Name:	Spieler:
Rang: Anfänger XP:	Setting:
Rasse:	Konzept:
Alter:	Geschlecht:
Größe:	Gewicht:

Attribute

	4	6	8	10	12
Geschicklichkeit	○	○	○	○	○
Konstitution	○	○	○	○	○
Stärke	○	○	○	○	○
Verstand	○	○	○	○	○
Willenskraft	○	○	○	○	○

Abgeleitete Werte

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

Ausrüstung

Waffen	Reichw.	FR	Sch.	PB	Gew.	Anmerkung

Fertigkeiten

	4	6	8	10	12
Einschüchtern (W)	○	○	○	○	○
Fahren (G)	○	○	○	○	○
Glücksspiel (V)	○	○	○	○	○
Heilen (V)	○	○	○	○	○
Heimlichkeit (G)	○	○	○	○	○
Kämpfen (G)	○	○	○	○	○
Klettern (S)	○	○	○	○	○
Luftfahrt (G)	○	○	○	○	○
Nachforschung (V)	○	○	○	○	○
Provozieren (V)	○	○	○	○	○
Reiten (G)	○	○	○	○	○
Reparieren (V)	○	○	○	○	○
Schießen (G)	○	○	○	○	○
Schlösser knacken (G)	○	○	○	○	○
Seefahrt (G)	○	○	○	○	○
Schwimmen (G)	○	○	○	○	○
Spuren lesen (V)	○	○	○	○	○
Überleben (V)	○	○	○	○	○
Überreden (W)	○	○	○	○	○
Umhören (V)	○	○	○	○	○
Wahrnehmung (V)	○	○	○	○	○
Werfen (G)	○	○	○	○	○
Wissen (W)	○	○	○	○	○
Glaube* (W)	○	○	○	○	○
Zaubern* (V)	○	○	○	○	○
Verr. Wissenschaft* (W)	○	○	○	○	○
Mumm** (W)	○	○	○	○	○

Aufstiegsüberblick

Handicaps:

Talente:

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

Panzerung	Typ	Bonus	Gew.	Anmerkungen
Kopf				
Torso				
Arme				
Beine				

Besitztümer	Gewicht

Belastungsabzug	Gesamtgewicht

Permanente Verletzungen:

Wunden

Angeschlagen: *Schaden höher als Robustheit, nur freie Aktionen, Willenskraftprobe zur Erholung.* -1

Wunde: *Jede Steigerung verursacht eine Wunde.* -2

Außer Gefecht: *Mehr als drei Wunden.* -3

Bonusschaden: *Eine Steigerung bei der Angriffsprobe verursacht +1W6 Schaden.*

Mächte

	Kosten	Reichweite	Effekt	Dauer	Ausprägung

Ausser Gefecht!

-2

-1

Erschöpfung

○○○○ 5 ○○○○ 10 ○○○○ 15 ○○○○ 20 ○○○○ 25 ○○○○ 30