

James Bond

Generierungspunkte: Rookie (3000 GP), Agent (6000 GP), 00 (9000 GP)

Attribute (= Characteristics)

- Minimum 5, Maximum = 15

Geschicklichkeit (= Dexterity/DEX) Hand-Augen-Koordination, Fingerfertigkeit, Körperkontrolle

Intelligenz (= Intelligence/INT) IQ, Bildung, Logik

Stärke (= Strength/STR) Muskelkraft, Ausdauer, Fitnesszustand

Wahrnehmung (= Perception/PER) Aufmerksamkeit, Blick fürs Detail, Sinnesschärfe

Willenskraft (= Willpower/WILL) Mentale Belastbarkeit, Schmerzresistenz, Disziplin

<u>Wert</u>	<u>Kosten in GP</u>
6	100
7	200
8	300
9	400
10	500
11	650
12	800
13	975
14	1150
15	1350

Fertigkeiten (= Skills) Maximum = 15, Fertigungslevel nicht höher als ein zugehöriges Attribut + 2

- Ausweichen $(STR + DEX)/2 + \text{Fertigungslevel}$
- Bergsteigen $(WIL + STR)/2 + \text{Fertigungslevel}$
- Boote steuern $(PER + DEX)/2 + \text{Fertigungslevel}$
- Charisma $WIL + \text{Fertigungslevel}$
- Elektronik $INT + \text{Fertigungslevel}$
- Fahren $(PER + DEX)/2 + \text{Fertigungslevel}$
- Feuerwaffen $(DEX + PER)/2 + \text{Fertigungslevel}$
- Fliegen $(PER + DEX)/2 + \text{Fertigungslevel}$
- Foltern $(INT + WIL)/2 + \text{Fertigungslevel}$
- Glücksspiel $PER + \text{Fertigungslevel}$
- Heimlichkeit $WIL + \text{Fertigungslevel}$
- Kryptographie $INT + \text{Fertigungslevel}$
- Lokale Bräuche $PER + \text{Fertigungslevel}$
- Nahkampf $STR + \text{Fertigungslevel}$
- Reiten $(PER + WIL)/2 + \text{Fertigungslevel}$
- Schlösser / Safe knacken $DEX + \text{Fertigungslevel}$
- Sechster Sinn $(INT + PER)/2 + \text{Fertigungslevel}$
- Sprengstoffe $INT + \text{Fertigungslevel}$
- Taschendiebstahl $DEX + \text{Fertigungslevel}$
- Tauchen $(STR + DEX)/2 + \text{Fertigungslevel}$
- Verführung $(WIL + \text{Charisma} + \text{Fertigungslevel})/2 + \text{Fertigungslevel}$
- Verhören $INT + \text{Fertigungslevel}$
- Verkleiden $INT + \text{Fertigungslevel}$
- Wissenschaft $INT + \text{Fertigungslevel}$

Kosten für Fertigungslevel 1 100 GP

Kosten für Fertigungslevel 20 GP

Fähigkeiten (=Abilities)

Erhält jeder umsonst, kann nicht gesteigert werden

- Connoisseur (= Connoisseur)
- First Aid (= Erste Hilfe)
- Photography (= Fotografie)

Physische Aspekte Achtung: Größe & Gewicht dürfen nicht mehr als 2 Linien auseinanderliegen!

<u>Größe</u>	Männlich	Weiblich	GP	Bekanntheit
	1,57-1,60m	1,47-1,50m	30	50
	1,63-1,65m	1,52-1,55m	80	20
	1,67-1,70m	1,57-1,60m	120	10
	1,73-1,75m	1,63-1,65m	160	5
	1,78-1,80m	1,67-1,70m	200	0
	1,83-1,85m	1,73-1,75m	160	5
	1,87-1,90m	1,78-1,80m	120	10
	1,93-1,95m	1,83-1,85m	80	20
	1,98m	1,88m	30	50

<u>Gewicht</u>	Männlich	Weiblich	GP	Bekanntheit
	55-60kg	44-47kg	30	50
	61-67kg	48-51kg	80	20
	68-74kg	52-54kg	120	10
	75-81kg	54-56kg	160	5
	82-88kg	57-60kg	200	0
	89-94kg	61-67kg	160	5
	95-101kg	68-79kg	120	10
	102-108kg	79-85kg	80	20
	109-118kg	86-93kg	30	50

<u>Aussehen</u>	GP	Bekanntheit
Langweilig	120	20
Durchschnittlich	200	0
Gutaussehend	160	10
Attraktiv	120	20
Beeindruckend	80	35
Sensationell	30	50

Schwächen (= Weaknesses) Maximal eine Schwäche aussuchen – Gibt zusätzliche GP

- Abergläubig	Ablenkung	75 GP
- Angezogen vom anderen Geschlecht	Ablenkung	100 GP
- Angst vor engen Räumen	Angst	50 GP
- Angst vor Schlangen	Angst	75 GP
- Angst vor Spinnen	Angst	75 GP
- Alkoholabhängig	Ablenkung	75 GP
- Drogenabhängig	Ablenkung	125 GP
- Enge persönliche Kontakte	Ablenkung	100 GP
- Geldgierig	Ablenkung	100 GP
- Höhenangst	Angst	50 GP
- Platzangst	Angst	50 GP
- Sadistisch	Ablenkung	100 GP
- Spielsüchtig	Ablenkung	100 GP

Erfahrungsbereiche (= Fields of Experience) Bekommt man über die Profession

- Biologie / Biochemie	Information
- Botanik	Information
- Brettspiele	Aktivität
- Chemie	Information
- Computer	Information
- Cricket	Aktivität
- Edelsteine	Information
- Eishockey	Aktivität
- Forensik	Information
- Fußball	Aktivität
- Gesetzeskenntnis	Information
- Golf	Aktivität
- Ingenieur	Information
- Internationales Recht	Information
- Kunst	Information
- Medizin	Information
- Mikrophotographie	Aktivität
- Militärwissenschaft	Information
- Politikwissenschaft	Information
- Sammlerobjekte	Information
- Skifahren	Aktivität
- Simulationsspiele	Aktivität
- Squash	Aktivität
- Tennis	Aktivität
- Toxikologie	Information
- Wasserskilaufen	Aktivität
- Weltraumwissenschaft	Information
- Wirtschaftswissenschaft	Information

Pro Jahr in der Profession: 20 GP für die angegebenen Fertigkeiten und eines der angegebenen Erfahrungsfelder. +6 Bekanntheit; Maximal 6 Jahre

Weitere Werte

Geschwindigkeit (= Speed)

<u>Summe aus PER + DEX</u>	<u>Geschwindigkeit</u>
2-7	0
8-15	1
16-23	2
24-30	3

Nahkampfschaden (= Hand-to-Hand Combat Damage Class)

<u>Stärke</u>	<u>Nahkampfschaden</u>
1-8	A
9-13	B
14-15	C

Durchhaltevermögen (=Stamina)

<u>Willenskraft</u>	<u>Durchhaltevermögen (in Stunden)</u>
1-5	24
6-10	28
11-13	30
14	32
15	36

Rennen/Schwimmen Wert (=Running/Swimming Value)

<u>Willenskraft</u>	<u>Zeitlimit (in Minuten)</u>
1-5	10
6-10	25
11-13	40
14	45
15	55

Tragkraft (= Carry)

<u>Stärke</u>	<u>Gewicht (für maximal WILL in Minuten)</u>
1-5	25-45kg
6-10	45-68kg
11-13	68-95kg
14	95-127kg
15	127-158kg

Alter

27 + Jahre in Profession + w6

Bekanntheit

- Punkte aus Physische Aspekte
- 6 Punkte für jedes Jahr in der Profession
- Generierungsrang Rookie +0, Agent +40, 00 +80
- 40 Punkte abziehen bei einem weiblichen Charakter

<u>Endgültiger Rang</u>	Unter 125 Punkten	Rookie
	126-250	Agent
	251+	00

Narben

Agent 60% Chance

00 90% Chance

W100 Narbe

01-12 Gesicht

13-23 Nacken

24-45 Brust

46-66 Rücken

67-74 Linker Arm

75-85 Rechter Arm

86-93 Linkes Bein

94-100 Rechtes Bein

Waffe aussuchen

<u>Pistole</u>	<u>PM</u>	<u>S/R</u>	<u>Ammo</u>	<u>DC</u>	<u>Close</u>	<u>Long</u>	<u>Con</u>	<u>Jam</u>	<u>Draw</u>	<u>RL</u>
Smith & Wesson .38	0	2	6	F	0-12	36-60	+1	99	+1	3
Walther PPK	+1	2	7	E	0-9	36-54	-2	98-99	+1	1
Beretta	0	2	6	E	0-6	24-36	-4	98-99	0	1
Luger Parabellum	0	2	8	F	0-12	36-54	0	99	0	2
H&K VP-70	+1	3	18	F	0-12	36-60	-1	99	+1	1
Ruger Blackhawk	0	1	6	I	0-12	36-54	+2	98-99	-1	3
Browning HP 1935	0	3	13	G	0-9	40-55	0	99	0	1

PM = Performance Modifier

Bonus beim Schießen

S/R = Shots per Round

Wie oft pro Runde mit der Waffe geschossen werden kann

Ammo = Munition

Wie viel Schuss sind im Magazin

DC = Damage Class

Wie viel Schaden macht ein Treffer

Close

Nahe Reichweite +1 auf Schießen, +1 DC

Long

Lange Reichweite -1 Schießen, -1 DC

Con = Concealment

Wie gut man die Waffe verstecken kann, niedriger = besser

Jam

Chance, dass die Waffe eine Ladehemmung erleidet

Draw

Bonus, um die Waffe schnell zu ziehen

RL = Reload

Runden die das Nachladen benötigt