

Charakter Angelin di Tortellini

Gespielt von _____

Kampagne/Modul Johannes' Mittelalter-Mash

Geburtsjahr 1307

Familienstand ledig

Glaube Katholisch

Aussehen _____

Armbrust

Artillerie

Aufmerksamkeit

Bogen

Defensive

Etikette

Gesundheit

Handkanone

Heimlichkeit

Klingenwaffen

Manipulation

Manöver

Stumpfwaffen

Verbindungen

Versorgung

Erschöpfung

Seelenheil



Ruhm | Glory | Honneur

0 0 0

S O U D A R D



Münzen 0



Erfahrungspunkte 0



Bekanntheit 1

SAVOY

I Herkunft

Du bist ein Kind der Alpen und hast im Herzogtum wiederholt die besondere Lage und Rolle des Herzogtums im Zentrum Europas erleben müssen, den die Berge spielen.

Nur Charaktererschaffung:
Bei Erhalt verankert.

Nur Charaktererschaffung: 2|2|1 auf Manöver | Defensive | Bogen

† ±0

TAUBE

I Persönlichkeit

Dein einfaches Gemüt macht es dir leicht, in jeder Gemeinschaft schnell ein Teil zu werden. Du bist wie alle, mit den leichten Dingen des Lebens beschäftigt und all die schweren Sachen, da sollen sich die anderen drum ärgern.

Nur Charaktererschaffung:
Bei Erhalt verankert.

Nur Charaktererschaffung: 2|2|1 auf Manöver | Verbindungen | Versorgung

† ±0

ADELIG

I Ambition

- +3 EP pro Stufe von Titel (siehe Adelsränge)
- Jede Stufe +1 Risiko bei Umgang mit niedriger gestellten, +1 Glück mit höher gestellten Personen
- Abtritt bei Ernennung zum Baron

Nur Charaktererschaffung:
Bei Erhalt verankert.

† -1

Bezeichnung _____

Epoche _____ Art _____

I II III IV V

Regeltext _____

† ±0

Bezeichnung _____

Epoche _____ Art _____

I II III IV V

Regeltext _____

† ±0

Bezeichnung _____

Epoche _____ Art _____

I II III IV V

Regeltext _____

† ±0

Bezeichnung _____

Epoche _____ Art _____

I II III IV V

Regeltext _____

† ±0

Bezeichnung _____

Epoche _____ Art _____

I II III IV V

Regeltext _____

† ±0

Bezeichnung _____

Epoche _____ Art _____

I II III IV V

Regeltext _____

† ±0

Charakter Roger der Landlose
 Gespielt von _____
 Kampagne/Modul Johannes' Mittelalter-Mash
 Geburtsjahr 1312
 Familienstand ledig
 Glaube Katholisch



Ruhm | Glory | Honneur

0 0 0

S O U D A R D



Münzen 0



Erfahrungspunkte 0



Bekanntheit 1

Aussehen _____

Armbrust

Artillerie

Aufmerksamkeit

Bogen

Defensive

Etikette

Gesundheit

Handkanone

Heimlichkeit

Klingenwaffen

Manipulation

Manöver

Stumpfwaffen

Verbindungen

Versorgung

Erschöpfung

Seelenheil

NORMANDIE

I Herkunft

Das von Kelten & Normannen besiedelte Land, das einst Guillaume Le Batard, den späteren englischen König William I hervorgebracht, sieht sich seit langem trotz der Ketten zu England als eigenständig.

Nur Charaktererschaffung:
Bei Erhalt verankert.

Nur Charaktererschaffung: 2|2|1 auf
Klingenwaffen | Armbrust | Manöver

† ±0

KRÄHE

I Persönlichkeit

Du bist sicherlich kein Kostverächter, und viele leben auch einfach zu gut. Aber du hilfst auch gerne dabei, noch eine Nische für dich zu finden. Denn irgendwie kommst du dann doch noch mit. Weil du weißt Wie, und dich selber durchbringst.

Nur Charaktererschaffung:
Bei Erhalt verankert.

Nur Charaktererschaffung: 2|2|1 auf
Klingenwaffen | Versorgung | Gesundheit

† ±0

REICH

I Ambition

- +1 EP für je 5 neue Münzen beim Zeitablauf
- Einmal angesammelte Münzen dürfen nicht mehr ausgegeben werden. Dein Geiz verbietet es.
- Darf nicht Verpassen
- Entfernt im Zeitablauf stattdessen Stress gleich Anzahl neu erlangter Münzen
- Abtritt bei 50+ Münzen im Besitz

Nur Charaktererschaffung:
Bei Erhalt verankert.

† ±0

Bezeichnung _____

Epoche _____ Art _____

Regeltext _____

† ±0

Bezeichnung _____

Epoche _____ Art _____

Regeltext _____

† ±0

Bezeichnung _____

Epoche _____ Art _____

Regeltext _____

† ±0

Bezeichnung _____

Epoche _____ Art _____

Regeltext _____

† ±0

Bezeichnung _____

Epoche _____ Art _____

Regeltext _____

† ±0

Bezeichnung _____

Epoche _____ Art _____

Regeltext _____

† ±0

Charakter Ser Thiery
 Gespielt von _____
 Kampagne/Modul Johannes' Mittelalter-Mash
 Geburtsjahr 1301
 Familienstand ledig
 Glaube Katholisch

Aussehen _____

Armbrust

Artillerie

Aufmerksamkeit

Bogen

Defensive

Etikette

Gesundheit

Handkanone

Heimlichkeit

Klingenwaffen

Manipulation

Manöver

Stumpfwaffen

Verbindungen

Versorgung

Erschöpfung

Seelenheil



Ruhm | Glory | Honneur

0 0 0

S O U D A R D



Münzen 0



Erfahrungspunkte 0



Bekanntheit 1

**FRANZÖSISCHER
 TEMPLER**

I **Herkunft**

Du bist einer der letzten Vertreter des 1317 zerschlagenen Templerordens, & musst deine Herkunft und deine Verbindung geheim halten, um dein Überleben zu sichern.

Nur Charaktererschaffung:
 Bei Erhalt verankert
 Erzwingt Startalter 40
 Stress-Uhr 8 mit Ambition >Rehabilitation
 Nur in Epoche I & max. 1x pro Gruppe
 2|2|1 auf Heimlichkeit | Verbindungen| Manipulation
 Seelenheil -2 in Frankreich

† ±0 (-2)

LÖWE

I **Persönlichkeit**

Stolz, Ehre und Position. Du bist oder gehörst an die Spitze, dessen bist du dir sicher. Und wenn du dafür auch noch großartig aussiehst, umso besser. Leben ist da, um gelebt zu werden!

Nur Charaktererschaffung:
 Bei Erhalt verankert.
 Nur Charaktererschaffung: 2|2|1 auf
 Klingenwaffen | Manöver | Manipulation

† ±0

VORBILD

I **Ambition**

- Muss bei Erhalt eine der 3 Ehren wählen
- Nicht mehr wählbar ab Epoche IV
- +1 EP pro erstmaligem Punkt gewählter Ehre
- Bei +Ehre +1 Risiko gegenüber Ehrlosen je 3 begonnenen Punkten
- Bei -Ehre +1 Risiko gegenüber Adligen und ehrenhaften je 3 begonnenen Punkten
- Abtritt bei Ehre +9 oder -9

Nur Charaktererschaffung:
 Bei Erhalt verankert.

† ±0

Bezeichnung _____

Epoche _____ Art _____
 I II III IV V

Regeltext _____

† ±0

Bezeichnung _____

Epoche _____ Art _____
 I II III IV V

Regeltext _____

† ±0

Bezeichnung _____

Epoche _____ Art _____
 I II III IV V

Regeltext _____

† ±0

Bezeichnung _____

Epoche _____ Art _____
 I II III IV V

Regeltext _____

† ±0

Bezeichnung _____

Epoche _____ Art _____
 I II III IV V

Regeltext _____

† ±0

Bezeichnung _____

Epoche _____ Art _____
 I II III IV V

Regeltext _____

† ±0

Charakter Severin aus Brabant

Gespielt von _____

Kampagne/Modul Johannes' Mittelalter-Mash

Geburtsjahr 1320

Familienstand ledig

Glaube Katholisch

Aussehen _____

Armbrust

Artillerie

Aufmerksamkeit

Bogen

Defensive

Etikette

Gesundheit

Handkanone

Heimlichkeit

Klingenwaffen

Manipulation

Manöver

Stumpfwaffen

Verbindungen

Versorgung

Erschöpfung

Seelenheil



Ruhm | Glory | Honneur

0 0 0

S O U D A R D



Münzen 0



Erfahrungspunkte 0



Bekanntheit 1

BRABANT

I Herkunft

Historisch reich am Meer als Zentrum des Nordseehandels und flämischer Kunst, ist das Herzogtum mit Antwerpen sicherlich einer der Knotenpunkte für gebildete & fleißige Seelen.

Nur Charaktererschaffung:
Bei Erhalt verankert.

Nur Charaktererschaffung: 2|2|1 auf Handkanone | Verbindungen | Manipulation

† ±0

GRILLE

I Persönlichkeit

Du lebst eigentlich nicht für morgen, eher für heute. Du lebst für das Draußen, das Erleben, den Wind im Haar und die Sonne auf dem Pelz. Und wenn dazu noch ein beherztes Liedchen kommt, umso besser.

Nur Charaktererschaffung:
Bei Erhalt verankert.

Nur Charaktererschaffung: 2|2|1 auf Bogen | Manöver | Verbindungen

† ±0

BEKANNTHEIT

I Ambition

- +2 EP für jeden Punkt Bekanntheit
- Ab Bekanntheit 4 +1 Risiko ggü allen, mit einer niedrigeren Bekanntheit, ab Bekanntheit 7 +2 Risiko stattdessen
- Abtritt bei Bekanntheit 9 oder mehr.

Nur Charaktererschaffung:
Bei Erhalt verankert.

† ±0

Bezeichnung _____

Epoche _____ Art _____

I II III IV V

Regeltext _____

† ±0

Bezeichnung _____

Epoche _____ Art _____

I II III IV V

Regeltext _____

† ±0

Bezeichnung _____

Epoche _____ Art _____

I II III IV V

Regeltext _____

† ±0

Bezeichnung _____

Epoche _____ Art _____

I II III IV V

Regeltext _____

† ±0

Bezeichnung _____

Epoche _____ Art _____

I II III IV V

Regeltext _____

† ±0

Bezeichnung _____

Epoche _____ Art _____

I II III IV V

Regeltext _____

† ±0

Compagnie Des Todes Schuld
 Gründungszeit Alt
 Herkunft Kreuzzug

Kampagne/Modul _____
 Farben Schwarz & Rot

 **Kommandant** Angelin di Tortellini

 **Zahlmeister** Roger der Landlose

 **Quartiermeister** Ser Thiery

 **Marechal** Severin aus Brabant

 **Bannerträger** _____

Compagnie 1
 RANG = ø aller Trupp-Ränge

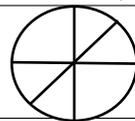
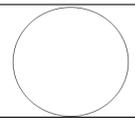
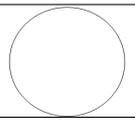
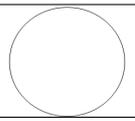
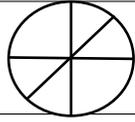
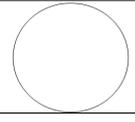
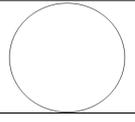
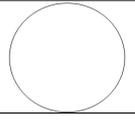
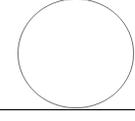
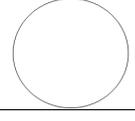
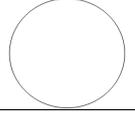
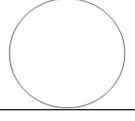
Schuldversprechen 
 +1 Risiko pro Versprechen;
 Bei 6ten >MEUTEREI



 **Kisten** _____
Münzen 2

 **Luxus** 2
 **Nahrung** 2

S O U D A R D

	RANG <u>1,2</u>	RANG _____	RANG _____
	Waffenknechte	Bezeichnung _____	Bezeichnung _____
	Epoche <u>IIII IVV</u> Trupp <u>Infanterie</u> ■ Geübte und zumeist trainierte Truppe mit Erfahrung im Kämpfen und beliebt als Leibwächter und -Garde vieler Adlige. Das klassische schwere Fußvolk. ■ Infanterie, Hellebarde, Leder oder Kette ■ Rang +3 ■ Kosten: 3 M 2 N 1 L	Epoche _____ Trupp _____ Regeltext _____ _____ _____ _____	Epoche _____ Trupp _____ Regeltext _____ _____ _____ _____
† ±0 	† ±0 	† ±0 	† ±0 
	Bärengleich	Bezeichnung _____	Bezeichnung _____
	Epoche <u>IIII IVV</u> Art <u>Charakterzug</u> ■ Manch Zorn kommt erst langsam auf und deiner ist eine entsetzliche Szene wenn er denn aufflammt, denn es braucht viel, um ihn zu locken aber dann bricht es auch einem Damm gleich heraus. ■ Rang +1	Epoche _____ Art _____ Regeltext _____ _____ _____ _____	Epoche _____ Art _____ Regeltext _____ _____ _____ _____
† ±0 	† ±0 	† ±0 	† ±0 
	Bezeichnung _____	Bezeichnung _____	Bezeichnung _____
	Epoche <u>IIII IVV</u> Art _____ Regeltext _____ _____ _____ _____	Epoche _____ Art _____ Regeltext _____ _____ _____ _____	Epoche _____ Art _____ Regeltext _____ _____ _____ _____
† ±0 	† ±0 	† ±0 	† ±0 

Trupp-Rang = [Stufen + Rang]/5