

# Vorgefertigte Fantasy-Charaktere

Dieses Dokument enthält Genesys-Charaktere ohne zusätzliche XP. Die Charaktere sind für ein Fantasy-Setting geeignet und verwenden nur die Grundregeln. Der Magier verfügt über einen Reihe vorgefertigter Sprüche um neue Spieler nicht zu überfordern.

# Menschliche(r) Ritter / Schildmaid



Name:

Aussehen:

Brawn (Stärke)	Agility (Gewandtheit)	Intellect (Intelligenz)	Cunning (List)	Willpower (Willenskraft)	Presence (Charisma)
4	2	2	2	2	3

Wounds (Wunden)	Strain (Erschöpfung)	Soak (Absorbtion)	Defense (Verteidigung)
14	12	4(5)	0

**Fertigkeiten:** Coercion (Zwang) 1, Leadership (Führungsqualitäten) 1, Melee [light] (leichte Nahkampfwaffen) 2, Resilience (Widerstandskraft) 1, Riding (Reiten) 1, Vigilance (Wachsamkeit) 1

**Talente:**

- Parieren 1 (Gebe 3 Erschöpfung aus um bei einem Nahkampfangriff 3 Schaden weniger zu bekommen)
- Gute Kinderstube 1 (Erleide 1 Erschöpfung um während einer sozialen Interaktion in gehobener Gesellschaft  $\Delta$  zu bekommen)
- Zu allem bereit (Einmal pro Spieleabend kann dem Spielleiter 1 Story Point gestohlen werden)

**Ausrüstung:**

- Reich verzierte Lederrüstung (+1 Absorbtion, bereits eingerechnet)
- Pferd
- Schwert (Schaden: 7, Kritisch: 2, Defensiv 1)

**Ziel:** Unsterblichen Ruhm zu erlangen

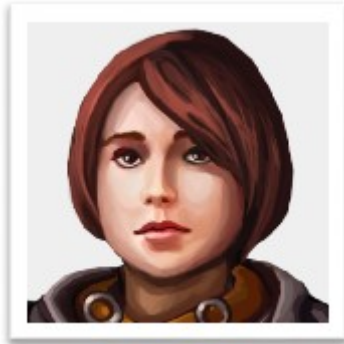
**Furcht:** Alleine zu sterben

**Charakterstärke:** Edelmütig

**Charakterschwäche:** Brütet über Probleme

<b>Wunden</b>	□□□□□□□□□□□□□□
<b>Erschöpfung</b>	□□□□□□□□□□□□

# Menschliche(r) Hexenjäger(in)



Name:

Aussehen:

Brawn (Stärke)	Agility (Gewandtheit)	Intellect (Intelligenz)	Cunning (List)	Willpower (Willenskraft)	Presence (Charisma)
2	2	2	2	4	2

Wounds (Wunden)	Strain (Erschöpfung)	Soak (Absorbtion)	Defense (Verteidigung)
12	14	2(3)	0

**Fertigkeiten:** Coercion (Zwang) 2, Cool (Nervenstärke) 2, Discipline (Disziplin) 1, Melee [Heavy] (Schwere Nahkampfwaffen) 2, Negotiation (Verhandlung) 1

**Talente:**

- Eine Gabe für Zwang (kann bei einer Zwang-Probe bis zu ■■ entfernen)
- Zu allem bereit (Einmal pro Spieleabend kann dem Spielleiter 1 Story Point gestohlen werden)

**Ausrüstung:**

- Abgetragene Lederrüstung (+1 Absorbtion, bereits eingerechnet)
- Symbol des Lichtgottes Radas
- Hellebarde (Schaden: 5, Kritisch: 3, Defensiv 1, Durchschlagskraft 3)

**Ziel:** Das Böse auslöschen

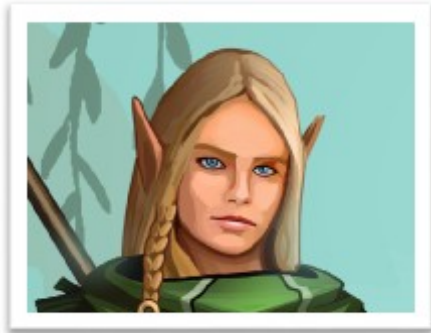
**Furcht:** Den Versuchungen des Bösen zu erliegen

**Charakterstärke:** Optimistisch

**Charakterfehler:** Extrem misstrauisch auch gegenüber Freunden

<b>Wunden</b>	□□□□□□□□□□□□
<b>Erschöpfung</b>	□□□□□□□□□□□□

# Elfische(r) Gauner(in)



Name:

Aussehen:

Brawn (Stärke)	Agility (Gewandtheit)	Intellect (Intelligenz)	Cunning (List)	Willpower (Willenskraft)	Presence (Charisma)
2	4	2	2	1	3

Wounds (Wunden)	Strain (Erschöpfung)	Soak (Absorbtion)	Defense (Verteidigung)
11	12	2(3)	1

**Fertigkeiten:** Charm (Betören) 1, Coordination (Koordination) 1, Deception (Täuschung) 1, Perception (Wahrnehmung) 1, Ranged (Schusswaffen) 1, Skullduggery (Gaunerei) 2, Stealth (Schleichen) 1

**Talente:**

- Geschickt (1 Verteidigung, oben bereits eingerechnet)

**Ausrüstung:**

- Lederrüstung (+1 Absorbtion, oben bereits eingerechnet)
- Dolch (Schaden: 3, Kritisch: 3)
- Langbogen (Schaden: 7, Kritisch: 3, Unhandlich 2)

**Ziel:** Die Freuden des Lebens genießen

**Furcht:** Narben im wunderschönen Gesicht

**Charakterstärke:** Großzügig

**Charakterschwäche:** Leicht zu tollkühnen Abenteuern zu überreden

<b>Wunden</b>	□□□□□□□□□□
<b>Erschöpfung</b>	□□□□□□□□□□

# Zwergische(r) Tunnelkämpfer(in)



Name:

Aussehen:

Brawn (Stärke)	Agility (Gewandtheit)	Intellect (Intelligenz)	Cunning (List)	Willpower (Willenskraft)	Presence (Charisma)
3	1	2	2	3	2

Wounds (Wunden)	Strain (Erschöpfung)	Soak (Absorbtion)	Defense (Verteidigung)
16	14	3(4)	0

**Fertigkeiten:** Athletics (Athletik) 1, Melee [light] (leichte Nahkampfwaffen) 2, Perception (Wahrnehmung) 2, Resilience (Widerstandskraft) 2, Vigilance (Wachsamkeit) 2

**Talente:**

- Dunkelsicht (Entferne bis zu ■■ die eine Fertigungsprüfung wegen Dunkelheit modifizieren)
- Zäh wie Leder (Einmal am Spieleabend kannst Du das Resultat einer kritischen Wunde auf 01 setzen)
- Zäh (bereits berücksichtigt)
- Mumm (bereits berücksichtigt)

**Ausrüstung:**

- Speckige Lederrüstung (+1 Absorbtion, bereits eingerechnet)
- Runenverzierte Axt (Schaden: 6, Kritisch: 3, Scharf 1)
- Rucksack mit Abenteuerausrüstung
- Feldflasche mit Zwergenbier (heilt 1x 3 Erschöpfung)

**Ziel:** Finde einen verlorenen Schatz der alten Zwergenreiche

**Furcht:** Lebendig begraben zu werden

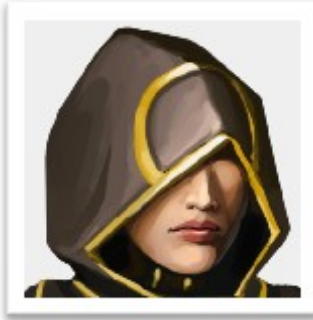
**Charakterstärke:** Loyal

**Charakterschwäche:** Nachtragend

<b>Wunden</b>	□□□□□□□□□□□□□□□□
<b>Erschöpfung</b>	□□□□□□□□□□□□□□

# Elfenmagier(in)

Name:



Aussehen:

Brawn (Stärke)	Agility (Gewandtheit)	Intellect (Intelligenz)	Cunning (List)	Willpower (Willenskraft)	Presence (Charisma)
2	3	4	2	1	2

Wounds (Wunden)	Strain (Erschöpfung)	Soak (Absorbtion)	Defense (Verteidigung)
11	12	2	1(2)

**Fertigkeiten:** Arcana (Zauberkunst) 2, Knowledge (Wissen) 2, Perception (Wahrnehmung) 1, Skullduggery (Gaunerei) 1, Stealth (Schleichen) 1

**Talente:**

- Geschick (1 Verteidigung, oben bereits eingerechnet)

**Ausrüstung:**

- Roben (+1 Verteidigung, oben bereits eingerechnet)
- Dagger (Schaden: 3, Kritisch: 3)
- Staff (6 Schaden bei Zaubersprüchen, +1 Reichweite für Zaubersprüche)

**Zaubersprüche:** Licht (◆), Feuerpfeil (◆◆◆, Schaden: 6, Brennen 2), Feuerball (◆◆◆◆, Schaden: 6, Brennen 2, Fläche 2), Luftgeist beschwören (◆◆, Dauer: Konzentration; sehr klein; kann nicht kämpfen aber kleinere Aufträge erfüllen)

**Ziel:** Die theoretischen Grundlagen der Magie zu verstehen

**Furcht:** Die magischen Kräfte zu verlieren

**Charakterstärke:** Genügsam/asketisch

**Charakterschwäche:** Hält die Menschheit für minderwertige Emporkömmlinge

<b>Wunden</b>	□□□□□□□□□□
<b>Erschöpfung</b>	□□□□□□□□□□