



Korvus Ventoris CN Jan Hermann Siemers
 CHARAKTERNAME Schurke 2 GESINNUNG Mensch SPIELER Silberfels
 KLASSE UND STUFE Calistria Mittel Männlich 21 1,74 71kg Schwarz Grün
 GOTTHEIT Größenkategorie Geschlecht Alter Größe Gewicht Haarfarbe Augenfarbe

ATTRIBUT	ATTRIBUTS-WERT	ATTRIBUTS-MOD.	TEMP. WERT	TEMP. MOD.
ST STÄRKE	11	0		
GE GESCHICKLICHKEIT	16	3		
KO KONSTITUTION	10	0		
IN INTELLIGENZ	14	2		
WE WEISHEIT	12	1		
CH CHARISMA	15	2		

TP TREFFERPUNKTE **GESAMT** 8 **SR**

WUNDEN / MOMENTANE TP

NICHTTÖDLICHER SCHADEN

INITIATIVE **MODIFIKATOR** 5 = 3 + 2
 GESAMT GE-MOD. SONST. MOD.

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

FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	11 Punkte pro Stufe	GESAMT BONUS	ATTR.-MOD.	RÄNGE	SONST. MOD.
<input checked="" type="checkbox"/> AKROBATIK	<u>7</u>	= GE	<u>3</u>	+ <u>1</u>	+ _____
<input checked="" type="checkbox"/> AUFTRETEN <u>Redekunst</u>	<u>6</u>	= CH	<u>2</u>	+ <u>1</u>	+ _____
<input checked="" type="checkbox"/> AUFTRETEN _____	<u>2</u>	= CH	<u>2</u>	+ _____	+ _____
<input checked="" type="checkbox"/> BERUF * <u>Kaufmann</u>	<u>5</u>	= WE	<u>1</u>	+ <u>1</u>	+ _____
<input checked="" type="checkbox"/> BERUF * _____	<u>1</u>	= WE	<u>1</u>	+ _____	+ _____
<input checked="" type="checkbox"/> BLUFFEN	<u>6</u>	= CH	<u>2</u>	+ <u>1</u>	+ _____
<input checked="" type="checkbox"/> DIPLOMATIE	<u>6</u>	= CH	<u>2</u>	+ <u>1</u>	+ _____
<input checked="" type="checkbox"/> EINSCHÜCHTERN	<u>6</u>	= CH	<u>2</u>	+ <u>1</u>	+ _____
<input checked="" type="checkbox"/> ENTFESSELUNGSKUNST	<u>7</u>	= GE	<u>3</u>	+ <u>1</u>	+ _____
<input checked="" type="checkbox"/> FINGERFERTIGKEIT *	<u>7</u>	= GE	<u>3</u>	+ <u>1</u>	+ _____
<input type="checkbox"/> FLIEGEN	-	= GE	<u>3</u>	+ _____	+ _____
<input checked="" type="checkbox"/> HANDWERK <u>Alchemie</u>	<u>6</u>	= IN	<u>2</u>	+ <u>1</u>	+ _____
<input checked="" type="checkbox"/> HANDWERK _____	<u>2</u>	= IN	<u>2</u>	+ _____	+ _____
<input checked="" type="checkbox"/> HANDWERK _____	<u>2</u>	= IN	<u>2</u>	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> HEILKUNDE	-	= WE	<u>1</u>	+ _____	+ _____
<input checked="" type="checkbox"/> HEIMLICHKEIT	<u>7</u>	= GE	<u>3</u>	+ <u>1</u>	+ _____
<input checked="" type="checkbox"/> KLETTERN	<u>4</u>	= ST	<u>0</u>	+ <u>1</u>	+ _____
<input checked="" type="checkbox"/> MAGISCHEN GEGENSTAND BENUTZEN *	<u>6</u>	= CH	<u>2</u>	+ <u>1</u>	+ _____
<input checked="" type="checkbox"/> MECHANISMUS AUSSCHALTEN *	<u>7</u>	= GE	<u>3</u>	+ <u>1</u>	+ _____
<input type="checkbox"/> MIT TIEREN UMGEHEN *	-	= CH	<u>2</u>	+ _____	+ _____
<input checked="" type="checkbox"/> MOTIV ERKENNEN	<u>5</u>	= WE	<u>1</u>	+ <u>1</u>	+ _____
<input type="checkbox"/> REITEN	-	= GE	<u>3</u>	+ _____	+ _____
<input checked="" type="checkbox"/> SCHÄTZEN	<u>6</u>	= IN	<u>2</u>	+ <u>1</u>	+ _____
<input checked="" type="checkbox"/> SCHWIMMEN	<u>4</u>	= ST	<u>0</u>	+ <u>1</u>	+ _____
<input checked="" type="checkbox"/> SPRACHENKUNDE *	<u>6</u>	= IN	<u>2</u>	+ <u>1</u>	+ _____
<input type="checkbox"/> ÜBERLEBENSKUNST	-	= WE	<u>1</u>	+ _____	+ _____
<input checked="" type="checkbox"/> VERKLEIDEN	<u>6</u>	= CH	<u>2</u>	+ <u>1</u>	+ _____
<input checked="" type="checkbox"/> WAHRNEHMUNG	<u>6</u>	= WE	<u>1</u>	+ <u>2</u>	+ _____
<input type="checkbox"/> WISSEN (ADEL UND KÖNIGSHÄUSER) *	-	= IN	<u>2</u>	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> WISSEN (ARKANES) *	-	= IN	<u>2</u>	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> WISSEN (BAUKUNST) *	-	= IN	<u>2</u>	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> WISSEN (DIE EBENEN) *	-	= IN	<u>2</u>	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> WISSEN (GEOGRAPHIE) *	-	= IN	<u>2</u>	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> WISSEN (GESCHICHTE) *	-	= IN	<u>2</u>	+ _____	+ _____
<input checked="" type="checkbox"/> WISSEN (GEWÖLBKUNDE) *	<u>6</u>	= IN	<u>2</u>	+ <u>1</u>	+ _____
<input checked="" type="checkbox"/> WISSEN (LOKALES) *	<u>6</u>	= IN	<u>2</u>	+ <u>1</u>	+ _____
<input type="checkbox"/> WISSEN (NATUR) *	-	= IN	<u>2</u>	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> WISSEN (RELIGION) *	-	= IN	<u>2</u>	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> ZAUBERKUNDE *	-	= IN	<u>2</u>	+ _____	+ _____

RK RÜSTUNGSKLASSE 15 = 10 + 2 + _____ + 3 + _____ + _____ + _____ + _____ + _____
 GESAMT RÜSTUNGS-BONUS SCHILD-BONUS GE-MOD. GRÖSSEN-MOD. NATÜRL. RÜSTUNG ABLENKUNGS-BONUS SONSTIGE MOD.

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE 13 **AUF DEM FALSCHEN FUSS** RÜSTUNGSKLASSE 12 **MODIFIKATOREN**

RETTUNGSWÜRFE	GESAMT	GRUND-BONUS	ATTRIBUTS-MOD.	MAGIE-MOD.	SONSTIGE MOD.	TEMP. MOD.	MODIFIKATOREN
REFLEX (GESCHICKLICHKEIT)	<u>6</u>	= <u>3</u>	+ <u>3</u>	+ _____	+ _____	+ _____	
WILLEN (WEISHEIT)	<u>1</u>	= <u>0</u>	+ <u>1</u>	+ _____	+ _____	+ _____	
ZÄHIGKEIT (KONSTITUTION)	<u>0</u>	= <u>0</u>	+ <u>0</u>	+ _____	+ _____	+ _____	

GRUND-ANGRIFFSBONUS 1 **ZAUBER-RESISTENZ** _____

KMB 1 = 1 + 0 + 0 **MODIFIKATOREN**

KMV 14 = 1 + 0 + 0 + 3 + 10

WAFFE	ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER	
<u>Handarmbrust</u>	<u>(3 - 2 + 1)</u>	<u>19-20/x2</u>	
ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN
Stich	9m		1W4+1

WAFFE	ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER	
<u>Handarmbrust</u>	<u>(3 - 2 + 1)</u>	<u>19-20/x2</u>	
ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN
Stich	9m		1W4+1

WAFFE	ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER	
<u>Dolch</u>	<u>0</u>	<u>19-20/x2</u>	
ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN
Hieb/Stich	3m		1W4

WAFFE	ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER	
ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN

WAFFE	ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER	
ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN

SITUATIONSMODIFIKATOREN

SPRACHEN
Handelssprache
Zwergisch
Orkisch

