T-6.1

Charakterbogen: Grundlagen

ROLEMASTER

Erfahrungspunkte:	Stufe:	Name des Charakters: Herkelin "die Katze"
30.000	3	Spieler:
		Kampagne (SL):

Volk: Halbling
Beruf: Dieb
Ausbildungspakete: Einbrecher

Magiebereich: Leitmagie

Rüstungsklasse: 1
Belastungsmalus: 0
Grundbewegungsweite: 17 m/Runde
Abzug auf Bewegungsmanöver: 0
Fernkampfabzug: 0

Reaktionsbonus (3 x Re): 30
Reaktionsabzug wg. Rüstung: 0
Schildbonus: 0
Magie (Sprüche, Gegenstände usw.):
Speziell:
Gesamter normaler DB: 30

Widerstandswürfe

Typ	Volksbonus	Attributsbonus	Gesamtbonus
Leitmagie	0	+24 (3 x In)	+24
Essenz	+50	-6 (3 x Em)	+44
Mentalismus	+40	-18 (3 x Ch)	+22
Gift/Krankheit	+30/+15	+24 (3 x Ko)	+54/+39
Furcht	0	-12 (3 x SD)	-12
		( )	
		( )	
		( )	
		( )	

Feste Volkseigenschaften

Seelenstärke: 18 Runden
Genesungsmodifikator: x 0.5
Progression Körperentwicklung: 0*6*2*2*1

Progression Magiepunkte 0*6*5*4*3

Charaktereigenschaften

Aussehen: 44
Verhalten: neugierig, schnell gereizt
Scheinbares Alter: ____ Tatsächliches Alter: 35
Geschlecht: männlich Taint: gebräunt
Größe: 1.07m Gewicht: 45kg
Haarfarbe: braun Augenfarbe: braun
Persönlichkeit:
Motivation:
Gesinnung:

Hintergrundinformationen

Nationalität:
Heimatstadt:
Gott:
Herr/Herrscher:
Eltern:
Geschwister:
Kinder:
Anderes:

Attribut	Temp	Pot	Grundbonus	Volksbonus	Besonderer bonus	Attributsbonus
Geschicklichkeit	100	100	+10	+6	0	+16
Konstitution	78	90	+2	+6	0	+8
Gedächtnis	74	82	+1	0	0	+1
Logik	99	99	+9	0	0	+9
Selbstdisziplin	63	65	0	-4	0	-4
Empathie	49	60	0	-2	0	-2
Intuition	97	98	+8	0	0	+8
Charisma	47	82	0	-6	0	-6
Reaktion	93	95	+6	+4	0	+10
Stärke	86	93	+4	-8	0	-4

Häufig eingesetzte Fertigkeiten

Fertigkeit	Ränge	Bonus	Fertigkeit	Ränge	Bonus
Aufmerksamkeit	10	+32	Schleichen	8	+80
Beeindruckende Manöver	3	+37	Schlösser öffnen	4	+75
Beobachtung	5	+51	Schlösserkunde	5	+24
Bodenakrobatik	3	+66	Schwimmen	3	+31
Entfesselungskünstler	3	+66	Spuren untersuchen	3	+45
Fallen entdecken	3	+45	Spuren verfolgen	3	+45
Gassenwissen	3	+26	Taschendiebstahl	4	+68
Heraldik	1	+24	Unter Leute mischen	3	+26
Höhlenforschung	6	+25	Verstecken	9	+83
Klettern	7	+78	Verstecktes entdecken	3	+45
Kochen	4	+33	Volkskunde: Halblinge	4	+33
Kontaktieren	3	+26	Fallen entschärfen	4	+75
Luftakrobatik	3	+66			
Ortskenntnis	3	+26			
Reiten (Pony)	1	+17			

Häufig eingesetzte Angriffe

Angriffe / Waffe	Ränge	Bonus	Patzer	Reichweitenmodifikatoren
Dolch	6	+40	01	
Kurzbogen	9	+91	01-04	1-3: +10; 4-30: +0; 31-60: -40

Häufig eingesetzte Ausrüstung

Gegenstand	Trageort	Gewicht	Beschreibung

Trefferpunkte (max.): 75

Erholung:
1 pro 3 Stunden (aktiv)
4 (Ko-Bonus / 2)
pro Stunde (ruhend)
16 (Ko-Bonus x 2)
pro 3 Stunden Schlaf

Allgemeine Informationen

Magiepunkte (max.): 14

Erholung:
1 pro 3 Stunden (aktiv)
4 (Bereichsattributsbonus / 2)
pro Stunde (ruhend)
7 (maximale MP / 2)
pro 3 Stunden Schlaf

Zu nicht-kommerzieller, privater Nutzung ist das Kopieren erlaubt. © 2007 13Mann Verlag, Düsseldorf. Alle Rechte vorbehalten.

Charakterbogen: Geld & Ausrüstung

Charakter: *Herkelin*

Spieler:

Stufe:

Ausrüstung

Gegenstand (Beschreibung)	Trageort	Gewicht
normale Kleidung	*Körper*	*-*
Dolch	*Waffengurt*	*1kg*
Waffengurt	*Hüfte*	*0,4kg*
Bettrolle (leicht)	*Rucksack*	*2kg*
Fackel (3 Stück)	*Rucksack*	*1,2kg*
Feuerstein und Stahl	*Rucksack*	*0,2kg*
Rucksack	*Rücken*	*1,2kg*
Seil (15 Meter)	*Rucksack*	*2kg*
Wasserschlauch (2 Stück)	*Rucksack*	*0,2kg*
Zunderbüchse	*Rucksack*	*0,1kg*
Kurzbogen	*Rücken*	*1,2kg*
Köcher mit 20 Pfeilen (2 Stück)	*Rücken*	*1,5kg*
Kletterhaken (10)	*Rucksack*	*0,7kg*
Hängematte	*Rucksack*	*1kg*
Kochtopf	*Rucksack*	*1kg*
Trillerpfeife	*Rucksack*	*0,4kg*
Arpsusar (3 Dosen, heilt Muskelverletzungen)		
Rewk (3 Dosen, 2W10 Treffer)		
Gesamtes Gewicht		

Münzen und andere Reichtümer

Mithril:		Bronze:	*3*
Platinum:		Kupfer:	*4*
Gold:		Zinn:	
Silber:		Eisen:	
Edelsteine:		Schmuck:	

Magische Gegenstände

Bonus Gegenstände	Bonus

Tränke/Runen (Sprüche)	Tränke/Runen (Sprüche)

Zauberstäbe, Stäbe und Ruten	Ladungen

Konstante Gegenstände	Eingearbeiteter Spruch

Zauberstäbe, Stäbe und Ruten	Ladungen

Bild des Charakters

Kleidungsgröße:

Hutgröße::

Schuh-/Handschuhgröße:

Zu nicht-kommerzieller, privater Nutzung ist das Kopieren erlaubt. © 2007 13Mann Verlag, Düsseldorf. Alle Rechte vorbehalten.