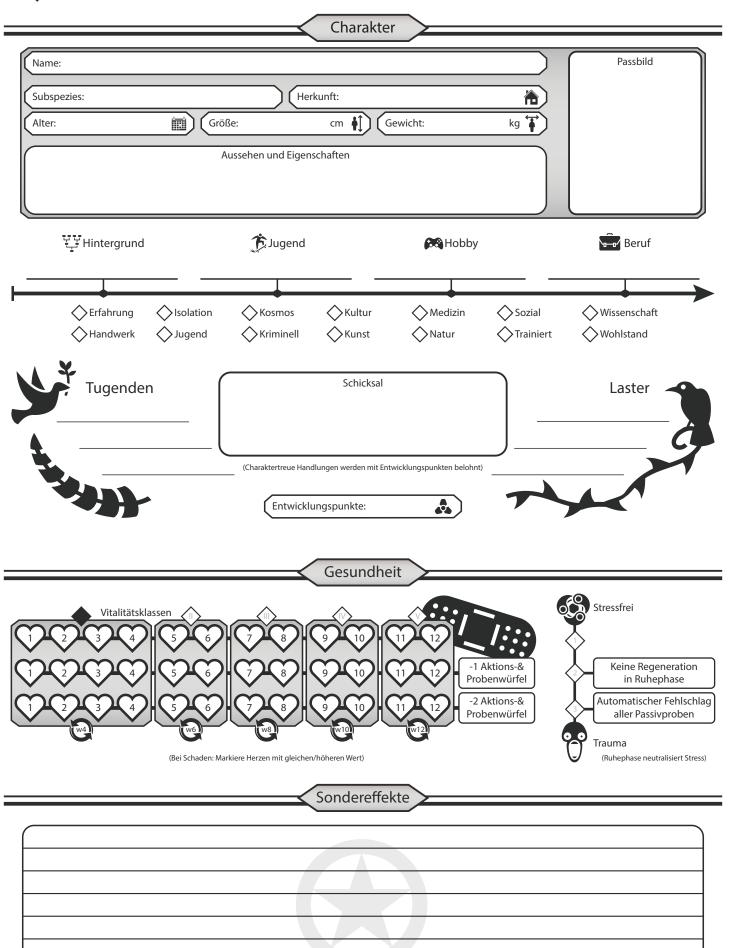


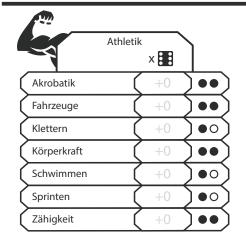
PERSONA





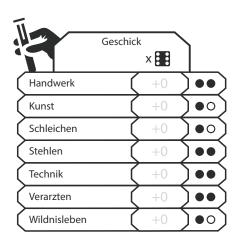
SKILLS

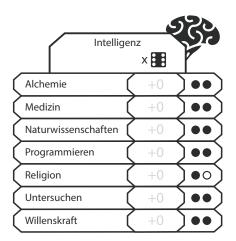
Talente



	Charisma 2	× 🔠	
Beruhigen		+0	•0
Einschüchtern		+0	•0
Handeln		+0	
Performen		+0)•0)
Tierumgang		+0)•0
Überzeugen		+0)••)
Verführen		+0	•0

•	
Erhöhe Talentwert • O	5x
Erhöhe Talentwert • •	10x
Erhöhe Attributswert	30x







Defensivphase (Spieler)

Defensivphase (Gegner)

Offensivphase (Spieler)

Offensivphase (Gegner)

(Innerhalb einer Phase handeln Kämpfer in beliebiger Reihenfolge)

Kampf





(3 Aktionswürfel pro Kampfrunde)

(Jede Aktion kann nur einmal pro Kampfrunde eingesetzt werden)

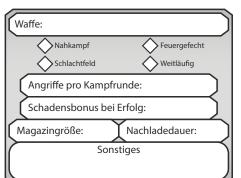
Angreifen

Einschränken (+Athletik)

Manipulieren (+Charisma)

Improvisieren (+Geschick)

Umgebung (+Intelligenz)



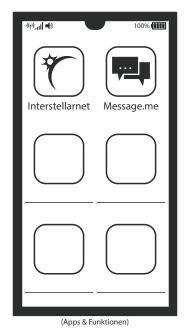
Waffe:	
Nahkampf	Feuergefecht
Schlachtfeld	Weitläufig
Angriffe pro Kam	pfrunde:
Schadensbonus k	pei Erfolg:
Magazingröße:	Nachladedauer:
So	onstiges
l l	

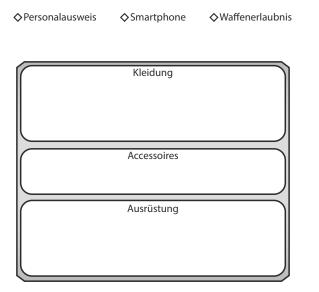
$\overline{}$			$\overline{}$
Waffe: Unbewaffne	t		\supset
Nahkampf	<	Feuergefecht	
Schlachtfeld	<	Weitläufig	
Angriffe pro Kar	mpfrunde:	1	
Schadensbonus	bei Erfolg:	0 + Athletik	
Magazingröße: -	Nach	ladedauer:)
	Sonstiges		\supset

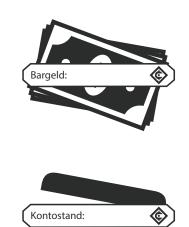


NVENTAR

Ausstattung





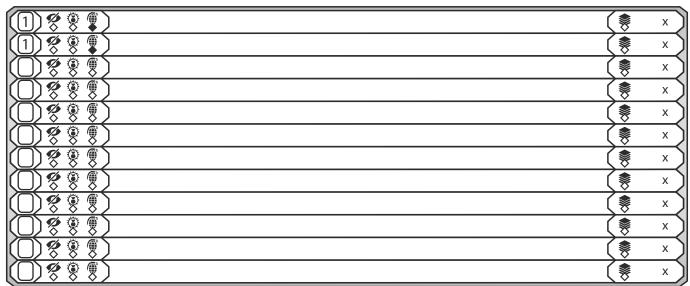


Besitz







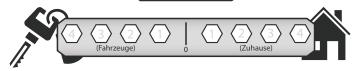








Eigentum



Fahrzeug-Lager

Zuhause-Lager



