

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



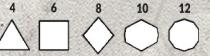
SCHNELLIGKEIT



AKROBATIK



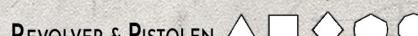
KONDITION

GESCHICK


FINGERFERTIGKEIT



HANDWERK



REVOLVER & PISTOLEN



GEWEHRE & GESCHÜTZE


REAKTION


PRÜGELN



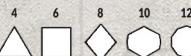
FECHTEN



FAHREN



FLIEGEN

AUSSTRÄHLUNG


ÜBERREDEN & FEILSCHEN



LÜGEN & SCHAUSPIEL



GESELLSCHAFT

INTUITION


ORIENTIERUNG



VERSTOHLENHEIT



WACHSAMKEIT

VERSTAND


WISSEN



WILLENSSTÄRKE



SUCHEN & FINDEN



MAGIE



LEBEN, KÖRPER



SINNE, GEDANKEN, GEFÜHLE



SCHICKSAL, ZEIT, GEISTER



ELEMENTE, ENERGIE

GLÜCKSPUNKTE

VORTEILE & NACHTEILE


Ruf

Beschreibung



Stand

Beschreibung



Gilde

Beschreibung



Vermögen

Beschreibung

-2 verachtet | -1 berüchtigt | 0 unbekannt | 1 respektiert | 2 bekannt | 3 bewundert

-2 gesucht | -1 Landstreicher | 0 Arbeiter | 1 Bürger | 2 Großindustrieller | 3 Hochadel

-2 verfeindet | -1 rausgeflogen | 0 nichts | 1 niedere Position | 2 bessere Pos. | 3 hohe Pos.

-2 verschuldet | -1 arm | 0 schlcht | 1 gut | 2 Besserverdiener | 3 luxuriös

WISSENSBEREICHE

 Verstand + Wissen
+ 7 festgelegte Start-Wissensbereiche

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

12.

13.

14.

15.

16.

17.

18.

19.

20.

21.

22.

23.

24.

25.

26.

27.

28.

29.

30.

31.

32.

33.

34.

35.

36.

37.

38.

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.

32

Name:

31

30

29

28

27

26

25

24

23

22

21

20

19

18

17

16

15

14

13

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

-1

-2

-3

-4

-5

-6

-7

-8

-9

-10

-11

-12

-13

-14

-15

-16

-17

-18

-19

-20

-21

-22

-23

-24

-25

-26

-27

-28

-29

-30

-31

-32

-33

-34

-35

-36

-37

-38

-39

-40

-41

-42

-43

-44

-45

-46

-47

-48

-49

-50

-51

-52

-53

-54

-55

-56

-57

-58

-59

-60

-61

-62

-63

-64

-65

-66

-67

-68

-69

-70

-71

-72

-73

-74

-75

-76

-77

-78

-79

-80

-81

-82

-83

-84

-85

-86

-87

-88

-89

-90

-91

-92

-93

-94

-95

-96

-97

-98

-99

-100

-101

-102

-103

-104

-105

-106

-107

-108

-109

-110

-111

-112

-113

-114

-115

-116

-117

-118

-119

-120

-121

-122

-123

-124

-125

-126

-127

-128

-129

-130

-131

-132

-133

-134

-135

-136

-137

-138

-139

-140

-141

-142

-143

-144

-145

-146

-147

-148

-149

-150

-151

-152

-153

-154

-155

-156

-157

-158

-159

-160

-161

-162

-163

-164

-165

-166

-167

-168

-169

-170

-171

-172

-173

-174

-175

-176

-177

-178

-179

-180

-181

-182

-183

-184

-185

-186

-187

-188

-189

-190

-191

-192

-193

-194

-195

-196

-197

-198

-199

-200

-201

-202

-203

-204

-205

-206

-207

-208

-209

-210

-211

-212

-213

-214

-215

-216

-217

-218

-219

-220

-221

-222

-223

-224

-225

-226

-227

-228

-229

-230

-231

-232

-233

-234

-235

-236

-237

-238

-239

-240

-241

-242

-243

-244

-245

-246

-247

-248

-249

-250

-251

-252

-253

Überzählige Kästchen schwärzen

Schusswaffen

31

30

29

28

27

26

25

24

23

22

21

20

19

18

17

16

15

14

13

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

-1

-2

-3

-4

-5

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)