Rahasia Characterblatt - Pen and Paper



| Rüstungswerte | | |
|--------------------|--|--|
| Hut / Helm | | |
| Brustplatte | | |
| Rechter Arm | | |
| Liŋker Arm | | |
| Hose | | |
| Rechter Schuh | | |
| Linker Schuh | | |
| Schulterpolster je | | |

<u>Allgemeines</u>

| Name | Statur | |
|-------|---------------|--|
| Rasse | Haare / Farbe | |
| Volk | Augenfarbe | |
| Alter | Klasse | |
| Größe | Beruf | |

^{*} Hier beschreibst du deine Charakter in ganz groben Zügen

<u>Grundwerte</u>

| 1 | |
|-------------------------|--|
| Ausdauer | |
| Stärke | |
| Trefferrate | |
| Beweglichkeit | |
| Intelligenz | |
| Willenzkraft | |
| | |
| Bonusrüstung | |
| Parrierwert Parrierwert | |
| Blockwert | |

^{*} Hier könnt ihr insgesamt 45 Punkte verteilen. Maximalwert ist jedoch 15 pro Wert

<u>Waffenwerte</u>

| Klingen | |
|-----------------|--|
| Äxte | |
| Hiebwaffen | |
| Stabwaffen | |
| Stangenwaffen | |
| Wurfwaffen | |
| Fernkampfwaffen | |

^{*} Waffenwerte stehen unten

Magie (Zauberstufe / Beschreibung)

| Stufe | Beschreibung |
|-------|--------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | Stufe |

^{*} Hier könnt ihr Anfangs insgesamt 5 Punkte verteilen.

^{*} Diese Punkte werden vom Spielleiter gegeben oder bei einem Level up selber vergeben

^{*} Hierbei ist zu beachten, Das eure Magie von eurer Intelligenz abhängig ist.

^{*} Folgende Stufen und Erfahrungspute sind zu beachten. Stufe1 = 5EP, Stufe2 = 10EP, Stufe3 = 15EP, Stufe4 = 20EP

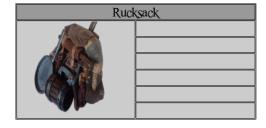
Fähigkeiten und Beschreibung

| Spezialfähigkeit | |
|------------------|--|
| Spezialfähigkeit | |
| Fähigkeit | |

^{*} Hier kommen eure Fähigkeiten hin. Auch negative (z.B. kann nicht schwimmen)

Sonstiges

| Inventar | | |
|----------|--|--|
| Slot 1 | | |
| Slot 2 | | |
| Slot 3 | | |
| Slot 4 | | |
| Slot 5 | | |
| Slot 6 | | |



^{*} bedenkt das jeder Gegenstand einen Slot belegt. Sowohl im Inventar, als auch in eurem Rucksack. Waffen können am Körpern getragen werden und besetzen je auch eine Inventarplatz

Zusatzifos

| Waffenart | Einhand | Zweihand |
|-----------------|---------|----------|
| Äxte | 8 | 10 |
| Hiebwaffen | 6 | 8 |
| Stabwaffen | 2 | 4 |
| Stangenwaffen | 6 | 9 |
| Wurfwaffen | 5 | |
| Fernkampfwaffen | 7 | |
| Klingen | 7 | 9 |

* Rüstungsdurchschlagen

Rüstungswerte

| Leder | 3 | |
|-----------------|----|---------------------------|
| Kette | 5 | |
| Metall | 7 | Benötigt 10 Stärke-punkte |
| schwere Rüstung | 10 | Benötigt 14 Stärke-punkte |

^{*} Erfahrungspunkte können gegen Fähigkeitspunkte eingetauscht werden. 10EP = 1FP

^{*} Spezialfähigkeiten könnt ihr Anfangs nur eine mitnehmen, weitere bekommt ihr vom Spielleiter