CHARAKTER:	
KULTUR:	*Borca*
KONZEPT:	*Der Vermittler*
AUSRICHTUNG:	*Primal*
MENTAL:	*Wille*
KULT:	*Jehammedaner*
RANG:	*Schwert Jehammeds* (2)

DEGENESIS

CHARAKTERBOGEN - Seite 1 -

DATUM:	5.3.18	
SPIELER:		
GESCHLECHT:	*Männlich*	
GRÖSSE:		
GEWICHT:		
ALTER:	*24*	
ERFAHRUNG:	0	200

KÖRPER	☒	☒	☒	☐	☐	☐	3
ATHLETIK	☒	☒	☐	☐	☐	☐	5W
FAUSTKAMPF	☒	☒	☐	☐	☐	☐	5W
KRAFT	☒	☒	☒	☐	☐	☐	6W
NAHKAMPF	☒	☒	☒	☒	☒	☐	8W
AUSDAUER	☒	☒	☐	☐	☐	☐	5W
HÄRTE	☒	☒	☒	☒	☐	☐	7W

VERSTAND	☒	☒	☐	☐	☐	☐	2
ARTEFAKTKUNDE	☐	☐	☐	☐	☐	☐	2W
TECHNIK	☐	☐	☐	☐	☐	☐	2W
LEGENDEN	☒	☒	☐	☐	☐	☐	4W
MEDIZIN	☐	☐	☐	☐	☐	☐	2W
WISSENSCHAFT	☐	☐	☐	☐	☐	☐	2W

CHARISMA	☒	☒	☐	☐	☐	☐	2
KÜNSTE	☐	☐	☐	☐	☐	☐	2W
VERHALTEN	☒	☐	☐	☐	☐	☐	3W
AUSDRUCK	☐	☐	☐	☐	☐	☐	2W
FÜHRUNG	☐	☐	☐	☐	☐	☐	2W
VERHANDLUNG	☐	☐	☐	☐	☐	☐	2W
VERFÜHRUNG	☒	☒	☐	☐	☐	☐	4W

GESCHICKLICHKEIT	☒	☒	☒	☒	☐	☐	4
HANDWERK	☒	☐	☐	☐	☐	☐	5W
FINGERFERTIGKEIT	☐	☐	☐	☐	☐	☐	4W
STEUERN	☒	☐	☐	☐	☐	☐	5W
BEWEGLICHKEIT	☒	☒	☒	☐	☐	☐	7W
SCHUSSWAFFEN	☐	☐	☐	☐	☐	☐	4W
HEIMLICHKEIT	☒	☒	☐	☐	☐	☐	6W

INSTINKT	☒	☒	☐	☐	☐	☐	2
EMPATHIE	☐	☐	☐	☐	☐	☐	2W
ORIENTIERUNG	☒	☐	☐	☐	☐	☐	3W
WAHRNEHMUNG	☒	☒	☒	☐	☐	☐	5W
ÜBERLEBEN	☒	☒	☐	☐	☐	☐	4W
ZÄHMEN	☒	☒	☒	☐	☐	☐	5W
PRIMAL	☒	☒	☐	☐	☐	☐	4W

PSYCHE	☒	☒	☒	☒	☐	☐	4
GERISSENHEIT	☐	☐	☐	☐	☐	☐	4W
TÄUSCHUNG	☐	☐	☐	☐	☐	☐	4W
DOMINIEREN	☒	☐	☐	☐	☐	☐	5W
WILLE	☒	☒	☒	☐	☐	☐	7W
REAKTION	☒	☒	☒	☐	☐	☐	7W

HINTERGRÜNDE							
VERBÜNDETE	☒	☒	☐	☐	☐	☐	2
AUTORITÄT	☐	☐	☐	☐	☐	☐	0
NETZWERK	☒	☐	☐	☐	☐	☐	1
RUF	☒	☒	☒	☐	☐	☐	3
RESSOURCEN	☒	☐	☐	☐	☐	☐	1
GEHEIMNISSE	☒	☐	☐	☐	☐	☐	1

ANMERKUNGEN & WEITERE FÄHIGKEITEN

POTENZIALE					
Kampfreflexe	☒	☒	☐	2	*Ini: +T in Höhe PSt, Pass. Vert. +1/PSt*
Beidhändig	☒	☒	☐	2	*Angr m 2 Waffen: Malus -1/PSt., 2. AngrWurf +1W je 3T aus 1. AW*
	☐	☐	☐	0	
	☐	☐	☐	0	
	☐	☐	☐	0	
	☐	☐	☐	0	

CHARAKTER: DEGENESIS DATUM: 5.3.18

KULT: Jehammedaner CHARAKTERBOGEN - Seite 2 - SPIELER:

EGOPUNKTE (8)

FLEISCHWUNDEN (14)

TRAUMAPUNKTE (7)

VERSPORUNGSPUNKTE (14) TRÄGER DER SAAT (0)

INITIATIVE	7W	(bis zu +3W durch Egopunkte)	AKTIVE VERTEIDIGUNG	7W	(oder Nahkampf)
MAXIMALE BEWEGUNG	5 m	(Bewegung von über 2m gibt -2W auf alle Aktionen und +1S auf Passive Verteidigung)	PASSIVE VERTEIDIGUNG	1S	(+1S wenn aktiv)
			MENTALE VERTEIDIGUNG	7W	

WAFFEN	TREFF.	DISTANZ	SCHADEN	MAG.	EIGENSCHAFTEN, [KALIBER]	L	T	S
Faustschlag	*7W*	*1m*	*2 Ego*	*-*	*Leichtgängig (2T)*	*0*	*I*	*-*
Tritt	*6W*	*1m*	*3 Ego*	*-*	*-*	*0*	*I*	*-*
Krummschwert	*8W*	*1m*	*9*	*-*	*-*	*2*	*II*	*1*
Reithacke	*8W*	*1m*	*8*	*-*	*-*	*1*	*II*	*2*

RÜSTUNG	SCHUTZ	EIGENSCHAFTEN	L	T	S
Leichtes Rüstzeug	*1*	*-*	*1*	*II*	*-*
Überwurf	*0*	*-*	*0*	*I*	*-*

FORTBEWEGUNGSMITTEL	MAX. G.	BESCH.	ABBR.	PANZ.	K/R/FW	ST/TR	EIGENSCHAFTEN	T	S

AUSRÜSTUNG	L	T
Atemtuch (+1E gg Versp. + Gifte)		
Feuerstein+Zunder		
Widderfell		

AUSRÜSTUNG IM RUCKSACK		L	T
TRANSPORTHILFE:	*Rucksack*	*1*	
LAST DES INHALTS WIRD VERRINGERT UM:		*2*	---
Schlafsack, Insektennetz		*2*	
Wasserflasche, Wasserfilter			
Angelzeug, Material f. einfache Tierfallen		*1*	
Salbe aus Widderfett			

WERTGEGENSTÄNDE			
DINARE		WECHSEL	

LAST	KÖRPER	RUCKSACK
GESAMTLAST	4	6
ABZUG AUF ALLE WÜRFE	0	0