

EMPFOHLENE ATTRIBUTE

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

EMPFOHLENE PRIMÄRWAFFE

Streitaxt - Stärke / Unmittelbar - W10+3 phy - Zweihand

EMPFOHLENE RÜSTUNG

Kettenpanzer - Schwellen 7/15 - Wert 4
Schwer: -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 Totem deines*deiner Mentor*in ODER
1 Geheimer Schlüssel

CHARAKTERBESCHREIBUNG

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

Deine Kleidung ist: zwanglos, verziert, locker, gefüttert, königlich, taktisch, mitgenommen

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: Kommandant*in, Pfleger*in, Elefant, General*in, Ringer*in

FRAGEN ZUM HINTERGRUND

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

Wen aus deiner Gemeinschaft konntest du nicht beschützen und wieso denkst du immer noch an diese Person?

Du hast den Auftrag, etwas Wichtiges zu beschützen und es an einen gefährlichen Ort zu bringen. Um was handelt es sich und wo muss es hin?

Du empfindest eine Eigenschaft von dir als Schwäche. Welche ist es und wie hat dich das geprägt?

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.

Wie habe ich dir das Leben gerettet, als wir uns das erste Mal begegnet sind?

Welchen kleinen Gegenstand, den ich immer bei mir habe, hast du mir geschenkt?

Welchen liebevollen Spitznamen hast du mir gegeben?

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 Schadensschwellen 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 Schadensschwellen 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 Schadensschwellen entsprechend an. Wähle eine zusätzliche Domänenkarte deiner Stufe oder niedriger aus einer deiner Domänen aus.