

Elephants & Abenteurer

Spiel-Charakter Schaublatt

Spieler _____ SpielMeister _____ Gilde _____

Datum _____

Charaktername _____ Heimat _____ Beruf _____ Stufe _____ Bewegung _____

Attributs-
wert

EIGENSCHAFTEN

ST
Stärke

IN
Intelligenz

WE
Weisheit

GE
Geschicklichkeit

KO
Konstitution

CH
Charisma

Angriffbonus		Schadebonus	
Zusätzlich Sprachen		Naturkunde	
Willen		Diplomatie	
Geschoss Anpassung		Schützend Bonus	
Trefferpunkt Anpassung		Körperliches Überleben	
Trägerloyalität			

KIRCHE

Zehnten _____ Gemeinde _____

Status in der Kirche _____ Kirche Einfluss _____

Erfahrung _____

nächste Stufe _____

RETTUNGSWÜRFE

Gesamt Grund-
Wert

Eigen-
schaften

Falle/Fallen
Hypnotisieren/ Angst
Lähmung/Gift/ Krankheit
Schande/ Verachtung

KAMPF

Waffen _____

Rüstung Getragen _____ Bedingung für die Rüstung _____

Geschick, Bonus _____ Rückseite _____

TP

Trefferwürfeltyp _____ Spezielle Anpassungen: _____

Trefferpunkt Anp. _____

Wunden:

Gesundheit Infektionen Krankheit Fieber

Sinne

Blick _____ Klettern _____

Hören _____ Schwimmen _____

Riechen _____ Segeln _____

Reiten _____

Sekundären Fähigkeiten:

WAFFE

Waffe in der Hand _____

Waffe

Angepasst werden, um Rüstungen Klasse getroffen

Schaden

Kritischer Treffer

10 12 14 16 18 20 22 24 **T** gegen Tiere / gegen Mensch

gegen Tiere / gegen Mensch

										/	/
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	---

Platzbedarf

Reichweite

Grösse

Art

Besondere Eigenschaften

Waffe

Angepasst werden, um Rüstungen Klasse getroffen

Schaden

Kritischer Treffer

10 12 14 16 18 20 22 24 **T** gegen Tiere / gegen Mensch

gegen Tiere / gegen Mensch

										/	/
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	---

Platzbedarf

Reichweite

Grösse

Art

Besondere Eigenschaften