

Charakterbogen

Name: _____

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

Eigenschaften

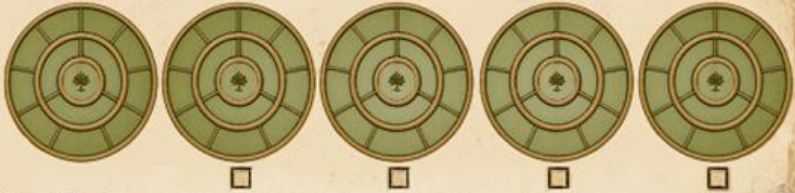
Achtsamkeit (AS)	Gehör (GH)	Mystik (MY)	Sensibilität (SE)
Empathie (EM)	Gewandtheit (GE)	Reaktion (RE)	Verstand (VS)
Fingerfertigkeit (FF)	Konstitution (KS)	Schnelligkeit (SL)	Wille (WL)
Gedächtnis (GD)	Kraft (KR)	Schvermögen (SV)	Witz (WZ)

Glückszahl
Ehre
Respekt

Proben auf Eigenschaften: 1-7: 3W8, 8-11: 3W12, 12-14: 3W20, 15-17: 4W20, 18-20: 5W20, ab 21+: 6W20

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"/>
EP	EwP	Mythospunkte u. -stufe	Regeneration		

Lebenskreise



Fertigkeiten

Fertigkeit (Eigenschaft)	FKW	K	Basiswürfel	Bonuswürfel
1. Akrobatik (GE)		☆	1d6	1 2 3 4 5
2. Aufspüren (SV)		☆	1d6	1 2 3 4 5
3. Einschüchtern (WL)		☆	1d6	1 2 3 4 5
4. Erdkunde (GD)		☆	1d6	1 2 3 4 5
5. Erste Hilfe (FF)		☆	1d6	1 2 3 4 5
6. Fallkunde (VS)		☆	1d6	1 2 3 4 5
7. Feilschen (WZ)		☆	1d6	1 2 3 4 5
8. Gefahrensinn (SE)		☆	1d6	1 2 3 4 5
9. Geländelauf (SL)		☆	1d6	1 2 3 4 5
10. Geschichtskunde (GD)		☆	1d6	1 2 3 4 5
11. Hofkunde (GD)		☆	1d6	1 2 3 4 5
12. Klettern (GE)		☆	1d6	1 2 3 4 5
13. Lesen, Schreiben (VS)		☆	1d6	1 2 3 4 5
14. Malen, Zeichnen (FF)		☆	1d6	1 2 3 4 5
15. Menschenkenntnis (EM)		☆	1d6	1 2 3 4 5
16. Musizieren (GH)		☆	1d6	1 2 3 4 5
17. Pflanzenkunde (AS)		☆	1d6	1 2 3 4 5
18. Rechnen (VS)		☆	1d6	1 2 3 4 5
19. Rechtskunde (GD)		☆	1d6	1 2 3 4 5

Fertigkeit (Eigenschaft)	FKW	K	Basiswürfel	Bonuswürfel
20. Redekunst (WZ)		☆	1d6	1 2 3 4 5
21. Reiten (WL)		☆	1d6	1 2 3 4 5
22. Religionskunde (GD)		☆	1d6	1 2 3 4 5
23. Schleichen (GE)		☆	1d6	1 2 3 4 5
24. Schlösser öffnen (FF)		☆	1d6	1 2 3 4 5
25. Schwimmen (KR)		☆	1d6	1 2 3 4 5
26. Seilkunst (FF)		☆	1d6	1 2 3 4 5
27. Selbstbeherrschung (WL)		☆	1d6	1 2 3 4 5
28. Singen (GH)		☆	1d6	1 2 3 4 5
29. Tanzen (GE)		☆	1d6	1 2 3 4 5
30. Taschendiebstahl (FF)		☆	1d6	1 2 3 4 5
31. Taschenspieleri (FF)		☆	1d6	1 2 3 4 5
32. Tierkunde (EM)		☆	1d6	1 2 3 4 5
32. Verbergen (AS)		☆	1d6	1 2 3 4 5
34. Verführen (WZ)		☆	1d6	1 2 3 4 5
35. Wachgabe (AS)		☆	1d6	1 2 3 4 5
36. Wildnisleben (SE)		☆	1d6	1 2 3 4 5
37. Zauberkunde (MY)		☆	1d6	1 2 3 4 5
38. Zeichnen (KS)		☆	1d6	1 2 3 4 5

K: Könerstufe: Kaskadenwurf freigeschaltet (ab FKW 12 möglich, Lernwurf mit mind. 3W12)

Berufsfertigkeit	FKW	Basiswürfel	Bonuswürfel	Meistergrad
		1d6	1 2 3 4 5	I II III
		1d6	1 2 3 4 5	I II III
		1d6	1 2 3 4 5	I II III

Probenanforderungen			
einfach	4+	leicht	7+
fortgeschritten	11+	anspruchsvoll	16+
meisterlich	21+	episch	31+
		legendär	60+

Deutsch	Angelsächsisch	Arabisch	Dänisch	Französisch	Gaolainn	Griechisch		
Hebräisch	Kastilisch	Latein	Magyar	Norront 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

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

Schmuck

Schmuckstück	Wirkung, Bemerkung
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	

Kampfkunstbogen

Kampfkunst und Rüstung

Kampftechnik (Eigenschaft)	FKW	PTS	Basiswürfel	Bonuswürfel	Persönliche Trefferstärke					Waffen							
Basis-Kampfkunst (RE)		KR	①②③④⑤	①②③④⑤	Ew	-11	-14	-17	18+	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤
Dolch (SL)		GE	①②③④⑤	①②③④⑤	P	2W6	3W6	3W8	4W8	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤
Hiebwaaffe (KR)		GE	①②③④⑤	①②③④⑤	B	-	+1	+2	+3	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤
Schwert (RE)		GE	①②③④⑤	①②③④⑤						👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤
Stangenwaaffe (KR)		KR	①②③④⑤	①②③④⑤		🛡️	🛡️	🛡️	🛡️	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤
Reitkampf		Ø aus Reiten + Schwert od. Hieb.w.)				🛡️	🛡️	🛡️	🛡️	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤	👤
Fernkampftechnik	FKW	F	Basiswürfel	Bonuswürfel	Probenanforderungen für Fernkampf												
Armbrust (SV)			①②③④⑤	①②③④⑤	riesig	sehr groß	groß	klein	sehr klein	winzig							
Bogen (SV)			①②③④⑤	①②③④⑤	3+1W3	5+1W6	7+1W6	10+1W8	15+1W8	30+1W12							
Rüstungsgeschick (GE)			①②③④⑤	①②③④⑤	pro 10m: +1	langsam/schnell: Schritte: -1/2 Würfel; Ziel: +1Wx / +2Wx											

FKW: Fertigkeitwert; PTS: Persönliche Trefferstärke (Schadenswürfel für Waffen und Ergebnis-Bonus auf Schadenswürfel im Nahkampf); Bonuswürfel bei Rüstungsgeschick nur relevant für Lernwürfe

Waffen

Waffe	Güte	F	TS	Wx	WFr	W2c	FkWx	Ex	Besonderheit	Preis

Pfeil / Bolzen	Güte	Zahl	TS	Wx	Ex	Besonderheit	Preis

Güte: Max. Höhe für Würfelgruppen; F: Führungswert; TS: Trefferstärke; Wx: Bonuswürfel; WFr: Freiwurf; W2c: Zweitchance; FkWx: Bonus auf Fertigkeitwert; Ex x Würfel +/- 1 od. 1 Würfel +/- x

Rüstung

Rüstungsteil	RK	Schutz	Last	Güte	Sonstige Wirkungen	Preis
<input type="checkbox"/> Gugelhaube	1					
<input type="checkbox"/> Helmbrünne	s					
<input type="checkbox"/> Nasalhelm <input type="checkbox"/> Visierhelm	s					
<input type="checkbox"/> Gambeson	1					
<input type="checkbox"/> Ringpanzerhemd	s					
<input type="checkbox"/> Handschuhe	1					
<input type="checkbox"/> Ringhandschuhe	s					
<input type="checkbox"/> Stiefel	1					
<input type="checkbox"/> Kettenschuhe	s					
<input type="checkbox"/> Schild <input type="checkbox"/> (klein <input type="checkbox"/> groß)	s					

Kleidung	Güte	Modifikation (Wirkung und betroffener Wert)	Sonstiges	Preis
<input type="checkbox"/> Unterkleidung				
<input type="checkbox"/> Handschuhe				
<input type="checkbox"/> Schuhe				
<input type="checkbox"/> Beinkleider				
<input type="checkbox"/> Umhang				



