





# CHARAKTERBOGEN C: ÜBERSICHT

<b>(Immer Attribut ± Bonus in Formeln!)</b>				Level	EP	Attribut- punkte	Fert.- punkte
Körperliche Attribute		Geistige Attribute		1	200		+10
<b>ST</b>	Stärke	<b>CH</b>	Charisma	2	400	+1	+10
<b>KO</b>	Konstitution	<b>WI</b>	Willenskraft	3	600		+10
<b>GE</b>	Geschick	<b>IN</b>	Intelligenz	4	900	+1	+10
Trefferpunkte (x = Grund/Klassenwert)				5	1300		+10
<b>KP</b>	$x + 1 + \pm A(KO)$	<b>GP</b>	$x + 1 + \pm A(WI)$	6	2000	+1	+10
Widerstände				7	3000		+10
<b>KW</b>	$2 * GE + 3 * KO$	<b>GW</b>	$2 * IN + 2 * WI$	8	4500	+1	+10
ZauberResistenz nach Klasse & Rüstung				9	6700		+10
andere Formeln				10	10100	+1	+10
Mana (Barde)		IN + 2 * CH		11	15000		+10
Mana (Magier)		IN + 2 * WI		12	22500	+1	+10
<b>Reaktion</b>		IN + GE		13	33800		+10
<b>Initiative</b>		RN + 1W6		14		+1	+10
Startwerte				15			+10
Berufsfertigkeitspunkte			100	16			+10
Waffenfertigkeitpunkte			80	17			+10
Wissensfertigkeitpunkte			$7 * IN$	18		+1	+10
allgemeine Fertigkeitpunkte			400	19			+10
Fertigkeitswertlimit am Start			60	20			+10
Startkapital in Gold je nach Herkunft				Attributsboni			
Rassen				Attributswert	Fert. Bonus	Attrib. Bonus	
Aerie (Tiermenschen), Eldar (Elben), Khajiit (Katzenwesen), Menschen, Saxhleel (Echsen), Succubi (Sexdämonen), Zwerge				5	-15	-2	
				6	-12	-2	
Herkünfte				7	-9	-1	
Adel, Handelshaus/Taverne, Handwerk, Land, Magieschule, Seefahrer, Stadt (Pöbel), Strasse (Bettler)				8	-6	-1	
				9	-3	0	
				10	0	0	
Berufe				11	+3	+1	
Alchemist, Bauer, Handwerker (Zimmermann, Lederer/Schneider, Schmied), Schatzsucher, Wirt, Verzauberer				12	+6	+1	
				13	+9	+2	
				14	+12	+2	
Klassen				15	+15	+3	
Assassine, Barde, Dieb, Druide, Kämpfer, Magier, Magieschütze, Nekromant, Priester, Waldläufer				16	+18	+3	
				17	+21	+4	
				18	+24	+4	

# RASSENÜBERSICHT

Name		Attributsboni	Fertigkeiten
Elben		CH +1 IN (GE?) +1 ST -2	Heilkunde 10, Pflanzenkunde 10, Mit Tieren umgehen 10, Orientierung 10, Fallen stellen 0, Heimlichkeit 15, Jagen 10, Überleben 15, Spuren lesen 0, Klettern 0, Heben/Ziehen -15, Blocken -15
Echsen		KO +2 CH -1 IN -1	Zähigkeit 15, Überleben 15, Bedrohen 15, Orientierung 0, Schwimmen 15, Waffenlos 10, Jagen 10, Ausweichen -15, Athletik -15
Menschen			+60 Fertigungspunkte
Succubus		CH +1 GE +1 WI -1 IN -1	Überreden 10, Verführen 10, Wahrnehmung 10, Identifizieren 5, Überleben 0, Zauber erkennen 5, Exotische Waffen 10, Waffenlos 10, Einhandwaffen 0, Schwimmen -10, Mit Tieren umgehen -10,
Zwerge		KO +1 ST +1 CH -2	Zähigkeit 10, Blocken 10, Sturmangriff 10, Orientierung 10, Zweihandwaffen 0, Exotische Waffen 10, Heben/Ziehen 10, Schätzen 10, Exotische Fahrzeuge 0, Reiten -10, Ausweichen -10, Heimlichkeit -10
Kahjiit		GE +1 ST +1 CH -2	Waffenlos (Krallen) 15, Orientierung 10, Überleben 10, Jagen 10, Spuren lesen 10, Klettern 10, Heimlichkeit 10, Athletik 0, Einhandwaffen 0, Geographie 0, Zähigkeit 0, Pflanzenkunde 0, Schwimmen 0, Heben/Ziehen 0, Stemmen 0, Schlösser -10, Reiten -10, Ber. Kampf -10
Aerie	Katze	CH +1 GE +1 WI -1 ST -1	Klettern 10, Waffenlos 10, Heimlichkeit 15, Orientierung 10, Fallen stellen 10, Jagen 10, Ausweichen 10, Überreden 5, Wahrnehmung 10, Überleben 10, Taschendieb 5, Schwimmen -10, Blocken -10, GW -5, Heben/Ziehen -5
	Hund	CH +1 GE +1 WI -1 ST -1	Klettern -10, Waffenlos 10, Heimlichkeit 15, Orientierung 10, Fallen stellen 10, Jagen 10, Ausweichen 10, Überreden 5, Wahrnehmung 10, Überleben 10, Taschendieb 5, Schwimmen 10, Blocken -10, GW -5, Heben/Ziehen -5

# HERKUNFTSÜBERSICHT

Herkunft	Fertigkeiten
Adel	Reiten 10, Ber. Kampf 0, Jagen 10, Schätzen 0, Konzentration 0, Überreden 10, Verführen 10, Menschenkenntnis 10, Bedrohen/Einschüchtern 0, Diplomatie 10, Singen/Tanzen 10, Erinnern 0, Adelswissen 0, Geschichtswissen 10, Legendenwissen 0, Wahrnehmung 10 Startkapital: 300
Handwerk	Handeln 10, Überreden 10, Schätzen 10, Bergbau 10, Holzfällen 10, Menschenkenntnis 10, Konzentration 0, Wahrnehmung 10, Schlösser knacken 10, Kutschen 0, Fälschen 0, Heben/Ziehen 0, Stemmen 0, Architektur 0, Geschichtswissen 10 Startkapital: 225
Handel/ Taverne	Handeln 10, Überreden 10, Schätzen 10, Fälschen 0, Menschenkenntnis 10, Lokalwissen 10, Arkanwissen 0, Singen/Tanzen 10, Diebeswissen 0, Verführen 10, Wahrnehmung 0, Infos sammeln 0, Identifizieren 10, Kutschen 0, Heben/Ziehen 0, Erinnern 0, Adelswissen 0, Glücksspiel 10, Legendenwissen 10, Geographie 0 Startkapital: 250
Magieschule	Arkanwissen 10, Beschwören 10, Legendenwissen 10, Kräuterkunde 10, Gift benutzen 0, Menschenkenntnis 0, Wahrnehmung 10, Adelswissen 0, Geschichtswissen 0, Magie wirken 10, Zauberstäbe 10, Heilkunde 10, Erinnern 0, Konzentration 0, Infos sammeln 0, Identifizieren 10, Zauber erkennen 0, Ebenenwissen 0 Startkapital: 275
Stadt	Lokalwissen 10, Überreden 10, Singen/Tanzen 10, Infos sammeln 10, Stadtwissen 0, Wahrnehmung 10, Geschichtswissen 0, Kutschen 0, Orientierung 10, Reiten 10, Adelswissen 0, Handeln 10, Religionswissen 0 Startkapital: 200
Wildnis	Überleben 10, Klettern 10, Athletik 0, Schwimmen 0, Gift benutzen 10, Spuren lesen 10, Jagen 10, Kräuterkunde 10, Reiten 0, Heilkunde 10, Orientierung 0, Mit Tieren umgehen 0, Wahrnehmung 10, Gewölbekunde 0, Legendenwissen 0, Heimlichkeit 10, Fallen stellen 10, Heben/Ziehen 0 Startkapital: 175
Land	Reiten 10, Kutschen 0, Orientierung 10, Kräuterkunde 10, Mit Tieren umgehen 10, Heilkunde 0, Zähigkeit 0, Wahrnehmung 10, Lokalwissen 10, Geographie 0, Legendenwissen 10, Fallen stellen 0, Jagen 10, Geschichtswissen 0, Überleben 10, Klettern 0, Heben/Ziehen 0, Stemmen 0 Startkapital: 150
Strasse	Taschendieb 10, Schlösser knacken 10, Klettern 10, Heimlichkeit 10, Infos sammeln 10, Schätzen 0, Adelshäuser 0, Gewölbekunde 0, Schätzen 10, Überreden 10, Athletik 0, Verkleiden 0, Wahrnehmung 10, Diebeswissen 0, Lokalwissen 0, Erinnern 0 Startkapital: 100
Seefahrt	Segeln 10, Navigation 10, Schlösser knacken 10, Klettern 10, Schwimmen 10, Zähigkeit 0, Bedrohen 0, Geographie 0, Orientierung 10, Heilkunde 10, Erinnern 0, Jagen 10, Fälschen 0, Athletik 0, Heben/Ziehen 0, Wahrnehmung 10, Diebeswissen 0, Legendenwissen 0 Startkapital: 175

# BERUFSÜBERSICHT

Beruf	Fertigkeiten
Lederer / Schneider	Kürschner 10, Lederer 10, Spinnen 10, Schneider 10, Mit Tieren umgehen 0, Reiten 0, Wahrnehmung 10, Einhandwaffen 10, Heben/Ziehen 10, Heimlichkeit 10, Jagen 0, Überleben 10, Geographie 0, Lokalwissen 0
Schmied	Waffenschmied 10, Rüstschmied 10, Feinschmied 10, Grobschmied 10, Klettern 0, Heben/Ziehen 10, Orientierung 0, Bergbau 10, Schätzen 10, Zähigkeit 0, Gewölbekunde 0, Wahrnehmung 10, Schwimmen 0, Stemmen 0, Kutschen 0
Zimmermann	Schiffsbau 10, Bogenbau 10, Schreiner 10, Kutschenbau 10, Zimmermann 10, Kutschen 0, Überleben 0, Klettern 10, Heben/Ziehen 10, Stemmen 0, Architektur 10, Athletik 0, Reiten 0, Holzfällen 10
Wirt	Brauen 10, Pflanzenkunde 0, Menschenkenntnis 10, Überreden 10, Erinnern 0, Wahrnehmung 10, Kutschen 0, Infos sammeln 10, Kochen 10, Jagen 0, Fälschen 0, Legendenwissen 10, Handeln 10, Heben/Ziehen 0, Stemmen 0
Bauer	Pflanzenkunde 10, Heben/Ziehen 10, Zähigkeit 10, Kutschen 0, Menschenkenntnis 0, Geographie 10, Legendenwissen 10, Mit Tieren umgehen 10, Stemmen 0, Überleben 10, Reiten 0, Wahrnehmung 10, Geschichtswissen 10
Alchemist	Pflanzenkunde 10, Heilkunde 10, Überleben 10, Gift benutzen 10, Wahrnehmung 10, Identifizieren 10, Menschenkenntnis 0, Heimlichkeit 0, Alchemie 20, Infos sammeln 0, Geographie 0, Gewölbekunde 0, Konzentration 0
Schatzsucher	
Verzauberer	

# K L A S S E N Ü B E R S I C H T

Klasse	Fertigkeiten
Waldläufer	Schusswaffen 15, Mit Tieren umgehen 10, Spuren lesen 0, Jagen 10, Klettern 0, Heilkunde 10, Einhandwaffen 10, Gift benutzen 0, Heimlichkeit 15, Überleben 10, Pflanzenkunde 10, Fallen stellen 10, Wahrnehmung 10, Athletik 0
Kämpfer	Einhandwaffen 10, Zweihandwaffen 10, Orientierung 0, Heben/Ziehen 0, Stemmen 0, Bedrohen 10, Adelswissen 10, Menschenkenntnis 0, Blocken 10, Reiten 10, Ber. Kampf 10, Wahrnehmung 10, Legendenwissen 10, Überreden 0
Barde	Einhandwaffen 10, Singen/Tanzen 10, Informationen sammeln 10, Verführen/Überreden 10, Identifizieren 10, Klettern 0, Athletik 0, Taschendieb 0, Heimlichkeit 10, Instrumente 10, Verkleiden 10, Legendenwissen 10, Geschichtswissen 0
Magier	Einhandwaffen 10, Magie wirken 15, Zauber erkennen 10, Konzentration 0, Wahrnehmung 10, Adelswissen 0, Legendenwissen 10, Informationen sammeln 10, Ebenenwissen 10, Orientierung 0, Zauberstäbe 10, Heilkunde 10, Menschenkenntnis 10, Identifizieren 0, Arkanwissen 10, Erinnern 0, Schätzen 0, Alchemie 0
Dieb	Wurfwaffen 10, Schlösser knacken 10, Taschendieb 10, Klettern 10, Heimlichkeit 10, Schätzen 0, Diebeswissen 0, Orientierung 0, Fälschen 0, Athletik 10, Einhandwaffen 10, Menschenkenntnis 10, Adelswissen 0, Verkleiden 0, Informationen sammeln 0, Wahrnehmung 10, Überreden 0
Assassine	Beidhändigkeit 10, Fallen stellen 10, Gift benutzen 15, Heimlichkeit 15, Wahrnehmung 10, Einhandwaffen 10, Athletik 10, Klettern 10, Schlösser knacken 0, Ausweichen 10, Informationen sammeln 0, Menschenkenntnis 0, Bedrohen/Einschüchtern 0, Adelswissen 0, Lokalwissen 0
Magieschütze	Schusswaffen 10, Klettern 10, Athletik 10, Menschenkenntnis 0, Einhandwaffen 10, Arkane Manipulation 15, Überleben 10, Orientierung 0, Konzentration 10, Ausweichen 10, Heimlichkeit 0
Priester	Einhandwaffen 10, Magie wirken 10, Heilkunde 10, Götterwissen 10, Informationen sammeln 10, Zauber erkennen 0, Geschichtswissen 0, Konzentration 10, Arkanwissen 10, Menschenkenntnis 10, Überreden 10, Wahrnehmung 0, Legendenwissen 0
Nekromant	Gewölbekunde 10, Einhandwaffen 10, Beschwören 10, Verkleiden 10, Gift benutzen 10, Stangenwaffen 0, Orientierung 0, Konzentration 10, Informationen sammeln 10, Bedrohen/Einschüchtern 10, Identifizieren 0, Zauberstäbe 0, Arkanwissen 0
Druide	Heilkunde 10, Naturmagie 20, Pflanzenkunde 10, Überleben 10, Orientierung 10, Überreden 10, Mit Tieren umgehen 0, Menschenkenntnis 0, Wahrnehmung 10, Identifizieren 0, Zauberstäbe 0, Stabwaffen 10, Einhandwaffen 0, Naturwissen 10, Legendenwissen 10

# FERTIGKEITSÜBERSICHT

Allgemeine	Attribut	Soziale	Attribut
Orientierung	IN	Überreden	CH
Heilkunde	IN	Handeln	CH
Fälschen	GE	Verführen	CH
Fallen	GE	Singen/Tanzen	CH
Kutschen	GE	Mit Tieren umgehen	CH
Reiten	GE	Infos sammeln	CH
Segeln	GE	Bedrohen/Einschüchtern	ST
Schlösser knacken	GE	Menschenkenntnis	IN
Exotische Fahrzeuge	GE	Verkleiden	CH
Überleben	KO	Instrumente	GE
Pflanzenkunde	IN	Kampf	Attribut
Jagdkunde	GE	Wurfaffen	GE
Spuren lesen	IN	Schusswaffen	GE
Berittener Kampf	ST	Einhandwaffen	GE/ST
Körperliche	Attribut	Zweihandwaffen	ST
Klettern	GE	Exotische Waffen	GE/ST
Athletik	GE	Beidhändigkeit	GE
Heimlichkeit	GE	Waffenlos	GE/ST
Ausweichen	GE	Stangenwaffen	GE/ST
Schwimmen	KO	Stabwaffen	GE
Heben/Ziehen	ST	Axtwaffen	ST
Stemmen	ST	Wissen	Attribute
Blocken	ST	Diebeswissen	IN
Sturmangriff	ST	Adelshäuser	IN
Taschendiebstahl	GE	Architektur/Baukunst	IN
Zähigkeit	KO	Arkane Wissen	IN
Konzentration	WI	Ebenenwissen	IN
Gift benutzen	GE	Geographie	IN
Geistige	Attribut	Geschichtswissen	IN
Erinnern	IN	Gewölbekunde	IN
Wahrnehmung	IN	Lokalwissen	IN
Zauberstäbe	IN	Legendenwissen	IN
Gegenstände identifizieren	IN	Navigation	IN
Schätzen	IN	Strassenwissen	IN
Zauber erkennen	IN		
Magie wirken	IN		
Beschwören	IN		

# CHARAKTERBOGEN

Name	<i>Daro'virr Ra'hyga</i>		Rasse / Klasse	<i>Kahjit, Dieb</i>		Erfahrung	<i>123,760</i>			
Alter	<i>19</i>	Größe	<i>6,02 ft</i>		Gewicht	<i>214 pf</i>		Augenfarbe	<i>braungrün</i>	
Beschreibung, Beruf, Herkunft	<i>M'aiq never lied to his beeesst frieend Daro'virrrrrr, such sshweeit sshweeit Moonshugarrrr he sssellss... Lederer, Handel</i>									

## ATTRIBUTSWERTE

Körperlich	Basis	Bonus		Geistig	Basis	Bonus		Sonstige	
		%A	±A			%A	±A		
<b>STärke</b>	<i>11</i>	<i>3</i>	<i>1</i>	<b>CHarisma</b>	<i>10</i>	<i>0</i>	<i>0</i>	<b>Reaktion</b>	<b>Initiative</b>
<b>KONstitution</b>	<i>11</i>	<i>3</i>	<i>1</i>	<b>WIllenskraft</b>	<i>10</i>	<i>0</i>	<i>0</i>	<i>28</i>	<i>+ 1 W 6</i>
<b>GESchick</b>	<i>13</i>	<i>9</i>	<i>2</i>	<b>INTelligenz</b>	<i>12</i>	<i>6</i>	<i>1</i>	<b>Glück</b>	<b>ManA</b>
<b>Widerstand</b>	<i>66</i>	<b>KP</b>	<i>13</i>	<b>Widerstand</b>	<i>56</i>	<b>GP</b>	<i>12</i>	<i>40</i>	<i>0</i>

## GESINNUNG

Böse -10+	Neutral -10 - 10	Gut 10+	<i>5</i>
-----------	------------------	---------	----------

## SEELEN

Klein	<i>0</i>	Mittel	<i>0</i>	Groß	<i>0</i>
-------	----------	--------	----------	------	----------

## HAUPT

## FERTIGKEITEN

## NEBEN

Fertigkeit	Ø	AW	%A	Σ	Fertigkeit	Ø	AW	%A	Σ
<i>Nat. Waffen</i>	<i>51</i>	<i>GE</i>	<i>9</i>	<i>60</i>	<i>Schätzen</i>	<i>14</i>	<i>M</i>	<i>6</i>	<i>20</i>
<i>Schlösser</i>	<i>51</i>	<i>GE</i>	<i>9</i>	<i>60</i>	<i>Fälschen</i>	<i>1</i>	<i>GE</i>	<i>9</i>	<i>10</i>
<i>Heimlichkeit</i>	<i>51</i>	<i>GE</i>	<i>9</i>	<i>60</i>	<i>Menschenkenntnis</i>	<i>34</i>	<i>M</i>	<i>6</i>	<i>40</i>
<i>Klettern</i>	<i>11</i>	<i>GE</i>	<i>9</i>	<i>20</i>	<i>Verkleiden</i>	<i>1</i>	<i>GE</i>	<i>9</i>	<i>10</i>
<i>Orientierung</i>	<i>34</i>	<i>M</i>	<i>6</i>	<i>40</i>	<i>Informationen</i>	<i>40</i>	<i>CH</i>	<i>0</i>	<i>40</i>
<i>Athletik</i>	<i>31</i>	<i>GE</i>	<i>9</i>	<i>40</i>	<i>Überreden</i>	<i>20</i>	<i>CH</i>	<i>0</i>	<i>20</i>
<i>Wahrnehmung</i>	<i>34</i>	<i>M</i>	<i>6</i>	<i>40</i>	<i>Jagen</i>	<i>21</i>	<i>GE</i>	<i>9</i>	<i>30</i>
<i>Überleben Wi.</i>	<i>31</i>	<i>GE</i>	<i>9</i>	<i>40</i>	<i>Fährten</i>	<i>14</i>	<i>M</i>	<i>6</i>	<i>20</i>
<i>Zähigkeit</i>	<i>37</i>	<i>KO</i>	<i>3</i>	<i>40</i>	<i>Pflanzenkunde</i>	<i>4</i>	<i>M</i>	<i>6</i>	<i>10</i>
<i>Taschendieb</i>	<i>11</i>	<i>GE</i>	<i>9</i>	<i>20</i>	<i>Reiten</i>	<i>7</i>	<i>ST</i>	<i>3</i>	<i>10</i>
<i>Schwimmen</i>	<i>17</i>	<i>KO</i>	<i>3</i>	<i>20</i>	<i>Ber. Kampf</i>	<i>-8</i>	<i>ST</i>	<i>3</i>	<i>-5</i>
<i>Handeln</i>	<i>40</i>	<i>CH</i>	<i>0</i>	<i>40</i>	<i>Stemmen</i>	<i>7</i>	<i>ST</i>	<i>3</i>	<i>10</i>
<i>Verführen</i>	<i>40</i>	<i>CH</i>	<i>0</i>	<i>40</i>	<i>Heben/Ziehen</i>	<i>17</i>	<i>ST</i>	<i>3</i>	<i>20</i>
<i>Glücksspiel</i>	<i>31</i>	<i>GE</i>	<i>9</i>	<i>40</i>	<i>Tanzen/Singen</i>	<i>11</i>	<i>GE</i>	<i>9</i>	<i>20</i>
<i>Identifizieren</i>	<i>24</i>	<i>M</i>	<i>6</i>	<i>30</i>	<i>Kutschen</i>	<i>11</i>	<i>GE</i>	<i>9</i>	<i>20</i>
					<i>Kürschner</i>	<i>31</i>	<i>GE</i>	<i>9</i>	<i>40</i>
<i>Einhandwaffen</i>	<i>41</i>	<i>GE</i>	<i>9</i>	<i>50</i>	<i>Lederer</i>	<i>31</i>	<i>GE</i>	<i>9</i>	<i>40</i>
<i>Wurfwaffen</i>	<i>51</i>	<i>GE</i>	<i>9</i>	<i>60</i>	<i>Spinnen</i>	<i>31</i>	<i>GE</i>	<i>9</i>	<i>40</i>
					<i>Schneidern</i>	<i>31</i>	<i>GE</i>	<i>9</i>	<i>40</i>
					<i>Tierumgang</i>	<i>0</i>	<i>CH</i>	<i>0</i>	
<i>W Dieb</i>	<i>34</i>	<i>M</i>	<i>6</i>	<i>40</i>	<i>W Adel</i>	<i>14</i>	<i>M</i>	<i>6</i>	<i>20</i>
<i>W Geographie</i>	<i>14</i>	<i>M</i>	<i>6</i>	<i>20</i>	<i>W Lokal</i>	<i>14</i>	<i>M</i>	<i>6</i>	<i>20</i>
<i>W Arkan</i>	<i>14</i>	<i>M</i>	<i>6</i>	<i>20</i>	<i>W Legenden</i>	<i>14</i>	<i>M</i>	<i>6</i>	<i>20</i>



# CHARAKTERBOGEN C: ÜBERSICHT

<b>(Immer Attribut ± Bonus in Formeln!)</b>				Level	EP	Attribut- punkte	Fert.- punkte
Körperliche Attribute		Geistige Attribute		1	200		+10
<b>ST</b>	Stärke	<b>CH</b>	Charisma	2	400	+1	+10
<b>KO</b>	Konstitution	<b>WI</b>	Willenskraft	3	600		+10
<b>GE</b>	Geschick	<b>IN</b>	Intelligenz	4	900	+1	+10
Trefferpunkte (x = Grund/Klassenwert)				5	1300		+10
<b>KP</b>	$x + 1 + \pm A(KO)$	<b>GP</b>	$x + 1 + \pm A(WI)$	6	2000	+1	+10
Widerstände				7	3000		+10
<b>KW</b>	$2 * GE + 3 * KO$	<b>GW</b>	$2 * IN + 2 * WI$	8	4500	+1	+10
ZauberResistenz nach Klasse & Rüstung				9	6700		+10
andere Formeln				10	10100	+1	+10
Mana (Barde)		IN + 2 * CH		11	15000		+10
Mana (Magier)		IN + 2 * WI		12	22500	+1	+10
<b>Reaktion</b>		IN + GE		13	33800		+10
<b>Initiative</b>		RN + 1W6		14		+1	+10
Startwerte				15			+10
Berufsfertigkeitspunkte			100	16			+10
Waffenfertigkeitpunkte			80	17			+10
Wissensfertigkeitpunkte			$7 * IN$	18		+1	+10
allgemeine Fertigkeitpunkte			400	19			+10
Fertigkeitswertlimit am Start			60	20			+10
Startkapital in Gold je nach Herkunft				Attributsboni			
Rassen				Attributswert	Fert. Bonus	Attrib. Bonus	
Aerie (Tiermenschen), Eldar (Elben), Khajiit (Katzenwesen), Menschen, Saxhleel (Echsen), Succubi (Sexdämonen), Zwerge				5	-15	-2	
				6	-12	-2	
Herkünfte				7	-9	-1	
Adel, Handelshaus/Taverne, Handwerk, Land, Magieschule, Seefahrer, Stadt (Pöbel), Strasse (Bettler)				8	-6	-1	
				9	-3	0	
				10	0	0	
Berufe				11	+3	+1	
Alchemist, Bauer, Handwerker (Zimmermann, Lederer/Schneider, Schmied), Schatzsucher, Wirt, Verzauberer				12	+6	+1	
				13	+9	+2	
				14	+12	+2	
Klassen				15	+15	+3	
Assassine, Barde, Dieb, Druide, Kämpfer, Magier, Magieschütze, Nekromant, Priester, Waldläufer				16	+18	+3	
				17	+21	+4	
				18	+24	+4	





# CHARAKTERBOGEN C: ÜBERSICHT

<b>(Immer Attribut ± Bonus in Formeln!)</b>				Level	EP	Attribut- punkte	Fert.- punkte
Körperliche Attribute		Geistige Attribute		1	200		+10
<b>ST</b>	Stärke	<b>CH</b>	Charisma	2	400	+1	+10
<b>KO</b>	Konstitution	<b>WI</b>	Willenskraft	3	600		+10
<b>GE</b>	Geschick	<b>IN</b>	Intelligenz	4	900	+1	+10
Trefferpunkte (x = Grund/Klassenwert)				5	1300		+10
<b>KP</b>	$x + 1 + \pm A(KO)$	<b>GP</b>	$x + 1 + \pm A(WI)$	6	2000	+1	+10
Widerstände				7	3000		+10
<b>KW</b>	$2 * GE + 3 * KO$	<b>GW</b>	$2 * IN + 2 * WI$	8	4500	+1	+10
ZauberResistenz nach Klasse & Rüstung				9	6700		+10
andere Formeln				10	10100	+1	+10
Mana (Barde)		IN + 2 * CH		11	15000		+10
Mana (Magier)		IN + 2 * WI		12	22500	+1	+10
<b>Reaktion</b>		IN + GE		13	33800		+10
<b>Initiative</b>		RN + 1W6		14		+1	+10
Startwerte				15			+10
Berufsfertigkeitspunkte			100	16			+10
Waffenfertigkeitpunkte			80	17			+10
Wissensfertigkeitpunkte			$7 * IN$	18		+1	+10
allgemeine Fertigkeitpunkte			400	19			+10
Fertigkeitswertlimit am Start			60	20			+10
Startkapital in Gold je nach Herkunft				Attributsboni			
Rassen				Attributswert	Fert. Bonus	Attrib. Bonus	
Aerie (Tiermenschen), Eldar (Elben), Khajiit (Katzenwesen), Menschen, Saxhleel (Echsen), Succubi (Sexdämonen), Zwerge				5	-15	-2	
				6	-12	-2	
Herkünfte				7	-9	-1	
Adel, Handelshaus/Taverne, Handwerk, Land, Magieschule, Seefahrer, Stadt (Pöbel), Strasse (Bettler)				8	-6	-1	
				9	-3	0	
				10	0	0	
Berufe				11	+3	+1	
Alchemist, Bauer, Handwerker (Zimmermann, Lederer/Schneider, Schmied), Schatzsucher, Wirt, Verzauberer				12	+6	+1	
				13	+9	+2	
				14	+12	+2	
Klassen				15	+15	+3	
Assassine, Barde, Dieb, Druide, Kämpfer, Magier, Magieschütze, Nekromant, Priester, Waldläufer				16	+18	+3	
				17	+21	+4	
				18	+24	+4	





# CHARAKTERBOGEN C: ÜBERSICHT

<b>(Immer Attribut ± Bonus in Formeln!)</b>				Level	EP	Attribut- punkte	Fert.- punkte
Körperliche Attribute		Geistige Attribute		1	200		+10
<b>ST</b>	Stärke	<b>CH</b>	Charisma	2	400	+1	+10
<b>KO</b>	Konstitution	<b>WI</b>	Willenskraft	3	600		+10
<b>GE</b>	Geschick	<b>IN</b>	Intelligenz	4	900	+1	+10
Trefferpunkte (x = Grund/Klassenwert)				5	1300		+10
<b>KP</b>	$x + 1 + \pm A(KO)$	<b>GP</b>	$x + 1 + \pm A(WI)$	6	2000	+1	+10
Widerstände				7	3000		+10
<b>KW</b>	$2 * GE + 3 * KO$	<b>GW</b>	$2 * IN + 2 * WI$	8	4500	+1	+10
ZauberResistenz nach Klasse & Rüstung				9	6700		+10
andere Formeln				10	10100	+1	+10
Mana (Barde)		$IN + 2 * CH$		11	15000		+10
Mana (Magier)		$IN + 2 * WI$		12	22500	+1	+10
<b>Reaktion</b>		$IN + GE$		13	33800		+10
<b>Initiative</b>		$RN + 1W6$		14		+1	+10
Startwerte				15			+10
Berufsfertigkeitspunkte			100	16			+10
Waffenfertigkeitpunkte			80	17			+10
Wissensfertigkeitpunkte			$7 * IN$	18		+1	+10
allgemeine Fertigkeitpunkte			400	19			+10
Fertigkeitswertlimit am Start			60	20			+10
Startkapital in Gold je nach Herkunft				Attributsboni			
Rassen				Attributswert	Fert. Bonus	Attrib. Bonus	
Aerie (Tiermenschen), Eldar (Elben), Khajiit (Katzenwesen), Menschen, Saxhleel (Echsen), Succubi (Sexdämonen), Zwerge				5	-15	-2	
				6	-12	-2	
Herkünfte				7	-9	-1	
Adel, Handelshaus/Taverne, Handwerk, Land, Magieschule, Seefahrer, Stadt (Pöbel), Strasse (Bettler)				8	-6	-1	
				9	-3	0	
				10	0	0	
Berufe				11	+3	+1	
Alchemist, Bauer, Handwerker (Zimmermann, Lederer/Schneider, Schmied), Schatzsucher, Wirt, Verzauberer				12	+6	+1	
				13	+9	+2	
				14	+12	+2	
Klassen				15	+15	+3	
Assassine, Barde, Dieb, Druide, Kämpfer, Magier, Magieschütze, Nekromant, Priester, Waldläufer				16	+18	+3	
				17	+21	+4	
				18	+24	+4	





# CHARAKTERBOGEN C: ÜBERSICHT

<b>(Immer Attribut ± Bonus in Formeln!)</b>				Level	EP	Attribut- punkte	Fert.- punkte
Körperliche Attribute		Geistige Attribute		1	200		+10
<b>ST</b>	Stärke	<b>CH</b>	Charisma	2	400	+1	+10
<b>KO</b>	Konstitution	<b>WI</b>	Willenskraft	3	600		+10
<b>GE</b>	Geschick	<b>IN</b>	Intelligenz	4	900	+1	+10
Trefferpunkte (x = Grund/Klassenwert)				5	1300		+10
<b>KP</b>	$x + 1 + \pm A(KO)$	<b>GP</b>	$x + 1 + \pm A(WI)$	6	2000	+1	+10
Widerstände				7	3000		+10
<b>KW</b>	$2 * GE + 3 * KO$	<b>GW</b>	$2 * IN + 2 * WI$	8	4500	+1	+10
ZauberResistenz nach Klasse & Rüstung				9	6700		+10
andere Formeln				10	10100	+1	+10
Mana (Barde)		$IN + 2 * CH$		11	15000		+10
Mana (Magier)		$IN + 2 * WI$		12	22500	+1	+10
<b>Reaktion</b>		$IN + GE$		13	33800		+10
<b>Initiative</b>		$RN + 1W6$		14		+1	+10
Startwerte				15			+10
Berufsfertigkeitspunkte			100	16			+10
Waffenfertigkeitpunkte			80	17			+10
Wissensfertigkeitpunkte			$7 * IN$	18		+1	+10
allgemeine Fertigkeitpunkte			400	19			+10
Fertigkeitswertlimit am Start			60	20			+10
Startkapital in Gold je nach Herkunft				Attributsboni			
Rassen				Attributswert	Fert. Bonus	Attrib. Bonus	
Aerie (Tiermenschen), Eldar (Elben), Khajiit (Katzenwesen), Menschen, Saxhleel (Echsen), Succubi (Sexdämonen), Zwerge				5	-15	-2	
				6	-12	-2	
Herkünfte				7	-9	-1	
Adel, Handelshaus/Taverne, Handwerk, Land, Magieschule, Seefahrer, Stadt (Pöbel), Strasse (Bettler)				8	-6	-1	
				9	-3	0	
				10	0	0	
Berufe				11	+3	+1	
Alchemist, Bauer, Handwerker (Zimmermann, Lederer/Schneider, Schmied), Schatzsucher, Wirt, Verzauberer				12	+6	+1	
				13	+9	+2	
				14	+12	+2	
Klassen				15	+15	+3	
Assassine, Barde, Dieb, Druide, Kämpfer, Magier, Magieschütze, Nekromant, Priester, Waldläufer				16	+18	+3	
				17	+21	+4	
				18	+24	+4	

Allgemein	Beruf	Geistig	Körperlich	Sozial
Überleben	Alchemie	Erinnern	Athletik	Überreden
Fallen stellen	Baukunst	Zauber erkennen	Beidhändigkeit	Einschüchtern
Gift benutzen	Arkane Manipulation	Zauberstäbe	Heben/Ziehen	Diplomatie
Wahrnehmung	Bergbau	Identifizieren	Zähigkeit	Glücksspiel
Kutschen	Beschwören	Fälschen	Heimlichkeit	Infos sammeln
Schlösser knacken	Bogenbau	Konzentration	Jagen	Musizieren
Spuren lesen	Brauen	Magie wirken	Klettern	Menschenkenntnis
Taschendieb	Feinschmied	Naturmagie	Reiten	Lokalwissen
Schätzen	Grobschmied	Naturwissen	Schwimmen	Mit Tieren umgehen
Exotische Fahrzeuge	Handeln	Pflanzenkunde	Stemmen	Singen
Navigation	Zimmermann	Heilkunde	Verkleiden	Verführen
Segeln	Waffenschmied	Orientierung	Bedrohen	Tanzen
	Holzfällen			
	Kürschner			
	Kochen			
	Kutschenbau			
	Lederer			
	Rüstschmied			
	Schiffsbau			
	Schneider			
	Schreiner			
	Spinnen			

Wissen	Kampf
Adelshäuser	Ausweichen
Architektur	Berittener Kampf
Arkanes Wissen	Blocken
Diebeswissen	Einhandwaffen
Ebenenwissen	Exotische Waffen
Götterwissen	Wurfwaffen
Geographie	Zweihandwaffen
Geschichtswissen	Waffenlos
Gewölbekunde	Schusswaffen
Legendenwissen	Stabwaffen
Religionswissen	Stangenwaffen
Strassenwissen	Sturmangriff