

Profil

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

Ausrüstung

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

Chronik

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

Datum	Queste	Erfahrung	Erfahrung
			Gesamt: <div></div>
			Vergeben: <div></div>
			Frei: <div></div>
			Stufe: <div></div>
			Schicksal: <div></div>

Fertigkeiten

Fertigkeiten	Vergebene Punkte	Wert	Bemerkung	Regeln
Status	Stellung (Stand, Ansehen, Rang, Benehmen)			Erfahrung & Stufen Die Startstufe ist 7. Entsprechend können 28 Erfahrungspunkte zu Spielbeginn verteilt werden.
	Hab & Gut (Reichtum, Ausrüstung, Vorrat)			
Geist	Klugheit (Gedächtnis, Logik, Argumentieren)			Fertigkeitspunkte Die erhaltenen Erfahrungs-Punkte können auf die Fertigkeiten vergeben werden. Der Wert ergibt sich aus den vergebenen Punkten plus 4. Ist eine Stärke/Schwäche vorhanden wird außerdem ein Punkt abgezogen/addiert. Negative Punkte können zu Spielbeginn vergeben werden und müssen im Profil begründet werden.
	Wille (Mut, Geduld, Beherrschtheit)			
	Wahrnehmung (Aufmerksamkeit, Sinnesschärfe, Instinkt)			
	Wissen (Mythen, Philosophie, Sprachen, Religion, Magie)			
Sozial	Ausstrahlung (Verführen, Einschmeicheln, Umgarnen)			Stellung 0: Rechtlos/Verurteilt 1: Sklave 2: Leibeigen/Unmündig 3: Bettler 4: Knecht/Tagelöhner, 5-6: Bauer/Handwerker/ Soldat/Händler 6-10: Gelehrter/Priester/ Beamter ab 8: Adelsränge, 16: Kaiser
	Empathie (Menschenkenntnis, Entlarven)			
	Befehlen (Einschüchtern, Provizieren)			
	Täuschen (Lügen, Verstellen, Ablenken)			
Körper	Kraft (Körperkraft, Widerstandskraft, Gesundheit)			Säulenregel Für jede Fertigkeit muss es mindestens eine andere Fertigkeit geben, auf die ein Punkt weniger verteilt worden ist. Eine Fertigkeit mit Stärke zählt für die Säulenregel einen Punkt mehr als ihr Wert.
	Athletik (Schwimmen, Klettern, Rennen, Springen)			
	Gewandheit (Reflexe, Balance, Beweglichkeit, Ausweichen)			
	Kämpfen (Waffenlos, Schwert, Dolch, Axt)			
Künste	Werfen (Speer, Wurfwaffe, Wurfhaken, Wurfnetz)			Stärken & Schwächen Betreffen einen Teilbereich, der dadurch +2/-4 erhält aber den Wert der Fähigkeit um eins reduziert/erhöht.
	Heilkunst (Wundheilung, Krankheiten, Gifte)			
	Wildnis (Orientierung, Überleben)			
	Unterwelt (Hehlerei, Gossengesetz, Bandenstruktur)			
	Heimlichkeit (Schleichen, Verstecken, Hinterhalt, Unauffälligkeit)			Proben Eine Fertigkeit wird modifiziert, randomisiert und dann mit einer Schwierigkeit verglichen. Potenzial = Fertigkeit + Boni - Mali Qualität = Potenzial + Würfel (W6 - W6) Effekt = Qualität - Schwierigkeit Bestanden, wenn Effekt größer oder gleich Null ist.
	Reiten & Fahren (Pferd, Kutsche, Boot)			
	Diebeskunst (Schlösser knacken, Taschendieb, Betrügen)			
	Schießen (Bogen, Schleuder, Pistole)			
Extra				Vergleichende Proben Zwei Qualitäten werden miteinander verglichen. Die höhere gewinnt. Effekt = Qualität 1 - Qualität 2 Kampf Eine vergleichende oder statische Probe auf passende Fertigkeiten stellt einen Schlagabtausch dar. Danach darf kann aufgeben, fliehen (Probe) oder weiter kämpfen. Der Überlegene darf den Effekt in Schaden umwandeln. Wer gleichzeitig mehrere Gegner bekämpft, für den ist die zweite Probe um 2, die dritte um 4 und die vierte um 6 erschwert. Deckung reduziert die Zahl möglicher Gegner.

Gesundheit

Wundschwellen

unverletzt	Verletzung	Stufe
¾ (Abzug -1)		
½ (Abzug -2)		
¼ (Abzug -4)		

Gesundheit

Die Gesundheit entspricht, wenn man unverletzt ist, dem Wert für Kraft.

Verletzungen reduzieren die Gesundheit um deren Stufe. Fällt sie auf Null ist man tot. Fällt die Gesundheit auf die Wundschwellen, erhält man Abzüge auf körperliche Fertigkeiten.

Eine Probe auf Heilkunst darf einmal pro Spielabend durchgeführt werden, ist um 2 × Stufe + 4 erschwert und reduziert die Stufe um einen Punkt.

Magie

Tradition:

Fertigkeit:

Gewichtung:

Beschreibung

Beschreibe die Quelle der magischen Kraft, die verwendete Technik und die Art der Konsequenzen des Zauberns für den Zaubernenden.

Fertigkeit:

Trage die Fertigkeit unter **Extra** ein. Ihr Startwert beträgt 4.

Gewichtung

Die Gewichtung limitiert die Anzahl der verfügbaren Wirkungen:

- 1: Eine Wirkung pro Fertigkeitspunkt
- 2: Drei Wirkungen pro Fertigkeitspunkt
- 3: Sieben Wirkungen pro Fertigkeitspunkt
- 4: Freizauberer

Je höher die Gewichtung desto mehr Erfahrungspunkte müssen für einen Fertigkeitspunkt investiert werden.

Konsequenzen

Konsequenzen in Höhe von

Fertigkeitswert × Gewichtung

sind ohne Weiteres verkraftbar. Darüber hinaus gelten sie als Malus für alle Fertigkeiten aus dem Bereich Geist.

Gewirkt

Schwere

Wirkungen

Beschreibe möglichst detailliert Wirkung und eventuell Wirkungsdauer, Zauberdauer und Schwere der Konsequenzen des Zaubers. Abwandlungen sind möglich und erhöhen die Schwierigkeit.

Schwierigkeit

Notizen
