

DER EINE RING™

Name _____

Kultur _____ Lebensstandard _____

Kulturelle Gabe _____

Berufung _____ Dunkle Schwäche _____

Spezialisierung _____

Charaktermerkmal _____

Erfahrung
Total

Heldenmut

Weisheit

- MERKMALE -

- ATTRIBUTE -

Körper bevorzugt

Seele bevorzugt

Verstand bevorzugt

- ALLGEMEINE FERTIGKEITEN -

- FERTIGKEITSGRUPPE -

Beeindrucken	□□□□□□	Anführen	□□□□□□	Überreden	□□□□□□	Ausstrahlung	◆◆◆◆
Athletik	□□□□□□	Reisen	□□□□□□	Heimlichkeit	□□□□□□	Bewegung	◆◆◆◆
Wahrnehmung	□□□□□□	Empathie	□□□□□□	Suchen	□□□□□□	Aufmerksamkeit	◆◆◆◆
Erkunden	□□□□□□	Beilen	□□□□□□	Jagen	□□□□□□	Überleben	◆◆◆◆
Musizieren	□□□□□□	Auftreten	□□□□□□	Rätseln	□□□□□□	Gesellschaft	◆◆◆◆
Handwerk	□□□□□□	Kriegskunst	□□□□□□	Wissen	□□□□□□	Beruf	◆◆◆◆

- WAFFENFERTIGKEITEN -

_____ □□□□□□ _____ □□□□□□ _____ □□□□□□
 _____ □□□□□□ _____ □□□□□□ _____ □□□□□□

Schaden

Fernkampf

- BELOHNUNGEN -

- VORTEILE -

Abwehr

Schild

Waffe _____ Schaden
 Waffe _____ Schaden
 Waffe _____ Schaden

Schärfe _____ Verletzung
 Schärfe _____ Verletzung
 Schärfe _____ Verletzung

Belastung _____
 Belastung _____
 Belastung _____

Rüstung

Kopfschutz

- AUSRÜSTUNG -

Rüstung: _____ Belastung: _____
 Kopfschutz: _____ Belastung: _____
 Schild: _____ Belastung: _____

Ausdauer
Anfangswert
Erschöpfung

Hoffnung
Anfangswert
Schatten

Erschöpft
 Elend
 Verwundet