

NAME _____ PRONOMEN _____
 HERKUNFT _____ SUBKLASSE _____



AUSWEICHEN Start bei 10

RÜSTUNG

10 small shield icons arranged in a 2x5 grid.

AGILITÄT Sprinten, Springen, Manövrieren

STÄRKE Heben, Schlagen, Festhalten

GESCHICK Handhaben, Verbergen, Basteln

INSTINKT Wahrnehmen, Spüren, Navigieren

PRÄSENZ Überzeugen, Darbieten, Täuschen

WISSEN Erinnern, Analysieren, Verstehen

SCHADEN & GESUNDHEIT

Füge deinen Schadensschwellen deine aktuelle Stufe hinzu.

LEICHTER SCHADEN Markiere 1 TP

MITTLERER SCHADEN Markiere 2 TP

SCHWERER SCHADEN Markiere 3 TP

TP [Progress bar]

STRESS [Progress bar]

HOFFNUNG

Setze 1 Punkt Hoffnung ein, um eine Erfahrung zu nutzen oder einen Wurf zu unterstützen.

[Progress bar with diamond icons]

Eine Szene machen: Setze 3 Punkte Hoffnung ein, um ein Ziel innerhalb kurzer Distanz vorübergehend *Abzulenken*. Dadurch erhält das Ziel einen Malus von -2 auf seinen Schwierigkeitsgrad.

ERFAHRUNG

[Progress bar]

[Progress bar]

[Progress bar]

[Progress bar]

GOLD

HANDVOLL [Progress bar]

BEUTEL [Progress bar]

TRUHE [Progress bar]

KLASSENFÄHIGKEITEN

INSPIRIEREN

Einmal pro Sitzung darfst du beschreiben, wie du deine Gruppe inspirierst, um dir und deinen Verbündeten je einen Inspirationswürfel zu geben. Auf Stufe 1 ist der Inspirationswürfel ein **W6**. SC dürfen den Inspirationswürfel einsetzen, um das Ergebnis ihrem Aktionswurf, Reaktionswurf oder Schadenswurf hinzuzufügen, oder Stress in Höhe des Ergebnisses zu löschen. Am Ende jeder Sitzung werden alle nicht eingesetzten Inspirationswürfel entfernt.

Auf Stufe 5 wird der Inspirationswürfel zu einem **W8**.

AKTIVE WAFFEN

ÜBUNG ●○○○○○

PRIMÄR

NAME _____

ATTRIBUT & DISTANZ _____

SCHADENSWÜRFEL & TYP _____

MERKMAL _____

SEKUNDÄR

NAME _____

ATTRIBUT & DISTANZ _____

SCHADENSWÜRFEL & TYP _____

MERKMAL _____

AKTIVE RÜSTUNG

NAME _____

BASISSCHWELLEN _____

BASISWERT _____

MERKMAL _____

INVENTAR

INVENTAR-WAFFE

PRIMÄR SEKUNDÄR

NAME _____

ATTRIBUT & DISTANZ _____

SCHADENSWÜRFEL & TYP _____

MERKMAL _____

INVENTAR-WAFFE

PRIMÄR SEKUNDÄR

NAME _____

ATTRIBUT & DISTANZ _____

SCHADENSWÜRFEL & TYP _____

MERKMAL _____

EMPFOHLENE ATTRIBUTE

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

EMPFOHLENE PRIMÄRWAFFE

Rapier - Präsenz / Unmittelbar - W8 phy - Einhand
Schnell: Wenn du einen Angriff durchführst, darfst du 1 Stress markieren, um eine weitere Kreatur innerhalb der Distanz anzugreifen.

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 Liebesroman ODER
 1 Brief, der nie geöffnet wurde

ENTSCHEIDE, WORIN DU DEINE ZAUBER FESTHÄLTST:

Liederbuch, Tagebuch, etc.

CHARAKTERBESCHREIBUNG

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

Kleidung: extravagant, schick, auffällig, übergroß, zerlumpt, gepflegt, wild

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: Tavernenwirt*in, Magier*in, Zirkusdirektor*in, Rockstar, Draufgänger*in

FRAGEN ZUM HINTERGRUND

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

Wer aus deiner Gemeinschaft hat dir so viel Selbstvertrauen gelehrt?

Du warst einmal verliebt - in wen, und wie hat die Person dir wehgetan?

Es gibt jemanden in deinem Berufsfeld, zu der*dem du immer aufgesehen hast. Um wen handelt es sich, und wieso ist sie*er dein Vorbild?

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.

Wodurch hast du bemerkt, dass wir sehr eng befreundet sein werden?

Welche meiner Angewohnheiten nervt dich?

Warum suchst du nachts Trost bei mir?

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

■ FLINKE NASE

(Fuchs, Maus, Wiesel usw.)

Agilität +1 | Ausweichen +2
Unmittelbar Agilität W4 phy

Vorteil auf: Täuschen, Finden, Schleichen

Flink: Du bewegst dich leise und darfst **1 Hoffnung einsetzen**, um dich bis in weite Distanz zu bewegen, ohne zu würfeln.

Zerbrechlich: Wenn du Mittleren oder Schweren Schaden erleidest, verwandelst du dich zurück.

■ TREUES HAUSTIER

(Katze, Hund, Kaninchen usw.)

Instinkt +1 | Ausweichen +2
Unmittelbar Instinkt W6 phy

Vorteil auf: Klettern, Finden, Beschützen

Treue Seele: Wenn du eine verbündete Person *unterstützt*, darfst du einen **W8** als Vorteilswürfel werfen.

Zerbrechlich: Wenn du Mittleren oder Schweren Schaden erleidest, verwandelst du dich zurück.

■ WENDIGES WEIDETIER

(Reh, Gazelle, Ziege usw.)

Agilität +1 | Ausweichen +3
Unmittelbar Agilität W6 phy

Vorteil auf: Springen, Schleichen, Rennen

Fluchreflex: Wenn ein Angriffswurf gegen dich erfolgreich wäre, darfst du **1 Stress markieren** und **1W4** würfeln. Addiere das Ergebnis für diesen Angriff zu deinem Ausweichen-Wert.

Zerbrechlich: Wenn du Mittleren oder Schweren Schaden erleidest, verlässt du die Bestiengestalt.

■ RUDELRAUBTIER

(Kojote, Hyäne, Wolf usw.)

Stärke +2 | Ausweichen +1
Unmittelbar Stärke W8+2 phy

Vorteil auf: Angreifen, Rennen, Spurensuche

Zu Boden reißen: Wenn du bei einem Angriff gegen ein Ziel in unmittelbarer Distanz erfolgreich bist, darfst du **1 Stress markieren**, um das Ziel vorübergehend *Verwundbar* zu machen.

Rudeljagd: Wenn dir ein Angriff gegen das gleiche Ziel gelingt wie einer verbündeten Person, die direkt vor dir agiert, füge **1W8** zu deinem Schadenswurf hinzu.

■ SCHLÜPFRIGES WASSERWESEN

(Aal, Fisch, Oktopus usw.)

Agilität +1 | Ausweichen +2
Unmittelbar Agilität W4 phy

Vorteil auf: Navigieren, Schleichen, Schwimmen

Aquatisch: Du kannst unter Wasser atmen und dich ungehindert bewegen.

Zerbrechlich: Wenn du Mittleren oder Schweren Schaden erleidest, verwandelst du dich zurück.

■ STAKSENDES SPINNENTIER

(Tarantel, Wolfspinne usw.)

Geschick +1 | Ausweichen +2
Unmittelbar Geschick W6+1 phy

Vorteil auf: Angreifen, Klettern, Schleichen

Giftiger Biss: Wenn du bei einem Angriff gegen ein Ziel in unmittelbarer Distanz erfolgreich bist, wird dieses Ziel vorübergehend *Vergiftet*. Ein *Vergiftetes* Lebewesen erleidet jedes Mal **1W10** direkten physischen Schaden, wenn es eine Aktion ausführt.

Netzbau: Du kannst ein kräftiges Netzmaterial erzeugen, das sich auf vielfältige Weise einsetzen lässt. Das Netz ist stabil genug, um ein Lebewesen zu tragen. Du kannst ein Ziel innerhalb kurzer Distanz vorübergehend *Festsetzen*, wenn dir ein Wurf auf Geschick gelingt.

RANG 2

■ GEPANZERTE SCHILDWACHE

(Gürteltier, Schuppentier, Schildkröte usw.)

Stärke +1 | Ausweichen +1
Unmittelbar Stärke W8+2 phy

Vorteil auf: Graben, Finden, Beschützen

Harte Schale: Dein hartes Äußeres verleiht dir Resistenz gegen physischen Schaden. Zusätzlich darfst du **1 Rüstungsfeld markieren**, um dich in deinen Panzer zurückzuziehen. Solange du dich in deinem Panzer befindest, wird jeder physische Schaden um die Höhe deines Rüstungswertes reduziert (nachdem eine eventuelle Resistenz angewendet wurde), aber du kannst keine anderen Aktionen ausführen, ohne diese Form zu verlassen.

Kanonenkugel: Markiere **1 Stress**, um dich von einer verbündeten Person auf einen gegnerischen Charakter werfen oder katapultieren zu lassen. Dazu würfelt die verbündete Person einen Angriffswurf mit Agilität oder Stärke (nach Wahl der Person) gegen ein Ziel innerhalb kurzer Distanz. Bei einem Erfolg erleidet das Ziel **W12+2** physischen Schaden, abhängig von der Übung der werfenden Person. Du kannst **1 Hoffnung einsetzen**, um noch ein weiteres gegnerisches Ziel innerhalb sehr kurzer Distanz des ersten zu treffen. Das zweite Ziel erleidet halb so viel Schaden wie das erste Ziel.

■ MÄCHTIGE BESTIE

(Bär, Stier, Elch usw.)

Stärke +1 | Ausweichen +3
Unmittelbar Stärke W10+4 phy

Vorteil auf: Navigieren, Beschützen, Angst einjagen

Umrennen: Wenn du auf einem Schadenswürfel eine 1 würfelst, darfst du einen **W10** werfen und dessen Ergebnis zum Schadenswurf hinzuaddieren. Außerdem darfst du vor einem Angriffswurf **1 Stress**

markieren, um für diesen Angriff einen +1 Bonus auf deine Übung zu erhalten.

Dickes Fell: Du erhältst einen +2 Bonus auf deine Schadensschwelen.

■ STÄTTLICHES HUFTIER

(Kamel, Pferd, Zebra usw.)

Agilität +1 | Ausweichen +2
Unmittelbar Agilität W8+1 phy

Vorteil auf: Springen, Navigieren, Rennen

Reittier: Du kannst bis zu zwei freiwillige Verbündete tragen, wenn du dich bewegst.

Niedertrampeln: Markiere **1 Stress**, um dich in gerader Linie bis in kurze Distanz zu bewegen und einen Angriff gegen alle Ziele innerhalb unmittelbarer Distanz deiner Bewegungslinie zu führen. Ziele, die du erfolgreich angreift, erleiden **W8+1** physischen Schaden abhängig von deiner Übung und sind vorübergehend *Verwundbar*.

■ ZISCHELNDE SCHLANGE

(Kobra, Klapperschlange, Viper usw.)

Geschick +1 | Ausweichen +2
Sehr kurz Geschick W8+4 phy

Vorteil auf: Klettern, Täuschen, Rennen

Giftangriff: Führe einen Angriff gegen eine beliebige Anzahl an Zielen innerhalb sehr kurzer Distanz aus. Bei einem Erfolg ist ein Ziel vorübergehend *Vergiftet*. Ein *Vergiftetes* Lebewesen erleidet jedes Mal, wenn es eine Aktion ausführt, **1W10** direkten physischen Schaden.

Warnendes Zischeln: Markiere **1 Stress**, um alle Ziele innerhalb unmittelbarer Distanz zu veranlassen, bis in sehr kurze Distanz zurückzuweichen.

■ GESCHMEIDIGES RAUBTIER

(Gepard, Löwe, Panther usw.)

Instinkt +1 | Ausweichen +3
Unmittelbar Instinkt W8+6 phy

Vorteil auf: Angreifen, Klettern, Schleichen

Geschwind: Setze **1 Punkt Hoffnung ein**, um dich bis in weite Distanz zu bewegen, ohne zu würfeln.

Sprungangriff: Markiere **1 Stress**, um dich bis in unmittelbare Distanz eines Zieles zu bewegen und führe einen Angriffswurf gegen es aus. Bei einem Erfolg erhältst du für diesen Angriff einen Bonus von +2 auf deine Übung und das Ziel muss **1 Stress** markieren.

■ SCHNELLE SCHWINGE

(Habicht, Eule, Rabe usw.)

Geschick +1 | Ausweichen +3
Unmittelbar Geschick W4+2 phy

Vorteil auf: Täuschen, Finden, Angst einjagen

Vogelperspektive: Du kannst fliegen. Einmal pro Rast darfst du, während du dich in der Luft befindest, der Spielleitung eine Frage über die Szenerie unter dir stellen, ohne würfeln zu müssen. Beim ersten Mal, wenn ein Charakter aufgrund dieser Informationen eine Aktion ausführt, erhält er einen Vorteil für den Wurf.

Hohle Knochen: Du erhältst einen Malus von -2 auf deine Schadensschwelen.

RANG 3

■ GROSSRAUBTIER

(Schattenwolf, Velociraptor, Säbelzahniger usw.)

Stärke +2 | Ausweichen +2
Unmittelbar Stärke W12+8 phy

Vorteil auf: Angreifen, Schleichen, Rennen

Reittier: Du kannst bis zu zwei freiwillige Verbündete tragen, wenn du dich bewegst.

Zerfleischen: Wenn du bei einem Angriff gegen ein Ziel erfolgreich bist, darfst du **1 Hoffnung einsetzen**, um es vorübergehend *Verwundbar* zu machen und für diesen Angriff einen Bonus von +1 auf deine Übung zu erhalten.

■ MÄCHTIGE ECHSE

(Alligator, Krokodil, Gila-Krustenechse usw.)

Instinkt +2 | Ausweichen +1
Unmittelbar Instinkt W10+7 phy

Vorteil auf: Angreifen, Schleichen, Spuren suchen

Panzerhaut: Du erhältst einen Bonus von +3 auf deine Schadensschwellen.

Schnappen: Wenn du bei einem Angriff gegen ein Ziel in unmittelbarer Distanz erfolgreich bist, kannst du **1 Hoffnung einsetzen**, um das Ziel mit deinem Maul gepackt zu halten, wodurch es vorübergehend *Festgesetzt* und *Verwundbar* wird.

■ RIESIGER RAUBVOGEL

(Riesenadler, Riesenfalke usw.)

Geschick +2 | Ausweichen +3
Unmittelbar Geschick W8+6 phy

Vorteil auf: Täuschen, Ablenken, Finden

Vogelperspektive: Du kannst fliegen. Einmal pro Rast darfst du, während du dich in der Luft befindest, der Spielleitung eine Frage über die Szenerie unter dir stellen, ohne würfeln zu müssen. Beim ersten Mal, wenn ein Charakter aufgrund dieser Informationen eine Aktion ausführt, erhält er einen Vorteil für den Wurf.

Reittier: Du kannst bis zu zwei freiwillige Verbündete tragen, wenn du dich bewegst.

■ MEERESRAUBTIER

(Delfin, Orca, Hai usw.)

Agilität +2 | Ausweichen +4
Unmittelbar Agilität W10+6 phy

Vorteil auf: Angreifen, Schwimmen, Spuren suchen

Aquatisch: Du kannst unter Wasser atmen und dich ungehindert bewegen.

Zerfleischen: Wenn du bei einem Angriff gegen ein Ziel erfolgreich bist, darfst du **1 Hoffnung einsetzen**, um es vorübergehend *Verwundbar* zu machen und für diesen Angriff einen Bonus von +1 auf deine Übung zu erhalten.

■ LEGENDÄRES TIER

(Verbesserte Rang-1-Optionen)

Weiterentwickelt: Wähle eine Bestiengestalt-Option aus Rang 1 und werde zu einer größeren, mächtigeren Version dieser Kreatur. Während du die Gestalt angenommen hast, besitzt du alle Attribute und Merkmale der Originalgestalt und zusätzlich die folgenden Boni:

- +6 auf Schadenswürfe
- +1 auf das von dieser Gestalt verwendete Attribut
- +2 auf Ausweichen

■ LEGENDÄRES HYBRIDWESEN

(Greif, Sphinx usw.)

Stärke +2 | Ausweichen +3
Unmittelbar Stärke W10+8 mag

Hybridmerkmale: Um dich in diese Gestalt zu verwandeln, musst du **1 Stress zusätzlich markieren**. Wähle zwei Bestiengestalt-Optionen aus den Rängen 1–2. Wähle aus diesen Optionen insgesamt vier Vorteile und zwei Merkmale.

RANG 4

■ GEWALTIGER KOLOSS

(Elefant, Mammut, Nashorn usw.)

Stärke +3 | Ausweichen +1
Unmittelbar Stärke W12+12 phy

Vorteil auf: Finden, Beschützen, Angst einjagen, Rennen

Reittier: Du kannst bis zu vier freiwillige Verbündete tragen, wenn du dich bewegst.

Niederwalzen: **Setze 1 Hoffnung ein**, um dich in gerader Linie bis in weite Distanz zu bewegen und einen Angriff gegen alle Ziele innerhalb unmittelbarer Distanz zu deiner Bewegungslinie auszuführen. Ziele, gegen die du erfolgreich bist, erleiden **W8+10** physischen Schaden abhängig von deiner Übung und sind vorübergehend *Verwundbar*.

Nicht zu bremsen: Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Schadensschwellen.

■ SCHRECKLICHE ECHSE

(Brachiosaurus, Tyrannosaurus usw.)

Stärke +3 | Ausweichen +2
Unmittelbar Stärke W12+10 phy

Vorteil auf: angreifen, täuschen, Angst einjagen, Spuren suchen

Verheerender Angriff: Wenn du einem Ziel innerhalb unmittelbarer Distanz Schwere Schaden zufügst, kannst du **1 Stress markieren**, um es zu zwingen, einen weiteren Trefferpunkt zu markieren.

Riesenschritt: Du kannst dich bis in weite Distanz bewegen, ohne zu würfeln. Dank deiner Größe kannst du raues Gelände ignorieren (Entscheidung der Spielleitung).

■ MYTHISCHES FLUGRAUBTIER

(Drache, Pterodaktylus, Rock, Lindwurm usw.)

Geschick +3 | Ausweichen +4
Unmittelbar Geschick W10+11 phy

Vorteil auf: Angreifen, Täuschen, Finden, Navigieren

Reittier: Du kannst bis zu drei freiwillige Verbündete tragen, wenn du dich bewegst.

Tödlicher Sturzflug: Du kannst fliegen und dich als Teil deiner Aktion bis in weite Distanz bewegen. Wenn du dich aus mindestens kurzer Distanz in unmittelbare Distanz zu einem Ziel bewegst und es in der gleichen Aktion angreifst, darfst du alle Schadenswürfel, die ein niedrigeres Ergebnis anzeigen als deine Übung, noch einmal würfeln.

■ EPISCHES WASSERWESEN

(Riesentintenfisch, Wal usw.)

Agilität +3 | Ausweichen +3
Unmittelbar Agilität W10+10 phy

Vorteil auf: Finden, Beschützen, Angst einjagen, Spuren suchen

Meeresherrschaft: Du kannst unter Wasser atmen und dich ungehindert bewegen. Wenn du gegen ein Ziel in unmittelbarer Distanz einen erfolgreichen Angriff ausführt, darfst du es vorübergehend *Festsetzen*.

Zäh: Wenn du ein Rüstungsfeld markieren müsstest, würfle einen **W6**. Bei einer 5 oder 6 sinkt die Schwere des Schadens um eine Schwelle, ohne dass du ein Rüstungsfeld markierst.

■ MYTHISCHES TIER

(Verbesserte Rang-1- oder Rang-2-Optionen)

Weiterentwickelt: Wähle eine Bestiengestalt-Option aus Rang 1 oder 2 und werde zu einer größeren, mächtigeren Version dieser Kreatur. Während du die Gestalt angenommen hast, besitzt du alle Attribute und Merkmale der Originalgestalt und zusätzlich die folgenden Boni:

- +9 auf Schadenswürfe
- +2 auf das von dieser Gestalt verwendete Attribut
- +3 auf Ausweichen
- Dein Schadenswürfel erhöht sich um eine Größe (W6 wird W8, W8 wird W10 usw.)

■ MYTHISCHES HYBRIDWESEN

(Chimäre, Basilisk, Mantikor usw.)

Stärke +3 | Ausweichen +2
Unmittelbar Stärke W12+10 phy

Hybridmerkmale: Um dich in diese Gestalt zu verwandeln, musst du **2 Stress zusätzlich markieren**. Wähle drei Bestiengestalt-Optionen aus den Rängen 1–3. Wähle aus diesen Optionen insgesamt fünf Vorteile und drei Merkmale.

EMPFOHLENE ATTRIBUTE

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

EMPFOHLENE PRIMÄRWAFFE

Kurzstab - Instinkt / Kurz - W8+1 mag - Einhand

EMPFOHLENE SEKUNDÄRWAFFE

Rundschild - Stärke / Unmittelbar - W4 phy - Einhand

Schützend: +1 auf Rüstung

EMPFOHLENE RÜSTUNG

Lederrüstung - Schwellen 6/13 - Wert 3

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 Kleiner Beutel voll Steine und Knochen ODER
1 Seltsamer Anhänger, auf dem Boden gefunden

CHARAKTERBESCHREIBUNG

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

Kleidung: in Tarnfarben, bewuchtert, locker, natürlich, zusammengeflochten, majestätisch, lumpig

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: Feuerwerkskörper, Fuchs, Fremdenführer*in, Hippie, Hexe*r

FRAGEN ZUM HINTERGRUND

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

Wieso waren die Natur und ihre Geschöpfe so wichtig für die Gemeinschaft, in der du aufgewachsen bist?

Was war das erste wilde Tier, zu dem du eine Bindung entwickelt hast? Weshalb endete die Bindung?

Wer ist auf der Jagd nach dir? Was will die Person oder Gruppe von dir?

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.

Was hast du mir anvertraut, weswegen ich mich immer wieder für dich in Gefahr begeben?

An welches Tier erinnerst du mich?

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

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.



WALDLÄUFER*IN

SEELENTIER



Name des Seelentiers

Start bei 10

Sprich mit der Spielleitung ab, was für ein Tier du als Seelentier wählst. Gib ihm einen Namen und ergänze im obenstehenden Kasten eine Zeichnung oder ein Bild des Tieres. Überlege dir zwei Erfahrungen für dein Seelentier, basierend auf dessen Ausbildung und euren gemeinsamen Erlebnissen. Beschreibe zuletzt, wie dein Seelentier Schaden zufügt (sein Standardangriff) und notiere das im Bereich „Angriff & Schaden“. Auf Stufe 1 ist der Schadenswürfel deines Seelentieres ein W6 und seine Distanz unmittelbar.

SEELENTIER-ERFAHRUNG

Beide Erfahrungen starten mit +2. Immer wenn du eine neue Erfahrung erhältst, bekommst auch dein Seelentier eine. Alle neuen Erfahrungen beginnen mit +2.

Beispiele für Seelentier-Erfahrungen

Kühnes Ablenkungsmanöver, Klettertalent, Apportieren, Zutraulich, Hüter*in des Waldes, Furchteinflößend, Einschüchternd, Treu bis in den Tod, Perfekte Orientierung, Wendig, Niemand bleibt zurück, Immer auf der Hut, Schutzzinstinkt, Edle Herkunft, Spürnase, Assistenttier, Treues Reittier, Wachsam, Wir finden alles, Nur was man findet, kann man zur Strecke bringen

Führe einen **Zauberwurf** durch, um Verbindung zu deinem Seelentier aufzunehmen und ihm einen Befehl zu erteilen. Wenn du **1 Hoffnung einsetzt**, darfst du eine passende Seelentier-Erfahrung zum Wurf addieren. Bei einem Erfolg mit Hoffnung erhältst du, wenn deine nächste Aktion auf diesem Erfolg aufbaut, einen Vorteil für diesen Wurf.

ANGRIFF & SCHADEN

Standard-Angriff Distanz
 W6 W8 W10 W12 phy / mag

Wenn du deinem Seelentier befehlst anzugreifen, erhält es alle Vorteile, die normalerweise nur dir zukommen würden (wie zum Beispiel die Effekte deines Jagdfokus). Bei einem Erfolg verwendet es für seinen Schadenswurf deine Übung und seine Schadenswürfel.

STRESS

STRESS:

Wenn dein Seelentier Schaden erleiden würde, markiert es stattdessen Stress. Markiert es sein letztes Stressfeld, verlässt es die Szene (durch Verstecken, Fliehen oder etwas Ähnliches). Bis zum Beginn deiner nächsten langen Rast ist es nicht verfügbar, dann kehrt es zurück, wobei 1 Stress gelöscht ist.

Wenn du dich für einen Auszeit-Zug entscheidest, der bei dir Stress löscht, dann wird bei deinem Seelentier die gleiche Menge Stress gelöscht.

AUSBILDUNG

Wenn dein Charakter eine neue Stufe erreicht, wähle für dein Seelentier eine verfügbare Option aus der folgenden Liste und kreuze sie an.

- Intelligent:** Dein Seelentier bekommt einen permanenten +1 Bonus auf eine Seelentier-Erfahrung deiner Wahl.
- Licht im Dunkeln:** Du erhältst ein zusätzliches Hoffnungsfeld für deinen Charakter, das du hier markieren kannst.
- Trostspende:** Einmal pro Rast kannst du dir einem ruhigen Moment Zeit nehmen, um deinem Seelentier Zuneigung und Aufmerksamkeit zu zeigen. Wenn du das tust erhältst du entweder 1 Hoffnung, oder ihr könnt beide 1 Stress löschen.
- Gerüstet:** Wenn dein Seelentier Schaden erleidet, kannst du **eins deiner Rüstungsfelder markieren** statt 1 Stress bei deinem Seelentier.
- Wütend:** Erhöhe den Schadenswürfel oder die Distanz deines Seelentieres um eine Einheit (W6 auf W8, kurz auf weit usw.).
- Widerstandsfähig:** Dein Seelentier erhält ein zusätzliches Stressfeld.
- Seelenband:** Wenn du deinen letzten Trefferpunkt markierst, eilt dein Seelentier an deine Seite, um dir Trost zu spenden. Würfle so viele **W6**, wie dein Seelentier noch unmarkierte Stressfelder hat, und markiere diese Felder. Wenn einer der Würfel eine 6 erzielt, hilft dir dein Seelentier auf die Beine. Du löschst deinen letzten Trefferpunkt und kehrst in die Szene zurück.
- Auf der Hut:** Dein Seelentier bekommt einen permanenten Bonus von +2 auf Ausweichen.

EMPFOHLENE ATTRIBUTE

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

EMPFOHLENE PRIMÄRWAFFE

Kurzbogen – Agilität / Weit – W6+3 phy – Zweihand

EMPFOHLENE RÜSTUNG

Lederrüstung – Schwellen 6/13 – Wert 3

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 Trophäe von deiner ersten erfolgreichen Jagd ODER 1 scheinbar kaputter Kompass

CHARAKTERBESCHREIBUNG

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

Kleidung: wallend, schlicht, natürlich, fleckig, funktional, eng, gewebt

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: Kind, Geist, Überlebensexpert*in, Lehrer*in, Wachhund

FRAGEN ZUM HINTERGRUND

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

Eine schreckliche Kreatur richtete Schaden in deiner Gemeinschaft an, und du hast geschworen, sie zu jagen. Um welche Kreatur handelt es sich und welche besondere Spur oder Zeichen lässt sie zurück?

Du wärst selbst fast gestorben, als du zum ersten Mal eine Beute erlegt hast. Worum handelte es sich und wie hat dich dieses Ereignis dauerhaft verändert?

Du hast schon viele gefährliche Gegenden bereist, aber was ist der eine Ort, den du niemals aufsuchen willst?

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.

Welchen spaßigen Wettstreit führen wir miteinander?

Warum verhältst du dich anders, wenn wir beide allein sind?

Du hast mich gebeten, eine bestimmte Gefahr im Auge zu behalten. Worum handelt es sich und wieso macht sie dir Sorgen?

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

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.

Seraphim haben einen Eid für eine Gottheit abgelegt. Diese erlaubt es ihnen, heilige, magische Kräfte zu kanalisieren, um ihre Verbündeten auf den Beinen zu halten.

EMPFOHLENE ATTRIBUTE

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

EMPFOHLENE PRIMÄRWAFFE

Geheiligte Axt - Stärke / Unmittelbar - W8+1 mag - Einhand

EMPFOHLENE SEKUNDÄRWAFFE

Rundschild - Stärke / Unmittelbar - W4 phy - Einhand

Schützend: +1 auf Rüstung

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 Beutel voll Opfergaben ODER
1 Symbol deiner Gottheit

CHARAKTERBESCHREIBUNG

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

Deine Kleidung ist: leuchtend, wallend, verziert, enganliegend, sittsam, seltsam, natürlich

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: Engel, Doktor*in, Jünger, Mönch, Priester*in

FRAGEN ZUM HINTERGRUND

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

Welcher Gottheit hast du dich verschrieben? Welches Wunder hat sie für dich herbeigeführt, als du völlig verzweifelt warst?

Wie hat sich dein Erscheinungsbild verändert, nachdem du deinen Eid abgelegt hast?

Auf welche seltsame oder besondere Art und Weise kommunizierst du mit deiner Gottheit?

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.

Welches Versprechen hast du mir abgenommen, für den Fall, dass du auf dem Schlachtfeld sterben solltest?

Warum stellst du mir so viele Fragen über meine Gottheit?

Ich sollte dir schwören, ein Mitglied aus unserer Gruppe mehr als alle anderen zu schützen, mehr noch als dich selbst. Wer ist es und wieso?

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.



Pegasus-Spiele, unter Lizenz von Darrington Press. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch vervielfältigt werden.

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.

EMPFOHLENE ATTRIBUTE

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

EMPFOHLENE PRIMÄRWAFFE

Dualstab - Instinkt / Weit - W6+3 mag - Zweihand

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 Flüsternder Orb ODER
1 Erbstück deiner Familie

CHARAKTERBESCHREIBUNG

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

Deine Kleidung ist: ständig in Bewegung, extravagant, unauffällig, mehrlagig, verziert, 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: Berühmtheit, Kommandant*in, Politiker*in, Witzbold, Wolf im Schafspelz

FRAGEN ZUM HINTERGRUND

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

Was hast du getan, das zur Folge hatte, dass deine Gemeinschaft dir gegenüber wachsam ist?

Wer hat dir beigebracht, deine ungebändigte Magie zu kontrollieren und wieso kann dich diese Person nicht mehr anleiten?

Du hast eine tiefsitzende Angst, die du vor allen geheim hältst. Worum handelt es sich und wieso löst es Angst in dir aus?

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.

Warum vertraust du mir so sehr?

Was habe ich getan, dass du mir mit Vorsicht begegnest?

Warum verheimlichen wir unsere gemeinsame Vergangenheit?

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.

EMPFOHLENE ATTRIBUTE

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

EMPFOHLENE PRIMÄRWAFFE

Langschwert – Agilität / Unmittelbar – W8+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:

Die Zeichnung eines*einer Geliebten ODER
1 Schleifstein

CHARAKTERBESCHREIBUNG

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

Deine Kleidung ist: gewagt, geflickt, verstärkt, königlich, elegant, einfach, 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: Bulle, treue*r Soldat*in, Gladiator*in, Held*in, Söldner*in

FRAGEN ZUM HINTERGRUND

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

Wer hat dir das Kämpfen beigebracht und wieso blieb die Person zurück, als du deine Heimat verlassen hast?

Jemand hat dich vor Jahren im Kampf besiegt und zum Sterben zurückgelassen. Wer war das und wie hat die Person dich verraten?

Welchen legendären Ort wolltest du schon immer mit eigenen Augen sehen und wieso ist er so besonders für dich?

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.

Wir kannten uns schon lange bevor unsere Gruppe sich zusammengefunden hat. Woher?

Bei welcher Alltagsaufgabe abseits des Schlachtfeldes hilfst du mir üblicherweise?

Ich helfe dir dabei, eine Angst zu überwinden. Welche ist das?

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.

EMPFOHLENE ATTRIBUTE

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

EMPFOHLENE PRIMÄRWAFFE

Großstab - Wissen / Sehr weit - W6 mag - Zweihand
Mächtig: Wenn du bei einem Angriff einen Erfolg erzielst, darfst du 1 zusätzlichen Schadenswürfel werfen und das niedrigste Ergebnis verwerfen.

EMPFOHLENE RÜSTUNG

Lederrüstung - Schwellen 6/13 - Wert 3

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 Buch, das du zu übersetzen versuchst ODER
 1 winziges, harmloses elementares Haustier

**ENTSCHEIDE, WO DU
 DEINE ZAUBER FESTHÄLTST:**
 Dicker Wälzer, Tarotkarten, etc.

CHARAKTERBESCHREIBUNG

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

Deine Kleidung ist: wunderschön, sauber, gewöhnlich, fließend, mehrlagig, zusammengefleckt, 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*: Exzentriker*in, Bibliothekar*in, brennende Zündschnur, Philosoph*in, Professor*in

FRAGEN ZUM HINTERGRUND

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

Du hast früher eine bestimmte Verantwortung für deine Gemeinschaft übernommen, bei der man auf dich zählte. Welche war das und wie hast du deine Gemeinschaft enttäuscht?

Du hast dein Leben damit verbracht, ein überaus wichtiges Buch oder Objekt zu suchen. Was ist es und wieso ist es dir so wichtig?

Du hast einen mächtigen Rivalen. Um welche Person handelt es sich und wieso bist du derart entschlossen, sie zu besiegen?

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.

Um welchen Gefallen habe ich dich gebeten, bei dem du zweifelst ihn erfüllen zu können?

Welches sonderbare Hobby oder welche seltsame Faszination teilen wir?

Welches Geheimnis über dich selbst hast du nur mir anvertraut?

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.

