

# CHARAKTERBOGEN



SYMBOL-  
ERKLÄRUNG



BITTE  
AUSFÜLLEN



1W4

6

1W6



1W8



1W10



1W12



1W20



KRITISCHE  
BEDROHUNG



AUF FREUNDE  
WIRKENDER  
ZAUBER



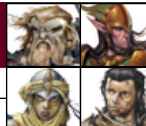
AUF GEGNER  
WIRKENDER  
ZAUBER



GEWÖHNLICHER  
ZAUBER

## A CHARAKTERNAME

GESINNUNG  
GESCHLECHT



VOLK

KLASSE

EP  
STUFE

## B ATTRIBUTSWERTE ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

STÄRKE			ST MODIFIKATOR
GESCHICKLICHKEIT			GE MODIFIKATOR
KONSTITUTION			KO MODIFIKATOR
INTELLIGENZ			IN MODIFIKATOR
WEISHEIT			WE MODIFIKATOR
CHARISMA			CH MODIFIKATOR

## C VOLKSMERKMALE

BEWEGUNGSRATE

## D FERTIGKEITEN

	KLASSEN- FERTIG- KEIT?	RÄNGE	ATTRIBUTS- MOD- FIKATOR	SONSTIGE MOD- FIKATOREN	GESAMT
AKROBATIK	<input type="checkbox"/>		GE-MOD		
BLUFFEN	<input type="checkbox"/>		CH-MOD		
DIPLOMATIE	<input type="checkbox"/>		CH-MOD		
HEILKUNDE	<input type="checkbox"/>		WE-MOD		
HEIMLICHKEIT	<input type="checkbox"/>		GE-MOD		
KLETTERN	<input type="checkbox"/>		ST-MOD		
MECHANISMUS AUSSCHALTEN*	<input type="checkbox"/>		GE-MOD		
MOTIV ERKENNEN	<input type="checkbox"/>		WE-MOD		
REITEN	<input type="checkbox"/>		GE-MOD		
SCHWIMMEN	<input type="checkbox"/>		ST-MOD		
WAHRNEHMUNG	<input type="checkbox"/>		WE-MOD		
WISSEN (ARKANES)*	<input type="checkbox"/>		IN-MOD		
WISSEN (GEOGRAPHIE)*	<input type="checkbox"/>		IN-MOD		
WISSEN (GESCHICHTE)*	<input type="checkbox"/>		IN-MOD		
WISSEN (GEWÖLBKUNDE)*	<input type="checkbox"/>		IN-MOD		
WISSEN (LOKALES)*	<input type="checkbox"/>		IN-MOD		
WISSEN (NATUR)*	<input type="checkbox"/>		INT MOD		
WISSEN (RELIGION)*	<input type="checkbox"/>		IN-MOD		
*NUR GEÜBT ZAUBERKUNDE*	<input type="checkbox"/>		IN-MOD		

## E BEHERRSCHTE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

☐ SCHILDE ☐ MITTELSCHWERE RÜSTUNGEN ☐ EINFACHE WAFFEN  
☐ LEICHTE RÜSTUNGEN ☐ SCHWERE RÜSTUNGEN ☐ KRIEGSWAFFEN

## F KLASSENMERKMALE TREFFER- PUNKTE

REFLEXWURF	KLASSE	+	GE-MOD	+	SONSTIGE	=	GESAMT
WILLENSWURF	KLASSE	+	WE-MOD	+	SONSTIGE	=	GESAMT
ZÄHIGKEITSWURF	KLASSE	+	KO-MOD	+	SONSTIGE	=	GESAMT
ANGRIFFSBONUS					FERTIGKEITSRÄNGE		

## G WAFFEN UND ANGRIFFE

INITIATIVE	VERBESSERTER INITIATIVE	+	GE-MOD	=	GESAMT
NAHKAMPFANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	+	ST-MOD	=	GESAMT
FERNKAMPFANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	+	GE-MOD	=	GESAMT

### WAFFE

ANGRIFFS- BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS- ART	REICH- WEITE	MUNITION

### WAFFE

ANGRIFFS- BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS- ART	REICH- WEITE	MUNITION

## H RÜSTUNG UND RÜSTUNGSKLASSE

RK  +  +  +  + 10 =

## I TALENTE

## J AUSTRÜSTUNG

AUSRÜSTUNG BITTE AUF DER RÜCKSEITE  
DES CHARAKTERBOGENS NOTIEREN



## K ZAUBER

ZAUBER BITTE AUF DER RÜCKSEITE  
DES CHARAKTERBOGENS NOTIEREN



L

CHARAKTERBILD

[illegible][illegible]

VERURSACHTER HÖCHSTSCHADEN	

[illegible]

 AUF FREUNDE WIRKENDER ZAUBER
  AUF GEGNER WIRKENDER ZAUBER
  GEWÖHNLICHER ZAUBER

# CHARAKTERBOGEN



SYMBOL-ERKLÄRUNG

BITTE AUSFÜLLEN

1W4

6

1W6

1W8

1W10

1W12

1W20

KRITISCHE BEDROHUNG

AUF FREUNDE WIRKENDER ZAUBER

AUF GEGNER WIRKENDER ZAUBER

GEWÖHNLICHER ZAUBER

**A**
CHARAKTERNAME

GESINNUNG

GESCHLECHT

VOLK

KLASSE

EP

STUFE

**B**
ATTRIBUTSWERTE

STÄRKE

GESCHICKLICHKEIT

KONSTITUTION

INTELLIGENZ

WEISHEIT

CHARISMA

ST MODIFIKATOR

GE MODIFIKATOR

KO MODIFIKATOR

IN MODIFIKATOR

WE MODIFIKATOR

CH MODIFIKATOR

**C**
VOLKSMERKMALE

BEWEGUNGSRATE

**D**
FERTIGKEITEN

KLASSEN-FERTIGKEIT?

RÄNGE

ATTRIBUTS-MODIFIKATOR

SONSTIGE MODIFIKATOREN

GESAMT

AKROBATIK
BLUFFEN
DIPLOMATIE
HEILKUNDE
HEIMLICHKEIT
KLETTERN
MECHANISMUS AUSSCHALTEN\*
MOTIV ERKENNEN
REITEN
SCHWIMMEN
WAHRNEHMUNG
WISSEN (ARKANES)\*
WISSEN (GEOGRAPHIE)\*
WISSEN (GESCHICHTE)\*
WISSEN (GEWÖLBKUNDE)\*
WISSEN (LOKALES)\*
WISSEN (NATUR)\*
WISSEN (RELIGION)\*
ZAUBERKUNDE\*

**E**
BEHERRSCHTE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

SCHILDE

LEICHTE RÜSTUNGEN

MITTELSCHWERE RÜSTUNGEN

SCHWERE RÜSTUNGEN

EINFACHE WAFFEN

KRIEGSWAFFEN

**F**
KLASSENMERKMALE

REFLEXWURF

WILLENSWURF

ZÄHIGKEITSWURF

ANGRIFFSBONUS

KLASSE

KLASSE

KLASSE

KLASSE

+

+

+

+

GE-MOD

WE-MOD

KO-MOD

FERTIGKEITSRÄNGE

+

+

+

+

SONSTIGE

SONSTIGE

SONSTIGE

SONSTIGE

=

=

=

=

GESAMT

GESAMT

GESAMT

GESAMT

**G**
WAFFEN UND ANGRIFFE

INITIATIVE

NAHKAMPFANGRIFF

FERNKAMPFANGRIFF

VERBESSERTER INITIATIVE

ANGRIFFSBONUS

ANGRIFFSBONUS

+

+

+

GE-MOD

ST-MOD

GE-MOD

=

=

=

GESAMT

GESAMT

GESAMT

WAFFE

WAFFE

ANGRIFFS-BONUS

SCHADEN

KRITISCHE BEDROHUNG

SCHADENS-ART

REICH-WEITE

MUNITION

ANGRIFFS-BONUS

SCHADEN

KRITISCHE BEDROHUNG

SCHADENS-ART

REICH-WEITE

MUNITION

**H**
RÜSTUNG UND RÜSTUNGSKLASSE

RK

RÜSTUNG

+

SCHILD

+

GE-MOD

+

MAGIE

+

10

=

GESAMT

**I**
TALENTE

**J**
AUSRÜSTUNG

AUSRÜSTUNG BITTE AUF DER RÜCKSEITE DES CHARAKTERBOGENS NOTIEREN

**K**
ZAUBER

ZAUBER BITTE AUF DER RÜCKSEITE DES CHARAKTERBOGENS NOTIEREN

© 2011, Paizo Inc. Deutsche Ausgabe © 2015, Ulisses Spiele GmbH. Darf für den Eigengebrauch photokopiert werden.

[illegible]


L

CHARAKTERBILD

[illegible][illegible]

N

BESIEGTE MONSTER

VERURSACHTER HÖCHSTSCHADEN	

[illegible]

## MAGIERZAUBERBUCH

**ZAUBERTRICKS: KÄLTESTRAHL, MAGIE ENTDECKEN, MAGIE LESEN, MAGIERHAND**[illegible]

**AUF FREUNDE  
WIRKENDER  
ZAUBER**



AUF GEGNER  
WIRKENDER  
ZAUBER



GEWÖHN-  
LICHER  
ZAUBER



# KÄMPFER



**SPIELE DIESE ART VON  
CHARAKTER, WENN DU  
INTERESSE AN FOLGENDEN  
DINGEN HAST:**

- »» DER STÄRKSTE UND  
ZÄHESTE ZU SEIN
- »» DIE GRÖSSTEN WAFFEN  
ZU FÜHREN
- »» DIE BESTE RÜSTUNG  
ZU TRAGEN
- »» IN DEN KAMPF  
HINEINZUSTÜRZEN



## A DEIN CHARAKTERBOGEN

Dieser Charakterbogen gibt dir alle Informationen an die Hand, die du brauchst, um Würfe auszuführen. Darüber hinaus bietet er dir genug Platz, um deine Ausrüstung und Schätze zu notieren.

## B ATTRIBUTSWERTE UND -MODIFIKATOREN

Attributswerte repräsentieren deine körperlichen und geistigen Eigenschaften. Hohe Werte sind immer besser. Je höher ein Attributswert ist, umso höher ist auch der dazugehörige Attributsmodifikator.



Manchmal musst du einen Attributswurf ablegen, um etwas Einfaches zu schaffen, z.B. um eine Tür aufzubrechen oder um dich an den Namen eines Gastwirts zu erinnern. Hierbei würfelst du dann 1W20 und addierst den entsprechenden Attributsmodifikator (nicht den Attributswert) auf die gewürfelte Zahl. Bei einem Stärkewurf würdest du z.B. 1W20+3 (dein ST-Modifikator ist +3) würfeln.

## C MENSCHLICHE VOLKSMERKMALE

Deine Bewegungsrate drückt aus, wie viele Meter oder Felder du dich mit Hilfe einer „Bewegungsaktion“ fortbewegen kannst. Als Mensch hast du zusätzliche Fertigkeitsschritte und Talente.

## D FERTIGKEITSWÜRFE

Fertigkeiten stehen synonym für Tätigkeiten, die jeder ausführen kann, wie Klettern oder Schwimmen. Als Kämpfer bist du geübt in athletischen Fähigkeiten.



Wenn du eine Fertigkeit anwenden willst, legst du einen Fertigkeitswurf ab. Würfle 1W20 und addiere den Gesamtwert (die Zahl in der letzten Spalte) für die jeweilige Fertigkeit. Bei einem Fertigkeitswurf für Klettern würdest du z.B. 1W20+7 würfeln. Dabei versuchst du, den Schwierigkeitsgrad (SG) für die jeweilige Aufgabe zu erreichen oder zu übertreffen. Du kannst eine Fertigkeit nur einsetzen, wenn unter „Gesamt“ auch eine Zahl steht.

## WAS DU IN DEINEM ZUG TUN KANNST

### DU KANNST EINE STANDARD-AKTION AUSFÜHREN:

Benutze einen magischen Gegenstand (z.B. einen Trank)  
Bewege dich bis zu 6 m weit  
Greife mit einer Waffe an (du kannst auch diagonal angreifen)

### UND EINE BEWEGUNGS-AKTION:

Befestige deinen Schild am Arm, um deine Rüstungsklasse zu verbessern  
Bewege dich bis zu 6 m weit  
Hebe einen Gegenstand vom Boden auf  
Hole einen Gegenstand aus deinem Rucksack hervor  
Löse deinen Schild vom Arm, um mehr Schaden zu verursachen  
Öffne oder schließe eine Tür  
Ziehe eine Waffe

### UND EINE FREIE AKTION:

Bewege dich 1,50 m weit (sofern du dich nicht mit Hilfe deiner Standard- oder Bewegungsaktion bewegst)  
Lasse dich in deinem Feld zu Boden fallen  
Lasse einen Gegenstand fallen  
Sage etwas

## KÄMPFER CHARAKTERBOGEN

### A CHARAKTERNAME

*Valeros*

GESINNUNG *Ng*  
GESCHLECHT *m*

### B ATTRIBUTSWERTE ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

STÄRKE	16	+3	ST MODIFIKATOR
GESCHICKLICHKEIT	15	+2	GE MODIFIKATOR
KONSTITUTION	12	+1	KO MODIFIKATOR
INTELLIGENZ	13	+1	IN MODIFIKATOR
WEISHEIT	8	-1	WE MODIFIKATOR
CHARISMA	10	+0	CH MODIFIKATOR

### C VOLKSMERKMALE

BEWEGUNGSRATE *6 m (4 Felder)*

Bonusfertigkeitsschritte

Bonustalent

### D FERTIGKEITEN

	KLASSEN- FERTIG- KEIT?	RÄN- GE	ATTRIBU- TS- MODI- FIKATOR	SONSTIGE MODI- FIKATOREN	GESAMT
AKROBATIK	<input checked="" type="checkbox"/>	1	GE-MOD +2	0	+3
BLUFFEN	<input type="checkbox"/>	0	CH-MOD +0	0	+0
DIPLOMATIE	<input type="checkbox"/>	0	CH-MOD +0	0	+0
HEILKUNDE	<input type="checkbox"/>	0	WE-MOD -1	0	-1
HEIMLICHKEIT	<input type="checkbox"/>	0	GE-MOD +2	0	+2
KLETTERN	<input checked="" type="checkbox"/>	1	ST-MOD +3	3	+7
MECHANISMUS AUSSCHALTEN*	<input type="checkbox"/>				
MOTIV ERKENNEN	<input type="checkbox"/>	0	WE-MOD -1	0	-1
REITEN	<input checked="" type="checkbox"/>	0	GE-MOD +2	0	+2
SCHWIMMEN	<input checked="" type="checkbox"/>	1	ST-MOD +3	3	+7
WAHRNEHMUNG	<input type="checkbox"/>	1	WE-MOD -1	0	+0
WISSEN (ARKANES)*	<input type="checkbox"/>				
WISSEN (GEOGRAPHIE)*	<input type="checkbox"/>				
WISSEN (GESCHICHTE)*	<input type="checkbox"/>				
WISSEN (GEWÖLBKUNDE)*	<input checked="" type="checkbox"/>				
WISSEN (LOKALES)*	<input type="checkbox"/>				
WISSEN (NATUR)*	<input type="checkbox"/>				
WISSEN (RELIGION)*	<input type="checkbox"/>				
*NUR GEÜBT					
ZAUBERKUNDE*	<input type="checkbox"/>				

### E BEHERRSCHTE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

☒ SCHILDE ☒ MITTELSCHWERE RÜSTUNGEN ☒ EINFACHE WAFFEN  
☒ LEICHTE RÜSTUNGEN ☒ SCHWERE RÜSTUNGEN ☒ KRIEGSWAFFEN



# KLERIKER



**SPIELE DIESE ART VON  
CHARAKTER, WENN DU  
INTERESSE AN FOLGENDEN  
DINGEN HAST:**

- » VERWUNDETE ZU HEILEN
- » VERBÜNDETE MITTELS MAGIE  
ZU BESCHÜTZEN
- » MAGIE EINZUSETZEN, UM VER-  
BÜNDETE IM KAMPF ZU STÄRKEN
- » EINEN KRUMMSÄBEL ZU FÜHREN
- » ANDEREN ÜBERZEUGEND  
ENTGEGEN ZU TRETEN
- » GEHEIMNISSE ÜBER DIE  
GÖTTER ZU KENNEN



## A DEIN CHARAKTERBOGEN

Dieser Charakterbogen gibt dir alle Informationen an die Hand, die du brauchst, um Würfe auszuführen. Darüber hinaus bietet er dir genug Platz, um deine Ausrüstung und Schätze zu notieren.

## B ATTRIBUTSWERTE UND -MODIFIKATOREN

Attributswerte repräsentieren deine körperlichen und geistigen Eigenschaften. Hohe Werte sind immer besser. Je höher ein Attributswert ist, umso höher ist auch der dazugehörige Attributsmodifikator.



Manchmal musst du einen Attributswurf ablegen, um etwas Einfaches zu schaffen, z.B. um eine Tür aufzubrechen oder um dich an den Namen eines Gastwirts zu erinnern. Hierbei würfelst du dann 1W20 und addierst den entsprechenden Attributsmodifikator (nicht den Attributswert) auf die gewürfelte Zahl. Bei einem Stärkewurf würdest du z.B. 1W20+1 (dein ST-Modifikator ist +1) würfeln.

## C MENSCHLICHE VOLKSMERKMALE

Deine Bewegungsrate drückt aus, wie viele Meter oder Felder du dich mit Hilfe einer „Bewegungsaktion“ fortbewegen kannst. Als Mensch hast du zusätzliche Fertigkeitsränge und Talente.

## D FERTIGKEITSWÜRFE

Fertigkeiten stehen synonym für Tätigkeiten, die jeder ausführen kann, wie Klettern oder Schwimmen. Als Kleriker bist du geübt darin zu heilen, Andere zu überzeugen und kannst auf Wissen über die Götter zurückgreifen.



Wenn du eine Fertigkeit anwenden willst, legst du einen Fertigkeitwurf ab. Würfle 1W20 und addiere den Gesamtwert (die Zahl in der letzten Spalte) für die jeweilige Fertigkeit. Bei einem Fertigkeitwurf für Klettern würdest du z.B. 1W20+1 würfeln. Dabei versuchst du, den Schwierigkeitsgrad (SG) für die jeweilige Aufgabe zu erreichen oder zu übertreffen. Du kannst eine Fertigkeit nur einsetzen, wenn unter „Gesamt“ auch eine Zahl steht.

## WAS DU IN DEINEM ZUG TUN KANNST

### DU KANNST EINE STANDARD-AKTION AUSFÜHREN:

Benutze einen magischen Gegenstand (z.B. einen Trank oder einen Zauberstab)  
Bewege dich bis zu 6 m weit  
Greife mit einer Waffe an (du kannst auch diagonal angreifen)  
Setze die Fähigkeit Abwendung des Todes ein (Abschnitt F)  
Setze die Fähigkeit Energie fokussieren ein (Abschnitt F)  
Wirke einen Zauber oder ein Gebet (Abschnitt K)

### UND EINE BEWEGUNGS-AKTION:

Bewege dich bis zu 6 m weit  
Hebe einen Gegenstand vom Boden auf  
Hole einen Gegenstand aus deinem Rucksack hervor  
Öffne oder schließe eine Tür  
Ziehe eine Waffe

### UND EINE FREIE AKTION:

Bewege dich 1,50 m weit (sofern du dich nicht mit Hilfe deiner Standard- oder Bewegungsaktion bewegst)  
Lasse dich in deinem Feld zu Boden fallen  
Lasse einen Gegenstand fallen  
Sage etwas

## KLERIKER CHARAKTERBOGEN

### A CHARAKTERNAME

*Kyra*

GESINNUNG *NG*  
GESCHLECHT *w*

### B ATTRIBUTSWERTE ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

STÄRKE	13	+1	ST MODIFIKATOR
GESCHICKLICHKEIT	8	-1	GE MODIFIKATOR
KONSTITUTION	14	+2	KO MODIFIKATOR
INTELLIGENZ	10	+0	IN MODIFIKATOR
WEISHEIT	17	+3	WE MODIFIKATOR
CHARISMA	12	+1	CH MODIFIKATOR

### C VOLKSMERKMALE

BEWEGUNGSRATE *6 m (4 Felder)*

Bonusfertigkeitsränge

Bonustalent

### D FERTIGKEITEN

	KLASSEN- FERTIG- KEIT?	RÄN- GE	ATTRIBUTS- MODI- FIKATOR	SONSTIGE MODI- FIKATOREN	GESAMT
AKROBATIK	<input type="checkbox"/>	0	GE-MOD -1	0	-1
BLUFFEN	<input type="checkbox"/>	0	CH-MOD 1	0	+1
DIPLOMATIE	<input checked="" type="checkbox"/>	1	CH-MOD 1	3	+5
HEILKUNDE	<input checked="" type="checkbox"/>	1	WE-MOD 3	3	+7
HEIMLICHKEIT	<input type="checkbox"/>	0	GE-MOD -1	0	-1
KLETTERN	<input type="checkbox"/>	0	ST-MOD 1	0	+1
MECHANISMUS AUSSCHALTEN*	<input type="checkbox"/>				
MOTIV ERKENNEN	<input checked="" type="checkbox"/>	0	WE-MOD 3	0	+3
REITEN	<input type="checkbox"/>	0	GE-MOD -1	0	-1
SCHWIMMEN	<input type="checkbox"/>	0	ST-MOD 1	0	+1
WAHRNEHMUNG	<input type="checkbox"/>	0	WE-MOD 3	0	+3
WISSEN (ARKANES)*	<input checked="" type="checkbox"/>		IN-MOD		
WISSEN (GEOGRAPHIE)*	<input type="checkbox"/>		IN-MOD		
WISSEN (GESCHICHTE)*	<input checked="" type="checkbox"/>		IN-MOD		
WISSEN (GEWÖLBKUNDE)*	<input type="checkbox"/>		IN-MOD		
WISSEN (LOKALES)*	<input type="checkbox"/>		IN-MOD		
WISSEN (NATUR)*	<input type="checkbox"/>		INT MOD		
WISSEN (RELIGION)*	<input checked="" type="checkbox"/>	1	IN-MOD 0	3	+4
*NUR GEÜBT					
ZAUBERKUNDE*	<input checked="" type="checkbox"/>		IN-MOD		

### E BEHERRSCHTE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

☒ SCHILDE ☒ MITTELSCHWERE RÜSTUNGEN ☒ EINFACHE WAFFEN  
☒ LEICHTE RÜSTUNGEN ☐ SCHWERE RÜSTUNGEN ☐ KRIEGSWAFFEN

*Krummschwert*



# MAGIER



**SPIELE DIESE ART VON  
CHARAKTER, WENN DU  
INTERESSE AN FOLGENDEN  
DINGEN HAST:**

- » FEINDE MIT FEUER  
NIEDERZUSTRECKEN
- » WAFFEN MITTELS TELEKINESE  
ZU SCHLEUDERN
- » GEHEIMNISSE DER MAGIE ZU  
KENNEN
- » GEHEIMNISSE VON URALTEM  
WISSEN ZU KENNEN
- » MAGISCHE SCHRIFTROLLEN  
ZU BENUTZEN



## A DEIN CHARAKTERBOGEN

Dieser Charakterbogen gibt dir alle Informationen an die Hand, die du brauchst, um Würfe auszuführen. Darüber hinaus bietet er dir genug Platz, um deine Ausrüstung und Schätze zu notieren.

## B ATTRIBUTSWERTE UND -MODIFIKATOREN

Attributswerte repräsentieren deine körperlichen und geistigen Eigenschaften. Hohe Werte sind immer besser. Je höher ein Attributswert ist, umso höher ist auch der dazugehörige Attributsmodifikator.



Manchmal musst du einen Attributswurf ablegen, um etwas Einfaches zu schaffen, z.B. um eine Tür aufzubrechen oder um dich an den Namen eines Gastwirts zu erinnern. Hierbei würfelst du dann 1W20 und addierst den entsprechenden Attributsmodifikator (nicht den Attributswert) auf die gewürfelte Zahl. Bei einem Stärkewurf würdest du z.B. 1W20+1 (dein ST-Modifikator ist +1) würfeln.

## C MENSCHLICHE VOLKSMERKMALE

Deine Bewegungsrate drückt aus, wie viele Meter oder Felder du dich mit Hilfe einer „Bewegungsaktion“ fortbewegen kannst. Als Mensch hast du zusätzliche Fertigkeitsschritte und Talente.

## D FERTIGKEITSWÜRFE

Fertigkeiten stehen synonym für Tätigkeiten, die jeder ausführen kann, wie Klettern oder Schwimmen. Als Kleriker bist du geübt darin zu heilen, Andere zu überzeugen und kannst auf Wissen über die Götter zurückgreifen.



Wenn du eine Fertigkeit anwenden willst, legst du einen Fertigkeitsschritt ab. Würfle 1W20 und addiere den Gesamtwert (die Zahl in der letzten Spalte) für die jeweilige Fertigkeit. Bei einem Fertigkeitsschritt würdest du z.B. 1W20+1 würfeln. Dabei versuchst du, den Schwierigkeitsgrad (SG) für die jeweilige Aufgabe zu erreichen oder zu übertreffen. Du kannst eine Fertigkeit nur einsetzen, wenn unter „Gesamt“ auch eine Zahl steht.

## WAS DU IN DEINEM ZUG TUN KANNST

### DU KANNST EINE STANDARD-AKTION AUSFÜHREN:

Benutze einen magischen Gegenstand (z.B. einen Trank oder einen Zauberstab)  
Benutze deine Arkane Verbindung oder Hand des Lehrlings (Abschnitt F)  
Bewege dich bis zu 6 m weit  
Greife mit einer Waffe an (du kannst auch diagonal angreifen)  
Wirke einen Zauber oder einen Zaubertrick (Abschnitt K)

### UND EINE BEWEGUNGS-AKTION:

Bewege dich bis zu 9 m weit  
Hebe einen Gegenstand vom Boden auf  
Hole einen Gegenstand aus deinem Rucksack hervor  
Öffne oder schließe eine Tür  
Ziehe eine Waffe

### UND EINE FREIE AKTION:

Bewege dich 1,50 m weit (sofern du dich nicht mit Hilfe deiner Standard- oder Bewegungsaktion bewegst)  
Lasse dich in deinem Feld zu Boden fallen  
Lasse einen Gegenstand fallen  
Sage etwas

## MAGIER CHARAKTERBOGEN

### A CHARAKTERNAME

*Ezren*

GESINNUNG **RN**  
GESCHLECHT **m**

### B ATTRIBUTSWERTE ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

STÄRKE	12	+1	ST MODIFIKATOR
GESCHICKLICHKEIT	10	+0	GE MODIFIKATOR
KONSTITUTION	13	+1	KO MODIFIKATOR
INTELLIGENZ	17	+3	IN MODIFIKATOR
WEISHEIT	14	+2	WE MODIFIKATOR
CHARISMA	8	-1	CH MODIFIKATOR

### C VOLKSMERKMALE

BEWEGUNGSRATE **9 m (6 Felder)**

Bonusfertigkeitsschritte

Bonustalent

### D FERTIGKEITEN

	KLASSEN- FERTIG- KEIT?	RÄN- GE	ATTRIBUTS- MODI- FIKATOR	SONSTIGE MODI- FIKATOREN	GESAMT
AKROBATIK	<input type="checkbox"/>	0	+0	0	+0
BLUFFEN	<input type="checkbox"/>	0	-1	0	-1
DIPLOMATIE	<input type="checkbox"/>	0	-1	0	-1
HEILKUNDE	<input type="checkbox"/>	1	2	0	+3
HEIMLICHKEIT	<input type="checkbox"/>	0	0	0	+0
KLETTERN	<input type="checkbox"/>	0	1	0	+1
MECHANISMUS AUSSCHALTEN*	<input type="checkbox"/>				
MOTIV ERKENNEN	<input type="checkbox"/>	0	2	0	+2
REITEN	<input type="checkbox"/>	0	0	0	+0
SCHWIMMEN	<input type="checkbox"/>	1	1	0	+2
WAHRNEHMUNG	<input type="checkbox"/>	1	2	0	+3
WISSEN (ARKANES)*	<input checked="" type="checkbox"/>	1	3	3	+7
WISSEN (GEOGRAPHIE)*	<input checked="" type="checkbox"/>				
WISSEN (GESCHICHTE)*	<input checked="" type="checkbox"/>	1	3	3	+7
WISSEN (GEWÖLBKUNDE)*	<input checked="" type="checkbox"/>				
WISSEN (LOKALES)*	<input checked="" type="checkbox"/>				
WISSEN (NATUR)*	<input checked="" type="checkbox"/>				
WISSEN (RELIGION)*	<input checked="" type="checkbox"/>				
*NUR GEÜBT ZAUBERKUNDE*	<input checked="" type="checkbox"/>	1	3	3	+7

### E BEHERRSCHTE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

☐ SCHILDE ☐ MITTELSCHWERE RÜSTUNGEN ☐ EINFACHE WAFFEN  
☐ LEICHTE RÜSTUNGEN ☐ SCHWERE RÜSTUNGEN ☐ KRIEGSWAFFEN

*Knüttel* *Leichte Armbrust* *Kampfstab*

*Dolch* *Schwere Armbrust*



# SCHÜRKE



**SPIELE DIESE ART VON  
CHARAKTER, WENN DU  
INTERESSE AN FOLGENDEN  
DINGEN HAST:**

- »» ZU SCHLEICHEN
- »» AKROBATISCHE MEISTER-  
LEISTUNGEN ZU VOLLBRINGEN
- »» ZU FECHTEN
- »» SCHLÖSSER ZU KNACKEN
- »» FALLEN ZU FINDEN
- »» GEHEIMNISSE AUFZUDECKEN
- »» MONSTER HINTERRÜCKS  
NIEDERZUSTECHEN, WENN  
DIESE ABGELENKT SIND





## A DEIN CHARAKTERBOGEN

Dieser Charakterbogen gibt dir alle Informationen an die Hand, die du brauchst, um Würfe auszuführen. Darüber hinaus bietet er dir genug Platz, um deine Ausrüstung und Schätze zu notieren.

## B ATTRIBUTSWERTE UND -MODIFIKATOREN

Attributswerte repräsentieren deine körperlichen und geistigen Eigenschaften. Hohe Werte sind immer besser. Je höher ein Attributswert ist, umso höher ist auch der dazugehörige Attributsmodifikator.



Manchmal musst du einen Attributswurf ablegen, um etwas Einfaches zu schaffen, z.B. um eine Tür aufzubrechen oder um dich an den Namen eines Gastwirts zu erinnern. Hierbei würfelst du dann 1W20 und addierst den entsprechenden Attributsmodifikator (nicht den Attributswert) auf die gewürfelte Zahl. Bei einem Stärkewurf würdest du z.B. 1W20+1 (dein ST-Modifikator ist +1) würfeln.

## C ELFISCHE VOLKSMERKMALE

Deine Bewegungsrate drückt aus, wie viele Meter oder Felder du dich mit Hilfe einer „Bewegungsaktion“ fortbewegen kannst. Als Elf kannst du bei schwachem Licht doppelt so weit sehen wie ein Mensch und erhältst einen Bonus von +2 bei Würfeln auf deine Fertigkeit Wahrnehmung (Abschnitt D).

## D FERTIGKEITSWÜRFE

Fertigkeiten stehen synonym für Tätigkeiten, die jeder ausführen kann, wie Klettern oder Schwimmen. Als Kleriker bist du geübt darin zu heilen, Andere zu überzeugen und kannst auf Wissen über die Götter zurückgreifen.



Wenn du eine Fertigkeit anwenden willst, legst du einen Fertigkeitswurf ab. Würfle 1W20 und addiere den Gesamtwert (die Zahl in der letzten Spalte) für die jeweilige Fertigkeit. Bei einem Fertigkeitswurf für Klettern würdest du z.B. 1W20+5 würfeln. Dabei versuchst du, den Schwierigkeitsgrad (SG) für die jeweilige Aufgabe zu erreichen oder zu übertreffen. Du kannst eine Fertigkeit nur einsetzen, wenn unter „Gesamt“ auch eine Zahl steht.

## WAS DU IN DEINEM ZUG TUN KANNST

### DU KANNST EINE STANDARD-AKTION AUSFÜHREN:

- Beginne ein Schloss zu öffnen
- Benutze einen magischen Gegenstand (z.B. einen Trank)
- Bewege dich bis zu 9 m weit
- Bewege dich mit Heimlichkeit bis zu 4,50 m weit
- Greife mit einer Waffe an (du kannst auch diagonal angreifen)

### UND EINE BEWEGUNGS-AKTION:

- Bewege dich bis zu 9 m weit
- Hebe einen Gegenstand vom Boden auf
- Hole einen Gegenstand aus deinem Rucksack hervor
- Öffne oder schließe eine Tür
- Ziehe eine Waffe

### UND EINE FREIE AKTION:

- Bewege dich 1,50 m weit (sofern du dich nicht mit Hilfe deiner Standard- oder Bewegungsaktion bewegst)
- Lasse dich in deinem Feld zu Boden fallen
- Lasse einen Gegenstand fallen
- Sage etwas

## SCHURKE CHARAKTERBOGEN

### A CHARAKTERNAME

*Merisiel*

GESINNUNG **CN**  
GESCHLECHT **w**

### B ATTRIBUTSWERTE ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

STÄRKE	12	+1	ST MODIFIKATOR
GESCHICKLICHKEIT	17	+3	GE MODIFIKATOR
KONSTITUTION	12	+1	KO MODIFIKATOR
INTELLIGENZ	10	+0	IN MODIFIKATOR
WEISHEIT	13	+1	WE MODIFIKATOR
CHARISMA	10	+0	CH MODIFIKATOR

### C VOLKSMERKMALE

BEWEGUNGSRATE **9 m (6 Felder)**

*Dämmerlicht*

*Scharfe Sinne*

### D FERTIGKEITEN

	KLASSEN- FERTIG- KEIT?	RÄN- GE	ATTRIBUTS- MODI- FIKATOR	SONSTIGE MODI- FIKATOREN	GESAMT
AKROBATIK	<input checked="" type="checkbox"/>	1	GE-MOD 3	3	+7
BLUFFEN	<input checked="" type="checkbox"/>	1	CH-MOD 0	3	+4
DIPLOMATIE	<input checked="" type="checkbox"/>	0	CH-MOD 0	0	+0
HEILKUNDE	<input checked="" type="checkbox"/>	0	WE-MOD 1	0	+1
HEIMLICHKEIT	<input checked="" type="checkbox"/>	1	GE-MOD 3	3	+7
KLETTERN	<input checked="" type="checkbox"/>	1	ST-MOD 1	3	+5
MECHANISMUS AUSSCHALTEN*	<input checked="" type="checkbox"/>	1	GE-MOD 3	3	+7
MOTIV ERKENNEN	<input checked="" type="checkbox"/>	1	WE-MOD 1	3	+5
REITEN	<input type="checkbox"/>	0	GE-MOD 3	0	+3
SCHWIMMEN	<input checked="" type="checkbox"/>	1	ST-MOD 1	3	+5
WAHRNEHMUNG	<input checked="" type="checkbox"/>	1	WE-MOD 1	5	+7
WISSEN (ARKANES)*	<input type="checkbox"/>		IN-MOD		
WISSEN (GEOGRAPHIE)*	<input checked="" type="checkbox"/>		IN-MOD		
WISSEN (GESCHICHTE)*	<input type="checkbox"/>		IN-MOD		
WISSEN (GEWÖLBKUNDE)*	<input type="checkbox"/>		IN-MOD		
WISSEN (LOKALES)*	<input checked="" type="checkbox"/>		IN-MOD		
WISSEN (NATUR)*	<input type="checkbox"/>		INT MOD		
WISSEN (RELIGION)*	<input type="checkbox"/>		IN-MOD		
*NUR GEÜBT			IN-MOD		
ZAUBERKUNDE*	<input type="checkbox"/>				

### E BEHERRSCHTE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

- ☐ SCHILDE ☐ MITTELSCHWERE RÜSTUNGEN ☒ EINFACHE WAFFEN  
☒ LEICHTE RÜSTUNGEN ☐ SCHWERE RÜSTUNGEN ☐ KRIEGSWAFFEN

*Rapier* *Kurzschwert* *Langschwert*  
*Kurzbogen* *Langbogen*

	VOLK <b>Elf</b>	
	KLASSE <b>Schurke</b>	EP <b>0</b> STUFE <b>1</b>

## F KLASSENMERKMALE TREFFER-PUNKTE **9**

REFLEXWURF	KLASSE <b>2</b>	+	GE-MOD <b>3</b>	+	SONSTIGE	=	GESAMT <b>+5</b>
WILLENSWURF	KLASSE <b>0</b>	+	WE-MOD <b>1</b>	+	SONSTIGE	=	GESAMT <b>+1</b>
ZÄHIGKEITSWURF	KLASSE <b>0</b>	+	KO-MOD <b>1</b>	+	SONSTIGE	=	GESAMT <b>+1</b>
ANGRIFFSBONUS	<b>0</b>		FERTIGKEITSRÄNGE	<b>8</b>			

**Fallen finden +1**

**Hinterhältiger Angriff +1W6**

## G WAFEN UND ANGRIFFE

INITIATIVE	VERBESSERTER INITIATIVE <b>0</b>	+	GE-MOD <b>3</b>	=	GESAMT <b>+3</b>
NAHKAMPFANGRIFF	ANGRIFFSBONUS <b>0</b>	+	ST-MOD <b>1</b>	=	GESAMT <b>+1</b>
FERNKAMPFANGRIFF	ANGRIFFSBONUS <b>0</b>	+	GE-MOD <b>3</b>	=	GESAMT <b>+3</b>

WAFFE <b>Rapier</b>					
ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION
<b>+3</b>	<b>1W6+1</b>	<b>18-20</b>	<b>S</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

WAFFE <b>Dolch (geworfen)</b>					
ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION
<b>+3</b>	<b>1W4+1</b>	<b>19-20</b>	<b>S</b>	<b>3 m</b>	<b>8</b>

## H RÜSTUNG UND RÜSTUNGSKLASSE

RK	RÜSTUNG <b>3</b>	+	SCHILD <b>0</b>	+	GE-MOD <b>3</b>	+	MAGIE <b>0</b>	+	<b>10</b>	=	GESAMT <b>16</b>
----	------------------	---	-----------------	---	-----------------	---	----------------	---	-----------	---	------------------

## I TALENTE

**Waffenfinesse**

## J AUSTRÜSTUNG

DEINE AUSTRÜSTUNG BEFINDET SICH AUF DER RECHTEN SEITE



## K ZAUBERSPRÜCHE

SCHURKEN KÖNNEN KEINE ZAUBER WIRKEN

## F RETTUNGSWÜRFE

Du legst Rettungswürfe ab, um besonderen Angriffen wie Zauber, Gift, Furcht, Fallen und Drachenodem zu widerstehen.



Bei einem Rettungswurf würfelst du 1W20 und addierst den Gesamtwert (die Zahl in der letzten Spalte) des benötigten Rettungswurfs auf die gewürfelte Zahl. Bei einem Reflexwurf würdest du z.B. 1W20+5 würfeln. Eine gewürfelte 20 ist stets ein Erfolg, eine gewürfelte 1 dagegen immer ein Fehlschlag.

## SCHURKEN-KLASSENMERKMALE

Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung (Abschnitt D), wenn du nach Fallen suchst.

Verursache zusätzlich +1W6 Schadenspunkte zu deinem normalen Waffenschaden, wenn:

- (1) dein Ziel noch nicht im Kampf gehandelt hat oder
- (2) dein Ziel gelähmt oder hilflos ist oder
- (3) du und ein Verbündeter dein Ziel in die Zange nehmen (d.h. wenn ihr euch auf gegenüberliegenden Seiten des Zieles befindet; siehe Diagramm).



## G KAMPF

Zu Beginn eines Kampfes legst du einen Wurf auf Initiative (1W20+3) ab. Derjenige mit dem höchsten Ergebnis ist zuerst am Zug, dann derjenige mit dem zweithöchsten Ergebnis usw.



Wenn du am Zug bist, kannst du in jeder Runde einen Angriff ausführen. Würfle 1W20 und addiere deinen Angriffsbonus für die benutzte Waffe. Der Angriffswurf für deinen Rapier beträgt z.B. 1W20+3. Sollte dein Ergebnis dem Wert der Rüstungsklasse deines Gegners entsprechen oder diese übertreffen, triffst du ihn und würfelst nun den Schaden aus! Eine gewürfelte 20 ist immer ein Treffer, eine gewürfelte 1 dagegen immer ein Fehlschlag. Sollte dein Würfelergebnis (nur die gewürfelte Zahl) im Bereich der Kritischen Bedrohung liegen, könnte es sich um einen Kritischen Treffer handeln! Der Spielleiter hat zu Kritischen Treffern weitere Informationen.

## H RÜSTUNG UND VERTEIDIGUNG

Deine Rüstungsklasse bestimmt, wie schwer es für einen Gegner ist, dich zu treffen. Höhere Werte bedeuten, dass du schwerer zu treffen bist.

## I TALENTE

Talente sind besondere Begabungen, die du beherrschst.

**WAFFENFINESSE:** Du bist darin geübt, anstelle reiner Kraft deine Wendigkeit im Kampf einzusetzen. Du nutzt deinen GE-Modifikator von +3 statt deines ST-Modifikator von +1 um deinen Angriffsbonus zu bestimmen (wurde bereits auf dem Charakterbogen berücksichtigt).

## J AUSTRÜSTUNG

Beschlagene Lederrüstung	Sack
Dolche (8)	Kleidung
Rapier	Diebeswerkzeug
Rucksack	Fackeln (10)
Schlafsack	Reiseproviant (5 Tage)
Gürteltasche	Wasserschlauch
Kreide	28 GM
Seil	



# MERISIEL

Merisiel ist eine Elfe, die als Waise unter Menschen aufwuchs. Sie hat sich bereits auf unzähligen Schiffen als blinder Passagier versteckt und nannte schon viele Städte ihr Zuhause. Immer wenn ihre Menschenfreunde erwachsen wurden, während sie selbst jung blieb, zog sie weiter zum nächsten Ort. Merisiel ist zwar nicht die Weitsichtigste, aber dafür unglaublich flink und fähig im Umgang mit kleinen Gegenständen wie Dolchen und Dietrichen. Bis jetzt ist ihr noch kein Problem begegnet, das sich nicht mit einem Dolch lösen ließ.

Merisiels Lebenserfahrung hat sie gelehrt, die Dinge voll auszukosten, da es unmöglich ist zu sagen, wann die guten Zeiten vielleicht enden. Sie ist mit ihren Gedanken und Gefühlen stets offen und ausdrucksvoll. Sie ist ständig in Bewegung und plant, wie sie leicht an Geld gelangen kann – doch am Ende läuft es eigentlich immer darauf hinaus, dass sie entweder auf sich allein gestellt oder mit Hilfe ihrer geliebten Klingen schneller ist als alle anderen. Und sie würde es auch gar nicht anders wollen!





	VOLK <b>Mensch</b>	EP <b>0</b>
	KLASSE <b>Magier</b>	STUFE <b>1</b>

## F KLASSENMERKMALE TREFFER-PUNKTE 7

REFLEXWURF	KLASSE <b>0</b>	+	GE-MOD <b>0</b>	+	SONSTIGE	=	GESAMT <b>+0</b>
WILLENSWURF	KLASSE <b>2</b>	+	WE-MOD <b>2</b>	+	SONSTIGE	=	GESAMT <b>+4</b>
ZÄHIGKEITSWURF	KLASSE <b>0</b>	+	KO-MOD <b>1</b>	+	SONSTIGE <b>2</b>	=	GESAMT <b>+3</b>
ANGRIFFSBONUS	<b>0</b>	FERTIGKEITSRÄNGE	<b>6</b>				

*Arkane Verbindung: 1 Mal pro Tag*

*Hand des Lehrlings: 7 Mal pro Tag*

## G WAFFEN UND ANGRIFFE

INITIATIVE	VERBESSERTER INITIATIVE <b>4</b>	+	GE-MOD <b>0</b>	=	GESAMT <b>+4</b>
NAHKAMPFANGRIFF	ANGRIFFSBONUS <b>0</b>	+	ST-MOD <b>1</b>	=	GESAMT <b>+1</b>
FERNKAMPFANGRIFF	ANGRIFFSBONUS <b>0</b>	+	GE-MOD <b>0</b>	=	GESAMT <b>+0</b>

WAFFE **Kampfstab**

ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION
<b>+1</b>	<b>1W6+1</b>	<b>20</b>	<b>W</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

WAFFE **Leichte Armbrust**

ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION
<b>+3</b>	<b>1W8</b>	<b>19-20</b>	<b>S</b>	<b>24 m</b>	<b>10</b>

## H RÜSTUNG UND RÜSTUNGSKLASSE

RK	RÜSTUNG <b>0</b>	+	SCHILD <b>0</b>	+	GE-MOD <b>0</b>	+	MAGIE <b>0</b>	+ 10	=	GESAMT <b>10</b>
----	------------------	---	-----------------	---	-----------------	---	----------------	------	---	------------------

## I TALENTE

*Große Zähigkeit*

*Verbesserte Initiative*

## J AUSRÜSTUNG

DEINE AUSRÜSTUNG BEFINDET SICH AUF DER RECHTEN SEITE



## K ZAUBERSPRÜCHE

DEINE ZAUBER BEFINDEN SICH AUF DER RECHTEN SEITE



## F RETTUNGSWÜRFE

Du legst Rettungswürfe ab, um besonderen Angriffen wie Zauber, Gift, Furcht, Fallen und Drachennodem zu widerstehen.



Bei einem Rettungswurf würfelst du 1W20 und addierst den Gesamtwert (die Zahl in der letzten Spalte) des benötigten Rettungswurfs auf die gewürfelte Zahl. Bei einem Reflexwurf würdest du z.B. 1W20+5 würfeln. Eine gewürfelte 20 ist stets ein Erfolg, eine gewürfelte 1 dagegen immer ein Fehlschlag.

## MAGIER-KLASSENMERKMALE

**ARKANE VERBINDUNG:** Du kannst einen deiner Zauber ein weiteres Mal pro Tag wirken.

**HAND DES LEHRLINGS:** Du kannst deinen Stab mit der Kraft deines Geistes bis zu 9 m weit schleudern. Würfle 1W20+3 für den Angriffswurf. Solltest du dein Ziel treffen, würfle 1W6+1 für den Schaden. Dein Stab fliegt automatisch zu dir zurück.

## G KAMPF

Zu Beginn eines Kampfes legst du einen Wurf auf Initiative (1W20+4) ab. Derjenige mit dem höchsten Ergebnis ist zuerst am Zug, dann derjenige mit dem zweithöchsten Ergebnis usw.



Wenn du am Zug bist, kannst du in jeder Runde einen Angriff ausführen. Würfle 1W20 und addiere deinen Angriffsbonus für die benutzte Waffe. Der Angriffswurf für deinen Kampfstab beträgt z.B. 1W20+1. Sollte dein Ergebnis dem Wert der Rüstungsklasse deines Gegners entsprechen oder diese über-treffen, triffst du ihn und würfelst nun den Schaden aus! Eine gewürfelte 20 ist immer ein Treffer, eine gewürfelte 1 dagegen immer ein Fehlschlag.

## H RÜSTUNG UND VERTEIDIGUNG

Deine Rüstungsklasse bestimmt, wie schwer es für einen Gegner ist, dich zu treffen. Höhere Werte bedeuten, dass du schwerer zu treffen bist. Magier können keine Rüstung tragen.

## I TALENTE

Talente sind besondere Begabungen, die du beherrschst.

**GROSSE ZÄHIGKEIT:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Zähigkeitswürfe (wurde bereits auf dem Charakterbogen berücksichtigt).

**VERBESSERTER INITIATIVE:** Du erhältst einen Bonus von +4 auf deine Würfe für Initiative (wurde bereits auf dem Charakterbogen berücksichtigt).

## J AUSRÜSTUNG

Leichte Armbrust	Schlafsack	Zauberbuch
Armbrustbolzen (10)	Gürteltasche	Fackeln (10)
Dolch	Kerzen (10)	Reiseproviant (5 Tage)
Kampfstab	Sack	Wasserschlauch
Rucksack	Kleidung	6 GM

## K ZAUBER

Du hast zwei Zauber vorbereitet: *Brennende Hände* und *Magisches Geschoss*. Wenn du einen Zauber wirkst, dann hake ihn für diesen Tag ab. Dein Klassenmerkmal *Arkane Verbindung* erlaubt dir, einen dieser Zauber ein weiteres Mal pro Tag zu wirken. Deine Zauber erneuern sich täglich.

☐ **BRENNENDE HÄNDE:** Du erzeugst einen 4,50 m weit reichenden Flammenkegel, der von dir ausgeht. Kreaturen innerhalb dieses Kegels erleiden 1W4 Punkte Feuerschaden. Sie erhalten aber einen Reflexwurf gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 14, um den Schaden zu halbieren.

☐ **MAGISCHES GESCHOSS:** Dufeuerst einen Stoß magischer Energie auf einen Gegner ab, welcher 1W4+1 Schadenspunkte verursacht.

## ZAUBERTRICKS

Du kannst *Kältestrahl* und *Magie entdecken* so oft wirken, wie du willst.

**KÄLTESTRAHL:** Mache einen Angriff im Fernkampf (1W20) gegen eine Kreatur innerhalb von 9 m. Solltest du ihre Rüstungsklasse auf Berührung (RK des Zieles ohne Rüstungs-, Schild oder natürlichen Rüstungsbonus) erreichen oder übertreffen, fügst du ihr 1W3 Punkte Kälteschaden zu.

**MAGIE ENTDECKEN:** Erkennt nahe Magie oder identifiziert einen magischen Gegenstand.

# EZREN

Ezren wuchs als jüngerer Sohn eines erfolgreichen Gewürzhändlers auf und hegte keine höheren Ambitionen. Er genoss die Annehmlichkeiten einer wohlhabenden Familie in einem Viertel, das relativ frei von Verbrechen war. Doch als die Kirche des Händlergottes seinen Vater beschuldigte, ein verderbter Ketzer zu sein, zerstörte dies das Familiengeschäft. Ezren setzte alles daran, die Unschuld seines Vaters zu beweisen. Zu seiner furchtbaren Überraschung waren die Anschuldigungen aber wahr. Voll Zorn verließ Erzen sein Zuhause und begann mit dem Studium der Magie. Er musste sich selbst unterrichten, da kein Magier einen 40-jährigen als Lehrling annahm. Nun möchte er die Welt bereisen und bei anderen etwas bewirken. Ezren steht dem Wesen der Menschen skeptisch gegenüber und vertraut lieber seinem eigenen brillantem Verstand und seinen magischen Fähigkeiten.





	VOLK <b>Mensch</b>	EP <b>0</b>
	KLASSE <b>Kleriker</b>	STUFE <b>1</b>

## F KLASSENMERKMALE TREFFER-PUNKTE **10**

REFLEXWURF	KLASSE <b>0</b>	+	GE-MOD <b>-1</b>	+	SONSTIGE	=	GESAMT <b>-1</b>
WILLENSWURF	KLASSE <b>2</b>	+	WE-MOD <b>3</b>	+	SONSTIGE	=	GESAMT <b>+5</b>
ZÄHIGKEITSWURF	KLASSE <b>2</b>	+	KO-MOD <b>2</b>	+	SONSTIGE	=	GESAMT <b>+4</b>
ANGRIFFSBONUS	<b>0</b>	FERTIGKEITSRÄNGE		<b>3</b>			

**Göttin:** Sarenrae

**Heilige Waffe:** Krummsäbel

**Abwendung des Todes:** 6 Mal pro Tag

**Energie fokussieren:** 6 Mal pro Tag (1W6)

## G WAFEN UND ANGRIFFE

INITIATIVE	VERBESSERTER INITIATIVE <b>4</b>	+	GE-MOD <b>-1</b>	=	GESAMT <b>+3</b>
NAHKAMPFANGRIFF	ANGRIFFSBONUS <b>0</b>	+	ST-MOD <b>1</b>	=	GESAMT <b>+1</b>
FERNKAMPFANGRIFF	ANGRIFFSBONUS <b>0</b>	+	GE-MOD <b>-1</b>	=	GESAMT <b>-1</b>

**WAFFE** **Krummsäbel**

ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION
<b>+1</b>	<b>1W6+1</b>	<b>18-20</b>	<b>H</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

**WAFFE** **Schleuder**

ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION
<b>-1</b>	<b>1W4+1</b>	<b>20</b>	<b>W</b>	<b>3 m</b>	<b>10</b>

## H RÜSTUNG UND RÜSTUNGSKLASSE

RK	RÜSTUNG <b>5</b>	+	SCHILD <b>0</b>	+	GE-MOD <b>-1</b>	+	MAGIE <b>0</b>	+	<b>10</b>	=	GESAMT <b>14</b>
----	------------------	---	-----------------	---	------------------	---	----------------	---	-----------	---	------------------

## I TALENTE

**Zusätzliches Fokussieren**

**Verbesserte Initiative**

## J AUSRÜSTUNG

DEINE AUSRÜSTUNG BEFINDET SICH AUF DER RECHTEN SEITE



## K ZAUBERSPRÜCHE

DEINE ZAUBER BEFINDEN SICH AUF DER RECHTEN SEITE



## F

## RETTUNGSWÜRFE

Du legst Rettungswürfe ab, um besonderen Angriffen wie Zauber, Gift, Furcht, Fallen und Drachenedem zu widerstehen.



Bei einem Rettungswurf würfelst du 1W20 und addierst den Gesamtwert (die Zahl in der letzten Spalte) des benötigten Rettungswurfs auf die gewürfelte Zahl. Bei einem Reflexwurf würdest du z.B. 1W20+5 würfeln. Eine gewürfelte 20 ist stets ein Erfolg, eine gewürfelte 1 dagegen immer ein Fehlschlag.

## KLERIKER-KLASSENMERKMALE

Sarenraes Kleriker kämpfen mit Krummsäbeln.

**ABWENDUNG DES TODES:** Wenn du einen sterbenden Verbündeten berührst (jemanden, der -1 TP oder weniger hat), kannst du ihn für 1W4 Trefferpunkte heilen.

**ENERGIE FOKUSSIEREN:** Dies erzeugt eine Explosion göttlicher Kraft mit einem Radius von 9 m, in dessen Zentrum du dich befindest. Du kannst diese göttliche Energie nutzen, um lebende Kreaturen zu heilen (jede Kreatur erhält 1W6 Trefferpunkte zurück) oder um untote Kreaturen zu schaden (jede untote Kreatur erleidet 1W6 Schadenspunkte, kann diesen Schaden aber halbieren, wenn ihr ein Willenswurf gegen Schwierigkeitsgrad [SG] 11 gelingt). Du entscheidest, ob du selbst von deiner fokussierten Energie betroffen wirst.

## G

## KAMPF

Zu Beginn eines Kampfes legst du einen Wurf auf Initiative (1W20+3) ab. Derjenige mit dem höchsten Ergebnis ist zuerst am Zug, dann derjenige mit dem zweithöchsten Ergebnis usw.



Wenn du am Zug bist, kannst du in jeder Runde einen Angriff ausführen. Würfle 1W20 und addiere deinen Angriffsbonus für die benutzte Waffe. Der Angriffswurf für deinen Krummsäbel beträgt z.B. 1W20+1. Sollte dein Ergebnis dem Wert der Rüstungsklasse deines Gegners entsprechen oder diese übertreffen, triffst du ihn und würfelst nun den Schaden aus! Eine gewürfelte 20 ist immer ein Treffer, eine gewürfelte 1 dagegen immer ein Fehlschlag. Sollte dein Würfelergebnis (nur die gewürfelte Zahl) im Bereich der Kritischen Bedrohung liegen, könnte es sich um einen Kritischen Treffer handeln! Der Spielleiter hat zu Kritischen Treffern weitere Informationen.

## H

## RÜSTUNG UND VERTEIDIGUNG

Deine Rüstungsklasse bestimmt, wie schwer es für einen Gegner ist, dich zu treffen. Höhere Werte bedeuten, dass du schwerer zu treffen bist.

## I

## TALENTE

Talente sind besondere Begabungen, die du beherrschst.

**VERBESSERTER INITIATIVE:** Du erhältst einen Bonus von +4 auf deine Würfe für Initiative (wurde bereits auf dem Charakterbogen berücksichtigt).

**ZUSÄTZLICHES FOKUSSIEREN:** Du erhältst für deine Fähigkeit Energie fokussieren (Abschnitt F) zwei zusätzliche Anwendungen pro Tag (wurde bereits auf dem Charakterbogen berücksichtigt).

## J

## AUSRÜSTUNG

Schuppenpanzer	Schlafsack	Fackeln (10)
Krummsäbel	Gürteltasche	Reiseproviant (5 Tage)
Schleuder	Kerzen (10)	Wasserschlauch
Schleuderkugeln (10)	Sack	Hölzernes heiliges Symbol
Rucksack	Kleidung	60 GM

## K

## ZAUBER

Du hast zwei Zauber vorbereitet: *Schutz vor Bösem* und *Segnen*. Wenn du einen Zauber wirkst, dann hake ihn für diesen Tag ab. Du kannst einen vorbereiteten, unbenutzten Zauber durch *Leichte Wunden heilen* ersetzen: hake den Zauber ab, berühre einen Verbündeten und heile ihn für 1W8+1 Trefferpunkte. Deine Zauber erneuern sich täglich.

☐ **SCHUTZ VOR BÖSEM:** Berühre einen Verbündeten, er erhält für 1 Minute (10 Kampfrunden) einen Bonus von +2 auf seine Rüstungsklasse und Rettungswürfe gegen böse Kreaturen.

☐ **SEGNE:** Du und deine Verbündeten erhalten für 1 Minute (10 Kampfrunden) einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe und Rettungswürfe gegen Furcht.

## GEBET

Du kannst *Magie entdecken* so oft wirken, wie du willst.

**MAGIE ENTDECKEN:** Erkennt nahe Magie oder identifiziert einen magischen Gegenstand.



# KYRA

Kyra ist eine Priesterin Sarenraes, der heilenden Sonnengöttin, welche das Böse zerschmettert. Während ihrer Kindheit bewunderte Kyra stets die wunderschönen Buntglasfenster des Sarenraetempels und die anmutigen Priesterinnen, die jeden Morgen mit ihren Krummsäbeln übten. Als Banditen Kyras Dorf angriffen, kämpften diese Priesterinnen bis zum Tod, um das Dorf zu verteidigen. Doch die Banditen waren in der Überzahl und brannten letztendlich das Dorf nieder. Kyra gehörte zu den wenigen Überlebenden und in den rauchenden Ruinen des einst wunderschönen Tempels schwor sie, ihr Leben und ihren Schwertarm Sarenrae zu widmen. Sie versprach ihre Kräfte zu nutzen, um jene zu schützen, die sich nicht selbst verteidigen konnten, und um die niederzustrecken, welche die Unschuldigen verletzten.

Kyra besitzt einen starken Willen und ist stolz auf ihren festen Glauben an Sarenrae, wie auch auf ihr Können mit dem Krummsäbel. Seitdem sie zu einer Priesterin geworden ist, ist sie weit in ferne Länder gereist. Statt sich von ihrer Wut und ihrem Durst nach Rache verzehren zu lassen, hat sie in ihrem Glauben und dem Vorsatz, andere vor dem Tod durch böse Wesen zu beschützen, Frieden gefunden.



	VOLK <b>Mensch</b>	EP <b>0</b>
	KLASSE <b>Kämpfer</b>	STUFE <b>1</b>

## F KLASSENMERKMALE TREFFER-PUNKTE **12**

REFLEXWURF	KLASSE <b>0</b>	+	GE-MOD <b>2</b>	+	SONSTIGE	=	GESAMT <b>+2</b>
WILLENSWURF	KLASSE <b>2</b>	+	WE-MOD <b>-1</b>	+	SONSTIGE	=	GESAMT <b>+1</b>
ZÄHIGKEITSWURF	KLASSE <b>2</b>	+	KO-MOD <b>1</b>	+	SONSTIGE	=	GESAMT <b>+3</b>
ANGRIFFSBONUS	<b>1</b>	FERTIGKEITSRÄNGE	<b>4</b>				

**Waffenfokus (Langschwert)**

## G WAFFEN UND ANGRIFFE

INITIATIVE	VERBESSERTE INITIATIVE <b>4</b>	+	GE-MOD <b>2</b>	=	GESAMT <b>+6</b>
NAHKAMPFANGRIFF	ANGRIFFSBONUS <b>1</b>	+	ST-MOD <b>3</b>	=	GESAMT <b>+4</b>
FERNKAMPFANGRIFF	ANGRIFFSBONUS <b>1</b>	+	GE-MOD <b>2</b>	=	GESAMT <b>+3</b>

WAFFE <b>Langschwert</b>					
ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION
<b>+4</b>	<b>1W8+4</b>	<b>19-20</b>	<b>7</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

WAFFE <b>Kurzbogen</b>					
ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION
<b>+3</b>	<b>1W6</b>	<b>20/x3</b>	<b>S</b>	<b>18 m</b>	<b>20</b>

## H RÜSTUNG UND RÜSTUNGSKLASSE

RK	RÜSTUNG <b>5</b>	+	SCHILD <b>0</b>	+	GE-MOD <b>2</b>	+	MAGIE <b>0</b>	+ 10	=	GESAMT <b>17</b>
----	------------------	---	-----------------	---	-----------------	---	----------------	------	---	------------------

## I TALENTE

<b>Verbesserte Initiative</b>	
<b>Waffenfokus (Langschwert)</b>	
<b>Heftiger Angriff</b>	

## J AUSTRÜSTUNG

DEINE AUSTRÜSTUNG BEFINDET SICH AUF DER RECHTEN SEITE



## K ZAUBERSPRÜCHE

KÄMPFER KÖNNEN KEINE ZAUBER WIRKEN

## F RETTUNGSWÜRFE

Du legst Rettungswürfe ab, um besonderen Angriffen wie Zauber, Gift, Furcht, Fallen und Drachenodem zu widerstehen.



Bei einem Rettungswurf würfelst du 1W20 und addierst den Gesamtwert (die Zahl in der letzten Spalte) des benötigten Rettungswurfs auf die gewürfelte Zahl. Bei einem Reflexwurf würdest du z.B. 1W20+5 würfeln. Eine gewürfelte 20 ist stets ein Erfolg, eine gewürfelte 1 dagegen immer ein Fehlschlag.

## G KAMPF

Zu Beginn eines Kampfes legst du einen Wurf auf Initiative (1W20+6) ab. Derjenige mit dem höchsten Ergebnis ist zuerst am Zug, dann derjenige mit dem zweithöchsten Ergebnis usw.



Wenn du am Zug bist, kannst du in jeder Runde einen Angriff ausführen. Würfle 1W20 und addiere deinen Angriffsbonus für die benutzte Waffe. Der Angriffswurf für dein Langschwert beträgt z.B. 1W20+4. Sollte dein Ergebnis dem Wert der Rüstungsklasse deines Gegners entsprechen oder diese übertreffen, triffst du ihn und würfelst nun den Schaden aus! Eine gewürfelte 20 ist immer ein Treffer, eine gewürfelte 1 dagegen immer ein Fehlschlag. Sollte dein Würfelergebnis (nur die gewürfelte Zahl) im Bereich der Kritischen Bedrohung liegen, könnte es sich um einen Kritischen Treffer handeln! Der Spielleiter hat zu Kritischen Treffern weitere Informationen.

## H RÜSTUNG UND VERTEIDIGUNG

Deine Rüstungsklasse bestimmt, wie schwer es für einen Gegner ist, dich zu treffen. Höhere Werte bedeuten, dass du schwerer zu treffen bist.

Du besitzt einen Schild, trägst ihn aber im Moment nicht, da du dein Langschwert beidhändig führst. Solltest du deinen Schild benutzen wollen, steigt deine RK um +2, aber die Werte für dein Langschwert verändern sich wie folgt:

WAFFE <b>Langschwert (mit Schild)</b>					
ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION
<b>+4</b>	<b>1W8+3</b>	<b>19-20</b>	<b>7</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

## I TALENTE

Talente sind besondere Begabungen, die du beherrschst.

**VERBESSERTE INITIATIVE:** Du erhältst einen Bonus von +4 auf deine Würfe für Initiative (wurde bereits auf dem Charakterbogen berücksichtigt).

**WAFFENFOKUS (LANGSCHWERT):** Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine Angriffe mit dem Langschwert (wurde bereits auf dem Charakterbogen berücksichtigt).

**HEFTIGER ANGRIFF:** Du kannst zusätzlichen Schaden verursachen. Ehe du angreifst, kündige an, dass du das Talent Heftiger Angriff einsetzt. Du kannst dies in jeder Runde tun, aber nicht, wenn du einen Schild benutzt. Wenn du Heftiger Angriff einsetzt, verändern sich deine Werte wie folgt:

WAFFE <b>Langschwert (mit Heftiger Angriff)</b>					
ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION
<b>+3</b>	<b>1W8+7</b>	<b>19-20</b>	<b>7</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

## J AUSTRÜSTUNG

Schuppenpanzer	Kletterhaken
Schwerer Stahlschild	Seil
Langschwert	Sack
Kurzbogen	Kleidung
Pfeile (20)	Humpen
Rucksack	Fackeln (10)
Schlafsack	Reiseproviant (5 Tage)
Gürteltasche	Wasserschlauch
Wurfhaken	49 GM



# VALEROS

Valeros war nur noch einen Monat von einer arrangierten Heirat mit einer Bauers- tochter entfernt, als ihm klar wurde, dass er sich nicht sein ganzes Leben an einen Ort binden wollte. Mitten in der Nacht verließ er sein Dorf, seine ganze Ausrüstung bestand nur aus einem Satz Kleidung, etwas Nahrung und einem Beilgriff als Waf- fe. Er schloss sich einer Gruppe Söldner an, die ihm beibrachten, mit dem Schwert umzugehen und schwere Rüstungen zu tragen. Sein gutes Herz erschwerte es ihm jedoch, für Betrüger, Schwindler und andere grausame Leute zu arbeiten. So nahm er sein Leben schließlich wieder selbst in die Hand und wurde ein Abenteurer. Nun entscheidet er selbst, für wen er kämpft und warum.

Valeros ist freundlich und tapfer. Manchmal übernimmt er sich jedoch und kämpft gegen Gegner, die zu mächtig für ihn sind. Für einen Kämpfer ist er allerdings sehr klug und lässt nicht mit sich reden wie mit einem tumben Schläger. Er ist seinen Freunden gegenüber loyal, liebt einen Humpen guten Bieres und ist in der Gesell- schaft schöner Frauen am glücklichsten.





SYMBOL-ERKLÄRUNG

BITTE AUSFÜLLEN

1W4

6

1W6

1W8

1W10

1W12

1W20

KRITISCHE BEDROHUNG

AUF FREUNDE WIRKENDER ZAUBER

AUF GEGNER WIRKENDER ZAUBER

GEWÖHNLICHER ZAUBER

A

CHARAKTERNAME

GESINNUNG

GESCHLECHT

VOLK

KLASSE

EP STUFE

B

ATTRIBUTSWERTE

ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

STÄRKE			ST MODIFIKATOR
GESCHICKLICHKEIT			GE MODIFIKATOR
KONSTITUTION			KO MODIFIKATOR
INTELLIGENZ			IN MODIFIKATOR
WEISHEIT			WE MODIFIKATOR
CHARISMA			CH MODIFIKATOR

C

VOLKSMERKMALE

BEWEGUNGSRATE	

D

FERTIGKEITEN

KLASSEN-FERTIGKEIT?	RÄNGE	ATTRIBUTS-MODIFIKATOR	SONSTIGE MODIFIKATOREN	GESAMT
AKROBATIK				
BLUFFEN				
DIPLOMATIE				
HEILKUNDE				
HEIMLICHKEIT				
KLETTERN				
MECHANISMUS AUSSCHALTEN*				
MOTIV ERKENNEN				
REITEN				
SCHWIMMEN				
WAHRNEHMUNG				
WISSEN (ARKANES)*				
WISSEN (GEOGRAPHIE)*				
WISSEN (GESCHICHTE)*				
WISSEN (GEWÖLBKUNDE)*				
WISSEN (LOKALES)*				
WISSEN (NATUR)*				
WISSEN (RELIGION)*				
*NUR GEÜBT				
ZAUBERKUNDE*				

E

BEHERRSCHTE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

<input type="checkbox"/> SCHILDE	<input type="checkbox"/> MITTELSCHWERE RÜSTUNGEN	<input type="checkbox"/> EINFACHE WAFFEN
<input type="checkbox"/> LEICHTE RÜSTUNGEN	<input type="checkbox"/> SCHWERE RÜSTUNGEN	<input type="checkbox"/> KRIEGSWAFFEN

F

KLASSENMERKMALE

TREFFER-PUNKTE

REFLEXWURF	KLASSE	+	GE-MOD	+	SONSTIGE	=	GESAMT
WILLENSWURF	KLASSE	+	WE-MOD	+	SONSTIGE	=	GESAMT
ZÄHIGKEITSWURF	KLASSE	+	KO-MOD	+	SONSTIGE	=	GESAMT
ANGRIFFSBONUS					FERTIGKEITSRÄNGE		

G

WAFFEN UND ANGRIFFE

INITIATIVE	VERBESSERTER INITIATIVE	+	GE-MOD	=	GESAMT
NAHKAMPFANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	+	ST-MOD	=	GESAMT
FERNKAMPFANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	+	GE-MOD	=	GESAMT

WAFFE	ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION

WAFFE	ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION

H

RÜSTUNG UND RÜSTUNGSKLASSE

RK	RÜSTUNG	+	SCHILD	+	GE-MOD	+	MAGIE	+	10	=	GESAMT

I

TALENTE


J

AUSRÜSTUNG

AUSRÜSTUNG BITTE AUF DER RÜCKSEITE DES CHARAKTERBOGENS NOTIEREN

K

ZAUBER


ZAUBER BITTE AUF DER RÜCKSEITE DES CHARAKTERBOGENS NOTIEREN

L

CHARAKTERBILD

[illegible]

## N BESIEGTE MONSTER



VERURSACHTER HÖCHSTSCHADEN	

[illegible]

 AUF FREUNDE WIRKENDER ZAUBER
  AUF GEGNER WIRKENDER ZAUBER
  GEWÖHNLICHER ZAUBER

# CHARAKTERBOGEN



SYMBOL-ERKLÄRUNG

BITTE AUSFÜLLEN

1W4

6

1W6

1W8

1W10

1W12

1W20

KRITISCHE BEDROHUNG

AUF FREUNDE WIRKENDER ZAUBER

AUF GEGNER WIRKENDER ZAUBER

GEWÖHNLICHER ZAUBER

A

CHARAKTERNAME

GESINNUNG

GESCHLECHT

VOLK

KLASSE

EP STUFE

B

ATTRIBUTSWERTE

ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

STÄRKE			ST MODIFIKATOR
GESCHICKLICHKEIT			GE MODIFIKATOR
KONSTITUTION			KO MODIFIKATOR
INTELLIGENZ			IN MODIFIKATOR
WEISHEIT			WE MODIFIKATOR
CHARISMA			CH MODIFIKATOR

C

VOLKSMERKMALE

BEWEGUNGSRATE	

D

FERTIGKEITEN

KLASSEN-FERTIGKEIT?	RÄNGE	ATTRIBUTS-MODIFIKATOR	SONSTIGE MODIFIKATOREN	GESAMT
AKROBATIK				
BLUFFEN				
DIPLOMATIE				
HEILKUNDE				
HEIMLICHKEIT				
KLETTERN				
MECHANISMUS AUSSCHALTEN*				
MOTIV ERKENNEN				
REITEN				
SCHWIMMEN				
WAHRNEHMUNG				
WISSEN (ARKANES)*				
WISSEN (GEOGRAPHIE)*				
WISSEN (GESCHICHTE)*				
WISSEN (GEWÖLBKUNDE)*				
WISSEN (LOKALES)*				
WISSEN (NATUR)*				
WISSEN (RELIGION)*				
*NUR GEÜBT				
ZAUBERKUNDE*				

E

BEHERRSCHTE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

<input type="checkbox"/> SCHILDE	<input type="checkbox"/> MITTELSCHWERE RÜSTUNGEN	<input type="checkbox"/> EINFACHE WAFFEN
<input type="checkbox"/> LEICHTE RÜSTUNGEN	<input type="checkbox"/> SCHWERE RÜSTUNGEN	<input type="checkbox"/> KRIEGSWAFFEN

F

KLASSENMERKMALE

TREFFER-PUNKTE

REFLEXWURF	KLASSE	+	GE-MOD	+	SONSTIGE	=	GESAMT
WILLENSWURF	KLASSE	+	WE-MOD	+	SONSTIGE	=	GESAMT
ZÄHIGKEITSWURF	KLASSE	+	KO-MOD	+	SONSTIGE	=	GESAMT
ANGRIFFSBONUS					FERTIGKEITSRÄNGE		

G

WAFFEN UND ANGRIFFE

INITIATIVE	VERBESSERTER INITIATIVE	+	GE-MOD	=	GESAMT
NAHKAMPFANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	+	ST-MOD	=	GESAMT
FERNKAMPFANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	+	GE-MOD	=	GESAMT

WAFFE

ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION

WAFFE

ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION

H

RÜSTUNG UND RÜSTUNGSKLASSE

RK	RÜSTUNG	+	SCHILD	+	GE-MOD	+	MAGIE	+	10	=	GESAMT

I

TALENTE


J

AUSRÜSTUNG

AUSRÜSTUNG BITTE AUF DER RÜCKSEITE DES CHARAKTERBOGENS NOTIEREN

K

ZAUBER

ZAUBER BITTE AUF DER RÜCKSEITE DES CHARAKTERBOGENS NOTIEREN



A large white rectangular area with a black border, intended for drawing or writing.

[illegible]

N	BESIEGTE MONSTER

VERURSACHTER HÖCHSTSCHADEN	

[illegible]

 AUF FREUNDE WIRKENDER ZAUBER
  AUF GEGNER WIRKENDER ZAUBER
  GEWÖHNLICHER ZAUBER