



Noena Sega CN Alina Sakulowski
 CHARAKTERNAME GESINNUNG SPIELER
 Blutwüter 2 (Arkane Blutlinie) Mensch Silberfels 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 TREPFPUNKTE	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	KLETTERND	GRABEND	

NICHTTÖDLICHER SCHADEN

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	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)	5	-3	+2				

GRUND-ANGRIFFSBONUS	2	ZAUBER-RESISTENZ	
----------------------------	---	-------------------------	--

KMB	5	-	2	+	3	+	0	+	2	+	10
GESAMT	GRUND-ANGRIFFS-BONUS	ST-MOD.	GRÖSSEN-MOD.	GE-MOD.	MODIFIKATOREN						

KMV	17	-	2	+	3	+	0	+	2	+	10
GESAMT	GRUND-ANGRIFFS-BONUS	ST-MOD.	GRÖSSEN-MOD.	GE-MOD.	MODIFIKATOREN						

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

WAFFE		ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER
Wurfpfeile			20/x2
ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN
	6m/4F	2	1W4

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	2 = CH	1	+	1
<input type="checkbox"/> DIPLOMATIE	1 = CH	1	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> EINSCHÜCHTERN	5 = CH	1	+	1
<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 <u>Waffen</u>	1 = IN	0	+	1
<input type="checkbox"/> HANDWERK	0 = IN	0	+	+
<input type="checkbox"/> HANDWERK	0 = IN	0	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> HEILKUNDE	4 = WE	1	+	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
<input type="checkbox"/> MOTIV ERKENNEN	2 = WE	1	+	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
<input type="checkbox"/> VERKLEIDEN	1 = CH	1	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> WAHRNEHMUNG	6 = WE	1	+	2
<input type="checkbox"/> WISSEN (ADEL UND KÖNIGSHÄUSER)*	- = IN	0	+	+
<input checked="" type="checkbox"/> WISSEN (ARKANES)*	4 = IN	0	+	1
<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

