

Charakterbogen

Profil

Beschreibe den Charakter in ein paar Sätzen oder Stichworten zu Herkunft, Lebensweg, 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		Vergehen		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 -1 in dieser Domäne.
Geist: Klugheit oder Wille / 3, Sozial: Ausstrahlung oder Befehlen / 3, Körper: Kraft / 3

Wundschwellen	Geist <div></div>	Sozial <div></div>	Körper <div></div>
Datum	Beeinträchtigung	Domäne (Malus)	

Fertigkeiten

		A	B	Stärken +2, Schwächen -4, Ausrüstung, Beeinträchtigungen
Status	Stellung (Stand, Ansehen, Rang, Benehmen)			
	Hab & Gut (Reichtum, Ausrüstung, Vorrat)			
Geist	Klugheit (Gedächtnis, Logik, Argumentieren)			
	Wille (Mut, Geduld, Beherrschtheit, Glaube)			
	Wahrnehmung (Aufmerksamkeit, Sinnesschärfe, Instinkt)			
	Wissen (Mythen, Philosophie, Sprachen, Religion, Magie)			
Sozial	Ausstrahlung (Verführen, Einschmeicheln, Umgarnen)			
	Empathie (Menschenkenntnis, Entlarven)			
	Befehlen (Einschüchtern, Provizieren)			
	Täuschen (Lügen, Verstellen, Ablenken)			
Körper	Kraft (Körperkraft, Widerstandskraft, Gesundheit)			
	Athletik (Schwimmen, Klettern, Rennen, Springen)			
	Gewandheit (Reflexe, Balance, Beweglichkeit, Ausweichen)			
	Kämpfen (Waffenlos, Schwert, Dolch, Axt)			
	Werfen (Speer, Wurfwaffe, Wurfhaken, Wurfnetz)			
Künste	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)			

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 Zaubernenden.

Wirkungen

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

Schwierigkeit

