TRAUMA Universalrollenspiel Charakterbogen

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

Name			
Beruf / Stellung			
Art / Rasse		Händigkeit	
Geschlecht		Haarfarbe	
Größe	m	Augenfarbe	
Gew. (basis)	kg	Hautfarbe	
Gewicht	kg	Blutgruppe	
Geb.datum		Religion	
Alter	j.	Glaube	%
Geb.ort		Schicksal	

Beschreibung:

Besonderheiten (Pt.)**:**

typische Zitate:

Haupteigenschaften

Körper	Geist	Wahrnehmung
ST Stärke (SG 1/3)	**IT** Intelligenz	**SE** Sehen
GE Geschicklichkeit	**GD** Gedächtniss	**HÖ** Hören
WK Widerstandskraft (SG 2/4)	**KZ** Konzentration (SG 2/4)	**RI** Riechen
RA Reaktion (SG 2/4)	**BH** Beherrschung (SG 2/3)	**SM** Schmecken
AD Ausdauer (SG 1/3)	**AS** Ausstrahlung	**FÜ** Fühlen
SR Statur (SG 1/2)	**PK** Psikraft	**GG** Gleichgewicht (SG 2/4)

Nebeneigenschaften

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

Psipunkte ( )

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

Fertigkeiten		FB	%-Wert	EP	SG
Allgemeinwissen (IT/GD)		+			3
Sprache	sprechen (IT/GD)	+			1
Sprache	les&schr (IT/GD)	+			1
Laufen (ST/GE)		+			1
Springen (ST/GE)		+			1
Klettern (ST/GE)		+			1
Werfen / Fangen (ST/GE)		+			1,5
Ausweichen (RA/SR)		+			1
Faustkampf (ST/GE)		+			1
Ringkampf (ST/GE)		+			1
Suchen / Verstecken (IT/SE)		+			1
Flirten (IT/AS)		+			1
Singen (AS/WK)		+			1,5
Tanzen (GE/KZ)		+			1
Überreden / Handeln (IT/AS)		+			1

Gesammelte Trainingseinheiten (EP ohne LF):

Lebenslauf / Notizen:

TRAUMA

Universalrollenspiel

Charakterbogen

Name des Spielers:

Name des Charakters:

Ausrüstung	Gewicht (kg)	Wo getragen
Gesamtgewicht		

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 halbhoher 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:

	Kopf	Arm (re)	Arm (li)	Brust	Becken	Bein (re)	Bein (li)
-10%							
-20%							
-30%							
-40%							
-50%							
-60%							
-70%							
-80%							
-90%							
-100%							

Heilung: pro LP 3 Tage Ruhe oder 6 Tage normale Tätigkeit

Gesamt-LP:

-10%
-20%
-30%
-40%
-50%
-60%
-70%
-80%
-90%
Koma

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

Blutungen

Brüche

Heilungstage für TZ-LP

				Reichweite (NK/FK)								
WAFFE	**Gatt.**	**SchP**	**Art**	**0/k**	**1/m**	**2/l**	**3/x**	**RA%**	**ST**	**(kg)**	**(m)**	**TEG**