



CELEBLAS

CHARAKTERBOGEN

Version 2.00

Deutsch

<i>Kurzreferenz</i>						
Attribute	ST	GE	KO	IN	WE	CH
Rettungswürfe	ZÄHIGKEIT		REFLEX		WILLEN	
RK / TP	RÜSTUNGSKLASSE	BERÜHRUNG	AUF DEM FALSCHEN FUß ERWISCHT		TREFFERPUNKTE	
Kampf	NAHKAMPF	FERNKAMPF	RINGEND		INITATIVE	
Waffen	Angriffe		Typ	Modifikatoren	Schaden	
WAFFE						
WAFFE						
WAFFE						
WAFFE						



Charakterinformation

Spielername

Information

Charaktername

Rasse

Religion

Gesinnung

Herkunft

Aussehen

Allgemein

Alter

Gewicht

Größe

Geschlecht

Erfahrung

EP-Malus

%

Level-Up

Classes

Grundklassen

Klasse (Deutsch)	Class (English)	Trefferwürfel	Fertigkeitspunkte	AB	Z	R	W
Barbar	Barbar	W12	2 + In Modifikator	G	G	S	S
Barde	Barde	W6	6 + In Modifikator	D	S	G	G
Druide	Druid	W8	4 + In Modifikator	D	G	S	G
Hexenmeister	Sorcerer	W4	2 + In Modifikator	S	S	S	G
Kämpfer	Fighter	W10	2 + In Modifikator	G	G	S	S
Kleriker	Cleric	W8	2 + In Modifikator	D	G	S	G
Magier	Wizard	W4	2 + In Modifikator	S	S	S	G
Mönch	Monk	W8	4 + In Modifikator	D	G	G	G
Paladin	Paladin	W10	2 + In Modifikator	G	G	S	S
Schurke	Rogue	W6	8 + In Modifikator	D	S	G	S
Waldläufer	Ranger	W8	6 + In Modifikator	G	G	G	S

Prestigeklassen

		W	+ In Modifikator				
		W	+ In Modifikator				
		W	+ In Modifikator				
		W	+ In Modifikator				

Gesamt

Sprachen

Handelssprachen,

<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
Gebildet <input type="checkbox"/>



Attribute

Attribute	Wert	Modifik.	Temp	Modifik.
Stärke ST				
Geschicklichkeit GE				
Konstitution KO				
Intelligenz IN				
Weisheit WE				
Charisma CH				

Trefferpunkte

Trefferpunkte	Modifiziert

Symbol

Rettungswürfe

Typ	Gesamt		Basis		Attribut		Andere		Temp
Fortitude		=		+	CON	+		+	
Reflex		=		+	DEX	+		+	
Will		=		+	WIS	+		+	

Zauberresistenz	
Schadensreduzier.	
Notizen	

Armor Class

RK

Größen-Mod

Basis	10	+
Geschicklichkeit		+
Rüstung		+
Schild		+
		+
		+
		+
		+
		+
		+

Auf dem flachen Fuß erwischt	ohne GE-Bonus
gg. Berührungsangriff	ohne Rüstung/Schild

Notizen Ausweichboni sind kumulativ

Rüstung / Schild	RK Wert	Max GE	Fertigk. Malus	Arkane Patzer



Skills										
Skillname	U	K	Gesamt	Ränge	Attr.	Anderes				
Auftreten ()	◆			=	+	CH	+			
Auftreten ()	◆			=	+	CH	+			
Balancieren	◆			=	+	GE	+			*
Beruf ()				=	+	WE	+			
Beruf ()				=	+	WE	+			
Bluffen	◆			=	+	CH	+			
Diplomatie	◆			=	+	CH	+			
Einschüchtern	◆			=	+	CH	+			
Entdecken	◆			=	+	WE	+			
Entfesselungskünstler	◆			=	+	GE	+			*
Fälschen	◆			=	+	IN	+			
Handwerk ()	◆			=	+	IN	+			
Handwerk ()	◆			=	+	IN	+			
Heilkunde	◆			=	+	WE	+			
Informationen sammeln	◆			=	+	CH	+			
Klettern	◆			=	+	ST	+			*
Konzentration	◆			=	+	KO	+			
Lauschen	◆			=	+	WE	+			
Leise bewegen	◆			=	+	GE	+			*
Magischen Gegenstand benutzen				=	+	CH	+			
Mechanismus ausschalten				=	+	IN	+			
Mit Tieren umgehen				=	+	CH	+			
Motive erkennen	◆			=	+	WE	+			
Reiten	◆			=	+	GE	+			
Schätzen	◆			=	+	IN	+			
Schlösser öffnen				=	+	GE	+			
Schriftzeichen entschlüsseln				=	+	IN	+			
Schwimmen	◆			=	+	ST	+			**
Seil benutzen	◆			=	+	GE	+			
Springen	◆			=	+	ST	+			
Suchen	◆			=	+	IN	+			*
Survival	◆			=	+	WE	+			
Taschendiebstahl				=	+	GE	+			*
Turnen				=	+	GE	+			*
Verkleiden	◆			=	+	CH	+			
Verstecken	◆			=	+	GE	+			*
Wissen ()				=	+	IN	+			
Wissen ()				=	+	IN	+			
Wissen (Adel und Königshäuser)				=	+	IN	+			
Wissen (Arcanes)				=	+	IN	+			
Wissen (Architektur und Baukunst)				=	+	IN	+			
Wissen (Die Ebenen)				=	+	IN	+			
Wissen (Geographie)				=	+	IN	+			
Wissen (Geschichte:)				=	+	IN	+			
Wissen (Geschichte:)				=	+	IN	+			
Wissen (Kerkerbau)				=	+	IN	+			
Wissen (Lokales:)				=	+	IN	+			
Wissen (Lokales:)				=	+	IN	+			
Wissen (Natur)				=	+	IN	+			
Wissen (Religion)				=	+	IN	+			
Zauberkunde				=	+	IN	+			
				=	+		+			
				=	+		+			
				=	+		+			

Maximaler Rang Klassenfert. / übergreifend K = Klassenskill ◆ = Ungeübt * = Rüstungsmalus

Ausrüstung			
Ort	Gegenstandsname	Eigenschaften	Gewicht
Kopf			
Kopf			
Augen			
Schmuck			
Amulett			
Ring (rechts)			
Ring (links)			
Kleidung			
Weste			
Robe			
Umhang			
Handschuhe			
Gürtel			
Stiefel			
Rüstung			
Rüstung			
Schild			
Armschienen			
Hände			
Rechts			
Links			
Bereit			
Traglast			
Momentan	:		
leichte Ladung	<input type="checkbox"/>	keine Mali	0 - lb
mittlere Ladung	<input type="checkbox"/>	max GE = +3; Skillmali = -3; Geschwindigkeit = 20ft (mittel) oder 15ft (klein)	- lb
schwere Ladung	<input type="checkbox"/>	max GE = +1; Skillmali = -6; Geschwindigkeit = 20ft (mittel) oder 15ft (klein)	- lb
Bewegung	Über Kopf	max. Ladung x1	Vom Boden
		max. Ladung x2	Ziehen / Schieber
			max. Ladung x5
Reichtum			
KS		Edelsteine / Anderes:	
SS			
GS			
PS			
Total (GS)			

