			CHARAKTER									
			Name								MÄNNLICH	
Spieler			Volk					Größe		'n	Größen- modifikator	
Kampag	ine		KLASSEN				Fe	rtigkeitsrä	n īge fferwürfel	Stufe	Stufen-	
EP			□ 1						_ <u>d</u>		anpassung	
Li			□ 2						_ <u>d</u>			
``	ATTRIBUTSWERTE	*	□ 3						d		Effektive	
	Attributs-Gegenstands-Attributs- Temporä wert Bonus modifikator Wert	irerTemporärer Modifikator	4						d		Charakter- stufe	
ST	ST	ST	Bevorzugte Klasse					+ IN	<u>d</u> + ко			
GE	GE	GE	+1 pro Level		F	TP	Ränge	pro Stufe	pro Stufe	_		
		_	×	Klassen- Volks-, Bevorzugt Rüstu								
ко	КО	КО		F Ungeübt	ertigkeits bonus	;-	fertigkeite +3	n RängeTa	lentbon ഏ nstig	ge ⊈ zfein Geländ	d malus e	
IN		IN					_			_		
WE	WE	WE					_			_		
CH	CH	CH					-			_		
	tsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2 (al						-			_		
▼TAI	LENTE & BESONDERE FÄHIG	KEITEN -					-			_		
							_					
							_					
							_			_		
							-			_		
							-			_		
							_					
							_					
							-			_		
							-			_		
							-					
							_					
							_					
							-			_		
							_			_		
							_			_		
							_					
							_					
							-					
							-					
							-					
							_					
							_					
							-			_		
							_					
							-					
							_					
							_				Wissen - INT Profession - WE	
							-			_	Vissen - Professio	
HEN							_					
SPRACHEN							-			_	Handwerk IN Auftreten CH	
SPI							-				Handw Auftret	