

Spieler

Kampagne

EP

ATTRIBUTSWERTE

	Attributs- wert	Gegenstands- Bonus	Attributs- modifikator	Temp. Bonus	Temporärer Modifikator
ST			ST		ST
KO			KO		KO
GE			GE		GE
IN			IN		IN
WE			WE		WE
CH			CH		CH

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

FEATS

SPEZIELLE FÄHIGKEITEN

SPRACHEN

CHARAKTER



Name

Volk

Größe



Größen-
modifikator

KLASSEN

1
2
3
4
5

Fertigkeitsränge

d
d
d
d
d

Würfel

Stufe

Stufen-
anpassung

Effektive
Charakter-
stufe

FERTIGKEITEN

Max
Ränge

/

= ECS + 3

Ungeübt

Fertigkeits-
bonus

Class Skills
1 2 3 4 5

Volks-,
Talentbonus
Synergie

Ränge

sonst. Mod.

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