



Noena Sega CN Alina Sakulowski
 CHARAKTERNAME GESINNUNG SPIELER
 Blutwüter 1 (Arkane Blutlinie) Mensch Numeria
 KLASSE UND STUFE VOLK KAMPAGNE HEIMAT
 Gorum Mittelgroß Weiblich 20 1,80m 80kg Schwarz Grün
 GOTTHEIT GRÖSSENKATEGORIE GESCHLECHT ALTER GRÖSSE GEWICHT HAARFARBE AUGENFARBE

ATTRIBUT	ATTRIBUTS-WERT	ATTRIBUTS-MOD.	TEMP. WERT	TEMP. MOD.
ST STÄRKE	16	3	20	5
GE GESCHICKLICHKEIT	14	2		
KO KONSTITUTION	14	2	18	4
IN INTELLIGENZ	10	0		
WE WEISHEIT	12	1		
CH CHARISMA	13	1		

TP TRESSPUNKTE	GESAMT 12	SR
WUNDEN / MOMENTANE TP		
TOD: -14		

BEWEGUNGS-RATE	9	6	6	4	TEMP. MODIFIKATOR
LAND	METER	FELDER	METER	FELDER	
	GRUNDBEWEGUNGSRATE		MIT RÜSTUNG		
METER FELDER	METER FELDER	METER FELDER	METER FELDER		
FLIEGEND	MANÖVRIERFÄHIGKEIT	SCHWIMMEND	KLETTEREND	GRABEND	

INITIATIVE MODIFIKATOR	2	-	2	+	
GESAMT	GE-MOD.		SONST. MOD.		

RK RÜSTUNGSKLASSE	13	-10	+	2	+	0	+	2	+	0	+		+		+		+	-2
GESAMT	RÜSTUNGS-BONUS	SCHILD-BONUS	GE-MOD.	GRÖSSEN-MOD.	NATÜRL. RÜSTUNG	ABLENKUNGS-BONUS	SONSTIGE MOD.											

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE	11	AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE	10	12	MODIFIKATOREN
------------------------------------	----	--	----	----	---------------

RETTUNGSWÜRFE	GESAMT	GRUND-BONUS	ATTRIBUTS-MOD.	MAGIE-MOD.	SONSTIGE MOD.	TEMP. MOD.	MODIFIKATOREN
REFLEX (GESCHICKLICHKEIT)	2	-0	+2				
WILLEN (WEISHEIT)	1	-0	+1			+2	
ZÄHIGKEIT (KONSTITUTION)	4	-2	+2				

GRUND-ANGRIFFSBONUS	1	ZAUBER-RESISTENZ	
----------------------------	---	-------------------------	--

KMB	6	-1	+3	+0	MODIFIKATOREN
GESAMT	GRUND-ANGRIFFS-BONUS	ST-MOD.	GRÖSSEN-MOD.		

KMV	16	-1	+3	+0	+2	+10
GESAMT	GRUND-ANGRIFFS-BONUS	ST-MOD.	GRÖSSEN-MOD.	GE-MOD.		

WAFFE		ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER
Zweihänder			19-20/x2
ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN
			2W6 + 4

WAFFE		ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER
ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN

WAFFE		ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER
ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN

WAFFE		ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER
ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN

WAFFE		ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER
ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN

FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	GESAMT BONUS	ATTR.-MOD.	RÄNGE	SONST. MOD.
<input checked="" type="checkbox"/> AKROBATIK	2 = GE	2	+	+
<input type="checkbox"/> AUFTRETEN	1 = CH	1	+	+
<input type="checkbox"/> AUFTRETEN	1 = CH	1	+	+
<input type="checkbox"/> BERUF*	- = WE	1	+	+
<input type="checkbox"/> BERUF*	- = WE	1	+	+
<input type="checkbox"/> BLUFFEN	1 = CH	1	+	+
<input type="checkbox"/> DIPLOMATIE	1 = CH	1	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> EINSCHÜCHTERN	5 = CH	1	+	1 + 3
<input type="checkbox"/> ENTFESSELUNGSKUNST	2 = GE	2	+	+
<input type="checkbox"/> FINGERFERTIGKEIT*	- = GE	2	+	+
<input type="checkbox"/> FLIEGEN	2 = GE	2	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> HANDWERK	0 = IN	0	+	+
<input type="checkbox"/> HANDWERK	0 = IN	0	+	+
<input type="checkbox"/> HANDWERK	0 = IN	0	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> HEILKUNDE	1 = WE	1	+	+
<input type="checkbox"/> HEIMLICHKEIT	2 = GE	2	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> KLETTERN	3 = ST	3	+	+
<input type="checkbox"/> MAGISCHEN GEGENSTAND BENUTZEN*	- = CH	1	+	+
<input type="checkbox"/> MECHANISMUS AUSSCHALTEN*	- = GE	2	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> MIT TIEREN UMGEHEN*	5 = CH	1	+	1 + 3
<input type="checkbox"/> MOTIV ERKENNEN	1 = WE	1	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> REITEN	2 = GE	2	+	+
<input type="checkbox"/> SCHÄTZEN	- = IN	0	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> SCHWIMMEN	3 = ST	3	+	+
<input type="checkbox"/> SPRACHENKUNDE*	- = IN	0	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> ÜBERLEBENSKUNST	5 = WE	1	+	1 + 3
<input type="checkbox"/> VERKLEIDEN	1 = CH	1	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> WAHRNEHMUNG	5 = WE	1	+	1 + 3
<input type="checkbox"/> WISSEN (ADEL UND KÖNIGSHÄUSER)*	- = IN	0	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> WISSEN (ARKANES)*	4 = IN	0	+	1 + 3
<input type="checkbox"/> WISSEN (BAUKUNST)*	- = IN	0	+	+
<input type="checkbox"/> WISSEN (DIE EBENEN)*	- = IN	0	+	+
<input type="checkbox"/> WISSEN (GEOGRAPHIE)*	- = IN	0	+	+
<input type="checkbox"/> WISSEN (GESCHICHTE)*	- = IN	0	+	+
<input type="checkbox"/> WISSEN (GEWÖLBKUNDE)*	- = IN	0	+	+
<input type="checkbox"/> WISSEN (LOKALES)*	- = IN	0	+	+
<input type="checkbox"/> WISSEN (NATUR)*	- = IN	0	+	+
<input type="checkbox"/> WISSEN (RELIGION)*	- = IN	0	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> ZAUBERKUNDE*	0 = IN	0	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> KLASSENFERTIGKEITEN * NUR GEÜBT				

SITUATIONSMODIFIKATOREN
 Blutwut verbotene Fertigkeiten: Bluffen, Diplomatie, Fingerfertigkeit, Heimlichkeit, mit Tieren umgehen, Schätzen, Verkleiden, arkane Wissen, Zauberkunde
SPRACHEN
 Gemeinsprache

