

CHARAKTERNAME: Aramiel SPIELER: Nania  
 KLASSE UND STUFE: Waldläufer III VOLK: Elf GESINNING: gut-äoastische GOTTHEIT:   
 GRÖSSENKATEGORIE: nittel ALTER: 130 in 1,40 45kg Blau HAARFARBE: Blond HAUTFARBE: hell



ATTRIBUTE	ATTRIBUTS-WERT	ATTRIBUTS-MOD.	TEMP. WERT	TEMP. MOD.	GESAMT	WUNDEN/MOMENTANE TP	NICHTTÖDLICHER SCHADEN	BEWEGUNGSRATE
ST (STARKE)	14	2			TP (TREFFERPUNKTE) 32			3m
GE (GESCHICKLICHKEIT)	7	3			RK (RÜSTUNGSKLASSE) 16	GESAMT = 10 + 2 + 4 + ...		SCHADENSREDUZIERUNG
KO (KONSTITUTION)	14	2			BERÜHRUNG (RÜSTUNGSKLASSE)	AUF DEM FALSCHEN FUSS (RÜSTUNGSKLASSE)		
IN (INTELLIGENZ)	14	2			INITIATIVE (MODIFIKATOR) 4	GESAMT = 4 + ...		
WE (WEISHEIT)	15	2						
CH (CHARISMA)	16	3						

RETTUNGSWÜRFE	GESAMT	GRUND-BONUS	ATTRIBUTS-MOD.	MAGIE-MOD.	SONST. MOD.	TEMP. MOD.	SITUATIONSMOD.
REFLEX (GESCHICKLICHKEIT)	4	1	3				
WILLEN (WEISHEIT)	3	1	2				
ZÄHIGKEIT (KONSTITUTION)	5	4	2				

GRUND-ANGRIFFSBONUS: 4 ZAUBER-RESISTENZ:

RINGKAMPF (MODIFIKATOR) 6 = 4 (GRUND-ANGRIFFSBONUS) + 2 (ST.-MOD.) + ...

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER
Kompositionsbogen	3+1	1W8+1	20/1x3
REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN	
33m	Stildewaffe		

MUNITION: 50 Pfeile

ANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER
Kurzdweste	2	1W6	19/20x2
REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN	
	Stildewaffe		

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: \_\_\_\_\_

FERTIGKEIT	BEZUGS-ATTRIBUT	FERT.-MOD.	ATTR.-MOD.	RÄNGE	SONST. MOD.	MAX. RÄNGE (KLASSEN/KLASSENÜBERGREIFEND)
(6+1W4)x4						1
<input type="checkbox"/> AUFTRETEN (_____)	CH	3		3		
<input type="checkbox"/> AUFTRETEN (_____)	CH	3		3		
<input type="checkbox"/> AUFTRETEN (_____)	CH	3		3		
<input type="checkbox"/> BALANCIEREN ■	GE*	3		3		
<input checked="" type="checkbox"/> BERUF (Holzscharber)	WE	5		2	5	
<input type="checkbox"/> BERUF (_____)	WE	2		2		
<input type="checkbox"/> BLUFFEN ■	CH	3		3		
<input type="checkbox"/> DIPLOMATIE ■	CH	3		3		
<input type="checkbox"/> EINSCHÜCHTERN ■	CH	3		3		
<input checked="" type="checkbox"/> ENTDECKEN ■ (Kadler)	WE	8		2	4	2
<input type="checkbox"/> ENTFESSELUNGSKUNST ■	GE*	3		3		
<input type="checkbox"/> FÄLSCHEN ■	IN	2		2		
<input type="checkbox"/> FINGERFERTIGKEIT	GE*	3		3		
<input checked="" type="checkbox"/> HANDWERK ■ (Bogens)	IN	7		2	5	
<input type="checkbox"/> HANDWERK ■ (Wischer)	IN	2		2		
<input type="checkbox"/> HANDWERK ■ (_____)	IN	2		2		
<input checked="" type="checkbox"/> HEILKUNDE ■	WE	2		2		
<input type="checkbox"/> INFORMATIONEN SAMMELN ■	CH	3		3		
<input checked="" type="checkbox"/> KLETTERN ■	ST*	4		2	2	
<input checked="" type="checkbox"/> KONZENTRATION ■	KO	1		1		
<input checked="" type="checkbox"/> LAUSCHEN ■ (+4 (100g))	WE	9		2	5	2
<input checked="" type="checkbox"/> LEISE BEWEGEN ■	GE*	8		3	5	
<input type="checkbox"/> MAGISCHEN GEGENSTAND BENUTZEN	CH	3		3		
<input type="checkbox"/> MECHANISMUS AUSSCHALTEN	IN	2		2		
<input checked="" type="checkbox"/> MIT TIEREN UMGEHEN	CH	5		3	2	
<input type="checkbox"/> MOTIV ERKENNEN ■	WE	4		2	2	
<input checked="" type="checkbox"/> REITEN ■	GE	3		3		
<input type="checkbox"/> SCHÄTZEN ■	IN	2		2		
<input type="checkbox"/> SCHLÖSSER ÖFFNEN	GE	3		3		
<input type="checkbox"/> SCHRIFTZEICHEN ENTSCHLÜSSELN	IN	4		2	2	
<input checked="" type="checkbox"/> SCHWIMMEN ■	ST*	2		2		
<input checked="" type="checkbox"/> SEIL BENUTZEN ■	GE	2		3		
<input checked="" type="checkbox"/> SPRINGEN ■	ST*	6		2	2	
<input checked="" type="checkbox"/> SUCHEN ■	IN	9		2	5	2
<input type="checkbox"/> TURNEN	GE*	3		3		
<input checked="" type="checkbox"/> ÜBERLEBENSKUNST ■	WE	4		2	2	
<input type="checkbox"/> VERKLEIDEN ■	CH	3		3		
<input type="checkbox"/> VERSTECKEN ■	GE*	5		3	2	
<input checked="" type="checkbox"/> WISSEN (Geografie)	IN	6		2	4	
<input type="checkbox"/> WISSEN (Geschichte)	IN	8		2	6	
<input type="checkbox"/> WISSEN (Natur)	IN	2		2		
<input type="checkbox"/> WISSEN (_____)	IN	2		2		
<input type="checkbox"/> WISSEN (_____)	IN	2		2		
<input type="checkbox"/> 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.



