

Charakterbogen

Profil

Beschreibe den Charakter in einer Handvoll Sätzen oder Stichwörtern zu Hintergrund, Persönlichkeit, Fähigkeiten und Erscheinung.

Chronik

Mache den ersten Eintrag bei der Erschaffung des Charakters und dann nach jedem Spielabend einen weiteren.

Datum	Erfahrung	Queste

Erfahrung Gesamt Vergeben Frei Stufe Schicksal

Zustand

Ausrüstung

Bis zu drei Gegenstände mit Wert von Hab & Gut. Für weniger wertvolle Dinge gilt keine Beschränkung.

Spezialausrüstung

Die Gesamt-Boni dürfen den halben Wert von Hab & Gut nicht überschreiten.

Beschreibung

Teil-Fertigkeit (Bonus)

Gesundheit

Überschreitet eine Verletzung eine Wundschwelle, entsteht eine Beeinträchtigung der Stufe I in dieser Domäne.
Geist: Klugheit oder Wille / 3, Sozial: Ausstrahlung oder Befehlen / 3, Körper: Kraft / 3

Wundschwellen

Geist

Sozial

Körper

Beeinträchtigung (Stufe)

Datum

Der Modifikator ist +/- doppelte Stufe
Domäne / Fertigkeit (Modifikator)

Fertigkeiten

	A	B	Stärken +2	Schwächen -4	Ausrüstung Beeinträchtigungen
Status	Stellung (Stand, Ansehen, Rang, Benehmen)				
	Hab & Gut (Reichtum, Ausrüstung, Vorrat)				
Geist	Klugheit (Gedächtnis, Logik, Argumentieren)				
	Wille (Mut, Geduld, Beherrschtheit, Glaube)				
	Wahrnehmung (Aufmerksamkeit, Sinnesschärfe, Instinkt)				
	Wissen (Mythen, Philosophie, Sprachen, Religion, Magie)				
Sozial	Ausstrahlung (Verführen, Einschmeicheln, Umgarnen)				
	Empathie (Menschenkenntnis, Entlarven)				
	Befehlen (Einschüchtern, Provozieren)				
	Täuschen (Lügen, Verstellen, Ablenken)				
Körper	Kraft (Körperkraft, Widerstandskraft, Gesundheit)				
	Athletik (Schwimmen, Klettern, Rennen, Springen)				
	Gewandtheit (Reflexe, Balance, Beweglichkeit, Ausweichen)				
	Kämpfen (Waffenlos, Schwert, Dolch, Axt)				
	Werfen (Speer, Wurfwaffe, Wurfhaken, Wurfnetz)				
Künste	Heilkunst (Wundheilung, Krankheiten, Gifte)				
	Wildnis (Orientierung, Überleben)				
	Unterwelt (Hehlerei, Gossengesetz, Bandenstruktur)				
	Heimlichkeit (Schleichchen, Verstecken, Hinterhalt, Unauffälligkeit)				
	Reiten & Fahren (Pferd, Kutsche, Boot)				
	Diebeskunst (Schlösser knacken, Taschendieb, Betrügen)				
	Schießen (Bogen, Schleuder, Pistole)				

A: Vergebene Erfahrungspunkte B: Grundwert + Erfahrungspunkte - Anzahl der Stärken + Anzahl der Schwächen

Notizen

Magie

Tradition

Fertigkeit

Gewichtung

Beschreibung

Quelle der magischen Kraft, verwendete Technik und Art der Konsequenzen des Zauberns für den Zaubernden.

Wirkungen

Detaillierte Wirkung, Wirkungsdauer, Zauberdauer und Schwere der Konsequenzen des Zaubers.

Schwierigkeit