

KARAKTERENS NAVN

KLASSE & NIVEAU

BAGGRUND

SPILLERENS NAVN

RACE

MORAL

ERFARINGSPOINT

STYRKE

BEHÆNDIGHED

UDHOLDENHED

INTELLIGENS

VISDOM

KARISMA

INSPIRATION

FÆRDIGHEDSBONUS

- ___ Styrke
 - ___ Behændighed
 - ___ Udholdenhed
 - ___ Intelligens
 - ___ Visdom
 - ___ Karisma
- AFVÆRGESLAG**

- ___ Akrobatik (Beh)
 - ___ Atletik (Sty)
 - ___ Bedrag (Kar)
 - ___ Dyretække (Vis)
 - ___ Fingerfærdighed (Beh)
 - ___ Forståelse (Vis)
 - ___ Historie (Int)
 - ___ Intimidering (Kar)
 - ___ Medicin (Vis)
 - ___ Mystik (Int)
 - ___ Natur (Int)
 - ___ Opfattelse (Vis)
 - ___ Opræden (Kar)
 - ___ Overtalelse (Kar)
 - ___ Religion (Int)
 - ___ Snige (Beh)
 - ___ Undersøgelse (Int)
 - ___ Vildmarksliv (Vis)
- *Se dit udstyr.
EVNER

RK

INITIATIV

FART

Maksimalle Livspoint _____

NUVÆRENDE LIVSPPOINT

MIDLERTIDIGE LIVSPPOINT

Total _____

LIVSPPOINTTERNINGER

LYKKEDES ○○○○

FEJLEDE ○○○○

DØDSKAMP

PERSONLIGHEDSTRÆK

IDEALER

RELATIONER

BRISTER

NAVN	BONUS	SKADE/TYPE

ANGREB & FORMULARER

Fornyede kræfter.

Kampstil (forsvar).

Privileret position.

SÆRPRÆG OG KARAKTERTRÆK

PASSIV VISDOM (OPFATTELSE)

Færdigheder.

Sprog.

ØVRIGE FÆRDIGHEDER & SPROG

UDSTYR

EM

SM

EM

EM

PM

Race

HØJERE NIVEAUER

2. NIVEAU: 300 EP

3. NIVEAU: 900 EP

4. NIVEAU: 2,700 EP

5. NIVEAU: 6,500 EP

.

BAGGRUND

Personligt mål:

Moral: