

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 (Wunde) -1 in dieser Domäne.

Datum	Beeinträchtigung	Domäne / Fertigkeit	Malus

Wundschwelle

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