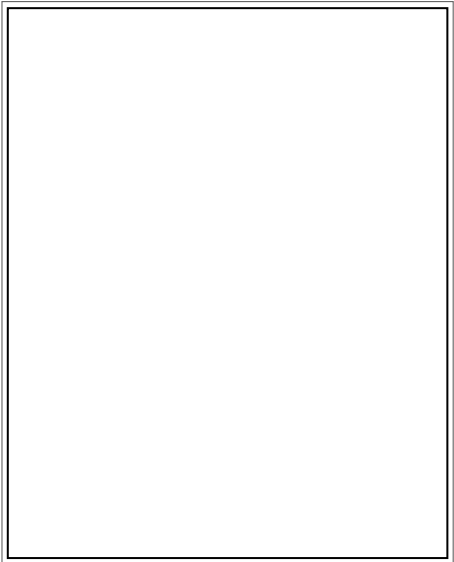


Profil

Beschreibe den Charakter in einer Handvoll Sätzen und Stichworten.



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

3/4 (-2)

1/2 (-4)

1/4 (-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  $2 \times \text{Stufe} + 4$  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
		<div><div>Erfahrung</div><div>Stufe</div><div>11</div><div>32</div><div>63</div><div>104</div><div>155</div><div>216</div><div>287</div><div>368</div><div>459</div><div>560</div><div>671</div><div>792</div><div>923</div><div>1064</div><div>1215</div></div>

Erfahrung

Gesamt:  Vergeben:  Frei:  Stufe:

# Fertigkeiten

	Vergebene Punkte	Wert	Stärke, Schwäche, Ausrüstung
<b>Status</b>	<b>Stand</b> (Ansehen, Rang, Benehmen)  <b>Hab &amp; Gut</b> (Reichtum, Ausrüstung, Vorrat)		<b>Stand</b> 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
<b>Geist</b>	<b>Klugheit</b> (Gedächtnis, Logik, Argumentieren)  <b>Wille</b> (Mut, Geduld, Beherrschtheit)  <b>Wahrnehmung</b> (Aufmerksamkeit, Sinnesschärfe, Instinkt)  <b>Wissen</b> (Mythen, Philosophie, Sprachen, Religion, Magie)		<b>Hab &amp; Gut</b> 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
<b>Sozial</b>	<b>Ausstrahlung</b> (Verführen, Vertrauen erlangen, Umgarnen)  <b>Empathie</b> (Menschenkenntnis, Entlarven)  <b>Befehlen</b> (Einschüchtern, Provozieren)  <b>Täuschen</b> (Lügen, Verstellen, Ablenken)		<b>Berechnung</b> 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.
<b>Körper</b>	<b>Kraft</b> (Körperkraft, Widerstandskraft, Gesundheit)  <b>Athletik</b> (Schwimmen, Klettern, Rennen, Springen)  <b>Gewandheit</b> (Reflexe, Balance, Beweglichkeit)  <b>Kämpfen</b> (Waffenlos, Schwert, Dolch, Axt)  <b>Werfen</b> (Stein, Speer, Messer)		<b>Stärken &amp; Schwächen</b> Betreffen einen Teilbereich, der dadurch +2/-4 erhält aber den Wert der Fähigkeit um eins reduziert/erhöht.
<b>Künste</b>	<b>Heilkunst</b> (Wundheilung, Krankheiten, Gifte)  <b>Wildnis</b> (Orientierung, Überleben)  <b>Unterwelt</b> (Hehlerei, Gossengesetz, Bandenstruktur)  <b>Heimlichkeit</b> (Schleichen, Verstecken, Hinterhalt, Unauffälligkeit)  <b>Reiten &amp; Fahren</b> (Pferd, Kutsche, Boot)  <b>Diebeskunst</b> (Schlösser knacken, Taschendieb, Betrügen)  <b>Schießen</b> (Bogen, Schleuder, Pistole)		<b>Säulenregel</b> 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.  <b>Proben</b> 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.
			<b>Schwierigkeiten</b> Erfolg wahrscheinlich bei: +4: Jeder +6: Geübte +8: Fachmann +12: Spezialist +16: Meister +20: Koryphäe  <b>Gruppenproben</b> Gemeinsam sind wir stark: Summe der Einzelqualitäten Kooperatives Durcheinander: $\text{Leitwert}^* + \text{Restsumme}^{**} / \text{Gruppengröße}$ Alle reden mit: $\text{Leitwert}^* + 0, 1 \text{ oder } 2 \text{ pro Teilnehmer}$ Jedem seine Chance: Höchste Einzelqualität Erklär's mir nochmal: Mittelwert der Einzelqualitäten Mitgefangen, mitgegangen: Niedrigste Einzelqualität * höchste Einzelqualität ** Summe der übrigen Einzelqualitäten
			<b>Kampf</b> 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.