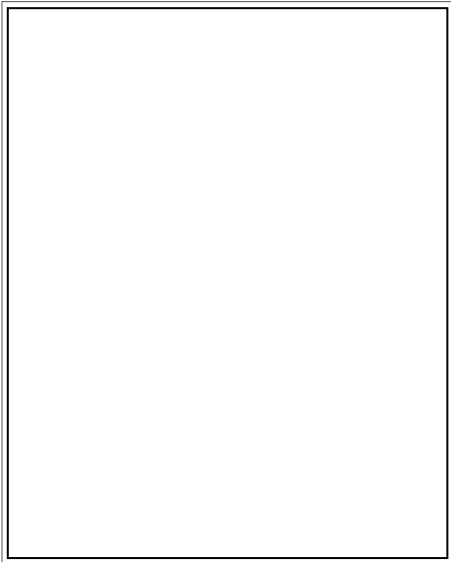


Profil

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



Portrait / Wappen

Ausrüstung

Bis zu drei Gegenstände mit Wert von Hab & Gut. 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 auf die Wundschwellen, erhält man Abzüge auf körperliche Fertigkeiten.

Eine Probe auf Heilkunst ist um $2 \times \text{Stufe} + 4$ erschwert und reduziert die Stufe um einen Punkt.

Chronik

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

Datum	Queste	Erfahrung
		<div><div>Erfahrung</div><div>Stufe</div><div>11</div><div>22</div><div>33</div><div>44</div><div>55</div><div>66</div><div>77</div><div>88</div><div>99</div><div>1010</div><div>1111</div><div>1212</div><div>1313</div><div>1414</div><div>1515</div></div>

Erfahrung

Gesamt: Vergeben: Frei: Stufe:

Fertigkeiten

	Vergebene Punkte	Wert	Stärke, Schwäche, Ausrüstung
Status Geist	Stellung (Stand, Ansehen, Rang, Benehmen) Hab & Gut (Reichtum, Ausrüstung, Vorrat)		Stellung 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
	Klugheit (Gedächtnis, Logik, Argumentieren) Wille (Mut, Geduld, Beherrschtheit) Wahrnehmung (Aufmerksamkeit, Sinnesschärfe, Instinkt) Wissen (Mythen, Philosophie, Sprachen, Religion, Magie)		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
	Ausstrahlung (Verführen, Einschmeicheln, Umgarnen) Empathie (Menschenkenntnis, Entlarven) Befehlen (Einschüchtern, Provozieren) Täuschen (Lügen, Verstellen, Ablenken)		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.
Sozial 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)		Säulenregel Für jede Fertigkeit muss es mindestens eine andere Fertigkeit geben, auf die ein Punkt weniger verteilt worden ist. Eine Fertigkeit mit Stärke zählt für die Säulenregel einen Punkt mehr als ihr Wert.
	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)		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 geschehen durch: <ul style="list-style-type: none"> • Summe • Mittelwert • Minimum • Maximum • Plus x: Höchster Wert + x für weiteren hohen Wert
			Kampf Vergleichende oder statische Proben auf angemessene Fertigkeiten. Der Überlegene darf den Effekt in Schaden umwandeln. Mehrere Kämpfer können durch Mittelwert mal Überlegenheit verschmolzen werden. Die Überlegenheit ist die Anzahl der Kämpfer, wobei Überzählige nur halb zählen, solange es ausreichend offene Sektoren gibt, ansonsten gar nicht.

Magie

Beschreibung

Fertigkeit: Gewichtung:

Quelle

Technik

Folgen

Wirkungen

Basis-
Schwierigkeit

Wundabzüge durch Verletzungen

Die Abzüge sind abhängig von der Fertigkeit Kraft des verletzten Wesens und ergeben sich durch die Formel: Stufe · 8 / (Kraft + 4)

Abzug		Kraft																			
		I	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Stufe der Verletzung	I	2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	3	3	2	2	2	2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
	3	5	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	I	I	I	I	I	I	I	I
	4	6	5	5	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	I	I	I
	5	8	7	6	5	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	6	10	8	7	6	5	5	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2
	7	11	9	8	7	6	6	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2
	8	13	11	9	8	7	6	6	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3
	9	14	12	10	9	8	7	7	6	6	5	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3
	10	16	13	11	10	9	8	7	7	6	6	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3
	11	18	15	13	11	10	9	8	7	7	6	6	6	5	5	5	4	4	4	4	4
	12	19	16	14	12	11	10	9	8	7	7	6	6	6	5	5	5	5	4	4	4
	13	21	17	15	13	12	10	9	9	8	7	7	6	6	6	5	5	5	5	5	4
	14	22	19	16	14	12	11	10	9	9	8	7	7	7	6	6	6	5	5	5	5
	15	24	20	17	15	13	12	11	10	9	9	8	8	7	7	6	6	6	5	5	5
	16	26	21	18	16	14	13	12	11	10	9	9	8	8	7	7	6	6	6	6	5
	17	27	23	19	17	15	14	12	11	10	10	9	8	8	8	7	7	6	6	6	6
	18	29	24	21	18	16	14	13	12	11	10	10	9	8	8	8	7	7	7	6	6
	19	30	25	22	19	17	15	14	13	12	11	10	10	9	8	8	8	7	7	7	6
	20	32	27	23	20	18	16	15	13	12	11	11	10	9	9	8	8	8	7	7	7