

Schimmen & Schaduwen Karakterdocument

Algemene Informatie

Naam: _____
 Leeftijd: _____
 Sociaal niveau: _____
 Moraal: _____
 Uitzicht: _____

Ras: _____
 Geslacht: _____
 Beroep: _____
 Vorige beroepen: _____

 Geld: _____
 Geboorteplaats: _____

Scores

	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5
BEH					
KRA					
WEE					
CHA					
INT					
MOE					
OPM					
SPI					
OMV					
BEW					

Levenspunten

LEP	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5

Huidige LEP: _____

Speciale eigenschappen

	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5

Magische krachten en spreuken

Gevechtsuitrusting

Totaal gevechtsgewicht: _____

Overige uitrusting (rugzak)

Totaal draaggewicht (rugzak): _____

Ervaringspunten

Magiepunten

Magiepunten maximum: _____
 Huidige magiepunten: _____

Kundes

	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	N
Acrobatie Evenwicht ()						
Acrobatie Tuimelen ()						
Africhten -						
Africhten -						
Africhten -						
Akteertalent ()						
Astronomie						
Bewerken Hout ()						
Bewerken Leer						
Bewerken Metaal						
Bewerken Steen						
Bewerken Stof ()						
Camouflage Natuur ()						
Camouflage Stad ()						
Charmeren						
Chemie						
Cryptografie						
Dansen ()						
Dierenvriend						
Dierkunde Land						
Dierkunde Zee						
Diplomatie						
Drinken ()						
Genezen Dier - Breuken						
Genezen Dier - Psychologische effecten						
Genezen Dier - Giffen						
Genezen Dier - Wonden						
Genezen Dier - Ziektes						
Genezen Mens - Breuken						
Genezen Mens - Psychologische effecten						
Genezen Mens - Giffen						
Genezen Mens - Wonden						
Genezen Mens - Ziektes						
Geschiedenis						
Gifkunde						
Godsdienst						
Gokken (10%)						
Grappen ()						
Kartografie						
Klimmen ()						
Koken ()						
Bespelen -						
Bespelen -						
Bespelen -						
Lezen / Schrijven						
-						
-						
-						
Linguïstiek						
Liplezen						
Luisteren ()						
Magiegevoelig						
Magiekennis						
-						
-						
-						
-						

Kundes

	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	N
Martelen ()						
Mechaniek						
Memorisatie (10%)						
Mennen ()						
Occulte taal - Démonen						
Occulte taal - Dromen						
Occulte taal - Duistere magie						
Occulte taal - Onderwereld						
Occulte taal - Orakels						
Occulte taal - Oude magie						
Occulte taal - Runen						
Occulte taal - Witte magie						
Oriënteren (5%)						
Plantkunde						
Proeven ()						
Rechtsleer						
Rijden () -						
Rijden () -						
Rijden () -						
Ruiken ()						
Schaduwen ()						
Sloten openen						
Sluipen ()						
Spoorzoeken ()						
Spreken						
Steenkunde						
Stijl						
Tekenen ()						
Vallen zetten						
Verhaalkunde						
Verleiden ()						
Vermommen (10%)						
Vervalsen (2%)						
Volksomgang						
Waarde schatten						
Weerkunde						
Wiskunde						
Zakkenrollen						
Zeevaarkunde						
Zien ()						
Zingen (5%)						
Zwemmen						
Spreuken -						
Spreuken -						
Spreuken -						
Spreuken -						
Heel behendig						
Heel moedig						
Heel opmerkzaam						
Heel slim						
Heel snel						
Heel sterk						
Heel taai						
Sterke geest						
Sterke persoonlijkheid						

Wapenkundes

Naam wapen	Aantal aanvallen	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Schade (zonder KB)	Kritiek succes 1 (5%)	Kritiek succes 2 (10%)	Blunder	Bijna raak (WK+5)

Aanvalsklasse _____ KB: _____ Helingsniveau: _____

Effekten KT's

Op AA: _____
 Op LA: _____
 LEP - verlies per ronde: _____
 Speciale verwondingen: _____

Effekten gewicht

LA: _____ BEW: _____

Bereik projectielwapens

_____ Kort _____ Mid. _____ Lang _____
 _____ Kort _____ Mid. _____ Lang _____
 _____ Kort _____ Mid. _____ Lang _____

Hoofd: Totale BEP: _____

Linker arm: Totale BEP: _____

-	
BEP:	
-	
BEP:	
-	
BEP:	
-	
BEP:	

-	
BEP:	
-	
BEP:	
-	
BEP:	
-	
BEP:	

Rechter arm: Totale BEP: _____

Lichaam: Totale BEP: _____

-	
BEP:	
-	
BEP:	
-	
BEP:	
-	
BEP:	

-	
BEP:	
-	
BEP:	
-	
BEP:	
-	
BEP:	

Rechter been: Totale BEP: _____

Linker been: Totale BEP: _____

-	
BEP:	
-	
BEP:	
-	
BEP:	
-	
BEP:	

-	
BEP:	
-	
BEP:	
-	
BEP:	
-	
BEP:	



