

Charakter

Name:

Karriere:

Aussehen

<i>Spezies</i>		<i>Besonderes Merkmal</i>
<i>Geschlecht</i>		
<i>Alter</i>		
<i>Grösse</i>		<i>Heroische Fähigkeit</i>
<i>Augen</i>		
<i>Haare</i>		

Portrait

[illegible]

Motivation

<i>Sehnsucht</i>	<i>Stärke</i>
<i>Angst</i>	<i>Schwäche</i>

Bedeutende Ereignisse

[illegible]

STÄRKE

GESCHICK

INTELEKT

LIST

WILLE

CHARISMA

Allgemein		Kampf		Magie		Sozial	
☐ Alchemie	INT	☐ Einhand-Waffe	STR	☐ Arkana	INT	☐ Charme	CHA
☐ Athletik	STR	☐ Fernkampf	GESCH	☐ Heilig	WILLE	☐ Einschüchterung	WILLE
☐ Disziplin	WILLE	☐ Unbewaffnet	STR	☐ Runen-Magie	INT	☐ Führung	CHA
☐ Gelassenheit	CHA	☐ Zweihand-Waffe	STR	☐ Urzeitlich	LIST	☐ Täuschung	LIST
☐ Hinterhältigkeit	LIST			☐ Verse	CHA	☐ Verhandlung	CHA
☐ Körperbeherrschung	GESCH						
☐ Mechanik	INT						
☐ Medizin	INT						
☐ Reiten	GESCH						
☐ Strassenwissen	LIST						
☐ Überleben	LIST						
☐ Verstohlenheit	GESCH						
☐ Wachsamkeit	WILLE						
☐ Wahrnehmung	LIST						
☐ Widerstand	STR						
Wissen							
☐ Abenteuer	INT						
☐ Geographie	INT						
☐ Überlieferungen	INT						
☐ Verborgenes Wissen	INT						

Name	Beschreibung	Aktiv.	Quelle

Aktivierung: A = als Aktion, M = als Manöver, N = als Nebensache, (W) = während fremdem Spielzug möglich, P = passiv

Werte

ERSCHÖPFUNG	WUNDEN	KRIT. VERLETZUNG	ERFAHRUNG
Limit Aktuell	Limit Aktuell	♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦	Total Vorrätig
VERTEIDIGUNG	ABSORPTION		LAST
vs. Nah vs. Fern			Limit Aktuell

Ausrüstung

Waffe	Distanz	Schaden	Crit	Spezialität	Last

Rüstung	vs. Nah	vs. Fern	an	Spezialität	Last
			☐		
			☐		
			☐		
			☐		

Die Last von angezogenen Rüstungen verringert sich um 3.

Inventar

Gegenstand	Anzahl	Beschreibung / Effekt	Last
Rucksack		Erhöht mögliche Last um 4	0
Silber-Münzen		1 Last / 100	

Spalte "Last" mit kumulierter Last ausrechnen. Last von mehreren Gegenständen (1 Last / X) zählt bereits ab 50% (d.h. 50–149 Silber → 1 Last).