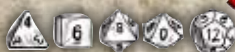


Name: _____
Rang: _____ XP: _____
Rasse: _____
Alter: _____
Größe: _____

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

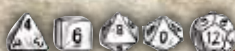


ATTRIBUTE



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

FÄHIGKEITEN



Einschüchtern (Wi)	○	○	○	○	○
Gaunereien (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				

AUSRIESTUNG

Gew

MACHTE

Name	Kosten	Reichw	Effekt	Dauer	Ausprägung

MACHTLINKEN

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

WUNDEN



ERSCHÖPFUNG