Name:	Spieler:
Rang: Anfänger XP:	Setting:
Rasse:	Konzept:
Alter:	Geschlecht:
Größe:	Gewicht:

Attribute

	W4	W6	W8	W10	W12
Geschicklichkeit	○	○	○	○	○
Konstitution	○	○	○	○	○
Stärke	○	○	○	○	○
Verstand	○	○	○	○	○
Willenskraft	○	○	○	○	○

Abgeleitete Werte

	Basis	Mod.
Bewegungsweite *6" Durchschnitt*		
Parade *2 + halbes Kämpfen*		
Robustheit *2 + halbe Konstitution*		
Charisma *0 + Talente/Hand.*		

Ausrüstung

Waffen	Reichw.	FR	Sch.	PB	Gew.	Anmerkung

Panzerung	Typ	Bonus	Gew.	Anmerkungen
Kopf				
Torso				
Arme				
Beine				

Besitztümer	Gewicht

Belastungs-Abzug	Gesamtgewicht

Permanente Verwundungen:

Fertigkeiten

W4	W6	W8	W10	W12
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○

Aufstiegs-Überblick

Handicaps:

Talente:

	5
	10
	15
F	20
	25
	30
	35
V	40
	45
	50
	55
H	60
	65
	70
	75
L	80
	90
	100
	110
	120
	130
	140
	150

Angeschlagen: *Schaden höher als Robustheit, halbe Bewegungsweite, Willenskraft-Probe zur Erholung*

Wunde: *Jede Steigerung verursacht eine Wunde.*

Außer Gefecht: *Mehr als 3 Wunden. Siehe Tabelle auf Seite 130.*

Bonusschaden: *Eine Steigerung beim Angriffswurf verursacht +1W6 Schaden.*

Wunden
-1
-2
-3
Außer Gefecht!
-2
-1
Erschöpfung

Mächte

	Kosten	Reichweite	Effekt	Dauer	Ausprägung