Name: ______

RMU · CHARAKTER

MERKMALE

Volk: ______ Größe: ______ Geschlecht: ______

Haut: ______ Haar: ______ Augen: ______

Körpergröße: ______ Gewicht: ______ Statur: ______

Erfahrung / nächste Stufe: ______ / ______ Stufe: ______

Kultur: ______ Alter: ______

Beruf / Magiebereich: ______ / ______

Verhalten: ______

Besonderheiten: ______

EIGENSCHAFTEN

	Höchst-wert	Wert	Bonus	Volk	Bes.	Gesamt
Auftreten (AF)	( )					
Erinnerung (ER)	( )					
Geschicklichkeit (GE)	( )					
Intelligenz (IG)	( )					
Intuition (IN)	( )					
Konstitution (KO)	( )					
Mana (MA)	( )					
Reaktion (RE)	( )					
Selbstdisziplin (SD)	( )					
Stärke (ST)	( )					

WIDERSTAND

	Eig.	Volk	Stufe x2	Bes.	Bes.	Gesamt
Leitmagie	IN					
Essenzmagie	MA					
Mentalmagie	AF					
Physisch	KO					
Furcht	SD					

KRAFTAKTE

x2 (Routine → Leicht)

Routine +30 ______ Einfach +20 ______ Leicht +10 ______

x2 (Mittel → Sehr Schwer) x2 (Sehr Schwer → Bl. Leichtsinn)

Mittel +0 ______ Sehr Schwer -20 ______ Bl. Leichtsinn -50 ______

Schwer -10 ______ Ext. Schwer -30 ______ Absurd -70 ______

FERTIGKEITEN

Kost.	Fertigkeit	Wert/Bon.	Eig.	Beruf	Bes.	Ges.
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				
		/				

RMU · AUSRÜSTUNG

Name: _____

Trefferpunkte:

Magiepunkte:

Wunden & Anm.:

KAMPF

Volk		Körperentw.		**Treffer**
_____	+	_____	=	_____
Volk		**Körperentw.**		**Ausdauer**
_____	+	_____	=	_____

Initiative: _____

VERTEIDIGUNG

Reaktion-DB: _____ Andere DB: _____

Passives Ausw.: _____ Passives Blocken: _____

Teil-Ausw.(C): _____ Teil-Blocken (C): _____

Voll. Ausw. (4 AP): _____ Voll. Block. (4 AP): _____

Gesamt o. Schild: _____ Gesamt mit Schild: _____

BEWEGUNG

x ¼

Gangart	**Pro Runde**	**Pro Phase**	**Abzug /AP**	**max. Last**
Schl. (x½):	_____	_____		
Gehen (x1):	**GBW:** _____	_____	-25 | 1 AP	90%
Joggen (x2):	_____	_____	-50 | 2 AP	60%
Rennen (x3):	_____	_____	-75 | 3 AP	45%
Sprinten (x4):	_____	_____	4 AP	30%
Spurt (x5):	_____	_____	4+ AP	15%

ANGRIFFE

Kost.	**Waffen-/Angriffsart**	**Wert / Bonus**	**Eig.**	**Beruf**	**Bes.**	**Gesamt**	**Patzer**	**Wid.**	**Anmerkung**
		_____/_____							
		_____/_____							
		_____/_____							
		_____/_____							
		_____/_____							
		_____/_____							
		_____/_____							

RÜSTUNG

Zone	**Rüstung**	**P**	**Manöver-malus**	**DB**	**Wid.**	**Zauber-malus**		**Gewicht**
Oberk.	_____	_____	_____	_____	_____	_____		_____
Kopf	_____	_____	_____		_____	_____	Wahrnehmung: _____	_____
Arme	_____	_____	_____		_____	_____	Fernkampfmalus: _____	_____
Beine	_____	_____	_____		_____	_____		_____
Schild	_____			_____	_____		Zahl der Angriffe: _____	_____
		Bewegung und Manöver:	_____		Transzend.:	_____		
Gesamt			_____	_____		_____		_____

AUSRÜSTUNG

Gegenstand	**Wo getragen**	**Gewicht**

Traglastmalus: _____ **Max. Gangart:** _____ **Gesamt-Manövermalus:** _____ **Traglastkapazität:** _____ **Traglast:** _____