		×	CHARAKTER					
		10 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Name			MANICH		
Spieler			/olk		Größe		Größen- modifikator	
Kampag	ne	KLASSEN		Fer	tigkeitsrä ilige fferwürfel	Stufe	Stufen-	
EP		1			<u>d</u>		anpassung	
	ATTRIBUTESHERTE	2			d		Effektive	
*	ATTRIBUTSWERTE Attributs-Gegenstands-Attributs- Temp.	Temporärer 4			<u>d</u>		Charakter- stufe	
	wert Bonus modifikator Bonus	Modifikator 4			<u>d</u> d			
ST	ST	ST 5		FERTIGKEITEN	u [
ко	КО	KO Max	= ECS + 3 Fertigkeits		Volks-, RängeTalentbor‱st.	Mod	Rüstungs- malus	
GE	GE	GE Ränge /	Ungeübt bonus	1 2 3 4 5	,Synergie	MOU.	IIIdius	
IN	IN	IN						
WE	WE	WE						
СН	СН	СН						
	smodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2 (abrund							
	ENTE & BESONDERE FÄHIGK							
							n - IN - WE	
2:							ndere Fertigkeiten: Wissen - IN andwerks - IN Beruf - WE uftreten – CH	
CHEI							igkeiten - IN CH	
SPRACHEN							dere Fer: ndwerks ftreten –	