

Charakter

Persönliche Daten

Name: _____

Spezies: _____ Geschlecht: _____

Herkunft: _____

Altersklasse: _____

Erscheinungsbild in Worten: _____

Passbild

Entwicklungspunkte

Kindheit

Jugend

Hobby

Beruf



Tugenden

Motivation / Persönliches Ziel

Laster

(Durch das Verkörpern von Tugenden/Lastern und das Verfolgen der eigenen Motivation werden Entwicklungspunkte gesammelt)

Silberne Schlange

Brüllender Löwe

🔥 Sengende Hitze

🔥 Hitze

Durchschnittliche Temperatur

❄️ Kälte

❄️❄️ Klirrende Kälte


Glanzlose Schildkröte

Einsame Schneekatze

(Charaktere müssen 2x täglich Nahrung zu sich nehmen und 1x täglich für mindestens 6 Stunden schlafen)

Vor- & Nachteile





Fähigkeiten

Talentprobe

3w6 + Bonus + Malus ≤ Grundattribut + Talentwert (TW) ± Modifikation

Bonus = +1w6 und entferne höchsten Wurf Malus = +1w6 und entferne niedrigsten Wurf

Kritische Effekte

1 1 = Erfolg -> Kritischer Erfolg
 Misserfolg -> Erfolg

1 1 1 = Schwerer kritischer Erfolg

6 6 = Erfolg -> Misserfolg
 Misserfolg -> Kritischer Misserfolg

6 6 6 = Schwerer kritischer Misserfolg













Athletik

Talentname	KK	TW	
Fahrzeuge	C		
Klettern	A		
Körperkraft	C		
Schwimmen	A		
Sprinten	B		
Tierumgang	A		
Werfen	A		
Wildnisleben	B		
Zähigkeit	B		



Charisma

Talentname	KK	TW	
Anführen	C		
Beruhigen	A		
Einschüchtern	C		
Handeln	A		
Manipulieren	B		
Performen	A		
Smalltalk	A		
Überzeugen	B		
Verführen	B		

-  Erhöhe Talentwert (A) 4x 
-  Erhöhe Talentwert (B) 6x 
-  Erhöhe Talentwert (C) 8x 
-  Erhöhe Passivfertigkeitwert 5x 
-  Erhöhe Attributwert 20x 



Athletik

Talentname	KK	TW	
Akrobatik	C		
Botanik	A		
Herstellen	C		
Kochen	A		
Kunst	B		
Schleichen	A		
Schlossknacken	A		
Stehlen	B		
Verarzten	B		



Charisma

Talentname	KK	TW	
Kampftaktik	C		
Konzentrieren	A		
Medizin	C		
Naturwissenschaften	A		
Programmieren	B		
Psioniktheorie	A		
Religion	A		
Technik	B		
Untersuchen	B		



Allgemeinwissen:



Immunsystem:



Technikaffinität:



Wahrnehmung:



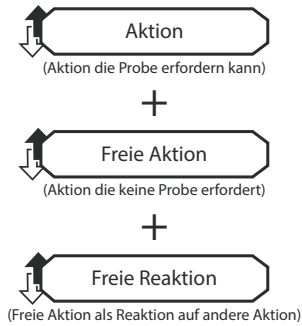
Wesenskenntnis:

Lektionen



Offensive

Kampfprobe	Schaden	Initiative
Pro Waffenwürfel \leq Kampfvertrautheit + Waffenwert(WW) \pm Modifikation	Differenz (Kampfprobe) \pm Schlagkraft	$1w12$ + Kampfvertrautheit



Kampfvertrautheit		
Erlaubnis	Waffentechnik	WW
	Nahkampf	
	Leichte Waffen	
	Mittlere Waffen	
	Schwere Waffen	
	Präzisionswaffen	

	Erhöhe Waffenwert	10x
	Erhöhe Kampfvertrautheit	20x

Prügelei	Würfel: 1w10
	Schlagkraft: -3

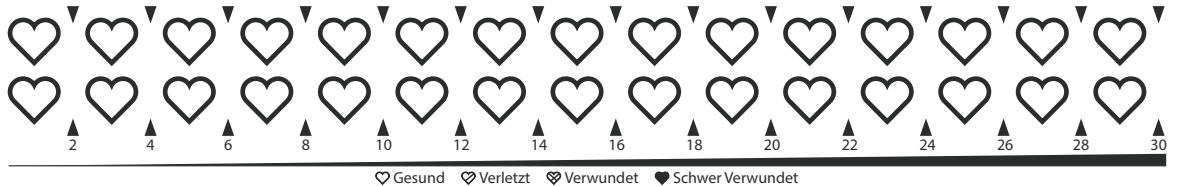
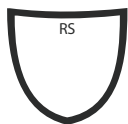
Waffe	Waffe:	
	Waffentyp:	
	Reichweite:	
	Würfel:	Sonstiges
	Schlagkraft:	
	Magazingröße:	Aktuelles Magazin
Nachladedauer:		

Waffe	Waffe:	
	Waffentyp:	
	Reichweite:	
	Würfel:	Sonstiges
	Schlagkraft:	
	Magazingröße:	Aktuelles Magazin
Nachladedauer:		

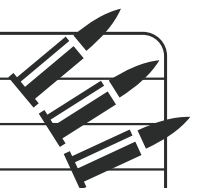
(Magazin: 1 Strich pro Angriff, bei leeren Magazin muss Waffe nachgeladen werden, Nachladedauer durch aktives Nachladen beschleunigen)



Defensive

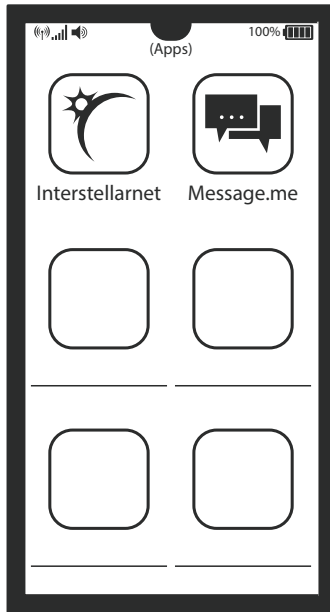


Kampfstile



INVENTAR

Ausrüstung



Bargeld:

Kontostand:

Kleidung:

Ausrüstung:

Smartphone

Besitz

Tasche:

Gegenstände sind gepolstert

Gegenstände sind versteckt

Gegenstände sind kampfbereit

Gegenstände						X
						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)