			CHARAKTER						
			Name					(MÄNNLICH HOLLOH HOLLOH HOLLOH
Spieler			Volk				Größe		
Spielei		**************************************				Größe Größen- modifikator			
Kampagı	ne		KLASSEN			Fer	rtigkeitsrän īge fferw	rürfel Stufe	Stufen-
EP			□ 1				W		anpassung
LF			□ 2				W		
1	ATTRIBUTSWERTE	,	□ 3				W		Effektive
	Attributs-Gegenstands-Attributs- TemporärerTe wert Bonus modifikator Wert M	emporärer odifikator	4				W		Charakter- stufe
			_ 5				W		Stule
ST	ST	ST	Bevorzugte Klasse +1 pro Level	PM	TP	Ränge	+ IN + KC		
GE	GE	GE	×		,				
ко	КО	KO		F	ertigkeits-		lassen- V tigkeiten RängeTale	/olks-, enthoni®onstin	Rüstungs- es malus
IN		IN		Ungeübt [.]	bonus		+3	erresorradorio erg	1
			Akrobatik	-		3E			
WE	WE WE	WE	Schätzen	-		N			
CH	CH	CH	Autohypnosis			VE			_
Attribut	smodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2 (abrunc	den)	Bluffen			H			
	ENTE & BESONDERE FÄHIGKE		Klettern			ST			-
			Diplomatie			H			
			Mechanismus ausschalten	_		E TT			
			Verkleiden	-		CH SE			- []
			Entfesselungskunst			E E			
			Fliegen	_		H.			
			Mit Tieren umgehen Heilkunde			VE			
			Einschüchtern	- 1		CH CH			±4 wenn größer
			Sprachenkunde			N			kleiner
			Wahrnehmung			VE	<u> </u>		_
			Reiten			JE.	<u> </u>		_
			Motiv erkennen			VE	<u> </u>		_ \
			Fingerfertigkeit			JE JE			_
			Zauberkunde			N			_
			Heimlichkeit			JE.			-
			Überlebenskunst		V	VE			
			☐ Spuren lesen		ÜBERLER	BENSKU	NSI N/A	77 77	
			Schwimmen			ST			-
			Magischen Gegenstand benutze	n		H			- '
			Wissen: Arkanes			N			
			Wissen: Gewölbekunde		I	N			
			Knowledge: Psionics		I	N			
			Wissen: Religion		ı.i	N			
			Wissen: Natur		I	N			
			Wissen: Die Ebenen		I	N			
									Wissen - INT Profession - WE
									Issen - rofessic
EN									_
SPRACHEN									- CH
SPR									Handwerk - IN Auftreten - CH
91									Ha