

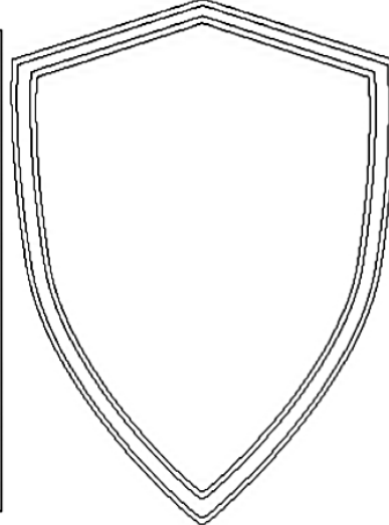
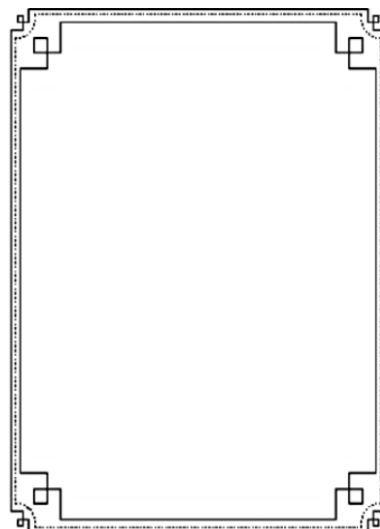


Name: _____ Haarfarbe: _____ Augenfarbe: _____ Geschlecht: _____ Größe: _____
 Rasse: _____ Kultur: _____ Beruf: _____ Geburtsort: _____ Gewicht: _____
 Eltern: _____ Geschwister: _____ Religion: _____ Geburtsdatum/Alter: _____

Charakterporträt

Wappen


	Start	Boni	Steig.	Akt.
Intellekt (IT)				
Wahrnehmung (WA)				
Willenskraft (WK)				
Charisma (CH)				
Aussehen (AS)				
Geschicklichkeit (GE)				
Athletik (AK)				
Konstitution (KO)				
Muskelstärke (MS)				



Erfahrungspunkte	Erhalten		Vergeben	
EP Gesamt				
EP Kampf				
EP Körper				
EP Natur				
EP Wissen				
EP Handwerk				
EP Gesellschaft				
EP Mystisch				

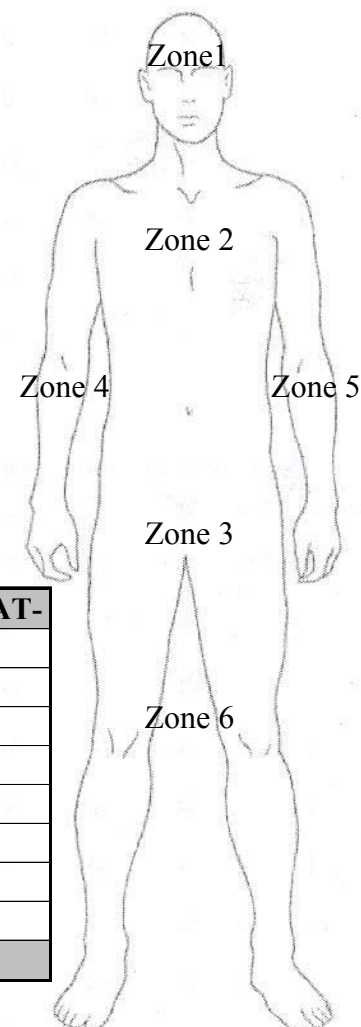
Vorteile und Nachteile

Kampf	Max-Wert	Bonus
Handgemenge		
Klingen		
Schaft		
Stangen		
Schusswaffen		
Wurfaffen		
Lanzenreiten		

	AT-Basis (MS+AK+WA):5	PA-Basis (AK+WA+KO):5	FK-Basis (AK+GE+WA):3	AU-Basis (AK+AK+WA):3
---	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

2W10 - Patzertabelle	
2	Waffe verloren
3-4	I. Eigentreffer
5-7	Orientierungslos
8-15	Stolpern
16-19	Stürzen
20	Eigentreffer

- 3 Wunden sind fast sofort tödlich (W6+1 oder 5 Min)
- 2 Wunden binnen 40+4W10 oder 60 Min tödlich
 - 1 Wunde tödlich, wenn gerade Augenzahl auf W6 – dann noch 24 h für Heilung
- Sehr schwere Wunden gegen Torso oder Kopf (anderthalbfache Wundschwelle) sind schon binnen W6+4 KR tödlich



Rüstung/Schild	Kopf	o. Torso	u. Torso	Waffenarm	Schildarm	Beine	BE	PA+	AT-
Gesamt:									

Fernkampfwaffe	Gewicht	Treffepunkte	AT-Wert	Reichweiten	RW-Modi

Nahkampfwaffe	Gewicht	Dist.	Ini-Faktor	MS/AK	Trefferpunkte	AT-/PA-Modus	BE	AT	PA

Waffentalent	Wert	AT	PA	Eff.BE



Wundtyp	Schwelle	Wirkung
Leichte Wunde		Alle 4: AT-1
Mittlere Wunde		AT-2, PA-1
Schwere Wunde		AT-4, PA-2

Notizen

IT:		WA:		WK:		CH:		AS:		GE:		AK:		KO:		MS:																									
Kampf																		Handwerk																							
Name des Talent									EP (vert.)			EP (frei)			KS			Wert			Name des Talent									EP (vert.)			EP (frei)			KS			Wert		
Raufen BE															II						Kochen															II					
Ring															III						Heilkunde Wunde															IV					
Dolche (BE)															IV						Schätzen															III					
St. Hiebaffen (einh.) (BE-3)															IV						Lederarbeiten															III					
																					Holzbearbeitung															III					
																					Malen/ Zeichnen															II					
Körper																		Gesellschaft																							
Körperbeherrschung															III						Einschüchtern															III					
Balance															IV						Lehren															IV					
Tanzen															II						Überzeugen															III					
Zähigkeit															IV						Überreden															II					
Klettern															II						Beobachtungsgabe															III					
Schwimmen															IV						Menschenkenntnis															III					
																					Betören															III					
																					Feilschen															IV					
Natur																		Mystik																							
Fährten lesen															IV																										
Gefahreninstinkt															IV																										
Orientierung															III																										
Pflanzenkunde															IV																										
Tierkunde															III																										
Wissen																		Stufe																							
Götter & Kulte															II						I															II					
Sprachen Sprechen															IV						III															IV					
Geographie															III						V															V					
Legendenkunde															III						VI															VI					