Name:

Konzept:

Erscheinung:

Attribute

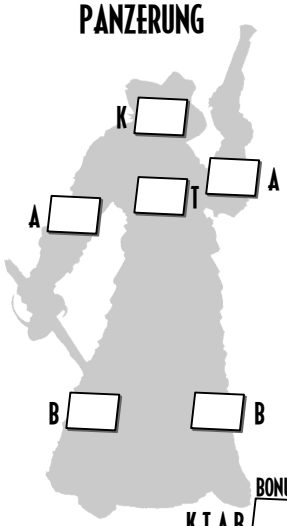
	Basis	Mod
Geschicklichkeit		
Konstitution		
Stärke		
Verstand		
Willenskraft		
Charisma	(0)	
Bewegungsweite	(6")	
Parade	(2+½ Kämpfen)	
Robustheit	(2+½ Kon)	

Fertigkeiten

Wissensfertigkeiten:

Andere Fertigkeiten:

Panzerung



	Bonus
K T A B	
K T A B	
K T A B	
K T A B	

Machtpunkte

5 10 15 20 25 30

Permanente Verwundungen

Angeschlagen

Angeschlagen: Schaden höher als Robustheit. Halbe Bewegungsweite.

Wunden

-1 -2 -3

Wunde: Jede Steigerung verursacht eine Wunde.

Außer Gefecht!

Siehe Tabelle auf Seite 130.

Erschöpfung

-2 -1

Exhausted Fatigued

Waffen

Waffe	Reichweite	FR	Schaden	PB	Gew	Anmerkungen
Waffenlos			Stä			

Mächte

Macht/Ausprägung	Kosten	Reichweite	Schaden/Effekt	Dauer

Handicaps

Talente

A
5 10 15

F
25 30 35

V
45 50 55

H
65 70 75

L
90 100 110 120 130

MÄCHTE

MACHT/AUSPRÄGUNG	KOSTEN	REICHWEITE	SCHADEN/EFFEKT	DAUER

ANDERE WERTE

BASIS	MOD

AUSRÜSTUNG

GESAMTGEWICHT: _____

BELASTUNGSGRENZE: _____

BELASTUNGS-ABZUG

(STÄ X 5) 0 (STÄ X 10) -1 (STÄ X 15) -2 (STÄ X 20) -3 (STÄ X 25) NUR EIN PAAR SCHRITTE...

ANMERKUNGEN

CHARAKTER HINTERGRUND

ERSCHEINUNGSBILD

ALTER: _____ HAARFARBE: _____

GESCHLECHT: _____ AUGENFARBE: _____

GRÖßE: _____ HAUTFARBE: _____

GEWICHT: _____ HÄNDIGKEIT: _____

ZITATE

HINTERGRUND

HEIMATLAND: _____

HEIMATORT: _____

FAMILIE

ELTERN: _____

GESCHWISTER: _____

ANDERE: _____

HINTERGRUNDGESCHICHTE

ERFAHRUNGSPUNKTE

A F V

H L