Name	
Volk	
Geschlecht	
Alter	

Beruf	
Berufs-fertigkeit	

INT	
REF	
GES	
KRA	
SCH	
EMP	
HAN	
WILL	
GLÜ	

Betäubung	
Rennen	
Springen	
Ausdauer	
Belastung	
Erholung	
LP	
Schlag	
Tritt	

Gesellschgaftlicher Stand	
Vorteile	

Berufsfertigkeiten

THE WITCHER

Ruf	

Steigerungs-punkte	

Primärwaffe	
Waffengenauigkeit	
Schaden & Art	
Beständigkeiot	
Hände	
Reichweite	
Effekt	
Verbergen	
Erweiterung	
Gewicht	

INTELLIGENZ	
Alte Sprache	
Aufmerksamkeit	
Bildung	
Geschäftssinn	
Nordling	
Schlussfolgerungen	
Straßenwissen	
Taktik	
Umgangsformen	
Ungeheuerkunde	
Unterricht	
Wildnisleben	
Zwergisch	

GESCHICKLICHKEIT	
Armbrust	
Athletik	
Bogenschießen	
Heimlichkeit	
Taschenspielertricks	

HANDWERK	
Alchimie	
Handewerkskunst	
Verkleiden	
Erste Hilfe	
Fälschen	
Schlösser knacken	
Fallen stellen	

KRAFT	
Durchhaltrevermögen	
Physis	

WILLE	
Einschüchtern	
Hex Weben	
Magie wiederstehen	
Mut	
Ritual erschaffen	
Zauber wirken	
Zwang wiederstehen	

Rüstung		
Zone	**AK**	**Schaden**
Kopf		
Körper		
R. Arm		
L. Arm		
R. Bein		
L. Bein		
Anmerkungen		

REFLEX	
Ausweichen/-brechen	
Kleine Klingenwaffen	
Nahkampf	
Raufen	
Reiten	
Schwertkampf	
Segeln	
Stab/Speer	

EMPATHIE	
Auftritt	
Charisma	
Führung	
Glücksspeil	
Herausputzen	
Menschenkenntnis	
Schöne Künste	
Täuschen	
Überzeugen	
Verführen	

Training	

Zweitwaffen									
Name	WG	Schaden	Best.	Hände	RW	Effekt	Verb.	Erw.	Gewicht

Schild		
Ort	Best.	Schaden
Getragen		
Anmerkungen		

Ausrüstung		
Name	Bemerkungen	Gewicht

Behinderung	
Mali	

Kronen	
Wertgegenstände	

Komponenten	
Name	Gewicht

Zauber/Anrufungen/Zeichen				
Name	Preis	Effekt	RW	Dauer

Elan	
Ausdauer	
Aktuell	Genutzt

Fokus	
Elanmodifikator	
Anmerkungen	

Hexes		
Name	Preis	Effekt

Rituale						
Name	Preis	Effekt	Zeit	SG	Dauer	Komponenten

Kleidung	
Persönlichkeit	
Frisur	
Vorlieben	
Geschätzte Person	
Werte	
Gegenüber Anderen	

Jugend

Kampagnennotizen

Lebensereignisse	
Dekade	**Ereignis**
10	
20	
30	
40	
50	
60	
70	
80	
90	
100	
110	
120	
130	
140	
150	