

Sir Gerald Sturmweifer M. 40  
 Charaktername Paladin 5 Spieler Mensch  
 Klasse und Stufe 5 Volk RG Götter Tyr  
 Grössenkategorie m Alter 31 Geschlecht m Grösse 1.75 Gewicht blau Augenfarbe d. blond Haarfarbe hell Hautfarbe

Attribute	Attributs. Wert	Attributs. Mod.	Temp. Wert	Temp. Mod.
<b>ST</b> Stärke	16	3		
<b>GE</b> Geschicklichkeit	12	1		
<b>KO</b> Konstitution	12	1		
<b>IN</b> Intelligenz	10	0		
<b>WE</b> Weisheit	14	2		
<b>CH</b> Charisma	16	3		

Gesamt	Wunden / Momentane TP	Nichttödlicher Schaden	Bewegungsrate	Schadens-reduzierung
<b>TP</b> Trefferpunkte <b>55</b>				
<b>RK</b> Rüstungsklasse <b>20</b> = 10 + 5 + 4 + 1				
<b>Gesamt</b>				
<b>Berührung</b> Rüstungsklasse <b>11</b>	<b>Auf dem falschen Fuß</b> Rüstungsklasse <b>19</b>			
<b>Initiative</b> Modifikator <b>1</b> = 1 +				
<b>Gesamt</b>				

Rettungswürfe	Gesamt	Grund-bonus	Attributs-Mod.	Magie-Mod.	Sonst. Mod.	Temp. Mod.	Situationsmodifikatoren
<b>Reflex</b> (Geschicklichkeit)	5 = 1 + 1 + 3	1	1		3		
<b>Willen</b> (Weisheit)	6 = 1 + 2 + 3	1	2		3		
<b>Zähigkeit</b> (Konstitution)	8 = 4 + 1 + 3	4	1		3		

Grund-Angriffsbonus	Zauber-resistenz
5	

  

	Gesamt	Grund-Angriffsbonus	Attributs-Mod.	GR-Mod.	Sonst. Mod.
<b>Nahkampf</b> Bonus	8 = 5 + 3	5	3		
<b>Fernkampf</b> Bonus	6 = 5 + 1	5	1		
<b>Ringkampf</b> Modifikator	8 = 5 + 3	5	3		

Angriff		Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
<u>Langschwert (Duz. 20)</u>		8	W8+3	19
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

Munition \_\_\_\_\_

Klassen-ferigkeit	Fertigkeiten	Bezugs-attribut	Fert.-Mod.	Attr.-Mod.	Rang	Sonst. Mod.
	<b>Fertigkeiten</b>					

Klassen-ferigkeit	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			
	<input checked="" type="checkbox"/> Beruf ( )	WE	4	3	1	
	<input type="checkbox"/> Beruf ( )	WE				
	<input type="checkbox"/> Bluffen ■	CH	3			
	<input checked="" type="checkbox"/> Diplomatie ■	CH	5	3	2	
	<input type="checkbox"/> Einschüchtern ■	ST o. CH	3			
	<input type="checkbox"/> Entdecken ■	WE	2			
	<input type="checkbox"/> Entfesselungskunst ■	GE*	1			
	<input type="checkbox"/> Fälschen ■	IN	-			
	<input type="checkbox"/> Fingerfertigkeit	GE*				
	<input checked="" type="checkbox"/> Handwerk ■ ( )	IN	2		2	
	<input type="checkbox"/> Handwerk ■ ( )	IN				
	<input type="checkbox"/> Handwerk ■ ( )	IN				
	<input checked="" type="checkbox"/> Heilkunde ■	WE	4	2	2	
	<input type="checkbox"/> Informationen sammeln ■	CH	3			
	<input type="checkbox"/> Klettern ■	ST*	3			
	<input checked="" type="checkbox"/> Konzentration ■	KO	2	1	1	
	<input type="checkbox"/> Lauschen ■	WE	2			
	<input type="checkbox"/> Leise bewegen ■	GE*	1			
	<input type="checkbox"/> Mag. Gegenstand benutzen	CH				
	<input type="checkbox"/> Mechanismus ausschalten	IN				
	<input checked="" type="checkbox"/> Mit Tieren umgehen	CH	6	3	3	
	<input checked="" type="checkbox"/> Motiv erkennen ■	WE	4	2	2	
	<input checked="" type="checkbox"/> Reiten ■	GE	5	1	4	
	<input type="checkbox"/> Schätzen ■	IN	0			
	<input type="checkbox"/> Schlösser öffnen	GE				
	<input type="checkbox"/> Schriftzeichen entschlüsseln	IN				
	<input type="checkbox"/> Schwimmen ■	ST*	3			
	<input type="checkbox"/> Seil benutzen ■	GE	1			
	<input type="checkbox"/> Springen ■	ST*	3			
	<input type="checkbox"/> Suchen ■	IN	-			
	<input type="checkbox"/> Turnen	GE*				
	<input type="checkbox"/> Überlebenskunst ■	WE	2			
	<input type="checkbox"/> Verkleiden ■	CH	3			
	<input type="checkbox"/> Verstecken ■	GE*	1			
	<input checked="" type="checkbox"/> Wissen ( <u>Adel</u> )	IN	3		3	
	<input checked="" type="checkbox"/> Wissen ( <u>Religion</u> )	IN	3		3	
	<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)