

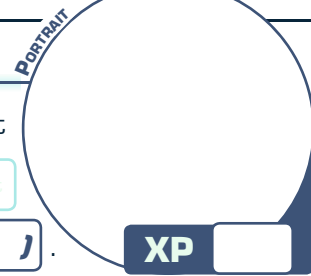
CHARAKTERPROFIL STARTER

V: 29.10.2025

DANIEL SCOLARIS'

KONZEPT

Ich heiße , bin Jahre alt
 und als . Ich trete .
 auf und .
 hat mich geprägt (Muttersprache:).



XP

SPEZIES

STICHPUNKTE

MERKMAL 1 MERKMAL 2 MERKMAL 3

MERKMAL 4 MERKMAL 5

ATTR.

Agilität + =

Empathie + =

Kreativität + =

Logik + =

Präsenz + =

Stärke + =

Wahrnehm. + =

Willenskraft + =

Wissen + =

Konstitution + =

AUSDAUER
 4xKON + 2xWIL + "vital"

Regeneration/h
 KON + "verb. Regeneration"

SKILLS » SPEZIALG.

MENTALE SKILLS

Elektrotech. + =
 KRE+WIS -10

Medizin + =
 WIS+WIS -10

Software + =
 LOG+LOG -10

Steuern + =
 WAH+WIS -10

Wissensch. + =
 LOG+WIS -10

SOZIALE SKILLS

Beeinflussen + =
 EPT+PRS -10

Befehlen + =
 PRS+PRS -10

Darstellen + =
 KRE+PRS -10

Einschätzen + =
 EPT+EPT -10

Umhören + =
 EMP+WAH -10

KÖRPERLICHE SKILLS

Athletik + =
 AGI+STR -10

Handwerk + =
 AGI+KRE -10

Selbstbeher. + =
 KON+WIL -10

Sinne + =
 WAH+WAH -10

Überleben + =
 AGI+WAH -10

KAMPF-SKILLS

Fernkampf + =
 AGI+WAH -10

Nahkampf + =
 AGI+STR -10

SPEZIES-SKILL

+ -10 + =

Verlorener Fluss
 WAH+WIL -10 =

PARANORMIK-SKILLS

Energiefluss + =
 LOG+WIL -10

Kinetikfluss + =
 STR+WIL -10

Lebensfluss + =
 KON+WIL -10

Mentalfluss + =
 EPT+WIL -10

Para-Fluss + =
 WIS+WIL -10

SKILL » SPEZIALGEBIET

+ =

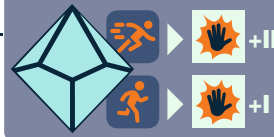
+ =

VORTEILE & GABEN

VORTEIL GABE	LEVEL	EFFEKT
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

AUSRÜSTUNG

	GERÄT	TK	LAST	BESCHREIBUNG, CHARAKTERISTIKA
Technologieklasse <small>TK, eigene</small>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Wohlstandsklasse <small>WK</small>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/> / Transaktion maximal	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Vermögen <small>gesamt</small>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Belastet ab Last <small>STR/2+ "Packesel"</small>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Überlastet ab Last <small>STR+ "Packesel"</small>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>



AKTIVE AKTIONEN

FERNKAMPF-ATTACKE

S Fernkampf »
 SPEZIALGEBIET

+ : +

✓ → Treffer

S -5 **S** **S** +5

NAHKAMPF-ATTACKE

S Nahkampf »
 SPEZIALGEBIET

: +

✓ → Treffer

S -5 **S** **S** +5

S +10 **S** -5 **S** +1

PARANORMIK | HACKEN

S FLUSS | Software »

SPEZIALGEBIET

+ : siehe | Sicherh.st.

✓ → Effekt

S 10 **S**

ANSPORNEN | DURCHATMEN

S Darstellen , Befehlen
 ,Beeinflussen

SPEZIALGEBIET

| Selbstbeherrschung

: | 10+, 20+, 30+

✓ → - I, II, III

S 10 **S**

STRESSEN

S Darstellen , Befehlen

SPEZIALGEBIET

: mentale Defensive

✓ → Präsenzschaden

S 10 **S**

SKILL » SPEZIALGEBIET NUTZEN

S : Wähle 1 Skill mit aus:

Elektrotechnik (1) : SL, 10+

Medizin (2)

Steuern (3)

Wissenschaft (4)

Einschätzen (5)

Handwerk (6)

Sinne (A)

Überleben (B)

Athletik (C)

(D)

→ "schnell" Lvl.

SPEZIALGEBIET (E)

(F)

STATUR

DEFENSIV I II III
 AGI+WAH I:-5 II:+0 III:+5

MENTALE DEFENSIVE
 10+WIL+ "verb. MDEF"

"verbesserte MDEF" Lvl.

SCHADEN

"agiler Nahkampf"
 Stärkeschaden +
 STR|AGI+ "verb. Stärkesch."

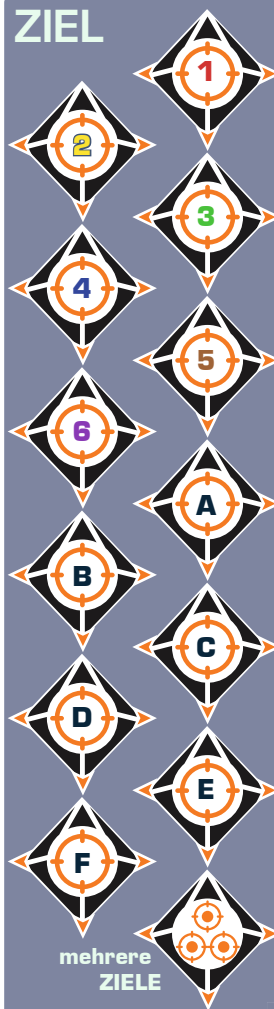
"verb. Stärkesch." Lvl.

Präsenzschaden +
 2xPRS+ "charismatisch"

"charismatisch" Lvl.

DIMENSION bei Körperzone

ungesch. Stelle	30	
Kopf, Hand, Fuß 3/4 Deckung	25	
Arme, Beine, halbe Deckung	20	



PARALLELE AKTIONEN

AUSRÜSTEN | NACHLADEN

"schnell bewaffnet" (-1)

"schnl. nachladen" (-1)

Last 1 / 0 **Last 2 / 2x 1** **Last 4**

AUSWEICHEN & PARIEREN

"schnell aufstehen" (frei)

löst kniend/liegend auf ODER + I

ORIENTIEREN

"erweitertes O." (2 wählen)

aktiviere + I ODER Ziele erkennen (überrascht, v. Deckung) ODER - I

AUFRECHT HALTEN

Festsetzen, paranorm. Aktion, Salven, Hack, Materie beeinflussen, Morphen

AUSDAUER
 4xKON + 2xWIL + "vital"

leichte Wundschwelle
 KON + "Wundresistenz III"

schwere Wundschw.
 2x KON + "Wundresistenz II"

kritische Wundschw.
 3x KON + "Wundresistenz I"

"Wundresistenz" Lvl.

"Überlebenswille"

SCHUTZKLEIDUNG TK LAST SCHUTZ F,B ZONEN

CHARAKTERISTIKA

Gesamtsschutz mit Hautschutz: Kopf F,B Beine

Torso Arme

MENTALSCHUTZ PRS

WAFFE TK LAST RCHW. SCHADEN, WND

CHARAKTERISTIKA