			CHARAKTER						
			Name						WEIBLICH CH
Spieler			Volk			0	: 0 -		
Spielei		Water Barrell			GI	Größe Größen- modifikator			
Kampagı	ne		KLASSEN			Fertigkei	itsrän īge fferwürfel	Stufe	Stufen-
EP			□ 1				W		anpassung
EF			□ 2				W		
l k	ATTRIBUTSWERTE	*	□ 3				W		Effektive
	Attributs-Gegenstands-Attributs- TemporärerTowert Bonus modifikator Wert M	emporärer Iodifikator	4				W		Charakter- stufe
			_ 5				W		Stule
ST	ST	ST	Bevorzugte Klasse +1 pro Level	PM	TP Rä	+ I nge pro S			
GE	GE	GE	FERTIGKEITEN						
ко	КО	ко		F	ertigkeits-	Klasser	n- Volks- ten RängeTalentbo		Rüstungs- s malus
IN		IN		Jngeübt [']	bonus	+3	termangeralembol	rawinstige	ı
			Akrobatik	-	Gl				- [
WE	WE	WE	Schätzen	-	IN			_	
CH	CH	CH	Autohypnosis		W			_	
Attributs	smodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2 (abruno	den)	Bluffen	-	CH			_	
	ENTE & BESONDERE FÄHIGKE		Klettern		SI				- [
			Diplomatie		CH			_	
			Mechanismus ausschalten	_	Gl			_	
			Verkleiden	-	GI				
			Entfesselungskunst		Gi				
			Fliegen	_	CH				
			Mit Tieren umgehen Heilkunde		W				
			Einschüchtern	- 1	CH				±4 wenn größer kleiner
			Sprachenkunde		IN				±
			Wahrnehmung		W			_	
			Reiten	- 1	GI				
			Motiv erkennen		W				
			Fingerfertigkeit		GI				-
			Zauberkunde		IN			_	. \
			Heimlichkeit		GI				-
			Überlebenskunst		W	Ē		_	
			☐ Spuren lesen		ÜBERLEBE	NSKUNST	N/A	7777	
			Schwimmen		SI				-
			Magischen Gegenstand benutzer	n	CH	I 🗆			
			Wissen: Arkanes		IN	I o			
			Wissen: Gewölbekunde		IN	Ī 🗆			
			Knowledge: Psionics		IN				
			Wissen: Religion		IN				
			Wissen: Natur		IN				
			Wissen: Die Ebenen		IN				
								_	
									E
									INT W- uc
									Wissen - INT Profession - WE
E									
SPRACHEN									- CH
SPR									Handwerk - IN Auftreten - CH
91									Ha