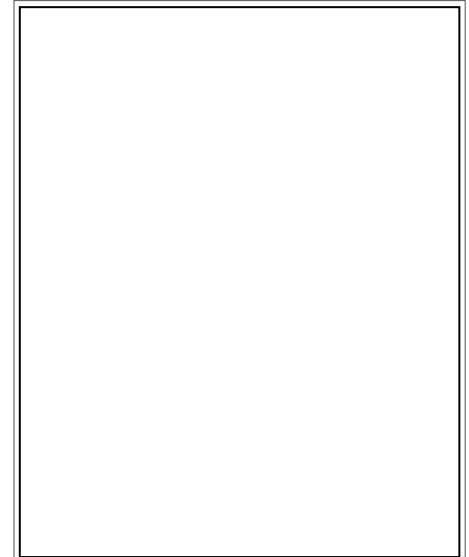


Charakterbogen für

Profil

Beschreibe den Charakter in einer Handvoll Sätzen oder Stichwörtern.



Portrait / Wappen

Erscheinung & Ausrüstung

Bis zu drei Gegenstände, deren Wert deinem Wert von Hab & Gut entspricht. 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 unter 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.

Chronik

Mache den ersten Eintrag bei der Erstellung 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)		Stellung 0: Rechtlos/Verurteilt 1: Sklave 2: Leibeigen/Umnüdigt 3: Bettler 4: Knecht/Tagelöhner, 5-6: Bauer/Handwerker/Soldat/Händler 6-10: Gelehrter/Priester/Beamter ab 8: Adelsränge, 16: Kaiser
	Hab & Gut (Reichtum, Ausrüstung, Vorrat)		Hab & Gut 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
Geist	Klugheit (Gedächtnis, Logik, Argumentieren)		Fertigkeitspunkte
	Wille (Mut, Geduld, Beherrschtheit)		Die erhaltenen Erfahrungs-Punkte können auf die Fertigkeiten vergeben werden. Der Wert ergibt sich aus den vergebenen Punkten plus 4.
	Wahrnehmung (Aufmerksamkeit, Sinnesschärfe, Instinkt)		Ist eine Stärke/Schwäche vorhanden wird außerdem ein Punkt abgesogen/addiert.
	Wissen (Mythen, Philosophie, Sprachen, Religion, Magie)		Stärken & Schwächen Betreffen einen Teilbereich, der dadurch +2/-4 erhält aber den Wert der Fähigkeit um eins reduziert/erhöht.
Sozial	Ausstrahlung (Verführen, Vertrauen erlangen, Umgarnen)		Säulenregel
	Empathie (Menschenkenntnis, Entlarven)		Für jede Fertigkeit muss es mindestens eine andere Fertigkeit geben, deren Wert eins kleiner ist.
	Befehlen (Einschüchtern, Provozieren)		Eine Fertigkeit mit Stärke zählt für die Säulenregel einen Punkt mehr als ihr Wert.
	Täuschen (Lügen, Verstellen, Ablenken)		Proben
Körper	Kraft (Körperkraft, Widerstandskraft, Gesundheit)		Eine Fertigkeit wird modifiziert, randomisiert und dann mit einer Schwierigkeit verglichen.
	Athletik (Schwimmen, Klettern, Rennen, Springen)		Potenzial = Fertigkeit + Boni - Mali Qualität = Potenzial + Würfel ($W_6 - W_6$) Effekt = Qualität - Schwierigkeit
	Gewandtheit (Reflexe, Balance, Beweglichkeit)		Bestanden, wenn Effekt größer oder gleich Null ist.
	Kämpfen (Waffenlos, Schwert, Dolch, Axt)		Vergleichende Proben
	Werfen (Stein, Speer, Messer)		Zwei Qualitäten werden miteinander verglichen. Die höhere gewinnt.
Künste	Heilkunst (Wundheilung, Krankheiten, Gifte)		Effekt = Qualität 1 - Qualität 2
	Wildnis (Orientierung, Überleben)		Verschmelzung
	Unterwelt (Hehlerei, Gossengesetz, Bandenstruktur)		Potenzielle und Qualitäten können miteinander verschmolzen werden.
	Heimlichkeit (Schleichen, Verstecken, Hinterhalt, Unauffälligkeit)		Kombinationsprobe: Verschmelzung bei einer Person Gruppenproben: Verschmelzung zwischen verschiedenen Personen
	Reiten & Fahren (Pferd, Kutsche, Boot)		Verschmelzung kann geschehen durch: <ul style="list-style-type: none">• Summe• Mittelwert• Minimum• Maximum• Plus x: Höchster Wert + x für weiteren hohen Wert
	Diebeskunst (Schlösser knacken, Taschendieb, Betrügen)		Kampf
	Schießen (Bogen, Schleuder, Pistole)		Vergleichende oder statische Proben auf angemessene Fertigkeiten.
			Der Überlegene darf den Effekt in Schaden umwandeln.
			Mehrere Kämpfer können durch Summe verschmolzen werden. Bei überschäligten Kämpfern, Potenzielle oder Qualitäten halbieren.