



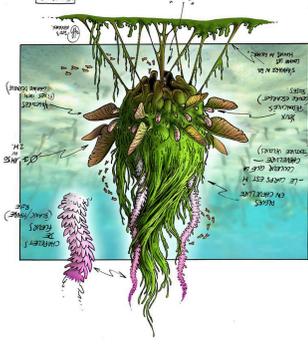
2

Danke an Ben (nonallmensepiech) für die Idee von klassischen Charakteren! Vier weitere sind auf der Innenseite.

++ Leichtfüßig (18/6) □ □	-- Blutinsüßig „Jemand wird verletzt, soll aber nicht sterben.“
Assassinin +++ (15)	* Federgang + ! Fanatikern -
Wundschwelle 4	Dolch (Schaden 2)
Verschiedene Gifte (bis 4 Punkte Zusatzschaden für Waffeln)	

Uria Eichenfeder 24 Jahre, 182 cm, 118 kg, ♀ / ♂
Stolz, Seidentop und Lederrock.
 Haut sommersprossig, Haare neon-blau, Augen zimtbraun
 Grundantriebe: Toleranz, Abwechslung, Beschiden
 Gimmick: Notzblock

Assassinin



3

Druck ermöglicht dank der Unterstützung von Björn Bauerlein, Jonas Richter, René, Sal und spielerbetribsladen. Vielen, vielen Dank! Ihr seid Klasse!

++ (12)	Diplomat
+ (16/18)	→ Führen
+ (16/18)	→ Verhandeln
* Gedanken Spüren (1, kann Gefühle des Ziels wahrnehmen) +	* Viele Kontakte +
! Schützling (eine Geliebte oder ein Geheber in jeder Stadt) -	

Redor Jowarak 28 Jahre, 182 cm, 94 kg, ♂ / *
Bezaubert, Weite Tunika und Wanderstab.
 Haut rotbraun, Haare rostrot, Augen walnuss
 Grundantriebe: Toleranz, Regelreue, Genußvoll
 Tick: Faust in die Handfläche schlagen

Diplomat



1w6 SCHNELLSTART

www.1w6.org
 Spielen



Arne Babenhauserheide
 und VHR
 2022-03-19

Logo:
 Trudy Wenzel

Lizenz: creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

Klassische Figuren

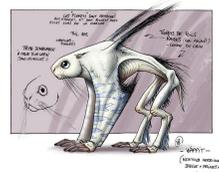
Spielkind

Edaor Norike 23 Jahre, 188 cm, 79 kg, ♂' / ♀
Leichtfüßig, Schmuckweste und Lendenschurz.
 Haut dunkelbraun, Haare weißblond, Augen schwarz-braun
 Grundantriebe: Ansehen, Kreativität, Fürsorglich
 Gimmick: Tee trinken

++ Flink (18/6) □ □	
++ Unberechenbar (18/6) □ □	
+ Frech (15/5) □ □	
-- Verfressen „Das können wir nicht verkommen lassen!“	
-- Tapsig „Aaah! Das wollte ich nicht!“	
Straßenkind ++ (12)	
→ Ladendiebstahl + (16/19)	
* Affinität zu Magie (1, Magische Wesen fühlen sich in deiner Anwesenheit wohl) +	
* Kann mit Pflanzen sprechen (im Rahmen von deren Verständnis) +	

Mehr auf 1w6.org. **Kunstschaffende:** Trudy Wenzel (Logo, syntiefaye.com), Weitere: Thomas Boulard (ms-pa-tr-th-2001-7-17, S. 2, rd-fl-tr-th-2003-6-19, S. 3, rd-fl-ty-th-2000-12-15-3, S. 7, rd-fa-oo-th-2004-3-26-4 8), Humbert Chabuel (br-ba-fy-hu-2000-09-20, S. 4), Patrice Garcia (rd-fa-oo-pa-2004-4-6-0, S. 5), aus dem Ryzom MMORPG (ryzom.com), creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0. Ihr seid toll!

8



Stabile Nahkämpferin

Zynnak Masala 18 Jahre, 178 cm, 77 kg, ♀ / ♀⁺
Leichtfüßig, Pelzweste und Werkzeugtasche.
 Haut bronze, Haare rostrot, Augen walnuss
 Grundantriebe: Sicherheit, Regeltreue, Leistungsstark
 Tick: An die Nase greifen

++ Robust	(18/6) □□
+ Muskelbepackt	(15/5) □
- Einfältig „Du wirst es wissen ...“	
- Übermütig „Das ist einfach!“	

Gladiatorin	++ (12)
→ Kriegshammer	+ (16/17)

! Berserker -	

Wundschwelle 6	
Kriegshammer (Schaden 8)	
Lederrüstung (Schutz 4 ⇒ erst ab 10 Schaden eine Wunde)	
Hand-Buckler (Schild 1)	

Nutzt *Robust* nur, um Wunden zu kompensieren, kann dadurch mit bis zu 2 behandelten Wunden ohne Nachteile kämpfen.

4



Gewiefter Nahkämpfer

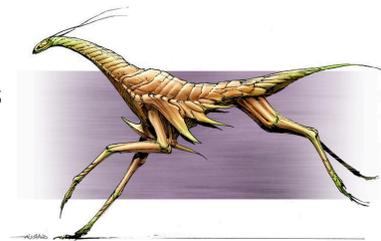
Barakon aus Nies 24 Jahre, 176 cm, 70 kg, ♂ / ♀⁺
Stolz, Strohhut und Stoffschuhe.
 Haut bronze, Haare schwarzbraun, Augen hellbraun
 Grundantriebe: Ansehen, Abwechslung, Genussvoll
 Haltung: Hochnäsiger

+ Zäh (<i>nur für Wunden</i>)	(15/5) □
+ Schnell	(18/6) □□
- Schlechter Ruf „Oh Mist, die kennen mich!“	

Krieger	++ (12)
→ Degen	+ (16/17)

* Kampfrythmus (1, Abzüge durch Überzahl um 3 verringert) +	
Degen (Schaden 3)	
Wattierte Kleidung (Schutz 2 ⇒ erst ab 7 Schaden eine Wunde)	
Hand-Buckler (Schild 1)	

5



Schwerttänzerin mit Drachenerbe

Unia Nor 17 Jahre, 167 cm, 73 kg, ♀ / ♂⁺
Hitzig, Wildlederhemd und Wildlederstiefel.
 Haut eisblau, Haare neon-grün, Augen haselnuss
 Grundantriebe: Wohlstand, Kreativität, Bescheiden
 Gestik: Gefaltete Hände

+ Stur	(15/5) □
- Wütend „Das hast du nicht gesagt!“	
- Treu „Ihr seid meine Familie.“	

Schwerttänzerin	+ (9)
→ Der Tanz	+ (13/13)
— Drachenerbe	+ (12/12)

* Eistänzerin: Im Kampf glänzt ihre Eisklinge und Raureif überzieht den Boden. 6 Punkte Zusatzschaden. +	
* Echtes Erbe der Eisdrachin:! ¹ ++	
Eisklinge: 4, Lederkleidung: 2	

¹: Immun gegen Eis, würfle auf *Drachenerbe*: durch verschlingen von Eis Wunden heilen (ein Liter für eine Wunde, ein Raum für zwei, ein Haus für drei; würfle gegen zu heilende Wunden × 6, bei Erfolg heilen sie, bei Misserfolg erhältst sie eine Wunde, die sie nicht durch Verschlingen heilen kann). Kann sich 1 Punkt Schaden zufügen für eine Runde lang 3 Punkte Rüstung, Eis-Atem mit 2 Punkten Schaden pro eigenem Schaden.

Eigener Schaden kumulativ: Magie verursacht ihr Schaden plus erneut allen bisher selbst durch Magie zugefügten Schaden, seit sie zuletzt Kälte verschlungen hat; im Gletscher ist sie fürchterregend.

6

Filigrane Zauberin

Jalona Sian 45 Jahre, 140 cm, 38 kg, ♀ / +
Charmant, Schnürmieder und Stulpenstiefel.
 Haut gelblich, Haare dunkelblond, Augen honig
 Grundantriebe: Sicherheit, Abwechslung, Fürsorglich
 Haltung: Verspielt

+ Liebenswürdig	(15/5) □
+ Feinfühlig	(15/5) □
- Neugierig „Ich will das probieren?“	

Elementaristin	++ (12)
→ Luft ¹	++ (19/21)

* Feenfreundin: Findet Feenhügel, Feen mögen sie; das ist spannend, aber oft unbequem. +	
! Ehrenkodex: Askese, Nutze nur, was du wirklich brauchst, meide Luxus. -	

¹: Zauber: Wind lenken (12), Staubteufel (15, Abzug auf Handlungen gleich Differenz), Windgetragen (18, 1 Person; x3 pro 3 Erschweris), Stromschlag (18, 6 Punkte Betäubung plus Differenz)

Magie: Würfle gegen den Mindestwurf des Zaubers *und* das Ergebnis des Gegenüber. Du musst beides mindestens erreichen. Bei Misserfolg erhältst du Schaden gleich der Differenz zum Mindestwurf des Zaubers. Reicht er für eine Wunde, wird sie getriggert, wenn du Magie nutzt. Für 3 Punkte Erschweris ist die Magie unauffällig. Für 6 Punkte fast unsichtbar (Wettstreit gegen das Ergebnis, um sie zu erkennen).

7

