

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



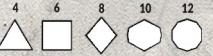
SCHNELLIGKEIT



AKROBATIK



KONDITION

GESCHICK


FINGERFERTIGKEIT



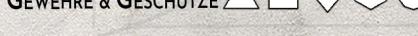
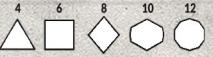
HANDWERK



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

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

07188618454

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 schlicht | 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.

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

Überzählige Kästchen schwärzen

[Basiswert + Athletik + Kondition]

Troll

Ork

Halfling

Gobling

Mensch

Elfen

Zwerg

BASISWERTE:

Verletzung = X

Erschöpfung = /

Agilität-Abzug

Schusswaffen

32

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

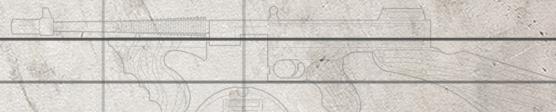
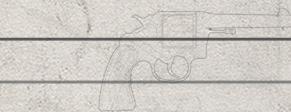
Waffe/Typ

 Genauigkeit
(nah / mittel / weit*)

 Schaden
(nah / mittel / weit)

 Feuerrate
der Waffe
aktuell*

Kapazität

 Verschossene Munition
Strichliste führen. Wenn Kapazität erreicht: nachladen!


*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 Silbergeschosse: normaler Schaden bei übernatürlichen Wesen

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

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)

KAMPFTECHNIKEN

Voraussetzung: Fähigkeitsstufe ≥ Kampftechnikstufe

6

6

6

6

8

8

8

10

10

12

AKTUELLER SCHUTZ
KOPF (S +4)

1-5: Schaden x2
6+: außer Gefecht

ARME (S +2)

RW GESCHICK sonst entwaffnet
1-5: Streiftreffer
6+: normaler Treffer

AKTUELLER SCHUTZ
TORSO (S +2)

1-5: normaler Treffer
6+: Schutz wird ignoriert
10+: Voltreffer (Schaden x2)

BEINE (S +2)

RW ATHLETIK sonst Sturz
1-5: Streiftreffer
6+: normaler Treffer

Standard-Agilität:

AGILITÄT

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.

Kleidungsset

TREFFERZONENSCHUTZ	Torso	Arme	Beine	Kopf
--------------------	-------	------	-------	------

Agilität-Abzug

AGILITÄT

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)