



Wilhelm Scharknecht

Wilhelm Scharknecht, Anführer des „Wilden Haufens“

AUS 35 **GES** 36 **KON** 39 (3) **PER** 44 **REA** 33
STÄ 40 (4) **TAP** 44 **VER** 32 **WAH** 39 **WIL** 36
NAK 41 **FEK** 38 **ATT** 2 **LEB** 13 **ZAU** – **HEP** 2

Alter 30 **Größe** 1.76 m **Gewicht** 66 kg **Haar** braun **Augen** grau
Stammt aus Schnutenbach **Glaubt an** Sindhilt (Göttin des Krieges)
Charakterzüge Bedacht, gläubig, kameradschaftlich, respektvoll ...

Ausrüstung:

- Langdolch (1W10+3 SP)
- Schwert (1W10+3 SP)
- Armbrust (1W10+4 SP)
- Köcher mit Bolzen (10)
- Rüstwams (RS 1+1, Arme/Körper)
- Brustharnisch (RS 4+1, Körper)
- Beschlagene Armschienen (RS 2+1, Arme)
- Wetterfeste Kleidung
- Laterne
- Wasserschlauch
- Sattel und Zaumzeug
- Reitpferd „Arn“
- Proviant (8 Tage)

Vermögen:

- 21 Goldmark
- 35 Silberheller
- 18 Kupferpfennige

Trefferzonen: 01-15% = Kopf
16-40% = Körper
41-60% = r. Arm
61-80% = l. Arm
81-90% = r. Bein
91-00% = l. Bein

Eigenschaften Ausweichen (1x pro Kampfsequenz | REA)

* = angeboren

LEB

<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 checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

IRR

<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"/>

- Beidhändig* (+10% auf Tests | GES)
- Bewusstlos schlagen (+10% auf Tests | STÄ)
- Erfahrener Krieger (+1 RS für getragene Rüstung)
- Furchtlos* (+10% auf Tests / WIL)
- Gassenwissen (+10% auf Tests | VER)
- Gefahrensinn* (+10% auf Tests | WAH)
- Geheime Sprache: Soldaten (+10% auf Tests | VER)
- Gewaltiger Hieb (+1 auf Schadenswürfe | NAK)
- Glücksspiel (+10% bei Tests | GES)
- Gossenkämpfer (+10% auf Tests | NAK)
- Menschenkenntnis (+10% auf Tests | PER)
- Raufen (+10% auf Tests | STÄ)
- Reiten (+10% auf Tests | GES)
- Resistenz: Gift (+10% auf Tests | KON)
- Saufen (+10% auf Tests | KON)
- Schwertmeister (+10% auf Tests | NAK)
- Verborgenes finden (+10% auf Tests | WAH)

Aufzeichnungen



AUS = Aussehen · GES = Geschick · KON = Konstitution · PER = Persönlichkeit · REA = Reaktion · STÄ = Stärke · TAP = Tapferkeit
VER = Verstand · WAH = Wahrnehmung · WILL = Willenskraft · NAK = Nahkampf · FEK = Fernkampf · ATT = Attacken
LEB = Lebensessenz · ZAU = Zauberessenz · HEP = Heldenpunkte · IRR = Irrsinn · RSS = Rüstungsschutz · SP = Schadenspunkte

Charaktergeschichte *Nach vielen langen, harten Kämpfen in den Diensten fremder Herren, vor allem beim Krieg gegen das Nachbarkönigreich Khrakovja, hast du alles gelernt, was einen erfahrenen Kämpfer ausmacht. Über die Zeit hast du dir deinen eigenen Söldnerhaufen aus ebenso kampferprobten, abgebrühten Gestalten zusammen gesucht und ihr habt gemeinsam viel erlebt und erlitten. Du weißt, solltest du jemals wieder in den Kampf ziehen, müsstest du nur nach ihnen rufen, und sie wären sofort erneut an deiner Seite. Doch jetzt verlangt es dich nach Ruhe und daher hast du entschieden, deinem alten Heimatdorf nahe dem Riesenjoch-Gebirge einen längeren Besuch abzustatten. Und wer weiß, vielleicht lässt du dich ja nun für immer hier nieder?*

Erklärung der Attribute

- **AUS = Aussehen** Bezieht sich auf das gesamte Erscheinungsbild eines Charakters, insbesondere seine Attraktivität. Ein hübsches Gesicht kann tatsächlich manchmal wahre Wunder bewirken.
- **GES = Geschick** Hierunter fällt die Agilität eines Charakters ebenso wie seine Fingerfertigkeit; dieses Attribut wird bei Proben verwendet, um z. B. ein versperrtes Türschloss zu öffnen oder über einen schmalen Mauersims zu balancieren und eine Wand unbeschadet zu erklettern.
- **KON = Konstitution** Die körperliche Robustheit des Charakters und seine Lebenskraft. Gibt ebenfalls an, wie ausdauernd er ist oder wie gut er z. B. einer Krankheit oder einem Gift widerstehen kann.
- **PER = Persönlichkeit** Zeigt auf, wie gut ein Charakter bei seiner Umgebung und seinen Kameraden ankommt. Charaktere mit einem hohen Persönlichkeits-Wert werden z. B. leichter günstige Preise erfeilschen können, haben einen Schlag bei Frauen (oder Männern) und strahlen etwas aus, das andere einfach irgendwie anzieht.
- **REA = Reaktion** Ein reaktionsschneller Charakter wird immer zuerst agieren können und ist nicht sehr leicht zu überrumpeln. Dieses Attribut ist ebenfalls maßgeblich dafür, wie rasch sich der Charakter auf neue Situationen einstellen und handeln kann.
- **STÄ = Stärke** Die Stärke eines Charakters bezieht sich auf seine rein körperliche Kraft, man sieht es ihm also anhand seiner Muskeln und des Körperbaus meist an, sofern er besonders stark ist; dieses Attribut kommt immer dann ins Spiel, wenn ein Charakter körperliche Anstrengungen unternimmt, bei denen er pure Kraft einsetzen muss, wie z. B. ein schweres Fallgitter anheben oder einen Sack voll Gold schleppen.
- **TAP = Tapferkeit** Ein hoher Wert in diesem Attribut und den Charakter kann selbst ein noch so garstiger Anblick nicht so leicht erschüttern. Steht ebenfalls für Mut und Aufopferungsbereitschaft im Angesicht des sicheren Todes; tapfere Charaktere halten die Reihen, selbst wenn der furchterregende Feind brüllend und tobend gegen sie heranstürmt.
- **VER = Verstand** Manchmal ist ein kluger Kopf mehr wert als ein blankes Schwert. Dieses Attribut verweist auf die geistigen Eigenschaften des Charakters, also darauf, wie klug und belesen er ist. Auf diesen Wert werden Proben verlangt, wenn es darum geht, wortgewandt zu sein oder sich daran zu erinnern, wie man sich bei einem höfischen Empfang zu benehmen hat.
- **WAH = Wahrnehmung** Es gibt Charaktere, die aufmerksam durchs Leben schreiten und solche, die viele Dinge – bewusst oder unbewusst – gar nicht bemerken. Dieses Attribut zeigt auf, wie gut der Charakter Verborgenes (wie z. B. Fallen und Geheimtüren) oder versteckte Personen (z. B. bei einem Hinterhalt von Wegelagerern) entdecken wird. Es schadet nie, die Augen offen und die Ohren gespitzt zu haben.
- **WIL = Willenskraft** Charaktere mit einem hohen Wert in diesem Attribut können sowohl den verlockenden Einflüsterungen anderer wie auch der schlimmsten Folter besser widerstehen; auch gegen manchen Zauberspruch oder bösen Fluch sind sie resistenter. Nicht zuletzt können sie sich meist weit leichter durchsetzen.

Erklärung der Eigenschaften

- **Ausweichen** Ausgebildete Krieger sind darin geschult, den Schlägen ihrer Gegner effektiv auszuweichen und somit Verletzungen zu entgehen (**REA**).
- **Beidhändig*** Schon in Kindheitstagen hat sich herausgestellt, dass der Charakter beide Hände gleich gut benutzen kann. Dies macht ihn deutlich agiler (**GES**).
- **Bewusstlos schlagen** In einigen Fällen empfiehlt es sich, einen Kontrahenten erst einmal ins Reich der Träume zu schicken – und auch dies will gelernt sein (**STÄ**).
- **Erfahrener Krieger** Durch seinen tagtäglichen Umgang mit der getragenen Rüstung hat der Charakter gelernt, diese optimal zu nutzen (+1 auf den Rüstungsschutz).
- **Furchtlos*** Durch ein Geschenk des Schicksals ist der Charakter besonders mutig und selbst durch abscheuliche Anblicke nicht leicht zu erschüttern (**WIL**).
- **Gassenwissen** Der Charakter weiß aufgrund seiner Erfahrung, wo er etwas in einer Stadt findet, wo er die richtigen Leute ansprechen kann usw. (**VER**).
- **Gefahrensinn*** Sobald ihm eine unmittelbare Gefahr droht, wird der Charakter instinktiv spüren, dass etwas ganz und gar nicht in Ordnung ist (**WAH**).
- **Geheime Sprache: Soldaten** Im Lärm und dem Tumult einer Schlacht gibt es gewisse kurze, gebrüllte Befehle sowie Gesten – einfache Kampfkommandos –, die alle Soldaten verstehen und entsprechend befolgen können (**VER**).
- **Gewaltiger Hieb** Der in dieser Eigenschaft geschulte Charakter versteht es, seine Kraft zu einem heftigen Hieb zu bündeln, der schwere Wunden hervorrufen kann (+1 auf Schadenswürfe **NAK**).
- **Glücksspiel** Der Charakter verwendet kleine und unauffällige Tricks (und manchmal auch gezinkte Karten und manipulierte Würfel), um seinem „Glück“ beim Spiel auf die Sprünge zu helfen (**GES**).
- **Gossenkämpfer** In den engen Gassen der Städte hat man oft keine Waffe zur Hand, um sich gegen Übergriffe zu verteidigen; mit dieser Eigenschaft weiß ein Charakter, wie er selbst zur Waffe wird (**NAK**).
- **Menschenkenntnis** Durch diese Eigenschaft ist es möglich, andere Personen und ihre Verhaltensweisen besser einzuschätzen und vorherzusagen (**VER**).
- **Raufen** Oft kommt es zu schmutzigen Schlägereien und dann ist es gut, wenn man alle die Tricks kennt, die dafür sorgen, dass man sie gewinnt (**NAK**).
- **Reiten** Zwar können sich die meisten Personen nach einiger Zeit auf einem Pferd halten, der Charakter jedoch bleibt auch in Gefahrensituationen fest im Sattel (**GES**).
- **Resistenz: Gift** Der Charakter hat über die Jahre – vielleicht sogar durch gezielte Einnahme – eine gewisse Widerstandskraft gegenüber Giften entwickelt (**KON**).
- **Saufen** Es ist sehr schwer, den Charakter unter den Tisch zu trinken – er verfügt über eine hohe Toleranz gegenüber alkoholischen Getränken (**KON**).
- **Schwertmeister** Der Charakter ist durch hartes, langes Training dazu in der Lage, im Nahkampf mehr Schaden mit seiner Waffe anzurichten (+1 auf Schadenswürfe **NAK**).
- **Verborgenes finden** Durch sein geschultes Auge fallen dem Charakter kleine Dinge eher auf und er findet leichter versteckte Gegenstände (**WAH**).

* = angeboren.

Alle Tests werden mit $W\%/W_{100}$ durchgeführt, dabei werden etwaige Boni und Mali eingerechnet.



Ann-Katharina Hohenlob

Ann-Katharina Hohenlob, Priesterin der Göttin Philia

AUS 33 GES 35 KON 32 (3) PER 43 REA 37
STÄ 26 (2) TAP 38 VER 47 WAH 39 WIL 41
NAK 35 FEK 32 ATT 1 LEB 11 ZAU 11 HEP 3

Alter 20 Größe 1.70 m Gewicht 66 kg Haar braun Augen grün
Stammt aus Schafwaschn Glaubt an Philia (Göttin der Weisheit)
Charakterzüge Barmherzig, demütig, friedliebend, gewitzt, loyal ...

Ausrüstung:

- Wanderstab (1W10+2 SP)
- Dolch (1W10 SP)
- Wetterfeste Reisekleidung
- Besticktes Priester-Gewand
- Lederstiefel
- Lederhandschuhe
- Gebetsbuch
- Pergament und Schreibzeug
- Schalmei
- Medaillon (Philia)
- Zauberspruch-Ingredienzien
- Heiltrank (1W10 LE)
- Proviant (4 Tage)
- Wasserflasche
- Sattel und Packtaschen
- Maulesel „Runkel“

Vermögen:

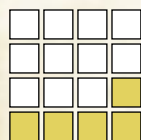
- 31 Goldmark
- 28 Silberheller
- 12 Kupferpfennige

Trefferzonen: 01-15% = Kopf
16-40% = Körper
41-60% = r. Arm
61-80% = l. Arm
81-90% = r. Bein
91-00% = l. Bein

Eigenschaften

* = angeboren

LEB



IRR



- Charmant (+10% auf Tests | PER)
- Eherner Wille* (+10% auf Tests | WIL)
- Entziffern (+10% auf Tests | VER)
- Etikette (+10% auf Tests | PER)
- Gesang (+10% auf Tests | PER)
- Götterkunde (+10% auf Tests | VER)
- Heraldik (+10% auf Tests | VER)
- Kind des Glücks* (1-3 missglückte Tests wiederholen)
- Lesen und schreiben (+10% auf Tests | VER)
- Menschenkenntnis (+10% auf Tests | VER)
- Musizieren: Schalmei (+10% auf Tests | GES)
- Spürnase* (+10% auf Tests | WAH)
- Wortgewandt (+10% bei Tests | PER)
- Zauberkunst: Wunder (+10% auf Tests | VER)
- Zusätzliche Sprachen: Al'Abara, Alt-Imperial

Zaubersprüche



- Es werde Licht (1 ZAU · erzeugt kleine Lichtquelle)
- Gunst der Göttin (4 ZAU · heilt 1W10 LEB/Gebet)
- In Zungen reden (2 ZAU · Sprachen verstehen)
- Phlias Rat (6 ZAU · göttliche Eingebung/Gebet)
- Wahre Natur (3 ZAU · Illusionen durchschauen)

Aufzeichnungen



AUS = Aussehen · GES = Geschick · KON = Konstitution · PER = Persönlichkeit · REA = Reaktion · STÄ = Stärke · TAP = Tapferkeit
VER = Verstand · WAH = Wahrnehmung · WILL = Willenskraft · NAK = Nahkampf · FEK = Fernkampf · ATT = Attacken
LEB = Lebensessenz · ZAU = Zaubersensenz · HEP = Heldenpunkte · IRR = Irrsinn · RSS = Rüstungsschutz · SP = Schadenspunkte

Charaktergeschichte *Immer schon hat es dich danach verlangt, den Glauben an die Weisheit deiner Herrin Philia hinaus in die Welt zu tragen, auf dass die Unwissenden durch ihre strahlende Herrlichkeit endlich erleuchtet werden. Lange hast du studiert, lange hast du gebetet, und jetzt endlich haben deine Ordensoberen im großen Kloster zu Augenburg es dir gestattet, deine Reise anzutreten. Du wirst durch die Dörfer und Weiler ziehen und nicht nur das Lob deiner Göttin predigen, sondern die Menschen dort auch lehren, was du sie nur irgendwie lehren kannst. Viele von ihnen können nicht einmal lesen und so bleibt ihnen das große Wissen, das deine Ordensschwwestern und -brüder so eifrig gesammelt haben, wo möglich auf ewig verwehrt.*

Erklärung der Attribute

- **AUS = Aussehen** Bezieht sich auf das gesamte Erscheinungsbild eines Charakters, insbesondere seine Attraktivität. Ein hübsches Gesicht kann tatsächlich manchmal wahre Wunder bewirken.
- **GES = Geschick** Hierunter fällt die Agilität eines Charakters ebenso wie seine Fingerfertigkeit; dieses Attribut wird bei Proben verwendet, um z. B. ein versperrtes Türschloss zu öffnen oder über einen schmalen Mauersims zu balancieren und eine Wand unbeschadet zu erklettern.
- **KON = Konstitution** Die körperliche Robustheit des Charakters und seine Lebenskraft. Gibt ebenfalls an, wie ausdauernd er ist oder wie gut er z. B. einer Krankheit oder einem Gift widerstehen kann.
- **PER = Persönlichkeit** Zeigt auf, wie gut ein Charakter bei seiner Umgebung und seinen Kameraden ankommt. Charaktere mit einem hohen Persönlichkeits-Wert werden z. B. leichter günstige Preise erfeilschen können, haben einen Schlag bei Frauen (oder Männern) und strahlen etwas aus, das andere einfach irgendwie anzieht.
- **REA = Reaktion** Ein reaktionsschneller Charakter wird immer zuerst agieren können und ist nicht sehr leicht zu überrumpeln. Dieses Attribut ist ebenfalls maßgeblich dafür, wie rasch sich der Charakter auf neue Situationen einstellen und handeln kann.
- **STÄ = Stärke** Die Stärke eines Charakters bezieht sich auf seine rein körperliche Kraft, man sieht es ihm also anhand seiner Muskeln und des Körperbaus meist an, sofern er besonders stark ist; dieses Attribut kommt immer dann ins Spiel, wenn ein Charakter körperliche Anstrengungen unternimmt, bei denen er pure Kraft einsetzen muss, wie z. B. ein schweres Fallgitter anheben oder einen Sack voll Gold schleppen.
- **TAP = Tapferkeit** Ein hoher Wert in diesem Attribut und den Charakter kann selbst ein noch so garstiger Anblick nicht so leicht erschüttern. Steht ebenfalls für Mut und Aufopferungsbereitschaft im Angesicht des sicheren Todes; tapfere Charaktere halten die Reihen, selbst wenn der fürchterliche Feind brüllend und tobend gegen sie heranstürmt.
- **VER = Verstand** Manchmal ist ein kluger Kopf mehr wert als ein blankes Schwert. Dieses Attribut verweist auf die geistigen Eigenschaften des Charakters, also darauf, wie klug und belesen er ist. Auf diesen Wert werden Proben verlangt, wenn es darum geht, wortgewandt zu sein oder sich daran zu erinnern, wie man sich bei einem höfischen Empfang zu benehmen hat.
- **WAH = Wahrnehmung** Es gibt Charaktere, die aufmerksam durchs Leben schreiten und solche, die viele Dinge – bewusst oder unbewusst – gar nicht bemerken. Dieses Attribut zeigt auf, wie gut der Charakter Verborgenes (wie z. B. Fallen und Geheimtüren) oder versteckte Personen (z. B. bei einem Hinterhalt von Wegelagerern) entdecken wird. Es schadet nie, die Augen offen und die Ohren gespitzt zu haben.
- **WIL = Willenskraft** Charaktere mit einem hohen Wert in diesem Attribut können sowohl den verlockenden Einflüsterungen anderer wie auch der schlimmsten Folter besser widerstehen; auch gegen manchen Zauberspruch oder bösen Fluch sind sie resistenter. Nicht zuletzt können sie sich meist weit leichter durchsetzen.

Erklärung der Eigenschaften

- **Charmant** Aufgrund von Veranlagung, Übung und Erfahrung gelingt es dem Charakter, andere Personen mit seiner Art unmerklich zu beeinflussen und um den Finger zu wickeln (**PER**).
- **Eherner Wille*** Es ist nicht leicht, einen Charakter mit dieser Eigenschaft einzuschüchtern, zu verängstigen oder zu manipulieren (**WIL**).
- **Entziffern** Der Charakter ist darin geschult, verschlüsselte Botschaften oder auch alte, vergessene Schriftzeichen zu enträtseln (**VER**).
- **Etikette** Die höfischen Umgangsformen sind dem Charakter geläufig und er weiß sich in höheren Kreisen zu benehmen (**PER**).
- **Gesang** Aufgrund einer langwierigen Lehre bei einem offensichtlich hervorragenden Meister hat der Charakter eine gut ausgebildete und angenehme Stimme, mit der er Zuhörer bestens zu unterhalten weiß (**PER**).
- **Götterkunde** In einem Tempel, auf einer Schule oder Akademie hat der Charakter das Wissen um die Gottheiten des Alten Königreiches erlernt; sein Spezialgebiet ist dabei immer der Gott, den er selbst anbetet (**VER**).
- **Heraldik** Durch Studium in staubigen Folianten sind dem Charakter die Wappen, Familienfarben und -symbole von Adligen geläufig und er verfügt über Wissen zur jeweiligen Fürstenfamilie (**VER**).
- **Kind des Glücks*** Scheinbar hält ein gütiger Gott seine Hand schützend über den Charakter, das Schicksal meint es gut mit ihm oder er hat einfach nur pures Glück (mit 1W3 ermittelt, bis zu drei missglückte Test während eines Spiels wiederholen).
- **Lesen und schreiben** Der Charakter hat gelernt, alle von ihm beherrschten Sprachen zu lesen und diese niederzuschreiben (**VER**).
- **Menschenkenntnis** Durch diese Eigenschaft ist es möglich, andere Personen und ihre Verhaltensweisen besser einzuschätzen und vorherzusagen (**VER**).
- **Musizieren: Schalmei** Der Charakter hat das entsprechende Instrument erlernt und weiß damit umzugehen (**GES**).
- **Spürnase*** Seit seiner Geburt hat der Charakter ein untrügliches Gespür für versteckte und verborgene Dinge und kann diese selbst anhand z. B. kleiner Ritzen im Mauerwerk oder winziger Hinweise förmlich erspüren (**WAH**).
- **Wortgewandt** Der Charakter ist ein ausgezeichnete Redner (**PER**).
- **Zauberkunst: Wunder** Einem Charakter mit dieser Eigenschaft wurde in den Tempeln und Schreinen des Alten Königreiches das Wissen um göttliche Gebete, Zeremonien und Mirakel vermittelt (**VER**).
- **Zusätzliche Sprachen: Al'Abara, Alt-Imperial** Mittels langer Schulung ist es dem Charakter möglich, die erlernten Sprachen zu sprechen und diese auch aus Büchern vorzulesen und niederzuschreiben (**VER**).

* = angeboren.

Alle Tests werden mit W%/W100 durchgeführt, dabei werden etwaige Boni und Mali eingerechnet.



Wigand Bärschneider

Wigand Bärschneider, Wegelagerer des Schinderforstes

AUS 28 GES 36 KON 46 (4) PER 31 REA 29
STÄ 49 (4) TAP 39 VER 34 WAH 32 WIL 37
NAK 37 FEK 34 ATT 1 LEB 16 ZAU – HEP 2

Alter 33 Größe 1.98 m Gewicht 93 kg Haar braun Augen braun
Stammt aus Altenbruck Glaubt an Vodonak (Naturgeist)
Charakterzüge Abgeklärt, geldgierig, herrisch, tollkühn, ungeduldig ...

Ausrüstung:

- Jagdbogen (1W10+3 SP)
- Köcher mit Pfeilen (8)
- Zweihändige Holzfälleraxt (1W10+6 SP)
- Jagdmesser (1W10+3 SP)
- Beschlagenes Lederwams (RS 2, Arme/Körper)
- Wetterfeste Kleidung
- Wollumhang
- Schwere Stiefel
- Kochutensilien
- Schnappsack
- Seil (12 m)
- Feuerstein und Zunder
- Fackeln (3)
- Proviant (4 Tage)

Vermögen:

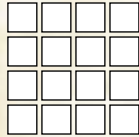
- 7 Goldmark
- 15 Silberheller
- 22 Kupferpfennige

Trefferzonen: 01-15% = Kopf
16-40% = Körper
41-60% = r. Arm
61-80% = l. Arm
81-90% = r. Bein
91-100% = l. Bein

Eigenschaften

* = angeboren

LEB



IRR



- Bewusstlos schlagen (+10% auf Tests | STÄ)
- Einschüchtern (+10% auf Tests | PER)
- Fallen entdecken: Wildnis (+10% auf Tests | WAH)
- Furchtlos* (+10% auf Tests | WIL)
- Geheime Zeichen: Diebe (+10% auf Tests | WAH)
- Geheime Zeichen: Waldläufer (+10% auf Tests | WAH)
- Gossenkämpfer (+10% auf Tests | NAK)
- Luchsenohr* (+10% auf Tests | WAH)
- Raufen (+10% auf Tests | STÄ)
- Saufen (+10% auf Tests | KON)
- Schlösser knacken (+10% auf Tests | GES)
- Spuren lesen: Wildnis (+10% auf Tests | WAH)
- Stark wie ein Ochse* (+10% auf Tests | STÄ)
- Überleben: Wildnis (+10% auf Tests | KON)
- Verborgenes finden (+10% auf Tests | WAH)
- Waffenspezialist: Zweihandwaffen
- Zäh wie Leder* (+10% auf Tests | KON)

Aufzeichnungen



AUS = Aussehen · GES = Geschick · KON = Konstitution · PER = Persönlichkeit · REA = Reaktion · STÄ = Stärke · TAP = Tapferkeit
VER = Verstand · WAH = Wahrnehmung · WILL = Willenskraft · NAK = Nahkampf · FEK = Fernkampf · ATT = Attacken
LEB = Lebensessenz · ZAU = Zauberessenz · HEP = Heldenpunkte · IRR = Irrsinn · RSS = Rüstungsschutz · SP = Schadenspunkte

Charaktergeschichte *Schon als Kind warst du immer ein Ausgestoßener und später hatten die Menschen Angst vor deiner riesenhaften Gestalt, deiner immensen Kraft und deiner polternden Art. Es dauerte nicht lange, da bist du mit den Obrigkeiten aneinander geraten. Also hast du bereits in jungen Jahren damit begonnen, ein Leben als Gesetzloser zu führen. Gemeinsam mit einer kleinen Bande von Haderlumpen hast du im dichten Schinderforst dein Lager aufgeschlagen und Reisekutschen überfallen. Bei einem dieser Überfälle hast du eine tiefe Narbe im Gesicht erhalten. Doch du bist deines unsteten Lebens, ständig auf der Flucht, nun schon lange überdrüssig und versuchst darum beharrlich, wieder zurück in ein gesetzestreuendes Leben zu finden.*

Erklärung der Attribute

- **AUS = Aussehen** Bezieht sich auf das gesamte Erscheinungsbild eines Charakters, insbesondere seine Attraktivität. Ein hübsches Gesicht kann tatsächlich manchmal wahre Wunder bewirken.
- **GES = Geschick** Hierunter fällt die Agilität eines Charakters ebenso wie seine Fingerfertigkeit; dieses Attribut wird bei Proben verwendet, um z. B. ein versperrtes Türschloss zu öffnen oder über einen schmalen Mauersims zu balancieren und eine Wand unbeschadet zu erklettern.
- **KON = Konstitution** Die körperliche Robustheit des Charakters und seine Lebenskraft. Gibt ebenfalls an, wie ausdauernd er ist oder wie gut er z. B. einer Krankheit oder einem Gift widerstehen kann.
- **PER = Persönlichkeit** Zeigt auf, wie gut ein Charakter bei seiner Umgebung und seinen Kameraden ankommt. Charaktere mit einem hohen Persönlichkeits-Wert werden z. B. leichter günstige Preise erfeilschen können, haben einen Schlag bei Frauen (oder Männern) und strahlen etwas aus, das andere einfach irgendwie anzieht.
- **REA = Reaktion** Ein reaktionsschneller Charakter wird immer zuerst agieren können und ist nicht sehr leicht zu überrumpeln. Dieses Attribut ist ebenfalls maßgeblich dafür, wie rasch sich der Charakter auf neue Situationen einstellen und handeln kann.
- **STÄ = Stärke** Die Stärke eines Charakters bezieht sich auf seine rein körperliche Kraft, man sieht es ihm also anhand seiner Muskeln und des Körperbaus meist an, sofern er besonders stark ist; dieses Attribut kommt immer dann ins Spiel, wenn ein Charakter körperliche Anstrengungen unternimmt, bei denen er pure Kraft einsetzen muss, wie z. B. ein schweres Fallgitter anheben oder einen Sack voll Gold schleppen.
- **TAP = Tapferkeit** Ein hoher Wert in diesem Attribut und den Charakter kann selbst ein noch so garstiger Anblick nicht so leicht erschüttern. Steht ebenfalls für Mut und Aufopferungsbereitschaft im Angesicht des sicheren Todes; tapfere Charaktere halten die Reihen, selbst wenn der furchterregende Feind brüllend und tobend gegen sie heranstürmt.
- **VER = Verstand** Manchmal ist ein kluger Kopf mehr wert als ein blankes Schwert. Dieses Attribut verweist auf die geistigen Eigenschaften des Charakters, also darauf, wie klug und belesen er ist. Auf diesen Wert werden Proben verlangt, wenn es darum geht, wortgewandt zu sein oder sich daran zu erinnern, wie man sich bei einem höfischen Empfang zu benehmen hat.
- **WAH = Wahrnehmung** Es gibt Charaktere, die aufmerksam durchs Leben schreiten und solche, die viele Dinge – bewusst oder unbewusst – gar nicht bemerken. Dieses Attribut zeigt auf, wie gut der Charakter Verborgenes (wie z. B. Fallen und Geheimtüren) oder versteckte Personen (z. B. bei einem Hinterhalt von Wegelagerern) entdecken wird. Es schadet nie, die Augen offen und die Ohren gespitzt zu haben.
- **WIL = Willenskraft** Charaktere mit einem hohen Wert in diesem Attribut können sowohl den verlockenden Einflüsterungen anderer wie auch der schlimmsten Folter besser widerstehen; auch gegen manchen Zauberspruch oder bösen Fluch sind sie resistenter. Nicht zuletzt können sie sich meist weit leichter durchsetzen.

Erklärung der Eigenschaften

- **Bewusstlos schlagen** In einigen Fällen empfiehlt es sich, einen Kontrahenten erst einmal ins Reich der Träume zu schicken – und auch dies will gelernt sein (**STÄ**).
- **Einschüchtern** Manchmal reicht es schon, eine bedrohliche Miene zur Schau zu stellen und mit den Muskeln zu spielen, um sein Gegenüber dazu zu bringen, das zu tun, was man von ihm erwartet (**PER**).
- **Fallen entdecken: Wildnis** Der Charakter ist geübt darin, von z. B. Jägern, Kundschaftern oder Wilderern aufgestellte Fallen zu entdecken (**WAH**).
- **Furchtlos*** Durch ein Geschenk des Schicksals ist der Charakter besonders mutig und selbst durch abscheuliche Anblicke nicht leicht zu erschüttern (**WIL**).
- **Geheime Zeichen: Diebe** Kleine Zeichen an einer Türe o. ä. – sogenannte Diebeszinken – machen andere Diebe darauf aufmerksam, was und wer sich in dem jeweiligen Gebäude befindet, ob Gefahr droht oder dort Wertgegenstände sind (**WAH**).
- **Geheime Zeichen: Waldläufer** Für das ungeübte Auge sind es nur wirre Kratzer an einem Baum oder zufällig zusammenliegende Steine und Äste, der Charakter weiß diese Hinweise anderer Personen jedoch richtig zu deuten (**WAH**).
- **Gossenkämpfer** In den engen Gassen der Städte hat man oft keine Waffe zur Hand, um sich gegen Übergriffe zu verteidigen; mit dieser Eigenschaft weiß ein Charakter, wie er selbst zur Waffe wird (**NAK**).
- **Luchsenohr*** Ein ausgezeichnetes Gehör zeichnet diesen Charakter aus, ihm entgeht so leicht kein noch so leises Geräusch in seiner Umgebung (**WAH**).
- **Raufen** Oft kommt es zu schmutzigen Schlägereien und dann ist es gut, wenn man alle die Tricks kennt, die dafür sorgen, dass man sie gewinnt (**NAK**).
- **Saufen** Es ist sehr schwer, den Charakter unter den Tisch zu trinken – er verfügt über eine hohe Toleranz gegenüber alkoholischen Getränken (**KON**).
- **Schlösser knacken** Kein noch so ausgeklügeltes Schloss, kein noch so gut gesicherter Riegel ist auf lange Sicht vor dem Charakter sicher (**GES**).
- **Spuren lesen: Wildnis** Der Charakter kann selbst kleinste Hinweise entdecken und dazu nutzen, seiner Beute zu folgen (**WAH**).
- **Stark wie ein Ochse*** Seit seiner Geburt ist er ungewöhnlich stark, so dass der Charakter besondere Kraftakte vollführen kann (**STÄ**).
- **Überleben: Wildnis** Es gibt viele Tricks und Schliche, wie man in der unbewohnten und ungezähmten Natur überleben kann – und der Charakter kennt sie alle (**KON**).
- **Verborgenes finden** Durch sein geschultes Auge fallen dem Charakter kleine Dinge eher auf und er findet leichter versteckte Gegenstände (**WAH**).
- **Waffenspezialist** Manche Waffengattungen (z. B. Zweihänder) können nur dann effektiv genutzt werden, wenn man sie gezielt trainiert hat (**NAK**).
- **Zäh wie Leder*** Krankheiten, Verletzungen und sogar Gifte machen dem Charakter weit weniger aus als anderen Personen (**KON**).

* = angeboren.

Alle Tests werden mit W%/W100 durchgeführt, dabei werden etwaige Boni und Mali eingerechnet.



Morwenna Wolfslied

Morwenna Wolfslied, Schamanin des wilden Bergvolks

AUS 39 GES 44 KON 37 (3) PER 35 REA 42
 STÄ 33 (3) TAP 40 VER 36 WAH 45 WIL 32
 NAK 41 FEK 38 ATT 2 LEB 14 ZAU 8 HEP 3

Alter 20 Größe 1.68 m Gewicht 60 kg Haar braun Augen grün
 Stammt aus Wildborn Glaubt an Laru (Naturgeist)
 Charakterzüge Aufbrausend, ehrenhaft, gewitzt, gutherzig, instinktiv ...

Ausrüstung:

- Speer (1W10+4 SP)
- Kriegskralen (1W10+2 SP)
- Schleuder (1W10+2 SP)
- Grob gegerbte Ledertunika (RS 1, Arme/Beine/Körper)
- Derbe Kleidung
- Gürteltaschen
- Decken und Felle
- Kleine Trommel
- Feuerstein
- Lange Pfeife
- Rauchkraut
- Kopfschmuck
- Zauberspruch-Ingredienzien
- Lederband mit Bärenkrallen
- Wolfsbegleiter „Alun“

Vermögen:

- 1 Goldmark
- 9 Silberheller
- 23 Kupferpfennige

Trefferzonen: 01-15% = Kopf
 16-40% = Körper
 41-60% = r. Arm
 61-80% = l. Arm
 81-90% = r. Bein
 91-00% = l. Bein

Eigenschaften

* = angeboren

LEB

<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 checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

IRR

<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"/>

- Ausweichen (1x pro Kampfsequenz | REA)
- Das Dritte Auge* (+10% auf Tests | WAH)
- Furchtlos* (+10% auf Tests / WIL)
- Gefahrensinn* (+10% auf Tests | WAH)
- Geheimes Wissen: Naturgeister (+10% auf Tests | VER)
- Klettern (+10% auf Tests | GES)
- Luchsenohr* (+10% auf Tests | WAH)
- Musizieren: Trommel (+10% auf Tests | GES)
- Pflanzenkunde (+10% auf Tests | VER)
- Schleichen: Wildnis (+10% auf Tests | GES)
- Spuren lesen: Wildnis (+10% auf Tests | WAH)
- Tierkunde (+10% auf Tests | VER)
- Überleben: Wildnis (+10% auf Tests | KON)
- Verstecken: Wildnis (+10% auf Tests | GES)
- Zauberkunst: Naturmagie (+10% auf Tests | VER)

Zaubersprüche

ZAU

<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 checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

- Allsehendes Auge (1 ZAU · Blick durch Tieraugen)
- Dornenpakt (4 ZAU · +20% NAK, +2 SP, +2 RSS)
- Herr des Waldes (6 ZAU · kontaktiert Naturgeist)
- Lied der Nacht (5 ZAU · ruft/befiehlt Wolfsrudel)
- Wütende Wildnis (3 ZAU · Natur wird feindselig)

Aufzeichnungen



AUS = Aussehen · GES = Geschick · KON = Konstitution · PER = Persönlichkeit · REA = Reaktion · STÄ = Stärke · TAP = Tapferkeit
 VER = Verstand · WAH = Wahrnehmung · WILL = Willenskraft · NAK = Nahkampf · FEK = Fernkampf · ATT = Attacken
 LEB = Lebensessenz · ZAU = Zaubersessenz · HEP = Heldenpunkte · IRR = Irrsinn · RSS = Rüstungsschutz · SP = Schadenspunkte

Charaktergeschichte *Laru lacht dir zu, Meister Pranke ist gnädig! Endlich darfst du dein winziges Dorf im unwegsamen Riesenjoch-Gebirge verlassen und in der dir noch unbekanntem Welt „da draußen“ eigene Erfahrungen sammeln. Die weise Angharad – deine Lehrmeisterin – hat dich wahrlich vieles gelehrt, vor allem über die alten Wege, über Tiere und Pflanzen und das Überleben in der harschen Wildnis. Sie ist nun schon sehr alt und vielleicht wird sie deine Rückkehr nicht mehr erleben. Und obschon dich dieser Gedanke traurig stimmt, so musst du doch mit eigenen Augen sehen, was sich am Fuße des Gebirgsmassivs befindet, in dem du bei deinem Stamm aufgewachsen bist. Du bist dir sicher, die Geister werden dich behüten.*

Erklärung der Attribute

- **AUS = Aussehen** Bezieht sich auf das gesamte Erscheinungsbild eines Charakters, insbesondere seine Attraktivität. Ein hübsches Gesicht kann tatsächlich manchmal wahre Wunder bewirken.
- **GES = Geschick** Hierunter fällt die Agilität eines Charakters ebenso wie seine Fingerfertigkeit; dieses Attribut wird bei Proben verwendet, um z. B. ein versperrtes Türschloss zu öffnen oder über einen schmalen Mauersims zu balancieren und eine Wand unbeschadet zu erklettern.
- **KON = Konstitution** Die körperliche Robustheit des Charakters und seine Lebenskraft. Gibt ebenfalls an, wie ausdauernd er ist oder wie gut er z. B. einer Krankheit oder einem Gift widerstehen kann.
- **PER = Persönlichkeit** Zeigt auf, wie gut ein Charakter bei seiner Umgebung und seinen Kameraden ankommt. Charaktere mit einem hohen Persönlichkeits-Wert werden z. B. leichter günstige Preise erfeilschen können, haben einen Schlag bei Frauen (oder Männern) und strahlen etwas aus, das andere einfach irgendwie anzieht.
- **REA = Reaktion** Ein reaktionsschneller Charakter wird immer zuerst agieren können und ist nicht sehr leicht zu überrumpeln. Dieses Attribut ist ebenfalls maßgeblich dafür, wie rasch sich der Charakter auf neue Situationen einstellen und handeln kann.
- **STÄ = Stärke** Die Stärke eines Charakters bezieht sich auf seine rein körperliche Kraft, man sieht es ihm also anhand seiner Muskeln und des Körperbaus meist an, sofern er besonders stark ist; dieses Attribut kommt immer dann ins Spiel, wenn ein Charakter körperliche Anstrengungen unternimmt, bei denen er pure Kraft einsetzen muss, wie z. B. ein schweres Fallgitter anheben oder einen Sack voll Gold schleppen.
- **TAP = Tapferkeit** Ein hoher Wert in diesem Attribut und den Charakter kann selbst ein noch so garstiger Anblick nicht so leicht erschüttern. Steht ebenfalls für Mut und Aufopferungsbereitschaft im Angesicht des sicheren Todes; tapfere Charaktere halten die Reihen, selbst wenn der furchterregende Feind brüllend und tobend gegen sie heranstürmt.
- **VER = Verstand** Manchmal ist ein kluger Kopf mehr wert als ein blankes Schwert. Dieses Attribut verweist auf die geistigen Eigenschaften des Charakters, also darauf, wie klug und belesen er ist. Auf diesen Wert werden Proben verlangt, wenn es darum geht, wortgewandt zu sein oder sich daran zu erinnern, wie man sich bei einem höfischen Empfang zu benehmen hat.
- **WAH = Wahrnehmung** Es gibt Charaktere, die aufmerksam durchs Leben schreiten und solche, die viele Dinge – bewusst oder unbewusst – gar nicht bemerken. Dieses Attribut zeigt auf, wie gut der Charakter Verborgenes (wie z. B. Fallen und Geheimtüren) oder versteckte Personen (z. B. bei einem Hinterhalt von Wegelagerern) entdecken wird. Es schadet nie, die Augen offen und die Ohren gespitzt zu haben.
- **WIL = Willenskraft** Charaktere mit einem hohen Wert in diesem Attribut können sowohl den verlockenden Einflüsterungen anderer wie auch der schlimmsten Folter besser widerstehen; auch gegen manchen Zauberspruch oder bösen Fluch sind sie resistenter. Nicht zuletzt können sie sich meist weit leichter durchsetzen.

Erklärung der Eigenschaften

- **Ausweichen** Ausgebildete Krieger sind darin geschult, den Schlägen ihrer Gegner effektiv auszuweichen und somit Verletzungen zu entgehen (**REA**).
- **Das Dritte Auge*** Besonders vom Schicksal begünstigte Zauberer können seit ihrer Geburt an einen Blick in den Astralraum werfen und dort z. B. Geister oder magische Auren erspähen (**WAH**).
- **Furchtlos*** Durch ein Geschenk des Schicksals ist der Charakter besonders mutig und selbst durch furchtbare Feinde oder abscheuliche Anblicke nicht leicht zu erschüttern (**WIL**).
- **Gefahrensinn*** Sobald ihm eine unmittelbare Gefahr droht, wird der Charakter instinktiv spüren, dass etwas ganz und gar nicht in Ordnung ist (**WAH**).
- **Geheimes Wissen: Naturgeister** Manche streng gehüteten Geheimnisse stehen nicht allen offen, so auch die überlieferte Kunde von den Naturgeistern aus Khrakovja und den östlichen Regionen des Alten Königreiches, die dazu notwendig ist, diese mächtigen Wesen anzurufen und ihnen zu huldigen. Auch Katajun war einst angeblich ein Naturgeist, ehe er offiziell zum Gott ernannt wurde (**VER**).
- **Klettern** Der Charakter weiß, wie man selbst in gefährlichem Gelände Halt findet und worauf man achten muss, um nicht in die Tiefe zu stürzen (**GES**).
- **Luchsenohr*** Ein ausgezeichnetes Gehör zeichnet diesen Charakter aus, ihm entgeht so leicht kein noch so leises Geräusch in seiner Umgebung (**WAH**).
- **Musizieren: Trommel** Der Charakter hat das entsprechende Instrument erlernt und weiß damit umzugehen (**GES**).
- **Pflanzenkunde** Der Charakter kennt die meisten Pflanzen seiner Heimat und weiß sie zu seinem Nutzen zu verwenden (**VER**).
- **Schleichen: Wildnis** Mit dieser nützlichen Eigenschaft weiß ein Charakter, wie man sich in Wald und Flur nahezu lautlos bewegt und trockenes Laub oder knackende Äste geschickt umgeht (**GES**).
- **Spuren lesen: Wildnis** Der Charakter kann selbst kleinste Hinweise entdecken und dazu nutzen, seiner Beute zu folgen (**WAH**).
- **Tierkunde** Der Charakter weiß um die Verhaltensweisen verschiedener Tierarten und wie er sich am besten in ihrer Gegenwart zu verhalten hat (**VER**).
- **Überleben: Wildnis** Es gibt unzählige Tricks und Schliche, wie man in der unbewohnten Natur überleben kann – und der Charakter kennt sie alle (**KON**).
- **Verstecken: Wildnis** Es ist nicht ganz einfach, sich in Wald und Wiese so zu verbergen, dass man von kundigen Augen nicht entdeckt wird; doch der Charakter hat die hierzu notwendigen Kniffe erlernt und weiß die Umgebung zu nutzen (**GES**).
- **Zauberkunst: Naturmagie** Der Charakter beherrscht und versteht die uralte Macht, die der ungezähmten Natur inne wohnt und weiß diese zu nutzen. Je tiefer in der Wildnis er sich dabei aufhält, desto leichter fällt es ihm dabei, diese verborgenen Kraftquellen anzuzapfen (**VER**).

* = angeboren.

Alle Tests werden mit $W\%/W_{100}$ durchgeführt, dabei werden etwaige Boni und Mali eingerechnet.