



Eamon Atar Chaotisch gut **Flo**
 CHARAKTERNAME GESINNING SPIELER
Kämpfer (Ritter) Stufe 1 **Mensch**
 KLASSE UND STUFE VOLK
Gorum Mittel **Männlich 40** **184 100** **Blond** **Grün/Grau**
 GOTTHEIT GRÖSSENKATEGORIE GESCHLECHT ALTER GRÖSSE GEWICHT HAARFARBE AUGENFARBE

ATTRIBUT	ATTRIBUTS-WERT	ATTRIBUTS-MOD.	TEMP. WERT	TEMP. MOD.
ST STÄRKE	16	3		
GE GESCHICKLICHKEIT	10	0		
KO KONSTITUTION	15	2		
IN INTELLIGENZ	10	0		
WE WEISHEIT	10	0		
CH CHARISMA	13	1		

TP TREFFERPUNKTE **GESAMT 13** **SR 0**

WUNDEN / MOMENTANE TP
 NICHTTÖDLICHER SCHADEN

INITIATIVE MODIFIKATOR **0** = **0** + **0**
 GESAMT GE-MOD. SONST. MOD.

BEWEGUNGS-RATE	LAND	9	6	9	6	TEMP. MODIFIKATOR
		METER	FELDER	METER	FELDER	
		GRUNDBEWEGUNGSRATE MIT RÜSTUNG				
METER FELDER	METER FELDER	METER FELDER	METER FELDER	METER FELDER	METER FELDER	
FLIEGEND	MANÖVRIERFÄHIGKEIT	SCHWIMMEND	KLETTERN	KLETTERN	GRABEND	

FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	GESAMT BONUS	ATTR.-MOD.	RÄNGE	SONST. MOD.
<input type="checkbox"/> AKROBATIK	-2 = GE	0	+ 0	+ 0
<input type="checkbox"/> AUFRETEN	1 = CH	1	+ 0	+ 0
<input type="checkbox"/> AUFRETEN	1 = CH	1	+ 0	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/> BERUF *	0 = WE	0	+ 0	+ 0
<input type="checkbox"/> BERUF *	0 = WE	0	+ 0	+ 0
<input type="checkbox"/> BLUFFEN	1 = CH	1	+ 0	+ 0
<input type="checkbox"/> DIPLOMATIE	1 = CH	1	+ 0	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/> EINSCHÜCHTERN	1 = CH	1	+ 0	+ 0
<input type="checkbox"/> ENTFESSELUNGSKUNST	-2 = GE	0	+ 0	+ 0
<input type="checkbox"/> FINGERFERTIGKEIT *	-2 = GE	0	+ 0	+ 0
<input type="checkbox"/> FLIEGEN	-2 = GE	0	+ 0	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/> HANDWERK	0 = IN	0	+ 0	+ 0
<input type="checkbox"/> HANDWERK	0 = IN	0	+ 0	+ 0
<input type="checkbox"/> HANDWERK	0 = IN	0	+ 0	+ 0
<input type="checkbox"/> HEILKUNDE	0 = WE	0	+ 0	+ 0
<input type="checkbox"/> HEIMLICHKEIT	-2 = GE	0	+ 0	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/> KLETTERN	1 = ST	3	+ 0	+ 0
<input type="checkbox"/> MAGISCHEN GEGENSTAND BENUTZEN *	1 = CH	1	+ 0	+ 0
<input type="checkbox"/> MECHANISMUS AUSSCHALTEN *	-2 = GE	0	+ 0	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/> MIT TIEREN UMGEHEN *	1 = CH	1	+ 0	+ 0
<input type="checkbox"/> MOTIV ERKENNEN	0 = WE	0	+ 0	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/> REITEN	2 = GE	0	+ 1	+ 0
<input type="checkbox"/> SCHÄTZEN	0 = IN	0	+ 0	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/> SCHWIMMEN	1 = ST	3	+ 0	+ 0
<input type="checkbox"/> SPRACHENKUNDE *	0 = IN	0	+ 0	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/> ÜBERLEBENSKUNST	1 = WE	0	+ 0	+ 1
<input type="checkbox"/> VERKLEIDEN	1 = CH	1	+ 0	+ 0
<input type="checkbox"/> WAHRNEHMUNG	0 = WE	0	+ 0	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/> WISSEN (ADEL UND KÖNIGSHÄUSER) *	4 = IN	0	+ 1	+ 0
<input type="checkbox"/> WISSEN (ARKANES) *	0 = IN	0	+ 0	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/> WISSEN (BAUKUNST) *	0 = IN	0	+ 0	+ 0
<input type="checkbox"/> WISSEN (DIE EBENEN) *	0 = IN	0	+ 0	+ 0
<input type="checkbox"/> WISSEN (GEOGRAPHIE) *	0 = IN	0	+ 0	+ 0
<input type="checkbox"/> WISSEN (GESCHICHTE) *	0 = IN	0	+ 0	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/> WISSEN (GEWÖLBKUNDE) *	0 = IN	0	+ 0	+ 0
<input type="checkbox"/> WISSEN (LOKALES) *	0 = IN	0	+ 0	+ 0
<input type="checkbox"/> WISSEN (NATUR) *	0 = IN	0	+ 0	+ 0
<input type="checkbox"/> WISSEN (RELIGION) *	0 = IN	0	+ 0	+ 0
<input type="checkbox"/> ZAUBERKUNDE *	0 = IN	0	+ 0	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/> KLASSENFERTIGKEITEN * NUR GEÜBT				

RK RÜSTUNGSKLASSE **15** = 10 + **4** + **1** + **0** + **0** + **0** + **0** + **0**
 GESAMT RÜSTUNGS-BONUS SCHILD-BONUS GE-MOD. GRÖSSEN-MOD. NATÜRL. RÜSTUNG ABLENKUNGS-BONUS SONSTIGE MOD.

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE **10** **AUF DEM FALSCHEN FUSS** RÜSTUNGSKLASSE **15** MODIFIKATOREN

RETTUNGSWÜRFEL	GESAMT	GRUND-BONUS	ATTRIBUTS-MOD.	MAGIE-MOD.	SONSTIGE MOD.	TEMP. MOD.	MODIFIKATOREN
REFLEX (GESCHICKLICHKEIT)	0	0	0	0	0	0	
WILLEN (WEISHEIT)	0	0	0	0	0	0	
ZÄHIGKEIT (KONSTITUTION)	2	0	2	0	0	0	

GRUND-ANGRIFFSBONUS **1** **ZAUBER-RESISTENZ** **0**

KMB **4** = **1** + **3** + **0** MODIFIKATOREN
 GESAMT GRUND-ANGRIFFS-BONUS ST-MOD. GRÖSSEN-MOD.

KMV **14** = **1** + **3** + **0** + **0** + **10**
 GESAMT GRUND-ANGRIFFS-BONUS ST-MOD. GRÖSSEN-MOD. GE-MOD.

WAFFE	ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER	
schwert (Erbstück)	1+3+0	19-20/2x	
ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN
	-	-	1W8+3

WAFFE	ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER	
s Stahlschild (Familienwappen)	1+0+0	x2	
ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN
	-	-	1W3+3

WAFFE	ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER	
l	1+3+0	19-20/2x	
ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN
	-	-	1W4+3

WAFFE	ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER	
ositbogen, kurz	+1 / 0 / 0	x3	
ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN
	21M	20	1W6

WAFFE	ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER	
ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN

SITUATIONSMODIFIKATOREN

SPRACHEN

Handelssprache
 Allgemeinsprache

RÜSTUNGSGEGENSTÄNDE	BONUS	ART	RÜSTUNGSMALUS	CHANGE AUF ARKANE ZAUBERPATZER	GEWICHT	EIGENSCHAFTEN
Beschlagene Lederrüstung	+3		-1	15%	20	
Leichter Stahlschild	+1		-1	5%	6	
GESAMT	4		-2	200	26	

ZAUBER

BEKANNTE ZAUBER	RW GEGEN ZAUBER	GRAD	ZAUBER PRO TAG	BONUS-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"/>

SITUATIONSMODIFIKATOREN

AUSRÜSTUNG

GEGENSTAND	GEW.
Laterne	2
Feuerstein und Stahl	1
Schlafsack	5
Schleifstein	1
Siegelring des Vaters	-
Spaten & Schaufel	8
Spitzhacke	10
Seidenseil (15m)	5
Wasserschlauch (2Tage)	4
Winterdecke	3
Zelt	20
Werkzeug / Handwerker	5
Angelhaken (10 Stck)	-
Reiseproviant (2 Tage)	2
Familienbanner (Erbstück)	
< Lastenesel >	
Futter Esel (2 Tage)	2
GESAMTGEWICHT	94

TALENTE

Abhärtung: +3 TP, zusätzlich +1 pro TW ab dem 4. TW

Waffefokus: Angriffsbonus von +1 für gewählte Waffe

Geschult: Menschen erhalten einen zusätzlichen Fertigkeitstrang auf der 1. Stufe

und einen weiteren zusätzlichen Fertigkeitstrang bei jedem Stufenaufstieg.

Bonustalent: Menschen wählen ein zusätzliches Talent auf der 1. Stufe.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Der Kämpfer ist im Umgang mit allen einfachen Waffen und Kriegswaffen, sowie mit allen Rüstungen und mit allen Schilden (inklusive Turmschilden) geübt.

DOMÄNEN / SPEZIALISIERTE SCHULEN

0

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

LEICHTE LAST	<input type="checkbox"/> 100	ÜBER KOPF STEMMEN	<input type="checkbox"/>
MITTLERE LAST	<input type="checkbox"/> 200	VOM BODEN AUFHEBEN	<input type="checkbox"/>
SCHWERE LAST	<input type="checkbox"/> 300	SCHIEBEN ODER ZIEHEN	<input type="checkbox"/> 1500

GELD

KM
SM
GM **90**
PM

ERFAHRUNGSPUNKTE

NÄCHSTE STUFE