AM RANDE DES LICHTS

Name Dietrich August Wulff

Gespielt von Jacob

Beruf Amtsbüttel

Geburtstag 09.04.1738 Alter 39

Geschlecht männlich

Wohnort Schlawe

Geburtsort Kreis Schlawe, Hinterpommern

Attribute

ST	80	40 / 16	GE	60	30 / 12	MA	50	25 / 10
KO	75	37 / 15	ER	45	22 / 9	BI	45	22 / 9
GR	75	37 / 15	IN (Idee)	60	30 / 12	BW	8	+1 / -1



Trefferpunkte

Max. 15 TP

☐ Schwere Wunde

Im Sterben / Bewusstlos: 00

01	02	03	04	05	06	07
08	09	10	11	12	13	14
(15)	16	17	18	19	20	

Magiepunkte

Max. 10 MP

00	01	02	03	04	05	06	07	08
09	(10)	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26

Stabilitätspunkte

umnachtet ☐ geistesgestört ☐

Anfangs-STA 50 | Max. STA 99

wahnsinnig 01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	(30)	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	(50)	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Glück: 55

glücklos 01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	(35)	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	(55)	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Fertigkeiten

Fertigkeit	Reg.	½	⅕
Anthropologie	1	–	–
Archäologie	1	–	–
Autofahren	20	10	4
Bibliotheksnutzung	20	10	4
Buchführung	5	2	1
Charme	15	7	3
Cthulhu-Mythos	0	–	–
Einschüchtern	50	25	10
Elektrische Reparaturen	10	5	2
Erste Hilfe	35	17	7
Finanzkraft	5	2	1
Fremdsprache	–	–	–
Geschichte	5	2	1

Fertigkeit	Reg.	½	⅕
Handwerk/Kunst	–	–	–
Horchen	50	25	10
Kaschieren	10	5	2
Klettern	40	20	8
Mechanische Reparaturen	20	10	4
Medizin	1	–	–
Muttersprache (Deutsch)	45	22	9
Naturkunde	20	10	4
Naturwissenschaft	1	–	–

Fertigkeit	Reg.	½	⅕
Okkultismus	5	2	1
Orientierung	35	17	7
Psychoanalyse	1	–	–
Psychologie	15	7	3
Rechtswesen	10	5	2
Reiten	35	17	7
Schließtechnik	1	–	–
Schwere Geräte	1	–	–
Schwimmen	20	10	4
Springen	25	12	5
Spurensuche	65	32	13

Fertigkeit	Reg.	½	⅕
Überlebenskunst (Wald)	50	25	10
Überreden	5	2	1
Überzeugen	10	5	2
Verborgen bleiben	30	15	6
Verborgenes erkennen	45	22	9
Verkleiden	5	2	1
Werfen	35	17	7
Werte schätzen	5	2	1

Kampf

Fertigkeit	Regulär	Schwierig	Extrem	Waffe	Schaden	Reichweite	Angriffe
Ausweichen	30	15	6	-	-	-	-
Nahkampf (Handgemenge)	65	32	13	Waffenlos	1W3 + 1W4	Nahkampf	1
Nahkampf (Handgemenge)	65	32	13	Schwerer Eichenstock	1W6 + 1W4	Nahkampf	1
Fernkampf (Faustfeuerwaffe)	35	17	7	Steinschlosspistole	1W6 + 1	ca. 10 m	1
Fernkampf (Gewehr/Flinte)	45	22	9	Steinschlossmuskete	1W10 + 4	ca. 60 m	1

Schadensbonus: +1W4

Statur: 1

Schwere Wunde: ab 8 TP je Angriff.
Waffenwerte: vereinfachte Spielwerte.

Hintergrund

Beschreibung

Ein breitschultriger, kräftiger Mann mit groben Gesichtszügen, kräftigem Nacken und wettergegerbter Haut. Sein Haar ist kurz, sein Blick wachsam. Die Haltung eines ehemaligen Soldaten ist ihm geblieben. Er trägt einfache, robuste Kleidung und schwere Lederstiefel.

Glaube/Weltsicht

Lutherisch erzogen, ohne besondere Frömmigkeit. Er glaubt an Gottes Ordnung, misstraut jedoch Geistlichen, die mehr verlangen, als sie selbst vorleben. Aberglauben belächelt er öffentlich, meidet aber ungern Orte, denen ein schlechter Ruf vorauseilt.

Wichtige Personen

Johann Friedrich Riemann – sein Vorgesetzter, dem er aus Pflichtgefühl und Respekt folgt. Samuel Lorenz Bering – dessen Gelehrsamkeit er wenig versteht, dessen Verstand er jedoch schätzt. Seine jüngere Schwester lebt mit ihrer Familie im Umland von Schlawe.

Bedeutsame Orte

Schlawe und die umliegenden Dörfer sind seine Heimat. Die Feldlager und Schlachtfelder des Siebenjährigen Krieges haben ihn geprägt. Er erinnert sich nur ungern an seine Dienstjahre. Die Wälder seiner Heimat kennt er seit seiner Jugend.

Gehüteter Besitz

Eine abgenutzte Messingschnalle seines alten Uniformgurtes. Sie ist das letzte persönliche Erinnerungsstück an einen gefallenen Kameraden, der ihm während des Krieges das Leben rettete. Er bewahrt sie stets in seiner Rocktasche auf.

Wesenszüge

Grob, wortkarg und misstrauisch. Er besitzt einen trockenen Humor und wenig Geduld mit hochtrabenden Reden. Befehle führt er gewissenhaft aus, hinterfragt jedoch die Absichten fremder Menschen. Hinter seiner rauen Art verbirgt sich ein ausgeprägter Gerechtigkeitssinn. Er vertraut lieber seinen Augen als den Worten anderer.

Verletzungen & Narben

Eine tiefe Narbe zieht sich über seine linke Schulter. Sie stammt aus seiner Dienstzeit als Musketier. Eine ältere Verletzung am rechten Knie schmerzt bei nasskaltem Wetter. Er spricht nur ungern über die Herkunft seiner Verwundungen.

Phobien & Verhaltensstörungen

Seit seiner Soldatenzeit erträgt er längere Gefangenschaft und enge, verschlossene Räume nur schwer. Bei unerwarteten lauten Geräuschen greift er instinktiv nach seiner Waffe. Darüber spricht er nicht. Schlaf findet er meist nur leicht und unruhig.

Obskure Bücher, Zauber & magische Artefakte

Keine. Geschichten über Hexen, Wiedergänger und böse Geister kennt er aus seiner Kindheit. Er behauptet, nichts davon zu glauben, hört solchen Erzählungen jedoch stets aufmerksam zu. Einem alten Aberglauben folgend, vermeidet er es, nachts auf Gräbern zu stehen.

Begegnungen mit fremdartigen Wesen

Keine. Er hat Menschen in Augenblicken größter Grausamkeit erlebt, doch nichts, das sich nicht mit gewöhnlicher menschlicher Bosheit erklären ließe. Die schlimmsten Dinge, die er kennt, wurden von Menschen getan.

Ausrüstung und Besitz

Schwerer Eichenstock; Steinschlosspistole mit Pulverhorn, 12 passenden Kugeln und Ladestock. Für diese Reise ausgegebene Steinschlossmuskete als Dienstwaffe, mit Pulver und 10 passenden Kugeln sowie Ladestock.

Taschenmesser, Zunderbüchse, grobe Handschuhe, Lederstiefel, Reisemantel, Feldflasche, Hanfseil und Leinenbeutel.

Die gehütete Messingschnalle seines gefallenen Kameraden trägt er in der Rocktasche. Führt den gemeinsam beschafften Proviant für die ersten zwei Reisetage mit.

Geld & Anlagenbesitz

Finanzielle Schmerzgrenze: 12 Groschen

Private Barschaft: 2 Taler und 6 Groschen

Rücklagen: Keine nennenswerten Ersparnisse. Sein Sold deckt den laufenden Lebensunterhalt.

Die Muskete ist Amtseigentum. Dienstliche Reisekosten werden aus der gemeinsamen, von Johann verwalteten Reisekasse bezahlt.

Kurze Regelübersicht

Erfolgsstufen

Patzer	Misserfolg	regulär	schwierig	extrem	kritisch
100/96+	> Fertigkeit	≤ Fertigkeit	≤ ½ Fertigkeit	≤ ⅕ Fertigkeit	01

Probe forcieren: Wiederholung der Probe muss begründet werden; nicht möglich im Kampf oder bei Stabilitätsproben

Wunden & Heilung

Erste Hilfe heilt 1 TP	*Medizin* heilt +1W3 TP

Schwere Wunde = Verlust ≥ ½ max. TP durch einzelnen Angriff
0 TP ohne schwere Wunde = ***bewusstlos***
0 TP mit schwerer Wunde = ***im Sterben***

im Sterben: *Erste Hilfe* = Zustand vorläufig stabilisiert danach *Medizin* erforderlich

natürliche Heilung (ohne schwere Wunde): Erholung 1TP pro Tag

natürliche Heilung (Schwere Wunde): wöchentliche KO-Probe

Andere Charaktere

Charakter: Samuel Lorenz Bering Gespielt von: Yannick	Charakter: Johann Friedrich Riemann Gespielt von: Sascha
Charakter: Gespielt von:	Charakter: Gespielt von:
Charakter: Gespielt von:	Charakter: Gespielt von: