Spieler

Kampagne

EP

ATTRIBUTSWERTE

	Attributswert	Gegenstandsboni	Attributsmodifikator	Temporärer Wert	Temporärer Modifikator
ST			ST		ST
GE			GE		GE
KO			KO		KO
IN			IN		IN
WE			WE		WE
CH			CH		CH

Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2 (abrunden)

TALENTE & BESONDERE FÄHIGKEITEN

SPRACHEN

CHARAKTER

GUT / RECHTSCHAFFEN / BÖSE / CHAOTISCH

Name

WEIBLICH / MÄNNLICH

Volk

Größe

Größenmodifikator

KLASSEN	Fertigkeitsränge	Trefferwürfel	Stufe
☐ 1		d	
☐ 2		d	
☐ 3		d	
☐ 4		d	
☐ 5		d	
Bevorzugte Klasse +1 TP oder Fertigkeitsrang pro Stufe	TP	Ränge	+ IN per level / + KO per level

Stufen-Anpassung

Effektive Characterstufe

FERTIGKEITEN

	Ungeübt	Fertigkeitsbonus		Klassenfertigkeiten +3	Ränge	Volk, Talente	Sonstiges	Rüstungsmalus
Akrobatik	■		GE	☐				-
Schätzen	■		IN	☐				
Bluffen	■		CH	☐				
Klettern	■		ST	☐				-
Diplomatie	■		CH	☐				
Mechanismus ausschalten			GE	☐				-
Verkleiden	■		CH	☐				
Entfesslungskunst	■		GE	☐				-
Fliegen	■		GE	☐				-
Mit Tieren umgehen			CH	☐				
Heilkunde	■		WE	☐				
Einschüchtern	■		CH	☐				±4 if larger/smaller
Sprachenkunde			IN	☐				
Wahrnehmung	■		WE	☐				
Reiten	■		GE	☐				-
Motiv erkennen	■		WE	☐				
Fingerfertigkeit			GE	☐				-
Zauberkunde			IN	☐				
Heimlichkeit	■		GE	☐				-
Überlebenskunst	■		WE	☐				
☐ Spuren suchen			ÜBERLEBEN		N/A			
Schwimmen	■		ST	☐				-
Magischen Gegenstand benutzen			CH	☐				
Wissen: Arkanes			IN	☐				
Wissen: Gewölbekunde			IN	☐				
Wissen: Religion			IN	☐				
Wissen: Natur			IN	☐				
Wissen: Die Ebenen			IN	☐				
	☐			☐				
	☐			☐				
	☐			☐				
	☐			☐				
	☐			☐				
	☐			☐				
	☐			☐				
	☐			☐				
	☐			☐				
	☐			☐				
	☐			☐				
	☐			☐				
	☐			☐				
	☐			☐				
	☐			☐				
	☐			☐				

Andere Fertigkeiten: Wissen - IN, Handwerks - IN, Beruf - WE, Auftreten – CH