Phase Six — Charakterbogen

Porträt

Charakter

Gunthar Sigmundson
Name

Mensch
Abstammung

Barde
Beruf

efka
Spieler

A glimmer of Magic
Kampagne

Mittelalter, Vikinger und Kreuzzüge
Epoche

162
Reputation

-14
Freie Reputation

Wunden

♡ ♡ ♡ ♡ ♡ ♡ ♡ ♡ ♡ ♡

♡ ♡ ♡ ♡ ♡ Boost

Schutz

N N N N F F

N normal · K kritisch · H haftend · B Blutung · G Gift · F Feuer · R Reflektion

Kampf

3	5	2
Aktionen	Mindestwurf	Ausweichen

Zustände

☐ Sterbend ☐ Bewusstlos ☐ Geschockt ☐ Brennend ☐ Blutend ☐ Vergiftet ☐ In der Hocke

Persona

Bildung	2
Logik	0
Gewissenhaftigkeit	2
Willenskraft	1
Wachsamkeit	2
Charme	3

Physis

Geschick	7
Stärke	5
Attraktivität	3
Ausdauer	4
Widerstand	1
Schnelligkeit	1

Fertigkeiten

Akrobatik (Geschick)	10	Nachforschung (Wachsamkeit)	2
Auftreten (Charme)	9	Nahkampf (Stärke)	7
Einschüchtern (Wachsamkeit)	3	Naturkunde (Bildung)	2
Empathie (Charme)	3	Orientierung (Wachsamkeit)	4
Erste Hilfe (Gewissenhaftigkeit)	2	Politik (Charme)	3
Fahren (Geschick)	9	Religion (Gewissenhaftigkeit)	2
Geschichte (Bildung)	6	Schusswaffen (Geschick)	11
Heimlichkeit (Gewissenhaftigkeit)	-1	Täuschung (Charme)	5
Kommunikation (Bildung)	8	Überzeugung (Willenskraft)	1
Magiekunde (Charme)	5	Wahrnehmung (Wachsamkeit)	4
Mechanik (Logik)	3	Werfen (Stärke)	5
Mut (Willenskraft)	3	Zauberwirken (Willenskraft)	1

Schatten & Wissen

Schatten

Glück

Scharfschütze

Kritische Treffer

Wissen (Fertigkeit) und Würfel

Lesen/Schreiben (Kommunikation) 1+8

Musik (Darbietung) 2+9

Zoologie (Mechanik) 1+3

Waffen

Waffe / Typ	Modus & Würfel	Schaden	Kapazität	Reichweite	Notizen
Jagdmesser	Nahkampf 8	Schadenspotentia...			
Kurzschwert	Nahkampf 8	Schadenspotentia...			
Langbogen	Einzelschuss 13	Schadenspotentia...	-44/1	60 m	

Rüstung

Gegenstand	Schutz	Behinderung	Notizen	Getr.
Drachenrüstung	N4, F3	2		x

Gegenstände

28 Euro
Geld

Euro
Währung

Improvisierter Diedrich
Fackel
Feuerstein und Zunder
Decke
Seil (3m)
Laute
Bandagen
Raststein

Kristall von Rûnfold

Sprachen

Kontakte

Beschreibung & Hintergrund

Größe | Gewicht | Geburtsdatum | Aussehen

Magie

Arkana

10
Zauberpunkte

Magieniveau

Zauber	Typ / Variante	Arkana	Stärke	Reichweite	Aktionen	Dauer	Konz.	Notizen
Windpfeil	Transmutation...	1	1	15	1			
Kleiner Sandsturm	Transmutation...	1	1	10	1	Stärke Runden		
Wasseratem	Transmutation...	2	1	0	1	(Stärke+Ma...		

Glaube

Gottheit

Glaubensniveau

Gesinnung (1--100)

Gunst

Anrufung	Gunst	Wirkung

Reliquien

Körpermodifikationen

Biolast | Energie + | Energie --

Energie in mA. Eine überlastete Körperregion verdoppelt die Biolast *aller* Modifikationen.

Kopf
Punkte

Linker Arm
Punkte

Torso
Punkte

Rechter Arm
Punkte

Linkes Bein
Punkte

Rechtes Bein
Punkte

Horror

Stress

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Basisstress | Max. Stress

☐ Vom Grauen erfasst

Eigenarten