DIESELDRACHEN

Charakterblatt - Seite 1 Version 1.1

Reset Import Export

Name:

Spezies:

Nationalität:

Profession:

Alter: Statur:

Aktueller Zustand

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

MOMENTANE AGILITÄT

(-1 je Gepäckstück)

Kleidungssets (siehe Seite 2)	Agilität

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.

ATHLETIK

4 6 8 10 12

- 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 steigerbar mit dem Vorteil „Zauberer" oder „Magische Begabung"
Wird von den Attribut- und Fähigkeitenpunkten bezahlt.

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.

Dieseldrachen

Charakterblatt - Seite 2 Version 1.1

Name:

Schusswaffen

Waffe/Typ	Genauigkeit (nah / mittel / weit**)	Schaden (nah / mittel / weit)	Feuerrate der Waffe	Feuerrate 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.

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

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)

Wurfwaffen

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

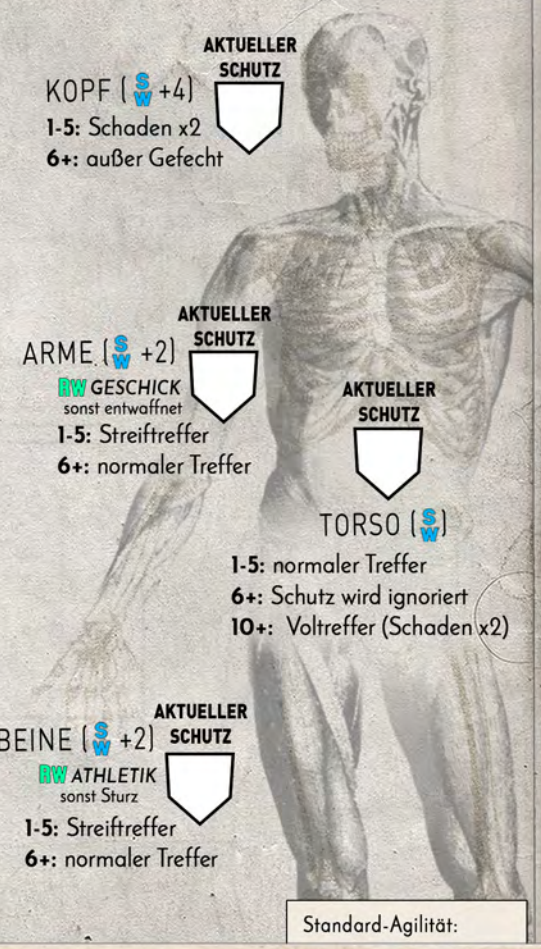
Narben

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: Fähigkeitsstufe ≥ Kampftechnikstufe

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



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

ARME (SW +2) — AKTUELLER SCHUTZ
RW GESCHICK
sonst entwaffnet
1-5: Streiftreffer
6+: normaler Treffer

TORSO (SW) — AKTUELLER SCHUTZ
1-5: normaler Treffer
6+: Schutz wird ignoriert
10+: Voltreffer (Schaden x2)

BEINE (SW +2) — AKTUELLER SCHUTZ
RW ATHLETIK
sonst Sturz
1-5: Streiftreffer
6+: normaler Treffer

Standard-Agilität:

Kleidungsset	Trefferzonenschutz Torso	Arme	Beine	Kopf	Agilitäts-Abzug

Agilität

BASISWERTE: Ork Troll Mensch Zwerg Elf Halbling Goblin
[Basiswert + Athletik + Kondition]
Überzählige Kästchen schwärzen
Erschöpfung = / Verletzung = X

DIESELDRACHEN

Charakterblatt - Seite 3 Version 1.1

Name:

INVENTAR

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

KONTAKTE

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

monatliches Einkommen:

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)