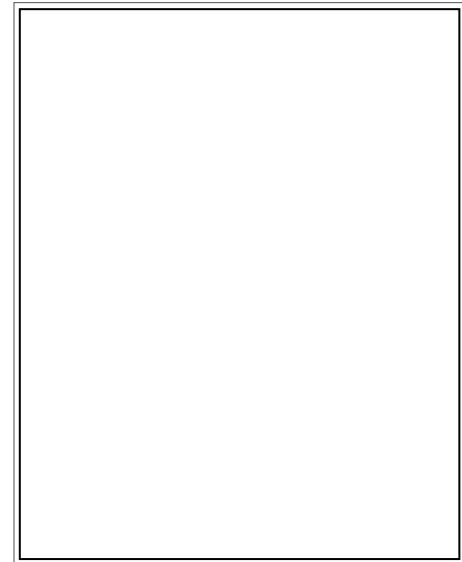


Charakterbogen für

Profil



Portrait / Wappen

Erscheinung & Ausrüstung

Gesundheit

Verletzung

Gesundheit unverletzt:

	Stufe	Abzug
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
II		
12		

Die Gesundheit entspricht dem Wert für Kraft.

Die schwerste Verletzung reduziert alle Fertigkeiten aus dem Bereich Körper und die Gesundheit.

Der Abzug ergibt sich aus:
Stufe · 8 / (Kraft + 4)

Regeneration: nach jedem Spielabend sinkt die Stufe um einen Punkt.

Chronik

Datum	Queste	Erfahrung	Erfahrung	Stufe
				I 3 6 10 15 21 Start → 28 36 45 55 66 78 91 105 120

Erfahrung

Gesamt:

Vergeben:

Frei:

Stufe:

Fertigkeiten

Vergebene Punkte

Wert Stärke, Schwäche, Ausrüstung

Status	Stand (Ansehen, Rang, Benehmen)		Stand 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
	Ressourcen (Reichtum, Handlanger, Fuhrpark)		Ressourcen 1: Münze 2: Bier 3: Übernachtung 4: Kleidung/Rucksack 5: Dolch 6: Schwert/Bogen/Pferd 6-8: Boot/Wagen/Kutsche 9-12: Schiff/Haus/Hof ab 13: Burg/Palast
Geist	Klugheit (Gedächtnis, Logik, Argumentieren)		Berechnung Die erhaltenen Erfahrungs-Punkte können auf die Fertigkeiten vergeben werden. Der Wert ergibt sich aus den vergebenen Punkten plus 4.
	Wille (Mut, Geduld, Beherrschtheit)		Ist eine Stärke/Schwäche vorhanden wird außerdem ein Punkt abgesogen/addiert.
	Wahrnehmung (Aufmerksamkeit, Sinnesschärfe, Instinkt)		Stärken & Schwächen Betreffen einen Teilbereich, der dadurch +2/-4 erhält aber den Wert der Fähigkeit um eins reduziert/erhöht.
	Wissen (Mythen, Philosophie, Sprachen, Religion, Magie)		Säulenregel Für jede Fertigkeit muss es mindestens eine andere Fertigkeit geben, deren Wert eins kleiner ist. Eine Fertigkeit mit Stärke zählt für die Säulenregel einen Punkt mehr als ihr Wert.
Sozial	Ausstrahlung (Verführen, Vertrauen erlangen, Umgarnen)		Proben Es wird gegen eine Fertigkeit oder den Mittelwert aus mehreren Fertigkeiten gewürfelt. $W6 - W6 + \text{Fertigkeit} - \text{Schwierigkeit}$ ergibt die Qualität.
	Empathie (Menschenkenntnis, Entlarven)		Größer Null: bestanden. Gleich Null: bestanden mit Haken.
	Befehlen (Einschüchtern, Provozieren)		Für vergleichende Proben werden die Qualitäten der Kontrahenten verglichen.
	Täuschen (Lügen, Verstellen, Ablenken)		Schwierigkeiten Erfolg wahrscheinlich bei: +4: Jeder +6: Geübte +8: Fachmann +12: Spezialist +16: Meister +20 Koryphäe
Körper	Kraft (Körperkraft, Widerstandskraft, Gesundheit)		Gruppenproben Gemeinsam sind wir stark: Summe der Einzelqualitäten Kooperatives Durcheinander: Leitwert* + Restsumme** / Gruppengröße Alle reden mit: Leitwert* + 0,1 oder 2 pro Teilnehmer Jedem seine Chance: Höchste Einzelqualität Erklärt's mir noch mal: Mittelwert der Einzelqualitäten Mitgefangen, mitgehangen: Niedrigste Einzelqualität * höchste Einzelqualität ** Summe der übrigen Einzelqualitäten
	Athletik (Schwimmen, Klettern, Rennen, Springen)		
	Gewandtheit (Reflexe, Balance, Beweglichkeit)		
	Kämpfen (Waffenlos, Schwert, Dolch, Axt)		
	Werfen (Stein, Speer, Messer)		
Künste	Ausrüstung (Improvisation, Pflege, Vorrat)		Kampf Vergleichende oder statische Proben auf angemessene Fertigkeiten. Geschehen in Gefechte unterteilen. Gruppenproben nach kooperativem Durcheinander.
	Heilkunst (Wundheilung, Krankheiten, Gifte)		Der Überlegene darf die Differenz in Schaden umwandeln.
	Wildnis (Orientierung, Überleben)		Wer sich nur defensiv verhält bekommt zwei Punkte zu seiner Qualität addiert, falls er unterlegen ist.
	Unterwelt (Hehlerei, Gossengesetz, Bandenstruktur)		
	Heimlichkeit (Schleichen, Verstecken, Hinterhalt, Unauffälligkeit)		
	Reiten & Fahren (Pferd, Kutsche, Boot)		
	Diebeskunst (Schlösser knacken, Taschendieb, Betrügen)		
	Schießen (Bogen, Schleuder, Pistole)		