

ZOMBIELAND

Name: Dănu Dick
Race: Human
Appearance:

Player: Sven Mangold
Ht: 1.77m Wt: 145 lbs Age: 29

Spent: 100
Unspent: 0

CHARACTER SHEET

ST 13 [30]	HP 13 [0]	Basic Speed 5,5 [0]
DX 10 [0]	Will 12 [0]	Basic Move 5 [0]
IQ 12 [40]	Per 12 [0]	BL 34 lb (ST×ST)/5
HT 12 [20]	FP 12 [0]	Thr 1d Sw 2d-1

TL 8 [0]	SM +0
------------------	--------------

Vision 12	Taste/Smell 12	Death Check 12
Hearing 12	Fright Check 12	
Touch 12	Consciousness 12	

HP	0 HP	-1×HP	-2×HP	-3×HP	-4×HP
13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	0 -1 -2 -3 -4	-5 -6 -7 -8 -9	-10 -11 -12	-13 -14 -15 -16 -17	-18 -19 -20 -21 -22
				-23 -24 -25	-26 -27 -28 -29 -30
				-31 -32 -33 -34 -35	-36 -37 -38
				-39 -40 -41 -42 -43	-44 -45 -46 -47 -48
				-49 -50 -51	-52 -53 -54 -55 -56
					-57 -58 -59 -60 -61
					-62 -63 -64

HP loss effects are cumulative with each other and any effects suffered from FP loss.

less than 1/3 HP: Dodge/2 and Move/2 (round up).

0 HP or less: Make a HT roll at -1/full multiple of HP below 0 vs. unconsciousness immediately and at the start of any turn you choose a maneuver other than Do Nothing.

-1×HP or less: Make a HT roll vs. death immediately and for every full multiple of HP below 0.

-5×HP or less: Immediate death.

FP	0 FP	FP loss effects are cumulative with each other and any effects suffered from HP loss.
12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	0 -1 -2 -3 -4	less than 1/3 FP: Dodge/2, Move/2, and ST/2 (round up); ST loss does not effect ST-based quantities, such as HP and damage.
		0 FP or less: Make a Will roll vs. incapacitation before any maneuver other than Do Nothing, on a critical failure make an immediate HT roll vs. heart attack; every point of FP loss causes an equal loss of HP.
		-1×FP or less: Immediate unconsciousness; you can no longer lose FP, further FP costs are lost from your HP instead.

less than 1/3 FP: Dodge/2, Move/2, and ST/2 (round up); ST loss does not effect ST-based quantities, such as HP and damage.

0 FP or less: Make a Will roll vs. incapacitation before any maneuver other than Do Nothing, on a critical failure make an immediate HT roll vs. heart attack; every point of FP loss causes an equal loss of HP.

-1×FP or less: Immediate unconsciousness; you can no longer lose FP, further FP costs are lost from your HP instead.

LIFTING FEATS

Name	1-Hand Lift*	2-Hand Lift†	Shove / Over‡	Carry on Back§	Shift Slightly
Basic	68 lb	272 lb	408 lb	510 lb	1700 lb
* Takes 2 seconds to complete		‡ Double with a running start			
† Takes 4 seconds to complete		§ Lose 1 FP/sec while over X-Hvy enc.			

JUMP TABLE

Mvmt.	Rest	1	2	3	4+
High	1.67 ft	2.17 ft	2.67 ft	1.06 yd	1.11 yd
Broad	2.33 yd	3 yd	3.67 yd	4.33 yd	4.67 yd

REACTION MODIFIERS

Appearance: +0
Status: +0
Other: -2*
* -2 from 'Bully', Cond. +1 from 'Merchant' when buying or selling, Cond. -1 from 'Callous' when past victim, or has Empathy, Cond. +1 from 'Pusher' when recognized by a customer

ADVANTAGES

Name	Pts
Luck {p. B66, P59}	[15]
Pusher 1 {p. B89}	[5]
Description: This Talent gives +1 / level to the following skills: Carousing, Chemistry, Connoisseur (Drugs), Merchant, Streetwise*	

DISADVANTAGES

Name	Pts
Bully (12 or less, *1) {p. B125}	[-10]
Callous {p. B125}	[-5]
Impulsiveness (12 or less, *1) {p. B139}	[-10]

QUIRKS

Name	Pts
Blackouts	[-1]
Description: Whilst under altered mental states (drunk, under the effects of Bad Temper, Berserk etc. pick one!) you often suffer memory loss; at any point more than a day beyond the event you must make a Will+1 roll to remember the basic scheme of events, whilst any memories which would normally take an IQ roll to recall are unrecoverable short of GM fiat or direct exposure to the cause of those memories (or part thereof).	

QUIRKS (continued)

Name	Pts
Chauvinistic {p. B164}	[-1]
Never Smiles	[-1]
Proud {p. B164}	[-1]
Vow (Don't do opiates) {p. B165}	[-1]

SKILLS

Name	Level	Relative	Pts
Area Knowledge (Solothurn, Stadt) {p. B176}	12	IQ+0	[1]
Camouflage {p. B183}	12	IQ+0	[1]
Carousing {p. B183}	13*	HT+1	[1]
Chemistry/TL8 {p. B183}	11*	IQ-1	[1]
Connoisseur (Drugs) {p. B185}	12*	IQ+0	[1]
Driving/TL8 (Automobile) {p. B188}	9	DX-1	[1]
Driving/TL8 (Motorcycle) {p. B188}	9	DX-1	[1]
Masonry {p. B207}	12	IQ+0	[1]
Mechanic/TL8 (Motorcycle) {p. B207}	11	IQ-1	[1]
Merchant {p. B209}	12*	IQ+0	[1]
Observation {p. B211}	11	Per-1	[1]
Savoir-Faire (Mafia) {p. B218}	12	IQ+0	[1]
Scrounging {p. B218}	12	Per+0	[1]
Smuggling {p. B221}	11	IQ-1	[1]
Soldier/TL8 {p. B221}	11	IQ-1	[1]
Stealth {p. B222}	9	DX-1	[1]
Streetwise {p. B223}	12*	IQ+0	[1]
Survival (Woodlands) {p. B223}	11	Per-1	[1]
Tracking {p. B226}	11	Per-1	[1]
Traps/TL8 {p. B226}	11	IQ-1	[1]
* +1 from 'Pusher'			

DESCRIPTION

Daryl Dixon

Daryl ist der jüngere Bruder von Merle, der kurzzeitig auch ein Teil der Gruppe war. Er tötet die Beißer mit seiner Armbrust, da diese leiser als herkömmliche Waffen ist und somit keine Beißer anlockt. Daryl hat unter seinem alkoholkranken Vater und seinem größeren Bruder durch deren autoritäre Umgangsweise eine sehr anstrengende Kindheit durchlebt. Er wurde darauf getrimmt, ein eiskalter, emotionsloser Mensch zu werden. Als er sich einmal als Kind im Wald verlief, war er neun Tage lang auf sich allein gestellt, musste sich von Beeren ernähren und nachts einen Unterschlupf suchen. Als er wieder nach Hause fand, bemerkten sein Vater und sein Bruder nicht einmal wirklich, dass er überhaupt weg gewesen war. Diese Umstände haben Daryl sehr geprägt, sodass er sich jetzt ebenfalls nicht mehr viel aus anderen Menschen macht und überwiegend auf sich selbst bedacht ist. Das Leben in der Gruppe lässt ihn jedoch nach und nach menschlicher werden. Daryl ist ein Überlebenskünstler und gut im Fährtenlesen. Er wird immer mehr zu einem wertvollen Mitglied und wichtigen Teil der Gruppe und vertritt nach Shanes Tod Rick als Anführer, wenn dieser nicht anwesend oder nicht handlungsfähig ist. Er wird mit seinem Bruder Merle vom Governor in Woodbury festgehalten. Jedoch kommen die beiden durch Ricks Hilfe frei. Als Daryl versucht seinen Bruder bei einem eigenmächtigen Versuch den Governor zu töten aufzuhalten, kommt er zu spät und erlöst den verwandelten Merle von seinem Dasein als Untoter. Zu Beginn der vierten Staffel hat Daryl eine Führungsrolle unter den Überlebenden eingenommen und zählt auch zum Rat der Überlebenden. Er wird von den Mitgliedern der Gemeinschaft mit großem Respekt betrachtet, was ihm ein wenig peinlich ist.