

# PSIONIK CHARAKTERBOGEN

Bild	Spieler		Name	
	Ethnische Herkunft		Geschlecht	
	Religion / Konfession		Geburtsdatum (Alter)	
	Geburtsort		Größe	
	Adresse		Blutgruppe	
Aussehen (Merkm.)		Verwandtschaft	Partner	Kinder
Hobbys				
Tiere				
Sprachen <small>ab 10 die eigene</small>				
Bildungsschicht		Netto-Einkommen	Startguthaben	Tägliche Ausgaben
Vermögensschicht				
Beruf		Feste Ausgaben		
Betrieb				
Vermögen	Bank	Summe	Bank	Summe
Bargeld	Versteck	Summe	Versteck	Summe
Besitz		Besitz unterwegs		
Waffen	Trefferpunkte	Reichweite	Schüsse	Anmerkungen
Rüstungen	Barrierschutz	Rüstungsschutz	Wurfmodifikation	Gesch. Partien
Persönlichkeitsm.	PM-Wert	Beschreibungen		Besondere Fähigkeiten durch Talente
Psinetiken	PSI	Beschreibungen		
Kampfkünste	KK	Beschreibungen		
Erfahrungen			Status	
			Hunger	
			Durst	
			Müdigkeit	
			Gesundheitl. Einschr.	

**Hinweise zur Talentaufwertung**

- Alle Talente starten mit dem Wert 5
- Die Anhebung ab 12 (Kategorie 1) kostet jeweils 3 Punkte
- Die Anhebung ab 15 (Kategorie 2) kostet jeweils 5 Punkte
- Die Anhebung ab 18 (Kategorie 3) kostet jeweils 10 Punkte
- In INTEL muss die Kategorie bereits vor der Punktevergabe feststehen
- PSI, KK und Sprachen werden entsprechend der Werte vergeben

Talentpunkte	
300 + (3W20 x 10) Punkte	
Minus mögl. Abzüge? (je 50 Punkte)	
Verbleibende Talentpunkte:	

Werte	1 - 3	4 - 6	7 - 9	10 - 11	12 - 14	15 - 17	18 - 20
Bedeutung	Kritisch	Primitiv	Schlecht	Normal	Gut	Sehr gut	Außerord.

Regenerative Talente		Vorübergehende Werteveränderungen	
Glück			
Kampfkunst			
Lebensenergie			
Mut			
Psinetik			
Vitalität			
Willensstärke			

Körperliche Talente	
Aussehen	
Motorik	
Reflex	
Saufen	
Sinnesschärfe	
Stärke	

Kampftalente	
Fernkampf	
Klingenwaffen	
Nahkampf	
Schlagwaffen	
Schwungwaffen	

Bewegungstalente	
Akrobatik	
Boarden	
Feinmotorik	
Klettern	
Reiten	
Rennen	
Schleichen	
Schwimmen	
Springen	
Tanzen	
Tarnen	
Werfen / Fangen	

Mobilitätstalente	
Bootsfahrt	
Fahrradfahren	
Fahrzeuge	
Flugzeuge	
Kanu	
Motorräder	

Wissenstalente	
Astronomie	
Biologie	
Botanik	
Chemie	
Geschichte	
Informatik	
Intelligenz	
Jura	
Kunst	
Mathematik	
Medizin	
Parapsychologie	
Pharmazie	
Physik	
Profiling	
Psychol. / Pädagogik	
Sprachen / Schriften	
Staatskunst	
Waffenkunde	
Zoologie	

Intuitive Talente	
Abrichten	
Charisma	
Erste Hilfe	
Etikette	
Fischen	
Instinkt	
Jagen	
Lügen	
Malen / Zeichnen	
Musik	
Orientierung	
Recherchieren	
Singen	
Skrupellosigkeit	
Spuren	
Suchen	
Survival	
Verkl. / Schminken	
Verstecken	

Arbeitstalente	
Bau-Architektur	
Elektrik	
Handeln	
Hauswirtschaft	
Holzbearbeitung	
Kochen / Backen	
Landwirtschaft	
Mechanik	
Viehzucht	