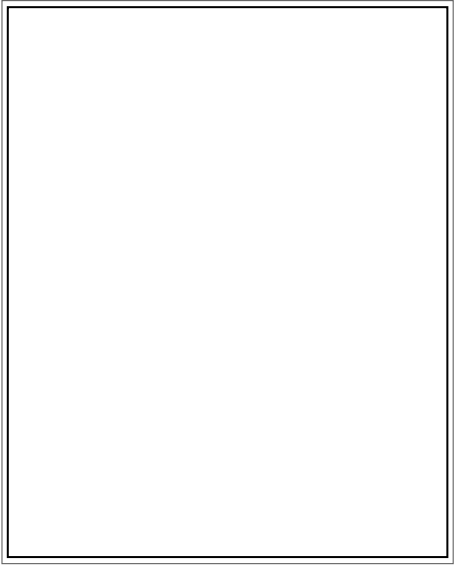


Profil



Portrait / Wappen

Erscheinung & Ausrüstung

Gesundheit

Gesundheit unverletzt:

Die Gesundheit entspricht wenn man unverletzt ist dem Wert für Kraft.

Verletzung

Stufe

Verletzungen reduzieren die Gesundheit um deren Stufe. Fällt sie auf Null ist man tot.

Regeneration: nach jedem Spielabend sinkt die Stufe um einen Punkt.

Chronik

Datum

Queste

Erfahrung

Erfahrung	Stufe
1	1
3	2
6	3
10	4
15	5
21	6
Start → 28	7
36	8
45	9
55	10
66	11
78	12
91	13
105	14
120	15

Erfahrung

Gesamt: Vergeben: Frei: Stufe:

Fertigkeiten

	Vergebene Punkte	Wert	Stärke, Schwäche, Ausrüstung
Status	Stand (Ansehen, Rang, Benehmen) Ressourcen (Reichtum, Handlanger, Fuhrpark)		Stand 0: Rechtlos/Verurteilt 1: Sklave 2: Leibeigen/Unmündig 3: Bettler 4: Knecht/Tagelöhner, 5-6: Bauer/Handwerker/Soldat/Händler 6-10: Gelehrter/Priester/Beamter ab 8: Adelsränge, 16: Kaiser
Geist	Klugheit (Gedächtnis, Logik, Argumentieren) Wille (Mut, Geduld, Beherrschtheit) Wahrnehmung (Aufmerksamkeit, Sinnesschärfe, Instinkt) Wissen (Mythen, Philosophie, Sprachen, Religion, Magie)		Ressourcen 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
Sozial	Ausstrahlung (Verführen, Vertrauen erlangen, Umgarnen) Empathie (Menschenkenntnis, Entlarven) Befehlen (Einschüchtern, Provozieren) Täuschen (Lügen, Verstellen, Ablenken)		Berechnung 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.
Körper	Kraft (Körperkraft, Widerstandskraft, Gesundheit) Athletik (Schwimmen, Klettern, Rennen, Springen) Gewandheit (Reflexe, Balance, Beweglichkeit) Kämpfen (Waffenlos, Schwert, Dolch, Axt) Werfen (Stein, Speer, Messer)		Stärken & Schwächen Betreffen einen Teilbereich, der dadurch +2/-4 erhält aber den Wert der Fähigkeit um eins reduziert/erhöht.
Künste	Ausrüstung (Improvisation, Pflege, Vorrat) 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)		Säulenregel Für jede Fertigkeit muss es mindestens eine andere Fertigkeit geben, deren Wert eins kleiner ist. Eine Fertigkeit mit Stärke zählt für die Säulenregel einen Punkt mehr als ihr Wert. Proben Es wird gegen eine Fertigkeit oder den Mittelwert aus mehreren Fertigkeiten gewürfelt. $W6 - W6 + \text{Fertigkeit} - \text{Schwierigkeit}$ ergibt die Qualität. Größer Null: bestanden. Gleich Null: bestanden mit Haken. Für vergleichende Proben werden die Qualitäten der Kontrahenten verglichen.
			Schwierigkeiten Erfolg wahrscheinlich bei: +4: Jeder +6: Geübte +8: Fachmann +12: Spezialist +16: Meister +20: Koryphäe Gruppenproben 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, mitgehangen: Niedrigste Einzelqualität * höchste Einzelqualität ** Summe der übrigen Einzelqualitäten
			Kampf Vergleichende oder statische Proben auf angemessene Fertigkeiten. Geschehen in Gefechte unterteilen. Gruppenproben nach kooperativem Durcheinander. Der Überlegene darf die Differenz in Schaden umwandeln. Wer sich nur defensiv verhält bekommt zwei Punkte zu seiner Qualität addiert, falls er unterlegen ist.