



NAME: _____

MACHTSTUFE: _____

RANG: _____ RANGBONUS: _____

KAMPAGNENRAHMEN: _____

SPEZIES: _____

SPEZIESFÄHIGKEIT: _____

ARCHETYPFÄHIGKEIT: _____

ATTRIBUTE

ATTRIBUT	WERT	ANGEPASSTER WERT
Stärke	_____	_____
Gewandtheit	_____	_____
Widerstand	_____	_____
Intelligenz	_____	_____
Willenskraft	_____	_____
Charisma	_____	_____
Initiative	_____	_____

ARCHETYP: _____

KAMPFEIGENSCHAFTEN

EIGENSCHAFT	WERT	AKTUELL
Absorption	_____	_____
Geschwindigkeit	_____	_____
Lebenspunkte	_____ <small>Schwer verwundet ab</small>	_____
Schock	_____	_____
Verteidigung	_____	_____
Zähigkeit	_____ <small>Rüstungswert</small>	_____

FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	GRAD	VERBUNDENES ATTRIBUT	GESAMT
Athletik	_____	(Stärke)	_____
Ballistische Fertigkeit	_____	(Gewandtheit)	_____
Einschüchtern	_____	(Willenskraft)	_____
Einsicht	_____	(Charisma)	_____
Führung	_____	(Charisma)	_____
Gerissenheit	_____	(Charisma)	_____
Kampfgeschick	_____	(Initiative)	_____
Medicae	_____	(Intelligenz)	_____
Nachforschen	_____	(Intelligenz)	_____
Psimeisterschaft	_____	(Willenskraft)	_____
Scholar	_____	(Intelligenz)	_____
Steuern	_____	(Gewandtheit)	_____
Täuschen	_____	(Charisma)	_____
Tech	_____	(Intelligenz)	_____
Überlebenskunst	_____	(Willenskraft)	_____
Überreden	_____	(Charisma)	_____
Verstohlenheit	_____	(Gewandtheit)	_____
Wahrnehmung	_____	(Intelligenz)	_____

GEISTIGE EIGENSCHAFTEN

EIGENSCHAFT	WERT
Entschlossenheit	_____
Passive Wahrnehmung	_____
Überzeugung	_____
Verderbnis	_____

SOZIALE EIGENSCHAFTEN

EIGENSCHAFT	WERT
Einfluss	_____
Vermögen	_____

WAFFEN

NAME	SCHADEN	DS	SALVE	REICHWEITE	EIGENSCHAFTEN
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

SCHLÜSSELWÖRTER

CHARAKTERZIELE

TALENTE

HINTERGRUND

AUSRÜSTUNG

ANMERKUNGEN ZUM AUFSTIEG

METASTASEN

ZORNPUNKTE



Charakterziel erfüllt



Gib einen Zornpunkt aus, um:

- ♦ Misserfolge eines Tests neuzuwürfeln
- ♦ +1 auf eine Trotzprobe zu addieren
- ♦ eine erzählerische Ergänzung zu machen
- ♦ sofort 1W3+1 Schock zurückzuerhalten

Gib einen Ruhmpunkt aus, um:

- ♦ +1W auf einen Test zu addieren (nach dem Neuwürfeln)
- ♦ +1 auf den Schaden eines erfolgreichen Angriffs zu addieren
- ♦ die Schwere eines kritischen Treffers um +1 zu erhöhen
- ♦ die Initiative zu ergreifen