

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 |
|-------|--------|---|-----------|
| | | Gesamt: Vergeben: Frei: Stufe: Schicksal: | |

Fertigkeiten

Vergebene Punkte

Wert

Bemerkung

Regeln

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)

Gesundheit

Verletzung

Stufe

Wundschwellen

unverletzt



¾ (Abzug -1)

½ (Abzug -2)

¼ (Abzug -4)

Erfahrung & Stufen

Die Startstufe ist 7. Entsprechend können 28 Erfahrungspunkte zu Spielbeginn verteilt werden.

| Erfahrung | 15 | 21 | 28 | 36 | 45 | 55 | 66 | 78 | 91 | 105 | 120 |
|-----------|----|----|-----------|----|----|----|----|----|----|-----|-----|
| Stufe | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |

Fertigkeitspunkte

Die erhaltenen Erfahrungs-Punkte 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 abgezogen/addiert.

Negative Punkte können zu Spielbeginn vergeben werden und müssen im Profil begründet werden.

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 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 z.B. geschehen durch: Summe, Mittelwert, Minimum, Maximum oder Plus 1 (Höchster Wert + Anzahl - 1)

Gesundheit

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 darf einmal pro Spielabend durchgeführt werden und ist um 2 × Stufe + 4 erschwert und reduziert die Stufe um einen Punkt.

Kampf

Vergleichende oder statische Proben auf angemessene Fertigkeiten.

Der Überlegene darf den Effekt in Schaden umwandeln.

Gespanne

Untersäßiges Gespann: Kombinationsprobe Summe
Übersäßiges Gespann: Kombinationsprobe Mittelwert mal (#Gegner + ½ × #Übersäßige)

Beide Gespanne dürfen je die Hälfte des erzeugten Schadens auf die Unterlegenen verteilen.

Beschreibung

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

Wirkungen

Basis-Schwierigkeit

