

ATTRIBUTSWERTE				FERTIGKEITEN			
	Attributs-Gegenstands-Attributs- wert Bonus modifikator		Temp. Bonus	Fertigkeit		Rang	Volks-, Talentbonus
ST		ST		Balancieren		GE	
KO		KO		Klettern		ST	
GE		GE		Entfesselungskunst		GE	
IN		IN		Verstecken		GE	
WE		WE		Springen		ST	
CH		CH		Lauschen		WE	
				Leise bewegen		GE	
				Suchen		IN	

AUSRÜSTUNG

Eigenschaften

Eigenschaften

Eigenschaften

Eigenschaften

FERTIGKEITEN		Rang	Volks-	Talentbonus
Fertigkeit				
Balancieren		GE		
Klettern		ST		
Entfesselungskunst		GE		
Verstecken		GE		
Springen		ST		
Lauschen		WE		
Leise bewegen		GE		
Suchen		IN		
Motiv erkennen		WE		
Entdecken		WE		
Survival		WE		
Schwimmen		ST		

[illegible]

KAMPF ANGRIFFE

GRUNDWERTE ANGRIF AngriffTemp. Schaden

+

+

Reichweite

Angriffsbonus

Schaden

Kritischer Treffer

m

Fe

INITIATIVE BONUS Sonst. Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritischer Treffer
INIT = GE + m Fe
BEWEGUNGSRATE Temp

RINGKAMPF BONUS	Größen- modifikator	Sonst.	Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT SAVE Grundbonus Sonst. Temp. Reichweite m Fe [] [] []

ZÄH = KO + [] VERTEIDIGUNG

REFLEX SAVE **REF** = **GE** + + **RÜSTUNGSKLASSE** **RK** = **10** + **GE** + - + **Rüstung & Schild** **Größen-
modifikator** **Sonstige
Modifikatoren**

WILLEN = WE + _____ **+**  **RK = 10 / +** _____ **-** _____ **+** _____

☐ Entringen **BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE**
RK = 10 + GE / - +

EFFEKTE Temp. RK ZauberresistenzSchadensreduzierung
RK /

FÄHIGKEITEN IM KAMPE

[illegible][illegible]

Music Type	Number of People
Pop	10
Rock	8
Jazz	5
Classical	3