

Name: **Faris Latifa Muskater**

Spezies: **Katzenmensch**

Nationalität: **Sonnenreich Akisbar**

Profession: **Händler**

Alter: **35**

Statur: **laufender Meter**

DIESELD RACHEN

Charakterblatt - Seite 1

Version 1.1

Aktueller Zustand

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

MOMENTANE
AGILITÄT



(-1 je Gepäckstück)

Kleidungssets (siehe Seite 2)	Agilität
	12
	12

ATHLETIK



KRAFT



SCHNELLIGKEIT



AKROBATIK



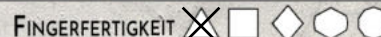
KONDITION



GESCHICK



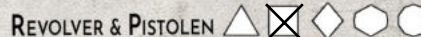
FINGERFERTIGKEIT



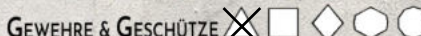
HANDWERK



REVOLVER & PISTOLEN



GEWEHRE & GESCHÜTZE



REAKTION



PRÜGELN



FECHTEN



FAHREN



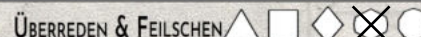
FLIEGEN



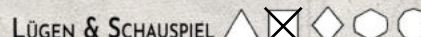
AUSSTRAHLUNG



ÜBERREDEN & FEILSCHEN



LÜGEN & SCHAUSPIEL



GESELLSCHAFT



INTUITION



ORIENTIERUNG



VERSTOHLENHEIT



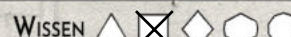
WACHSAMKEIT



VERSTAND



WISSEN



WILLENSSTÄRKE



SUCHEN & FINDEN



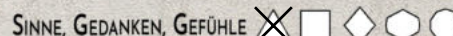
MAGIE



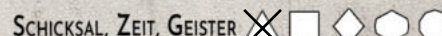
LEBEN, KÖRPER



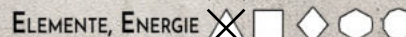
SINNE, GEDANKEN, GEFÜHLE



SCHICKSAL, ZEIT, GEISTER



ELEMENTE, ENERGIE



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

GLÜCKSPUNKTE



VORTEILE & NACHTEILE

1 Ruf
Respektiert (1)
Beschreibung

1 Stand
Bürger (1)
Beschreibung

-1 Gilde
rausgeflogen (-1)
Beschreibung

1 Vermögen
Gut (1)
Beschreibung

Vorteil:
Gefahreninstinkt 3
Nachtsicht 2
Orientierungssinn 1
Goldene Riecher 3
krallen - natürliche Waffe

Nachteil:
körperlicher Nachteil 1(/2/3)
Gier 2
Kleinwüchsig 0
Medium 1 - besessen von Lillith
Nichtschwimmer 1
Verbundenheit 3

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.

Name: Faris Latifa Muskater

Schusswaffen

Waffe/Typ	Genauigkeit (nah / mittel / weit*)	Schaden (nah / mittel / weit)	Feuerrate der Waffe aktuell*	Kapazität	Verschossene Munition <small>Strichliste führen. Wenn Kapazität erreicht: nachladen!</small>
Meisterschmied 4-er Kompakt	10/6/4	7/6/5	1+R(-5)	4x1	
Walt & Weston Hunter	6/6/10	13/13/12	1+D	8x1	

*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. Silbergeschosse: normaler Schaden bei übernatürlichen Wesen

Nahkampfwaffen

Waffe	Länge	Schaden	Gewicht
WAFFENLOSER ANGRIFF	KURZ	= KRAFT ()	W4
Krallen	kurz	K+2	

Waffengewicht > Kraft-Würfel = Waffe unbenutzbar

GLEICHSTAND IM NAHKAMPF
Vergleichswurf (Kraft + Waffengewicht)
 0-5: keiner trifft, 3 Erschöpfung für beide
 6-9: Verlierer erhält halben Schaden
 10+: Verlierer erhält vollen Schaden

GLEICHSTAND IM FERNKAMPF
 = **Streiftreffer** (halber Schaden)

Wurfaffen

Waffe	Handlichkeit	Schaden (Volltreffer / Umgebung)

Werden je nach Situation mit Fingerfertigkeit oder Kraft geworfen.

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 ≥ Kampftechnikstufe

6
6
6
6
8
8
8
10
10
12

AKTUELLER SCHUTZ

KOPF (S +4)

1-5: Schaden x2

6+: außer Gefecht

AKTUELLER SCHUTZ

ARME (S +2)

GW GESCHICK
sonst entwirft

1-5: Streiftreffer

6+: normaler Treffer

AKTUELLER SCHUTZ

TORSO (S)

1-5: normaler Treffer

6+: Schutz wird ignoriert

10+: Volltreffer (Schaden x2)

AKTUELLER SCHUTZ

BEINE (S +2)

GW ATHLETIK
sonst Sturz

1-5: Streiftreffer

6+: normaler Treffer

Standard-Agilität:

Kleidungsset

Kleidungsset	TREFFERZONENSCHUTZ				Agilität- Abzug	AGILITÄT
	Torso	Arme	Beine	Kopf		
Hemd	x				-0	12
Rock			x		-0	12

INVENTAR

Name: Faris Latifa Muskater

Bargeld:

Revolpermuni: 50c pro Stück

=> 10\$ (20stk)

Schnellader für Revolver: 10

\$

Holster: 22\$

Gewehrmunition: 1 pro Stück

=> 24\$ (24stk)

Augenklappe 18\$

(Lammleder)

Hemd 45\$ (edler Stoff)

Rock 30\$

Gürtel 8\$

Melone 10\$

Seesack 10\$

Spaten 20\$

Angelschnur mit Haken 1\$

5 Flaschen Wein (aus Akis Abar) 12\$

Bargeld: 299\$

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 ungelernete Kampftechnik anwenden
- einen Kontakt außerhalb seiner Region treffen

Taschenmesser (multi) 40\$

kleines Notizbuch 9\$

Bleistift 1\$

Kompass 40\$

Pfeife 10\$

Krauttaback (30 Portionen)

2\$

4x minderwertige Bandagen

2x hochwertige Bandagen

1L Flasche Desinfektionmittel

1 spezial Tinktur

3x Schlafmohntrank

KONTAKTE

Name (Spezies) Beruf & Region (Typ/Stufe) Gefallen

Freunde in meiner Heimat Stadt (Katzenmenschen) Ferhek, Händler Stufe 2

Anastasia Clarks Experte für Antiquitäten (Elf) aus Anessa Stufe 1

Bertram Steinbart Experte für kostbare Edelsteine (Zwerg) aus Virschanz Stufe 1

Gruppe an wohlhabenden Leuten die interessiert sind an Schmuckstücken (Menschen) Kaiserstadt Stufe 1

Sherasade (Katzenmensch) Expertin Apothekerin, Akis Abar 1d6

monatliches Einkommen:

350\$



ERFAHRUNGSPUNKTE

VORRÄTIG

0

AUSGEGEBEN

3

GESAMT

3

CHARAKTERFRAGEBOGEN

In welches Leben wurdest du geboren?

Unter welchen Umständen bist du aufgewachsen?

- Geboren in Ferhek als Kind von Nael (Vater) und Yara (Mutter)

- habe 9 weitere Geschwister mit denen ich mich jetzt wo ich erwachsen bin wieder gut verstehe, als Kinder haben wir uns oft gestritten

- in meiner Familie sind alles Handwerker

Welche deiner Familienmitglieder sind noch am Leben?

Wo leben sie und was machen sie?

Es leben alle noch und sie gehen ihren Handwerksberufen nach.

Nenne drei Orte, die dir wichtig sind:

- die Kneipe "zur schönen Seekuh": dort habe ich meine bis jetzt einzigste und heißeste Liebe gefunden und verloren

- mein Elternhaus

- ein Tempel in Anessa: die Mönche dort haben mich

trösteten, als ich Neugierde in meinem Körper habe

Welchen Fehler deiner Vergangenheit bereust du?

Mit verantwortlich für einen Stadtbrand zu sein. Deswegen bin ich aus der Handelsgilde geflogen.

Ein ungelöstes Rätsel deiner Vergangenheit:

Da ich damals nie weiter nachgefragt habe und auch nicht versucht habe mehr raus zu kriegen: Wieso durfte ich nicht in bestimmte Bereiche des Tempels rein und wen haben sie wirklich verehrt?

Warum gehst du auf Reisen?

Was suchst du, außer Ansehen und Geld?

- Einen Weg wieder in die Handelsgilde aufgenommen zu werden

- Einen Weg finden Lilith wieder los zu werden, solange ich das nicht geschafft habe werde ich vermutlich immer auf Achse sein

- Neue Handelspartner um mein Netzwerk zu vergrößern.

Nenne zwei Personen, von denen du etwas willst,

das sie dir aber nicht geben wollen. Warum nicht?

Der Gildenmeister der Handelsgilde. Ich wäre gerne wieder ein Mitglied der Gilde. Er will das aber nicht weil ich eine zu große Gefahr für den Ruf der Gilde wäre.

Die Bürgermeisterin der Stadt in der ich einen Stadtbrand mit verursacht habe. Ich würde gerne die Stadt wieder betreten dürfen weil ich denke das man von dort gut Handel

Nenne zwei Personen, die etwas von dir wollen,

das du ihnen aber nicht geben willst. Warum nicht?

Ramus Hubertus, Händler. Er möchte seinen Pfand wieder den er bei mir als Sicherheit hinterlegt hat. Den bekommt er solange nicht bis er mir die versprochenen antiken Schriften geliefert hat.

Aleyna Schnurrhaar, Kindheits-Freundin in Ferhek. Sie ist an einer romantischen Beziehung zu mir interessiert. Problem

Woran glaubst du? (Religion, Vorurteile, Glaubensgrundsätze)

- Halblinge sind doch alle nur zu klein geratene Menschen

- irgendwann kann jeder seine Träume erreichen, man muss nur alles daran setzen das sie sich erfüllen