



Name	Geschlecht
Rasse	Alter
Kultur	Grösse
Profession	Gewicht
Stand	Aussehen
Geschwister	

Mut	Sozialstatus	Vorteile
Klugheit	Lebensenergie	
Intuition	Ausdauer	
Charisma	Magieresistenz	Nachteile
Fingerfertigkeit	Astralenergie	
Gewandtheit	Abenteuerpunkte	
Konstitution	AP-Guthaben	Geisteskräfte
Körperkraft	Stufe	

AT-Basiswert: PA-Basiswert: Ausweichen-Basiswert: Fernkampf-Basiswert:

WAPPEN

Waffe	Gewicht	TP/KK	W	AT	PA	TP	Bruchfaktor

FERNKAMPFWAPPEN

Waffe	Gewicht	FK-Wert	TP	Reichweite	TP+	Stückzahl Pfeile / Bolzen

RÜSTUNG

Rüstungsstück	RS	BE	Gewicht

SCHILD

Art	W	Gewicht	Bruchfaktor

PATZERTABELLE

2	Waffe zerstört	9-10	An eigener Waffe verletzt
3-5	Sturz	11	Waffe fallengelassen
6-8	Stolpern	12	Schwerer Eigentreffer

