

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>GESAMT</b>	<b>WUNDEN/MOMENTANE TP</b>				NICHTTÖDLICHER SCHADEN	<b>BEWEGUNGSRATE</b>
<b>ST</b> STÄRKE					<b>TP</b> TREFFERPUNKTE						
<b>GE</b> GESCHICKLICHKEIT					<b>RK</b> RÜSTUNGSKLASSE	= 10 + [ ] + [ ] + [ ] + [ ] + [ ] + [ ] + [ ]				SCHADENSREDUZIERUNG	
<b>KO</b> KONSTITUTION					<b>GESAMT</b>						
<b>IN</b> INTELLIGENZ					<b>BERÜHRUNG</b> RÜSTUNGSKLASSE	<b>AUF DEM FALSCHEN FUSS</b> RÜSTUNGSKLASSE					
<b>WE</b> WEISHEIT					<b>INITIATIVE</b> MODIFIKATOR	= [ ] + [ ]					
<b>CH</b> CHARISMA					<b>GESAMT</b>	GE-MOD. SONST. MOD.					

<b>RETTUNGSWÜRFE</b>	<b>GESAMT</b>	GRUND-BONUS	ATTRIBUTS-MOD.	MAGIE-MOD.	SONST. MOD.	TEMP. MOD.	SITUATIONSMOD.
<b>REFLEX</b> (GESCHICKLICHKEIT)	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
<b>WILLEN</b> (WEISHEIT)	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
<b>ZÄHIGKEIT</b> (KONSTITUTION)	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]

<b>GRUND-ANGRIFFSBONUS</b>	[ ]	<b>ZAUBER-RESISTENZ</b>	[ ]
<b>RINGKAMPF</b> MODIFIKATOR	[ ]	[ ]	[ ]
<b>GESAMT</b>	[ ]	GRUND-ANGRIFFSBONUS	ST. MOD.
		GR. MOD.	SONST. MOD.

<b>ANGRIFF</b>	<b>ANGRIFFSBONUS</b>	<b>SCHADEN</b>	<b>KRITISCHER TREFFER</b>
<b>REICHWEITE</b>	<b>ART</b>	<b>ANMERKUNGEN</b>	

MUNITION \_\_\_\_\_ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

<b>ANGRIFF</b>	<b>ANGRIFFSBONUS</b>	<b>SCHADEN</b>	<b>KRITISCHER TREFFER</b>
<b>REICHWEITE</b>	<b>ART</b>	<b>ANMERKUNGEN</b>	

MUNITION \_\_\_\_\_ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

<b>ANGRIFF</b>	<b>ANGRIFFSBONUS</b>	<b>SCHADEN</b>	<b>KRITISCHER TREFFER</b>
<b>REICHWEITE</b>	<b>ART</b>	<b>ANMERKUNGEN</b>	

MUNITION \_\_\_\_\_ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

<b>ANGRIFF</b>	<b>ANGRIFFSBONUS</b>	<b>SCHADEN</b>	<b>KRITISCHER TREFFER</b>
<b>REICHWEITE</b>	<b>ART</b>	<b>ANMERKUNGEN</b>	

MUNITION \_\_\_\_\_ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

<b>ANGRIFF</b>	<b>ANGRIFFSBONUS</b>	<b>SCHADEN</b>	<b>KRITISCHER TREFFER</b>
<b>REICHWEITE</b>	<b>ART</b>	<b>ANMERKUNGEN</b>	

MUNITION \_\_\_\_\_ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Klassenfertigkeit	FERTIGKEITEN (KLASSEN/KLASSENÜBERGREIFEND)				
	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.

