

Charakterblatt

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

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	Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B
BEWEGUNG	Lk	12	Grad	1	SINNESSCHÄRFE	Lk	9	Grad	2	AUFTRETEN	Lk	7	Grad	3
Ausweichen	14	2	Gruw	7	Horchen	4	*	Gruw	10	Abgebrühtheit	-	-	Bonus	5 10
Faustschlag	12	2	Gruw	7	Menschenkenntnis	16	30	Gruw	4	Beeindrucken	-	-	Bonus	4 10
Fußtritt	10	2	Gruw	6	Reaktion	14	*	Gruw	9	Lügen	-	-	Bonus	4 12
Klettern/B.	6	3	Gruw	6	Suchen	4	*	Gruw	10	Verführen	-	-	Bonus	2 10
Rennen	8	1	M	10	Zufällig Finden	18	-	Gruw	8	Verhören	-	-	Bonus	4 10
Schleichen/Verst.	2	3	Gruw	6 10	SPRACHEN	Lk	8	Grad	3	FEUERWAFFEN	Lk	9	Grad	2
Springen/Fallen	8	3;1	Gruw	7	Redegewandtheit	18	*	Gruw	8	Schießen	*	2/*	Gruw	7
Überraschen	-	-	Gruw	9	STÄRKE	Lk	12	Grad	1	Waffenkunde	16	1	Gruw	10
Werfen/Fangen	12	3	Gruw	6	Grundlast	-	-	kg	8	Handfeuerwaffen	16	-	Bonus	4 11
BILDUNG	Lk	8	Grad	2	Kraftakt	6	3	Gruw	6	Scharfschießen	-	6A	Bonus	-
Allgemeinbildung	16	1;*	Gruw	10	Kraftaktmasse	-	-	kg	60	SPION	Lk	8	Grad	3
Erinnern	16	1;*	Gruw	10	Ringens	10	3;1	Gruw	7	Datensuche	-	*	Gruw	12
Psychische Resi.	18	-	Gruw	5	Schadensbonus	-	-	SCH	0	Geheimaktion	-	*	Bonus	5 11
Benimm	16	1;*	Gruw	6	Wurfmasse	-	-	kg	1,0	Schlösser Knacken	-	-	Bonus	4 9
Kultur	16	1;*	Gruw	9	VITALITÄT	Lk	12	Grad	2	Schleichen/Verst.	-	-	Bonus	4 10
Naturwissenschaft	16	1;*	Gruw	9	Benommenheit	-	-	AP	16	Geheimdienstwis.	-	-	Bonus	3 12
HANDWERK	Lk	9	Grad	1	Bewusstlosigkeit	-	-	AP	32	Interview	-	-	Bonus	4 12
Herstellen	2	*	Gruw	6	AP-Regeneration	-	1h	AP	3					
Manipulieren	1	*	Gruw	5	Laufen	8	1h	km	5,0					
Reparieren	3	*	Gruw	7	Physische Resi.	14	-	Gruw	10					
Tarnen	2	3	Gruw	6	Lerp:	0								
Zerlegen	2	*	Gruw	7	Techniken - Anzahl	2; 3; 4; 4; 5; 5; 6; 2+1								
Standard-Gruw	7; 10; 12; 13; 14; 15; 15; 2+1				www.demiurgon.de									
T = Tempo; Z = Zeit; W = Wert; B = Wert inkl. Bonus														

Charakterblatt

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

Beschreibung Er war schon dreimal in Wien, kennt Müller und auch dessen Privatadresse.	
Talente Fing (+), Gesh (+), Intu (+), Will (-)	Porträt oder Wappen

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	Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	
BEWEGUNG	Lk	7	Grad	3	SINNESSCHÄRFE	Lk	9	Grad	2	NAHKAMPF	Lk	8	Grad	2	
Ausweichen	14	2	Gruw	12	Horchen	4	*	Gruw	10	Basis-Angriff	*	2	Gruw	8	
Faustschlag	12	2	Gruw	12	Menschenkenntnis	16	30	Gruw	4	Basis-Parade	14	1	Gruw	9	
Fußtritt	10	2	Gruw	10	Reaktion	14	*	Gruw	9	Waffenkunde	16	1	Gruw	10	
Klettern/B.	6	3	Gruw	10	Suchen	4	*	Gruw	10	Schlagwaffen-A.	-	-	Bonus	3	
Rennen	8	1	m	12	Zufällig Finden	18	-	Gruw	8	Stichwaffen-Angr	-	-	Bonus	1	
Schleichen/Verst.	2	3	Gruw	10	SPRACHEN	Lk	9	Grad	2	SCHURKE	Lk	7	Grad	3	
Springen/Fallen	8	3;1	Gruw	12	Redegewandtheit	18	*	Gruw	7	Beobachten	-	-	Bonus	3	
Überraschen	-	-	Gruw	13	STÄRKE	Lk	12	Grad	1	Diebstahl	-	-	Bonus	4	
Werfen/Fangen	12	3	Gruw	9	Grundlast	-	-	kg	8	Klettern	-	-	Bonus	3	
BILDUNG	Lk	11	Grad	1	Krafttakt	6	3	Gruw	6	Schleichen/Verst.	-	-	Bonus	4	
Allgemeinbildung	16	1;*	Gruw	7	Kraftaktmasse	-	-	kg	60	Schlösser Knacken	-	-	Bonus	4	
Erinnern	16	1;*	Gruw	7	Ringens	10	3;1	Gruw	7	MILIEUWISSEN	Lk	9	Grad	2	
Psychische Resi.	18	-	Gruw	4	Schadensbonus	-	-	SCH	0	(Unterwelt)					
Benimm	16	1;*	Gruw	5	Wurfmasse	-	-	kg	1,0	Etikette	-	-	Bonus	4	
Kultur	16	1;*	Gruw	7	VITALITÄT	Lk	11	Grad	2	Erkundung	*	-	Gruw	7	
Naturwissenschaft	16	1;*	Gruw	7	Benommenheit	-	-	AP	16	Milieukenntnis	-	-	Bonus	4	
HANDWERK	Lk	8	Grad	2	Bewusstlosigkeit	-	-	AP	32	Ressourcen	*	-	Gruw	11	
Herstellen	2	*	Gruw	8	AP-Regeneration	-	1h	AP	3	Reputation	-	-	Punkte	2	
Manipulieren	1	*	Gruw	6	Laufen	8	1h	km	5,0						
Reparieren	3	*	Gruw	10	Physische Resi.	14	-	Gruw	10						
Tarnen	2	3	Gruw	8	Lerp:	3									
Zerlegen	2	*	Gruw	10											
Standard-Gruw	7; 10; 12; 13; 14; 15; 15; 2+1				Techniken - Anzahl	2; 3; 4; 4; 5; 5; 6; 2+1									
T = Tempo; Z = Zeit; W = Wert; B = Wert inkl. Bonus					www.demiurgon.de										

Charakterblatt

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

Beschreibung	
---------------------	--

Talente Gesh (+), Kons (+), Wahr (+), Sint (-)	Porträt oder Wappen
---	---------------------

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	Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	
BEWEGUNG	Lk	8	Grad	2	SINNESSCHÄRFE	Lk	9	Grad	2	AUFTRETEN	Lk	11	Grad	2	
Ausweichen	14	2	Gruw	10	Horchen	4	*	Gruw	10	Abgebrühtheit	-	-	Bonus	4 8	
Faustschlag	12	2	Gruw	10 11	Menschenkenntnis	16	30	Gruw	4	Beeindrucken	-	-	Bonus	4 9	
Fußtritt	10	2	Gruw	8	Reaktion	14	*	Gruw	9	Lügen	-	-	Bonus	2 9	
Klettern/B.	6	3	Gruw	8	Suchen	4	*	Gruw	10	Verführen	-	-	Bonus	0 7	
Rennen	8	1	m	11	Zufällig Finden	18	-	Gruw	8	Verhören	-	-	Bonus	2 7	
Schleichen/Verst.	2	3	Gruw	8	SPRACHEN	Lk	12	Grad	2	FEUERWAFFEN	Lk	8	Grad	3	
Springen/Fallen	8	3;1	Gruw	10	Redegewandtheit	18	*	Gruw	7	Schießen	*	2/*	Gruw	7	
Überraschen	-	-	Gruw	11	STÄRKE	Lk	8	Grad	2	Waffenkunde	16	1	Gruw	12	
Werfen/Fangen	12	3	Gruw	8	Grundlast	-	-	kg	10	Handfeuerwaffen	16	-	Bonus	4 11	
BILDUNG	Lk	12	Grad	1	Krafttakt	6	3	Gruw	7	Scharfschießen	-	6A	Bonus	2 9	
Allgemeinbildung	16	1;*	Gruw	7	Kraftaktmasse	-	-	kg	80	W'LOSER KAMPF	Lk	8	Grad	2	
Erinnern	16	1;*	Gruw	7	Ringens	10	3;1	Gruw	10 12	Schadensbonus	-	-	SCH	0	
Psychische Resi.	18	-	Gruw	4	Schadensbonus	-	-	SCH	0	Ausweichen	-	1	Bonus	0 10	
Benimm	16	1;*	Gruw	5	Wurfmasse	-	-	kg	1,4	Block	-	-	Bonus	1 11	
Kultur	16	1;*	Gruw	7	VITALITÄT	Lk	9	Grad	3	Faustschlag	-	-	Bonus	1 11	
Naturwissenschaft	16	1;*	Gruw	7	Benommenheit	-	-	AP	18	Fußtritt	-	-	Bonus	0 8	
HANDWERK	Lk	8	Grad	1	Bewusstlosigkeit	-	-	AP	36	Ringens	-	-	Bonus	2 12	
Herstellen	2	*	Gruw	6	AP-Regeneration	-	1h	AP	3						
Manipulieren	1	*	Gruw	5	Laufen	8	1h	km	6,0						
Reparieren	3	*	Gruw	7	Physische Resi.	14	-	Gruw	11						
Tarnen	2	3	Gruw	6	Lerp:	4									
Zerlegen	2	*	Gruw	7											
Standard-Gruw	7; 10; 12; 13; 14; 15; 15; 2+1				Techniken - Anzahl	2; 3; 4; 4; 5; 5; 6; 2+1									
T = Tempo; Z = Zeit; W = Wert; B = Wert inkl. Bonus					www.demiurgon.de										

Charakterblatt

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

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

Talente Intu (+), Wahr (+), Wint (+), Kraf (-)	Porträt oder Wappen
---	---------------------

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	Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B		
BEWEGUNG	Lk	11	Grad	1	SINNESSCHÄRFE	Lk	7	Grad	1	MEDIZINER	Lk	7	Grad	3		
Ausweichen	14	2	Gruw	7	Horchen	4	*	Gruw	7	Diagnose	-	-	Gruw	14		
Faustschlag	12	2	Gruw	7	Menschenkenntnis	16	30	Gruw	4	9	Fachkenntnisse	-	-	Bonus	3	16
Fußtritt	10	2	Gruw	6	Reaktion	14	*	Gruw	7	Erste Hilfe	-	-	Bonus	4	16	
Klettern/B.	6	3	Gruw	6	Suchen	4	*	Gruw	7	Pharmazie	-	-	Bonus	3	16	
Rennen	8	1	m	10	Zufällig Finden	18	-	Gruw	6	Therapie	-	-	Bonus	2	14	
Schleichen/Verst.	2	3	Gruw	6	SPRACHEN	Lk	9	Grad	4	FEUERWAFFEN	Lk	8	Grad	1		
Springen/Fallen	8	3;1	Gruw	7	Redegewandtheit	18	*	Gruw	8	Schießen	*	2/*	Gruw	6		
Überraschen	-	-	Gruw	9	STÄRKE	Lk	12	Grad	1	Waffenkunde	16	1	Gruw	7		
Werfen/Fangen	12	3	Gruw	6	Grundlast	-	-	Kg	8	Handfeuerwaffen	16	-	Bonus	2	8	
BILDUNG	Lk	8	Grad	3	Krafttakt	6	3	Gruw	6	Scharfschießen	-	6A	Bonus	-		
Allgemeinbildung	16	1;*	Gruw	12	Kraftaktmasse	-	-	Kg	60	REDEKUNST	Lk	9	Grad	3		
Erinnern	16	1;*	Gruw	12	Ringens	10	3;1	Gruw	7	Menschenkenntnis	-	-	Bonus	5	9	
Psychische Resi.	18	-	Gruw	6	Schadensbonus	-	-	SCH	0	Interview	-	-	Bonus	4	12	
Benimm	16	1;*	Gruw	8	Wurfmasse	-	-	Kg	1,0	Lügen/Belabern	-	-	Bonus	5	13	
Kultur	16	1;*	Gruw	9	VITALITÄT	Lk	12	Grad	1	Rhetorik	-	-	Bonus	5	13	
Naturwissenschaft	16	1;*	Gruw	13	Benommenheit	-	-	AP	14	Schauspielern	-	-	Bonus	3	11	
HANDWERK	Lk	10	Grad	1	Bewusstlosigkeit	-	-	AP	28	Verhandeln	-	-	Bonus	3	11	
Herstellen	2	*	Gruw	6	AP-Regeneration	-	1h	AP	3							
Manipulieren	1	*	Gruw	5	Laufen	8	1h	Km	4,0							
Reparieren	3	*	Gruw	7	Physische Resi.	14	-	Gruw	10							
Tarnen	2	3	Gruw	6	Lerp:	1										
Zerlegen	2	*	Gruw	7												
Standard-Gruw	7; 10; 12; 13; 14; 15; 15; 2+1				Techniken - Anzahl	2; 3; 4; 4; 5; 5; 6; 2+1										
T = Tempo; Z = Zeit; W = Wert; B = Wert inkl. Bonus					www.demiurgon.de											

Charakterblatt

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

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	Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	
BEWEGUNG	Lk	11	Grad	2	SINNESSCHÄRFE	Lk	7	Grad	3	FEUERWAFFEN	Lk	10	Grad	2	
Ausweichen	14	2	Gruw	10	Horchen	4	*	Gruw	12	Schießen	*	2/*	Gruw	7	
Faustschlag	12	2	Gruw	10	Menschenkenntnis	16	30	Gruw	5	Waffenkunde	16	1	Gruw	10	
Fußtritt	10	2	Gruw	8	Reaktion	14	*	Gruw	11	Handfeuerwaffen	16	-	Bonus	4 11	
Klettern/B.	6	3	Gruw	8	Suchen	4	*	Gruw	12 16	Scharfschießen	-	6A	Bonus	-	
Rennen	8	1	m	11	Zufällig Finden	18	-	Gruw	9	SCHNÜFFLER	Lk	7	Grad	4	
Schleichen/Verst.	2	3	Gruw	8 10	SPRACHEN	Lk	9	Grad	2	Information			Gruw	13	
Springen/Fallen	8	3;1	Gruw	10	Redegewandtheit	18	*	Gruw	7	Interview			Bonus	5 12	
Überraschen	-	-	Gruw	11	STÄRKE	Lk	10	Grad	1	Lügen			Bonus	4 11	
Werfen/Fangen	12	3	Gruw	8	Grundlast	-	-	kg	8	Recht und Gesetz			Bonus	2 12	
BILDUNG	Lk	8	Grad	2	Kraftakt	6	3	Gruw	6	Suchen			Bonus	4 16	
Allgemeinbildung	16	1;*	Gruw	10	Kraftaktmasse	-	-	kg	60	Schleichen/Verst.			Bonus	2 10	
Erinnern	16	1;*	Gruw	10	Ringens	10	3;1	Gruw	7	Verhören			Bonus	2 8	
Psychische Resi.	18	-	Gruw	5	Schadensbonus	-	-	SCH	0	MILIEUWISSEN	Lk	8	Grad	1	
Benimm	16	1;*	Gruw	6	Wurfmasse	-	-	kg	1,0	(Unterwelt)					
Kultur	16	1;*	Gruw	10	VITALITÄT	Lk	10	Grad	2	Etikette	-	-	Bonus	2 8	
Naturwissenschaft	16	1;*	Gruw	8	Benommenheit	-	-	AP	16	Erkundung	*	-	Gruw	5	
HANDWERK	Lk	10	Grad	1	Bewusstlosigkeit	-	-	AP	32	Milieukennntnis	-	-	Bonus	2 12	
Herstellen	2	*	Gruw	6	AP-Regeneration	-	1h	AP	3	Ressourcen	*	-	Gruw	8	
Manipulieren	1	*	Gruw	5	Laufen	8	1h	km	5,0	Reputation	-	-	Punkte	1	
Reparieren	3	*	Gruw	7	Physische Resi.	14	-	Gruw	10						
Tarnen	2	3	Gruw	6	Lerp:	1									
Zerlegen	2	*	Gruw	7											
Standard-Gruw	7; 10; 12; 13; 14; 15; 15; 2+1				Techniken - Anzahl	2; 3; 4; 4; 5; 5; 6; 2+1									
T = Tempo; Z = Zeit; W = Wert; B = Wert inkl. Bonus															
www.demiurgon.de															

Charakterblatt

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

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	Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	
BEWEGUNG	Lk	8	Grad	2	SINNESSCHÄRFE	Lk	8	Grad	3	NAHKAMPF	Lk	9	Grad	3	
Ausweichen	14	2	Gruw	10 12	Horchen	4	*	Gruw	12	Basis-Angriff	*	2	Gruw	9	
Faustschlag	12	2	Gruw	10 12	Menschenkenntnis	16	30	Gruw	5	Basis-Parade	14	1	Gruw	9	
Fußtritt	10	2	Gruw	8	Reaktion	14	*	Gruw	11	Waffenkunde	16	1	Gruw	12	
Klettern/B.	6	3	Gruw	8 11	Suchen	4	*	Gruw	13	Schlagwaffen-A.	-	-	Bonus	4 13	
Rennen	8	1	m	11	Zufällig Finden	18	-	Gruw	9	Stichwaffen-Angr	-	-	Bonus	2 11	
Schleichen/Verst.	2	3	Gruw	8 12	SPRACHEN	Lk	11	Grad	2	SCHURKE	Lk	7	Grad	3	
Springen/Fallen	8	3;1	Gruw	10	Redegewandtheit	18	*	Gruw	7	Beobachten	-	-	Bonus	3 16	
Überraschen	-	-	Gruw	11	STÄRKE	Lk	9	Grad	1	Diebstahl	-	-	Bonus	4 10	
Werfen/Fangen	12	3	Gruw	8	Grundlast	-	-	Kg	8	Klettern	-	-	Bonus	3 11	
BILDUNG	Lk	11	Grad	1	Kraftakt	6	3	Gruw	6	Schleichen/Verst.	-	-	Bonus	4 12	
Allgemeinbildung	16	1;*	Gruw	7	Kraftaktmasse	-	-	Kg	60	Schlösser Knacken	-	-	Bonus	4 9	
Erinnern	16	1;*	Gruw	7	Ringens	10	3;1	Gruw	7	W'LOSER KAMPF	Lk	8	Grad	2	
Psychische Resi.	18	-	Gruw	4	Schadensbonus	-	-	SCH	0	Schadensbonus	-	-	SCH	0	
Benimm	16	1;*	Gruw	5	Wurfmasse	-	-	Kg	1,0	Ausweichen	-	1	Bonus	2 12	
Kultur	16	1;*	Gruw	7	VITALITÄT	Lk	10	Grad	2	Block	-	-	Bonus	0	
Naturwissenschaft	16	1;*	Gruw	7	Benommenheit	-	-	AP	16	Faustschlag	-	-	Bonus	2 12	
HANDWERK	Lk	8	Grad	1	Bewusstlosigkeit	-	-	AP	32	Fußtritt	-	-	Bonus	0	
Herstellen	2	*	Gruw	6	AP-Regeneration	-	1h	AP	3	Ringens	-	-	Bonus	0	
Manipulieren	1	*	Gruw	5	Laufen	8	1h	Km	5,0						
Reparieren	3	*	Gruw	7	Physische Resi.	14	-	Gruw	10						
Tarnen	2	3	Gruw	6	Lerp:	2									
Zerlegen	2	*	Gruw	7											
Standard-Gruw	7; 10; 12; 13; 14; 15; 15; 2+1				Techniken - Anzahl	2; 3; 4; 4; 5; 5; 6; 2+1									
T = Tempo; Z = Zeit; W = Wert; B = Wert inkl. Bonus															
www.demiurgon.de															

Charakterblatt

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

Beschreibung

Porträt oder Wappen

Talente

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	Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B	Liste/Fertigkeit	T	Z	W	B
BEWEGUNG	Lk		Grad		SINNESSCHÄRFE	Lk		Grad						
Ausweichen	14	2	Gruw		Horchen	4	*	Gruw						
Faustschlag	12	2	Gruw		Menschenkenntnis	16	30	Gruw						
Fußtritt	10	2	Gruw		Reaktion	14	*	Gruw						
Klettern/B.	6	3	Gruw		Suchen	4	*	Gruw						
Rennen	8	1	m		Zufällig Finden	18	-	Gruw						
Schleichen/Verst.	2	3	Gruw		SPRACHEN	Lk		Grad						
Springen/Fallen	8	3;1	Gruw		Redegewandtheit	18	*	Gruw						
Überraschen	-	-	Gruw		STÄRKE	Lk		Grad						
Werfen/Fangen	12	3	Gruw		Grundlast	-	-	kg						
BILDUNG	Lk		Grad		Kraftakt	6	3	Gruw						
Allgemeinbildung	16	1;*	Gruw		Kraftaktmasse	-	-	kg						
Erinnern	16	1;*	Gruw		Ringens	10	3;1	Gruw						
Psychische Resi.	18	-	Gruw		Schadensbonus	-	-	SCH						
Benimm	16	1;*	Gruw		Wurfmasse	-	-	kg						
Kultur	16	1;*	Gruw		VITALITÄT	Lk		Grad						
Naturwissenschaft	16	1;*	Gruw		Benommenheit	-	-	AP						
HANDWERK	Lk		Grad		Bewusstlosigkeit	-	-	AP						
Herstellen	2	*	Gruw		AP-Regeneration	-	1h	AP						
Manipulieren	1	*	Gruw		Laufen	8	1h	km						
Reparieren	3	*	Gruw		Physische Resi.	14	-	Gruw						
Tarnen	2	3	Gruw		Lerp:									
Zerlegen	2	*	Gruw											
Standard-Gruw	7; 10; 12; 13; 14; 15; 15; 2+1				Techniken - Anzahl	2; 3; 4; 4; 5; 5; 6; 2+1								
T = Tempo; Z = Zeit; W = Wert; B = Wert inkl. Bonus														