		CHARAKTER						
		AECHT SQL	Name					WEIBLICH
Spieler			Volk			Größe	'n	Größen- modifikator
Kampagr	ne	KLASSEN			Fert	igkeitsrä īī ge fferwürfel	Stufe	Stufen-
EP		<u> 1</u>				d		anpassung
	ATTRIBUTESMENT	2			-	d		Effektive
*	ATTRIBUTSWERTE Attributs-Gegenstands-Attributs- Temp. Temporärer				-	<u>d</u>		Charakter- stufe
	wert Bonus modifikator Bonus Modifikator	5			-	d		
ST	ST ST	*		FERTI	GKEITEN			
KO	КО КО	Max Ränge	/ = ECS + 3	Fertigkeits-	Klassenfert.	Volks-, RängeTalentbonusSon ,Synergie	Bon nst. geg	us Rüstungs- en malus
GE	GE GE	nunge	Ungeübt	bonus	1 2 3 4 5	,Synergie	Erzfe	ind
IN	IN IN				-			
WE	WE WE							
CH	СН							
	smodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2 (abrunden)							
*	AUSRÜSTUNG Anzahl Gewicht	•						
					-			
		_						
		_						
	Getragene Gegenstände Pr	id						
Waffen, M	lunition, Schriftrollen, Tränke	_						
Rüstung	g, Schild, Schutzgegenstände	7						
Laigh	Gesamtgewicht P: te Last Mittlere Last Schwere Last Max. Belastung	d.						
Leicii	Pfd Pfd Pfd Pfd Pfd							
× V	ERMÖGEN - SPRACHEN -							
	,) KM	-						
	<u> </u> SM							
	, PM							n - IN - WE
					-			n: Wisse Beruf
								rtigkeiter s - IN - CH
					-			Andere Fertigkeiten: Wissen - IN Handwerks - IN Beruf - WE Auffreten – CH