

Name:
Archetyp:
Spezies:



Spieler:
Motivation:
Hausregeln:

Primäre Attribute				Sekundäre Attribute															
Konstitution:	+	=		Charisma:	+	=		Größe:	+	=		Initiative:	+	=					
Geschicklichkeit:	+	=		Intelligenz:	+	=		Bewegung:	+	=		Abwehr:	+	=					
Stärke:	+	=		Willenskraft:	+	=		Wahrnehmung:	+	=		Betäubt:	+	=					
Fertigkeiten				Basis Stufe Wert Ø				Blocken:				Parade:				Ausweichen:			
								<div>Stil</div> <div></div>				<div>Gesundheit</div> <div></div>				<div>Schaden & Heilung</div> <div>Heilfaktor Heildauer</div> <div></div>			
								Spezialisierungen				Basis Stufe Wert Ø							

Talente						Stufe	Info
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				

Ressourcen
Basis Vermögen
Monatseinkommen/£
Abstammung
Ruhm
Zuflucht

Schwächen

Kampagne

Sprachen

Muttersprache:

Fremdsprachen:

Max =

Ausrüstung

[illegible]

Erfahrungspunkte

ausgegebene EP:

Beschreibung

Alter:

Geschlecht:

Größe:

Gewicht:

Augenfarbe:

Haarfarbe:

Hautfarbe:

Dokumente, Papiere und Bücher

[illegible]

Körper & Rucksack:

Beladung:

Am Körper (K):

Im Rucksack (R):

Im Lager (L):

Geringe Last:

Mittlere Last:

Schwere Last:

Geld:

Jahreseinkommen:

