AM RANDE DES LICHTS

Name Samuel Lorenz Bering
Gespielt von Yannick
Beruf Actuarius (Amtssekretär)
Geburtstag 14.03.1743 Alter 34
Geschlecht männlich
Wohnort Schlawe
Geburtsort Stettin

Attribute

ST	40	20 / 8	GE	65	32 / 13	MA	75	37 / 15
KO	55	27 / 11	ER	55	27 / 11	BI	90	45 / 18
GR	50	25 / 10	IN (Idee)	85	42 / 17	BW	8	+1 / -1



Trefferpunkte

Max. 10 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. 15 MP

00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 26

Stabilitätspunkte

umnachtet ☐ geistesgestört ☐

Anfangs-STA 75 | 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	70	35	14
Buchführung	65	32	13
Charme	15	7	3
Cthulhu-Mythos	0	–	–
Einschüchtern	15	7	3
Elektrische Reparaturen	10	5	2
Erste Hilfe	40	20	8
Finanzkraft	20	10	4
Fremdsprache (Latein)	65	32	13
Geschichte	70	35	14

Fertigkeit	Reg.	½	⅕
Handwerk/Kunst (Schreibkunst)	60	30	12
Horchen	35	17	7
Kaschieren	10	5	2
Klettern	20	10	4
Mechanische Reparaturen	10	5	2
Medizin	1	–	–
Muttersprache (Deutsch)	90	45	18
Naturkunde (Botanik)	30	15	6
Naturwissenschaft (allgemein)	1	–	–
Fremdsprache (Französisch)	30	15	6

Fertigkeit	Reg.	½	⅕
Okkultismus	30	15	6
Orientierung	20	10	4
Psychoanalyse	1	–	–
Psychologie	35	17	7
Rechtswesen	25	12	5
Reiten	5	2	1
Schließtechnik	1	–	–
Schwere Geräte	1	–	–
Schwimmen	20	10	4
Springen	20	10	4
Spurensuche	10	5	2

Fertigkeit	Reg.	½	⅕
Überlebenskunst	10	5	2
Überreden	5	2	1
Überzeugen	20	10	4
Verborgen bleiben	30	15	6
Verborgenes erkennen	50	25	10
Verkleiden	5	2	1
Werfen	25	12	5
Werte schätzen	5	2	1

Kampf

Fertigkeit	Regulär	Schwierig	Extrem	Waffe	Schaden	Reichweite	Angriffe
Ausweichen	32	16	6	—	—	—	—
Nahkampf (Handgemenge)	25	12	5	Waffenlos	1W3	—	1
Fernkampf (Faustfeuerwaffe)	20	10	4	—	—	—	—
Fernkampf (Gewehr/Flinte)	25	12	5	—	—	—	—

Schadensbonus: 0

Statur: 0

Keine Schusswaffe.
Schwere Wunde:
ab 5 TP je Angriff.

HINTERGRUND

Beschreibung

Ein hagerer Mann mit schmalem Gesicht, eingefallenen Wangen und ernstem Blick hinter runden Brillengläsern. Er trägt einen schlichten dunklen Rock, seine Hände sind häufig von Tinte gezeichnet. Seine Bewegungen wirken bedächtig und zurückhaltend.

Glaube/Weltsicht

Lutherisch erzogen, jedoch vom Geist der Aufklärung geprägt. Er vertraut schriftlichen Quellen, Vernunft und überprüfbaren Tatsachen. Hexenglauben und Wunder betrachtet er als Zeugnisse menschlicher Unwissenheit. Gleichwohl hält er es für gefährlich, eine Beobachtung allein deshalb zu verwerfen, weil sie unerklärlich erscheint.

Wichtige Personen

Johann Friedrich Riemann – sein Vorgesetzter, dessen Urteil er achtet. Dietrich August Wulff – der Amtsbüttel, dessen grobe Art ihm fremd ist, auf dessen praktische Erfahrung er jedoch vertraut. Seine verwitwete Mutter lebt in Stettin.

Bedeutsame Orte

Stettin: Geburtsstadt und Ort seiner schulischen Ausbildung. Schlawe: Sein gegenwärtiger Dienstort, an dem er die Amtsregister und Archive besser kennt als die meisten Menschen. Die Stille einer Bibliothek bedeutet ihm mehr als jede gesellige Zusammenkunft.

Gehüteter Besitz

Ein in dunkles Leder gebundenes Notizbuch seines verstorbenen Lehrmeisters. Die darin enthaltenen handschriftlichen Bemerkungen und Aufzeichnungen sind ihm kostbarer als jeder materielle Besitz. Er trägt es stets bei sich.

Wesenszüge

Introvertiert, asketisch und bisweilen grimmig. Er spricht wenig, beobachtet aufmerksam und besitzt ein außergewöhnliches Gedächtnis für Namen, Daten und Widersprüche. Oberflächliche Gespräche ermüden ihn. Unwissenheit verzeiht er, Nachlässigkeit hingegen kaum. Seine Gedanken sind oft schon beim nächsten Problem, während andere noch sprechen.

Verletzungen & Narben

Eine kleine Brandnarbe am rechten Daumen stammt von einer umgestürzten Öllampe. Seine Augen sind schwach; ohne Brille fällt ihm das Lesen kleiner Schriften schwer. Körperliche Anstrengungen erschöpfen ihn rasch.

Phobien & Verhaltensstörungen

Unordnung und der Verlust wichtiger Schriften beunruhigen ihn übermäßig. Offenes Feuer in der Nähe seiner Bücher macht ihn nervös. Er kontrolliert mehrfach, ob seine Aufzeichnungen sicher verwahrt sind. In bedrohlichen Situationen sucht er Zuflucht in nüchternen Erklärungen.

Obskure Bücher, Zauber & magische Artefakte

Er besitzt Abschriften alter Hexenprozesse und lateinischer Traktate. Diese betrachtet er als historische Quellen über Aberglauben und Verfolgung. Mit tatsächlicher Zauberei hatte er nie Berührung. Seine Kenntnisse beruhen ausschließlich auf schriftlichen Überlieferungen.

Begegnungen mit fremdartigen Wesen

Er hatte bislang keinen Umgang mit übernatürlichen Erscheinungen. Berichte über Dämonen, Geister oder Hexerei hält er für Irrtum, Täuschung oder das Ergebnis von Angst und Unwissenheit.

AUSRÜSTUNG UND BESITZ

Lederne Schreibmappe mit Papieren und amtlichen Formularen; Gänsefedern, Tintenfass, Löschsand und Schreibmesser.

Eigenes Notizbuch für laufende Aufzeichnungen; separat das gehütete, ledergebundene Notizbuch seines Lehrmeisters. Ausgewählte Abschriften alter Hexenprozesse und lateinischer Traktate.

Handlupe, Brille, lateinisches Wörterbuch; dunkler Reisemantel und einfacher Wanderstock. Keine Schusswaffe.

GELD & ANLAGENBESITZ

Finanzielle Schmerzgrenze: 1 Taler

Private Barschaft: 3 Taler und 8 Groschen

Rücklagen: 20 Taler Ersparnisse, sicher verwahrt in seiner Unterkunft in Schlawe; unterwegs nicht unmittelbar verfügbar.

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: Johann Friedrich Riemann
Gespielt von: Sascha

Charakter: Diedrich August Wulff
Gespielt von: Jacob

Charakter: .....
Gespielt von: .....

Charakter: .....
Gespielt von: .....

Charakter: .....
Gespielt von: .....

Charakter: .....
Gespielt von: .....