

Charaktername

Hintergrund

Abstammung

Level

Klasse

Unterklasse

Aktuelle Trefferpunkte (TP)

Rüstungsklasse (AC)

Schild

Maximale TP

Trefferwürfel

Todesrettungswürfe

Erfolg

Misserfolg

Übungsbonus

STÄRKE

GESCHICK

KONSTITUTION

CHARISMA

Täuschen

Einschüchtern

Auftreten

Überzeugen

INTELLIGENZ

WAISHEIT

Initiative

Geschwindigkeit

Passive Wahrnehmung

Spell DC

Waffe / Zauber	Angriffsbonus	Schaden