

TRAUMA Universalrollenspiel

Charakterbogen

Spieler:	Ersatz:
erstes Spieldatum:	
Welt:	TEG: MEG:
Kampagne/Abenteuer:	

Name		
Beruf / Stellung		
Art / Rasse		Händigkeit
Geschlecht		Haare
Größe	m	Augen
Gew. (basis)	kg	Haut
Gewicht	kg	
Geb.datum		Religion
Alter	j.	Glaube %
Geb.ort		Schicksal

Haupteigenschaften		
Körper	Geist	Wahrnehmung
ST Stärke (SG 1/2)	IT Intelligenz	SE Sehen
GE Geschicklichkeit	GD Gedächtnis	HÖ Hören
RA Reaktion (SG 2/3)	BH Beherrschung (SG 2/3)	RI Riechen / Schmecken
AD Ausdauer (SG 1/3)	AS Ausstrahlung	FÜ Fühlen
SR Statur (SG 1/2)	PK Psikraft	GG Gleichgewicht (SG 2/3)

Nebeneigenschaften	Lernfähigkeit (LF)		
Mobilität (basis)	Lernzeit (LZ)		
m/s	Ausdauerpunkte (AP)		
Mobilität (Laufen)	Lebenspunkte (LP)		
m/s	Basis-Schaden	E:	Z:

Persönlichkeit:	
Besonderheiten (Pt.):	
typische Zitate:	

Psipunkte ()	Stress / Euphorie
----------------------	--------------------------

Punktwert (HE + Fertigk. – Besond. + Geld):

[illegible]

Gesammelte Trainingseinheiten (EP ohne LF):

Name des Spielers:

Name des Charakters:

[illegible]

Geld, Kapital und Besitz

Trefferwurf

Ziel bewegt sich vorhersehbar	+50
Ziel ist bewegungslos	+100
Angreifer zielt 1 Kampfrunde	+10%
NK-Angriff von oben (50 cm u. mehr)	+10%
NK-Angriff auf ein liegendes Ziel	+20%
NK-Angriff von unten (50 cm u. mehr)	-10%
NK-Angriff aus liegender Position	-20%
NK-Angriff von hinten	+20%
NK-Angriff von der Seite	+10%
Angriff vom Pferd	zus. Reitenwurf
Angriff vom fahrenden Wagen	-10 - -50%
blinder Angriff (auf Gehör)	-50%
FK-Ziel in halbhohler Deckung	-20%
FK-Ziel ist in kurzer Entfernung	+10%
FK-Ziel innerhalb SE-Bon. in m	+20%
FK-Ziel ist in weiter Entfernung	-20%
FK-Ziel ist in maximaler Entfernung	-50%

Trefferzonen I – Körper

Schlag/Hieb	Stich/Schuss
19-20	Kopf 20
16-18	Arm rechts 18-19
13-15	Arm links 16-17
10-12	Brust 11-15
7-9	Becken 7-10
4-6	Bein rechts 4-6
1-3	Bein links 1-3

Schutz:	Art	Stoß	Stich	Hieb	Struktur
Kopf					○○○○○
Arm (re)					○○○○○
Arm (li)					○○○○○
Brust					○○○○○
Becken					○○○○○
Bein (re)					○○○○○
Bein (li)					○○○○○
Schild					○○○○○

andere Rüstungsteile:

Trefferzonen-LP:

[illegible]

Heilung: pro 3 Tage Ruhe oder 6 Tage norm. Tätigkeit heilt 1 TZ-LP

Gesamt-LP:

Heilung: pro Tag Ruhe heilen AD-Bonus / 2 (^) Gesamt-LP

Blutungen

Brüche

Heilungstage für TZ-LP	
---------------------------	--

[illegible]