

SOLABAR CHARAKTER-STAMMBLATT

Version 2.0

www.solabar.de

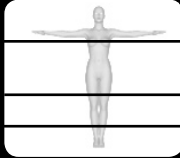
Charaktername

EP's:

Rasse, Volk:

Lebenspunkte

schwer verletzt
kritisch verletzt



Realität:

Wahnsinn:

Zielwert:

Panzerung:

Waffe:

Multiplikationsfaktor:

Tragwert:

1			
2			
3			
4			
5	<u>Nahkampf</u>		

Bogen-
schießen (2):

Dolchwurf (2):

waffenloser
Kampf (2):

critical Hit (4):

Heilung (LP pro Stunde: Wach 2,5% / Schlafend 5%)

Laufwert (Rassenabhängig)

Reaktionszeit (Addition aller Tragwerte)

Geschwindigkeit (Reaktionszeit minus Laufwert)

magischer Zielwert:

Magiewert $(300 - 5 * W100) / 10$:

Kultwert (5):

Necromantie (4):

Passion

Weißmagie:

Weißmagiewert:

Fähigkeiten

(Werte in Klammern geben den Steigerungs-MP an)

Einbrechen (2):

Programmieren (2):

Willenskraft (3):

Foltern (2):

Redekunst (2):

Geschicklichkeit (3):

Reiten (2):

Handeln (2):

Runen (2):

Jonglieren (2):

Schleichen (2):

Klettern (2):

Schmiedekunst (2):

Kochen (2):

Schwimmen (2):

Körperbeherrschung (3):

Sinne (2):

Konzentration (3):

Sympathie (2):

Kraft (2):

Tarnen (2):

Kräuterkunde (2):

Teamarbeit (2):

magische Sinne (3):

Technik (2):

Musik (2):

Trinken (2):

Nähen (2):

Werfen (2):

Mentale Kraft (2):

Mentale Geschicklichkeit (2):

PSI-Stufe

SOLABAR CHARAKTER-STAMMBLATT

Version 2.0

www.solabar.de

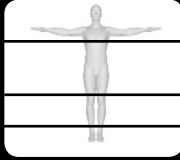
Charaktername

EP's:

Rasse, Volk:

Lebenspunkte

schwer verletzt
kritisch verletzt



Realität:

Wahnsinn:

Zielwert:

Panzerung:

Waffe:

Multiplikationsfaktor:

Tragwert:

1			
2			
3			
4			
5	<u>Nahkampf</u>		

Bogen-
schießen (2):

Dolchwurf (2):

waffenloser
Kampf (2):

critical Hit (4):

Heilung (LP pro Stunde: Wach 2,5% / Schlafend 5%)

Laufwert (Rassenabhängig)

Reaktionszeit (Addition aller Tragwerte)

Geschwindigkeit (Reaktionszeit minus Laufwert)

magischer Zielwert:

Magiewert (300-5*W100)/10:

Kultwert (5):

Necromantie (4):

Passion

Weißmagie:

Weißmagiewert:

Fähigkeiten

(Werte in Klammern geben den Steigerungs-MP an)

Einbrechen (2):	Programmieren (2):	Willenskraft (3):
Foltern (2):	Redekunst (2):	
Geschicklichkeit (3):	Reiten (2):	
Handeln (2):	Runen (2):	
Jonglieren (2):	Schleichen (2):	
Klettern (2):	Schmiedekunst (2):	
Kochen (2):	Schwimmen (2):	
Körperbeherrschung (3):	Sinne (2):	
Konzentration (3):	Sympathie (2):	
Kraft (2):	Tarnen (2):	
Kräuterkunde (2):	Teamarbeit (2):	
magische Sinne (3):	Technik (2):	
Musik (2):	Trinken (2):	
Nähen (2):	Werfen (2):	

Mentale Kraft (2):

Mentale Geschicklichkeit (2):

PSI-Stufe

OFFIZIELLES OPTIONALES SOLABAR CHARAKTERDATENBLATT

Version 2.0

www.solabar.de

Rasse:

☐relativ sterblich

Name:

☐relativ unsterblich

Vorname:

Heimatplanet:

Haarfarbe:

Hautfarbe:

Augenfarbe:

Größe:

Gewicht:

Statur:

Unveränderliche Kennzeichen:

Familienstand:

Alter:

Glaube:

Gewöhnlicher Aufenthaltsort, Wohnort:

Ausbildung/Beruf/Diplome:

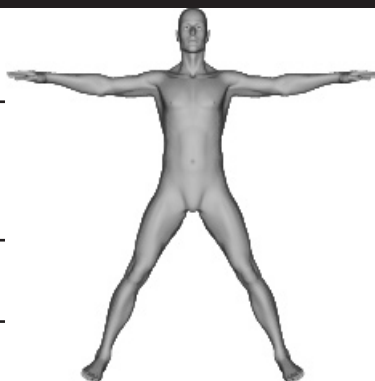
Waffendienst ja/nein:

letzter (aktueller) Militärischer Dienstgrad, Einheit:

Hobbys:

Sonstiges:

Bekleidung
(gewöhnlich)



Bekleidung
(aktuell)

OFFIZIELLES OPTIONALES SOLABAR CHARAKTERDATENBLATT

Version 2.0

www.solabar.de

Rasse:

☐relativ sterblich

Name:

☐relativ unsterblich

Vorname:

Heimatplanet:

Haarfarbe:

Hautfarbe:

Augenfarbe:

Größe:

Gewicht:

Statur:

Unveränderliche Kennzeichen:

Familienstand:

Alter:

Glaube:

Gewöhnlicher Aufenthaltsort, Wohnort:

Ausbildung/Beruf/Diplome:

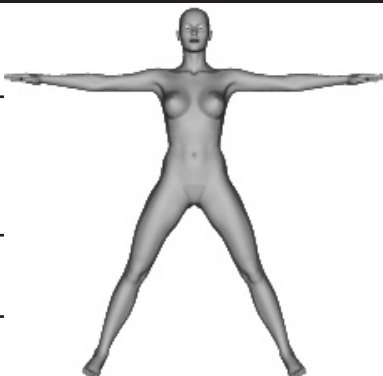
Waffendienst ja/nein:

letzter (aktueller) Militärischer Dienstgrad, Einheit:

Hobbys:

Sonstiges:

Bekleidung
(gewöhnlich)



Bekleidung
(aktuell)
