

Charakterbogen

Profil

Beschreibe den Charakter in ein paar Sätzen oder Stichworten zu Herkunft, Lebensweg, Persönlichkeit, Fähigkeiten und Erscheinung.

Zustand

Chronik

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

| Datum | Queste | Erfahrung |
|-------|--------|-----------|
| | | |

Erfahrung

Gesamt

Vergeben

Frei

Stufe

Ausrüstung

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

Gesundheit

Überschreitet eine Verletzung eine Wundschwelle, entsteht eine Beeinträchtigung -1 in dieser Domäne.

| Datum | Beeinträchtigung | Domäne | Malus |
|-------|------------------|--------|-------|
| | | | |

Wundschwellen

Geist

Sozial

Körper

Fertigkeiten

| | A | B | Bemerkungen |
|---------------|--|---|-------------|
| 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 (Schleichen, 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

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

Wirkungen

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

Schwierigkeit