



CHARAKTERBLATT

Name: _____
Spieler: _____
Abenteurer: _____
Modul: _____
Spezies: _____
Beruf: _____
Beschreibung: _____

Attribute:

Waffe: _____				
Spezial: _____				
Typ	Schaden	Reichweite	Munition	Max. Munition
_____	_____		_____	_____
Aktuelle Munition: _____				

Waffe: _____				
Spezial: _____				
Typ	Schaden	Reichweite	Munition	Max. Munition
_____	_____		_____	_____
Munition: _____				

Waffe: _____				
Spezial: _____				
Typ	Schaden	Reichweite	Munition	Max. Munition
_____	_____		_____	_____
Aktuelle Munition: _____				

Aktionen: (pro Runde)	_____	Konter: (pro Runde)	_____	Initiative: (1W+Reflexe)	_____
---------------------------------	-------	-------------------------------	-------	------------------------------------	-------

Panzerung	_____	_____	_____
_____	=	+	+

Lebensp.	Durch Rasse	K·2 + S	Min. LP (+1 Erfolg nötig)
_____	=	+	_____

Aktuelle LPs: _____

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

Körper _____	Geist _____	Seele _____
---------------------	--------------------	--------------------

	Bewegen	Rennen (K·3 Runden = _____)
Normal:	_____	_____
Beladen:	_____	_____

Fertigkeit: _____ Schwierigkeit: _____ Essenz: _____ Stufen: _____ Würfel: _____

Körper	
Klettern	normal K K + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Schwimmen	normal K K + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Stemmen	normal K K + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Heimlichkeit	normal G K + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Überleben	normal G K + ○ ○ ○ □ □ □ = _____

Geist	
Konzentration	normal G G + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Recherche	schwer G S + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Bildung	schwer G G + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Wahrnehmung	normal G G + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Strategie	normal G S + ○ ○ ○ □ □ □ = _____

Sozial	
Überzeugen	schwer S S + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Manipulieren	normal G S + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Umgangsformen	normal S S + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Empathie	normal S S + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Kreativität	normal S S + ○ ○ ○ □ □ □ = _____

Kampf	
Nahkampf	normal K K + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Reflexe (Initiative)	normal G K + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Werfen	normal K K + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Leichte Fernwaffen	normal G K + ○ ○ ○ □ □ □ = _____
Schwere Fernwaffen	schwer G K + ○ ○ ○ □ □ □ = _____

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

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

EP Total _____ **EP Vorrat** _____