

EMPFOHLENE ATTRIBUTE

Agilität +1, Stärke -1, Geschick +2, Instinkt 0, Präsenz +1, Wissen 0

EMPFOHLENE PRIMÄRWAFFE

Dolch - Geschick / Unmittelbar - W8+1 phy - Einhand

EMPFOHLENE SEKUNDÄRWAFFE

Kleiner Dolch - Geschick / Unmittelbar - W8 phy - Einhand

Gepaart: +2 auf den Schaden der Primärwaffe gegen Ziele in unmittelbarer Distanz

EMPFOHLENE RÜSTUNG

Textilrüstung - Schwellen 5/11 - Wert 3

Flexibel: +1 auf Ausweichen

INVENTAR

DU ERHÄLTST:

1 Fackel, 15 Meter Seil, Einfacher Proviant, 1 Handvoll Gold

WÄHLE 1 OPTION:

1 Leichter Lebenstrank ODER
1 Leichter Ausdauertrank

WÄHLE 1 OPTION:

1 Fälschungswerkzeug-Set ODER
1 Greifhaken

CHARAKTERBESCHREIBUNG

Wähle eine Option (oder mehr) aus jeder Kategorie oder ergänze deine eigene Beschreibung.

Deine Kleidung ist: sauber, dunkel, unauffällig, ledern, furchteinflößend, funktional, enganliegend

Augen wie: Nelken, Erde, der ewige Ozean, Feuer, Efeu, Flieder, die Nacht, Meerscham, der Winter

Körper: breit, kantig, kurvig, langgliedrig, rundlich, klein, untersetzt, groß, dünn, winzig, definiert

Haut in der Farbe von: Asche, Klee, fallendem Schnee, feinem Sand, Obsidian, Rosen, Saphiren, Lavendel

Persönlichkeit wie ein*e: Bandit*in, Trickbetrüger*in, Spieler*in, Gangsterboss, Pirat*in

FRAGEN ZUM HINTERGRUND

Beantworte die folgenden Hintergrundfragen nach Belieben, oder denke dir deine eigenen aus.

Wobei hat man dich erwischt, was zu deinem Ausschluss aus deiner ursprünglichen Gemeinschaft führte?

Du hast früher ein völlig anderes Leben geführt, hast aber versucht, dieses hinter dir zu lassen. Wer aus deiner Vergangenheit ist immer noch hinter dir her?

Von wem aus deiner Vergangenheit war der Abschied am schmerzhaftesten?

Lege im Anschluss gemeinsam mit der SL zwei Start-Erfahrungen für deinen Charakter fest.

BEZIEHUNGEN

Stelle deinen Mitspielenden je 1 der folgenden Fragen, die sie für ihren Charakter beantworten sollen, oder denke dir deine eigenen aus.

Wozu habe ich dich neulich überredet, das uns beide in Schwierigkeiten brachte?

Was habe ich über deine Vergangenheit herausgefunden, das ich vor den anderen geheim halte?

Wen aus meiner Vergangenheit kennst du, und wie beeinflusst das deine Haltung mir gegenüber?

RANG 2: STUFEN 2-4

Auf Stufe 2 erhältst du 1 zusätzliche Erfahrung mit +2 und einen Bonus von +1 auf deine Übung.

Wähle 2 Optionen aus dieser Liste und markiere sie.

- Du erhältst einen Bonus von +1 auf zwei nicht markierte Charakter-Attribute - markiere diese.
- Du erhältst permanent 1 zusätzliches TP-Feld.
- Du erhältst permanent 1 zusätzliches Stress-Feld.
- Du erhältst einen permanenten Bonus von +1 auf zwei Erfahrungen.
- Du darfst 1 zusätzliche Domänenkarte deiner Stufe oder niedriger aus einer deiner Domänen wählen (bis Stufe 4).
- Du erhältst einen permanenten Bonus von +1 auf Ausweichen.

Steigere deine Stufe und passe deine Schadensschwelen entsprechend an. Wähle eine zusätzliche Domänenkarte deiner Stufe oder niedriger aus einer deiner Domänen aus.



RANG 3: STUFEN 5-7

Auf Stufe 5 erhältst du 1 zusätzliche Erfahrung mit +2 und löschst alle Markierungen deiner Charakter-Attribute. Dann erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Übung.

Wähle 2 Optionen aus dieser Liste oder der Liste von Rang 2 und markiere sie.

- Du erhältst einen Bonus von +1 auf zwei nicht markierte Charakter-Attribute - markiere diese.
- Du erhältst permanent 1 zusätzliches TP-Feld.
- Du erhältst permanent 1 zusätzliches Stress-Feld.
- Du erhältst einen permanenten Bonus von +1 auf zwei Erfahrungen.
- Du darfst 1 zusätzliche Domänenkarte deiner Stufe oder niedriger aus einer deiner Domänen wählen (bis Stufe 7).
- Du erhältst einen permanenten Bonus von +1 auf Ausweichen.
- Deine Subklassenkarte wird aufgewertet. Wenn du diese Option wählst, steht dir die Multiklasse-Option in diesem Rang nicht mehr zur Verfügung.
- Deine Übung wird um +1 erhöht.
- Multiklasse: Wähle 1 zusätzliche Klasse für deinen Charakter. Streiche die andere Multiklasse-Option sowie eine nicht genutzte „Subklassenkarte aufwerten“-Option auf diesem Bogen durch.

Steigere deine Stufe und passe deine Schadensschwelen entsprechend an. Wähle eine zusätzliche Domänenkarte deiner Stufe oder niedriger aus einer deiner Domänen aus.

RANG 4: STUFEN 8-10

Auf Stufe 8 erhältst du 1 zusätzliche Erfahrung mit +2 und löschst alle Markierungen deiner Charakter-Attribute. Dann erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Übung.

Wähle 2 Optionen aus dieser Liste oder der Liste von Rang 3 und markiere sie.

- Du erhältst einen Bonus von +1 auf zwei nicht markierte Charakter-Attribute - markiere diese.
- Du erhältst permanent 1 zusätzliches TP-Feld.
- Du erhältst permanent 1 zusätzliches Stress-Feld.
- Du erhältst einen permanenten Bonus von +1 auf zwei Erfahrungen.
- Du darfst 1 zusätzliche Domänenkarte deiner Stufe oder niedriger aus einer deiner Domänen wählen.
- Du erhältst einen permanenten Bonus von +1 auf Ausweichen.
- Deine Subklassenkarte wird aufgewertet. Wenn du diese Option wählst, steht dir die Multiklasse-Option in diesem Rang nicht mehr zur Verfügung.
- Deine Übung wird um +1 erhöht.
- Multiklasse: Wähle 1 zusätzliche Klasse für deinen Charakter. Streiche die andere Multiklasse-Option sowie eine nicht genutzte „Subklassenkarte aufwerten“-Option auf diesem Bogen durch.

Steigere deine Stufe und passe deine Schadensschwelen entsprechend an. Wähle eine zusätzliche Domänenkarte deiner Stufe oder niedriger aus einer deiner Domänen aus.