

Name:

Spezies:

Nationalität:

Profession:

Alter:

Statur:

Aktueller Zustand

verletzt / dreckig / duftet / betrunken / erkältet / nass / friert etc.

**MOMENTANE AGILITÄT**

Kleidungssets (siehe Seite 2)	Agilität

(-1 je Gepäckstück)

**ATHLETIK**


KRAFT



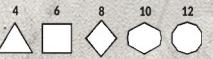
SCHNELLIGKEIT



AKROBATIK



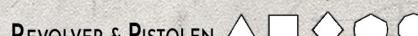
KONDITION

**GESCHICK**


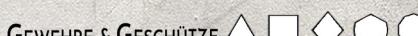
FINGERFERTIGKEIT



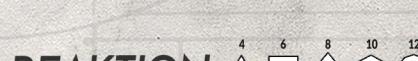
HANDWERK



REVOLVER &amp; PISTOLEN



GEWEHRE &amp; GESCHÜTZE


**REAKTION**


PRÜGELN



FECHTEN



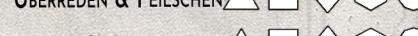
FAHREN



FLIEGEN

**AUSSTRÄHLUNG**


ÜBERREDEN &amp; FEILSCHEN



LÜGEN &amp; SCHAUSPIEL



GESELLSCHAFT


**INTUITION**


ORIENTIERUNG



VERSTOHLENHEIT



WACHSAMKEIT


**VERSTAND**


WISSEN



WILLENSSTÄRKE



SUCHEN &amp; FINDEN


**MAGIE**


LEBEN, KÖRPER



SINNE, GEDANKEN, GEFÜHLE



SCHICKSAL, ZEIT, GEISTER



ELEMENTE, ENERGIE

Schreiben Sie die Punktekosten in Klammern hinter den Vor-/Nachteil!

|Punktekosten| + 10 = Schwellenwert für Willenskraft.

Vor- und Nachteile müssen sich in Summe ausgleichen und dürfen jeweils nicht mehr als 10 Punkte kosten/bringen.

Magie steigerbar mit dem Vorteil „Zauberer“ oder „Magische Begabung“. Wird von den Attribut- und Fähigkeitspunkten bezahlt.

## Schusswaffen

\*Je Würfelstufe über W4 in Kraft und in Athletik, wird 1 vom Waffen-Rückstoß abgezogen. Minimum-Rückstoß ist immer 1. Gummigeschosse: Erschöpfung statt Schaden Salzg.: 2x Schaden bei Gespenstern

\*\*Ein Schuss auf weite Entfernung benötigt eine zusätzliche Handlung zum Zielen.

Gummigeschosse: Erschöpfung statt Schaden Salzg.: 2x Schaden bei Gespenstern  
Silbergeschosse: normaler Schaden bei übernatürlichen Wesen

## **Nahkampfwaffen**

Waffe	Länge	Schaden	Gewicht
WAFFENLOSER ANGRIFF	KURZ	= KRAFT ( )	W4

Waffengewicht > Kraft-Würfel = Waffe unbenutzbar

Aspekte: +Beschreibung +Umgebung +Teamwork +Wow-Effekt

# Verletzungen

4+ Schaden = leicht (+1 Erschöpfung bei Belastung)  
10+ Schaden = schwer (+1 Schaden jede Runde, oder  
eine Hand unbenutzbar)

**Heilung / Erholung**

1. Erschöpfung erholen (max. Augenzahl Kondition)
  2. Schaden zu Erschöpfung (max. Augenzahl Kondition)

**Verletzungen nicht versorgt?**

Leichte Verletzung: Heilung & Erholung halbiert  
Schwere Verletzung: Heilung & Erholung unmöglich

# NARBEN

Fällt die Gesundheit eines Charakters auf 0 und hat er mehr Schaden als Erschöpfung (und/oder eine schwere Verletzung) erhält er eine dauerhafte Narbe.

# KAMPFTECHNIKEN

Voraussetzung: Fähigkeitstufe  $\geq$  Kampftechnikstufe

- 6
- 6
- 6
- 6
- 8
- 8
- 8
- 10
- 10
- 12

KOPF (SW +4)      SCHUTZ  
**1-5:** Schaden x2  
**6+:** außer Gefecht

**AKTUELLER SCHUTZ**

EINE (S  
W +2) AKTUELLER SCHUTZ  
**RW ATHLETIK**  
sonst Sturz

An illustration of a human torso from the neck to the waist. There are several dark, jagged marks representing bullet impacts. One prominent impact is at the top of the shoulder blade area. Another is on the right side, near the ribcage. A third is on the left side, lower down. A fourth is on the right side, further down towards the hip. A fifth is on the left side, very low, near the waist. The skin is depicted with fine lines and shading.

### Standard-Agilität:

Kleidungsset	TREFFERZONENSCHUTZ				Agilität- Abzug	AGILITÄT
	Torso	Arme	Beine	Kopf		

## INVENTAR

Name:

Bargeld:

### Glückspunkte einsetzen

- einen kompletten Wurf wiederholen
- einen einzelnen Würfel erneut werfen
- einen Treffer zum Streiftreffer machen
- im Kampf als Erster an der Reihe sein
- eine ungelernte Kampftechnik anwenden
- einen Kontakt außerhalb seiner Region treffen

Name

(Spezies)

Beruf & Region

(Typ/Stufe) Gefallen

monatliches Einkommen:

## KONTAKTE

### ERFAHRUNGSPUNKTE

VORRÄTIG

AUSGEGEBEN

GESAMT

## CHARAKTERFRAGEBOGEN

In welches Leben wurdest du geboren?

Unter welchen Umständen bist du aufgewachsen?

Welche deiner Familienmitglieder sind noch am Leben?

Wo leben sie und was machen sie?

Nenne drei Orte, die dir wichtig sind:

Welchen Fehler deiner Vergangenheit bereust du?

Ein ungelöstes Rätsel deiner Vergangenheit:

Warum gehst du auf Reisen?

Was suchst du, außer Ansehen und Geld?

Nenne zwei Personen, von denen du etwas willst, das sie dir aber nicht geben wollen. Warum nicht?

Nenne zwei Personen, die etwas von dir wollen, das du ihnen aber nicht geben willst. Warum nicht?

Woran glaubst du? (Religion, Vorurteile, Glaubensgrundsätze)