

# Charakterbogen

## Profil

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

## Chronik

Mache den ersten Eintrag bei der Erschaffung des Charakters und dann nach jedem Spielabend einen weiteren.

Datum	Erfahrung	Queste

**Erfahrung** Gesamt  Vergeben  Frei  Stufe  Schicksal

# Zustand

---

## Ausrüstung

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

## Spezialausrüstung

Die Gesamt-Boni dürfen den halben Wert von Hab & Gut nicht überschreiten.

### Beschreibung

Teil-Fertigkeit (Bonus)

## Gesundheit

Überschreitet eine Verletzung eine Wundschwelle, entsteht eine Beeinträchtigung der Stufe I in dieser Domäne.

Geist: Klugheit oder Wille / 3, Sozial: Ausstrahlung oder Befehlen / 3, Körper: Kraft / 3

Wundschwellen

Geist

Sozial

Körper

Beeinträchtigung (Stufe)

Datum

Domäne

# Fertigkeiten

	A	B	Stärken +2	Schwächen -4	Ausrüstung Beeinträchtigungen
<b>Status</b>	<b>Stellung</b> (Stand, Ansehen, Rang, Benehmen)				
	<b>Hab &amp; Gut</b> (Reichtum, Ausrüstung, Vorrat)				
<b>Geist</b>	<b>Klugheit</b> (Gedächtnis, Logik, Argumentieren)				
	<b>Wille</b> (Mut, Geduld, Beherrschtheit, Glaube)				
	<b>Wahrnehmung</b> (Aufmerksamkeit, Sinnesschärfe, Instinkt)				
	<b>Wissen</b> (Mythen, Philosophie, Sprachen, Religion, Magie)				
<b>Sozial</b>	<b>Ausstrahlung</b> (Verführen, Einschmeicheln, Umgarnen)				
	<b>Empathie</b> (Menschenkenntnis, Entlarven)				
	<b>Befehlen</b> (Einschüchtern, Provozieren)				
	<b>Täuschen</b> (Lügen, Verstellen, Ablenken)				
<b>Körper</b>	<b>Kraft</b> (Körperkraft, Widerstandskraft, Gesundheit)				
	<b>Athletik</b> (Schwimmen, Klettern, Rennen, Springen)				
	<b>Gewandtheit</b> (Reflexe, Balance, Beweglichkeit, Ausweichen)				
	<b>Kämpfen</b> (Waffenlos, Schwert, Dolch, Axt)				
	<b>Werfen</b> (Speer, Wurfwaffe, Wurfhaken, Wurfnetz)				
<b>Künste</b>	<b>Heilkunst</b> (Wundheilung, Krankheiten, Gifte)				
	<b>Wildnis</b> (Orientierung, Überleben)				
	<b>Unterwelt</b> (Hehlerei, Gossengesetz, Bandenstruktur)				
	<b>Heimlichkeit</b> (Schleichchen, Verstecken, Hinterhalt, Unauffälligkeit)				
	<b>Reiten &amp; Fahren</b> (Pferd, Kutsche, Boot)				
	<b>Diebeskunst</b> (Schlösser knacken, Taschendieb, Betrügen)				
	<b>Schießen</b> (Bogen, Schleuder, Pistole)				

A: Vergebene Erfahrungspunkte B: Grundwert + Erfahrungspunkte - Anzahl der Stärken + Anzahl der Schwächen

# Notizen

---

# Magie

Tradition

Fertigkeit

Gewichtung

## Beschreibung

Quelle der magischen Kraft, verwendete Technik und Art der Konsequenzen des Zauberns für den Zaubernden.

## Wirkungen

Detaillierte Wirkung, Wirkungsdauer, Zauberdauer und Schwere der Konsequenzen des Zaubers.

Schwierigkeit