

Fertigkeiten als _____ :							Spezielle Fertigkeiten						
Name der Fertigkeit							Name der Fertigkeit						
Fett = Klassenfertigkeiten							Gelb = ungeübt ohne Rang anwendbar						
Bez.	Attr.	Ras.	Ra	So.	End	Bez.	Attr.	Ras.	Ra	So.	End		
Attr.	Mod.	Mod.	ng	Mod.	wert	Attr.	Mod.	Mod.	ng	Mod.	wert		
Auftreten	Cha.					Schätzen	Int.						
Balancieren	Ges.					Schlösser öffnen	Ges.						
Beruf (_____)	Weil.					Schriftzeichen entschlüsseln	Int.						
Beruf (_____)	Weil.					Schwimmen	Stä.						
Bluffen (Ver. Andeut.)	Cha.					Seil benutzen	Ges.						
Diplomatie	Cha.					Selbsthypnose	Weil.						
Einschüchtern	Cha.					Sprache sprechen	-						
Entdecken	Weil.					Springen	Stä.						
Entfesselungskunst	Ges.					Suchen	Int.						
Fälschen	Int.					Turnen	Ges.						
Fingerfertigkeit	Ges.					Überlebenskunst	Weil.						
Handwerk (Alchemist)	Int.					Verkleiden	Cha.						
Handwerk (_____)	Int.					Verstecken	Ges.						
Heilkunde	Weil.					Wissen (Adel und Königshaus)	Int.						
Informationen sammeln	Cha.					Wissen (Architektur und Baukunst)	Int.						
Klettern	Stä.					Wissen (Arkanes)	Int.						
Konzentration	Kon.					Wissen (Die Ebenen)	Int.						
Lauschen	Weil.					Wissen (Geographie)	Int.						
Leise bewegen	Ges.					Wissen (Geschichte)	Int.						
Mag. Gegenstand benutzen	Cha.					Wissen (Gewölbekunde)	Int.						
Mechanismus ausschalten	Int.					Wissen (Lokales)	Int.						
Mit Tieren umgehen	Cha.					Wissen (Natur)	Int.						
Motiv erkennen	Weil.					Wissen (Psi)	Int.						
Psi-Gegenstand benutzen	Cha.					Wissen (Religion) 5Rg +2 vertreiben	Int.						
Psi-Kunde	Int.					Wissen (Technik)	Int.						
Reiten (_____)	Ges.					Zauberkunde	Int.						
Fertigkeitspunkte pro Stufe	1 Stufe	Höhere Stufe				Fertigkeitspunkte pro Stufe	1 Stufe	Höhere Stufe					
	+ IN-Modif. x 4				+ IN-Modif					+ IN-Modif. x 4			
Notizen:													

Fertigkeiten als _____ :							Spezielle Fertigkeiten						
Name der Fertigkeit							Name der Fertigkeit						
Fett = Klassenfertigkeiten							Gelb = ungeübt ohne Rang anwendbar						
Bez.	Attr.	Ras.	Ra	So.	End	Bez.	Attr.	Ras.	Ra	So.	End		
Attr.	Mod.	Mod.	ng	Mod.	wert	Attr.	Mod.	Mod.	ng	Mod.	wert		
Auftreten	Cha.					Schätzen	Int.						
Balancieren	Ges.					Schlösser öffnen	Ges.						
Beruf (_____)	Weil.					Schriftzeichen entschlüsseln	Int.						
Beruf (_____)	Weil.					Schwimmen	Stä.						
Bluffen (Ver. Andeut.)	Cha.					Seil benutzen	Ges.						
Diplomatie	Cha.					Selbsthypnose	Weil.						
Einschüchtern	Cha.					Sprache sprechen	-						
Entdecken	Weil.					Springen	Stä.						
Entfesselungskunst	Ges.					Suchen	Int.						
Fälschen	Int.					Turnen	Ges.						
Fingerfertigkeit	Ges.					Überlebenskunst	Weil.						
Handwerk (Alchemist)	Int.					Verkleiden	Cha.						
Handwerk (_____)	Int.					Verstecken	Ges.						
Heilkunde	Weil.					Wissen (Adel und Königshaus)	Int.						
Informationen sammeln	Cha.					Wissen (Architektur und Baukunst)	Int.						
Klettern	Stä.					Wissen (Arkanes)	Int.						
Konzentration	Kon.					Wissen (Die Ebenen)	Int.						
Lauschen	Weil.					Wissen (Geographie)	Int.						
Leise bewegen	Ges.					Wissen (Geschichte)	Int.						
Mag. Gegenstand benutzen	Cha.					Wissen (Gewölbekunde)	Int.						
Mechanismus ausschalten	Int.					Wissen (Lokales)	Int.						
Mit Tieren umgehen	Cha.					Wissen (Natur)	Int.						
Motiv erkennen	Weil.					Wissen (Psi)	Int.						
Psi-Gegenstand benutzen	Cha.					Wissen (Religion) 5Rg +2 vertreiben	Int.						
Psi-Kunde	Int.					Wissen (Technik)	Int.						
Reiten (_____)	Ges.					Zauberkunde	Int.						
Fertigkeitspunkte pro Stufe	1 Stufe	Höhere Stufe				Fertigkeitspunkte pro Stufe	Höhere Stufe wie Klasse						
	+ IN-Modif. x 4				+ IN-Modif					+ IN-Modif.			
Notizen:													

Fähigkeiten, Talente, Resistenzen und Sonstiges des Charakters:

Talente, Fähigkeiten.

1		2	
3		4	
5		6	
7		8	
9		10	
11		12	
13		14	
15		16	
17		18	
19		20	

Talente, Fähigkeiten.

1		2	
3		4	
5		6	
7		8	
9		10	

Talente, Fähigkeiten.

1		2	
3		4	
5		6	
7		8	
9		10	

Talente:	1 Nor.		3 Nor.		6 Nor.	
Talente:	9 Nor.		12 Nor.		15 Nor.	
Talente:	18 Nor.		21 Nor.			
Talente:						
Spezielle Fähigkeiten:						

Sonstiges:

Rasse:

Fertigkeiten als

Spezielle Fertigkeiten							Spezielle Fertigkeiten						
Name der Fertigkeit	Bez.	Attr.	Ras.	Ra	So.	End	Name der Fertigkeit	Bez.	Attr.	Ras.	Ra	So.	End
Fett = Klassenfertigkeiten	Attr.	Mod.	Mod.	ng	Mod.	wert	Gelb = ungeübt ohne Rang anwendbar	Attr.	Mod.	Mod.	ng	Mod.	wert
Auftreten	Cha.						Schätzen	Int.					
Balancieren	Ges.						Schlösser öffnen	Ges.					
Beruf ()	Wei.						Schriftzeichen entschlüsseln	Int.					
Beruf ()	Wei.						Schwimmen	Stä.					
Bluffen (Ver. Andeut.)	Cha.						Seil benutzen	Ges.					
Diplomatie	Cha.						Selbsthypnose	Wei.					
Einschüchtern	Cha.						Sprache sprechen	-					
Entdecken	Wei.						Springen	Stä.					
Entfesselungskunst	Ges.						Suchen	Int.					
Fälschen	Int.						Turnen	Ges.					
Fingerfertigkeit	Ges.						Überlebenskunst	Wei.					
Handwerk (Alchemist)	Int.						Verkleiden	Cha.					
Handwerk ()	Int.						Verstecken	Ges.					
Heilkunde	Wei.						Wissen (Adel und Königshaus)	Int.					
Informationen sammeln	Cha.						Wissen (Architektur und Baukunst)	Int.					
Klettern	Stä.						Wissen (Arkane)	Int.					
Konzentration	Kon.						Wissen (Die Ebenen)	Int.					
Lauschen	Wei.						Wissen (Geographie)	Int.					
Leise bewegen	Ges.						Wissen (Geschichte)	Int.					
Mag. Gegenstand benutzen	Cha.						Wissen (Gewölbekunde)	Int.					
Mechanismus ausschalten	Int.						Wissen (Lokales)	Int.					
Mit Tieren umgehen	Cha.						Wissen (Natur)	Int.					
Motiv erkennen	Wei.						Wissen (Psi)	Int.					
Psi-Gegenstand benutzen	Cha.						Wissen (Religion) 5Rg +2 vertreiben	Int.					
Psi-Kunde	Int.						Wissen (Technik)	Int.					
Reiten ()	Ges.						Zauberkunde	Int.					
Fertigkeitspunkte pro Stufe	1 Stufe	Höhere Stufe					Fertigkeitspunkte pro Stufe	1 Stufe	Höhere Stufe				
	+ IN-Modif. x4							+ IN-Modif.					