



CHARAKTERNAME	KLASSEN & STUFEN	SPIELER*IN NAME
	HINTERGRUND	VOLK
		ERFAHRUNGSPUNKTE

STÄRKE	INSPIRATION	RÜSTUNGSKLASSE	INITIATIVE	BEWEGUNGSRATE	PERSÖNLICHKEITSMERKMALE
GESCHICKLICHKEIT	ÜBUNGSBONUS	Trefferpunkte Maximum _____			IDEALE
KONSTITUTION	<input type="checkbox"/> Allesköninger (Barden)	AKTUELLE TREFFERPUNKTE			BINDUNGEN
INTELLIGENZ	<input type="checkbox"/> Stärke <input type="checkbox"/> Geschicklichkeit <input type="checkbox"/> Konstitution <input type="checkbox"/> Intelligenz <input type="checkbox"/> Weisheit <input type="checkbox"/> Charisma	TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE			MAKEL
WEISHEIT	<input type="checkbox"/> Akrobatik (Ges) <input type="checkbox"/> Arkane Kunde (Int) <input type="checkbox"/> Athletik (Stä) <input type="checkbox"/> Auftreten (Cha) <input type="checkbox"/> Einschüchtern (Cha) <input type="checkbox"/> Fingerfertigkeit (Ges) <input type="checkbox"/> Geschichte (Int) <input type="checkbox"/> Heilkunde (Wei) <input type="checkbox"/> Heimlichkeit (Ges) <input type="checkbox"/> Mit Tieren umgehen (Wei) <input type="checkbox"/> Motiv erkennen (Wei) <input type="checkbox"/> Nachforschungen (Int) <input type="checkbox"/> Naturkunde (Int) <input type="checkbox"/> Religion (Int) <input type="checkbox"/> Täuschen (Cha) <input type="checkbox"/> Überlebenskunst (Wei) <input type="checkbox"/> Überzeugen (Cha) <input type="checkbox"/> Wahrnehmung (Wei)	TREFFERWÜRFEL	ERFOLGE	FEHLSCHLÄGE	RETTUNGSWÜRFE GEGEN TOD
CHARISMA	FERTIGKEITEN	ANGRIFF			UB ATTR. REICHWEITE BONUS SCHADEN SCHADENTYP
BESCHREIBUNG					WAFFEN & ANGRIFFSZAUBER

PASSIVE WEISHEIT (Wahrnehmung) [10 + Wahrnehmung]
--

RÜSTUNG			
<input type="checkbox"/> Leichte	<input type="checkbox"/> Mittlere	<input type="checkbox"/> Schwere	<input type="checkbox"/> Schilde
WAFFEN			
<input type="checkbox"/> Einfache	<input type="checkbox"/> Kriegswaffen	<input type="checkbox"/> Sonstige Waffen:	
SPRACHEN	WERKZEUGE & ANDERE		
ÜBUNG UND SPRACHEN			

KLASSENMERKMALE

A large, empty rectangular frame with a double-lined border, occupying most of the page.

Lebensstil & Tägliche Kosten

	Ohne Anlauf	Mit Anlauf
Hoch Springen	$((\text{StarkeMod} + 3) \cdot 0.3) / 2$	$(\text{StarkeMod} + 3) \cdot 0.3$
Weit Springen	$(\text{Starke} \cdot 0.3) / 2$	$\text{Starke} \cdot 0.3$

A large, empty rectangular frame with a double-lined border, occupying most of the page.



CHARAKTERNAME	ALTER	GLAUBE/GOTTHEIT	GROSSENKAT.	KÖRPERGRÖSSE	GEWICHT
	GESCHLECHT	GESINNUNG	AUGENFARBE	HAARFARBE	HAUTFARBE

PORTRAIT

VERBUNDENE & ORGANISATIONEN

NAME
SYMBOL

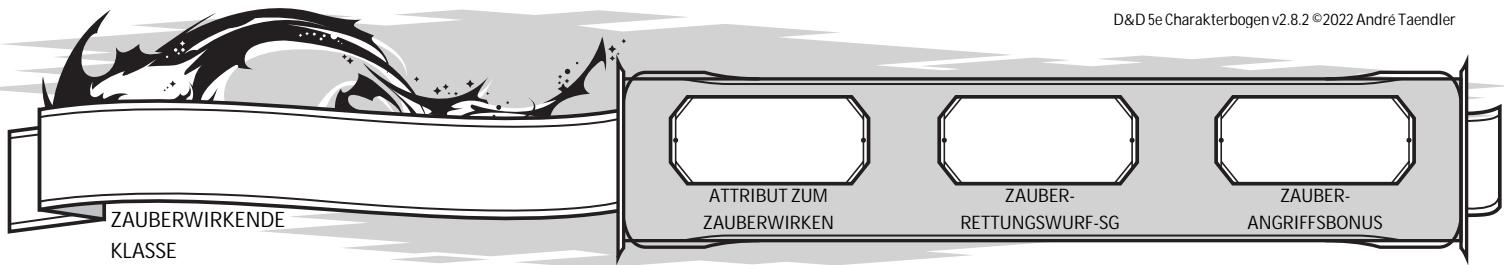
AUSSEHEN

HINTERGRUNDSCHICHTE

WERDEGANG

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG	Teilgewicht	

WERDEGANG



ZAUBERTRICKS			
0			
1	ZAUBERPLÄTZE GESAMT	VERBRAUCHTE ZAUBERPLÄTZE	
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			