

TRAUMA Universalrollenspiel Charakterbogen

Spieler: Paul Still Ersatz:
 erstes Spieldatum: 29.08.2015
 Welt: Trauma 1888 TEG: 11 MEG: 50
 Kampagne/Abenteuer: Dreamerica, wir kommen!

Name Paul Anderson			
Beruf / Stellung Mienenarbeiter			
Art/Rasse	Mensch	Händigkeit	rechts
Geschlecht	männlich	Haare	braun
Größe	1,86 m	Augen	grün
Gew. (basis)	79,3 kg	Haut	hell
Gewicht	85,7 kg	Hutgr. 60	Schuhgr. 41
Geb.datum		Religion	Protestant
Alter	34 j.	Glaube	35 %
Geb.ort	Dublin	Schicksal	0

Haupteigenschaften					
Körper	Geist	Wahrnehmung			
ST <small>Stärke (SG 1/2)</small>	92	IT <small>Intelligenz</small>	51	SE <small>Sehen</small>	83
GE <small>Geschicklichkeit</small>	58	GD <small>Gedächtnis</small>	77	HÖ <small>Hören</small>	70
RA <small>Reaktion (SG 2/3)</small>	61	BH <small>Beherrschung (SG 2/3)</small>	82	RI <small>Riechen / Schmecken</small>	45
AD <small>Ausdauer (SG 1/3)</small>	63	AS <small>Ausstrahlung</small>	66	FÜ <small>Fühlen</small>	60
SR <small>Statur (SG 1/2)</small>	92	PK <small>Psikraft</small>	38	GG <small>Gleichgewicht (SG 2/3)</small>	62

Nebeneigenschaften			
Mobilität (basis)	8,55 m/s	Lernfähigkeit (LF)	1,2
		Lernzeit (LZ)	6 h
Mobilität (Laufen)	11,28 m/s	Ausdauerpunkte (AP)	16
		Lebenspunkte (LP)	37
		Basis-Schaden	E: 6 Z: 9

Persönlichkeit:
 freigeibig, gesittet,
 gefühlsarm, modisch

Besonderheiten (50 Pt.):
 Abhängigkeit Tabak
 Liebe zu Eseln/Ponies +10
 unpünktlich +10

typische Zitate:

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

Punktwert (HE + Fertiggk. - Besond. + Geld):

Fertigkeiten	FB	%-Wert	EP	SG
Allgemeinwissen (IT/GD)	+			3
Englisch sprechen (IT/GD)	+13	63		1
Englisch les.&schr. (IT/GD)	+13	23		1
Prospektor	+13	33		1
Höhlenkunde	+13	63		1
Metallurgie	+13	33		1
Erste Hilfe	+13	43		1
Glücksspiel (Kartenspiele)	+13	43		1
Laufen (ST/GE)	+15	65		1
Springen (ST/GE)	+15	35		1
Klettern (ST/GE)	+15	65		1
Werfen / Fangen (ST/GE)	+15	35		1
Reiten Pferd (GE/FÜ)	+12	22		1
Wagen fahren (ST/RA)	+15	25		1
Abseilen	+13	55		0,5
Ausweichen (RA/SR)	+16	36		1
Faustkampf (ST/GE)	+15	55		1
Ringkampf (ST/GE)	+15	45		1
Zweihandkeule	+15	125		1
Gewehr	+15	25		1
Minenbau (GE/GD)	+13	83		1
Sprengen	+16	46		1
Knoten / Fesseln (GE/GE)	+12	62		0,5
Suchen / Verstecken (IT/SE)	+13	63		1
Flirten (IT/AS)	+12	22		1
Singen (AS/WK)	+16	26		1
Tanzen (GE/KZ)	+14	54		1
Überreden / Handeln (IT/AS)	+12	42		1
Furcht einflößen (IT/10-AS)	+09	59		0,5
Gitarre spielen (GE/BH)	+14	44		1

Gesammelte Trainingseinheiten (EP ohne LF):

