

# TRAUMA Universalrollenspiel Charakterbogen

**Spieler:** Ersatz:  
 erstes Spieldatum:  
 Welt: T1111 TEG: 7 MEG: 100  
 Kampagne/Abenteuer: Die Minen von Däk Zaduum

Name	Takir Kupferschild		
Beruf / Stellung	Kämpfer / Ex-Soldat		
Art/Rasse	Zwerg	Händigkeit	rechts
Geschlecht	männlich	Haarfarbe	rot
Größe	1,57 m	Augenfarbe	blau
Gew. (basis)	76,8 kg	Hautfarbe	hell
Gewicht	85,2 kg	Schuhgröße	41
Geb.datum	1. Sept. 1075	Religion	Bengon
Alter	35 j.	Glaube	49 %
Geb.ort	Krugli	Schicksal	0

**Beschreibung:**  
 verantwortungsvoll, gierig,  
 angeberisch, fröhlich

**Besonderheiten ( Pt.):**  
 gebunden an Gargils Axt (10)  
 Geldgier (10)  
 Spielsucht (10)

**typische Zitate:**  
 Die Würfel sind gefallen!

Haupteigenschaften			
Körper	Geist	Wahrnehmung	
<b>ST</b> 100 <small>Stärke (SG 1/3)</small>	<b>IT</b> 81 <small>Intelligenz</small>	<b>SE</b> 69 <small>Sehen</small>	
<b>GE</b> 89 <small>Geschicklichkeit</small>	<b>GD</b> 54 <small>Gedächtniss</small>	<b>HÖ</b> 96 <small>Hören</small>	
<b>WK</b> 48 <small>Widerstandskraft (SG 2/4)</small>	<b>KZ</b> 33 <small>Konzentration (SG 2/4)</small>	<b>RI</b> 84 <small>Riechen</small>	
<b>RA</b> 64 <small>Reaktion (SG 2/4)</small>	<b>BH</b> 78 <small>Beherrschung (SG 2/3)</small>	<b>SM</b> 40 <small>Schmecken</small>	
<b>AD</b> 71 <small>Ausdauer (SG 1/3)</small>	<b>AS</b> 84 <small>Ausstrahlung</small>	<b>FÜ</b> 71 <small>Fühlen</small>	
<b>SR</b> 89 <small>Statur (SG 1/2)</small>	<b>PK</b> 08 <small>Psikraft</small>	<b>GG</b> 45 <small>Gleichgewicht (SG 2/4)</small>	

Nebeneigenschaften			
Lernfähigkeit (LF)	1,1	Mobilität (basis)	
Ausdauerpunkte (AP)	17	7,09	m/s
Lebenspunkte (LP)	38	Mobilität (Laufen)	
Basis-Schaden	E: 7 Z: 10	9,50	m/s

**Psipunkte ( 8 )**

Punktwert (HE + Fertigg. - Besond. + Geld):  
 1204 + 2550 - 30 + 10 = 3744

Fertigkeiten	FB	%-Wert	EP	SG
Allgemeinwissen (IT/GD)	+14	34		3
Zwergisch sprechen (IT/GD)	+14	74		1
Zwergisch les&schr. (IT/GD)	+14	39		1
militär. Zeichensprache (IT/GD)	+14	64		0,5
Geschichte, Festen (IT/GD)	+14	24		1
Überleben, Berg (IT/GD)	+14	44		1
Entfernungen Schätzen (GD/SE)	+12	76		0,5
Orientierung (KZ/GG)	+08	28		0,5
Laufen (ST/GE)	+19	69		1
Springen (ST/GE)	+19	49		1
Klettern (ST/GE)	+19	79		1
Werfen / Fangen (ST/GE)	+19	49		1
Schleichen, Stadt (ST/GE)	+19	79		1
Reiten, Pony (GE/FÜ)	+16	36		1
Fahren, Pferdewagen (ST/RA)	+16	46		0,5
Ausweichen (RA/SR)	+15	95		1
Faustkampf (ST/GE)	+19	79		1
Ringkampf (ST/GE)	+19	59		1
Zweihandaxt (ST/GE)	+19	102		1
Armbrust (ST/GE)	+19	79		1
Wagenbauer (GE/GD)	+14	44		1
Sattler (GE/GD)	+14	24		1
Suchen / Verstecken (IT/SE)	+15	36		1
Flirten (IT/AS)	+17	47		1
Singen (AS/WK)	+13	33		1
Tanzen (GE/KZ)	+12	62		1
Überreden / Handeln (IT/AS)	+17	67		1
Menschenführung (IT/AS)	+17	57		1,5
Glücksspiel, Würfel (IT/GD)	+14	64		0,5

Gesammelte Trainingseinheiten (EP ohne LF):

