



# CHARAKTERBOGEN

**Name:**  
**Spieler:**  
**Beschreibung:**  
 \_\_\_\_\_  
**Stufenpunkte:**  
**Stilpunkte:**  
**Allgemeine LP:**

Basiswerte	
STR	
GES	
BEW	
KON	
BIL	
CHA	
GST	
MAG	

Abgel. Werte	
SBO	
TRK	

Sinneswerte	
SEH	
HRV	
GER	
GSM	
TST	
INT	

Belastung	
Rüstung	
Waffen	
Standard	s
Gesamt	

Rüstungsschutz und Wunden						
w	Zone	RS	Last	Wunden		
6-9	Rumpf					
5	Arm rechts ○					
4	Arm links ○					
3	Bein rechts					
2	Bein links					
1	Kopf					
Gesamtlastwert				Rüstungsart		

Beweglichkeit, Reaktion und Schnelligkeit				
Tragkraft		BEW	REA	SCH
0	TRK×1	100%	Bew/2	Bew/2+24
1	TRK×2	80%	Bew/2	Bew/2+22
2	TRK×3	60%	Bew/2	Bew/2+20
3	TRK×4	40%	Bew/2	Bew/2+18
4	TRK×5	20%	Bew/2	Bew/2+16
5	TRK×6	0	0	14

Treffer-, Schock-, Magie- und Geistige Punkte									
TP									
SP									
MP									
GP									
Auswirkungen									

Geld	

Eigenschaften (Vor- und Nachteile)									
Besondere Schwäche									
Eigenschaften									

Waffen									
Nahkampffertigkeit	Ini	Bonus	Stufe	AaB	Schaden	BF	Last		
Fernkampffertigkeit	MU	Ini	Bonus	Stufe	AaB	Schaden	RW	SF	Last

Soziale Fertigkeiten						
Pri.	Fertigkeit (und Spezialisierung)	Stufe	Bonus	Bonus	Wert	LP
	Kulturenkunde		Bil 11	Cha 18		
	Kunst		Cha 13	Ges 17		
	Magiewiderstand		Mag 12	Gst 17		
	Milieu		Cha 12	Gst 18		
	Naturkunde		Ges 12	Bil 16		
	Psychologie		Bil 12	Gst 16		
	Rhetorik		Cha 13	Bil 16		
	Verwaltung		Cha 11	Bil 17		
	Zusammenreißen		Gst 11	Cha 17		

Waffenfertigkeiten						
Pri.	Fertigkeit (und Spezialisierung)	Stufe	Bonus	Bonus	Wert	LP
	Abwehrwaffen		Bew 13	Str 16		
	Artillerie		Ges 11	Str 17		
	Feuerwaffen		Ges 12	Bew 18		
	Hiebwaffen		Str 14	Bew 17		
	Projektilwaffen		Ges 14	Str 18		
	Spezialwaffen		Ges 13	Bew 17		
	Stichwaffen		Bew 13	Ges 18		
	Waffenlos		Bew 12	Str 18		
	Wurfwaffen		Ges 13	Bew 17		

Geistige Fertigkeiten						
Pri.	Fertigkeit (und Spezialisierung)	Stufe	Bonus	Bonus	Wert	LP
	Gesellschaftsw.		Bil 12	Cha 17		
	Lesen/Schreiben		Bil 13	Ges 16		
	Mathematik		Bil 13	Gst 18		
	Mechanik		Ges 12	Bil 17		
	Medizin		Bil 14	Ges 18		
	Naturwiss.		Bil 13	Gst 17		
	Navigation		Gst 12	Bil 18		
	Okkultismus		Gst 13	Bil 17		
	Technik		Bil 14	Ges 18		

Körperliche Fertigkeiten						
Pri.	Fertigkeit (und Spezialisierung)	Stufe	Bonus	Bonus	Wert	LP
	Akrobatik		Bew 11	Ges 18		
	Athletik		Str 11	Bew 17		
	Ausdauer		Kon 12	Str 18		
	Fingerfertigkeit		Ges 12	Bew 17		
	Heimlichkeit		Bew 14	Gst 19		
	Pilot		Ges 13	Gst 18		
	Reiterei		Bew 12	Ges 17		
	Schwimmen		Bew 13	Kon 17		
	Trefferpunkte		-	-		

