

CHARAKTER \_\_\_\_\_ SPIELER \_\_\_\_\_  
 KLASSE \_\_\_\_\_ STUFE \_\_\_\_\_  
 RASSE \_\_\_\_\_ GESINNING \_\_\_\_\_  
 GOTTHEIT/RELIGION \_\_\_\_\_  
 HERKUNFT \_\_\_\_\_ WOHNORT \_\_\_\_\_



CHARAKTERBOGEN

ATTRIBUTE

- STÄRKE
- GESCHICKLICHKEIT
- KONSTITUTION
- INTELLIGENZ
- WEISHEIT
- CHARISMA

WERT	MOD.	TEMP. WERT	TEMP. MOD.

TREFFERPUNKTE

MAXIMAL

SCHADENS-REDUZIERUNG

AKTUELL

TREFFERWÜRFEL

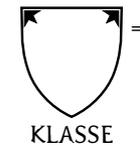
FERTIGKEITEN

- AUFTRETEN ( \_\_\_\_\_ )
- BALANCIEREN ■
- BERUF ( \_\_\_\_\_ )
- BLUFFEN ■
- DIPLOMATIE ■
- EINSCHÜCHTERN ■
- ENTDECKEN ■
- ENTFERNTES SEHEN ■
- ENTFESSLUNGSKÜNSTLER ■
- FÄLSCHEN ■
- HANDWERK ■ ( \_\_\_\_\_ )
- HEILKUNDE ■
- INFORMATIONEN SAMMELN ■
- KLETTERN ■
- KONZENTRATION ■
- KUNSTSTÜCK
- LAUSCHEN ■
- LEISE BEWEGEN ■
- MAGISCHEN GEGENSTAND BENUTZEN
- MECHANISMUS AUSSCHALTEN
- MIT TIEREN UMGEHEN
- MOTIV ERKENNEN ■
- NATURKUNDE ■
- PSIKUNDE
- PSIONISCHEN GEGENSTAND BENUTZEN
- REITEN ■
- SCHÄTZEN ■
- SCHLÖSSER ÖFFNEN
- SCHRIFTZEICHEN ENTSCHLÜSSEN
- SCHWIMMEN ■
- SEIL BENUTZEN ■
- SELBSTHYPNOSE
- SPRINGEN ■
- STABILISIEREN SELBST
- SUCHEN ■
- TURNEN
- ÜBERLEBEN ■
- VERKLEIDEN ■
- VERSTECKEN ■
- WISSEN ( \_\_\_\_\_ )
- ZAUBERKUNDE

KLASSENÜBER- GREIFEND    MAX. RÄNGE = STUFE+3 (/2)  
 GESAMTATTRIBUTE    RÄNGE    SONST. 1    SONST. 2

	CH			
	GE <sup>2</sup>			
	WE			
	CH			
	CH			
	CH			
	WE			
	IN			
	GE <sup>2</sup>			
	IN			
	IN			
	WE			
	CH			
	ST <sup>2</sup>			
	KO			
	GE <sup>2</sup>			
	WE			
	GE <sup>2</sup>			
	CH			
	IN			
	CH			
	WE			
	WE			
	IN			
	CH			
	GE			
	IN			
	GE			
	IN			
	ST <sup>2</sup>			
	KO			
	IN			
	GE <sup>2</sup>			
	WE			
	CH			
	IN			

RÜSTUNGS-



RÜSTUNG

RÜSTUNG SCHILD    MODIFIKATOREN    GE    GRÖSSE NATÜRLICH SONST. 1    SONST. 2

GESCHÜTZT DURCH/ADDITIONAL MODIFIERS

GESAMT    1    2    3    4    5

RK "AUF DEM FALSCHEN FUSS"

FEHLSCHLAGCHANCE

MAX GE BONUS

RÜSTUNGSMALUS

CHANCE FÜR ARKANER ZAUBERPATZER

ZAUBERRESISTENZ

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT	GRUND-ANGRIFFSBONUS				MODIFIKATOREN			
	GESAMT	1	2	3	4	ATTRIBUT	MAGIE	SONST.
REFLEX								
WILLEN								

INITIATIVE

GESAMT    GE    SONST.

GESAMT    SONSTIGES

BWR

KAMPFBONI

NAHKAMPF	MEHFFACHANGRIFFE					GRUND-ANGRIFFSBONUS				MODIFIKATOREN			
	GESAMT	2.	3.	4.	5.	1	2	3	4	ATTRIBUT	GRÖSSE	SONST. 1	SONST. 2
FERNKAMPF													
RINGKAMPF													
MÖNCH UNBEWAFFNET													

WEITERE KAMPFMODIFIKATOREN

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

WAFFEN

WAFFE	AGF BONUS	SCHADEN	KRITISCH	REICHWEITE	ART	GRÖSSE
BEMERKUNGEN						
WAFFE	AGF BONUS	SCHADEN	KRITISCH	REICHWEITE	ART	GRÖSSE
BEMERKUNGEN						
WAFFE	AGF BONUS	SCHADEN	KRITISCH	REICHWEITE	ART	GRÖSSE
BEMERKUNGEN						
WAFFE	AGF BONUS	SCHADEN	KRITISCH	REICHWEITE	ART	GRÖSSE
BEMERKUNGEN						
WAFFE	AGF BONUS	SCHADEN	KRITISCH	REICHWEITE	ART	GRÖSSE
BEMERKUNGEN						

■ KÖNNEN AUCH MIT RANG 0 BENUTZT WERDEN — \* RÜSTUNGSMALUS WIRD ANGERECHNET (DOUBLE FOR SWIM)

FERTIGKEITEN

- WAFFEN:  EINFACHEN  KRIEGERISCHEN
- RÜSTUNG:  LEICHT  MITTEL  SCHWER  SCHILDEN

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_





