

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

REAKTION


PRÜGELN

AUSSTRÄHLUNG

REAKTION


REVOLVER & PISTOLEN

GEWEHRE & GESCHÜTZE


GEWEHRE & GESCHÜTZE

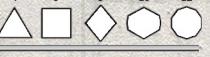
FLIEGEN


FLIEGEN

ÜBERREDEN & FEILSCHEN

LÜGEN & SCHAUSPIEL


GESELLSCHAFT

INTUITION


INTUITION



ORIENTIERUNG



VERSTOHLENHEIT



WACHSAMKEIT

VERSTAND


VERSTAND

WISSEN



WILLENSSTÄRKE



SUCHEN & FINDEN

MAGIE


MAGIE



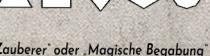
LEBEN, KÖRPER

SINNE, GEDANKEN, GEFÜHLE


SINNE, GEDANKEN, GEFÜHLE

SCHICKSAL, ZEIT, GEISTER


SCHICKSAL, ZEIT, GEISTER

ELEMENTE, ENERGIE


ELEMENTE, ENERGIE



GLÜCKSPUNKTE

VORTEILE & NACHTEILE

Ruf

Beschreibung

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

Stand

Beschreibung

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

Gilde

Beschreibung

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

Vermögen

Beschreibung

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

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.

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.

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

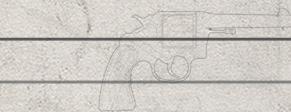
Waffe/Typ

 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.
**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: Fähigkeitstufe ≥ 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:

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

 TREFFERZONE SCHUTZ
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)