Tirakans Reiche — Charakterbogen

Porträt

Charakter

Pero
Name

Yavon
Abstammung

Beruf

sven
Spieler

Kampagne

Mittelalter, Vikinger und Kreuzzüge
Epoche

0
Reputation

0
Freie Reputation

Wunden

Boost

Schutz

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

Kampf

Aktionen	Mindestwurf	Ausweichen
2	5	1

Zustände

- [ ] Sterbend
- [ ] Bewusstlos
- [ ] Geschockt
- [ ] Brennend
- [ ] Blutend
- [ ] Vergiftet
- [ ] In der Hocke

Persona

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

Physis

Geschick	1
Stärke	1
Attraktivität	1
Ausdauer	1
Widerstand	1
Schnelligkeit	1

Fertigkeiten

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

Schatten & Wissen

Schatten

Wissen (Fertigkeit) und Würfel

Staatskunst (Politik) 1+1

Waffen

Waffe / Typ	Modus & Würfel	Schaden	Kapazität	Reichweite	Notizen

Rüstung

Gegenstand	Schutz	Behinderung	Notizen	Getr.

Gegenstände

Gulden

Gulden (Tirakan)
Deut

Sprachen

Kontakte

Beschreibung & Hintergrund

165
Größe

57
Gewicht

828 EC
Geburtsdatum

Aussehen

Ein großer, schlaksiger Junge von dreizehn Jahren mit kurzem Haar, Moos an den Knien und einem Kurzbogen, den er selbst gebaut hat.

Pero ist der Sohn des Jägers Fernando Albarez und seiner Frau Aja. Er wohnt mit seinen Eltern in einer Hütte im Wald südlich des Dorfes, nicht weit vom Turm des Zauberers, und ist deshalb eng mit Ramirez befreundet. Pero ist der größte und schnellste der Jungen im Dorf. Sein Vater hat ihn früh gelehrt, im Wald zu leben, Spuren zu lesen und mit dem Bogen umzugehen.

Magie

Arkana

0
Zauberpunkte

Magieniveau

Zauber	Typ / Variante	Arkana	Stärke	Reichweite	Aktionen	Dauer	Konz.	Notizen

Glaube

Gottheit

Glaubensniveau

50
Gesinnung (1--100)

0
Gunst

Anrufung	Gunst	Wirkung

Reliquien