# Charakterblatt

| Name des Charakters | Geschlecht und Rasse | Selbstbezeichnung oder Beruf | Kampagne |
|---|---|---|---|
| | | Spion | Das Wiener Paket |

**Beschreibung**

Er kennt in Wien den Ort eines „geheimen Briefkastens“.

Porträt oder Wappen

**Talente** Char (+), Sint (+), Wahr (+), Kons (-)

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Vitakraft | **VK** | 11 | VK-Rüstung / Wert | | |
| Ausdauer | **AP** | 80 | AP-Rüstung / Wert | | |
| Gruppenkasse | | 100 $ | Geld | 15 $, 200 FF | |

**Ausrüstung, Waffen** Revolver (2W6*2)

**Bewegungstechniken** Anzahl: 2

**Handwerkstechniken** Anzahl: 3

**Bildungstechniken** Anzahl: 2

**Sprachen** (mit Angabe der Stufe) Sprachpunkte: 30

Französisch (III), Deutsch (III), Russisch (II), Englisch (I)

| Liste/Fertigkeit | T | Z | | W | B |
|---|---|---|---|---|---|
| **BEWEGUNG** | Lk | 12 | Grad | **1** | |
| Ausweichen | 14 | 2 | Gruw | 7 | |
| Faustschlag | 12 | 2 | Gruw | 7 | |
| Fußtritt | 10 | 2 | Gruw | 6 | |
| Klettern/B. | 6 | 3 | Gruw | 6 | |
| Rennen | 8 | 1 | M | 10 | |
| Schleichen/Verst. | 2 | 3 | Gruw | 6 | 10 |
| Springen/Fallen | 8 | 3;1 | Gruw | 7 | |
| Überraschen | - | - | Gruw | 9 | |
| Werfen/Fangen | 12 | 3 | Gruw | 6 | |
| **BILDUNG** | Lk | 8 | Grad | **2** | |
| Allgemeinbildung | 16 | 1;* | Gruw | 10 | |
| Erinnern | 16 | 1;* | Gruw | 10 | |
| Psychische Resi. | 18 | - | Gruw | 5 | |
| Benimm | 16 | 1;* | Gruw | 6 | |
| Kultur | 16 | 1;* | Gruw | 9 | |
| Naturwissenschaft | 16 | 1;* | Gruw | 9 | |
| **HANDWERK** | Lk | 9 | Grad | **1** | |
| Herstellen | 2 | * | Gruw | 6 | |
| Manipulieren | 1 | * | Gruw | 5 | |
| Reparieren | 3 | * | Gruw | 7 | |
| Tarnen | 2 | 3 | Gruw | 6 | |
| Zerlegen | 2 | * | Gruw | 7 | |
| Standard-Gruw | 7; 10; 12; 13; 14; 15; 15; 2+1 | | | | |
| T = Tempo; Z = Zeit; W = Wert; B = Wert inkl. Bonus | | | | | |

| Liste/Fertigkeit | T | Z | | W | B |
|---|---|---|---|---|---|
| **SINNESSCHÄRFE** | Lk | 9 | Grad | **2** | |
| Horchen | 4 | * | Gruw | 10 | |
| Menschenkenntnis | 16 | 30 | Gruw | 4 | |
| Reaktion | 14 | * | Gruw | 9 | |
| Suchen | 4 | * | Gruw | 10 | |
| Zufällig Finden | 18 | - | Gruw | 8 | |
| **SPRACHEN** | Lk | 8 | Grad | **3** | |
| Redegewandtheit | 18 | * | Gruw | 8 | |
| **STÄRKE** | Lk | 12 | Grad | **1** | |
| Grundlast | - | - | kg | 8 | |
| Kraftakt | 6 | 3 | Gruw | 6 | |
| Kraftaktmasse | - | - | kg | 60 | |
| Ringen | 10 | 3;1 | Gruw | 7 | |
| Schadensbonus | - | - | SCH | 0 | |
| Wurfmasse | - | - | kg | 1,0 | |
| **VITALITÄT** | Lk | 12 | Grad | **2** | |
| Benommenheit | - | - | AP | 16 | |
| Bewusstlosigkeit | - | - | AP | 32 | |
| AP-Regeneration | - | 1h | AP | 3 | |
| Laufen | 8 | 1h | km | 5,0 | |
| Physische Resi. | 14 | - | Gruw | 10 | |
| Lerp: | 0 | | | | |
| Techniken - Anzahl | 2; 3; 4; 4; 5; 5; 6; 2+1 | | | | |
| www.demiurgon.de | | | | | |

| Liste/Fertigkeit | T | Z | | W | B |
|---|---|---|---|---|---|
| **AUFTRETEN** | Lk | 7 | Grad | **3** | |
| Abgebrühtheit | - | - | Bonus | 5 | 10 |
| Beeindrucken | - | - | Bonus | 4 | 10 |
| Lügen | - | - | Bonus | 4 | 12 |
| Verführen | - | - | Bonus | 2 | 10 |
| Verhören | - | - | Bonus | 4 | 10 |
| **FEUERWAFFEN** | Lk | 9 | Grad | **2** | |
| Schießen | * | 2/* | Gruw | 7 | |
| Waffenkunde | 16 | 1 | Gruw | 10 | |
| Handfeuerwaffen | 16 | - | Bonus | 4 | 11 |
| Scharfschießen | - | 6A | Bonus | - | |
| **SPION** | Lk | 8 | Grad | **3** | |
| Datensuche | - | * | Gruw | 12 | |
| Geheimaktion | - | * | Bonus | 5 | 11 |
| Schlösser Knacken | - | - | Bonus | 4 | 9 |
| Schleichen/Verst. | - | - | Bonus | 4 | 10 |
| Geheimdienstwis. | - | - | Bonus | 3 | 12 |
| Interview | - | | Bonus | 4 | 12 |

# Charakterblatt

| Name des Charakters | Geschlecht und Rasse | Selbstbezeichnung oder Beruf | Kampagne |
|---|---|---|---|
| | | Schurke | Das Wiener Paket |

**Beschreibung**

Er war schon dreimal in Wien, kennt Müller und auch dessen Privatadresse.

Porträt oder Wappen

**Talente** Fing (+), Gesh (+), Intu (+), Will (-)

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Vitakraft | **VK** | 11 | VK-Rüstung / Wert | | |
| Ausdauer | **AP** | 80 | AP-Rüstung / Wert | | |
| | | | Geld | 15 $, 200 FF | |

**Ausrüstung, Waffen** Revolver (2W6*2), Schlagring (SCH +1), Taschenlampe, Dietrichset

**Bewegungstechniken** Anzahl: 4

**Handwerkstechniken** Anzahl: 3

**Bildungstechniken** Anzahl: 2

**Sprachen** (mit Angabe der Stufe) Sprachpunkte: 22

Französisch (II), Russisch (II), Deutsch (II)

| Liste/Fertigkeit | T | Z | | W | B |
|---|---|---|---|---|---|
| **BEWEGUNG** | Lk | 7 | Grad | **3** | |
| Ausweichen | 14 | 2 | Gruw | 12 | |
| Faustschlag | 12 | 2 | Gruw | 12 | |
| Fußtritt | 10 | 2 | Gruw | 10 | |
| Klettern/B. | 6 | 3 | Gruw | 10 | 13 |
| Rennen | 8 | 1 | m | 12 | |
| Schleichen/Verst. | 2 | 3 | Gruw | 10 | 14 |
| Springen/Fallen | 8 | 3;1 | Gruw | 12 | |
| Überraschen | - | - | Gruw | 13 | |
| Werfen/Fangen | 12 | 3 | Gruw | 9 | |
| **BILDUNG** | Lk | 11 | Grad | **1** | |
| Allgemeinbildung | 16 | 1;* | Gruw | 7 | |
| Erinnern | 16 | 1;* | Gruw | 7 | |
| Psychische Resi. | 18 | - | Gruw | 4 | |
| Benimm | 16 | 1;* | Gruw | 5 | |
| Kultur | 16 | 1;* | Gruw | 7 | |
| Naturwissenschaft | 16 | 1;* | Gruw | 7 | |
| **HANDWERK** | Lk | 8 | Grad | **2** | |
| Herstellen | 2 | * | Gruw | 8 | |
| Manipulieren | 1 | * | Gruw | 6 | |
| Reparieren | 3 | * | Gruw | 10 | |
| Tarnen | 2 | 3 | Gruw | 8 | |
| Zerlegen | 2 | * | Gruw | 10 | |
| Standard-Gruw | 7; 10; 12; 13; 14; 15; 15; 2+1 | | | | |
| T = Tempo; Z = Zeit; W = Wert; B = Wert inkl. Bonus | | | | | |

| Liste/Fertigkeit | T | Z | | W | B |
|---|---|---|---|---|---|
| **SINNESSCHÄRFE** | Lk | 9 | Grad | **2** | |
| Horchen | 4 | * | Gruw | 10 | |
| Menschenkenntnis | 16 | 30 | Gruw | 4 | |
| Reaktion | 14 | * | Gruw | 9 | |
| Suchen | 4 | * | Gruw | 10 | |
| Zufällig Finden | 18 | - | Gruw | 8 | |
| **SPRACHEN** | Lk | 9 | Grad | **2** | |
| Redegewandtheit | 18 | * | Gruw | 7 | |
| **STÄRKE** | Lk | 12 | Grad | **1** | |
| Grundlast | - | - | kg | 8 | |
| Kraftakt | 6 | 3 | Gruw | 6 | |
| Kraftaktmasse | - | - | kg | 60 | |
| Ringen | 10 | 3;1 | Gruw | 7 | |
| Schadensbonus | - | - | SCH | 0 | |
| Wurfmasse | - | - | kg | 1,0 | |
| **VITALITÄT** | Lk | 11 | Grad | **2** | |
| Benommenheit | - | - | AP | 16 | |
| Bewusstlosigkeit | - | - | AP | 32 | |
| AP-Regeneration | - | 1h | AP | 3 | |
| Laufen | 8 | 1h | km | 5,0 | |
| Physische Resi. | 14 | - | Gruw | 10 | |
| Lerp: | 3 | | | | |
| Techniken - Anzahl | 2; 3; 4; 4; 5; 5; 6; 2+1 | | | | |
| www.demiurgon.de | | | | | |

| Liste/Fertigkeit | T | Z | | W | B |
|---|---|---|---|---|---|
| **NAHKAMPF** | Lk | 8 | Grad | **2** | |
| Basis-Angriff | * | 2 | Gruw | 8 | |
| Basis-Parade | 14 | 1 | Gruw | 9 | |
| Waffenkunde | 16 | 1 | Gruw | 10 | |
| Schlagwaffen-A. | - | - | Bonus | 3 | 11 |
| Stichwaffen-Angr | - | - | Bonus | 1 | 9 |
| **SCHURKE** | Lk | 7 | Grad | **3** | |
| Beobachten | - | - | Bonus | 3 | 13 |
| Diebstahl | - | - | Bonus | 4 | 12 |
| Klettern | - | - | Bonus | 3 | 13 |
| Schleichen/Verst. | - | - | Bonus | 4 | 14 |
| Schlösser Knacken | - | - | Bonus | 4 | 10 |
| **MILIEUWISSEN** | Lk | 9 | Grad | **2** | |
| (Unterwelt) | | | | | |
| Etikette | - | - | Bonus | 4 | 9 |
| Erkundung | * | - | Gruw | 7 | |
| Milieukenntnis | - | - | Bonus | 4 | 11 |
| Ressourcen | * | - | Gruw | 11 | |
| Reputation | - | - | Punkte | 2 | |

# Charakterblatt

| Name des Charakters | Geschlecht und Rasse | Selbstbezeichnung oder Beruf | Kampagne |
|---|---|---|---|
| | | Soldat | Das Wiener Paket |

**Beschreibung**

Porträt oder Wappen

**Talente** Gesh (+), Kons (+), Wahr (+), Sint (-)

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Vitakraft | **VK** | 12 | VK-Rüstung / Wert | | |
| Ausdauer | **AP** | 90 | AP-Rüstung / Wert | | |
| | | | Geld | 15 $, 200 FF | |

**Ausrüstung, Waffen** Revolver (2W6*2), Schlagring (SCH +1), Taschenlampe

**Bewegungstechniken** Anzahl: 3

**Handwerkstechniken** Anzahl: 2

**Bildungstechniken** Anzahl: 2

**Sprachen** (mit Angabe der Stufe) Sprachpunkte: 22

Französisch (III), Englisch (II), Deutsch (I)

| Liste/Fertigkeit | T | Z | | W | B |
|---|---|---|---|---|---|
| **BEWEGUNG** | Lk | 8 | Grad | **2** | |
| Ausweichen | 14 | 2 | Gruw | 10 | |
| Faustschlag | 12 | 2 | Gruw | 10 | 11 |
| Fußtritt | 10 | 2 | Gruw | 8 | |
| Klettern/B. | 6 | 3 | Gruw | 8 | |
| Rennen | 8 | 1 | m | 11 | |
| Schleichen/Verst. | 2 | 3 | Gruw | 8 | |
| Springen/Fallen | 8 | 3;1 | Gruw | 10 | |
| Überraschen | - | - | Gruw | 11 | |
| Werfen/Fangen | 12 | 3 | Gruw | 8 | |
| **BILDUNG** | Lk | 12 | Grad | **1** | |
| Allgemeinbildung | 16 | 1;* | Gruw | 7 | |
| Erinnern | 16 | 1;* | Gruw | 7 | |
| Psychische Resi. | 18 | - | Gruw | 4 | |
| Benimm | 16 | 1;* | Gruw | 5 | |
| Kultur | 16 | 1;* | Gruw | 7 | |
| Naturwissenschaft | 16 | 1;* | Gruw | 7 | |
| **HANDWERK** | Lk | 8 | Grad | **1** | |
| Herstellen | 2 | * | Gruw | 6 | |
| Manipulieren | 1 | * | Gruw | 5 | |
| Reparieren | 3 | * | Gruw | 7 | |
| Tarnen | 2 | 3 | Gruw | 6 | |
| Zerlegen | 2 | * | Gruw | 7 | |
| Standard-Gruw | 7; 10; 12; 13; 14; 15; 15; 2+1 | | | | |
| T = Tempo; Z = Zeit; W = Wert; B = Wert inkl. Bonus | | | | | |

| Liste/Fertigkeit | T | Z | | W | B |
|---|---|---|---|---|---|
| **SINNESSCHÄRFE** | Lk | 9 | Grad | **2** | |
| Horchen | 4 | * | Gruw | 10 | |
| Menschenkenntnis | 16 | 30 | Gruw | 4 | |
| Reaktion | 14 | * | Gruw | 9 | |
| Suchen | 4 | * | Gruw | 10 | |
| Zufällig Finden | 18 | - | Gruw | 8 | |
| **SPRACHEN** | Lk | 12 | Grad | **2** | |
| Redegewandtheit | 18 | * | Gruw | 7 | |
| **STÄRKE** | Lk | 8 | Grad | **2** | |
| Grundlast | - | - | kg | 10 | |
| Kraftakt | 6 | 3 | Gruw | 7 | |
| Kraftaktmasse | - | - | kg | 80 | |
| Ringen | 10 | 3;1 | Gruw | 10 | 12 |
| Schadensbonus | - | - | SCH | 0 | |
| Wurfmasse | - | - | kg | 1,4 | |
| **VITALITÄT** | Lk | 9 | Grad | **3** | |
| Benommenheit | - | - | AP | 18 | |
| Bewusstlosigkeit | - | - | AP | 36 | |
| AP-Regeneration | - | 1h | AP | 3 | |
| Laufen | 8 | 1h | km | 6,0 | |
| Physische Resi. | 14 | - | Gruw | 11 | |
| Lerp: | 4 | | | | |
| Techniken - Anzahl | 2; 3; 4; 4; 5; 5; 6; 2+1 | | | | |
| www.demiurgon.de | | | | | |

| Liste/Fertigkeit | T | Z | | W | B |
|---|---|---|---|---|---|
| **AUFTRETEN** | Lk | 11 | Grad | **2** | |
| Abgebrühtheit | - | - | Bonus | 4 | 8 |
| Beeindrucken | - | - | Bonus | 4 | 9 |
| Lügen | - | - | Bonus | 2 | 9 |
| Verführen | - | - | Bonus | 0 | 7 |
| Verhören | - | - | Bonus | 2 | 7 |
| **FEUERWAFFEN** | Lk | 8 | Grad | **3** | |
| Schießen | * | 2/* | Gruw | 7 | |
| Waffenkunde | 16 | 1 | Gruw | 12 | |
| Handfeuerwaffen | 16 | - | Bonus | 4 | 11 |
| Scharfschießen | - | 6A | Bonus | 2 | 9 |
| **W'LOSER KAMPF** | Lk | 8 | Grad | **2** | |
| Schadensbonus | - | - | SCH | 0 | |
| Ausweichen | - | 1 | Bonus | 0 | 10 |
| Block | - | - | Bonus | 1 | 11 |
| Faustschlag | - | - | Bonus | 1 | 11 |
| Fußtritt | - | - | Bonus | 0 | 8 |
| Ringen | - | - | Bonus | 2 | 12 |

# Charakterblatt

| Name des Charakters | Geschlecht und Rasse | Selbstbezeichnung oder Beruf | Kampagne |
|---|---|---|---|
| | | Arzt | Das Wiener Paket |

**Beschreibung**

Er war schon zweimal in Wien, kennt Müller und dessen Privatadresse.

Porträt oder Wappen

**Talente** Intu (+), Wahr (+), Wint (+), Kraf (-)

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Vitakraft | **VK** | 10 | VK-Rüstung / Wert | | |
| Ausdauer | **AP** | 70 | AP-Rüstung / Wert | | |
| | | | Geld | 15 $, 200 FF | |

**Ausrüstung, Waffen** Revolver (2W6*2), Arztkoffer

**Bewegungstechniken** Anzahl: 2

**Handwerkstechniken** Anzahl: 2

**Bildungstechniken** Anzahl: 4

**Sprachen** (mit Angabe der Stufe) Sprachpunkte: 36

Französisch (IV), Deutsch (III), Englisch (II), Russisch (I)

| Liste/Fertigkeit | T | Z | | W | B |
|---|---|---|---|---|---|
| **BEWEGUNG** | Lk | 11 | Grad | **1** | |
| Ausweichen | 14 | 2 | Gruw | 7 | |
| Faustschlag | 12 | 2 | Gruw | 7 | |
| Fußtritt | 10 | 2 | Gruw | 6 | |
| Klettern/B. | 6 | 3 | Gruw | 6 | |
| Rennen | 8 | 1 | m | 10 | |
| Schleichen/Verst. | 2 | 3 | Gruw | 6 | |
| Springen/Fallen | 8 | 3;1 | Gruw | 7 | |
| Überraschen | - | - | Gruw | 9 | |
| Werfen/Fangen | 12 | 3 | Gruw | 6 | |
| **BILDUNG** | Lk | 8 | Grad | **3** | |
| Allgemeinbildung | 16 | 1;* | Gruw | 12 | |
| Erinnern | 16 | 1;* | Gruw | 12 | |
| Psychische Resi. | 18 | - | Gruw | 6 | |
| Benimm | 16 | 1;* | Gruw | 8 | |
| Kultur | 16 | 1;* | Gruw | 9 | |
| Naturwissenschaft | 16 | 1;* | Gruw | 13 | |
| **HANDWERK** | Lk | 10 | Grad | **1** | |
| Herstellen | 2 | * | Gruw | 6 | |
| Manipulieren | 1 | * | Gruw | 5 | |
| Reparieren | 3 | * | Gruw | 7 | |
| Tarnen | 2 | 3 | Gruw | 6 | |
| Zerlegen | 2 | * | Gruw | 7 | |
| Standard-Gruw | 7; 10; 12; 13; 14; 15; 15; 2+1 | | | | |
| T = Tempo; Z = Zeit; W = Wert; B = Wert inkl. Bonus | | | | | |

| Liste/Fertigkeit | T | Z | | W | B |
|---|---|---|---|---|---|
| **SINNESSCHÄRFE** | Lk | 7 | Grad | **1** | |
| Horchen | 4 | * | Gruw | 7 | |
| Menschenkenntnis | 16 | 30 | Gruw | 4 | 9 |
| Reaktion | 14 | * | Gruw | 7 | |
| Suchen | 4 | * | Gruw | 7 | |
| Zufällig Finden | 18 | - | Gruw | 6 | |
| **SPRACHEN** | Lk | 9 | Grad | **4** | |
| Redegewandtheit | 18 | * | Gruw | 8 | |
| **STÄRKE** | Lk | 12 | Grad | **1** | |
| Grundlast | - | - | Kg | 8 | |
| Kraftakt | 6 | 3 | Gruw | 6 | |
| Kraftaktmasse | - | - | Kg | 60 | |
| Ringen | 10 | 3;1 | Gruw | 7 | |
| Schadensbonus | - | - | SCH | 0 | |
| Wurfmasse | - | - | Kg | 1,0 | |
| **VITALITÄT** | Lk | 12 | Grad | **1** | |
| Benommenheit | - | - | AP | 14 | |
| Bewusstlosigkeit | - | - | AP | 28 | |
| AP-Regeneration | - | 1h | AP | 3 | |
| Laufen | 8 | 1h | Km | 4,0 | |
| Physische Resi. | 14 | - | Gruw | 10 | |
| Lerp: | 1 | | | | |
| Techniken - Anzahl | 2; 3; 4; 4; 5; 5; 6; 2+1 | | | | |
| www.demiurgon.de | | | | | |

| Liste/Fertigkeit | T | Z | | W | B |
|---|---|---|---|---|---|
| **MEDIZINER** | Lk | 7 | Grad | **3** | |
| Diagnose | - | - | Gruw | 14 | |
| Fachkenntnisse | - | - | Bonus | 3 | 16 |
| Erste Hilfe | - | - | Bonus | 4 | 16 |
| Pharmazie | - | - | Bonus | 3 | 16 |
| Therapie | - | - | Bonus | 2 | 14 |
| **FEUERWAFFEN** | Lk | 8 | Grad | **1** | |
| Schießen | * | 2/* | Gruw | 6 | |
| Waffenkunde | 16 | 1 | Gruw | 7 | |
| Handfeuerwaffen | 16 | - | Bonus | 2 | 8 |
| Scharfschießen | - | 6A | Bonus | - | |
| **REDEKUNST** | Lk | 9 | Grad | **3** | |
| Menschenkenntnis | - | - | Bonus | 5 | 9 |
| Interview | - | - | Bonus | 4 | 12 |
| Lügen/Belabern | - | - | Bonus | 5 | 13 |
| Rhetorik | - | - | Bonus | 5 | 13 |
| Schauspielern | - | - | Bonus | 3 | 11 |
| Verhandeln | - | - | Bonus | 3 | 11 |

# Charakterblatt

| Name des Charakters | Geschlecht und Rasse | Selbstbezeichnung oder Beruf | Kampagne |
|---|---|---|---|
| | | Schnüffler | Das Wiener Paket |

**Beschreibung**

Porträt oder Wappen

**Talente** Intu (+), Wahr (+), Wint (+), Fing (-)

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Vitakraft | **VK** | 11 | VK-Rüstung / Wert | | |
| Ausdauer | **AP** | 80 | AP-Rüstung / Wert | | |
| | | | Geld | 15 $, 200 FF | |

**Ausrüstung, Waffen** Revolver (2W6*2), Taschenlampe, Forensikkoffer

**Bewegungstechniken** Anzahl: 3

**Handwerkstechniken** Anzahl: 2

**Bildungstechniken** Anzahl: 3

**Sprachen** (mit Angabe der Stufe) Sprachpunkte: 22

Französisch (III), Deutsch (II), Englisch (I)

| Liste/Fertigkeit | T | Z | | W | B |
|---|---|---|---|---|---|
| **BEWEGUNG** | Lk | 11 | Grad | **2** | |
| Ausweichen | 14 | 2 | Gruw | 10 | |
| Faustschlag | 12 | 2 | Gruw | 10 | |
| Fußtritt | 10 | 2 | Gruw | 8 | |
| Klettern/B. | 6 | 3 | Gruw | 8 | |
| Rennen | 8 | 1 | m | 11 | |
| Schleichen/Verst. | 2 | 3 | Gruw | 8 | 10 |
| Springen/Fallen | 8 | 3;1 | Gruw | 10 | |
| Überraschen | - | - | Gruw | 11 | |
| Werfen/Fangen | 12 | 3 | Gruw | 8 | |
| **BILDUNG** | Lk | 8 | Grad | **2** | |
| Allgemeinbildung | 16 | 1;* | Gruw | 10 | |
| Erinnern | 16 | 1;* | Gruw | 10 | |
| Psychische Resi. | 18 | - | Gruw | 5 | |
| Benimm | 16 | 1;* | Gruw | 6 | |
| Kultur | 16 | 1;* | Gruw | 10 | |
| Naturwissenschaft | 16 | 1;* | Gruw | 8 | |
| **HANDWERK** | Lk | 10 | Grad | **1** | |
| Herstellen | 2 | * | Gruw | 6 | |
| Manipulieren | 1 | * | Gruw | 5 | |
| Reparieren | 3 | * | Gruw | 7 | |
| Tarnen | 2 | 3 | Gruw | 6 | |
| Zerlegen | 2 | * | Gruw | 7 | |
| Standard-Gruw | 7; 10; 12; 13; 14; 15; 15; 2+1 | | | | |
| T = Tempo; Z = Zeit; W = Wert; B = Wert inkl. Bonus | | | | | |

| Liste/Fertigkeit | T | Z | | W | B |
|---|---|---|---|---|---|
| **SINNESSCHÄRFE** | Lk | 7 | Grad | **3** | |
| Horchen | 4 | * | Gruw | 12 | |
| Menschenkenntnis | 16 | 30 | Gruw | 5 | |
| Reaktion | 14 | * | Gruw | 11 | |
| Suchen | 4 | * | Gruw | 12 | 16 |
| Zufällig Finden | 18 | - | Gruw | 9 | |
| **SPRACHEN** | Lk | 9 | Grad | **2** | |
| Redegewandtheit | 18 | * | Gruw | 7 | |
| **STÄRKE** | Lk | 10 | Grad | **1** | |
| Grundlast | - | - | kg | 8 | |
| Kraftakt | 6 | 3 | Gruw | 6 | |
| Kraftaktmasse | - | - | kg | 60 | |
| Ringen | 10 | 3;1 | Gruw | 7 | |
| Schadensbonus | - | - | SCH | 0 | |
| Wurfmasse | - | - | kg | 1,0 | |
| **VITALITÄT** | Lk | 10 | Grad | **2** | |
| Benommenheit | - | - | AP | 16 | |
| Bewusstlosigkeit | - | - | AP | 32 | |
| AP-Regeneration | - | 1h | AP | 3 | |
| Laufen | 8 | 1h | km | 5,0 | |
| Physische Resi. | 14 | - | Gruw | 10 | |
| Lerp: | 1 | | | | |
| Techniken - Anzahl | 2; 3; 4; 4; 5; 5; 6; 2+1 | | | | |
| www.demiurgon.de | | | | | |

| Liste/Fertigkeit | T | Z | | W | B |
|---|---|---|---|---|---|
| **FEUERWAFFEN** | Lk | 10 | Grad | **2** | |
| Schießen | * | 2/* | Gruw | 7 | |
| Waffenkunde | 16 | 1 | Gruw | 10 | |
| Handfeuerwaffen | 16 | - | Bonus | 4 | 11 |
| Scharfschießen | - | 6A | Bonus | - | |
| **SCHNÜFFLER** | Lk | 7 | Grad | **4** | |
| Information | | | Gruw | 13 | |
| Interview | | | Bonus | 5 | 12 |
| Lügen | | | Bonus | 4 | 11 |
| Recht und Gesetz | | | Bonus | 2 | 12 |
| Suchen | | | Bonus | 4 | 16 |
| Schleichen/Verst. | | | Bonus | 2 | 10 |
| Verhören | | | Bonus | 2 | 8 |
| **MILIEUWISSEN** | Lk | 8 | Grad | **1** | |
| (Unterwelt) | | | | | |
| Etikette | - | - | Bonus | 2 | 8 |
| Erkundung | * | - | Gruw | 5 | |
| Milieukenntnis | - | - | Bonus | 2 | 12 |
| Ressourcen | * | - | Gruw | 8 | |
| Reputation | - | - | Punkte | 1 | |

# Charakterblatt

| Name des Charakters | Geschlecht und Rasse | Selbstbezeichnung oder Beruf | Kampagne |
|---|---|---|---|
| | Halunke | | Das Wiener Paket |

**Beschreibung**

**Talente** Gesh (+), Intu (+), Wahr (+), Char (-)

Porträt oder Wappen

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Vitakraft | **VK** | 11 | VK-Rüstung / Wert | | |
| Ausdauer | **AP** | 80 | AP-Rüstung / Wert | | |
| | | | Geld | 15 $, 200 FF | |

**Ausrüstung, Waffen** Knüppel (W4*6), Messer (W3*2), Einbrecherwerkzeug, Taschenlampe

**Bewegungstechniken** Anzahl: 3

**Handwerkstechniken** Anzahl: 2

**Bildungstechniken** Anzahl: 2

**Sprachen** (mit Angabe der Stufe) Sprachpunkte: 22

Französisch (III), Deutsch (II), Russisch (I)

| Liste/Fertigkeit | T | Z | | W | B |
|---|---|---|---|---|---|
| **BEWEGUNG** | Lk | 8 | Grad | **2** | |
| Ausweichen | 14 | 2 | Gruw | 10 | 12 |
| Faustschlag | 12 | 2 | Gruw | 10 | 12 |
| Fußtritt | 10 | 2 | Gruw | 8 | |
| Klettern/B. | 6 | 3 | Gruw | 8 | 11 |
| Rennen | 8 | 1 | m | 11 | |
| Schleichen/Verst. | 2 | 3 | Gruw | 8 | 12 |
| Springen/Fallen | 8 | 3;1 | Gruw | 10 | |
| Überraschen | - | - | Gruw | 11 | |
| Werfen/Fangen | 12 | 3 | Gruw | 8 | |
| **BILDUNG** | Lk | 11 | Grad | **1** | |
| Allgemeinbildung | 16 | 1;* | Gruw | 7 | |
| Erinnern | 16 | 1;* | Gruw | 7 | |
| Psychische Resi. | 18 | - | Gruw | 4 | |
| Benimm | 16 | 1;* | Gruw | 5 | |
| Kultur | 16 | 1;* | Gruw | 7 | |
| Naturwissenschaft | 16 | 1;* | Gruw | 7 | |
| **HANDWERK** | Lk | 8 | Grad | **1** | |
| Herstellen | 2 | * | Gruw | 6 | |
| Manipulieren | 1 | * | Gruw | 5 | |
| Reparieren | 3 | * | Gruw | 7 | |
| Tarnen | 2 | 3 | Gruw | 6 | |
| Zerlegen | 2 | * | Gruw | 7 | |
| Standard-Gruw | 7; 10; 12; 13; 14; 15; 15; 2+1 | | | | |
| T = Tempo; Z = Zeit; W = Wert; B = Wert inkl. Bonus | | | | | |

| Liste/Fertigkeit | T | Z | | W | B |
|---|---|---|---|---|---|
| **SINNESSCHÄRFE** | Lk | 8 | Grad | **3** | |
| Horchen | 4 | * | Gruw | 12 | |
| Menschenkenntnis | 16 | 30 | Gruw | 5 | |
| Reaktion | 14 | * | Gruw | 11 | |
| Suchen | 4 | * | Gruw | 13 | |
| Zufällig Finden | 18 | - | Gruw | 9 | |
| **SPRACHEN** | Lk | 11 | Grad | **2** | |
| Redegewandtheit | 18 | * | Gruw | 7 | |
| **STÄRKE** | Lk | 9 | Grad | **1** | |
| Grundlast | - | - | Kg | 8 | |
| Kraftakt | 6 | 3 | Gruw | 6 | |
| Kraftaktmasse | - | - | Kg | 60 | |
| Ringen | 10 | 3;1 | Gruw | 7 | |
| Schadensbonus | - | - | SCH | 0 | |
| Wurfmasse | - | - | Kg | 1,0 | |
| **VITALITÄT** | Lk | 10 | Grad | **2** | |
| Benommenheit | - | - | AP | 16 | |
| Bewusstlosigkeit | - | - | AP | 32 | |
| AP-Regeneration | - | 1h | AP | 3 | |
| Laufen | 8 | 1h | Km | 5,0 | |
| Physische Resi. | 14 | - | Gruw | 10 | |
| Lerp: | 2 | | | | |
| Techniken - Anzahl | 2; 3; 4; 4; 5; 5; 6; 2+1 | | | | |
| www.demiurgon.de | | | | | |

| Liste/Fertigkeit | T | Z | | W | B |
|---|---|---|---|---|---|
| **NAHKAMPF** | Lk | 9 | Grad | **3** | |
| Basis-Angriff | * | 2 | Gruw | 9 | |
| Basis-Parade | 14 | 1 | Gruw | 9 | |
| Waffenkunde | 16 | 1 | Gruw | 12 | |
| Schlagwaffen-A. | - | - | Bonus | 4 | 13 |
| Stichwaffen-Angr | - | - | Bonus | 2 | 11 |
| **SCHURKE** | Lk | 7 | Grad | **3** | |
| Beobachten | - | - | Bonus | 3 | 16 |
| Diebstahl | - | - | Bonus | 4 | 10 |
| Klettern | - | - | Bonus | 3 | 11 |
| Schleichen/Verst. | - | - | Bonus | 4 | 12 |
| Schlösser Knacken | - | - | Bonus | 4 | 9 |
| **W'LOSER KAMPF** | Lk | 8 | Grad | **2** | |
| Schadensbonus | - | - | SCH | 0 | |
| Ausweichen | - | 1 | Bonus | 2 | 12 |
| Block | - | - | Bonus | 0 | |
| Faustschlag | - | - | Bonus | 2 | 12 |
| Fußtritt | - | - | Bonus | 0 | |
| Ringen | - | - | Bonus | 0 | |

# Charakterblatt

| Name des Charakters | Geschlecht und Rasse | Selbstbezeichnung oder Beruf | Kampagne |
|---|---|---|---|

**Beschreibung**

**Talente**

Porträt oder Wappen

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Vitakraft | **VK** | | VK-Rüstung / Wert | | |
| Ausdauer | **AP** | | AP-Rüstung / Wert | | |
| Magie/Psi | **MP** | | Geld | | |
| Kampagnenspezifisch | | | | | |

**Ausrüstung, Waffen**

**Bewegungstechniken** Anzahl:

**Handwerkstechniken** Anzahl:

**Bildungstechniken** Anzahl:

**Sprachen** (mit Angabe der Stufe) Sprachpunkte:

| Liste/Fertigkeit | T | Z | | W | B |
|---|---|---|---|---|---|
| **BEWEGUNG** | Lk | | Grad | | |
| Ausweichen | 14 | 2 | Gruw | | |
| Faustschlag | 12 | 2 | Gruw | | |
| Fußtritt | 10 | 2 | Gruw | | |
| Klettern/B. | 6 | 3 | Gruw | | |
| Rennen | 8 | 1 | m | | |
| Schleichen/Verst. | 2 | 3 | Gruw | | |
| Springen/Fallen | 8 | 3;1 | Gruw | | |
| Überraschen | - | - | Gruw | | |
| Werfen/Fangen | 12 | 3 | Gruw | | |
| **BILDUNG** | Lk | | Grad | | |
| Allgemeinbildung | 16 | 1;* | Gruw | | |
| Erinnern | 16 | 1;* | Gruw | | |
| Psychische Resi. | 18 | - | Gruw | | |
| Benimm | 16 | 1;* | Gruw | | |
| Kultur | 16 | 1;* | Gruw | | |
| Naturwissenschaft | 16 | 1;* | Gruw | | |
| **HANDWERK** | Lk | | Grad | | |
| Herstellen | 2 | * | Gruw | | |
| Manipulieren | 1 | * | Gruw | | |
| Reparieren | 3 | * | Gruw | | |
| Tarnen | 2 | 3 | Gruw | | |
| Zerlegen | 2 | * | Gruw | | |
| Standard-Gruw | 7; 10; 12; 13; 14; 15; 15; 2+1 | | | | |
| T = Tempo; Z = Zeit; W = Wert; B = Wert inkl. Bonus | | | | | |

| Liste/Fertigkeit | T | Z | | W | B |
|---|---|---|---|---|---|
| **SINNESSCHÄRFE** | Lk | | Grad | | |
| Horchen | 4 | * | Gruw | | |
| Menschenkenntnis | 16 | 30 | Gruw | | |
| Reaktion | 14 | * | Gruw | | |
| Suchen | 4 | * | Gruw | | |
| Zufällig Finden | 18 | - | Gruw | | |
| **SPRACHEN** | Lk | | Grad | | |
| Redegewandtheit | 18 | * | Gruw | | |
| **STÄRKE** | Lk | | Grad | | |
| Grundlast | - | - | kg | | |
| Kraftakt | 6 | 3 | Gruw | | |
| Kraftaktmasse | - | - | kg | | |
| Ringen | 10 | 3;1 | Gruw | | |
| Schadensbonus | - | - | SCH | | |
| Wurfmasse | - | - | kg | | |
| **VITALITÄT** | Lk | | Grad | | |
| Benommenheit | - | - | AP | | |
| Bewusstlosigkeit | - | - | AP | | |
| AP-Regeneration | - | 1h | AP | | |
| Laufen | 8 | 1h | km | | |
| Physische Resi. | 14 | - | Gruw | | |
| Lerp: | | | | | |
| Techniken - Anzahl 2; 3; 4; 4; 5; 5; 6; 2+1 | | | | | |
| www.demiurgon.de | | | | | |

| Liste/Fertigkeit | T | Z | W | B |
|---|---|---|---|---|