

Würfel



W4



W6



W8



W10



W12



W20

AKTIONEN



Eine Aktion



Zwei Aktionen



Drei Aktionen



Reaktion

KOMPETENZGRAD

UNGEÜBT
0

GEÜBT
2 + Stufe

EXPERTE
4 + Stufe

CHARAKTERNAME

Torga Grünhammer

A ABSTAMMUNG

Zwerg

HERKUNFT

Schmiedezwerg

ABSTAMMUNGSFÄHIGKEIT

Zwergisch klingen
versteht! Geübt! Klingen
Stärke, Spitzhieb

B HINTERGRUND

Matrose

HINTERGRUNDFÄHIGKEIT

Nutzhafte
Landung.

D ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

STÄRKE +1 ST
GEWANDTHEIT +2 GE
KONSTITUTION +2 KO
INTELLIGENZ +3 IN
WEISHEIT +1 WE
CHARISMA CH

E TREFFERPUNKTE

MAXIMUM 18 AKTUELL

NOTES Schmiedezwerg:
-1 Schaden Feuer

F BEWEGUNGSRATE

LAUFEN (Bewegung) 6 METER
Bewege dich um bis zu deine Bewegungsrate

G FERTIGKEITEN

AKROBATIK 5 = 2 + 3 ☒ GE ☒ KOMPETENZ ☐ RÜSTUNG
ARKANE KÜNSTE 6 = 3 + 3 ☒ IN ☒ KOMPETENZ ☐
ATHLETIK 1 = 1 + ☐ ST ☐ KOMPETENZ ☐ RÜSTUNG
DARBIETUNG 0 = 0 + ☐ CH ☐ KOMPETENZ ☐
DIEBESKUNST 2 = 2 + ☐ GE ☐ KOMPETENZ ☐ RÜSTUNG
DIPLOMATIE 3 = 0 + 3 ☒ CH ☒ KOMPETENZ ☐
EINSCHÜCHTERN 0 = 0 + ☐ CH ☐ KOMPETENZ ☐
GESELLSCHAFTSKUNDE 6 = 3 + 3 ☒ IN ☒ KOMPETENZ ☐
HANDWERKSKUNST 3 = 3 + ☐ IN ☐ KOMPETENZ ☐
HEILKUNDE 1 = 1 + ☐ WE ☐ KOMPETENZ ☐
HEIMLICHKEIT 5 = 2 + 3 ☒ GE ☒ KOMPETENZ ☐ RÜSTUNG
KENNTNIS 6 = 3 + 3 ☒ IN ☒ KOMPETENZ ☐
Seefahrt
NATURKUNDE 1 = 1 + ☐ WE ☐ KOMPETENZ ☐
OKKULTISMUS 6 = 3 + 3 ☒ IN ☒ KOMPETENZ ☐
RELIGIONSKUNDE 1 = 1 + ☐ WE ☐ KOMPETENZ ☐
TÄUSCHUNG 0 = 0 + ☐ CH ☐ KOMPETENZ ☐
ÜBERLEBENSKUNST 4 = 1 + 3 ☒ WE ☒ KOMPETENZ ☐

NOTIZEN

CHARAKTERBOGEN

PRONOMEN	GESINNUNG	L STUFE
Sie	CG	1
SPIELERNAME		EP
		0

C KLASSE

Magier

KLASSENFÄHIGKEITEN

(STUFE 1) Zauber ersetzen
Arkane Bunde

(STUFE 2)

(STUFE 3)

H WAHRNEHMUNG

4 = 1 + 3 ☒ WE ☒ KOMPETENZ ☐ SINNE UND NOTIZEN
Dunkelsicht

I RETTUNGSWÜRFEL

REFLEX 5 = 2 + 3 ☒ GE ☒ KOMPETENZ ☐
WILLEN 6 = 1 + 5 ☒ WE ☒ KOMPETENZ ☐
ZÄHIGKEIT 5 = 2 + 3 ☒ KO ☒ KOMPETENZ ☐ NOTIZEN

J VERTEIDIGUNGEN

UMGANG MIT RÜSTUNGEN Ungerüstet ☒ G Leicht ☐ G
Mittel ☐ G Schwer ☐ G
RK 15 = 10 + 2 + 3 ☐ GE ODER GE-MAX ☐ KOMPETENZ ☐ GEGENSTAND SONSTIGES
NOTIZEN

K

UMGANG MIT WAFFEN Einfache ☐ G ☐ E Kriegswaffen ☐ G ☐ E Faust ☒ G ☒ E
Sonstige Waffen Schwere Armbrust, Keule, Armbrust, Dolch, Kampfstab ☒ G ☒ E

NAHKAMPFWAFFE Stierkaxt 4 = 1 + 3 ☒ GE/ST ☒ KOMPETENZ ☐ E

SCHADEN 1W8 + +1 ☒ HIEB ☐ STICH
WÜRFEL ST WUCHT

EIGENSCHAFTEN Durchschlagen

NAHKAMPFWAFFE Dolch 5 = 2 + 3 ☒ GE/ST ☒ KOMPETENZ ☐ E

SCHADEN 1W4 + +1 ☐ HIEB ☒ STICH
WÜRFEL ST WUCHT

EIGENSCHAFTEN Asil, Finesse, Vorkertis 4, Wurf 3m

FERNKAMPFWAFFE Armbrust 5 = 2 + 3 ☒ GE ☒ KOMPETENZ ☐ E

SCHADEN 1W8 + ☐ STICH
WÜRFEL ST (Wurfwaffe) 36 METER ENTFERNUNG NACHLADEN EINHEIT 1

EIGENSCHAFTEN 2 Hände MUNITION 60

M N Ausrüstung und Zauber auf der Rückseite

