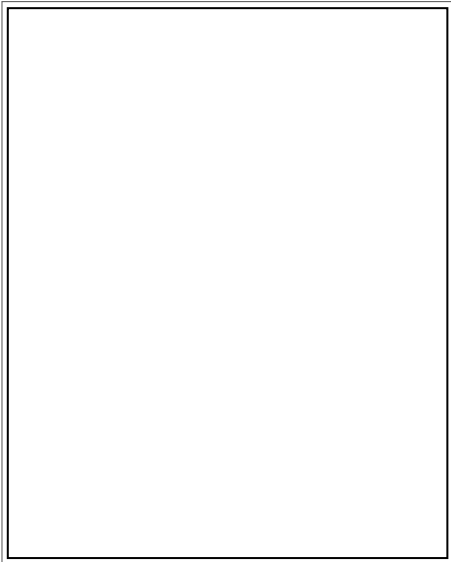


Profil

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  $2 \times \text{Stufe} + 4$  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
		<div><div>Erfahrung</div><div>Stufe</div><div>11</div><div>22</div><div>33</div><div>44</div><div>55</div><div>66</div><div>77</div><div>88</div><div>99</div><div>1010</div><div>1111</div><div>1212</div><div>1313</div><div>1414</div><div>1515</div></div>

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/Unmündig 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>Wille</b> (Mut, Geduld, Beherrschtheit)		
	<b>Wahrnehmung</b> (Aufmerksamkeit, Sinnesschärfe, Instinkt)		
	<b>Wissen</b> (Mythen, Philosophie, Sprachen, Religion, Magie)		
<b>Sozial</b>	<b>Ausstrahlung</b> (Verführen, Vertrauen erlangen, Umgarnen)		<b>Fertigkeitspunkte</b> Die erhaltenen Erfahrungs-Punkte können auf die Fertigkeiten vergeben werden. Der Wert ergibt sich aus den vergebenen Punkten plus 4.
	<b>Empathie</b> (Menschenkenntnis, Entlarven)		Ist eine Stärke/Schwäche vorhanden wird außerdem ein Punkt abgezogen/addiert.
	<b>Befehlen</b> (Einschüchtern, Provozieren)		<b>Stärken &amp; Schwächen</b> Betreffen einen Teilbereich, der dadurch +2/-4 erhält aber den Wert der Fähigkeit um eins reduziert/erhöht.
	<b>Täuschen</b> (Lügen, Verstellen, Ablenken)		<b>Säulenregel</b> Für jede Fertigkeit muss es mindestens eine andere Fertigkeit geben, deren Wert eins kleiner ist.
<b>Körper</b>	<b>Kraft</b> (Körperkraft, Widerstandskraft, Gesundheit)		Eine Fertigkeit mit Stärke zählt für die Säulenregel einen Punkt mehr als ihr Wert.
	<b>Athletik</b> (Schwimmen, Klettern, Rennen, Springen)		<b>Proben</b> Eine Fertigkeit wird modifiziert, randomisiert und dann mit einer <b>Schwierigkeit</b> verglichen.
	<b>Gewandheit</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>Künste</b>	<b>Werfen</b> (Stein, Speer, Messer)		<b>Vergleichende Proben</b> Zwei Qualitäten werden miteinander verglichen. Die höhere gewinnt.
	<b>Heilkunst</b> (Wundheilung, Krankheiten, Gifte)		<b>Effekt</b> = Qualität 1 - Qualität 2
	<b>Wildnis</b> (Orientierung, Überleben)		<b>Verschmelzung</b> Potenziale und Qualitäten können miteinander verschmolzen werden.
	<b>Unterwelt</b> (Hehlerei, Gossengesetz, Bandenstruktur)		<b>Kombinationsprobe</b> : Verschmelzung bei einer Person <b>Gruppenproben</b> : Verschmelzung zwischen verschiedenen Personen
	<b>Heimlichkeit</b> (Schleichen, Verstecken, Hinterhalt, Unauffälligkeit)		Verschmelzung kann geschehen durch:
	<b>Reiten &amp; Fahren</b> (Pferd, Kutsche, Boot)		<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>Diebeskunst</b> (Schlösser knacken, Taschendieb, Betrügen)		<b>Kampf</b> Vergleichende oder statische Proben auf angemessene Fertigkeiten.
	<b>Schießen</b> (Bogen, Schleuder, Pistole)		Der Überlegene darf den Effekt in Schaden umwandeln.  Mehrere Kämpfer können durch Summe verschmolzen werden. Bei überzähligen Kämpfern, Potenziale oder Qualitäten halbieren.  Wer Hintergedanken hat muss, um sein Ziel zu erreichen, auf Schaden verzichten.