

# Charakterbogen

T.E.A.R.S

Name	Aussehen		
Geschlecht			
Beruf			
Alter			
Körperkraft (KK)	8		
Ausdauer (AU)	8	Parade (PA)	
Geschicklichkeit (GE)	8	Attacke Distanz (ATD)	
Intelligenz (IN)	8	Attacke Nahkampf (ATN)	
Charme (CH)	8		
Mentale Belastbarkeit (MB)	8	Lebensenergie (LE)	100



Managed by Ciucci

T.E.A.R.S

# Soziales

10 Punkte

<input type="checkbox"/>	Menschenkenntnis	(IN/IN/CH)
<input type="checkbox"/>	Überreden	(IN/CH/CH)
<input type="checkbox"/>	Lügen	(IN/CH/MB)
<input type="checkbox"/>	Beruhigen	(IN/CH/CH)
<input type="checkbox"/>	Manipulieren	(IN/CH/CH)
<input type="checkbox"/>	Bedrohen	(AU/CH/MB)
<input type="checkbox"/>	Tiere Zähmen	(CH/IN/MB)



Managed by Ciucci



Von Wert 0 bis 6 kostet es 1 Punkt um den Wert um 1 zu erhöhen.

Von Wert 7 bis 10 kostet es 2 Punkte um den Wert um 1 zu erhöhen.

Ab einen Wert von 11 kostet es 5 Punkte um den Wert um 1 zu erhöhen.

# Wissen

10 Punkte

Medizin	(IN/IN/MB)
Chemie	(IN/IN/MB)
Spurenlesen	(IN/GE/AU)
Technisches Wissen	(GE/IN/IN)
Bogenbau und Pfeilmacherei	(AU/GE/GE)
Einschätzungsvermögen	(IN/IN/MB)
Kochen	(GE/IN/AU)
Überlebenstechniken	(GE/IN/MB)



Managed by Ciucci



Von Wert 0 bis 6 kostet es 1 Punkt um den Wert um 1 zu erhöhen.

Von Wert 7 bis 10 kostet es 2 Punkte um den Wert um 1 zu erhöhen.

Ab einen Wert von 11 kostet es 5 Punkte um den Wert um 1 zu erhöhen.

# Körperliches

15 Punkte

<input type="checkbox"/>	Ring und Faustkampf	(ATN/GE/KK)	
<input type="checkbox"/>	Werfen	(KK/GE/GE)	
<input type="checkbox"/>	Schleichen	(KK/AU/GE)	
<input type="checkbox"/>	Klettern	(KK/KK/GE)	
<input type="checkbox"/>	Feuer machen	(GE/GE/IN)	
<input type="checkbox"/>	Schlösser knacken	(AU/GE/IN)	
<input type="checkbox"/>	Schwimmen	(KK/AU/GE)	
<input type="checkbox"/>	Sprinten	(KK/AU/GE)	
<input type="checkbox"/>	Saufen	(KK/AU/AU)	



Managed by Ciucci



Von Wert 0 bis 6 kostet es 1 Punkt um den Wert um 1 zu erhöhen.

Von Wert 7 bis 10 kostet es 2 Punkte um den Wert um 1 zu erhöhen.

Ab einen Wert von 11 kostet es 5 Punkte um den Wert um 1 zu erhöhen.

# Kampf/Waffen

10 Punkte

<input type="checkbox"/>	Nahkampfwaffen – Spitz	(ATN)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Nahkampfwaffen – Stumpf	(ATN)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Schusswaffen – Pistole	(ATD)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Schusswaffen – Schrotflinte	(ATD)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Schusswaffen – Bogen	(ATD)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>



Managed by Ciucci



Von Wert 0 bis 4 kostet es 2 Punkte um den Wert um 1 zu erhöhen.

Von Wert 5-10 kostet es 4 Punkte um den Wert um 1 zu erhöhen.

Ab einen Wert von 11 kostet es 10 Punkte um den Wert um 1 zu erhöhen.

## Ausgerüstete Waffen

	Name	Kategorie	ATN ATD	PA	Anzahl	:Schaden:
Schuss-						
waffen						
Schlag-						
waffen						
Wurf-						
waffen						

**Beispiel:**

Pistole

Schusswaffe  
Pistole

10

-5

X Schuss

3W6+5

↓  
(Wert von ATN)



*Managed by Ciucci*

T.E.A.R.S

## Gegenstände

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____



*Managed by Ciucci*

**T.E.A.R.S**