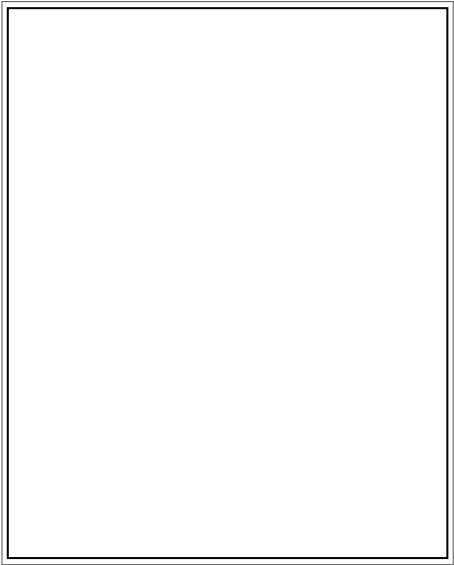


Profil

Beschreibe den Charakter in einer Handvoll Sätzen oder Stichworten.



Portrait / Wappen

Erscheinung & Ausrüstung

Bis zu drei Gegenstände, deren Wert deinem Wert von Hab & Gut entspricht. 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 unter die Wundschwellen, erhält man Abzüge auf körperliche Fertigkeiten.

Eine Probe auf Heilkunst ist um $2 \times \text{Stufe} + 4$ erschwert und reduziert die Stufe um einen Punkt.

Chronik

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

Datum	Queste	Erfahrung
		<div><div>Erfahrung</div><div>Stufe</div><div>11</div><div>32</div><div>63</div><div>104</div><div>155</div><div>216</div><div>287</div><div>368</div><div>459</div><div>560</div><div>671</div><div>792</div><div>923</div><div>1064</div><div>1215</div><div>Start → 287</div></div>

Erfahrung

Gesamt: Vergeben: Frei: Stufe:

Fertigkeiten

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