



Varitan Tramys CG Jan Hermann Siemers
 CHARAKTERNAME Kampfmagus 3 (Schwarzklinge) GESINNUNG Elf SPIELER Silberfels Varisia (Sanos Wald)
 KLASSE UND STUFE Desna Mittel Männlich 121 VOLK 1,94 83kg Weiß Grün
 GOTTHEIT Größenkategorie GESCHLECHT Älter GRÖSSE Gewicht HAARFARBE Augenfarbe

ATTRIBUT	ATTRIBUTS-WERT	ATTRIBUTS-MOD.	TEMP. WERT	TEMP. MOD.
ST STÄRKE	16	3		
GE GESCHICKLICHKEIT	15	2		
KO KONSTITUTION	11	0		
IN INTELLIGENZ	16	3		
WE WEISHEIT	13	1		
CH CHARISMA	7	-2		

TP TREFFERPUNKTE **GESAMT** 15 **SR**

WUNDEN / MOMENTANE TP

NICHTTÖDLICHER SCHADEN

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

RK RÜSTUNGSKLASSE 16 = 10 + 3 + + 2 + + + + 1
 GESAMT RÜSTUNGS-BONUS SCHILD-BONUS GE-MOD. GRÖSSEN-MOD. NATÜRL. RÜSTUNG ABLENKUNGS-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) 4 = 3 + 1 + + +

ZÄHIGKEIT (KONSTITUTION) 3 = 3 + 0 + + +

GRUND-ANGRIFFSBONUS 1 **ZAUBER-RESISTENZ**

KMB 4 = 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
Langschwert		4 (mit Zaubern 2)	19-20/x2
ART	REICHWEITE	MUNITION	SCHADEN
Hieb			1W8+3

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

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

KLASSEN-FERTIGKEITEN * NUR GEÜBT

SITUATIONSMODIFIKATOREN

SPRACHEN Handelssprache Goblinisch
Elfish Sylvanisch
Celestisch

