

THE WITCHER



Name	
Volk	
Geschlecht	
Alter	

Gesellschaftlicher Stand	
Vorteile	

Beruf	
Berufsfertigkeit	

BERUFSFERTIGKEITEN

INT	
REF	
GES	
KRA	
SCH	
EMP	
HAN	
WIL	
GLÜ	

Betäubung	
Rennen	
Springen	
Ausdauer	
Belastung	
Erholung	
LP	
Schlag	
Tritt	

Ruf	
-----	--

Steigerungspunkte	
-------------------	--

Primärwaffe	
Waffengenauigkeit	
Schaden & Art	
Beständigkeit	
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	

KRAFT	
Durchhaltevermögen	
Physis	

HANDWERK	
Alchimie	
Handwerkskunst	
Verkleiden	
Erste Hilfe	
Fälschen	
Schlösser knacken	
Fallen herstellen	

WILLE	
Einschüchtern	
Hex weben	
Magie widerstehen	
Mut	
Ritual erschaffen	
Zauber wirken	
Zwang widerstehen	

RÜSTUNG		
Zone	AK	Schaden
Kopf		
Körper		
R. Arm		
L. Arm		
R. Bein		
L. Bein		

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

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

Training	

Anmerkungen

Zauber/Anrufungen/Zeichen				
Name	Preis	Effekt	Rw	Dauer

Elan	
Ausdauer	
Aktuell	Genutzt

Fokus	
Elanmodifikator	
Anmerkungen	

Verhexungen		
Name	Preis	Effekt

Rituale						
Name	Preis	Effekt	Zeit	SG	Dauer	Komponenten

Kleidung	
Persönlichkeit	
Frisur	
Vorlieben	
Geschätzte Person	
Werte	
Gegenüber Anderen	

Kampagnennotizen

Jugend

Lebensereignisse

Dekade	Ereignis
10	
20	
30	
40	
50	
60	
70	
80	
90	
100	
110	
120	
130	
140	
150	
160	
170	
180	
190	
200	