

# Charakterbogen



Name: \_\_\_\_\_

Haarfarbe:	Geburtstag:	Größe:
Augenfarbe:	Geburtsort/Herkunft:	Gewicht:
Persönliche Begabung:	Gabe:	Beruf:

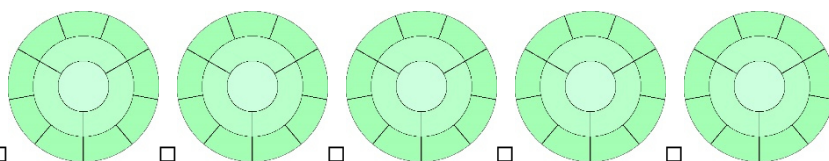
## Eigenschaften

Achtsamkeit (AS)	Gehör (GH)	Mystik (MY)	Sensibilität (SE)	Glückszahl
Empathie (EM)	Gewandtheit (GE)	Reaktion (RE)	Verstand (VS)	
Fingerfertigkeit (FF)	Konstitution (KS)	Schnelligkeit (SL)	Wille (WL)	
Gedächtnis (GD)	Kraft (KR)	Sehvermögen (SV)	Witz (WZ)	
				Ehre
				Respekt

Proben auf Eigenschaften: 1-5: 3W6, 6-7: 3W8, 8-11: 3W12, 12-14: 3W20, 15-17: 4W20, ab 18: 5W20

Physis				Psyche			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
EP	EwP	Mythospunkte u. -stufe	Regeneration	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Lebenskreise



## Fertigkeiten

Fertigkeit (Eigenschaft)	FKW	K	Basiswürfel	Bonuswürfel	Fertigkeit (Eigenschaft)	FKW	K	Basiswürfel	Bonuswürfel
1. Akrobatik (GE)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	20. Redekunst (WZ)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
2. Aufspüren (SV)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	21. Reiten (WL)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
3. Einschüchtern (WL)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	22. Religionskunde (GD)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
4. Erdkunde (GD)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	23. Schleichen (GE)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
5. Erste Hilfe (FF)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	24. Schlösser öffnen (FF)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
6. Fallkunde (VS)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	25. Schwimmen (KR)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
7. Feilschen (WZ)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	26. Seilkunst (FF)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
8. Gefahrensinn (SE)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	27. Selbstbeherrschung (WL)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
9. Geländelauf (SL)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	28. Singen (GH)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
10. Geschichtskunde (GD)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	29. Tanzen (GE)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
11. Hofkunde (GD)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	30. Taschendiebstahl (FF)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
12. Klettern (GE)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	31. Taschenspielererei (FF)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
13. Lesen, Schreiben (VS)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	32. Tierkunde (EM)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
14. Malen, Zeichnen (FF)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	33. Verbergen (AS)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
15. Menschenkenntnis (EM)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	34. Verführen (WZ)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
16. Musizieren (GH)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	35. Wachgabe (AS)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
17. Pflanzenkunde (AS)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	36. Wildnisleben (SE)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
18. Rechnen (VS)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	37. Zauberkunde (MY)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤
19. Rechtskunde (GD)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤	38. Zechen (KS)		☆	***	① ② ③ ④ ⑤

K: Könnerschaft; Kaskadenwurf freigeschaltet (ab FKW 12 möglich, Lernwurf mit mind. 3x12)

## Probenanforderungen

Berufsfertigkeit	FKW	Basiswürfel	Bonuswürfel	Meistergrad	Anfänger	4+	Geübte	7+
		***	① ② ③ ④ ⑤	I II III	Fortgeschrittene	11+	Meister	16+
		***	① ② ③ ④ ⑤	I II III	Großmeister	31+	Elite	60+

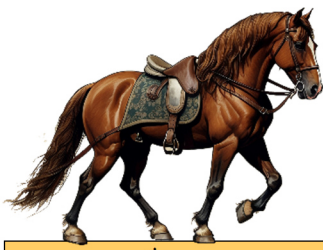
Deutsch	Angelsächsisch	Arabisch	Dänisch	Französisch	Gaolainn	Griechisch	
Hebräisch	Kastilisch	Latein	Magyar	Norrønt mál	Sizilianisch	Slawisch	
Schriften	<input type="checkbox"/> Latein	<input type="checkbox"/> Arabisch	<input type="checkbox"/> Glagolitisch	<input type="checkbox"/> Griechisch	<input type="checkbox"/> Koptisch	<input type="checkbox"/> Kyrillisch	<input type="checkbox"/> Samaria

## Gürteltaschen

## Schmuck

Werkzeug, Trank	Güte	Wirkung, Bemerkung	Schmuckstück	Wirkung, Bemerkung
1.			1.	
2.			2.	
3.			3.	
4.			4.	
Münzbeutel			5.	
Gulden:		Pfennig:	6.	





# Ausrüstungsbogen



1192

Rucksack / Beutel / Satteltasche

<input type="checkbox"/> 🐉 (+1 LaP) oder <input type="checkbox"/> 🐎		Klein <input type="checkbox"/> 🐉 (+2 LaP) oder <input type="checkbox"/> 🐎		Groß <input type="checkbox"/> 🐉 (+3 LaP) oder <input type="checkbox"/> 🐎	
B1.		R1.		R10.	
B2.		R2.		R11.	
B3.		R3.		R12.	
B4.		R4.		R13.	
<input type="checkbox"/> 🐉 (+1 LaP) oder <input type="checkbox"/> 🐎		R5.		R14.	
B5.		R6.		R15.	
B6.		R7.		R16.	
B7.		R8.		R17.	
B8.		R9.		R18.	
<input type="checkbox"/> 🐉 (+1 LaP) oder <input type="checkbox"/> 🐎		<input type="checkbox"/> 🐉 (+1 LaP) oder <input type="checkbox"/> 🐎		R19.	
B9.		BI3.		R20.	
BI0.		BI4.		R21.	
BI1.		BI5.		R22.	
BI2.		BI6.		R23.	
Sonstiges		Dokumententasche <input type="checkbox"/> 🐉 (+1 LaP) <input type="checkbox"/> 🐎		R24.	
Fackel <input type="checkbox"/> 🐉 <input type="checkbox"/> 🐎	Trinkschlauch <input type="checkbox"/> 🐉 <input type="checkbox"/> 🐎	DI.		R25.	
Seil <input type="checkbox"/> 🐉 (1LaP) <input type="checkbox"/> 🐎	Decke <input type="checkbox"/> 🐉 (1 LaP) <input type="checkbox"/> 🐎	D2.		R26.	

## Gelesene Bücher

Buch (+Fertigkeit)	Besitz	Buch (+Fertigkeit)	Besitz
1.	<input type="checkbox"/> 🐉 <input type="checkbox"/> 🐎	7.	<input type="checkbox"/> 🐉 <input type="checkbox"/> 🐎
2.	<input type="checkbox"/> 🐉 <input type="checkbox"/> 🐎	8.	<input type="checkbox"/> 🐉 <input type="checkbox"/> 🐎
3.	<input type="checkbox"/> 🐉 <input type="checkbox"/> 🐎	9.	<input type="checkbox"/> 🐉 <input type="checkbox"/> 🐎
4.	<input type="checkbox"/> 🐉 <input type="checkbox"/> 🐎	10.	<input type="checkbox"/> 🐉 <input type="checkbox"/> 🐎
5.	<input type="checkbox"/> 🐉 <input type="checkbox"/> 🐎	11.	<input type="checkbox"/> 🐉 <input type="checkbox"/> 🐎
6.	<input type="checkbox"/> 🐉 <input type="checkbox"/> 🐎	12.	<input type="checkbox"/> 🐉 <input type="checkbox"/> 🐎

Falls in Besitz: 🐉 (Bücherbeutel) = (1 LaP) / Buch oder 🐎 (Satteltasche) Rucksäcke, Beutel, Taschen und Bücher → Gepäck-LaP:

## Kleine Kräutertasche 🐉 (2 LaP) oder 🐎

Pflanze (wundheilend)	Anzahl	Pflanze (schmerzstillend)	Anzahl	Pflanze (immunstärkend)	Anzahl	Pflanze (sonstige)	Anzahl
Ackerschachtelhalm		Aloe vera		Borretsch			
Alraune		Beinwell		Eberwurzel			
Beifuß		Espe		Eibisch			
Beinwell		Hahnenfuß		Eisenkraut			
Eisenkraut		Kamille		Ginseng			
Fingerhut		Melisse		Knoblauch			
Frauenmantel		Schierling		Mistel			
Johanniskraut		Schlafmohn		Nachtkerze			
Pestwurz		Schöllkraut		Sanddorn			
Schöllkraut		Steinklee		Schlehndorn			
Sonnenhut		Thymian		Sonnenhut			
Wermut		Tollkirsche		Süßholz			

## Pferde

Name: _____ Leben: 🐉 🐉 🐉 🐉 🐉 🐉 <input type="checkbox"/> RS-Gew. <input type="checkbox"/> Hufgeschick (+1 Wx) KRS: _____ Wert: _____ <b>Ausrüstung</b> <input type="checkbox"/> Pferdedecke <input type="checkbox"/> Schabracke <input type="checkbox"/> Reitsattel <input type="checkbox"/> Packsattel <input type="checkbox"/> Geschirr <input type="checkbox"/> Rüstung	Name: _____ Leben: 🐉 🐉 🐉 🐉 🐉 🐉 <input type="checkbox"/> RS-Gew. <input type="checkbox"/> Hufgeschick (+1 Wx) KRS: _____ Wert: _____ <b>Ausrüstung</b> <input type="checkbox"/> Pferdedecke <input type="checkbox"/> Schabracke <input type="checkbox"/> Reitsattel <input type="checkbox"/> Packsattel <input type="checkbox"/> Geschirr <input type="checkbox"/> Rüstung	Name: _____ Leben: 🐉 🐉 🐉 🐉 🐉 🐉 <input type="checkbox"/> RS-Gew. <input type="checkbox"/> Hufgeschick (+1 Wx) KRS: _____ Wert: _____ <b>Ausrüstung</b> <input type="checkbox"/> Pferdedecke <input type="checkbox"/> Schabracke <input type="checkbox"/> Reitsattel <input type="checkbox"/> Packsattel <input type="checkbox"/> Geschirr <input type="checkbox"/> Rüstung	Name: _____ Leben: 🐉 🐉 🐉 🐉 🐉 🐉 <input type="checkbox"/> RS-Gew. <input type="checkbox"/> Hufgeschick (+1 Wx) KRS: _____ Wert: _____ <b>Ausrüstung</b> <input type="checkbox"/> Pferdedecke <input type="checkbox"/> Schabracke <input type="checkbox"/> Reitsattel <input type="checkbox"/> Packsattel <input type="checkbox"/> Geschirr <input type="checkbox"/> Rüstung
--	--	--	--

KRS: Kampfkross-Stufe Reitsattel: bis zu 3 kleine Satteltaschen oder Bücher; Packsattel: alle Satteltaschen u. Bücher möglich; dafür aber Reiten-Proben -1 Würfel





# Persönliche Geheimrezepturen

Trank:			Zutaten:					
Kraft	Wert	Grad	Kraft	Wert	Grad	Kraft	Wert	Grad
I.			2.			3.		
4.			5.			6.		
Wirkungen:								
Nebenwirkungen:								

Trank:			Zutaten:					
Kraft	Wert	Grad	Kraft	Wert	Grad	Kraft	Wert	Grad
I.			2.			3.		
4.			5.			6.		
Wirkungen:								
Nebenwirkungen:								

Trank:			Zutaten:					
Kraft	Wert	Grad	Kraft	Wert	Grad	Kraft	Wert	Grad
I.			2.			3.		
4.			5.			6.		
Wirkungen:								
Nebenwirkungen:								

Trank:			Zutaten:					
Kraft	Wert	Grad	Kraft	Wert	Grad	Kraft	Wert	Grad
I.			2.			3.		
4.			5.			6.		
Wirkungen:								
Nebenwirkungen:								

Trank:			Zutaten:					
Kraft	Wert	Grad	Kraft	Wert	Grad	Kraft	Wert	Grad
I.			2.			3.		
4.			5.			6.		
Wirkungen:								
Nebenwirkungen:								

Trank:			Zutaten:					
Kraft	Wert	Grad	Kraft	Wert	Grad	Kraft	Wert	Grad
I.			2.			3.		
4.			5.			6.		
Wirkungen:								
Nebenwirkungen:								

Trank: Persönlich vergebener Trankname  
 Zutaten: Alle wirkmächtigen Zutaten (ggf. ergänzt um weitere „schmückende“ Zutaten)  
 Kraft: aphrodisierend, bewusstseinsverändernd, blutreinigend, blutstillend, entspannend, immunstärkend, konzentrationssteigernd, kräftigend, reaktionssteigernd, schmerzstillend, wundheilend  
 Wert: Gütewert der Pflanzenkraft: 4-6: Placebo - 7-10: leicht (1 Punkt) - 11-15: deutlich (2 Punkte) - 16-19: stark (3 Punkte) - 20: mächtig (4 Punkte)  
 Grad: Schwere der Nebenwirkung: 0: keine - I: leicht (1 Punkt) - II: deutlich (2 Punkte) - III: stark (3 Punkte)

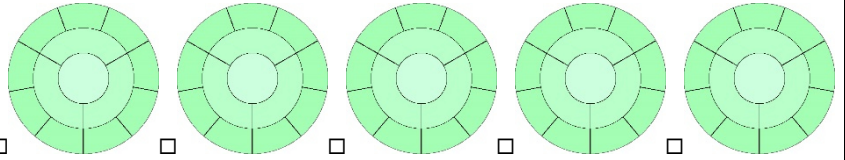


# Abenteuer-Log

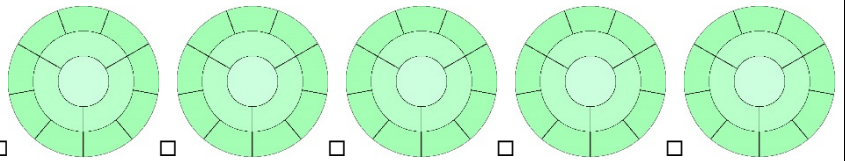
1192

Name:

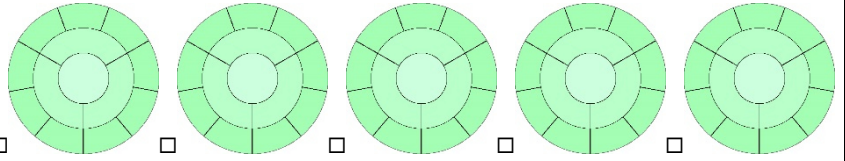
Datum:	<input type="text"/>	Verletzungen   -1   -2   -3   -4   -5   -6   -7					Gulden:	<input type="text"/>	Pfennig:	<input type="text"/>	
Physis			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Psyche			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
EP	EwP	Mythospunkte u. -stufe			Regeneration		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	



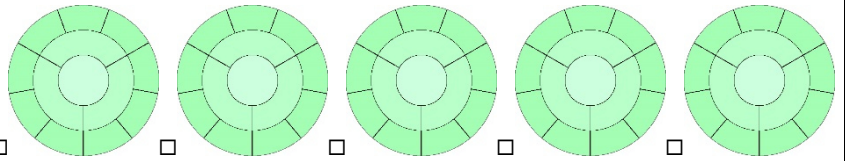
Datum:	<input type="text"/>	Verletzungen   -1   -2   -3   -4   -5   -6   -7					Gulden:	<input type="text"/>	Pfennig:	<input type="text"/>	
Physis			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Psyche			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
EP	EwP	Mythospunkte u. -stufe			Regeneration		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	



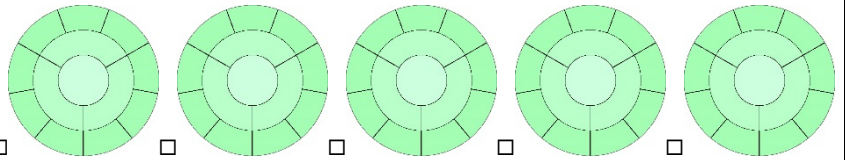
Datum:	<input type="text"/>	Verletzungen   -1   -2   -3   -4   -5   -6   -7					Gulden:	<input type="text"/>	Pfennig:	<input type="text"/>	
Physis			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Psyche			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
EP	EwP	Mythospunkte u. -stufe			Regeneration		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	



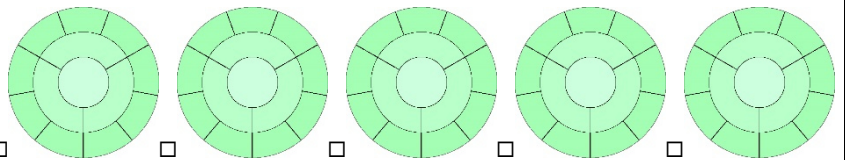
Datum:	<input type="text"/>	Verletzungen   -1   -2   -3   -4   -5   -6   -7					Gulden:	<input type="text"/>	Pfennig:	<input type="text"/>	
Physis			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Psyche			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
EP	EwP	Mythospunkte u. -stufe			Regeneration		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	



Datum:	<input type="text"/>	Verletzungen   -1   -2   -3   -4   -5   -6   -7					Gulden:	<input type="text"/>	Pfennig:	<input type="text"/>	
Physis			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Psyche			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
EP	EwP	Mythospunkte u. -stufe			Regeneration		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	



Datum:	<input type="text"/>	Verletzungen   -1   -2   -3   -4   -5   -6   -7					Gulden:	<input type="text"/>	Pfennig:	<input type="text"/>	
Physis			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Psyche			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
EP	EwP	Mythospunkte u. -stufe			Regeneration		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	





# Meisterbrief

1192

## Erfahrungspunkte

Herausforderung	EP	Häufigkeit (Ereignisse)				
		Tag 1	Tag 2	Tag 3	Tag 4	Tag 5
gering	1					
eher klein	2					
eher groß	3					
groß	4					
herausragend	5					
Herausforderung	EP	Tag 6	Tag 7	Tag 8	Tag 9	Tag 10
gering	1					
eher klein	2					
eher groß	3					
groß	4					
herausragend	5					
Herausforderung	EP	Tag 11	Tag 12	Tag 13	Tag 14	Tag 15
gering	1					
eher klein	2					
eher groß	3					
groß	4					
herausragend	5					
Herausforderung	EP	Tag 16	Tag 17	Tag 18	Tag 19	Tag 20
gering	1					
eher klein	2					
eher groß	3					
groß	4					
herausragend	5					
Herausforderung	EP	Tag 21	Tag 22	Tag 23	Tag 24	Tag 25
gering	1					
eher klein	2					
eher groß	3					
groß	4					
herausragend	5					

## Spielercharaktere

Name:								
Nr	Fertigkeit	FkW	Basiswürfel	Bonuswürfel				
2	Aufspüren			①②③④⑤				
8	Gefahrensinn			①②③④⑤				
15	Menschenkenntnis			①②③④⑤				
35	Wachgabe			①②③④⑤				
Glückszahl								
Last (Würfel)		-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7
Verletzungen (Würfel)		-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7

### Abzüge durch:

Name:								
Nr	Fertigkeit	FkW	Basiswürfel	Bonuswürfel				
2	Aufspüren			①②③④⑤				
8	Gefahrensinn			①②③④⑤				
15	Menschenkenntnis			①②③④⑤				
35	Wachgabe			①②③④⑤				
Glückszahl								
Last (Würfel)		-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7
Verletzungen (Würfel)		-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7

### Abzüge durch:

Name:								
Nr	Fertigkeit	FkW	Basiswürfel	Bonuswürfel				
2	Aufspüren			①②③④⑤				
8	Gefahrensinn			①②③④⑤				
15	Menschenkenntnis			①②③④⑤				
35	Wachgabe			①②③④⑤				
Glückszahl								
Last (Würfel)		-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7
Verletzungen (Würfel)		-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7

### Abzüge durch:

Gratislernwürfe (Lernen durch Glück, Pech oder Vorbild) (! Striche für Anzahl; # durchstreichen, sobald eingelöst)	
Achtsamkeit	Mystik
Empathie	Reaktion
Fingerfertigkeit	Schnelligkeit
Gedächtnis	Senvermögen
Gehör	Sensibilität
Gewandtheit	Verstand
Konstitution	Wille
Kraft	Witz
Akrobatik	Redekunst
Aufspüren	Reiten
Einschüchtern	Religionskunde
Erkunde	Schleichen
Erste Hilfe	Schlösser öffnen
Fallenkunde	Schwimmen
Feilschen	Seilkunst
Gefahrensinn	Selbstbeherrschung
Geländelauf	Singen
Geschichtskunde	Tanzen
Hofkunde	Taschendiebstahl
Klettern	Taschenspieleri
Lesen, Schreiben	Tierkunde
Malen, Zeichnen	Verbergen
Menschenkenntnis	Verführen
Musizieren	Wachgabe
Pflanzenkunde	Wildnisleben
Rechnen	Zauberkunde
Rechtskunde	Zechen



# Verfolgungstableau

1192

	-3	-2	-1	VII	VI	V	IV	III	II	I	+1	+2	+3

Zu Beginn den Führenden auf I stellen.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Sturz	Stillstand			gemächlich			langsam			zügig			schnell						

21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
schnell										rasant									

41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60+
rasant										„Blitz“									

1. Abstandsstufe festlegen

2. Geländelaufprobe (Einzelwurf; Initiator nur bei erster Probe als Siebwurf)

3. Höchstergbeis = Referenz: Jeder mit niedrigerem Wert: -1 Physispunkt

4. Tempostufe des Führenden = Referenz für Veränderungen auf Tableau:

- Der Führende bleibt in seiner Spalte stehen
- Langsamere Läufer: pro Tempostufe eine Spalte nach links rücken
- Schnellerer Läufer: pro Tempostufe eine Spalte nach rechts rücken

**TIPP: Höchstergbeis (3) und Tempostufe (4) mit Marker festhalten!**

**Gleiche** (und Folgen bei Könerstern): Würfel können gestrichen werden, um anderen Läufer Hindernisse zu schaffen.

Hindernisse müssen durch Würfel neutralisiert werden:

bei Erfolg (durch Rettungswürfel): -1 Physispunkt

bei Misserfolg: -1 Physispunkt und 1 Tempostufe pro Hindernis

Abstandsstufe	Enteilt VII	Sichtweite VI	Klarer Vorsprung V	Kleiner Vorsprung IV	Dicht auf Fersen III	Atemweite II	Gleichauf I
Abstand	außer Sicht	mehr als 25 m	10 bis 25 m	3 bis 10 m	1 bis 3 m	etwa 1 m	bis 1 m





# Kampf-Log

1192

Könnensgrad	„Normaler“ FkW			Berufs-FkW				Eigenschaft
	Würfel	FkW		Würfel	FkW	MG		
unfähig	1-2 W6	0-4		2 W8	6-7	-		1-5
schwach	2-3 W6	2-5		3 W12	7-11	-		6-8
gewöhnlich	3-4 W8	6-7		3-4 W20	12-15	1		9-11
solide	3-4 W12	8-11		4 W20	14-16	1-2		12-14
beeindruckend	4-5 W20	12-15		4 W20	16-18	2		15-17
herausragend	4-6 W20	16-20		5 W20	18-20	3		18-20
legendär	5-6 W20	20+		6 W20	20+	3		20+

Waffen		Rüstung		
Waffe	TS	Teil	RK	Schild
waffenlos	I-1	Nasalhelm / Topfhelm	II	5 / 6
Holzkeule, Kampfstab	I-2	Gambeson	I	6
Dolch	s-1	verst. Lederrock	I	4
Armbrust, Bogen	s-1	Ringpanzerhemd	II	9
Axt, Schwert, Hellebarde	s-2	Schuppenhemd	II	7
		Schild (klein)	II	4
		Schild (groß)	II	7

Name:													Glückszahl		Gulden:		Pfennig:	
Physis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Psyche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>											
Kampf-FkW	Würfel	Waffe				RK												

Name:													Glückszahl		Gulden:		Pfennig:	
Physis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Psyche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>											
Kampf-FkW	Würfel	Waffe				RK												

Name:													Glückszahl		Gulden:		Pfennig:	
Physis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Psyche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>											
Kampf-FkW	Würfel	Waffe				RK												

Name:													Glückszahl		Gulden:		Pfennig:	
Physis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Psyche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>											
Kampf-FkW	Würfel	Waffe				RK												

Name:													Glückszahl		Gulden:		Pfennig:	
Physis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Psyche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>											
Kampf-FkW	Würfel	Waffe				RK												

Standard-Beute: fester Mantel (als Decke nutzbar), Umhängetasche (Proviand, Wertsachen), Wasserbehälter (Leder, Kürbis, Stein, Tierblase), Messer (Essbesteck), Wanderstab, Feuerzeug (Stein, Stahl, Zunder), leichtes Netz (für Vogel- oder Fischfang)



# Turniertafel-Buhurt

Name: \_\_\_\_\_

Buhurtpfennig:	Startgebühr (Buhurtpf.*10):	Reiten-FKW:	Basiswürfel:	Bonuswürfel: ①②③④⑤
		KRS:	WS (max):	

## Phase I

Buhurtrunde (Einzelwürfe Reiten)																
Probe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Siegpunkte
31+																*3
21-30																*2
11-20																*1
4-10																-
1-3																Ausscheiden
Gesamt:																

## Kämpfer-Verhältnis nach Phase I:

Eigenes Team  Gegner

\*pro 20 Siegpunkte: + 1 Kämpfer

\*pro ausgeschiedenem Charakter: -1 Kämpfer

## Phase II

Zum Gewinn einer Runde sind 3 Treffer beim Gegner zu erzielen; Treffer erzielt, wenn vergleichende Reiten-Probe (Siebwurf) größer als bei Gegner bei 1-3 erleidet eigenes Pferd einen Treffer

Gegner I			Gegner II			Gegner III			Gegner IV														
Reit-FKW	WS	①②③④⑤	Reit-FKW	WS	①②③④⑤	Reit-FKW	WS	①②③④⑤	Reit-FKW	WS	①②③④⑤												
KRS	WS(max)		KRS	WS(max)		KRS	WS(max)		KRS	WS(max)													
Erzielte Treffer:			1	2	3	Erzielte Treffer:			1	2	3	Erzielte Treffer:			1	2	3	Erzielte Treffer:			1	2	3
Erlittene Treffer:			1	2	3	Erlittene Treffer:			1	2	3	Erlittene Treffer:			1	2	3	Erlittene Treffer:			1	2	3
Spielercharakter																							
Erzielte Treffer			Siegpunkte			Erzielte Treffer			Siegpunkte			Erzielte Treffer			Siegpunkte								
31+			*9			31+			*9			31+			*9			31+			*9		
21-30			*6			21-30			*6			21-30			*6			21-30			*6		
11-20			*3			11-20			*3			11-20			*3			11-20			*3		
Erlittene Pferdetreffer			1	2	3	4	5	Siegpunkte gesamt (Phase I + Phase II):															

NSC-Kämpfe	Runde 1	2	3	4	5
Kämpfer eigenes Team (W20)					
Beste Ergebnisse					
Kämpfer Gegner-Team (W20)					
Beste Ergebnisse					

Belohnung
<b>Verlierer:</b> 1 EP
<b>Nur Gewinnerteam:</b>
2 EP; Buhurtpfennig * SP
<i>Siegreich im Endkampf:</i> +3 EP, Geld*2, Respekt +1



# Turniertafel- Tjost

1192

Name		Reiten od. KRS (der höhere Wert gilt)					Stangenwaffe und KRS (niederer Wert)								
		Basiswürfel	Bonuswürfel	FKW	Basiswürfel	Bonuswürfel	KRS	Basiswürfel	Bonuswürfel	KRS	Bonuswürfel				
Held:															
1. Gegner:															
2. Gegner:															
3. Gegner:															

- Antritt – Folgen bilden
- Stoß – Folgen / Gleiche
- Treffer: (s-2): RKI durchstoßen
- evtl. Würfel: krit., RS, -Wx (Reiten)
- Reitenprobe (von Pferd fallen?)

Lanzengang I					Lanzengang II					Lanzengang III																	
Antritt* (Folge) Reiten / KRS	Tjost (11+) (Alle Würfel notieren)	Ergebnis			Gegner fällt***	Antritt* (Folge) Reiten / KRS	Tjost (11+) (Alle Würfel notieren)	Ergebnis			Gegner fällt***	Antritt* (Folge) Reiten / KRS	Tjost (11+) (Alle Würfel notieren)	Ergebnis			Gegner fällt***										
		1!	keine	verfehlt				1!	keine	verfehlt				1!	keine	verfehlt											
4	Angriff u. andere	keine	verfehlt	Siegpunkte	<input type="checkbox"/>	5	6	7	8	keine	verfehlt	9	10	11	12	keine	verfehlt	13	14	15	16	17	18	19	20	2	Ab Körpertreffer: Reitenprobe (Einzelwurf) gegen Stoßprobe (ggf. -Wx)
5	6	7	8	Gestreift		9	10	11	12	2er	gestreift	13	14	15	16	3er	Körpertreffer	0									
9	10	11	12	Körpertreffer		13	14	15	16	3er	Körpertreffer	17	18	19	20	4er	Schildtreffer	1									
13	14	15	16	Schildtreffer	2	17	18	19	20	4er	Schildtreffer	17	18	19	20	5er	Helmtreffer * 1 + Respekt										
17	18	19	20	Helmtreffer * 1 + Respekt		Ab Körpertreffer: Reitenprobe (Einzelwurf) gegen Stoßprobe (ggf. -Wx)										Ab Körpertreffer: Reitenprobe (Einzelwurf) gegen Stoßprobe (ggf. -Wx)											

Lanzengang I					Lanzengang II					Lanzengang III																	
Antritt* (Folge) Reiten / KRS	Tjost (11+) (Alle Würfel notieren)	Ergebnis			Gegner fällt***	Antritt* (Folge) Reiten / KRS	Tjost (11+) (Alle Würfel notieren)	Ergebnis			Gegner fällt***	Antritt* (Folge) Reiten / KRS	Tjost (11+) (Alle Würfel notieren)	Ergebnis			Gegner fällt***										
		1!	keine	verfehlt				1!	keine	verfehlt				1!	keine	verfehlt											
4	Angriff u. andere	keine	verfehlt	Siegpunkte	<input type="checkbox"/>	5	6	7	8	keine	verfehlt	9	10	11	12	keine	verfehlt	13	14	15	16	17	18	19	20	2	Ab Körpertreffer: Reitenprobe (Einzelwurf) gegen Stoßprobe (ggf. -Wx)
5	6	7	8	Gestreift		9	10	11	12	2er	gestreift	13	14	15	16	3er	Körpertreffer	0									
9	10	11	12	Körpertreffer		13	14	15	16	3er	Körpertreffer	17	18	19	20	4er	Schildtreffer	1									
13	14	15	16	Schildtreffer	2	17	18	19	20	4er	Schildtreffer	17	18	19	20	5er	Helmtreffer * 1 + Respekt										
17	18	19	20	Helmtreffer * 1 + Respekt		Ab Körpertreffer: Reitenprobe (Einzelwurf) gegen Stoßprobe (ggf. -Wx)										Ab Körpertreffer: Reitenprobe (Einzelwurf) gegen Stoßprobe (ggf. -Wx)											

Lanzengang I					Lanzengang II					Lanzengang III																	
Antritt* (Folge) Reiten / KRS	Tjost (11+) (Alle Würfel notieren)	Ergebnis			Gegner fällt***	Antritt* (Folge) Reiten / KRS	Tjost (11+) (Alle Würfel notieren)	Ergebnis			Gegner fällt***	Antritt* (Folge) Reiten / KRS	Tjost (11+) (Alle Würfel notieren)	Ergebnis			Gegner fällt***										
		1!	keine	verfehlt				1!	keine	verfehlt				1!	keine	verfehlt											
4	Angriff u. andere	keine	verfehlt	Siegpunkte	<input type="checkbox"/>	5	6	7	8	keine	verfehlt	9	10	11	12	keine	verfehlt	13	14	15	16	17	18	19	20	2	Ab Körpertreffer: Reitenprobe (Einzelwurf) gegen Stoßprobe (ggf. -Wx)
5	6	7	8	Gestreift		9	10	11	12	2er	gestreift	13	14	15	16	3er	Körpertreffer	0									
9	10	11	12	Körpertreffer		13	14	15	16	3er	Körpertreffer	17	18	19	20	4er	Schildtreffer	1									
13	14	15	16	Schildtreffer	2	17	18	19	20	4er	Schildtreffer	17	18	19	20	5er	Helmtreffer * 1 + Respekt										
17	18	19	20	Helmtreffer * 1 + Respekt		Ab Körpertreffer: Reitenprobe (Einzelwurf) gegen Stoßprobe (ggf. -Wx)										Ab Körpertreffer: Reitenprobe (Einzelwurf) gegen Stoßprobe (ggf. -Wx)											

\*Antritt, wenn keine Folge erzielt, kein Tjoststoß möglich, bei Patzer (1!) Sturz vom Pferd  
 \*\*Treffer gegen gegnerisches Pferd (1 bei Stoß) führt zur Disqualifikation und Verlust von 3 Punkten Ehre  
 Schaden für Gegner: überzählige Folgen oder Gleiche bewirken kritische+ Treffer, dann Durchschlagen von RK I / RK III -- außerdem: jeder zusätzliche Würfel: Zusatzschaden an Rüstung 1 Schild  
 Belohnung: Jeder Teilnehmer 1 EP pro Gegner; Sieger eines Tjosts gewinnt Gegnerausrüstung (Rüstung, Waffe, Schild, Pferd, Reitzeug); bei Sieg mit Helmtreffer + 1 Respekt; bei Sieg durch Tod: Respekt + 1 und Ehre - 1

# 1192 - Kampffrossausbildung

Name des Pferdes:		Ziel-KRS
Erfolgreiche Reiten- oder Rosskunde-Proben		1
<input type="checkbox"/>		2
<input type="checkbox"/>		3
<input type="checkbox"/>		4
<input type="checkbox"/>		5
<input type="checkbox"/>		6 (Rüstung)
<input type="checkbox"/>		7
<input type="checkbox"/>		8
<input type="checkbox"/>		9
<input type="checkbox"/>		10
<input type="checkbox"/>		11
<input type="checkbox"/>		12 (4 Lebenskreise)
<input type="checkbox"/>		13
<input type="checkbox"/>		14
<input type="checkbox"/>		15 (5 Lebenskreise)
<input type="checkbox"/>		16
<input type="checkbox"/>		17
<input type="checkbox"/>		18 (Hufgeschick)
<input type="checkbox"/>		19
<input type="checkbox"/>		20

Name des Pferdes:		Ziel-KRS
Erfolgreiche Reiten- oder Rosskunde-Proben		1
<input type="checkbox"/>		2
<input type="checkbox"/>		3
<input type="checkbox"/>		4
<input type="checkbox"/>		5
<input type="checkbox"/>		6 (Rüstung)
<input type="checkbox"/>		7
<input type="checkbox"/>		8
<input type="checkbox"/>		9
<input type="checkbox"/>		10
<input type="checkbox"/>		11
<input type="checkbox"/>		12 (4 Lebenskreise)
<input type="checkbox"/>		13
<input type="checkbox"/>		14
<input type="checkbox"/>		15 (5 Lebenskreise)
<input type="checkbox"/>		16
<input type="checkbox"/>		17
<input type="checkbox"/>		18 (Hufgeschick)
<input type="checkbox"/>		19
<input type="checkbox"/>		20

Name des Pferdes:		Ziel-KRS
Erfolgreiche Reiten- oder Rosskunde-Proben		1
<input type="checkbox"/>		2
<input type="checkbox"/>		3
<input type="checkbox"/>		4
<input type="checkbox"/>		5
<input type="checkbox"/>		6 (Rüstung)
<input type="checkbox"/>		7
<input type="checkbox"/>		8
<input type="checkbox"/>		9
<input type="checkbox"/>		10
<input type="checkbox"/>		11
<input type="checkbox"/>		12 (4 Lebenskreise)
<input type="checkbox"/>		13
<input type="checkbox"/>		14
<input type="checkbox"/>		15 (5 Lebenskreise)
<input type="checkbox"/>		16
<input type="checkbox"/>		17
<input type="checkbox"/>		18 (Hufgeschick)
<input type="checkbox"/>		19
<input type="checkbox"/>		20

Name des Pferdes:		Ziel-KRS
Erfolgreiche Reiten- oder Rosskunde-Proben		1
<input type="checkbox"/>		2
<input type="checkbox"/>		3
<input type="checkbox"/>		4
<input type="checkbox"/>		5
<input type="checkbox"/>		6 (Rüstung)
<input type="checkbox"/>		7
<input type="checkbox"/>		8
<input type="checkbox"/>		9
<input type="checkbox"/>		10
<input type="checkbox"/>		11
<input type="checkbox"/>		12 (4 Lebenskreise)
<input type="checkbox"/>		13
<input type="checkbox"/>		14
<input type="checkbox"/>		15 (5 Lebenskreise)
<input type="checkbox"/>		16
<input type="checkbox"/>		17
<input type="checkbox"/>		18 (Hufgeschick)
<input type="checkbox"/>		19
<input type="checkbox"/>		20