

CHARAKTERNAME dimaga SPIELER Katja
Klasse und Stufe Krieger (4) VOLK Mensch GESINNUNG chaotisch GOTTHEIT Oghma
mittel 25 ♀ 170 75 braun schwarz hell
GRÖSSENKATEGORIE ALTER GESCHLECHT GRÖSSE GEWICHT AUGENFARBE HAARFARBE HAUTFARBE



ATTRIBUTE	ATTRIBUTS-WERT	ATTRIBUTS-MOD.	TEMP. WERT	TEMP. MOD.	GESAMT	WUNDEN/MOMENTANE TP					NICHTTÖDLICHER SCHADEN	BEWEGUNGSRATE	
ST STÄRKE	15	+2			TP TREFFERPUNKTE: 44							9 / 5.6	
GE GESCHICKLICHKEIT	14	+2			RK RÜSTUNGSKLASSE: 16 = 10 + 4 + 2							SCHADENSREDUZIERUNG	
KO KONSTITUTION	16	+3			GESAMT								
IN INTELLIGENZ	14	+2			BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE								
WE WEISHEIT	19	+4			AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE								
CH CHARISMA	16	+3			INITIATIVE MODIFIKATOR								

RETTUNGSWÜRFEL	GESAMT	GRUND-BONUS	ATTRIBUTS-MOD.	MAGIE-MOD.	SONST. MOD.	TEMP. MOD.	SITUATIONS-MOD.
REFLEX (GESCHICKLICHKEIT)		1	2				
WILLEN (WEISHEIT)		4	3				
ZÄHIGKEIT (KONSTITUTION)		4	3				

GRUND-ANGRIFFSBONUS	3	ZAUBER-RESISTENZ	
RINGKAMPF MODIFIKATOR		GESAMT	GRUND-ANGRIFFSBONUS
			ST. MOD.
			GR. MOD.
			SONST. MOD.

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER
<u>Zweihänder</u>	1 + 4	3	2W6 + 3
REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN	
0			

MUNITION

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER
<u>leichte Axt</u>	2	3	W8
REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN	

MUNITION

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER
REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN	

MUNITION

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER
REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN	

MUNITION

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER
REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN	

MUNITION

FERTIGKEITEN		MAX. RANGE (KLASSEN/KLASSENÜBERGREIFEND)		7/31
FERTIGKEIT	BEZUGS-ATTRIBUT	FERT. MOD.	ATTR. MOD.	RANGE
☐ AUFTRETEN	CH			
☐ AUFTRETEN	CH			
☐ AUFTRETEN	CH			
☐ BALANCIEREN	GE*			
☒ BERUF	WE			
☐ BERUF	WE			
☒ BLUFFEN	CH			
☒ DIPLOMATIE	CH			
☐ EINSCHÜCHTERN	CH			
☐ ENTDECKEN	WE			
☐ ENTFESSELUNGSKUNST	GE*			
☐ FÄLSCHEN	IN			
☐ FINGERFERTIGKEIT	GE*			
☒ HANDWERK	IN			
☐ HANDWERK	IN			
☐ HANDWERK	IN			
☒ HEILKUNDE	WE			
☐ INFORMATIONEN SAMMELN	CH			
☐ KLETTERN	ST*			
☒ KONZENTRATION	KO			
☐ LAUSCHEN	WE			
☐ LEISE BEWEGEN	GE*			
☒ MAGISCHEN GEGENSTAND BENUTZEN	CH			
☐ MECHANISMUS AUSSCHALTEN	IN			
☐ MIT TIEREN UMGEHEN	CH			
☐ MOTIV ERKENNEN	WE			
☐ REITEN	GE			
☐ SCHATZEN	IN			
☐ SCHLOSSER OFFNEN	GE			
☐ SCHRIFTZEICHEN ENTSCHLÜSSELN	IN			
☐ SCHWIMMEN	ST*			
☐ SEIL BENUTZEN	GE			
☐ SPRINGEN	ST*			
☐ SUCHEN	IN			
☐ TURNEN	GE*			
☐ ÜBERLEBENSKUNST	WE			
☒ VERKLEIDEN	CH			
☒ VERSTECKEN	GE*			
☒ WISSEN	IN			
☐ WISSEN	IN			
☐ WISSEN	IN			
☐ WISSEN	IN			
☐ WISSEN	IN			
☒ ZAUBERKUNDE	IN			

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

9730

AUSRÜSTUNG

SCHILD/SCHUTZGEGENSTAND	RK-BONUS	GEWICHT	RÜSTUNGSMALUS
ZAUBERPATZER	BESONDERE EIGENSCHAFTEN		

SCHUTZGEGENSTAND	RK-BONUS	GEWICHT	BESONDERE EIGENSCHAFTEN
Leide buchst		4	

[illegible]

					
LEICHTE LAST	MITTLERE LAST	SCHWERE LAST	ÜBER KOPF STEMMEN ENTSPRICHT MAX. BELASTUNG	VOM BODEN ANHEBEN 2 x MAX. BELASTUNG	SCHIEBEN ODER ZIEHEN 5 x MAX. BELASTUNG

KM—
SM—
GM— 502
PM—

Ungang m'l Risthaga ^{S.}
Ungang m'l 100 f. Vaffer
Waffen/Orust (Zurück)
Neigung zu Koxi
+1

DOMÄNEN/SPEZIALISIERTE SCHULE

0. _____

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

9. _____

6 Versuche pro Tag S.
Anfänger verheilen

SG-MQ

☐ %

SITUATIONSMODIFIKATOREN	
1	1.1
2	2.1
3	3.1
4	4.1
5	5.1
6	6.1
7	7.1
8	8.1
9	9.1
10	10.1
11	11.1
12	12.1
13	13.1
14	14.1
15	15.1
16	16.1
17	17.1
18	18.1
19	19.1
20	20.1
21	21.1
22	22.1
23	23.1
24	24.1
25	25.1
26	26.1
27	27.1
28	28.1
29	29.1
30	30.1
31	31.1
32	32.1
33	33.1
34	34.1
35	35.1
36	36.1
37	37.1
38	38.1
39	39.1
40	40.1
41	41.1
42	42.1
43	43.1
44	44.1
45	45.1
46	46.1
47	47.1
48	48.1
49	49.1
50	50.1
51	51.1
52	52.1
53	53.1
54	54.1
55	55.1
56	56.1
57	57.1
58	58.1
59	59.1
60	60.1
61	61.1
62	62.1
63	63.1
64	64.1
65	65.1
66	66.1
67	67.1
68	68.1
69	69.1
70	70.1
71	71.1
72	72.1
73	73.1
74	74.1
75	75.1
76	76.1
77	77.1
78	78.1
79	79.1
80	80.1
81	81.1
82	82.1
83	83.1
84	84.1
85	85.1
86	86.1
87	87.1
88	88.1
89	89.1
90	90.1
91	91.1
92	92.1
93	93.1
94	94.1
95	95.1
96	96.1
97	97.1
98	98.1
99	99.1
100	100.1

BEKANNT ZAUBER	SG DES RW GG. ZAUBER	GRAD	ZAUBER PRO TAG	ZUSÄTZL ZAUBER
		0	5	0
		1.	4	1
		2.	3	1
		3.		
		4.		
		5.		
		6.		
		7.		
		8.		
		9.		

Anfängl. Sprachen = Handelssprache +
Sprachen durch das Volk + eine Sprache
pro Punkt Intelligenzbonus

celostich
Alyssum

Schuldigkeit vom Register

GÖTTLICHE KLERIKER ZAUBER

SG des RW gg. Zauber	Grad	Zauber pro Tag	Zusätzl. Zauber
	0	5	
	1	4	1
	2	3	1
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		

ZAUBERREICHWEITE

Nah	Mittel	Lang

GRAD 0 (STOßGEBETE)

Vorbereitet	Seite
Allgemein	
- ☐ ☐ ☐ ☐ Magie entdecken	266
☐ ☐ ☐ ☐ Magie lesen	266
☐ ☐ ☐ ☐ Nahrung und Wasser reinigen	277
Bannzauber	
☐ ☐ ☐ ☐ Resistenz	285
Beschwörung	
☐ ☐ ☐ ☐ Kleinere Wunden heilen	259
☐ ☐ ☐ ☐ Wasser erschaffen	324
Erkenntniszauber	
☐ ☐ ☐ ☐ Gift entdecken	250
☐ ☐ ☐ ☐ Göttliche Führung	251
Hervorrufung	
☐ ☐ ☐ ☐ Licht	264
Nekromantie	
☐ ☐ ☐ ☐ Kleinere Wunden verursachen	259
Verwandlung	
☐ ☐ ☐ ☐ Ausbessern	220
☐ ☐ ☐ ☐ Tugend	313

GRAD 1

Bannzauber	
☐ ☐ ☐ ☐ Elementen trotzen	233
☐ ☐ ☐ ☐ Entropieschild	234
☐ ☐ ☐ ☐ Furcht bannen	245
☐ ☐ ☐ ☐ Heiligtum	253
☐ ☐ ☐ ☐ Schild des Glaubens	288
☐ ☐ ☐ ☐ Schutz vor Bösem	290
☐ ☐ ☐ ☐ Schutz vor Chaos	291
☐ ☐ ☐ ☐ Schutz vor Gutem	291
☐ ☐ ☐ ☐ Schutz vor Ordnung	291
☐ ☐ ☐ ☐ Unsichtbarkeit gg. Untote	315
Beschwörung	
☐ ☐ ☐ ☐ Leichte Wunden heilen	262
- ☐ ☐ ☐ ☐ Monster herbeizaubern I	274

Affe

☐ ☐ ☐ ☐ Verhüllender Nebel

Erkenntniszauber

☐ ☐ ☐ ☐ Böses entdecken	226
☐ ☐ ☐ ☐ Chaotisches entdecken	228
☐ ☐ ☐ ☐ Gutes entdecken	252
☐ ☐ ☐ ☐ Rechtschaffenes entdecken	282
☐ ☐ ☐ ☐ Sprachen verstehen	299
☐ ☐ ☐ ☐ Untote entdecken	315

Hervorrufung

☐ ☐ ☐ ☐ Göttliche Gunst	251
---	-----

Nekromantie

☐ ☐ ☐ ☐ Furcht auslösen	245
☐ ☐ ☐ ☐ Leichte Wunden verursachen	262
☐ ☐ ☐ ☐ Totenwache	312

Verwandlung

☐ ☐ ☐ ☐ Magische Waffe	268
☐ ☐ ☐ ☐ Magischer Stein	268
☐ ☐ ☐ ☐ Wasser entweihen	324
☐ ☐ ☐ ☐ Wasser weihen	325

Verzauberung

☐ ☐ ☐ ☐ Befehl	222
- ☐ ☐ ☐ ☐ Segnen	296
☐ ☐ ☐ ☐ Unheil	314
☐ ☐ ☐ ☐ Verfluchen	319
☐ ☐ ☐ ☐ Zufällige Handlung	333

GRAD 2

Bannzauber	
☐ ☐ ☐ ☐ Andere schützen	216
☐ ☐ ☐ ☐ Elementen widerstehen	233
☐ ☐ ☐ ☐ Gesinnung verbergen	249

Beschwörung

☐ ☐ ☐ ☐ Gift verzögern	250
☐ ☐ ☐ ☐ Lähmung aufheben	262
☐ ☐ ☐ ☐ Mittelschwere Wunden heilen	273
- ☐ ☐ ☐ ☐ Monster herbeizaubern II	275
☐ ☐ ☐ ☐ Teilweise Genesung	306

Erkenntniszauber

☐ ☐ ☐ ☐ Fallen finden	238
☐ ☐ ☐ ☐ Mit Tieren sprechen	273
☐ ☐ ☐ ☐ Vorahnung	321

Hervorrufung

☐ ☐ ☐ ☐ Dunkelheit	230
☐ ☐ ☐ ☐ Geräuschexplosion	249
☐ ☐ ☐ ☐ Ort entweihen	278
☐ ☐ ☐ ☐ Ort weihen	278
☐ ☐ ☐ ☐ Waffe des Glaubens	323
☐ ☐ ☐ ☐ Zerbersten	332

Illusion

☐ ☐ ☐ ☐ Stille	302
--	-----

Nekromantie

☐ ☐ ☐ ☐ Mittelschwere Wunden verursachen	273
☐ ☐ ☐ ☐ Sanfte Ruhe	286
☐ ☐ ☐ ☐ Totenglocke	312

319

Vergessene Reiche

ZAUBERBOGEN

Verwandlung

☐ ☐ ☐ ☐ Ausdauer	220
☐ ☐ ☐ ☐ Bärenstärke	222
☐ ☐ ☐ ☐ Reparieren	284

Verzauberung

☐ ☐ ☐ ☐ Beistand	222
☐ ☐ ☐ ☐ Fesseln	239
☐ ☐ ☐ ☐ Gefühle besänftigen	246
- ☐ ☐ ☐ ☐ Person festhalten	280
☐ ☐ ☐ ☐ Tierbote	308
- ☐ ☐ ☐ ☐ Zone der Wahrheit	332

unsichtbarkeit

GRAD 3

Bannzauber

☐ ☐ ☐ ☐ Fluch brechen	244
☐ ☐ ☐ ☐ Gegenstand verbergen	247
☐ ☐ ☐ ☐ Glyphe der Abwehr	251
☐ ☐ ☐ ☐ Magie bannen	265
☐ ☐ ☐ ☐ Schutz vor Elementen	291
☐ ☐ ☐ ☐ Schutz vor Negativer Energie	291
☐ ☐ ☐ ☐ Schutzkreis gg. Böses	292
☐ ☐ ☐ ☐ Schutzkreis gg. Chaos	292
☐ ☐ ☐ ☐ Schutzkreis gg. Gutes	292
☐ ☐ ☐ ☐ Schutzkreis gg. Ordnung	292

Beschwörung

☐ ☐ ☐ ☐ Blind- oder Taubheit kurieren	225
☐ ☐ ☐ ☐ Gebet	245
☐ ☐ ☐ ☐ Krankheit kurieren	260
☐ ☐ ☐ ☐ Monster herbeizaubern III	275
☐ ☐ ☐ ☐ Nahrung und Wasser erschaffen	277
☐ ☐ ☐ ☐ Schwere Wunden heilen	295

Erkenntniszauber

☐ ☐ ☐ ☐ Gegenstand aufspüren	247
☐ ☐ ☐ ☐ Mit Pflanzen sprechen	272

Hervorrufung

☐ ☐ ☐ ☐ Dauerhafte Flamme	228
☐ ☐ ☐ ☐ Gleißendes Licht	250
☐ ☐ ☐ ☐ Hilfreiche Hand	254
☐ ☐ ☐ ☐ Tageslicht	305
☐ ☐ ☐ ☐ Undurchdringliche Dunkelheit	313
☐ ☐ ☐ ☐ Unsichtbarkeit aufheben	315
☐ ☐ ☐ ☐ Windwall	328

Nekromantie

☐ ☐ ☐ ☐ Ansteckung	216
☐ ☐ ☐ ☐ Mit Toten sprechen	273
☐ ☐ ☐ ☐ Schwere Wunden verursachen	295
☐ ☐ ☐ ☐ Tote beleben	311

Verwandlung

☐ ☐ ☐ ☐ Auf Wasser gehen	219
☐ ☐ ☐ ☐ Blind- oder Taubheit verursachen	225
☐ ☐ ☐ ☐ Fluch	244
☐ ☐ ☐ ☐ Magisches Schutzgewand	270
☐ ☐ ☐ ☐ Mit Stein verschmelzen	272
☐ ☐ ☐ ☐ Stein formen	301
☐ ☐ ☐ ☐ Wasser atmen	324