

Wat is het doel van het karakter in de game:

Hoe gaat het karakter dat bereiken:

Beroep:

Vaardigheden:

Persoonlijkheid

| | Mikken | Timen | Lopen, racen, bewegen | Vangen | Botsen | Wachten | Zoeken | Kijken | Overig |
|------------------------|--------|-------|-----------------------------|--------|--------|---------|--------|--------|--------|
| Goede eigenschappen: | | | | | | | | | |
| Slechte eigenschappen: | | | | | | | | | |

Wat veroorzaakt angst?:

Wat veroorzaakt woede?:

Wat veroorzaakt geluk/blijdschap?:

Fysieke staat

Wat veroorzaakt gezondheid?:

Wat veroorzaakt ongezondheid?:

Wat veroorzaakt de dood?:

Waar veroorzaakt meer kracht?:

Relaties

Vader en moeder:

Broers en Zussen:

Vrienden:

Vijanden:

Overig:



Kleding en eigendommen

Kleding:

Bezit:

Wapens:

Bescherming:

Voertuig:

Woonplaats:

Woning:

Woonsituatie:

Naam:

Leeftijd:

Geslacht:

Diersoort/plantensoort/ding:

Geboorteplaats/origine:

Uiterlijk

Lichaamsbouw:

Haarkleur:

Huidskleur:

Kleur ogen:

Overige:

Bijzondere/opvallende kenmerken:

Doelgroep

Welke stijl heeft de game:

