

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	30x



Geschick

x

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



Intelligenz

x

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



Immunsystem: ±0



Spiritualität: ±0



Wahrnehmung: ±0



Wesenskenntnis: ±0



Wissen: ±0

(Passivtalente werden vom Spielmeister verwendet)

Waffen

Primärwaffe:

◇ Armreichweite ◇ Umgebung ◇ Feuergefecht ◇ Schlachtfeld ◇ Weitläufig

Angriffswert:	◇	Angriffsmenge:	x	Magazin:	
Komplexität:	◇	Schlagkraft:		Max. Magazin:	
Vertrautheit:	◇	Max. Schaden:		Nachladedauer:	KR

Sonstiges

Sekundärwaffe: Unbewaffnet

◇ Armreichweite ◇ Umgebung ◇ Feuergefecht ◇ Schlachtfeld ◇ Weitläufig

Angriffswert:	8	Angriffsmenge:	1 x	Magazin:	
Komplexität:	8	Schlagkraft:	0	Max. Magazin:	
Vertrautheit:	0	Max. Schaden:	6	Nachladedauer:	KR

Sonstiges

Schlagkraft-Bonus: Athletik

Flow-Initiative

Spotlight

Showtime

Aktion

(Aktion die Probe erfordern kann)

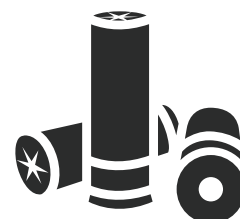
+

Bonusaktion

(Aktion die keine Probe erfordert)

(Nach Kampf w10 würfeln, um Waffen-Vertrautheit zu erhöhen)

(TODO Bonusaktionen unnötig?)



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	30x 



Geschick


x 

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


Intelligenz


x 


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

Immunsystem: ±0 

Spiritualität: ±0 

Wahrnehmung: ±0 

Wesenskenntnis: ±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)



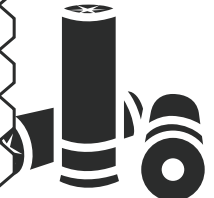
- Verteidigungshaltung
- Bewegung (+Athletik)
- Inspirieren (+Charisma)
- Befreien (+Geschick)
- Kampftaktik (+Intelligenz)



(3 Aktionswürfel pro Kampfrunde)

Angreifen

- Schubsen (+Athletik)
- Manipulieren (+Charisma)
- Fixxieren (+Geschick)
- Umgebung (+Intelligenz)



(Jede Aktion muss umschrieben werden und darf nur einmal pro Kampfrunde - außer Angreifen - eingesetzt werden)

Waffe:

- ◆ Nahkampf
- ◆ Feuertgefecht
- ◆ Schlachtfeld
- ◆ Weitläufig

Angriffe pro Kampfrunde:

Schlagkraft:

Magazingröße:

Nachladedauer:

Sonstiges

Waffe:

- ◆ Nahkampf
- ◆ Feuertgefecht
- ◆ Schlachtfeld
- ◆ Weitläufig

Angriffe pro Kampfrunde:

Schlagkraft:

Magazingröße:

Nachladedauer:

Sonstiges

Waffe: Unbewaffnet

- ◆ Nahkampf
- ◆ Feuertgefecht
- ◆ Schlachtfeld
- ◆ Weitläufig

Angriffe pro Kampfrunde: 1

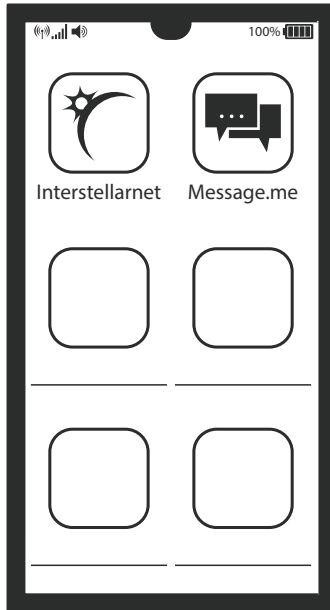
Schlagkraft: 0 + Athletik

Magazingröße: ---

Nachladedauer: ---

Sonstiges

Ausstattung



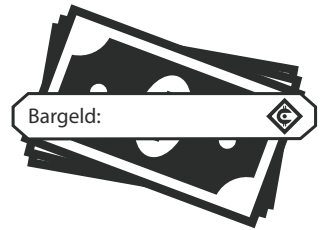
(Apps & Funktionen)

◇ Personalausweis ◇ Smartphone ◇ Waffenerlaubnis

Kleidung

Accessoires

Ausrüstung



Bargeld:



Kontostand:

Besitz

1 Hosen- & Jackentaschen

(Kleidung)

2

(Rücken)

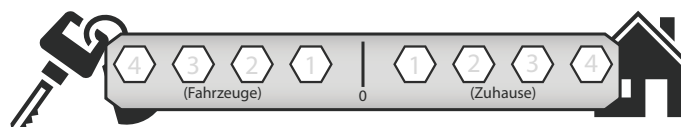
3

(Hüfte)

1					X
1					X
					X
					X
					X
					X
					X
					X
					X
					X
					X
					X

Versteckt Gepolstert Kampfbereit Stapelbar

Eigentum



Fahrzeug-Lager

Zuhause-Lager

