Name: Spieler:

Rang: XP: Setting:

Rasse: Beruf:

Alter: Geschlecht:

Größe: Gewicht:

Attribute

Geschicklichkeit	W
Konstitution	W
Stärke	W
Verstand	W
Willenskraft	W

Abgeleitete Werte

	Basis	Mod.
Bewegungsweite 6“ Durchschnitt		
Parade 2 + halbes Kämpfen		
Robustheit 2 + halbe Konstitution		
Charisma 0 + Talente/Handicaps		

Aufstiegs-Überblick

Handicaps:

Talente:

Fertigkeiten

	W		W
	W		W
	W		W
	W		W
	W		W
	W		W
	W		W
	W		W
	W		W
	W		W
	W		W
	W		W

Ausrüstung

Waffen	Reichweite	FR	Schaden	PB	Anmerkungen

Panzerung	Bonus	Schützt	Anmerkungen
		K T A B	
		K T A B	
		K T A B	
		K T A B	

Wunden

-1 -2 -3

Erschöpfung

Außer Gefecht! -2 -1

	5
	10
	15
F	20
	25
	30
	35
V	40
	45
	50
	55
H	60
	65
	70
	75
L	80
	90
	100
	110
	120
	130
	140

Permanente Verwundungen:

Marko Wenzel, 2009

5 10 15 20 25 30 35

Besitztümer

Gegenstand	Gewicht	Gegenstand	Gewicht	Waffen	Gewicht
				Panzerung	
				Geld:	
				Gesamtgewicht:	
				Belastungs-Abzug:	

Rassen-Eigenschaften

Belastung (Stärke x X)

x 5:	0	x 20:	-3
x 10:	-1		
x 15:	-2	x 25:	-4

Notizen

Mächte

Macht	Kosten	Reichweite	Dauer	Ausprägung / Effekt