

ERFAHRUNGSPUNKTE: 30.000	STUFE: 3	NAME DES CHARAKTERS: <u>Sharandir dan Kumalothor</u> SPIELER: _____ KAMPAGNE (SL): _____
------------------------------------	--------------------	--

Volk: Hochmensch
Beruf: Krieger
Ausbildungspakete: Stadtwache
Magiebereich: Mentalismus

Rüstungsklasse: 17
Belastungsmalus: 0
Grundbewegungsweite: 15 m/Runde
Abzug auf Bewegungsmanöver: -15
Fernkampfabzug: 0

Reaktionsbonus (3 x Re): 6
Reaktionsabzug wg. Rüstung: -10
Schildbonus: +30 / +40
Magie (Sprüche, Gegenstände usw.): _____
Speziell: _____
Gesamter normaler DB: 30 / 40

WIDERSTANDSWÜRFE			
Typ	Volks- bonus	Attributs- bonus	Gesamt- bonus
Leitmagie	-5	0 (3 x In)	-5
Essenz	-5	0 (3 x Em)	-5
Mentalismus	-5	+21 (3 x Ch)	+16
Gift/Krankheit	0	+39 (3 x Ko)	+39
Furcht	0	+6 (3 x SD)	+6
_____	_____	_____ ()	_____
_____	_____	_____ ()	_____
_____	_____	_____ ()	_____
_____	_____	_____ ()	_____

FESTE VOLKSEIGENSCHAFTEN

Seelenstärke: 10 Runden
Genesungsmodifikator: x 0.75
Progression Körperentwicklung: 0*7*5*3*1
Progression Magiepunkte 0*7*6*5*4

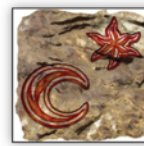
CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Aussehen: 72
Verhalten: stolz, edel, herablassend
Scheinbares Alter: _____ Tatsächliches Alter: 21
Geschlecht: männlich Taint: hell
Größe: 1.87m Gewicht: 89kg
Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: braun
Persönlichkeit: _____
Motivation: _____
Gesinnung: _____

HINTERGRUNDINFORMATIONEN

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

Attribut	Temp	Pot	Grund- bonus	Volks- bonus	Besonderer bonus	Attributs- bonus
Geschicklichkeit	85	90	+4	-2	0	+2
Konstitution	98	98	+9	+4	0	+13
Gedächtnis	64	80	0	0	0	0
Logik	69	71	0	0	0	0
Selbstdisziplin	75	77	+2	0	0	+2
Empathie	56	65	0	0	0	0
Intuition	68	68	0	0	0	0
Charisma	80	92	+3	+4	0	+7
Reaktion	86	93	+4	-2	0	+2
Stärke	97	100	+8	+4	0	+12



HÄUFIG EINGESETZTE FERTIGKEITEN					
Fertigkeit	Ränge	Bonus	Fertigkeit	Ränge	Bonus
<u>Aufmerksamkeit</u>	3	+5	<u>Volkskunde: Hochmensch</u>	4	+24
<u>Benommenheit entfernen</u>	6	+31	<u>Waffen schätzen</u>	2	+10
<u>Beobachtung</u>	4	+18	<u>Waffe schnell ziehen</u>	5	+51
<u>Erste Hilfe</u>	3	+15	_____	_____	_____
<u>Gassenwissen</u>	3	+18	_____	_____	_____
<u>Gewichtheben</u>	2	+35	_____	_____	_____
<u>Heraldik</u>	2	+18	_____	_____	_____
<u>Jagen</u>	3	+13	_____	_____	_____
<u>Kampfwahrnehmung</u>	4	+16	_____	_____	_____
<u>Klettern</u>	3	+17	_____	_____	_____
<u>Menschenführung</u>	2	+15	_____	_____	_____
<u>Philosophie</u>	3	+21	_____	_____	_____
<u>Reiten (Pferd)</u>	4	+16	_____	_____	_____
<u>Schwimmen</u>	3	+38	_____	_____	_____
<u>Springen</u>	2	+35	_____	_____	_____

HÄUFIG EINGESETZTE ANGRIFFE				
Angriffe / Waffe	Ränge	Bonus	Patzer	Reichweitenmodifikatoren
<u>Breitschwert</u>	11	+108	01-03	_____
<u>Kompositbogen</u>	5	+53	01-04	1-3: +25; 4-30: +0; 31-60: -35
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

HÄUFIG EINGESETZTE AUSTRÜSTUNG			
Gegenstand	Trageort	Gewicht	Beschreibung
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Trefferpunkte (max.): <u>128</u>	ALLGEMEINE INFORMATIONEN	Magiepunkte (max.): <u>6</u>
Erholung: 1 pro 3 Stunden (aktiv) <u>7</u> (Ko-Bonus / 2) pro Stunde (ruhend) <u>26</u> (Ko-Bonus x 2) pro 3 Stunden Schlaf		Erholung: 1 pro 3 Stunden (aktiv) <u>3</u> (Bereichsattributsbonus / 2) pro Stunde (ruhend) <u>3</u> (maximale MP / 2) pro 3 Stunden Schlaf

