

Charakterbogen

Made by VES



Rothran

Alex

Charaktername

Name des Spielers

Mystiker 1

Mensch

Neutral-gut

Klasse und Stufe

Volk

Gesinnung

Heimat

Gott

Mittel

m

180

85

grün

braun

Größenkategorie

Alter

Geschlecht

Größe

Gewicht

Augenfarbe

Haarfarbe

Haut

Attribute

Charaktereigenschaften

	Wert	Modifikator	Wert Temp.	Mod. Temp.
ST Stärke	10	0		
GE Geschicklichkeit	14	2		
KO Konstitution	14	2		
IN Intelligenz	10	0		
WE Weisheit	14	2		
CH Charisma	16	3		

	Aktuell	nächste Stufe
Erfahrung		
Trefferpunkte	10	
Initiative	2	2 +

Bewegungsrate

	Grundbewegung	Modifikatoren
Land	9m / 6 Felder	6/4 m Rüstung
Andere	Fliegen	Schwimmen
	Klettern	Graben

Rettungswürfe

	Gesamt	Grundbonus	Attributs-Mod.	Magie-Mod.	Sonstige	Temporär	Modifikator
Reflex (Geschicklichkeit)	2	0	2				
Willen (Weisheit)	4	2	2				
Zähigkeit (Konstitution)	0	0	0				

Rüstungsklasse

	Gesamt	Rüstung	Schild	GE	Größen-Mod.	Natürl. RK	Ablenkungsbon.	Sonstige	Modifikator
RK	14	10	2	0	2				
Berührung	12	Auf dem falschen Fuss		12					

Angriff

GAB (Grundangriffsbonus)	
ZR (Zauberresistenz)	

Kampfmanöver

	Gesamt	GAB	ST	Größen-Mod.	Modifikator
KMB Kampfmanöverbonus	0	0	0		
KMV Kampfmanöververteidigung	24	0	0		14 + 10

Waffen

Waffen	Angriffsbonus	Kritischer Treffer	Art	Reichw.	Schaden
leichte Armbrust	2	19-20/x2	Stich	24m	1W8
Dolch		19-20/x2	Hieb/Stich	3m	1W4

Fertigkeiten

Fertigkeit	Gesamt		Att.-Mod.	Ränge	Sonst.-Mod.
Akrobatik	2	= GE	2	+	+
Auftreten	3	= CH	3	+	+
Auftreten	3	= CH	3	+	+
Beruf	2	= WE	2	+	+
Beruf	2	= WE	2	+	+
Bluffen	3	= CH	3	+	+
Diplomatie	7	= CH	3	+	1 + 3
Einschüchtern	3	= CH	3	+	+
Entfesselungskunst	2	= GE	2	+	+
Fingerfertigkeit	2	= GE	2	+	+
Fliegen	2	= GE	2	+	+
Handwerk	0	= IN	0	+	+
Handwerk	0	= IN	0	+	+
Handwerk	0	= IN	0	+	+
Heilkunde	6	= WE	2	+	1 + 3
Heimlichkeit	2	= GE	2	+	+
Klettern	0	= ST	0	+	+
Magischen Gegenstand benutzer	3	= CH	3	+	+
Mechanismus ausschalten	2	= GE	2	+	+
Mit Tieren umgehen	3	= CH	3	+	+
Motiv erkennen	6	= WE	2	+	1 + 3
Reiten	2	= GE	2	+	+
Schätzen	0	= IN	0	+	+
Schwimmen	0	= ST	0	+	+
Sprachkunde	0	= IN	0	+	+
Überlebenskunst	6	= WE	2	+	1 + 3
Verkleiden	3	= CH	3	+	+
Wahrnehmung	2	= WE	2	+	+
Wissen (Adel u. Königshäuser)	0	= IN	0	+	+
Wissen (Arkanes)	0	= IN	0	+	+
Wissen (Baukunst)	0	= IN	0	+	+
Wissen (Die Ebenen)	0	= IN	0	+	+
Wissen (Geographie)	0	= IN	0	+	+
Wissen (Geschichte)	0	= IN	0	+	+
Wissen (Gewölbekunde)	0	= IN	0	+	+
Wissen (Lokales)	0	= IN	0	+	+
Wissen (Natur)	4	= IN	0	+	1 + 3
Wissen (Religion)	0	= IN	0	+	+
Zauberkunde	0	= IN	0	+	+

Klassenfertigkeiten

Nur geübt

x
Bei Rängen auf Klassenfertigkeit +3 Sonst.-Mod

Fertigkeiten Situationsmodifikatoren

Sprachen
Handelssprache

Volksmerkmale

Klassenmerkmale

Wesenszüge

Rüstungsgegenstände

Gegenstand	Bonus	Rüstungsmalus	Art	Zauberpatzer	Gewicht	Eigenschaften
Lederrüstung	2		leicht	10%	15	max. GE-Mod. 6
Gesamt	2					
Schild						

Talent

Name

Durchschlagende Zauber

Buch/ Seite

GRW/121

Vorteil

Deine Zauber durchbrechen die Zauberresistenz deiner Ziele leichter als üblich.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Zauberstufenwürfe (1W20+Zauberstufe), Mit denen du die Zauberresistenz einer Kreatur zu überwinden versuchst.

Talent

Name

Kernschuss

Buch/ Seite

Vorteil

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du machst, um mit einer Fernkampfswaffe ein Ziel innerhalb eines Radius von maximal 9m anzugreifen.

Talent

Name

Buch/ Seite

Vorteil

Talent

Name

Buch/ Seite

Vorteil

Talent

Name

Buch/ Seite

Vorteil

Talent

Name

Buch/ Seite

Vorteil

Talent

Name

Buch/ Seite

Vorteil

Talent

Name

Buch/ Seite

Vorteil

Talent

Name

Buch/ Seite

Vorteil

Talent

Name

Buch/ Seite

Vorteil

Talent

Name

Buch/ Seite

Vorteil

Talent

Name

Buch/ Seite

Vorteil

Talent

Name

Buch/ Seite

Vorteil

Talent

Name

Buch/ Seite

Vorteil

Talent

Name

Buch/ Seite

Vorteil

Talent

Name

Buch/ Seite

Vorteil

Talent

Name

Buch/ Seite

Vorteil

Talent

Name

Buch/ Seite

Vorteil

Talent

Name

Buch/ Seite

Vorteil

Talent

Name

Buch/ Seite

Vorteil

Talent

Name

Buch/ Seite

Vorteil

Talent

Name

Buch/ Seite

Vorteil

Talent

Name

Buch/ Seite

Vorteil

Talent

Name

Buch/ Seite

Vorteil

Zauber

Arkane Zauber

Bekannte Zauber	RW gegen Zauber	Grad	Zauber prc Tag	Bonus-Zauber
<input type="text"/>	<input type="text"/>	0	<input type="text"/>	0
<input type="text"/>	<input type="text"/>	1	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	2	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	3	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	4	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	5	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	6	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	7	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	8	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	9	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Situationsmodifikatoren

Göttliche Zauber

Bekannte Zauber	RW gegen Zauber	Grad	Zauber prc Tag	Bonus-Zauber
<input type="text"/>	<input type="text"/>	0	<input type="text"/>	0
<input type="text"/>	<input type="text"/>	1	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	2	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	3	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	4	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	5	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	6	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	7	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	8	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	9	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Situationsmodifikatoren

0. Grad

Zauber Buch / Seite

Magierhand

Geisterhaftes Geräusch

Göttliche Führung

Magie entdecken

Stabilisieren

1. Grad

Zauber Buch / Seite

leichte Wunden heilen

Befehl

Magische Waffe

Wasser erschaffen

2. Grad

Zauber Buch / Seite

3. Grad

Zauber Buch / Seite

4. Grad

Zauber Buch / Seite

5. Grad

Zauber Buch / Seite

6. Grad

Zauber Buch / Seite

7. Grad

Zauber Buch / Seite

8. Grad

Zauber Buch / Seite

--	--

9. Grad

Zauber Buch / Seite

--	--