

**SYMBOL-ERKLÄRUNG**

BITTE AUSFÜLLEN

1W4

6

1W8

1W10

1W12

1W20

KRITISCHE BEDROHUNG

AUF FREUNDE WIRKENDER ZAUBER

AUF GEGNER WIRKENDER ZAUBER

GEWÖHNLICHER ZAUBER

**A CHARAKTERNAME**

		GESINNUNG		VOLK	
		GESCHLECHT		KLASSE	
				EP STUFE	



**B ATTRIBUTSWERTE**

STÄRKE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	ST MODIFIKATOR
GESCHICKLICHKEIT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	GE MODIFIKATOR
KONSTITUTION	<input type="text"/>	<input type="text"/>	KO MODIFIKATOR
INTELLIGENZ	<input type="text"/>	<input type="text"/>	IN MODIFIKATOR
WEISHEIT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	WE MODIFIKATOR
CHARISMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CH MODIFIKATOR

**F KLASSENMERKMALE**

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

**C VOLKSMERKMALE**

BEWEGUNGSRATE	<input type="text"/>
---------------	----------------------

**D FERTIGKEITEN**

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

**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

**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

**H RÜSTUNG UND RÜSTUNGSKLASSE**

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

**I TALENTE**

--	--

**J AUSTRÜSTUNG**

AUSRÜSTUNG BITTE AUF DER RÜCKSEITE DES CHARAKTERBOGENS NOTIEREN

**K ZAUBER**

ZAUBER BITTE AUF DER RÜCKSEITE DES CHARAKTERBOGENS NOTIEREN


J AUSRÜSTUNG	GM	SM	KM

L CHARAKTERBILD

K VORBEREITETE ZAUBER	1. GRAD	2. GRAD	3. GRAD
			RW GEGEN ZAUBER
			RW GEGEN ZAUBER
			RW GEGEN ZAUBER
			RW GEGEN ZAUBER
			RW GEGEN ZAUBER
			RW GEGEN ZAUBER
			RW GEGEN ZAUBER
			RW GEGEN ZAUBER
			RW GEGEN ZAUBER
			RW GEGEN ZAUBER
			RW GEGEN ZAUBER
			RW GEGEN ZAUBER

M CHARAKTERHINTERGRUND

N BESIEGTE MONSTER



**MAGIERZAUBERBUCH**

ZAUBERTRICKS: KÄLTESTRAHL, MAGIE ENTDECKEN, MAGIE LESEN, MAGIERHAND

VERBOTENE ZAUBER:

O VERURSACHER HÖCHSTSCHADEN


P NOTIZEN



AUF FREUNDE  
WIRKENDER  
ZAUBER



AUF GEGNER  
WIRKENDER  
ZAUBER



GEWÖHNLICHER  
ZAUBER