

EINSTEIGER - CHARAKTERBOGEN

Allgemeine Charakter Informationen

Name des Charakters			Name des Spielers																		
Rasse	Geschlecht	Alter	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Attribute</th> </tr> <tr> <th>Fähigkeit</th> <th>Basiswert</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Stärke STR</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Geschicklichkeit DEX</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Konstitution CON</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Intelligenz INT</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Weisheit WIS</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Charisma CHA</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			Attribute		Fähigkeit	Basiswert	Stärke STR		Geschicklichkeit DEX		Konstitution CON		Intelligenz INT		Weisheit WIS		Charisma CHA	
Attribute																					
Fähigkeit	Basiswert																				
Stärke STR																					
Geschicklichkeit DEX																					
Konstitution CON																					
Intelligenz INT																					
Weisheit WIS																					
Charisma CHA																					
Gewicht	Größe	Gesinnung																			
Erfahrungspunkte	Nächstes Level																				
Klasse(n)																					

Kampf

Trefferpunkte	
Gesamt	Aktuell

Die Trefferpunkte bestimmen wieviel Schaden dein Charakter aushält, bevor er bewusstlos wirst oder stirbst. Berechne Sie wie folgt: Würfel mit dem Trefferwürfel für deine Klasse und addiere deinen Konstitutionsbonus hinzu. Wiederhole diesen Vorgang bei jedem Level, das du erhält.

Geschwindigkeit	Initiative

Würfle am Anfang eines Kampfes mit einem d20 und addiere deinen Initiativebonus. Je höher der Wert desto früher darfst du in einer Kampfrunde agieren. Dein Initiativebonus ist gleich deinem Geschicklichkeitsbonus.

Rettungswürfe		
Zähigkeit	Reflex	Willen

Um einen Rettungswurf zu machen würfel mit einem d20 und addiere den Bonus des entsprechenden Rettungswurfes hinzu. Zähigkeits - Rettungswürfe werden z.B. gegen Gifte gemacht und ein Reflex - Rettungswurf ist nötig um einem Feuerball auszuweichen.

Waffen		
Waffenname	Angriffsbonus	Schaden

Um einen Angriff zu machen würfle mit einem d20 und addiere deinen Angriffsbonus hinzu. Du triffst deinen Gegner, wenn der gewürfelte Wert gleich oder größer der Rüstungsklasse deines Gegners ist. Würfle dann den Schaden aus.

Rüstung		
Rüstungsname	Rüstungswert	Arkane Patzer

Der Rüstungswert wird zu deiner Rüstungsklasse addiert. Für deine gesamte Rüstungsklasse addiere zudem noch deinen Geschicklichkeitsbonus. Magier können arkane Zauber nicht in Rüstungen wirken. Es besteht eine gewisse Chance, dass der Zauber fehlschlägt. Gegen Berührungsangriffe bei Zaubern wirkt nur dein Geschicklichkeitsbonus. Am Anfang eines Kampfes wird dein Geschicklichkeitsbonus ignoriert.

Rüstungsklasse		
Rüstungsklasse	Berührungsangriffe	Kampfanfang

