



**BASIS CHARAKTERBLATT**

**Name:** \_\_\_\_\_  
**Spieler:** \_\_\_\_\_  
**Kampagne:** \_\_\_\_\_  
**Modul:** \_\_\_\_\_  
**Spezies:** \_\_\_\_\_  
**Beruf:** \_\_\_\_\_  
**Beschreibung:** \_\_\_\_\_

**Attribute:**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

<b>Waffe:</b> _____				
Spezial: _____				
Schaden	Reichweite	Waffen Typ	Muni. Typ	Max. Muni.
_____		_____	_____	_____
Munition: _____				
<b>Waffe:</b> _____				
Spezial: _____				
Schaden	Reichweite	Waffen Typ	Muni. Typ	Max. Muni.
_____		_____	_____	_____
Munition: _____				
<b>Waffe:</b> _____				
Spezial: _____				
Schaden	Reichweite	Waffen Typ	Muni. Typ	Max. Muni.
_____		_____	_____	_____
Munition: _____				

<b>Aktionen:</b> (pro Runde)	<b>Konter:</b> (pro Runde)	<b>Initiative:</b> (1W+Reflexe)	_____
<b>Panzerung</b>	_____	_____	_____
_____	=	+	+
<b>Lebensp.</b>	Durch Rasse	<b>K-2 + S</b>	<b>Min. LP (+1 Erfolg nötig)</b>
_____	=	+	_____
Aktuelle LPs: _____			

Equipment	Geld:	Mtl. Einkommen:	Kontakte, Ressourcen & Notizen:
_____	_____	Mtl. Ausgaben:	
_____	_____	_____	
_____	_____	_____	
_____	_____	_____	

<b>Körper</b>	_____	<b>Geist</b>	_____	<b>Seele</b>	_____
---------------	-------	--------------	-------	--------------	-------

	<b>Bewegen</b>	<b>Rennen (K:2 Runden = _____)</b>
Normal:	_____	_____
Beladen:	_____	_____

Fertigkeit:      Schwierigkeit:      Essenz:      Stufen:      Würfel:

Körper	
Klettern	normal <b>K K</b> _____ + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Schwimmen	normal <b>K K</b> _____ + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Stemmen	normal <b>K K</b> _____ + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Heimlichkeit	normal <b>G K</b> _____ + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Überleben	normal <b>G K</b> _____ + ○ ○ ○ □ □ □ = _____

Geist	
Konzentration	normal <b>G G</b> _____ + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Recherche	schwer <b>G S</b> _____ + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Bildung	schwer <b>G G</b> _____ + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Wahrnehmung	normal <b>G G</b> _____ + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Strategie	normal <b>G S</b> _____ + ○ ○ ○ □ □ □ = _____

Sozial	
Überzeugen	schwer <b>S S</b> _____ + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Manipulieren	normal <b>G S</b> _____ + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Umgangsformen	normal <b>S S</b> _____ + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Empathie	normal <b>S S</b> _____ + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Kreativität	normal <b>S S</b> _____ + ○ ○ ○ □ □ □ = _____

Kampf	
Leichte Waffen	normal <b>G K</b> _____ + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Nahkampf	normal <b>K K</b> _____ + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Reflexe	normal <b>G K</b> _____ + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Schwere Waffen	schwer <b>G K</b> _____ + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Werfen	normal <b>K K</b> _____ + ○ ○ ○ □ □ □ = _____

Weitere Fertigkeiten	
_____	_____ + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
_____	_____ + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
_____	_____ + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
_____	_____ + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
_____	_____ + ○ ○ ○ □ □ □ = _____

Probe: Normal 3 Erfolge    Schwer 4 Erfolge    Extrem 5 Erfolge    Wurf ist Erfolg  
 Fertigkeit: Normal +0 Erfolge    Schwer +1 Erfolg    Extrem +2 Erfolge    ab 4 aufwärts.

<b>EP Total</b>	_____	<b>EP Vorrat</b>	_____
-----------------	-------	------------------	-------