

# Charakterbogen



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

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

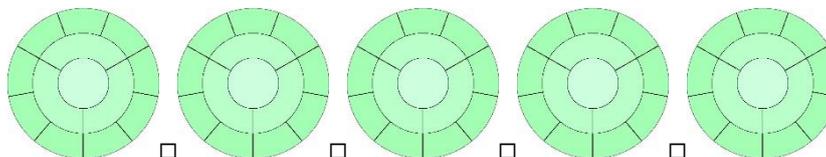
## Eigenschaften

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

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"/>											
EP	EwP	Mythospunkte u. -stufe				Regeneration					

## 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.	



# Kampfkunstbogen



## Kampfuerte und Rüstung

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

FkW: Fertigkeitwert; PTS: Persönliche Trefferstärke (Schadenswürfel waffenlos und Ergebnis-Bonus auf Schadenswürfe 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: Zweitance; 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	I					
<input type="checkbox"/> Helmbrünne	S					
<input type="checkbox"/> Nasalhelm <input type="checkbox"/> Visierhelm	S					
<input type="checkbox"/> Gambeson	I					
<input type="checkbox"/> Ringpanzerhemd	S					
<input type="checkbox"/> Handschuhe	I					
<input type="checkbox"/> Ringhandschuhe	S					
<input type="checkbox"/> Stiefel	I					
<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						

