

← EIN FEIGLING WENDET SICH AB, ABER EIN TAPFERER WÄHLT DIE GEFAHR.

CHARAKTER NAME

← PITHET

RASSE

BERUF

GÖTTLICHER PATRON

FERTIGKEITEN

LEVEL

ATTR

GESAMT

ATTRIBUTE

INTELLIGENZ

WAHRNEHMUNG

WILLENSKRAFT

← CHARISMA

STÄRKE

KONSTITUTION

← GESCHICKLICHKEIT

← GESCHWINDIGKEIT

RUHM

HELDENPUNKTE

KAMPFWERT

DYNAMISMUS

VERHÄNGNISPUNKTE

TALENTE:

← LEBENSPUNKTE

← GEGENWÄRTIG

BESONDERE FÄHIGKEITEN UND GÖTTLICHE VERGÜNSTIGUNGEN

RASSENFÄHIGKEITEN

OMNI CHART

KRITISCHER PATZER ◊ UND WENIGER

MISSERFOLG 1-5

TEILERFOLG 6-10

← ERFOLG 11-19

KRITISCHER ERFOLG 20 UND MEHR

DER TEST FÜR JEDEN HELDEN LIEGT IN SEINEN TATEN.

DYNAMISMUS

NACHTEIL:

BEZIEHUNGEN

INNERE KONFLIKTE

ÄUßERE KONFLIKTE

AMBITIONEN:

1:

2:

3:

ANGRIFF

← INFLUß

ILLUSION

KINETIK

MANIPULATION

SINNE

SCHILD



BESITZTÜMER:

:

SPRACHEN

LEVEL

WAFFEN

KLASSE

FERT. GENAUIGKEIT RW

SCHADEN SCHUSS/R

MUNI

ANM.

RÜSTUNG/SCHILD

PW/V -/TP

STR MALUS*

* FERT.=FERTIGKEITSWERT, RW= REICHWEITE, ANM.=ANMERKUNGEN (WIE Z.B. RÜSTUNG DURCHDRINGEND)

* PANZERWERT/VERT.BONUS, TREFFERPUNKTE, STÄRKE, GES.MALUS*