

Spieler: \_\_\_\_\_ Charakter: \_\_\_\_\_  
 Alter: \_\_\_\_ Geschlecht: \_\_\_\_ Händigkeit: \_\_\_\_  
 Bau: \_\_\_\_ Größe: \_\_\_\_ Gewicht: \_\_\_\_\_  
 Kulturtyp: \_\_\_\_\_ Heimatland: \_\_\_\_\_ Kult: \_\_\_\_\_  
 Beruf: \_\_\_\_\_ Sozialklasse: \_\_\_\_\_

**GLÜCKSPUNKTE**



**NOTIZEN**

## EIGENSCHAFTEN UND ATTRIBUTE

**STÄ**   
**KON**   
**GRÖ**   
**GES**   
**INT**   
**MAN**   
**CHA**

### TREFFERZONEN

1W20	Rüstung	BEL
1-3	r. Bein	_____
4-6	l. Bein	_____
7-9	Unterleib	_____
10-12	Brust	_____
13-15	r. Arm	_____
16-18	l. Arm	_____
19-20	Kopf	_____

  

<b>Rüstungsmalus</b>	<b>Schild</b>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Art und gedeckte Zonen	

  

<b>Kopf</b> SW LP	<b>Brust</b> SW LP	<b>l. Arm</b> SW LP
<b>r. Arm</b> SW LP	<b>Unterleib</b> SW LP	<b>r. Bein</b> SW LP
		<b>l. Bein</b> SW LP

Aktionspunkte    
 Bewegungsweite    
 Erfahrungsbonus    
 Heilrate    
 Initiativbonus    
 Schadensbonus

### KAMPFSTILE (STÄ+GES)

Name des Stils	%	Waffen
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Waffe	Schaden	Größe	Reichw.	SW / TP	Zusatzeffekte	BEL	Wurf-/Schussweite	Ladezeit
_____	_____	_____	_____	____/____	_____	_____	____/____/____ m	_____
_____	_____	_____	_____	____/____	_____	_____	____/____/____ m	_____
_____	_____	_____	_____	____/____	_____	_____	____/____/____ m	_____
_____	_____	_____	_____	____/____	_____	_____	____/____/____ m	_____
_____	_____	_____	_____	____/____	_____	_____	____/____/____ m	_____
_____	_____	_____	_____	____/____	_____	_____	____/____/____ m	_____

### STANDARDFERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Athletik	STÄ+GES	_____
Beeinflussen	CHA ×2	_____
Bootfahren	STÄ+KON	_____
Erste Hilfe	INT+GES	_____
Gewandtheit	GES ×2	_____
Heimatkunde	INT ×2	_____
Heimlichkeit	GES+ INT	_____
Muskelkraft	STÄ+GRÖ	_____
Reiten	GES+MAN	_____
Schwimmen	STÄ+KON	_____
Singen	CHA+MAN	_____
Sitten	INT ×2	_____
Tanzen	GES+CHA	_____
Täuschen	INT+CHA	_____
Unbewaff. Kampf	STÄ+GES	_____
Verbergen	GES+MAN	_____
Verständnis	INT+MAN	_____
Wagenlenken	GES+MAN	_____
Wahrnehmung	INT+MAN	_____
Willenskraft	MAN ×2	_____
Zähigkeit	KON ×2	_____

### SPEZIALFERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
<b>Sprachen</b>	<b>(INT+CHA)</b>	<b>%</b>
Muttersprache	_____	_____
_____	_____	_____

### MAGIEPUNKTE

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11  
 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

### MAGISCHE FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

### LEIDENSCHAFTEN

Leidenschaft	%
_____	_____
_____	_____
_____	_____

### ERSCHÖPFUNG

	Fert.	Bew.	AR	AP
<input type="checkbox"/> Frisch				
<input type="checkbox"/> Außer Atem	2/3			
<input type="checkbox"/> Ermüdet	2/3	-1		
<input type="checkbox"/> Ermattet	1/2	-2	-2	
<input type="checkbox"/> Verbraucht	1/2	1/2	-4	-1
<input type="checkbox"/> Geschwächt	1/10	1/2	-6	-2
<input type="checkbox"/> Lahmgelegt	1/10	*	-8	-3
<input type="checkbox"/> Besinnungslos	*	*	*	*
<input type="checkbox"/> Komatös	*	*	*	*

