

Spieler

Kampagne

EP

ATTRIBUTSWERTE

Attributs-Gegenstands-Attributs- Temp. Temporärer
wert boni modifikator Bonus Modifikator

ST

KO

GE

IN

WE

CH

ST

KO

GE

IN

WE

CH

ST

KO

GE

IN

WE

CH

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

TALENTE & BESONDERE FÄHIGKEITEN

SPRACHEN

CHARAKTER

Name

Volk

Größe



Größen-
modifikator

KLASSEN

1

2

3

4

5

Fertigkeitsränge

d

d

d

d

d

Stufe

Stufen-
anpassung

Effektive
Charakter-
stufe

FERTIGKEITEN

Max / = ECL + 3
Ranks

Fertigkeits-
bonus

Class Skills
1 2 3 4 5

Ränge

Racial,
Feats, Sonstiges
Synergy

Favoured
Enemy
Rüstungs-
malus
Bonus

Schätzen

Autohypnosis

Balance

Disguise

Klettern

Konzentration

Decipher Script

Diplomatie

Mechanismus ausschalten

Verkleiden

Entfesselungskunst

Forgery

Gather Information

Mit Tieren umgehen

Heilkunde

Hide

Einschüchtern

Jump

Listen

Move Silently

Open Lock

Psicraft

Reiten

Search

Motiv erkennen

Fingerfertigkeit

Zauberkunde

Spot

Survival

Spuren folgen Geübt

Schwimmen

Tumble

Use Magic Device

Use Psionic Device

Use Rope

Knowledge: Psionics

IN

WE

GE

CH

ST

KO

IN

CH

IN

CH

GE

IN

CH

CH

WE

GE

CH

ST

WE

GE

GE

IN

GE

IN

WE

GE

IN

WE

WE

Überlebenskunst

ST

GE

CH

CH

GE

IN

- Size
mod x4
+ Größen-
unterschied x4

- 1 per 5lb
carried
x 2

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