

Sondereffekte

[illegible]

Talente



Athletik

x 

Akrobatik	+0	●●
Fahrzeuge	+0	●●
Klettern	+0	●○
Körperkraft	+0	●●
Schwimmen	+0	●○
Sprinten	+0	●○
Zähigkeit	+0	●●

Charisma

x 


Beruhigen	+0	●○
Einschüchtern	+0	●○
Handeln	+0	●●
Performen	+0	●○
Tierumgang	+0	●○
Überzeugen	+0	●●
Verführen	+0	●○

Erhöhe Talentwert ●○	5x	
Erhöhe Talentwert ●●	10x	
Erhöhe Attributswert	40x	
Erhöhe Kampfbonus	40x	



Geschick

x 

Handwerk	+0	●●
Kunst	+0	●○
Schleichen	+0	●○
Stehlen	+0	●●
Technik	+0	●●
Verärzten	+0	●●
Wildnisleben	+0	●○

Intelligenz


x 


Alchemie	+0	●●
Medizin	+0	●●
Naturwissenschaften	+0	●●
Programmieren	+0	●●
Religion	+0	●○
Untersuchen	+0	●●
Willenskraft	+0	●●

Immunsystem: ±0 

Menschenkenntnis: ±0 

Spiritualität: ±0 

Wahrnehmung: ±0 

Wissen: ±0 

(Passivtalente werden vom Spielmeister verwendet)

Kampf

Defensivphase (Spieler)

Defensivphase (Gegner)

Offensivphase (Spieler)

Offensivphase (Gegner)

(Innerhalb einer Phase handeln Kämpfer in beliebiger Reihenfolge)


Verteidigen
Bewegen (+Athletik)
Inspirieren (+Charisma)
Befreien (+Geschick)
Kampftaktik (+Intelligenz)


Kampfbonus: +0

(Für jede Aktion muss mindestens ein Aktionswürfel verwendet werden, Aktionen können nicht wiederholt werden)

Angreifen
Einschränken (+Athletik)
Manipulieren (+Charisma)
Improvisieren (+Geschick)
Umgebung (+Intelligenz)


Waffe:

☐ Nahkampf ☐ Feuertgefecht
☐ Schlachtfeld ☐ Weitläufig

Angriffe pro Kampfrunde:

Schadensbonus bei Erfolg:

Magazingröße:

Nachladedauer:

Sonstiges

Waffe:

☐ Nahkampf ☐ Feuertgefecht
☐ Schlachtfeld ☐ Weitläufig

Angriffe pro Kampfrunde:

Schadensbonus bei Erfolg:

Magazingröße:

Nachladedauer:

Sonstiges

Waffe: Unbewaffnet

☒ Nahkampf ☐ Feuertgefecht
☐ Schlachtfeld ☐ Weitläufig

Angriffe pro Kampfrunde: 1

Schadensbonus bei Erfolg: 0 + Athletik

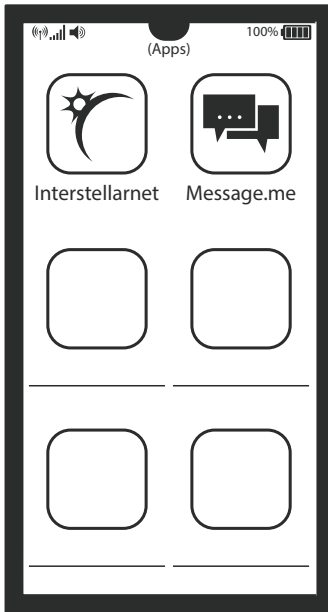
Magazingröße: ---

Nachladedauer: ---

Sonstiges

(Angriffsschaden = Differenz zur Verteidigung + Schadensbonus der Waffe)

Ausrüstung



Bargeld:
















































Kontostand:

Kleidung:

Ausrüstung:

Smartphone

Besitz

Tasche:					
Gegenstände	 Gegenstände sind gepolstert	 Gegenstände sind versteckt	 Gegenstände sind kampfbereit		
					X
					X
					X
					X
					X
					X
					X
					X
					X
					X
					X

Eigentum

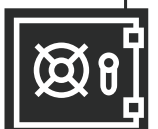
Fahrzeug:

Vertraute:

Zuhause:



Lager:



(Gegenstände können im eigenen Zuhause, Fahrzeugen, Schließfächern... eingelagert werden)