



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

SINNIE

Lebensstil & Tägliche Kosten

The diagram illustrates the Hoch- & Weitsprung (High Jump and Long Jump) exercise. It features a large rectangular frame representing the ground. Inside the frame, a horizontal dashed line indicates the jump path. The word "HOCH- & WEITSPRUNG" is written across this path. At the top left, the text "Weit Springen" is displayed above a small circle, with a curved arrow pointing from the circle towards the right side of the frame. At the top center, the text "(Starke * 0,3) / 2" is shown above another small circle. At the top right, the text "Starke * 0,3" is shown above a third small circle. In the bottom right corner of the frame, the word "FEINDE" is written above a small circle.



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

PORTRAIT

VERBUNDENE & ORGANISATIONEN

NAME
SYMBOL

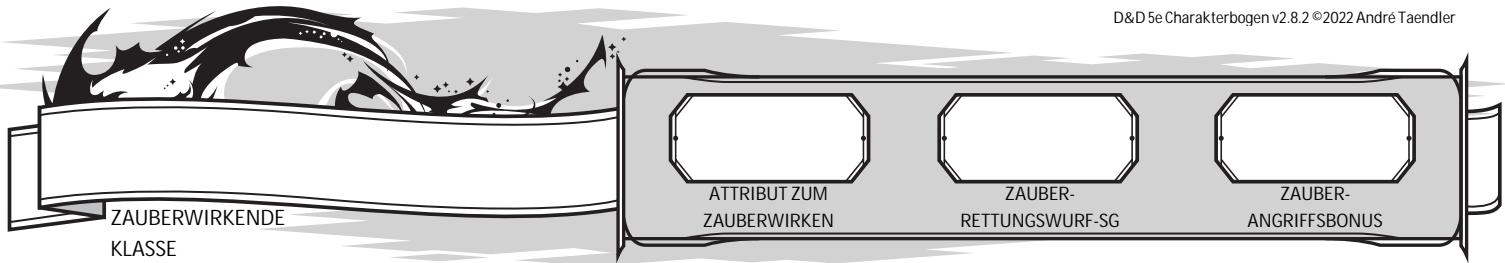
AUSSEHEN

HINTERGRUNDSCHICHTE

WERDEGANG

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG	Teilgewicht	

WERDEGANG



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