

GESPIELT VON:

VOLK:

ALTER:

BERUF:

SCHWÄCHE:

# DRAGON BANE

ERSCHEINUNGSBILD & AUFTRETEN



NAME

SCHADENS Bonus (STÄ)

SCHADENS Bonus (GEW)

BEWEGUNG

TRAGLAST (MAX.)

TALENTE & ZAUBER

FERTIGKEITEN

INVENTAR

- ☐ Akrobatik (GEW)
- ☐ Ausweichen (GEW)
- ☐ Bestienkunde (INT)
- ☐ Darbietung (CHA)
- ☐ Entdecken (INT)
- ☐ Feilschen (CHA)
- ☐ Fingerfertigkeit (GEW)
- ☐ Fremdsprachen (INT)
- ☐ Handwerk (STÄ)
- ☐ Heilkunde (INT)
- ☐ Heimlichkeit (GEW)
- ☐ Jagen & Fischen (GEW)
- ☐ Mythen & Legenden (INT)
- ☐ Reiten (GEW)
- ☐ Schwimmen (GEW)
- ☐ Seefahrt (GEW)
- ☐ Täuschen (CHA)
- ☐ Überzeugen (CHA)
- ☐ Wahrnehmung (INT)
- ☐ Wildnisleben (INT)

KAMPFFERTIGKEITEN

- ☐ Armbrüste (GEW)
- ☐ Äxte (STÄ)
- ☐ Bögen (GEW)
- ☐ Hämmer (STÄ)
- ☐ Messer (GEW)
- ☐ Prügelei (STÄ)
- ☐ Schleudern (GEW)
- ☐ Schwerter (STÄ)
- ☐ Speere (STÄ)
- ☐ Stäbe (GEW)

SEKUNDÄRE FERTIGKEITEN

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

MEMENTO



GOLDSTÜCKE

SILBERSTÜCKE

KUPFERSTÜCKE

RÜSTUNG

HELM

NACHTEIL BEI:

- ☐ HEIMLICHKEIT
- ☐ AUSWEICHEN
- ☐ AKROBATIK

NACHTEIL BEI:

- ☐ WAHRNEHMUNG
- ☐ FERNKAMPF

VERSCHNAUFEN KURZE RAST

WILLENSKRAFTPUNKTE (WP)



WAFFE/  
SCHILD

GRIFF

REICH-  
WEITE

SCHADEN

HALT-  
BARKEIT

MERKMALE

TREFFERPUNKTE (TP)



TODESWÜRFE ERFOLGE MISSERFOLGE

