

Name:

Spezies:

Nationalität:

Profession:

Alter:

Statur:

Aktueller Zustand

verletzt / dreckig / duftet / betrunken / erkältet / nass / friert etc.

MOMENTANE AGILITÄT

Kleidungssets (siehe Seite 2)	Agilität

(-1 je Gepäckstück)

ATHLETIK


KRAFT



SCHNELLIGKEIT



AKROBATIK



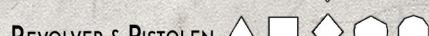
KONDITION

GESCHICK


FINGERFERTIGKEIT



HANDWERK



REVOLVER & PISTOLEN



GEWEHRE & GESCHÜTZE


REAKTION


PRÜGELN



FECHTEN



FAHREN



FLIEGEN

AUSSTRÄHLUNG


ÜBERREDEN & FEILSCHEN



LÜGEN & SCHAUSPIEL



GESELLSCHAFT


INTUITION


ORIENTIERUNG



VERSTOHLENHEIT



WACHSAMKEIT


VERSTAND


WISSEN



WILLENSSTÄRKE



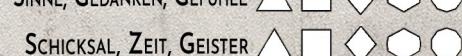
SUCHEN & FINDEN


MAGIE


LEBEN, KÖRPER



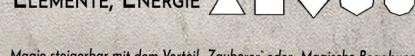
SINNE, GEDANKEN, GEFÜHLE



SCHICKSAL, ZEIT, GEISTER



ELEMENTE, ENERGIE



Charakterblatt - Seite 1

Version 1.1

Schreiben Sie die Punktekosten in Klammern hinter den Vor-/Nachteil!

|Punktekosten| + 10 = Schwellenwert für Willenskraft.

Vor- und Nachteile müssen sich in Summe ausgleichen und dürfen jeweils nicht mehr als 10 Punkte kosten/bringen.

Magie steigerbar mit dem Vorteil „Zauberer“ oder „Magische Begabung“. Wird von den Attribut- und Fähigkeitspunkten bezahlt.

32

Name:

31

30

29

28

27

26

25

24

23

22

21

20

19

18

17

16

15

14

13

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

-1

-2

-3

-4

-5

-6

-7

-8

-9

-10

-11

-12

-13

-14

-15

-16

-17

-18

-19

Überzählige Kästchen schwärzen

[Basiswert + Athletik + Kondition]

Ork

Troll

Gobling

Mensch

Elfen

Zwerg

Basiswerte:

Verletzung = X

Erschöpfung = /

Verletzung = /

Erschöpfung = /

Schusswaffen

Waffe/Typ	Genauigkeit (nah / mittel / weit*)	Schaden (nah / mittel / weit)	Feuerrate der Waffe	aktuell*	Kapazität	Verschossene Munition
						Strichliste führen. Wenn Kapazität erreicht: nachladen!

INVENTAR

Name:

Bargeld:

Glückspunkte einsetzen

- einen kompletten Wurf wiederholen
- einen einzelnen Würfel erneut werfen
- einen Treffer zum Streiftreffer machen
- im Kampf als Erster an der Reihe sein
- eine ungelernte Kampftechnik anwenden
- einen Kontakt außerhalb seiner Region treffen

Name

(Spezies)

Beruf & Region

(Typ/Stufe) Gefallen

monatliches Einkommen:

KONTAKTE

ERFAHRUNGSPUNKTE

VORRÄTIG

AUSGEGEBEN

GESAMT

CHARAKTERFRAGEBOGEN

In welches Leben wurdest du geboren?

Unter welchen Umständen bist du aufgewachsen?

Welche deiner Familienmitglieder sind noch am Leben?

Wo leben sie und was machen sie?

Nenne drei Orte, die dir wichtig sind:

Welchen Fehler deiner Vergangenheit bereust du?

Ein ungelöstes Rätsel deiner Vergangenheit:

Warum gehst du auf Reisen?

Was suchst du, außer Ansehen und Geld?

Nenne zwei Personen, von denen du etwas willst, das sie dir aber nicht geben wollen. Warum nicht?

Nenne zwei Personen, die etwas von dir wollen, das du ihnen aber nicht geben willst. Warum nicht?

Woran glaubst du? (Religion, Vorurteile, Glaubensgrundsätze)