

Name: _____
 Rang: _____ XP: _____
 Rasse: _____
 Alter: _____
 Größe: _____

Spieler: _____
 Konzept: _____
 Kultur: _____
 Geschlecht: _____
 Gewicht: _____



ATTRIBUTE



Geschicklichkeit	●	○	○	○	○
Konstitution	●	○	○	○	○
Stärke	●	○	○	○	○
Verstand	●	○	○	○	○
Willenskraft	●	○	○	○	○

FÄHIGKEITEN



Einschüchtern (Wi)	○	○	○	○	○
Ganereien (Ge)	○	○	○	○	○
Heimlichkeit (Ge)	○	○	○	○	○
Heilen (Ve)	○	○	○	○	○
Kämpfen (Ge)	○	○	○	○	○
Klettern (Stä)	○	○	○	○	○
Mumm (Wi)	○	○	○	○	○
Provozieren (Ve)	○	○	○	○	○
Reparieren (Ve)	○	○	○	○	○
Reiten (Ge)	○	○	○	○	○
Schießen (Ge)	○	○	○	○	○
Schwimmen (Ge)	○	○	○	○	○
Seefahrt (Ge)	○	○	○	○	○
Spuren lesen (Ve)	○	○	○	○	○
Überleben (Ve)	○	○	○	○	○
Überreden (Wi)	○	○	○	○	○
Umhören (Ve)	○	○	○	○	○
Wahrnehmung (Ve)	○	○	○	○	○
Werfen (Ge)	○	○	○	○	○
Wissen()	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○

AUFSTIEGE

A 5

10

15

F 20

25

30

35

V 40

45

50

H 60

65

70

75

L 80

90

100

110

120

ABGELEITET

mod.

Bewegungsweite 6" Durchschnitt		
Parade 2+halbes Kämpfen		
Robustheit 2+halbe Konstitution		
Charisma (normal 0)		

HANDKAPS

NAHKAMPFWAFFEN

Name	Schad	Gew	Anm

FERNKAMPFWAFFEN

Name	RW	Schad	Gew	Anm

PANZERUNG

Ort	Typ	Bonus	Gew	Anm
Kopf				
Torso				
Arme				
Beine				

AUSRÜSTUNG

Gew

MÄCHTE

Name	Kosten	Reichw	Effekt	Dauer	Ausprägung

MÄCHTLINKE

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

WUNDEN



ERSCHÖPFUNG