

Good Times Island

Spielleiterhandbuch

Charakterbögen

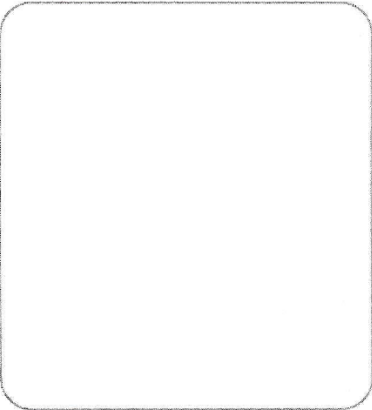
Im Original veröffentlicht und erstmals gespielt durch:
Hauke Gerdes, 2016 (Rocket Beans TV)

Überarbeitet 2020 und teilweise angepasst durch:
Michael Ebenhofer (www.ebenhofer.info)

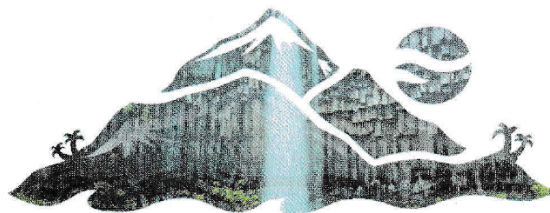
**Das von mir überarbeitete Skript darf nur zu privaten Zwecken verwendet werden
und ist ausdrücklich nicht für den öffentlichen Zugang bestimmt.**
Es handelt sich hierbei eher um ein „Fanprojekt“ als um eine ernstzunehmende Neuumsetzung.

Charakterbogen

Seite 1

Name:		Bild: 
Geschlecht:		
Alter:		
Beruf:		
Führerschein:		
Spezifika:		

		Maximal		Aktuell
Lebensenergie:	(LE) =	100	/	
Geistige Gesundheit:	(GG) =	100	/	
Hunger:		100	/	
		Durst:		
		100	/	



GOOD TIMES ISLAND

Talente 1

Seite 2

Handeln:

Waffenlos nah (Ring, Faustkampf)	
Waffenlos mittel (Kampfsport)	
Nahkampf Stichwaffen (bspw. Dolche)	
Nahkampf Wuchtwaffen (bspw. Knüppel)	
Nahkampf Klingen (bspw. Machete, Küchenmesser)	
Schusswaffen (kurze Reichweite, bis 50m)	
Schusswaffen (hohe Reichweite, über 50m)	
Wurfwaffen, Werfen	
Ausdauer, Athletik, Laufen/Sprinten	
Fallen stellen, (physische) Fallen erkennen	
Feuer machen ohne moderne Hilfsmittel	
Fischen	
Klettern	
Kochen	
Mechanik, etwas bauen	
Nähen	
Schleichen	
Schlösser knacken	
Schwimmen	
Werfen	
Wunden versorgen	
Zeichen, Trinkfestigkeit	

Summe Handeln:

Gruppenwurf Handeln:

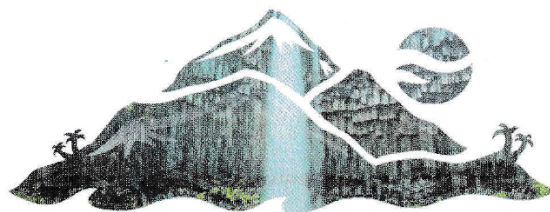
(Gruppenwert Handeln durch 10)

Wiederholungen übrig: Handeln

(Gesamt)

(Übrig)

Wiederholungen: Gruppenwurf durch 10



GOOD TIMES ISLAND

Talente 2

Seite 3

Wissen:

Botanik	
Chemie	
Krankheitsresistenz	
Kodierung erkennen, auflösen	
Lesen, schreiben	
Mathematik	
Medizin (Kenntnisse, Wirkungen, usw.)	
Meteorologie und Naturwissen	
Spurenlesen	
Überlebenstechniken	
Mechanisches Wissen (wie funktioniert das)	
Sprache 1:	
Sprache 2:	
Sprache 3:	
Motorrad bedienen / Führerschein	
PKW bedienen / Führerschein	
Boote lenken / Bootsschein, Nautik	
Kleinflugzeug steuern / Flugschein	

Sozial:

Begeistern, andere führen, anfeuern	
Beruhigen, Angst nehmen	
Betören, flirten	
Feilschen, Preise handeln	
Lügen	
Manipulieren (andere beeinflussen)	
Menschenkenntnis (Lüge erkennen)	
Überreden	
Ländliches Wissen	
Urbanes / städtisches Wissen	

Summen:

Wissen:

Sozial:

Gruppenwert Wissen:

Gruppenwurf: (Gruppenwert durch 10)

Gruppenwert Sozial:

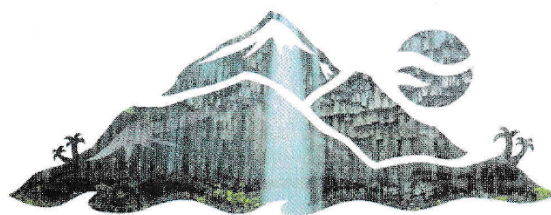
Gruppenwurf: (Gruppenwert durch 10)

Wiederholungen: Wissen:

Wiederholungen: (Gruppenwurf durch 10)

Wiederholungen: Sozial:

Wiederholungen: (Gruppenwurf durch 10)



GOOD TIMES ISLAND

Waffenbogen

Seite 4

Waffe:	Schaden:	Waffenart:	Distanzen:				
Faustschlag (Basisangriff) <i>mit 50% Chance auf Eigen-Verletzung!</i>	1w4 +	Unbewaffnet	1m	2m			
Ast vom Baum	1w6	Nahkampf stumpf	1m	2m	3m		
Ast angespitzt oder Speer	1w10 +2	Nahkampf spitz	1m	2m	3m		
Dolch, Taschenmesser, rostiges (Küchen)Messer	1w6 +2	Nahkampf spitz oder Klinge	1m	2m			
Küchenmesser	1w6 +2	Nahkampf spitz	1m	2m			
Rasierklinge	1w6 +3	Klingenwaffe	1m	2m			
Jagdmesser	2w6 +2	Klinge, Nahkampf spitz	1m	2m			
Baseballschläger	1w10 +3	Nahkampf stumpf	1m	2m	3m		
9mm Pistole Halbautomatik <i>(15 Schuss Magazin)</i>	2w12 +4	Schusswaffe Kurz	2m	4m	6m	8m	10 m
Schrotgewehr <i>(Pump Action, 15 Schuss Magazin)</i>	3w20	Schusswaffe Kurz	1m	3m	5m	10 m	20 m
Jagdgewehr <i>(6 Schuss Magazin)</i>	2w20 +5	Schusswaffe weit	1m	5m	10 m	20 m	30 m
Nahkampf nah <i>(Ring)</i>		Unbewaffnet nah	1m	2m	3m		
Nahkampf mittel <i>(Kampfsport)</i>		Unbewaffnet mittel	1m	2m	3m		
Mit Stein schlagen	1w6	Nahkampf stumpf	1m	2m			
Mit Stein werfen	1w6 +3	Werfen	3m	5m	8m	12 m	15 m
Speer werfen	1w10 +2	Werfen	3m	5m	8m	12 m	15 m

Faustschlag: Distanz 1m bei 1w6 plus:
 - Handeln Gruppenpunkte unter 20: +0
 - Handeln-Gruppe: 20+: +1
 - Handeln-Gruppe: 30+: +2
 - Handeln-Gruppe: 40+: +3

Bei Eigen-Verletzung: 50% des ausgeteilten Schadens an sich selber

Berechnung Nahkampf Ringen und Kampfsport
 - Ringen oder Kampfsport bis 30: 1w4 + 1 + X
 - Ringen oder Kampfsport 30+: 2w4 + X
 - Ringen oder Kampfsport 50+: 2x6 + X
 - Ringen oder Kampfsport 70+: 1w10 + 1w8 + X

+X entspricht dem Zugschlag wie beim Faustkampf (links angeführt)

GOOD TIMES ISLAND