



TYPE AVONTURIER & LEVEL	ACHTERGROND	SPELER NAAM
RAS	MORAAL	ERVARINGSPUNTEN

KRACHT

BEHENDIGHEID

VITALITEIT

INTELLIGENTIE

WIJSHEID

CHARISMA

INSPIRATIE

SPECIALITEITSBONUS

REDDINGSROLLEN

- ___ Kracht
- ___ Behendigheid
- ___ Vitaliteit
- ___ Intelligentie
- ___ Wijsheid
- ___ Charisma

VAARDIGHEDEN

- ___ Acrobatiek (Beh)
- ___ Dieren-omgang (Wijs)
- ___ Occult (Int)
- ___ Atletiek (Kra)
- ___ Deceptie (Cha)
- ___ Historie (Int)
- ___ Inzicht (Wijs)
- ___ Intimidatie (Cha)
- ___ Onderzoek (Int)
- ___ Geneeskunde (Wijs)
- ___ Natuur (Int)
- ___ Perceptie (Wijs)
- ___ Optreden (Cha)
- ___ Overtuigen (Cha)
- ___ Religie (Int)
- ___ Vingervlugheid (Beh)
- ___ Sluipen (Beh)
- ___ Overleven (Wijs)

VERDEDIGING

INITIATIEF

SNELHEID

Maximale levenspunten _____

HUIDIGE LEVENSPUNTEN

TIJDELIJKE LEVENSPUNTEN

Totaal _____

LEVENSDOBBELSTENEN

SUCCESS

FAAL

LEVEN&DOOD ROLLEN

PERSOONLIJKHEID

IDEALEN

BANDEN

ZWAKTES

NAAM	AANVALSBONUS	SCHADE+TYPE

AANVALLEN & SPREUKEN

KENMERKEN & EIGENSCHAPPEN

PASSIEVE WIJSHEID (PERCEPTIE)

ANDERE VAARDIGHEDEN & TALEN

CF

SP

EF

GF

PF

SPULLEN



LEEFTIJD	LENGTE	GEWICHT
OGEN	HUID	HAAR

KARAKTER NAAM

UITERLIJK

BONDGENOTEN & ORGANISATIES

NAAM

SYMBOOL

KARAKTER GESCHIEDENIS

AANVULLENDE KENMERKEN EN EIGENSCHAPPEN

WAARDEVOLLE SPULLEN

