

 Porträt

 Charakter

Wirrer William

Name

Mensch

Abstammung

AxelF

Spieler

Viktorianisches Zeitalter und der Wilde...

Epoche

Meuchler

Beruf

Salz & Souveränität

Kampagne

90

Reputation

2

Freie Reputation

 Wunden


Boost

 Schutz


N normal · K kritisch · H haftend · B Blutung · G Gift · F

Feuer · R Reflektion

 Kampf

2

Aktionen

4

Mindestwurf

3

Ausweichen

 Zustände
☐ Sterbend☐ Bewusstlos☐ Geschockt☐ Brennend☐ Blutend☐ Vergiftet☐ In der Hocke
 Persona

Bildung	1
Logik	1
Gewissenhaftigkeit	2
Willenskraft	1
Wachsamkeit	2
Charme	-1

 Physis

Geschick	2
Stärke	5
Attraktivität	1
Ausdauer	1
Widerstand	1
Schnelligkeit	3

 Fertigkeiten

Akrobatik (Geschick)	6	Nachforschung (Wachsamkeit)	2
Auftreten (Charme)	-1	Nahkampf (Stärke)	11
Einschüchtern (Wachsamkeit)	5	Naturkunde (Bildung)	1
Empathie (Charme)	-1	Orientierung (Wachsamkeit)	0
Erste Hilfe (Gewissenhaftigkeit)	2	Politik (Charme)	-1
Fahren (Geschick)	2	Religion (Gewissenhaftigkeit)	2
Geschichte (Bildung)	1	Schusswaffen (Geschick)	7
Heimlichkeit (Gewissenhaftigkeit)	2	Täuschung (Charme)	1
Kommunikation (Bildung)	1	Überzeugung (Willenskraft)	1
Magiekunde (Charme)	-1	Wahrnehmung (Wachsamkeit)	4
Mechanik (Logik)	1	Werfen (Stärke)	5
Mut (Willenskraft)	1	Zauberwirken (Willenskraft)	1

 Schatten & Wissen

Schatten

Konfus

Aversion

Reaktionär

Wissen (Fertigkeit) und Würfel

Kriegsführung (Kommunikation) 1+1

Waffe / Typ	Modus & Würfel	Schaden	Kapazität	Reichweite	Notizen
Dolch	Nahkampf 12	Schadenspotential 1			
Steinschloßpistole	Einzelsschuss 11	Schadenspotential 4	1/1	20 m	
Derringer	Einzelsschuss 8, Feuers...	Schadenspotential 1	2/2	10 m	
Entermesser	Nahkampf 14	Schadenspotential 3			

Gegenstand	Schutz	Behinderung	Notizen	Getr.
Normale Kleidung	N1	0		x

500 Dublone Geld	Dublone Währung
Gürteltaschen	
Kompass	
Logbuch des Kapitäns	
9× Bandagen	
Taschenuhr	

A 文

Japanese
.....
English
.....
.....
.....
.....

185	80	03.05.1767	
Größe	Gewicht	Geburtsdatum	Aussehen

Zusammenfassung

Zauberpunkte

Magieniveau

[illegible]

11

Glaubensniveau

1

Gesinnung (1--100)

Gunst

Biolast

Energie +

Energie --

Kopf

Punkte

9



Linker Arm

Punkte

11

Torso

Punkte

9

Rechter Arm

Punkte

Linkes Bein

Punkte

7

Rechtes Bein

Punkte

7

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1

1

0

Basisstress

6

Max. Stress

☐ Vom Grauen erfasst

Eigenarten