



Noena Segal CN Alina Sakulowski
 CHARAKTERNAME GESINNUNG SPIELER
 Blutwüter 3 (arkane Blutlinie) Mensch Silberfels Numeria
 KLASSE UND STUFE VOLK KAMPAGNE HEIMAT
 Gorum Mittelgroß Weiblich 19 1,79m 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	25	SR	
--------------------------	--------	----	----	--

WUNDEN / MOMENTANE TP	
NICHTTÖDLICHER SCHADEN	

INITIATIVE MODIFIKATOR	6	-	2	+	4
GESAMT	GE-MOD.	SONST. MOD.			

BEWEGUNGS- RÄTE	9	6	6	4
LAND	METER	FELDER	METER	FELDER
	GRUNDBEWEGUNGSRATE		MIT RÜSTUNG	
METER FELDER	METER FELDER	METER FELDER	METER FELDER	
FLIEGEND	MANDRIERFÄHIGKEIT	SCHWIMMEND	KLETTEREND	GRABEND

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		+ +
<input type="checkbox"/> BERUF*		= WE		+ +
<input type="checkbox"/> BLUFFEN	2	= CH	1	+ 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		+ +
<input type="checkbox"/> FLIEGEN	2	= GE	2	+ +
<input checked="" type="checkbox"/> HANDWERK Waffnen	4	= IN	0	+ 1 + 3
<input type="checkbox"/> HANDWERK		= IN		+ +
<input type="checkbox"/> HANDWERK		= IN		+ +
<input checked="" type="checkbox"/> HEILKUNDE	6	= WE	1	+ 2 + 3
<input type="checkbox"/> HEIMLICHKEIT	3	= GE	2	+ 1 +
<input checked="" type="checkbox"/> KLETTERN	3	= ST	3	+ +
<input type="checkbox"/> MAGISCHEN GEGENSTAND BENUTZEN*	1	= CH	1	+ +
<input type="checkbox"/> MECHANISMUS AUSSCHALTEN*		= GE		+ +
<input checked="" type="checkbox"/> MIT TIEREN UMGEHEN*	5	= CH	1	+ 1 + 3
<input type="checkbox"/> MOTIV ERKENNEN	2	= WE	1	+ 1 +
<input checked="" type="checkbox"/> REITEN	2	= GE	2	+ +
<input type="checkbox"/> SCHÄTZEN	0	= IN	0	+ +
<input checked="" type="checkbox"/> SCHWIMMEN	3	= ST	3	+ +
<input type="checkbox"/> SPRACHENKUNDE*		= IN		+ +
<input checked="" type="checkbox"/> ÜBERLEBENSKUNST	6	= WE	1	+ 2 + 3
<input type="checkbox"/> VERKLEIDEN	1	= CH	1	+ +
<input checked="" type="checkbox"/> WAHRNEHMUNG	6	= WE	1	+ 2 + 3
<input type="checkbox"/> WISSEN (ADEL UND KÖNIGSHÄUSER)*		= IN		+ +
<input checked="" type="checkbox"/> WISSEN (ARKANES)*	4	= IN	0	+ 1 + 3
<input type="checkbox"/> WISSEN (BAUKUNST)*		= IN		+ +
<input type="checkbox"/> WISSEN (DIE EBENEN)*		= IN		+ +
<input type="checkbox"/> WISSEN (GEOGRAPHIE)*		= IN		+ +
<input type="checkbox"/> WISSEN (GESCHICHTE)*		= IN		+ +
<input type="checkbox"/> WISSEN (GEWÖLBKUNDE)*		= IN		+ +
<input type="checkbox"/> WISSEN (LOKALES)*		= IN		+ +
<input type="checkbox"/> WISSEN (NATUR)*		= IN		+ +
<input type="checkbox"/> WISSEN (RELIGION)*		= IN		+ +
<input checked="" type="checkbox"/> ZAUBERKUNDE*	4	= IN	0	+ 1 + 3
<input checked="" type="checkbox"/> KLASSENFERTIGKEITEN * NUR GEÜBT				

RK RÜSTUNGSKLASSE	14	-10	+	2	+		+	2	+		+		+		+	-2	
GESAMT	RÜSTUNGS- BONUS	SCHILD- BONUS	GE-MOD.	GRÖSSEN- MOD.	NATÜRL. RÜSTUNG	ADLENKUNGS- BONUS	SONSTIGE MOD.										

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

RETTUNGSWÜRFE	GESAMT	GRUND- BONUS	ATTRIBUTS- MOD.	MAGIE- MOD.	SONSTIGE MOD.	TEMP. MOD.	MODIFIKATOREN
REFLEX (GESCHICKLICHKEIT)	3	-1	+2				
WILLEN (WEISHEIT)	2	-1	+1			+2	
ZÄHIGKEIT (KONSTITUTION)	5	-3	+2				

GRUND-ANGRIFFSBONUS	3	ZAUBER- RESISTENZ	2
----------------------------	---	--------------------------	---

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

KMV	18	-3	+3		+2	+10
GESAMT	GRUND- ANGRIFFS- BONUS	ST-MOD.	GRÖSSEN- MOD.	GE-MOD.		

WAFFE	ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER	
Zweihänder	6	19-20/x2	
ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN
	1,5		2W6+4 +2

WAFFE	ANGRIFFSBONUS	KRITISCHER TREFFER	
Wurfpfeile (Silber)		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

SITUATIONSMODIFIKATOREN
 Während Blutwut nicht folgende Fertigkeiten verboten: Bluffen, Diplomatie, Fingerfertigkeit, Heimlichkeit, mit Tieren umgehen, Schätzen, Verkleiden, arkane Wissen, Zauberkunde

SPRACHEN
 Gemeinsprache

RÜSTUNGSGEGENSTÄNDE	BONUS	ART	RÜSTUNGSMALUS	CHANCE AUF ABERKEINE ZAUBERFÄHIGKEIT	GEWICHT	EIGENSCHAFTEN
Lederrüstung	+2		0	10 %	15	
Lammfellhandschuhe						
GESAMT						

AUSRÜSTUNG	
GEGENSTAND	GEW.
Wasserschlauch	
Schaufel	
Schleifstein	
Schlafsack	
Rucksack	
Kreide	
Hanfseil (15m)	
Feuerstein	
Fackel	
Öl	
Tagesration (19)	
Karte vom Finsterwald	
Winterdecken	
Winterkleidung	
Reisekleidung	
Rehhuf	
goldene Statur	
Ring aus dem Keller	
1 Heiltränke (1W8)	
GESAMTGEWICHT	

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

GELD	
KM	9
SM	5
GM	368+330
PM	

TALENTE
<p>Heftiger Angriff (Kampf): Malus von -1 auf alle Nahkampf-Angriffswürfe und Kampfmanöver-Würfe Bonus von +2 auf alle Nahkampf-Schadenswürfe. Dieser Schadensbonus erhöht sich nochmal um die Hälfte (+50%), wenn du eine zueihändige Waffe verwendest, die einen 1 1/2-fachen Stärke-Modifikator auf den Schadenswurf verleiht.</p>
<p>Schnelle Waffenbereitschaft (Kampf): Du kannst deine Waffe mit einer Freien statt einer Bewegungsaktion ziehen. Ein Charakter mit diesem Talent kann Waffen mit seiner vollen Angriffsrate auf sein Ziel werfen.</p>
<p>Verbesserte Initiative: + 4 auf Initiativwürfe</p>

BESONDERE FÄHIGKEITEN
<p>Blutwut (UF): Die angeborene Kraft seines Blutes verleiht dem Blutwüter die Gabe, in Blutwut zu verfallen. 6 Runden. Pro weiterer Blutwüterstufe kann er am Tag für zusätzliche 2 Runden in Blutwut verfallen. Diese Runden müssen nicht zusammenhängend verbraucht werden. Die Gesamtzahl der Runden an Blutwut, die der Charakter pro Tag einsetzen kann, erneuert sich nach 8 Stunden Rast, wobei diese nicht unbedingt an einem Stück gehalten werden muss.</p> <ul style="list-style-type: none"> - als Freie Aktion in Blutwut verfallen - Moralbonus von +4 auf Stärke und Konstitution - einen Moralbonus von +2 auf Willenswürfe - Malus von -2 auf seine Rüstungsklasse. - +2 zusätzliche Trefferpunkte pro Trefferwürfel, solange die Blutwut anhält. <p>In seiner Blutwut kann ein Blutwüter mit Ausnahme von Akrobatik, Einschüchtern, Fliegen und Reiten keine Fertigkeiten einsetzen, die auf Geschicklichkeit, Intelligenz oder Charisma basieren. Er kann auch keine Fähigkeiten nutzen, welche Geduld oder Konzentration voraussetzen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - als Freie Aktion beenden - Zustand Erschöpft für eine Anzahl von Runden in Höhe der doppelten Rundenanzahl doppelten Rundenanzahl, welcher er in Blutwut verbracht hat. <p>Schutz des Blutes: +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber, die er oder ein Verbündeter wirkt.</p>

ERFAHRUNGSPUNKTE	NÄCHSTE STUFE

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

DOMÄNEN / SPEZIALISIERTE SCHULEN
0 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <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"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <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"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <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"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
7. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <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"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
9. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>