



CHARAKTERBOGEN_{v3.1}

Name des Charakters		Volk		Klasse		Status/Titel	
cm	kg						
Größe & Gewicht		Geschlecht		Alter		Haarfarbe	
						Haut-/Fellfarbe	
						Augenfarbe	
						Merkmale	

ATTRIBUTE

GRÖ	STR	KON	GES	AUS	INT	WAH	CHA	WIL	MAG
KÖ	KÖ	KÖ	GE	KÖ	GS	WA	CH	GS	MA

KÖ = KÖRPERLICH | GE = GESCHICKLICH | GS = GEISTIG | WA = WAHRNEHMEND | CH = CHARISMATISCH | MA = MAGISCH

HINTERGRÜNDE

Infos zu Vor- und Nachteilen, Herkunft und Verbündeten sowie der eigenen Vergangenheit

LERNKURVE

	erflg./miss.		erflg./miss.		erflg./miss.
SW9	3 / 9	SW3	1 / 3	SW-1	1 / 3
SW8	3 / 8	SW2	1 / 2	SW-2	1 / 4
SW7	2 / 7	SW1	1 / 1	SW-3	1 / 5
SW6	2 / 6	SW0	1 / 2	Um einen besseren SW zu erlangen erfordert es	
SW5	1 / 5	erfolgreiche und misslungene Proben (1x pro Spielsitzung und SW). Je SW-Aufstieg erhält ein, der Attribut-			
SW4	1 / 4	klasse (AK) entsprechendes, Attribut eine Lernstufe dazu. Sind vier Stufen gesammelt, steigt das Attribut.			

RUHM & RESSOURCEN

SPHÄRISCHE ENERGIE	Ruhmstufe	
SP gesamt	SP ausgegeben	SP Rest
	Münzen	am Gürtel
		Edelsteine
Kupfer		
Silber		
Gold		
Myotriosh		

LEISTUNG

Attacken Prellschaden	KKS	Bonus	Führungswerte & BWSB	Körperkraft	kg
Schläge & Hiebe			Nahkampf NFW	KURZ stemmen	
Tritte & Kniestöße			Fernkampf FFW	LANG tragen	
Rammen & Stoßen x Anlauf in m (max. 5)			BW Schadensbonus	DAUER mitführen	

FERTIGKEITEN angeboren

FERTIGKEITEN erlernt

	AK	SW	Aufstieg		AK	SW	Aufstieg		AK	SW	Aufstieg
Ausweichen	GE/WA		/				/				/
Klettern	KÖ/GE		/				/				/
Springen	KÖ/GE		/				/				/
Abrollen	KÖ/GE		/				/				/
Schwimmen	KÖ/GE		/				/				/
Akrobatik	KÖ/GE		/				/				/
Balance	WA/GE		/				/				/
Werfen	KÖ/GE		/				/				/
Schleichen	GE/GS		/				/				/
Sich verbergen	GE/GS		/				/				/
Etwas verstecken	WA/GE		/				/				/

SONDERFÄHIGKEITEN

	AK	SW	Aufstieg		AK	SW	Aufstieg
			/				/
			/				/
			/				/
			/				/
			/				/
			/				/



CHARAKTERBOGEN_{v3.1}

KAMPFDATEN

VERFASSUNG



ZUSTAND

AU|Punkte

ERSCHÖPFT / SM+1

WK|Punkte

BEWUSSTLOS

LE|Punkte

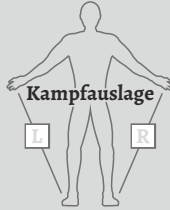
STERBEND
Tod in Rnd.

VERLETZUNGEN & WUNDEN je SM+1

Verletzung ab

leichte Wunde ab

schwere Wunde ab



Behinderung
gesamt + = + +

dauerhaft
mitgeführt = + +

kg Rüstung Rucksack Waffen

ATTRIBUTE

GRÖ INT

STR WAH

KON CHA

GES WIL

AUS MAG

BEWAFFNUNG Nahkampf

GES Probenattribut für Nahkampfangriffe | Behinderung beachten

kg Gewicht getragener Nahkampfwaffen

Waffe	Auslage	kg	SW	SCH	BWSB	AF	RW	TS	PW	RS	BP	zerstört
	<input type="text"/> <input type="text"/>											
	<input type="text"/> <input type="text"/>											
	<input type="text"/> <input type="text"/>											
	<input type="text"/> <input type="text"/>											

BEWAFFNUNG Fernkampf

WAH Probenattribut für Fernkampfangriffe | Behinderung beachten

kg Gewicht getragener Fernwaffen

Waffe	Auslage	kg	SW	SCH	BWSB	AF	LZ	RW	TS	PW	MUNITION	RS	BP	zerstört
	<input type="text"/> <input type="text"/>													
	<input type="text"/> <input type="text"/>													
	<input type="text"/> <input type="text"/>													

SCHILDE

STR Probenattribut für Schildabwehr | Behinderung beachten

kg Gewicht getragener Schilde

Schild	Auslage	kg	SW	SCH	AF	TS	PW	RS	BP	zerstört
	<input type="text"/> <input type="text"/>									
	<input type="text"/> <input type="text"/>									

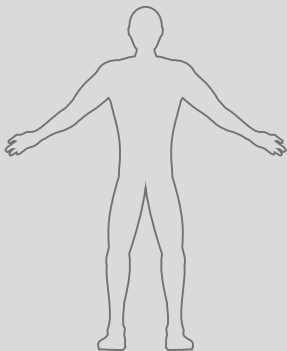
RÜSTUNG

Rüstungs Beh. gesamt

Rüstungs BWB gesamt

kg Gewicht getragener Rüstung

Rüstung	wo getragen	kg	Beh. BWB	RS	BP	zerstört



AUSRÜSTUNG

kg Gewicht an Ausrüstung im Rucksack

Gegenstand	kg	Gegenstand	kg	Gegenstand	kg

