

Name:
 Archetyp:
 Spezies:



Spieler:
 Motivation:
 Hausregeln:

Primäre Attribute

Konstitution: + = Charisma: + =
 Geschicklichkeit: + = Intelligenz: + =
 Stärke: + = Willenskraft: + =

Fertigkeiten **Basis Stufe Wert** Ø

Sekundäre Attribute

Größe: + = Initiative: + =
 Bewegung: + = Abwehr: + =
 Wahrnehmung: + = Betäubt: + =

Blocken: Parade: Ausweichen:

Stil

Gesundheit

Schaden & Heilung

Heilfaktor Heildauer

Spezialisierungen

Basis Stufe Wert Ø

Waffe **Schaden Modifikator Angriffswert** Ø

Reichweite Munition Kapazität Feuerrate Tempo Typ Gewicht

Notizen

Waffe **Schaden Modifikator Angriffswert** Ø

Reichweite Munition Kapazität Feuerrate Tempo Typ Gewicht

Notizen

Waffe **Schaden Modifikator Angriffswert** Ø

Reichweite Munition Kapazität Feuerrate Tempo Typ Gewicht

Notizen

Waffe **Schaden Modifikator Angriffswert** Ø

Reichweite Munition Kapazität Feuerrate Tempo Typ Gewicht

Notizen

Rüstung **Abwehrbonus Gesch.-Malus** **Gewicht**

Schild **Abwehrbonus Gesch.-Malus** **Gewicht**

Talente Stufe Info

Ressourcen

Basis Vermögen
 Monatseinkommen/£
 Abstammung
 Ruhm
 Zuflucht

Schwächen

