



Reynnhart / Renskea Crugher

Konzept: Kapitän
Rang: Fortgeschritten **XP:** 20
Sprachen: Deutsch, Holländisch, Dänisch
Geld: 1 Gulden (=20 Schillinge), 2 Schilling (=12 Pfennige), 15 Pfennig, 1 Scherf (1/2 Pfennig)

Attribute

Geschicklichkeit	W8	Beweg.	6"
Konstitution	W6	Parade	6
Stärke	W4	Robustheit	5
Verstand	W6	Charisma	0
Willenskraft	W6		

Fertigkeiten

Kämpfen	W8
Schiessen	W6
Seefahrt	W8
Wahrnehmung	W6
Werfen	W8
Einschüchtern	W6

Waffen

Waffe	Reichweite	FR	Schaden	PB	Schuss	Anmerkung
Falchion			Stä+W6			
Dolch			Stä+W4			

Talente

Anführer: Truppen innerhalb von Befehlsradius (5") erhalten +1 auf Erholungsproben
Kapitän: Der Charakter nennt eine Schaluppe sein eigen. Wenn die Bordgeschütze auf der Aktionkarte des Kapitäns (entweder durch abwarten der Schützen oder des Kapitäns) abgefeuert werden, ignorieren die Schützen den Abzug für unsicheren Untergrund.
Respekt einflössende Präsenz: Befehlsradius steigt auf 10"
Ass: +2 auf Seefahrt; kann mit -2 Schaden für das Schiff wegstecken
Sechster Sinn: Wahrnehmungsprobe mit -2, um Überraschungsangriffe und Gefahren zu bemerken.
Schnell: Kann Aktionskarten mit Wert 5 oder niedriger neu ziehen.
Windgespür: +2 Seefahrt während Verfolgungsjagden; zieht eine zusätzliche Aktionskarte im Sturm.



DIRTY LITTLE DICE

Rollenspiele, Brettspiele und Nerdstuff

dirtylittledice.de

Handicaps

Grossspurig: Machne wissen einfach nicht wann die Zeit ist zu prahlen und wann die Zeit zum handeln ist. Dein Charakter ist einer davon. Du musst deine erste Kampfrunde darauf verschwenden die damit zu brüsten wie grossartig Du bist oder welches Verderben deinen Feinden nun geschied. Sollte dein Charakter aus irgend-einem Grund sofort agieren müssen, kostet dich dies einen Bennie.
Eherencodex: Hält sein Word, misshandelt und tötet keine Gefangenen, Verhält sich wie ein Ritter.
Feind: Onneko Grote Onneken (Häuptling zu Sengwarden, Langwarden, Rodekerken, Gödens und Syllhues) wegen einer Affäre mit seiner Frau Tiadera von Oldeborg (Sibeths Tochter)

Ausrüstung

Schaluppe "Frodewin", 20m Seil und einem Entershaken, 15 Bolzen, Kompass, Schreibset, Logbuch, Blend-Laterne, Anfahrtsbeschreibungen der Häfen aus Nord- und Ostsee (Karten)

Wunden | -1 | -2 | -3 | Ausser Gefecht! | -2 | -1 | Erschöpfung





Jost / Jelle van de Broek

Konzept: Schiffszimmermann/frau
Rang: Fortgeschritten **XP:** 20
Sprachen: Holländisch, Deutsch, Englisch, Französisch
Geld: Gulden (=20 Schillinge), 10 Schilling (=12 Pfennige), 21 Pfennig, 3 Scherf (1/4 Pfennig)



Attribute

Geschicklichkeit	W6	Beweg.	6"
Konstitution	W6	Parade	5
Stärke	W6	Robustheit	6
Verstand	W8	Charisma	-2(-3)
Willenskraft	W4		

Fertigkeiten

Kämpfen	W6
Schiessen	W6
Seefahrt	W6
Wahrnehmung	W8
Reparieren	W10 +2
Umhören	W6

Talente

Schiffbauer: Kann ohne Trockendock das Schiff reparieren. Jede Wunde des Schiffes erfordert eine erfolgreiche Reparierenprobe, 5 mal soviel Holz wie die Robustheit des Schiffes und ein paar Leute die mit anpacken um in 1W4 Tagen fertig zu sein. Kritische Wunden benötigen eine Probe -2, 1W6 Tage und das Schiff muss am Strand geschwankt (auf die Seite gelehnt) werden.

McGyver: Kann Werkzeuge improvisieren

Reparaturgenie: +2 auf Reparieren, halbiert Reparaturzeit bei einer Steigerung

Kampfkünstler: Stä+W4 unbewaffneter Nahkampfschaden; gilt immer als bewaffnet

Kräftig: Robustheit + 1, Belastungsgrenze ist Stä x 8 statt x 5

Rückzug: Geschicklichkeitsprobe, um freien Angriff bei Rückzug aus Nahkampf zu vermeiden

Kühler Kopf: Wähle eine von zwei Aktionskarten aus

Handicaps

Einäugig: -1 Charisma, -2 auf Proben, die Tiefenwahrnehmung erfordern. Augenklappe negiert Charismaabzug.

Tick: Hält seinen Tabak hinter der Augenklappe trocken.

Hässlich: Jost ist so hässlich wie die Nacht finster ist. Sein Charisma sinkt um 2 und er wird von Vertretern des anderen Geschlechts normalerweise gemieden.

Waffen

Waffe	Reichweite	FR	Schaden	PB	Schuss	Anmerkung
Axt	3/6/12	1	Stä+W6			
Messer			Stä+W4			
Bogen	12/24/48	1	2W6			Min. Stärke W6

Ausrüstung

Werkzeugkasten, Hammer, Picke, Schaufel, Latern, Flasche Öl, Köcher mit 15 Pfeilen, Pfeife und Tabak

Wunden | -1 | -2 | -3 | Ausser Gefecht! | -2 | -1 | Erschöpfung

Munition	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20



Nis / Nynke Ahlreep

Konzept: Armbrustschütze/in
Rang: Fortgeschritten **XP:** 20
Sprachen: Deutsch, Schwedisch, Finnisch
Geld: Gulden (=20 Schillinge), 14 Schilling (=12 Pfennige), 8 Pfennig, 5 Scherf (1/2 Pfennig)



Attribute

Geschicklichkeit	W10	Beweg.	6"
Konstitution	W6	Parade	5
Stärke	W6	Robustheit	6(5)
Verstand	W4	Charisma	0
Willenskraft	W6		

Talente

Scharfschütze: Charakter genießt Vorteile des Zielens (+2 Schießen/Werfen), wenn er sich nicht bewegt.
Ruhige Hände: Ignoriert Abzüge für unsicheren Grund durch Reittiere und Fahrzeuge.
Ausweichen: -1 auf gegnerische Fernkampfangriffe."
Keine Gnade: Kann einen Bennie ausgeben, um Schadenswürfe zu wiederholen
Volltreffer Doppelter Fernkampfschaden bei Joker..

Handicaps

Schwerhörig: -2 auf akustische Wahrnehmungsproben
Neugierig: Charakter will über alles Bescheid wissen.
Grosse Klappe: Kann keine Geheimnisse bewahren, verplappert sich oft.

Fertigkeiten

Kämpfen	W6
Schiessen	W10
Wahrnehmung	W6
Glücksspiel	W6
Reparieren	W6

Waffen

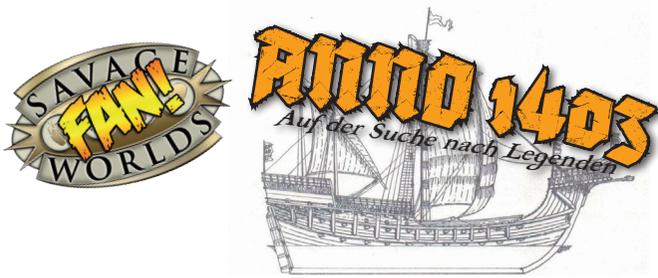
Waffe	Reichweite	FR	Schaden	PB	Schuss	Anmerkung
Armbrust	15/30/60	1	2W6	2		Min. Stärke W6, Nachladen: 1 Aktion
Kurzschwert			Stä+W6			
Messer			Stä+W4			

Ausrüstung

Köcher mit 20 Bolzen, gezinkte Würfel, Würfel, 5 Fackeln, Lederrüstung (+1 Torso, Arme, Beine)

Wunden | -1 | -2 | -3 | Ausser Gefecht! | -2 | -1 | Erschöpfung





Peeke / Peetje Oosterkamp

Konzept: Kämpfer/in

Rang: Fortgeschritten **XP:** 20

Sprachen: Deutsch, Polnisch

Geld: Gulden (=20 Schillinge), 13 Schilling (=12 Pfennige), 17 Pfennig, 1 Scherf (½ Pfennig)

Attribute

Geschicklichkeit	W10	Beweg.	6"
Konstitution	W8	Parade	7
Stärke	W8	Robustheit	9(6)
Verstand	W4	Charisma	0
Willenskraft	W4		

Fertigkeiten

Kämpfen	W6
Werfen	W8
Klettern	W8
Seefahrt	W6
Schwimmen	W6
Provozieren	W4

Waffen

Waffe	Reichweite	FR	Schaden	PB	Schuss	Anmerkung
Langschwert „Luzi“			Stä+W6			Lieblingswaffe: +1 auf Angriff
Dolch			Stä+W4			
Mordaxt			Stä+W8	1		Parade -1, Zweihändig

Talente

Erstschlag: Freier Angriff gegen jeden Gegner, der sich in Nahkampfreichweite bewegt.

Rundumschlag: Nahkampfangriff mit -2 gegen alle angrenzenden Feinde. (nicht mit Blitzhieb kombinierbar)

Lieblingswaffe (Langschwert „Luzi“): +1 auf Angriffe mit seinem Entersäble

Schnellziehen: Kann Waffe als freie Aktion ziehen

Blitzhieb: Zusätzlicher Nahkampfangriff mit -2 (nicht mit Rundumschlag kombinierbar)



DIRTY LITTLE DICE

**Rollenspiele, Brettspiele
und Nerdstuff**

dirtylittledice.de

Handicaps

Wahnvorstellung: Sieht Engel und Heilige.

Loyal: Lässt Freunde nicht im Stich.

Analphabet: Der Charakter kann nicht lesen und schreiben.

Ausrüstung

20m Seil, Reliquienbeutel mit Fingerknöchel des Heiligen Christopherus, Bible, Plattenrüstung (+3 Torso, Arme, Beine, Kopf)

Wunden | -1 | -2 | -3 | Ausser Gefecht! | -2 | -1 | Erschöpfung

Munition	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20



Azzo / Antje Thijs

Konzept: Schiffsjunge/mädchen
Rang: Fortgeschritten **XP:** 20
Sprachen: Deutsch, Dänisch
Geld: Gulden (=20 Schillinge), Schilling (=12 Pfennige), 27 Pfennig, 5 Scherf (1/2 Pfennig)



Attribute

Geschicklichkeit	W8	Beweg.	6"
Konstitution	W4	Parade	5
Stärke	W6	Robustheit	4
Verstand	W4	Charisma	0
Willenskraft	W8		

Fertigkeiten

Kämpfen	W6
Schiessen	W6
Wahrnehmung	W6
Werfen	W8
Heimlichkeit	W8
Schlösser knacken	W4
Klettern	W6

Waffen

Waffe	Reichweite	FR	Schaden	PB	Schuss	Anmerkung
Belegnagel			Stä+W4			
Splieseisen			Stä+W4			
Schleuder	4/8/16	1	Stä+W4			

Talente

Akrobat: Ein Charakter, der eine formelle Ausbildung in den akrobatischen Künsten genossen hat, oder einfach akrobatisch veranlagt ist, darf dieses Talent auswählen. Er erhält einen Bonus von +2 auf alle Geschicklichkeitsproben für akrobatische Manöver (einschliesslich Geschicklichkeitstricks) und erhöht seine Parade um +1. Die Vorzüge dieses Talents greifen allerdings nur, solange er keinen Belastungsabzug erleidet.

Aufmerksamkeit: Es gibt wenig, was deinen Charakter entgeht. Er ist sehr wachsam und erhält einen Bonus von +2 auf alle Wahrnehmungsproben.

Ausweichen: -1 auf gegnerische Fernkampfangriffe

Elan: +2 auf Proben nach Ausgabe eines Bennies (auch Schaden wegstecken)

Glück: Einen zusätzlichen Bennie pro Sitzung.

Rückzug: Geschicklichkeitsprobe, um freien Angriff bei Rückzug aus Nahkampf zu vermeiden.

Handicaps

Landratte: Nicht jeder auf einem Schiff ist ein Seemann. Für einige ist die Funktionsweise eines Schiffes unverständlich. Der Charakter kann bei Charaktererstellung keine Seefahrt kaufen. Obwohl er es später durch Aufstiege lernen kann, erfasst der Charakter nie ganz die Grundlagen und erhält immer einen Malus von -2 auf alle Seefahrtsproben.

Arm Dein Charakter beginnt das Spiel mit der Hälfte des üblichen Startkapitals. Zudem fliesst ihm Geld, dass er später im Spiel verdient, einfach durch die Hände. Vielleicht verzockt er sein Geld oder lädt die Mannschaft zur Lokalrunde ein. Oder er kauft lauter nutzloses Zeug. Kurz, der Charakter sollte sein Kapital jede Woche halbieren.

Abnungalos: Dein Held ist sich der Welt um ihn herum nicht so bewusst wie andere. Er bekommt vieles nicht mit oder interessiert sich einfach nicht dafür. Er erleidet einen Abzug von -2 auf Allgemeinwissensproben.

Ausrüstung

10 Steine für die Schleuder, Dietrich

Wunden | -1 | -2 | -3 | Ausser Gefecht! | -2 | -1 | Erschöpfung





Meent / Merle Weihs

Konzept: Smutje

Rang: Fortgeschritten **XP:** 20

Sprachen: Deutsch, Holländisch, Dänisch

Geld: Gulden (=20 Schillinge), 15 Schilling (=12 Pfennige),
13 Pfennig, 3 Scherf (1/2 Pfennig)



DIRTY LITTLE DICE

**Rollenspiele, Brettspiele
und Nerdstuff**

dirtylittledice.de

Attribute

Geschicklichkeit	W6	Beweg.	6"
Konstitution	W8	Parade	5
Stärke	W6	Robustheit	6
Verstand	W8	Charisma	0
Willenskraft	W6		

Fertigkeiten

Kämpfen	W6
Schiessen	W4
Wahrnehmung	W6
Überreden	W6
Umhören	W6
Wissen: Kochen	W6

Waffen

Waffe	Reichweite	FR	Schaden	PB	Schuss	Anmerkung
Fleischerbeil			Stä+W6			
Dolch			Stä+W4			
Landungshaken	1		Stä+W4			Zweihändig

Talente

Blige-Ratte: Unterdeck kein -2 Abzug mit Waffen die eine Reichweite von 0 haben.

Schmerzresistenz: Reduziert Wundabzüge um einen Punkt.

Improvisationskampf: Kein Abzug auf Angriffe und Parade mit improvisierten Waffen.

Handicaps

Stur: Dein Held will immer, dass alles nach seiner Pfeife tanzt, und gibt niemals zu, dass er Unrecht hat. Sogar wenn es mehr als offensichtlich ist, dass er einen Fehler gemacht hat, versucht er es mit Halbwahrheiten und Erklärungen zu überdecken.

Klein: Dein Charakter ist sehr dürr, sehr klein gewachsen oder beides.

Zweifler: Dein Charakter glaubt nicht an das Übernatürliche.

Ausrüstung

3 Fackeln, 2 Kochtöpfe, 1 Pfanne, Gewürze,

Wunden | 0 | -1 | -2 | Ausser Gefecht! | -2 | -1 | Erschöpfung

Munition	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20