewicht	Größe	Art	Anmerkungen		
24m	4kg	2K	S			
Munition: <u>Bolzen</u> ■■■■■■ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□						

Angriff				Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
<u>Saabeloh</u>				0	1W3	x3
Reichweite	Gewicht	Größe	Art	Anmerkungen		
	1kg	K	S			
Munition: □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□						

Angriff				Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
<u>Saabeloh</u>				0	1W3	x3
Reichweite	Gewicht	Größe	Art	Anmerkungen		
	1kg	K	S			
Munition: □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□						

Angriff				Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
Reichweite	Gewicht	Größe	Art	Anmerkungen		
Munition: □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□						

Fertigkeiten (Klasse / Klassenübergreifend) **4/40**

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

■ 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)

