

Spieler

Kampagne

EP

ATTRIBUTSWERTE

	Attributs- wert	Gegenstands- Bonus	Attributs- modifikator	Temp. Bonus	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

ESONDERE FÄHIGKEITEN

SPRACHEN

CHARAKTER

Name

Volk

Größe

Größen-  
modifikator

KLASSEN

1

2

3

4

5

Fertigkeitsränge

W%

W%

W%

W%

W%

Stufe

Stufen-  
anpassung

Effektive  
Charakter-  
stufe

FERTIGKEITEN

Max  
Ränge

/ = ECS + 3

Fertigkeits-  
bonus

Klassenfert.  
1 2 3 4 5

Ränge  
Volksboni  
Talente Sonstiges  
Synergie

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