



BASIC ROLEPLAYING

PERSÖNLICHES

NAME _____ SPIELER _____

KULTUR _____ GESCHLECHT _____

HÄNDIGKEIT _____ GRÖSSE _____ GEWICHT _____

BERUF _____ VERMÖGEN _____

GÖTTER/RELIGION _____

BESONDERE MERKMALE _____

_____ BEWEGUNG (BEW) _____

BESCHREIBUNG _____

_____ ALTER _____

EIGENSCHAFTEN

STÄ
KON
GRÖ
INT
MAN
GES
CHA
BIL

_____ ANSTRENG.WURF _____ %

_____ AUSDAUERWURF _____ %

_____ SCHADENSBONUS _____

_____ IDEENWURF _____ %

_____ ☐ GLÜCKSWURF _____ %

_____ GEWANDTH.WURF _____ %

_____ CHARMEWURF _____ %

_____ WISSENSWURF _____ %

TREFFERPUNKTE

TREFFERPUNKTE _____

SCHWERE WUNDE _____

TOT _____ 00 01 02

03 04 05 06 07 08 09

10 11 12 13 14 15 16

17 18 19 20 21 22 23

24 25 26 27 28 29 30

31 32 33 34 35 36 37

FERTIGKEITEN

KOMMUNIKATION _____ %

Befehligen (05) _____ % ☐

Feilschen (05) _____ % ☐

Sitten (05) _____ % ☐

Sprache (INT/BIL×05 oder 00) _____ % ☐

_____ % ☐

_____ % ☐

_____ % ☐

_____ % ☐

Status (15 oder verschieden) _____ % ☐

Überreden (05) _____ % ☐

Überzeugen (15) _____ % ☐

Unterrichten (10) _____ % ☐

Verkleiden (01) _____ % ☐

Vorführen (05) _____ % ☐

HANDHABUNG _____ %

Fingerfertigkeit (05) _____ % ☐

Handwerk (05) _____ % ☐

_____ % ☐

Kaschieren (05) _____ % ☐

Kunst (05) _____ % ☐

_____ % ☐

Reparieren (15) _____ % ☐

_____ % ☐

Schweres Gerät (01) _____ % ☐

_____ % ☐

Sprengen (01) _____ % ☐

GEISTIG _____ %

Erste Hilfe (30) _____ % ☐

Lesen (00 oder Sprache) _____ % ☐

Medizin (05) _____ % ☐

Psychotherapie (01 oder 00) _____ % ☐

Spielen (INT+POW) _____ % ☐

Strategie (01) _____ % ☐

Technik (05) _____ % ☐

_____ % ☐

_____ % ☐

Wert schätzen (15) _____ % ☐

Wissen (05 or 00) _____ % ☐

_____ % ☐

_____ % ☐

Wissenschaft (01) _____ % ☐

_____ % ☐

_____ % ☐

_____ % ☐

WAHRNEHMUNG _____ %

Entdecken (25) _____ % ☐

Horchen (25) _____ % ☐

Orientierung (10) _____ % ☐

Recherchieren (25) _____ % ☐

Spüren (10) _____ % ☐

Spurensuche (10) _____ % ☐

Verständnis (05) _____ % ☐

KÖRPERLICH _____ %

Fahren (20 or 01) _____ % ☐

_____ % ☐

_____ % ☐

Fliegen (GES×04 oder 1/2 GES) _____ % ☐

Klettern (40) _____ % ☐

Projizieren (GES×02) _____ % ☐

Reiten (05) _____ % ☐

_____ % ☐

Schleichen (10) _____ % ☐

Schwimmen (25) _____ % ☐

Springen (25) _____ % ☐

Steuern (01) _____ % ☐

_____ % ☐

Verstecken (10) _____ % ☐

Werfen (25) _____ % ☐

_____ % ☐

_____ % ☐

_____ % ☐

KAMPF _____ %

Ausweichen (GES×02) _____ % ☐

Kampfkunst (01) _____ % ☐

Siehe **WAFEN** für weitere Kampffertigkeiten

ERFAHRUNGSBONUS _____ %

WAFEN

WAFENART	%	SCHADEN	REICHW	ANGRIFFE	LÄNGE	HAND	TP
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	☐
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	☐
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	☐
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	☐
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	☐
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	☐
Handgemenge (25)	_____	_____	Berührung	1	Nähe	1H	☐
Ringens (25)	_____	_____	Berührung	1	Nähe	2H	☐

RÜSTUNG

RÜSTUNG _____ SCHUTZWERT _____

SCHILD _____ % SCHADEN _____ TP _____ ☐

BEMERKUNGEN _____
