

# Charakterbogen für

## Profil

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

## Ausrüstung

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

## 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

**Status****Stellung**  
(Stand, Ansehen, Rang, Benehmen)**Hab & Gut**  
(Reichtum, Ausrüstung, Vorrat)**Geist****Klugheit**  
(Gedächtnis, Logik, Argumentieren)**Wille**  
(Mut, Geduld, Beherrschtheit)**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)**Fertigkeitspunkte**

Die erhaltenen Erfahrungspunkte können auf die Fertigkeiten vergeben werden. Der Wert ergibt sich aus den vergebenen Punkten plus 4.

Ist eine Stärke/Schwäche vorhanden wird außerdem ein Punkt abgesogen/addiert.

**Säulenregel**

Für jede Fertigkeit muss es mindestens eine andere Fertigkeit geben, auf die ein Punkt weniger verteilt werden ist.

Eine Fertigkeit mit Stärke zählt für die Säulenregel einen Punkt mehr als ihr Wert.

**Stärken & Schwächen**

Betreffen einen Teilbereich, der dadurch +2/-4 erhält aber über den Wert der Fähigkeit um eins reduziert/erhöht.

**Proben**

Eine Fertigkeit wird modifiziert, randomisiert und dann mit einer Schwierigkeit verglichen.

**Potenzial** = Fertigkeit + Boni - Mali  
**Qualität** = Potenzial + Würfel ( $W6 - W6$ )  
**Effekt** = Qualität - Schwierigkeit

Bestanden, wenn Effekt größer oder gleich Null ist.

**Vergleichende Proben**

Zwei Qualitäten werden miteinander verglichen. Die höhere gewinnt.

**Effekt** = Qualität 1 - Qualität 2**Verschmelzung**

Potenziale und Qualitäten können miteinander verschmolzen werden.

**Kombinationsprobe:** Verschmelzung bei einer Person**Gruppenproben:** Verschmelzung zwischen verschiedenen Personen

Verschmelzung kann geschehen durch:

- Summe
- Mittelwert
- Minimum
- Maximum
- Plus x: Höchster Wert + x für weiteren hohen Wert

**Kampf**

Vergleichende oder statische Proben auf angemessene Fertigkeiten.

Der Überlegene darf den Effekt in Schaden umwandeln.

**Gesundheit****Verletzung****Stufe**

unverletzt

Wundschwellen  $\frac{3}{4} (-1)$  $\frac{1}{2} (-2)$  $\frac{1}{4} (-4)$ 

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.

**Beschreibung**

Beschreibe die Quelle der magischen Kraft, die verwendete Technik und die Folgen des Zauberens für den Zauberer

**Wirkungen**

Basis-Schwierigkeit

