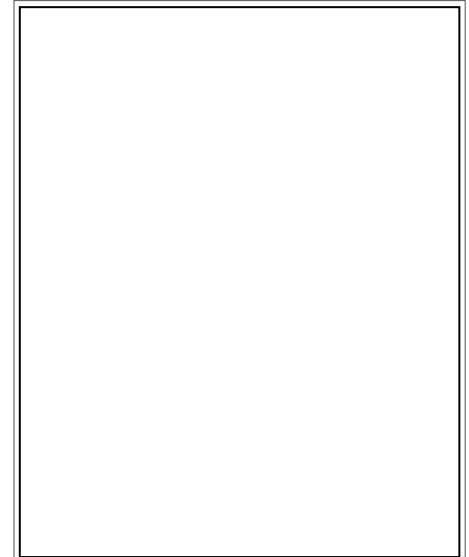


Charakterbogen für

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 (-2)	
½ (-4)	
¼ (-8)	

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)		Es wird gegen eine Fertigkeit oder den Mittelwert aus mehreren Fertigkeiten gewürfelt.
	Athletik (Schwimmen, Klettern, Rennen, Springen)		W6 - W6 + Fertigkeit - Schwierigkeit ergibt die Qualität.
	Gewandtheit (Reflexe, Balance, Beweglichkeit)		Größer Null: bestanden. Gleich Null: bestanden mit Haken.
	Kämpfen (Waffenlos, Schwert, Dolch, Axt)		Für vergleichende Proben werden die Qualitäten der Kontrahenten verglichen.
	Werfen (Stein, Speer, Messer)		Schwierigkeiten
Künste	Heilkunst (Wundheilung, Krankheiten, Gifte)		Erfolg wahrscheinlich bei: +4: Jeder +6: Geübte +8: Fachmann +12: Spezialist +16: Meister +20 Koryphäe
	Wildnis (Orientierung, Überleben)		Gruppenproben
	Unterwelt (Hehlerei, Gossengesetz, Bandenstruktur)		Gemeinsam sind wir stark: Summe der Einzelqualitäten Kooperatives Durcheinander: Leitwert* + Restsumme** / Gruppengröße Alle reden mit: Leitwert* + 0, 1 oder 2 pro Teilnehmer Jedem seine Chance: Höchste Einzelqualität Erklär's mir nochmal: Mittelwert der Einzelqualitäten Mitgefangen, mitgehängt: Niedrigste Einzelqualität * höchste Einzelqualität ** Summe der übrigen Einzelqualitäten
	Heimlichkeit (Schleichen, Verstecken, Hinterhalt, Unauffälligkeit)		Kampf
	Reiten & Fahren (Pferd, Kutsche, Boot)		Vergleichende oder statische Proben auf angemessene Fertigkeiten.
	Diebeskunst (Schlösser knacken, Taschendieb, Betrügen)		Mehrere Kämpfer können nach kooperativem Durcheinander zusammengefasst werden.
	Schießen (Bogen, Schleuder, Pistole)		Der Überlegene darf die Differenz in Schaden umwandeln.
			Wer sich nur defensiv verhält bekommt zwei Punkte zu seiner Qualität addiert, falls er unterlegen ist.