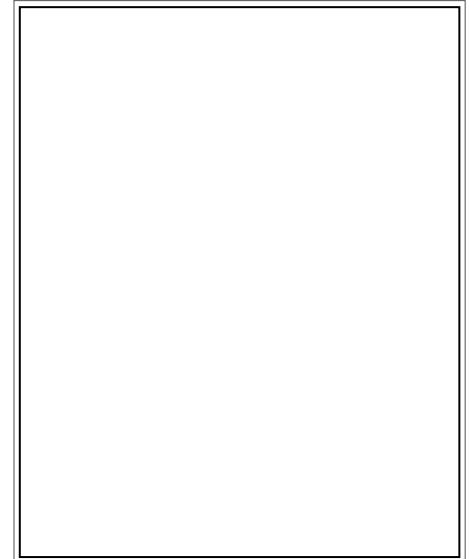


# Charakterbogen für

## Profil

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



Portrait / Wappen

## Ausrüstung

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

## Gesundheit

unverletzt	
Wundschwellen ¾ (-1)	
½ (-2)	
¼ (-4)	

## Verletzung

### Stufe

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 ist um  $2 \times$  Stufe + 4 erschwert und reduziert die Stufe um einen Punkt.

## Chronik

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

Datum	Queste	Erfahrung	Erfahrung	Stufe
			I	I
		3	2	
		6	3	
		10	4	
		15	5	
		21	6	
		Start → 28	7	
		36	8	
		45	9	
		55	10	
		66	II	
		78	12	
		91	13	
		105	14	
		120	15	

## Erfahrung

Gesamt: Vergeben: Frei: Stufe:

# Fertigkeiten

Vergebene Punkte

Wert    Stärke, Schwäche, Ausrüstung

<b>Status</b>	<b>Stellung</b> (Stand, Ansehen, Rang, Benehmen)		<b>Stellung</b> 0: Rechtlos/Verurteilt 1: Sklave 2: Leibeigen/Umnüdigt 3: Bettler 4: Knecht/Tagelöhner, 5-6: Bauer/Handwerker/Soldat/Händler 6-10: Gelehrter/Priester/Beamter ab 8: Adelsränge, 16: Kaiser
	<b>Hab &amp; Gut</b> (Reichtum, Ausrüstung, Vorrat)		<b>Hab &amp; Gut</b> 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
<b>Geist</b>	<b>Klugheit</b> (Gedächtnis, Logik, Argumentieren)		<b>Fertigkeitspunkte</b>
	<b>Wille</b> (Mut, Geduld, Beherrschtheit)		Die erhaltenen Erfahrungs-Punkte können auf die Fertigkeiten verteilt werden. Der Wert ergibt sich aus den vergebenen Punkten plus 4.
	<b>Wahrnehmung</b> (Aufmerksamkeit, Sinnesschärfe, Instinkt)		Ist eine Stärke/Schwäche vorhanden wird außerdem ein Punkt abgesogen/addiert.
	<b>Wissen</b> (Mythen, Philosophie, Sprachen, Religion, Magie)		<b>Säulenregel</b>
<b>Sozial</b>	<b>Ausstrahlung</b> (Verführen, Vertrauen erlangen, Umgarnen)		Für jede Fertigkeit muss es mindestens eine andere Fertigkeit geben, auf die ein Punkt weniger verteilt worden ist.
	<b>Empathie</b> (Menschenkenntnis, Entlarven)		Eine Fertigkeit mit Stärke zählt für die Säulenregel einen Punkt mehr als ihr Wert.
	<b>Befehlen</b> (Einschüchtern, Provozieren)		<b>Stärken &amp; Schwächen</b>
	<b>Täuschen</b> (Lügen, Verstellen, Ablenken)		Betreffen einen Teilbereich, der dadurch +2/-4 erhält aber den Wert der Fähigkeit um eins reduziert/erhöht.
<b>Körper</b>	<b>Kraft</b> (Körperkraft, Widerstandskraft, Gesundheit)		<b>Proben</b>
	<b>Athletik</b> (Schwimmen, Klettern, Rennen, Springen)		Eine Fertigkeit wird modifiziert, randomisiert und dann mit einer <b>Schwierigkeit</b> verglichen.
	<b>Gewandtheit</b> (Reflexe, Balance, Beweglichkeit)		<b>Potenzial</b> = Fertigkeit + Boni - Mali <b>Qualität</b> = Potenzial + Würfel (W6 - W6) <b>Effekt</b> = Qualität - Schwierigkeit
	<b>Kämpfen</b> (Waffenlos, Schwert, Dolch, Axt)		Bestanden, wenn Effekt größer oder gleich Null ist.
	<b>Werfen</b> (Stein, Speer, Messer)		<b>Vergleichende Proben</b>
<b>Künste</b>	<b>Heilkunst</b> (Wundheilung, Krankheiten, Gifte)		Zwei Qualitäten werden miteinander verglichen. Die höhere gewinnt.
	<b>Wildnis</b> (Orientierung, Überleben)		<b>Effekt</b> = Qualität 1 - Qualität 2
	<b>Unterwelt</b> (Hehlerei, Gossengesetz, Bandenstruktur)		<b>Verschmelzung</b>
	<b>Heimlichkeit</b> (Schleichen, Verstecken, Hinterhalt, Unauffälligkeit)		Potenzielle und Qualitäten können miteinander verschmolzen werden.
	<b>Reiten &amp; Fahren</b> (Pferd, Kutsche, Boot)		<b>Kombinationsprobe:</b> Verschmelzung bei einer Person <b>Gruppenproben:</b> Verschmelzung zwischen verschiedenen Personen
	<b>Diebeskunst</b> (Schlösser knacken, Taschendieb, Betrügen)		Verschmelzung kann geschehen durch:
	<b>Schießen</b> (Bogen, Schleuder, Pistole)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Summe</li> <li>• Mittelwert</li> <li>• Minimum</li> <li>• Maximum</li> <li>• Plus x: Höchster Wert + x für weiteren hohen Wert</li> </ul>
			<b>Kampf</b>
			Vergleichende oder statische Proben auf angemessene Fertigkeiten.
			Der Überlegene darf den Effekt in Schaden umwandeln.
			Mehrere Kämpfer können durch Summe verschmolzen werden. Bei überschüssigen Kämpfern, Potenzielle oder Qualitäten halbieren.
			Wer Hintergedanken hat muss, um sein Ziel zu erreichen, auf Schaden verzichten.

# Magie

## Beschreibung

Fertigkeit:

Gewichtung:

## Quelle

## Technik

## Folgen

## Wirkungen

Basis-Schwierigkeit

# Wundabzüge durch Verletzungen

Die Abzüge sind abhängig von der Fertigkeit Kraft des verletzten Wesens und ergeben sich durch die Formel: Stufe · 8 / (Kraft + 4)

## Kraft

Abzug	I	2	3	4	5	6	7	8	9	10	II	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I0
Stufe der Verletzung																				
I	2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	0	0	0	0	0	0	0	0	
2	3	3	2	2	2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	
3	5	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	I	I	I	I	I	I	I	I	
4	6	5	5	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	I	I	I	
5	8	7	6	5	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	
6	I0	8	7	6	5	5	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	
7	II	9	8	7	6	6	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	
8	I3	II	9	8	7	6	6	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	3	
9	I4	I2	I0	9	8	7	7	6	6	5	5	4	4	4	4	4	3	3	3	
10	I6	I3	II	I0	9	8	7	7	6	6	5	5	5	4	4	4	4	3	3	
II	I8	I5	I3	II	I0	9	8	7	7	6	6	5	5	5	4	4	4	4	4	
I2	I9	I6	I4	I2	II	I0	9	8	7	7	6	6	5	5	5	5	4	4	4	
I3	2I	I7	I5	I3	I2	I0	9	9	8	7	7	6	6	5	5	5	5	5	4	
I4	22	I9	I6	I4	I2	II	I0	9	9	8	7	7	7	6	6	6	5	5	5	
I5	24	20	I7	I5	I3	I2	II	I0	9	9	8	8	7	7	6	6	6	5	5	
I6	26	2I	I8	I6	I4	I3	I2	II	I0	9	9	8	8	7	7	6	6	6	5	
I7	27	23	I9	I7	I5	I4	I2	II	I0	I0	9	8	8	8	7	7	6	6	6	
I8	29	24	2I	I8	I6	I4	I3	I2	II	I0	I0	9	8	8	8	7	7	6	6	
I9	30	25	22	I9	I7	I5	I4	I3	I2	II	I0	I0	9	8	8	8	7	7	6	
I0	32	27	23	20	I8	I6	I5	I3	I2	II	II	I0	9	9	8	8	8	7	7	