

Darkma BAS, KEASSISCHE) FANTAS	Name Name Name Name		des Charakters		Stufe	EP Näcl	hste Stufe
Leidenschaften		Volk	Kultur	Berufung			
Antrieb Wesen Loyalität							
Motivation	$\Diamond\Diamond\Diamond\Diamond$	$\Diamond$	Fertigkeiten	Eig. #Ränge & Boni	Ber. Volk	c Spez. Ge	eg. GES
Heldenleiter			Rüstung		Steigeru	ingspunkte pro St	tufe
	(i)	20	Rüstung (keine Eig.)				
	300000000000000000000000000000000000000	40>	Kampf		Steigeru	ingspunkte pro St	tufe
	50	Y I	Stumpf (ST)				
	<del>20</del>	- T	Klingen (ST)				
	<u></u>	100	Fernkampf (GE) Stangenwaffen (ST)				
tinament attack	Basis Volk Spez.	GES	Unbewaffnet (ST)				
Eigenschaften	basis voik spez.	GES					
Stärke (ST)		Ш	Abenteuer		C4-:		
Geschicklichkeit (GE)		Ш	Abenteuer		Steigeru	ingspunkte pro St	uie
Konstitution (KO)			Athletik (ST) Reiten (GE)				
Intelligenz (IN)		П	Jagen (IN)				
Weisheit (WE)		Н	Natur (WE)				
		Н	Wandern (WE)				
Präsenz (PR)		ш					
Rettungswürfe	St. Volk Spez.	GES	Schurkerei		Steigeru	ingspunkte pro St	tufe
Zähigkeit (KO)			Akrobatik (GE)				
Willenskraft (WE)		П	Heimlichkeit (GE) Schlösser & Fallen (IN)				
· · <u> </u>			Wahrnehmung (WE)				
Volk	smerkmale		Täuschen (IN)				
			Wissen		Steigeru	ingspunkte pro St	tufe
			Arkana (IN)				
			Charisma (PR) Kulturen (IN)				
Hin	tergrund		Heilen (WE)				
			Lieder & Legenden (PR)				
			Körnor		C+a:	un ganya-lata Cu	tufo
			Körper		Steigeru	ingspunkte pro St	uie

Körper (KO)



Trefferpunkte	Bewegung	

esamt Aktue

Belastungsgrad Bewegungsrate

				Gesam	t .	Aktuell			Ве	iastungsgrad i	sewegungsrate
Wun	den							Vert	eidigu	ıng	
Blutung Ben.	Mali	-	GE-Bonus				Schildbonus				
Zustände				-	Gegen	standsbo	n		Bes.	Bonus	
Vermögen				Nahkampf- verteidigung				Fernkampf- verteidigung			
Vermögensgra	nd 	Status	s Rüstu	urou (	2 Sc	hildo					
			KII LIII	igui	9 30	THE					
Rüstung / Schild	Art	Geschützt Körperzon		I	gungs- alus	KB- Malus		hrnehm Malus	Fernkamp bonus	of- Nahkampf- bonus	Merkmale
		١	Waffen	s Ang	riffe	,					
Waffen/Angriffe	Hände	Länge	Eingesetzte Fertig- keit(en)	Patzer- schwelle	Angr tabe		ximal- ebnis	Primär- treffer	Alterna treffe		Merkmale
			Au	srüstu	ing						
Gegenstand & Beschreibung Aufbewahrungsor			rt	Gegenstand & Beschreibung				ng	Aufbewahrungsort		
				$\perp$							
				$\perp$							
				_							
				+							



	Volk	Eig.	Spez	Eig.plus/Stufe	Ber.plus/Stufe	GES	Benutz
Magiepunkte							

				Eig.	#Ränge & B	oni Ber.	Volk	Spez.	Geg.	GES
Zauberschulen						S	teigerungs	punkte p	ro Stufe	
										—
										—
	Tiergefährte					Reit	tier			
	The yeldin to					KON				
Nama o		Tionant	_	Ma					Tionant	
Name		Tierart		Na	nme				Tierart	
Bewegungsrate		Angriffsart	_	Reiter	n-Bonus	Bewegu	ıngsrate	I	Angriffsaı	rt
TP	КВ	VER		Т	ГР	]	KB		VER	
		Classialista fina	Class	uahta		•				
		Checkliste für	Cria	raku	rpunku					
O Du hast einen Ort besuc	cht und erkundet, an den	n du nie zuvor gewesen bist.	<b>o</b> _							
O Du hast einen gefährlichen Feind oder eine schwierige Situation überwunden.		<b>o</b> _								
O Du hast eine Mission, Que	este oder einen bedeutend	en Handlungsbogen vollendet.	<b>o</b> _							
O			. o_							
O			<b>o</b> _							