

NAME **MAKRU HAMMURABI**

PRONOMEN

ABSTAMMUNG **Mensch**

HERKUNFT **Babylonier**

HINTERGRUND **Rebell/in**

AKTUELL GP **1** GESAMT

KASTE **Niedere Kaste**

SCHULDEN

ZAHIGKEIT **2**

GESCHICK **3**

VERSTAND **2**

WAHRNEHMUNG **0**

WILLENSKRAFT **1**

CHARISMA **2**

**WERTE**

IDEOLOGIE **Neoanarchist**

WERT Ich bemühe mich, allen die Möglichkeit zu geben, ihr Leben ohne Zwänge und Einschränkungen leben zu können.

WERT Ich werde meine Gemeinschaft an erste Stelle setzen.

WERT Ich werde jenen, die mich gut behandeln, ein treuer Kamerad sein.

WERT Ich werde immer für meine Arbeit bezahlt werden.

**VERTEIDIGUNGEN**

ABWEHR **14**

WACHSAMKEIT **12**

AEGIS **8**

**RÜSTUNGEN**

PANZERUNG **0**

RESILIENZ **0**

INITIATIVE **11**

**ZUSTAND**

LEBEN **Aktuell 1/20 MAX**

GEIST **Aktuell 1/20 MAX**

MUMM **Aktuell 1/9 MAX**

**KONSEQUENZEN**

PRO KONSEQUENZ +1 „EINGESCHRÄNKT“

IMPULS **Übermut**

**AUSLÖSER**

Schlechte Ideen, Entscheidung unter Zeitdruck, lange Diskussionen

(PC kann einem Impuls nachgeben, um 3 Mumm zu erhalten ODER die SL kann 3 Mumm ausgeben, um einen Impuls zu erzwingen)

**FREIZEIT**

Ärger: Dein Charakter trifft während der Freizeit eine schlechte Entscheidung, die zu einem Nachteil führt. Du erhältst 2 Punkte Mumm, und Charakter und die SL wählen eine der folgenden Konsequenzen aus:  
 5 Punkte durchdringender körperlicher Schaden,  
 5 Punkte durchdringender mentaler Schaden,  
 Verlust von 1 Glückspunkt, ein Ausrüstungsstück ist kaputt, bis es repariert wird oder das Grundansehen einer Beziehung sinkt um eins.

**FERTIGKEITEN**

	RANG	ATTRIBUT	SONST. MODIS	WURF
KÜNSTE	(CHA)	2		3W6+2 E2
TÄUSCHUNG	(CHA)	2		3W6+2 E2
GEISTESWISSENSCHAFTEN(VER)	0	2		3W6+2
EINFLUSS	(CHA)	1	2	4W6+2
MAGISCHE KÜNSTE	(WIL)	0	1	3W6+1
NAHKAMPF	(GES)	2	3	5W6+3
AUFFASSUNGSGABE	(WAH)	0	0	3W6
KÖRPERBEHERRSCHUNG (GES/ZÄH)	1	3/2		4W6 +3/2
STEUERN / REITEN	(WAH)	0		3W6 E2
FERNKAMPF	(GES)	3		3W6+3 E2
NATURWISSENSCHAFTEN (VER)	0	2		3W6+2
TECHNIK	(VER)	2		3W6+2 E2

# FÄHIGKEITEN

FÄHIGKEIT	SEITE	EFFEKT
Getrieben (Mensch)	148	maximaler Mumm +2
Anpassungsfähig (Babylonier)	148	ein Mal pro Sitzung +1W6 auf beliebige Probe
Guter Ruf (Babylonier)	149	Alle Startbeziehungen +1 Grundansehen
Konsumrausch (Babylonier)	149	Du musst in jeder Freizeitphase GP für nutzloses Zeug ausgeben
Aufrührer		
Aufmunterung	158	Einfluss(12): alle Verbündeten +1W6 für die nächste Handlung, 1Mumm
Trost	158	Einfluss(12): heile 2 Punkte mentalen Schaden pro Char und Sitzung
Weckruf	158	für 3 Mumm: Bei Proben gegen Wachsamkeit werden alle Ziele inner-
		halb von 50 Metern betroffen. Es zählt die maximale Wachsamkeit.
Weg der Erde		
M: Verständnis der Materie	205	Erde/Metall kann wie Ton geformt werden. 3W Schaden gegen Materie, PB2 im Nahkampf
M: Schild der Erde	204	Panzerung +2, maximale Lebenskraft +5
M: Stärke der Erde	205	Verstärkt (2) in Nahkampf

# AUSRÜSTUNG

AUSRÜSTUNG	KOSTEN	BESCHREIBUNG
Niedere Kaste	-	enthält Paylo, kleine Auswahl Kleidung, Abo für ÖPNV
Knüppel	0	Auffällig; Schaden 2W6 + ZÄH
Messer	0	Furchterregend 3; Schaden 1W6 + ZÄH/2; Panzerbrechend 1
Medkit	4	Ziel heilt 2W6 Lebenskraft, alternativ für 1 Mumm NatWis -> heilt Wurf
Gefahrenschutzanzug	2	12h Sauerstoff, Schutz vor Gift, Sensor warnt vor Gefahrstoffen
nutzlose Dinge	1	Diese Dinge sind wirklich krass und prächtig und ... ziemlich nutzlos

# SOZIALES

## SPRACHEN

Gemeines Ur, Ghassuliani

## DRAMATISCHE AUFHÄNGER

- Ich werde hier in diesem Bergwerk eine Gewerkschaft gründen
- Ich möchte alle Geschichten der anderen Serani erfahren

## BEZIEHUNGEN & FRAKTIONEN

NAME	PRIMÄRE FERTIGKEIT	ARCHETYP/ ASPEKT	ANSEHEN	MACHT	NOTIZEN
Neo-Anarchisten (Fraktion)	Einfluss	Kontakt(F)	6	5	Ideologie, Vorteil Ideologe eingerechnet, Einfluss SW6
Schkrum Hasi (Fraktion)	alle, -2W6	Mischung	11	4	Fraktionsproben: 3W6 eingeschränkt(5)
„Die da oben“ (Fraktion)	Einfluss	Verwaltung	6	5	Fraktionsproben: Einfluss SW6

# NOTIZEN