AM RANDE DES LICHTS

Name Johann Friedrich Riemann

Gespielt von Sascha

Beruf Amtskommissarius

Geburtstag 10.02.1737 Alter 40

Geschlecht männlich

Wohnort Schlawe

Geburtsort Stolp

Attribute

ST	65	32 / 13	GE	55	27 / 11	MA	80	40 / 16
KO	80	40 / 16	ER	65	32 / 13	BI	80	40 / 16
GR	60	30 / 12	IN (Idee)	75	37 / 15	BW	8	+1 / -1



Trefferpunkte

Max. 14 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. 16 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 80 | 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

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	0	0
Einschüchtern	40	20	8
Elektrische Reparaturen	10	5	2
Erste Hilfe	30	15	6
Finanzkraft	40	20	8
Fremdsprache	–	–	–
Geschichte	5	2	1

Fertigkeit	Reg.	½	⅕
Handwerk/Kunst	–	–	–
Horchen	20	10	4
Kaschieren	10	5	2
Klettern	30	15	6
Mechanische Reparaturen	10	5	2
Medizin	1	–	–
Muttersprache (Deutsch)	80	40	16
Naturkunde	10	5	2
Naturwissenschaft	–	–	–

Fertigkeit	Reg.	½	⅕
Okkultismus	5	2	1
Orientierung	40	20	8
Psychoanalyse	1	–	–
Psychologie	15	7	3
Rechtswesen	55	27	11
Reiten	50	25	10
Schließtechnik	1	–	–
Schwere Geräte	1	–	–
Schwimmen	20	10	4
Springen	25	12	5
Spurensuche	20	10	4
Steuern	–	–	–

Fertigkeit	Reg.	½	⅕
Überlebenskunst	–	–	–
Straßenkampf	40	20	8
Überreden	5	2	1
Überzeugen	60	30	12
Verborgen bleiben	30	15	6
Verborgenes erkennen	65	32	13
Verkleiden	5	2	1
Werfen	25	12	5
Werte schätzen	5	2	1

Kampf

Fertigkeit	Regulär	Schwierig	Extrem	Waffe	Schaden	Reichweite	Angriffe
Ausweichen	50	25	10	–	–	–	–
Nahkampf (Handgemenge)	50	25	10	Waffenlos	1W3 + Sb	–	1
Nahkampf (Schwert)	70	35	14	Säbel	1W8+1+Sb	1	1
Fernkampf (Faustfeuerwaffe)	90	45	18	Steinschlosspistole	1W6+1	1	1
Fernkampf (Gewehr/Flinte)	25	12	5				

Schadensbonus: +1W4

Statur: +1

Schussfolge Pistole: jede 4. Runde.
Sb = Schadensbonus.

HINTERGRUND

Beschreibung

Von mittlerer Größe und kräftiger, widerstandsfähiger Statur. Sein Gesicht wirkt ernst und gesammelt, der Blick wach und prüfend. Er kleidet sich schlicht und ordentlich mit der Würde seines Amtes.

Wesenszüge

Er ist ruhig, methodisch und pflichtbewusst. Er beobachtet aufmerksam selbst kleinste Regungen und stellt präzise, gezielte Fragen. Gerüchten begegnet er mit nüchterner Analyse.

Glaube/Weltsicht

Lutherisch erzogen, doch vom Geist der Aufklärung geprägt. Er vertraut auf Vernunft und Gesetz mehr als auf kirchliche Deutung. Aberglauben hält er für Ausdruck von Angst und Unwissenheit.

Verletzungen & Narben

Eine schmale Narbe am linken Unterarm zeugt von einer früheren Festnahme. Zudem schmerzt seine rechte Schulter bei Kälte – Folge eines alten Reitunfalls.

Wichtige Personen

Gabriel Otto von Schmeling – Landrat, Vorgesetzter und Förderer. Samuel Lorenz Bering – Actuarius, sein langjähriger Amtsbruder. Anna Elisabeth Riemann – Ehefrau und ewige Stütze.

Phobien & Verhaltensstörungen

Er meidet Schmutz, wäscht sich auffallend häufig die Hände. Seit früheren Seuchenfällen misstraut er engem Körperkontakt. Er vermeidet Händedruck.

Bedeutsame Orte

Köslin: Geboren als Sohn eines Kanzleibeamten. Die Stadt steht für Bildung, Ordnung und seinen sozialen Aufstieg. Hier lebt noch seine Familie, hier begann sein Weg in den Staatsdienst.

Obskure Bücher, Zauber & magische Artefakte

Er lehnt dergleichen aus Überzeugung ab. Er sammelt weder verbotene Schriften noch interessiert er sich für okkulte Traktate. Bücher dienen ihm der Rechtskunde, Geschichte, Verwaltung.

Gehüteter Besitz

Seine silberne Taschenuhr – Sinnbild seiner Ordnungsliebe und seines Glaubens an messbare Zeit und Rationalität. Sein persönliches Ermittlungsjournal, getrennt von offiziellen Protokollen. Darin notiert er Gedanken, Zweifel und Beobachtungen.

Begegnungen mit fremdartigen Wesen

Er hatte niemals Umgang mit übernatürlichen Erscheinungen. Die dunklen Gestalten, denen er in den Gassen Köslins begegnete, waren nichts weiter als Diebe, Halsabschneider und verzweifelte Menschen am Rand der Gesellschaft.

AUSRÜSTUNG UND BESITZ

Amtliches Bestallungsschreiben, Dienstsiegel und Siegellack; Schreibmappe, Papier, Gänsefedern, Tinte und Löschsand; persönliches Ermittlungsjournal und silberne Taschenuhr.

Steinschlosspistole mit Holster, Pulver und 12 passenden Kugeln, Ladestock; Säbel mit Scheide und Wehrgehänge.

Reisemantel, Handschuhe, Lederstiefel, Wechselwäsche; Leinentuch, Kamm und Seife; Feuerstahl, Feuerstein und Zunder; Laterne und Kerzen. Verwahrt die gemeinsame Reisekasse.

GELD & ANLAGENBESITZ

Finanzielle Schmerzgrenze: 5 Taler

Private Barschaft: 18 Taler und 12 Groschen

Rücklagen: 120 Taler in einer verschlossenen Kassette im Familienhaus in Köslin; unterwegs nicht unmittelbar verfügbar. Kein weiterer Grundbesitz.

Gemeinsame Reisekasse: 10 Taler Amtsvorschuss für Verpflegung, Unterkunft und Reisebedarf aller drei; getrennt vom Privatgeld.

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: Diedrich August Wulff
Gespielt von: Jacob

Charakter
Gespielt von

Charakter
Gespielt von

Charakter
Gespielt von

Charakter
Gespielt von

Charakter
Gespielt von

Charakter
Gespielt von