



Name _____ Spieler _____

Archetyp _____ Motivation _____

— Primäre Attribute —

Konstitution		Charisma	
Geschicklichkeit		Intelligenz	
Stärke		Willenskraft	

Stil

— Sekundäre Attribute —

Größe		Initiative	
Bewegung		Abwehr	
Wahrnehmung		Betäubt	

Gesundheit

— Fertigkeiten —

Fertigkeit	Basis + Stufen	=	Wert (Durchschnitt)	Fertigkeit	Basis + Stufen	=	Wert (Durchschnitt)
	+	=	()		+	=	()
	+	=	()		+	=	()
	+	=	()		+	=	()
	+	=	()		+	=	()
	+	=	()		+	=	()
	+	=	()		+	=	()
	+	=	()		+	=	()
	+	=	()		+	=	()
	+	=	()		+	=	()
	+	=	()		+	=	()

— Kampf —

Waffe	Schaden	Modifikator	Angriffswert	(Durchschnitt)
Reichweite	Kapazität	Feuerrate	Tempo	Gewicht
Munition		Notizen		

Talente

Waffe	Schaden	Modifikator	Angriffswert	(Durchschnitt)
Reichweite	Kapazität	Feuerrate	Tempo	Gewicht
Munition		Notizen		

Ressourcen

Waffe	Schaden	Modifikator	Angriffswert	(Durchschnitt)
Reichweite	Kapazität	Feuerrate	Tempo	Gewicht
Munition		Notizen		

Schwächen

Panzerung	Abwehrbonus	Modifikator	Gesch.-Malus	Gewicht
Schild	Abwehrbonus	Modifikator	Gesch.-Malus	Gewicht

Primäre Attribute: 15 Punkte • Größe = 0
• Bewegung = Geschicklichkeit + Stärke
• Wahrnehmung = Intelligenz + Willenskraft
• Initiative = Geschicklichkeit + Intelligenz
• Abwehr = Konstitution + Geschicklichkeit
• Gesundheit = Konstitution + Willenskraft
Fertigkeiten: 15 Punkte • Ein Talent oder eine Ressource auswählen • Optional eine Schwäche auswählen

30°