

CHARAKTERNAME \_\_\_\_\_ SPIELER \_\_\_\_\_

KLASSE UND STUFE \_\_\_\_\_ VOLK \_\_\_\_\_ GESINNUNG \_\_\_\_\_ GOTTHEIT \_\_\_\_\_

GRÖßENKATEGORIE \_\_\_\_\_ ALTER \_\_\_\_\_ GESCHLECHT \_\_\_\_\_ GRÖSSE \_\_\_\_\_ GEWICHT \_\_\_\_\_ AUGENFARBE \_\_\_\_\_ HAARFARBE \_\_\_\_\_ HAUTFARBE \_\_\_\_\_



CHARAKTERBOGEN

ATTRIBUTE	ATTRIBUTS-WERT	ATTRIBUTS-MOD.	TEMP. WERT	TEMP. MOD.
<b>ST</b> STÄRKE				
<b>GE</b> GESCHICKLICHKEIT				
<b>KO</b> KONSTITUTION				
<b>IN</b> INTELLIGENZ				
<b>WE</b> WEISHEIT				
<b>CH</b> CHARISMA				

**GESAMT** WUNDEN/MOMENTANE TP \_\_\_\_\_

**TP** TREFFERPUNKTE \_\_\_\_\_

**RK** RÜSTUNGSKLASSE \_\_\_\_\_ = 10 + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

**GESAMT** RÜSTUNGS-BONUS \_\_\_\_\_ SCHILD-BONUS \_\_\_\_\_ GE-MOD. \_\_\_\_\_ GR.-MOD. \_\_\_\_\_ NATÜRL. RÜSTUNG \_\_\_\_\_ ABLENKUNGS-BONUS \_\_\_\_\_ SONST. MOD. \_\_\_\_\_

SCHADENSREDUZIERUNG \_\_\_\_\_

**BERÜHRUNG** RÜSTUNGSKLASSE \_\_\_\_\_

**AUF DEM FALSCHEN FUSS** RÜSTUNGSKLASSE \_\_\_\_\_

**INITIATIVE** MODIFIKATOR \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

**GESAMT** GE-MOD. \_\_\_\_\_ SONST. MOD. \_\_\_\_\_

**RETTUNGSWÜRFE** **GESAMT** GRUND-BONUS \_\_\_\_\_ ATTRIBUTS-MOD. \_\_\_\_\_ MAGIE-MOD. \_\_\_\_\_ SONST. MOD. \_\_\_\_\_ TEMP. MOD. \_\_\_\_\_

**REFLEX** (GESCHICKLICHKEIT) \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

**WILLEN** (WEISHEIT) \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

**ZÄHIGKEIT** (KONSTITUTION) \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

SITUATIONSMOD. \_\_\_\_\_

**GRUND-ANGRIFFSBONUS** \_\_\_\_\_

**ZAUBER-RESISTENZ** \_\_\_\_\_

**RINGKAMPF** MODIFIKATOR \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

**GESAMT** GRUND-ANGRIFFSBONUS \_\_\_\_\_ ST.-MOD. \_\_\_\_\_ GR.-MOD. \_\_\_\_\_ SONST. MOD. \_\_\_\_\_

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 \_\_\_\_\_

ANGRIFF		ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER
REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN		

MUNITION \_\_\_\_\_

ANGRIFF		ANGRIFFSBONUS	SCHADEN	KRITISCHER TREFFER
REICHWEITE	ART	ANMERKUNGEN		

MUNITION \_\_\_\_\_

**BEWEGUNGSRATE** \_\_\_\_\_

**FERTIGKEITEN** (KLASSEN/KLASSENÜBERGREIFEND) / \_\_\_\_\_

FERTIGKEIT	BEZUGS-ATTRIBUT	FERT.-MOD.	ATTR.-MOD.	RÄNGE	SONST. MOD.
------------	-----------------	------------	------------	-------	-------------

<input type="checkbox"/> AUFTRETEN (_____)	CH				
<input type="checkbox"/> AUFTRETEN (_____)	CH				
<input type="checkbox"/> AUFTRETEN (_____)	CH				
<input type="checkbox"/> BALANCIEREN ■	GE*				
<input type="checkbox"/> BERUF (_____)	WE				
<input type="checkbox"/> BERUF (_____)	WE				
<input type="checkbox"/> BLUFFEN ■	CH				
<input type="checkbox"/> DIPLOMATIE ■	CH				
<input type="checkbox"/> EINSCHÜCHTERN ■	CH				
<input type="checkbox"/> ENTDECKEN ■	WE				
<input type="checkbox"/> ENTFESSELUNGSKUNST ■	GE*				
<input type="checkbox"/> FÄLSCHEN ■	IN				
<input type="checkbox"/> FINGERFERTIGKEIT	GE*				
<input type="checkbox"/> HANDWERK ■ (_____)	IN				
<input type="checkbox"/> HANDWERK ■ (_____)	IN				
<input type="checkbox"/> HANDWERK ■ (_____)	IN				
<input type="checkbox"/> HEILKUNDE ■	WE				
<input type="checkbox"/> INFORMATIONEN SAMMELN ■	CH				
<input type="checkbox"/> KLETTERN ■	ST*				
<input type="checkbox"/> KONZENTRATION ■	KO				
<input type="checkbox"/> LAUSCHEN ■	WE				
<input type="checkbox"/> LEISE BEWEGEN ■	GE*				
<input type="checkbox"/> MAGISCHEN GEGENSTAND BENUTZEN	CH				
<input type="checkbox"/> MECHANISMUS AUSSCHALTEN	IN				
<input type="checkbox"/> MIT TIEREN UMGEHEN	CH				
<input type="checkbox"/> MOTIV ERKENNEN ■	WE				
<input type="checkbox"/> REITEN ■	GE				
<input type="checkbox"/> SCHÄTZEN ■	IN				
<input type="checkbox"/> SCHLÖSSER ÖFFNEN	GE				
<input type="checkbox"/> SCHRIFTZEICHEN ENTSCHLÜSSELN	IN				
<input type="checkbox"/> SCHWIMMEN ■	ST*				
<input type="checkbox"/> SEIL BENUTZEN ■	GE				
<input type="checkbox"/> SPRINGEN ■	ST*				
<input type="checkbox"/> SUCHEN ■	IN				
<input type="checkbox"/> TURNEN	GE*				
<input type="checkbox"/> ÜBERLEBENSKUNST ■	WE				
<input type="checkbox"/> VERKLEIDEN ■	CH				
<input type="checkbox"/> VERSTECKEN ■	GE*				
<input type="checkbox"/> WISSEN (_____)	IN				
<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				
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					

■ 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.

KAMPAGNE

ERFAHRUNGSPUNKTE

**AUSRÜSTUNG**

RÜSTUNG/SCHUTZGEGENSTAND	ART	RK-BONUS	MAX. GE	
RÜSTUNGSMALUS	ZAUBERPÄTZER	BEW.-RATE	GEWICHT	BESONDERE EIGENSCHAFTEN

SCHILD/SCHUTZGEGENSTAND	RK-BONUS	GEWICHT	RÜSTUNGSMALUS
ZAUBERPÄTZER	BESONDERE EIGENSCHAFTEN		

SCHUTZGEGENSTAND	RK-BONUS	GEWICHT	BESONDERE EIGENSCHAFTEN

SCHUTZGEGENSTAND	RK-BONUS	GEWICHT	BESONDERE EIGENSCHAFTEN

**WEITERE AUSRÜSTUNG**

GEGENSTAND	S.	GEW.	GEGENSTAND	S.	GEW.
<b>GESAMTGEWICHT</b>					

<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; display: inline-block;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; display: inline-block;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; display: inline-block;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; display: inline-block;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; display: inline-block;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; display: inline-block;"></div>
LEICHTE LAST	MITTLERE LAST	SCHWERE LAST	ÜBER KOPF STEMMEN <small>ENTSPRICHT MAX. BELASTUNG</small>	VOM BODEN ANHEBEN <small>2 x MAX. BELASTUNG</small>	SCHIEBEN ODER ZIEHEN <small>5 x MAX. BELASTUNG</small>

**GELD**

KM—  
SM—  
GM—  
PM—

**TALENTE**

s.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

s.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**ZAUBER**

DOMÄNEN/SPEZIALISIERTE SCHULE

0: \_\_\_\_\_

1.: \_\_\_\_\_

2.: \_\_\_\_\_

3.: \_\_\_\_\_

4.: \_\_\_\_\_

5.: \_\_\_\_\_

6.: \_\_\_\_\_

7.: \_\_\_\_\_

8.: \_\_\_\_\_

9.: \_\_\_\_\_

**RW GEGEN ZAUBER**

SG-MOD.

**CHANCE FÜR ARKANE ZAUBERPÄTZER**  %

SITUATIONSMODIFIKATOREN

BEKANNTE ZAUBER	SG DES RW GC. ZAUBER	GRAD	ZAUBER PRO TAG	ZUSÄTZL. ZAUBER
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	0
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**SPRACHEN**

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

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---