Charakter

Name: ....   **Karriere:** ....

Aussehen

Spezies		Besonderes Merkmal	
Geschlecht			
Alter			
Grösse		Heroische Fähigkeit	
Augen			
Haare			

Motivation

Sehnsucht	Stärke
Angst	Schwäche

Portrait

Bedeutende Ereignisse

Datum	Ereignis

Attribute

STÄRKE	GESCHICK	INTELLEKT	LIST	WILLE	CHARISMA
○	○	○	○	○	○

Skills

Allgemein

○ Alchemie	INT	○ ○ ○ ○ ○
○ Athletik	STR	○ ○ ○ ○ ○
○ Disziplin	WILLE	○ ○ ○ ○ ○
○ Gelassenheit	CHA	○ ○ ○ ○ ○
○ Hinterhältigkeit	LIST	○ ○ ○ ○ ○
○ 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	○ ○ ○ ○ ○

Kampf

○ Einhand-Waffe	STR	○ ○ ○ ○ ○
○ Fernkampf	GESCH	○ ○ ○ ○ ○
○ Unbewaffnet	STR	○ ○ ○ ○ ○
○ Zweihand-Waffe	STR	○ ○ ○ ○ ○

Magie

○ Arkana	INT	○ ○ ○ ○ ○
○ Heilig	WILLE	○ ○ ○ ○ ○
○ Runen-Magie	INT	○ ○ ○ ○ ○
○ Urzeitlich	LIST	○ ○ ○ ○ ○
○ Verse	CHA	○ ○ ○ ○ ○

Sozial

○ Charme	CHA	○ ○ ○ ○ ○
○ Einschüchterung	WILLE	○ ○ ○ ○ ○
○ Führung	CHA	○ ○ ○ ○ ○
○ Täuschung	LIST	○ ○ ○ ○ ○
○ Verhandlung	CHA	○ ○ ○ ○ ○

Fähigkeiten & Talente

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).