		CHARAKTER						
		Name						WEBLICH
0 1 1		Q						
Spieler		Volk			Größe	2	a T	Größen- modifikator
Kampagı	ne	KLASSEN			Fertinkeits	rän īge fferwürfel	Stufe	Stufen-
		_ □ 1 Ranger			rerugiterto	d	Ottare	anpassung
EP								
``	ATTRIBUTSWERTE					<u>d</u>		
	ATTRIBOTSWERTE Attributs-Gegenstands-Attributs- TemporärerTemporäre					d		Effektive Charakter-
	wert boni modifikator Wert Modifikato	- 4						stufe
ST	ST ST	Bevorzugte Klasse			+ IN	<u>d</u> 		
GE	GE GE	+1 per level	E	TP R ERTIGKE	änge per leve	el per level		
			F.		ssen-	Racial,	Favoure	d Rüstungs-
KO	ко ко	Ungeübt	Fertigkeit bonus	s- fertig	gkeiten Ränge +3			ny malus
IN	IN IN	Akrobatik	DOITUS			Syllergy	Olella	-[]
WE	WE WE	Schätzen						i
	CH CH	Disguise						
CH		Klettern		ST			_	-
	smodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2 (abrunden)	Diplomatie		СН			_	1
IAL	ENTE & BESONDERE FÄHIGKEITEN	Mechanismus ausschalten		GE				-
		Verkleiden						1
		Entfesslungskunst		GE				-
		Fliegen		GE				-
		Mit Tieren umgehen						
		Heilkunde					_	
		Einschüchtern			• <u> </u>		_	±4 wenn größ kleiner
		Sprachenkunde						
		Wahrnehmung					_	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
		Reiten					_	-
		Motiv erkennen					_ =	
		Fingerfertigkeit Zauberkunde					_	-
		Heimlichkeit			-			_[
		Survival			-		_ (E)	
		Spuren folgen	f					
		Schwimmen		berlebenskunst ST	IN IN IN		- 1 per 5lb carried	-
		Magischen Gegenstand benutzen					carried	
		Wissen: Arkanes					(E)	
		Wissen: Gewölbekunde					_ <u>®</u>	
		Wissen: Religion					1	
		Wissen: Natur					•	
		Wissen: Die Ebenen		IN			(H)	
		Knowledge: Geography		IN			(II)	
							_	
							_	
					<u> </u>			
								NE -N
								Wissen - IN Beruf - WE
TEN								
SPRACHEN								INT - CH
SPF								Craft - INT Perform - CHA