				CHARAKTER								
				Name Name								
Spieler				Volk Größe					e	Größen- modifikator		
Kampagne				KLASSEN			Fe	ertigkeits	rän īge fferwürfe	l Stufe	Stufen-	
				□ 1					d		anpassung	
)				□ 2					d		Ī	
	ATTRIBUTS	WERTE		□ 3					d		Effektive	
Attribut	ts-Gegenstands-Attri	buts- Tempor	ärerTemporärer	<u> </u>							Charakter-	
wert	Bonus modif	fikator Wer	t Modifikator								stufe	
ST	S	T	ST	Bevorzugte Klasse				+ IN	d +ко		-	
GE		E	GE	+1 pro Level	PM	TP FERTIO	Ränge	pro Stuf	e pro Stufe			
	⊢-	-				LKIIC	ŀ	Klassen-	Volks	S-,	Rüstungs-	
KO	K	0	KO		F Ungeübt	ertigkeits-	- fe	rtigkeiter +3	RängeTalentb	onusonstige	es malus	
IN	I	N	IN	Akrobatik	oligeubt	Dollus	GE				-[
VE		/E	WE	Schätzen			IN				i	
		_		Autohypnosis			WE				_	
:н		Η	СН	Bluffen			CH				_	
	ator = (Attributswert			Klettern			ST				-	
ΓALENTE 	& BESONDEI	RE FAHIO	GKEITEN -	Diplomatie			CH			-	_ ''	
				Mechanismus ausschalten			GE				-	
				Verkleiden	-		CH				_ ''	
				Entfesselungskunst			GE				-[
				Fliegen	-		GE				-	
				Mit Tieren umgehen			CH				_	
				Heilkunde	-		WE					
				Einschüchtern			CH				±4 wenn größe kleiner	
				Sprachenkunde			IN					
				Wahrnehmung			WE					
				Reiten			GE				-	
				Motiv erkennen			WE					
				Fingerfertigkeit			GE				-	
				Zauberkunde			IN					
				Heimlichkeit			GE				-	
				Überlebenskunst	"		WE					
				☐ Spuren lesen		ÜBE	RLEBENSKI	UNSI	N/A			
				Schwimmen	_		ST				-	
				Magischen Gegenstand benutz	en		CH					
				Wissen: Arkanes			IN				_	
				Wissen: Gewölbekunde			IN					
				Knowledge: Psionics			IN				_	
				Wissen: Religion			IN					
				Wissen: Natur			IN				_	
				Wissen: Die Ebenen			IN					
											_	
											VE.	
											Wissen - INT Profession - WE	
											Wissen Profess	
											_	
											Handwerk IN Auffreten CH	
											we we	