FIREBORN
THE ROLEPLAYING GAME

Scion

Feuer

Initiative

körperliche Aktion

körperlicher N.

Luft

Karmareichweite

Mentale Aktion

mentaler Nachteil

Wunden

Wasser

Körperliche Reaktion

Erde

Mentale Reaktion

Erschöpfung

Karma Pool ____

Max. Karma _____

Name: _____

Hintergrund: _____

Sire: _____

Reichtum (Verfügbar): _____

<W	Kein Effekt		
W+	Kratzer		
2W+	-1		
3W+	-2		
4W+	-3		
5W+	-4		
6W+	-5		
7W+	-6 (am Boden)		
8W+	-7 (sterbend)		
9W+	-8 (tot)		

Fertigkeiten

Rang (ReRolls)

__( ) Athletik
__( ) Nahkampf
__( ) Ausdauer
__( ) Flinkheit
__( ) Fernkampf
__( ) Reisen

__( ) Zauber sprechen
__( ) Handwerk _____
__( ) Handwerk _____
__( ) Handwerk _____
__( ) Handwerk _____
__( ) Interaktion
__( ) Ka
__( ) Wissen _____
__( ) Wissen _____
__( ) Wissen _____
__( ) Wissen _____
__( ) Wissen _____
__( ) Wissen _____
__( ) Medizin
__( ) Nachforschung
__( ) Wahrnehmung
__( ) Heimlichkeit
__( ) Tech _____
__( ) Tech _____
__( ) Tech _____
__( ) Gaunerei
__( ) Willenskraft

Vorteile, Mächte und Vermächtnisse

Rang	Name	Effekt

Erfahrung

Erwachtheitsgrad ____

	Rang	Ausgegeben	Erhalten
Humanity Rang	____	_____	_____
Heritage Rang	____	_____	_____
Karmic Item Rang	____	_____	_____

Waffen

Name	Schaden	Reichweite	Munition	Ladezeit	L/M/S

Rüstung

Name	AV	SC	WR

Hortgegenstände

Andere Ausrüstung

Zauber

Rang	Name	Effekt	Optionen/ Rituale

Charakterbeschreibung und Sonstiges

Bewegungsgeschwindigkeit

Art	Geschw.	Manöver	Sonst.
Laufen			
Schwimmen			
Klettern			
Fliegen			

Fighting Style:

TH	Name	Moves	PR	Auswirkung

Fighting Style:

TH	Name	Moves	PR	Auswirkung

Fighting Style:

TH	Name	Moves	PR	Auswirkung

Fighting Style:

TH	Name	Moves	PR	Auswirkung

Fighting Style:

TH	Name	Moves	PR	Auswirkung