

GESPIELT VON:

VOLK:

ALTER:

BERUF:

SCHWÄCHE:

DRAGON BANE

ERSCHEINUNGSBILD & AUFTRETEN



NAME

SCHADENSBONUS (STÄ)

SCHADENSBONUS (GEW)

BEWEGUNG

TRAGLAST (MAX.)

TALENTE & ZAUBER

FERTIGKEITEN

INVENTAR

- ◇ Akrobatik (GEW)
- ◇ Ausweichen (GEW)
- ◇ Bestienkunde (INT)
- ◇ Darbietung (CHA)
- ◇ Entdecken (INT)
- ◇ Feilschen (CHA)
- ◇ Fingerfertigkeit (GEW)
- ◇ Fremdsprachen (INT)
- ◇ Handwerk (STÄ)
- ◇ Heilkunde (INT)
- ◇ Heimlichkeit (GEW)
- ◇ Jagen & Fischen (GEW)
- ◇ Mythen & Legenden (INT)
- ◇ Reiten (GEW)
- ◇ Schwimmen (GEW)
- ◇ Seefahrt (GEW)
- ◇ Täuschen (CHA)
- ◇ Überzeugen (CHA)
- ◇ Wahrnehmung (INT)
- ◇ Wildnisleben (INT)

KAMPFFERTIGKEITEN

- ◇ Armbrüste (GEW)
- ◇ Äxte (STÄ)
- ◇ Bögen (GEW)
- ◇ Hämmer (STÄ)
- ◇ Messer (GEW)
- ◇ Prügelei (STÄ)
- ◇ Schleudern (GEW)
- ◇ Schwerter (STÄ)
- ◇ Speere (STÄ)
- ◇ Stäbe (GEW)

SEKUNDÄRE FERTIGKEITEN

- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

6 _____

7 _____

8 _____

9 _____

10 _____

MEMENTO

KLEINKRAM

GOLDSTÜCKE _____

SILBERSTÜCKE _____

KUPFERSTÜCKE _____



RÜSTUNG

NACHTEIL BEI:

- ◇ HEIMLICHKEIT
- ◇ AUSWEICHEN
- ◇ AKROBATIK



HELM

NACHTEIL BEI:

- ◇ WAHRNEHMUNG
- ◇ FERNKAMPF

◇ SCHNELLE RAST ◇ KURZE RAST

WILLENSKRAFTPUNKTE (WP)

WAFFE/SCHILD _____

GRIFF _____

REICHWEITE _____

SCHADEN _____

HALTBARKEIT _____

MERKMALE _____

TREFFERPUNKTE (TP)

TODESWÜRFE

ERFOLGE

MISSERFOLGE