```
      ____                          _    __        __   __
     / __/__ __  _____ ____ ____   | | /| / /__   ____/ /__/ /__
    _\ \/ _ `/ |/ / _ `/ _ `/ -_)  | |/ |/ / _ \/ __/ /  _  (_-<
   /___/\_,_/|___/\_,_/\_, /\__/   |__/|__/\___/_/ /_/\_,_/___/
                       /___/
```

Name: _____ Spieler: _____

Rang: _____ XP: _____ Setting: _____

Rasse: _____ Konzept: _____

Alter: _____ Geschlecht: _____

Größe: _____ Gewicht: _____

ATTRIBUTE	W
Geschicklichkeit:	
Konstitution:	
Stärke:	
Verstand:	
Willenskraft:	

FERTIGKETIEN	W
Einschüchtern (Wi):	
Fahren (Ge):	
Glücksspiel (Ve):	
Heilen (Ve):	
Heimlichkeit (Ge):	
Kämpfen (Ge):	
Kletter (St):	
Luftfahrt (Ge):	
Nachforschung (Ve):	
Provozieren (Ve):	
Psionik (Ve):	
Reiten (Ge):	
Reparieren (Ve):	
Schlösser knacken (Ge):	
Schießen (Ge):	
Schwimmen (Ge):	
Seefahrt (Ge):	
Spuren lesen (Ve):	
Überleben (Ve):	
Überreden (Wi):	
Umhören (Ve):	
Verrückte Wissenschaft (Ve):	
Wahrnehmung (Ve):	
Werfen (Ge):	
Wissen (Ve):	
Wunder (Wi):	
Zaubern (Ve):	

Permanente Verwundungen: _____

ABGELEITETE WERTE	Basis	Mod.
Bewegungsweite: (6" Durchschnitt)		
Parade: (2 + halbes Kämpfen)		
Robustheit: (2 + halbe Ko)		
Charisma: (0 + Talente/Hand.)		

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

Wunden:	0	-1	-2	-3	KO

Erschöpfung:	0	-1	-2	KO

MÄCHTE	Kosten	Reichw.	Effekt	Dauer	Auspr.

Machtpunkte: _____

AUSRÜSTUNG

Waffen	Reichw.	Feuerr.	Schaden	Panzerb.	Gewicht	Anmerk.

Panzerung	Typ	Bonus	Gewicht	Anmerk.
Kopf:				
Torso:				
Arme:				
Beine:				

Besitztümer	Gewicht	Anmerk.
Belastungs-Abzug	Gesamtgewicht	

Notizen: _____