

Charakterbogen



Name:	Rasse: Dvergr	Alter:	Geschlecht:
-------	---------------	--------	-------------

Portrait:

Konstitution:	4
Stärke:	6
Reaktion:	4
Fingerfertigkeit:	3
Charisma:	2
Klugheit:	2
Intuition:	3
Willenskraft:	2
Lebenspunkte:	36
Ausdauer:	27

Vorteile:	Nachteile:
kerngesund	Nachteil Charisma
bärenstark	Nachteil Klugheit

Sonderfertigkeiten:
Eisenfaust
Rüstungsgewöhnung Metall

GP: 200

EP (gesamt):

EP (aktuell):

KO: 4	ST: 6	RE: 4	FF: 3
CH: 1	KL: 2	IN: 3	WI: 2

victorianesque

ackerwirtschaft.de

Fertigkeit		I.	II.
Ausweichen	2	RE	IN
Ausweichen im Nahkampf	1	RE	IN
Springen	1	ST	KO
Akrobatik	1	ST	IN
Schwimmen	2	ST	KO
Schwimmen, Sprint	1	ST	KO
Schwimmen, Langstrecke	1	ST	KO
Tauchen	2	ST	KO
Reiten	1	KO	CH
Nahkampf	2	RE	ST
Wucht- & Hieb Waffen	2	RE	ST
Äxte / Streitkolben	2	RE	ST
Distanzkampf	2	FF	ST
Armbrüste	2	FF	IN
Schwere Armbrüste	1	FF	IN
Schildkampf	2	ST	RE
Hervorrufung	2	WI	CH
Zauber	2	KL	WI
Schutzsphäre	1	KL	WI
Bodenfahrzeuge	2	RE	IN
Dampfbetriebene Fuhrwerke	1	RE	IN
Wasserfahrzeuge	2	RE	IN
Segelboote	1	RE	IN
Ruder- & Paddelboote	1	RE	IN
Dampfbetriebene Boote	2	RE	IN
Tauchboote	1	RE	IN

Fertigkeit		I.	II.
Luftfahrzeuge	1	RE	IN
Handel	1	CH	IN
Durchdringungslehre	2	KL	WI
Rüstungsbau	2	FF	KL
Rüstungsbau, Metall	1	FF	KL

Sprache		Primär- attribut	Sekundär- attribut
Dvergr	M	IN	KL
Tungu	1	IN	KL

Schrift		Primär- attribut	Sekundär- attribut
Joskin Runa	1	KL	FF
Kiraïl	1	KL	FF

KO: 4	ST: 6	RE: 4	FF: 3
CH: 1	KL: 2	IN: 3	WI: 2

victorianesque ackerwirtschaft.de

Waffe	Reichweite / -bonus	Schaden	Rüstung	Schadens- reduzierung	Behinderung
Schwere Armbrust	90 Ellen	2x W8 + 2	Kettenhemd, Eisen	5	3 (2)
Streitaxt	+ 1	W8 + 3	Eisenhelm	3	2 (1)
			Beinschienen, Eisen	3	2 (1)
			Wattiertes Unterzeug	1	1
			Wappenrock	1	1
			Gesamt:	13	9 (6)

Sonstiges:
 Öllampe, wasserdichtes Zunderkästchen, Feuerstein & Stahl, Hanfseil (20 Ellen), hölzerner Bolzenköcher, Waffenpflegeset, Geldbeutelchen, Lederrucksack (30 Pfund), Woldecke, Axtgehänge, Feldflasche, Brotbeutel, Holzlöffel, Fleischmesser, Holzteller, leichte Wollbekleidung, Pelzmantel, Schwere Stiefel, Reisekleidung (Leinen), Zweipersonenzelt, Schlafsack, Werkzeuggürtel, Schnur (40 Ellen), Lederseil (2 Ellen)

Vermögen:
 100 Heller

Charakterbogen

victorianesque ackerwirtschaft.de

Name:	Rasse: Ungar	Alter:	Geschlecht:
-------	--------------	--------	-------------

Porträt:

Konstitution:	3
Stärke:	2
Reaktion:	3
Fingerfertigkeit:	2
Charisma:	3
Klugheit:	4
Intuition:	4
Willenskraft:	4
Lebenspunkte:	27
Ausdauer:	31

Vorteile:	Nachteile:
Eiserner Wille	weltfremd
durchdrungen	
Konzentrationsfähigkeit	

Sonderfertigkeiten:
Fokussiertes Durchdringungswirken

GP: 200

EP (gesamt):

EP (aktuell):

KO: 3	ST: 2	RE: 3	FF: 2
CH: 3	KL: 4	IN: 4	WI: 4

victorianesque

ackerwirtschaft.de

Fertigkeit		I.	II.
Ausweichen	2	RE	IN
Ausweichen im Nahkampf	1	RE	IN
Geschossen ausweichen	1	RE	IN
Schwimmen	1	ST	KO
Klettern	1	ST	KO
Nahkampf	2	RE	ST
Wucht- und Hieb Waffen	3	RE	ST
Stich- und Schnittwaffen	1	RE	ST
Waffenloser Kampf	1	RE	ST
Distanzkampf	3	FF	ST
Hervorrufung	2	WI	CH
Zauber	2	KL	WI
Strahl aus Wind	3	KL	WI
Kugel aus Wind	2	KL	WI
Wand aus Wind	2	KL	WI
Schutzsphäre	2	KL	WI
Verstärkte Schutzsphäre	2	KL	WI
Sphäre d. Unverwundbarkeit	2	KL	WI
Überreden	1	CH	IN
Überzeugen	1	CH	WI
Alchemie	1	FF	KL
Erste Hilfe	1	KL	FF
Spurenlesen	1	IN	FF
Wildnisleben	1	IN	FF

Fertigkeit		I.	II.

Sprache		Primär- attribut	Sekundär- attribut
Ungar	M	IN	KL
Dvergr	1	IN	KL
Matarr	1	IN	KL

Schrift		Primär- attribut	Sekundär- attribut
Tiskali	2	KL	FF
Joskin Runa	1	KL	FF
Kiraïl	1	KL	FF

KO: 3	ST: 2	RE: 3	FF: 2
CH: 3	KL: 4	IN: 4	WI: 4

victorianesque

ackerwirtschaft.de

Waffe	Reichweite / -bonus	Schaden	Rüstung	Schadens- reduzierung	Behinderung
Uodanstab	Sicht	W8 + 5	Lederhose	1	1
Blasrohr	60 Ellen	W8 - 2	Sphäre d. Unverw.	6	2 (1)
Gesamt:				7	3 (2)

Sonstiges:
 Wollhemd, Ledersandaletten, Unterwäsche, Tuchbeutel, Wolldecke, Holz & Strick zum Feuermachen,
 Kerzenlaterne (Bronze), 3 Kerzen, Wasserschlauch, Hornlöffel, Messer (Feuerstein), Holzteller, Ledergürtel,
 Gürteltaschen, Plane, Kapuzenumhang (Leinen)

Vermögen:
 60 Heller

Charakterbogen

victorianesque

ackerwirtschaft.de

Name:	Rasse: Ælf	Alter:	Geschlecht:
-------	------------	--------	-------------

Porträt:

Konstitution: 2

Stärke: 3

Reaktion: 4

Fingerfertigkeit: 5

Charisma: 3

Klugheit: 2

Intuition: 4

Willenskraft: 2

Lebenspunkte: 18

Ausdauer: 18

Vorteile:	Nachteile:
Flinke Finger	Nachteil Charisma
Gutes Gedächtnis	Nachteil Willenskraft
Fotographisches Gedächtnis	
Rumtreiber	
Beutelschneider	

Sonderfertigkeiten:
Beidhändig kämpfen

GP: 200

EP (gesamt):

EP (aktuell):

KO: 2	ST: 3	RE: 4	FF: 5
CH: 2	KL: 1	IN: 4	WI: 2

victorianesque ackerwirtschaft.de

Waffe	Reichweite / -bonus	Schaden	Rüstung	Schadens- reduzierung	Behinderung
Dolch	+/- 0	W8	Lederhose	1	1
Dolch	+/- 0	W8	Lederweste	2	1
Wurfdolch	22 Ellen	W8	Armschienen, Leder	1	0
Wurfdolch	22 Ellen	W8	Wattiertes Unterzeug	1	1
			Gesamt:	5	3

Sonstiges:
 Untergewand, Leinenhemd, Leinenhose, Wollmütze, Werkzeuggürtel „Mitternachtsschlosser“, Dietriche (sortiert), Kletterseil (20 Ellen), Wurfhaken (mit Seil, 20 Ellen), 2 Beingurte, 2 Dolchscheiden, Brecheisen, Lederrucksack, leichte Lederstiefel, Holzpfeifchen, eine handvoll losen Pfeifentabak (gut aber alt und trocken)

Vermögen:
 60 Heller

Charakterbogen



Name:	Rasse: Mensch	Alter:	Geschlecht:
-------	---------------	--------	-------------

Porträt:

Konstitution:	3
Stärke:	3
Reaktion:	5
Fingerfertigkeit:	3
Charisma:	2
Klugheit:	3
Intuition:	5
Willenskraft:	2
Lebenspunkte:	27
Ausdauer:	22

Vorteile:	Nachteile:
Blitzschnelle Reflexe	
Gerissener Hund	
Charmebolzen	

Sonderfertigkeiten:

GP: 200

EP (gesamt):

EP (aktuell):

KO: 3	ST: 3	RE: 5	FF: 3
CH: 2	KL: 3	IN: 5	WI: 2

victorianesque

ackerwirtschaft.de

Fertigkeit		I.	II.
Ausweichen	1	RE	IN
Schwimmen	1	ST	KO
Klettern	1	ST	KO
Reiten	1	KO	CH
Gaunerei	2	FF	IN
Fälschung	1	KL	FF
Nahkampf	2	RE	ST
Stich- und Schnittwaffen	3	RE	ST
Distanzkampf	2	FF	ST
Armbrüste	3	FF	IN
Hervorrufung	2	WI	CH
Zauber	2	KL	WI
Strahl aus Luft	1	KL	WI
Bodenfahrzeuge	2	RE	IN
Fahrräder	1	RE	IN
Dampfbetriebene Fuhrwerke	1	RE	IN
Luftfahrzeuge	2	RE	IN
Zeppeline	2	RE	IN
Ballons	1	RE	IN
Wasserfahrzeuge	1	RE	IN
Handel	2(3)	CH	IN
Feilschen	1(2)	CH	IN
Schätzen	1(2)	KL	CH
Überreden	1(2)	CH	IN
Überzeugen	1(2)	CH	WI
Lügen	1(2)	CH	KL

Fertigkeit		I.	II.
Schauspielerei	2(3)	CH	RE
Hochstaplerei	1(2)	CH	RE
Malen / Zeichnen	1	FF	IN
Kochen	1	FF	IN
Massenproduktion	2	KL	IN
Massenprod. Fahrzeuge	1	KL	IN
Durchdringungslehre	2	KL	WI
Physik	1	KL	FF
Geographie	1	KL	IN
Spuren lesen	2	IN	FF
Humanoide Spuren lesen	1	IN	FF
Fahrzeugspuren lesen	1	IN	FF
Erste Hilfe	1	KL	FF
Wildnisleben	2	IN	FF
Orientieren	1	IN	WI

Sprache		Primär- attribut	Sekundär- attribut
Tungu	M	IN	KL
Matarr	1	IN	KL
Dvergr	1	IN	KL

Schrift		Primär- attribut	Sekundär- attribut
Kiraïl	1	KL	FF
Joskin Runa	1	KL	FF

KO: 3 | ST: 3 | RE: 5 | FF: 3

CH: 2 | KL: 3 | IN: 5 | WI: 2

victorianesque

ackerwirtschaft.de

Waffe	Reichweite / -bonus	Schaden	Rüstung	Schadens- reduzierung	Behinderung
Kurzschwert	+ 1	W8 + 1	Lederhose	1	1
Leichte Armbrust	120 Ellen	W8 + 5	Lederweste	2	1
			Armschienen, Leder	1	0
			Wattiertes Unterzeug	1	1
			Gesamt:	5	3

Sonstiges:

Waffenpflegeset, Schwertgürtel, Lederranzen, Bolzentasche (Leinen), Untergewand, Hemd (Leinen),
Hose (Leinen), Leichte Lederstiefel

Vermögen:

60 Heller