

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)

TALENTE

ESONDERE 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
Ränge

/ = ECS + 3

Fertigkeits-
bonus

Klassenfert.
1 2 3 4 5

Ränge
Volksboni
Talente Sonstiges
Synergie

Ungeübt

1 2 3 4 5

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