



CHARAKTERNAME

KLASSEN & STUFEN

SPIELER*IN NAME

HINTERGRUND

VOLK

ERFAHRUNGSPUNKTE

Erschöpfungsgrad:

STÄRKE
GESCHICKLICHKEIT
KONSTITUTION
INTELLIGENZ
WEISHEIT
CHARISMA

GLÜCK
ÜBUNGSBONUS
<input type="radio"/> Allesköninger (Barden)
<input type="radio"/> Stärke
<input type="radio"/> Geschicklichkeit
<input type="radio"/> Konstitution
<input type="radio"/> Intelligenz
<input type="radio"/> Weisheit
<input type="radio"/> Charisma
RETTUNGSWÜRFE
<input type="radio"/> Akrobatik (Ges)
<input type="radio"/> Arkane Kunde (Int)
<input type="radio"/> Athletik (Stä)
<input type="radio"/> Auftreten (Cha)
<input type="radio"/> Einschüchtern (Cha)
<input type="radio"/> Fingerfertigkeit (Ges)
<input type="radio"/> Geschichte (Int)
<input type="radio"/> Heilkunde (Wei)
<input type="radio"/> Heimlichkeit (Ges)
<input type="radio"/> Mit Tieren umgehen (Wei)
<input type="radio"/> Motiv erkennen (Wei)
<input type="radio"/> Nachforschungen (Int)
<input type="radio"/> Naturkunde (Int)
<input type="radio"/> Religion (Int)
<input type="radio"/> Täuschen (Cha)
<input type="radio"/> Überlebenskunst (Wei)
<input type="radio"/> Überzeugen (Cha)
<input type="radio"/> Wahrnehmung (Wei)
FERTIGKEITEN

RÜSTUNGSKLASSE	INITIATIVE	BEWEGUNGSRATE
Trefferpunkte Maximum	AKTUELLE TREFFERPUNKTE	
TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE		
Gesamt	ERFOLGE	FEHLSCHEICHE
TREFFERWÜRFEL	RETTUNGSWÜRFE GEGEN TOD	
ANGRIFF UB ATTR. REICHWEITE BONUS SCHADEN SCHADENTYP		
BESCHREIBUNG		
WAFFEN & ANGRIFFSZAUBER		

PERSONALITÄTSMERkmale					
IDEALE					
BINDUNGEN					
MAKEL					

PASSIVE WEISHEIT (Wahrnehmung) [10 + Wahrnehmung]			
RÜSTUNG <input type="radio"/> Leichte <input type="radio"/> Mittlere <input type="radio"/> Schwere <input type="radio"/> Schilder			
WAFFEN <input type="radio"/> Einfache <input type="radio"/> Kriegswaffen <input type="radio"/> Sonstige Waffen:			
SPRACHEN		WERKZEUGE & ANDERE	
ÜBUNG UND SPRACHEN			

KLASSENMERkmale					
-----------------	--	--	--	--	--

SINNIE

Lebensstil & Tägliche Kosten

	Ohne Anlauf	Mit Anlauf
Hoch Springen	$((\text{StarkeMod} + 3) * 0.3) / 2$	$(\text{StarkeMod} + 3) * 0.3$
Weit Springen	$(\text{Starke} * 0.3) / 2$	$\text{Starke} * 0.3$

A large, empty rectangular frame with a double border, occupying most of the page.



CHARAKTERNAME	ALTER	GLAUBE/GOTTHEIT	GROSSENKAT.	KÖRPERGRÖSSE	GEWICHT
	GESCHLECHT	GESINNUNG	AUGENFARBE	HAARFARBE	HAUTFARBE

PORTRAIT

VERBUNDENE & ORGANISATIONEN

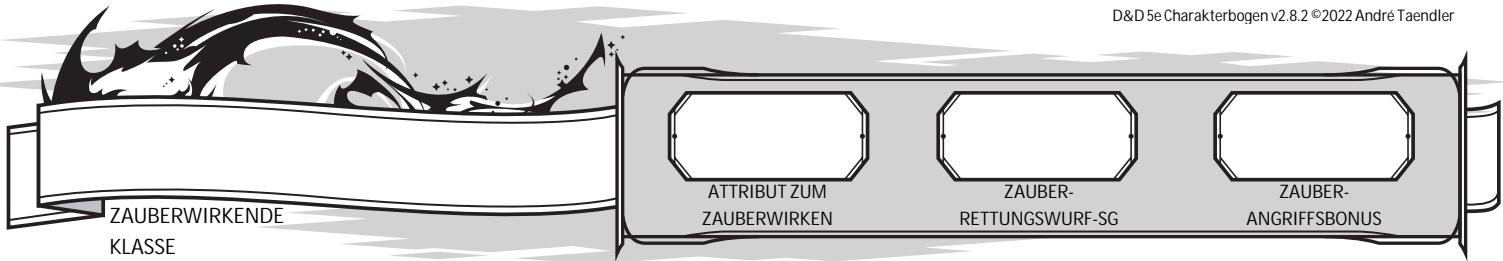
NAME
SYMBOL

AUSSEHEN

HINTERGRUNDSCHICHTE

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG	Teilgewicht	

WERDEGANG



ZAUBERTRICKS	ZAUBERPLATZE GESAMT	VERBRAUCHTE ZAUBERPLATZE
0	1	0
3	2	0
6	3	0
7	4	0
8	5	0
9	6	0
	7	0
	8	0
	9	0
	10	0
	11	0
	12	0
	13	0
	14	0
	15	0
	16	0
	17	0
	18	0
	19	0
	20	0