

## CHARAKTERBOGEN SIDECAR/BEIWAGEN

Dieser Abschnitt zeigt deine **Klasse** an. Jede Klasse besteht aus zwei **Domänen**. Aus diesen **Domänen** wählst du deine Fähigkeiten und Zauber aus.

**Ausweichen** zeigt, wie gut du einem Angriff ausweichen kannst. Der Spielleiter würfelt gegen diesen Wert, um zu sehen, ob ein Gegner dich trifft. Wenn du getroffen wirst, kannst du einen **Rüstungsplatz** markieren (die kleinen leeren Schilde rechts neben dem großen „Rüstung“-Schild), um den Schaden um einen Schweregrad zu verringern. Du hast so viele Plätze, wie dein Rüstungswert angibt (die Zahl im großen „Rüstung“-Schild).

Die beiden kleineren Felder sind deine **Schadensschwellen**. Die kommen von deiner Rüstung und du addierst immer deine Stufe dazu. Wenn du Schaden nimmst, vergleiche ihn mit den Zahlen hier. Wenn der Schaden **leicht** ist, **markierst du einen Trefferpunkt**. Wenn er **mittel** ist, **markierst du 2 Trefferpunkte**. Wenn er sehr **schwer** ist, **markierst du 3 Trefferpunkte**. Wenn du jemals Stress markieren musst und dies nicht kannst, **markiere einen Trefferpunkt**. Wenn du deinen letzten Trefferpunkt markierst, musst du einen **Todeszug** ausführen.

Hier notierst du deine **Hoffnung**. Du gibst Hoffnung aus, um eine **Erfahrung** zu nutzen (Details siehe unten), **einem Verbündeten zu helfen**, ein **Hoffnungs-Merkmal** zu nutzen oder einen **Tag-Team-Wurf** zu initiieren. Wenn du einem Verbündeten hilfst, erklärst du, wie du ihm hilfst, und **würfelst einen W6-Vorteil**, den er zu seiner Aktionswurf-Gesamtsumme addiert. **Du beginnst mit 2 markierten Hoffnungspunkten**. Das einzigartige Hoffnungs-Merkmal deiner Klasse findest du ebenfalls in diesem Abschnitt.

**Erfahrung** steht für die besonderen Fähigkeiten deines Charakters. Das sind narrative Schlagwörter, die du erstellst, um die Fertigkeiten deines Charakters widerzuspiegeln. Wenn sie auf die Szene zutreffen, kannst du vor dem Würfeln für eine Aktion **einen Hoffnungspunkt ausgeben**, um den Wert einer Erfahrung als Modifikator hinzuzufügen. Im Laufe einer Kampagne sammelst du weitere Erfahrungen.

Hier behältst du während einer Kampagne den Überblick über dein **Gold**. Wenn du deine zehnte Handvoll markieren würdest, markierst du stattdessen einen **Beutel** und löschst alle deine Handvoll. Wenn du deinen zehnten Beutel markieren würdest, markierst du stattdessen eine **Truhe** und löschst deine Beutel. **Du startest mit einer Handvoll Gold**.

Jede Klasse hat ein einzigartiges **Klassemerkmal**, das sie von den anderen Klassen unterscheidet. Lies dir diese Merkmale unbedingt durch, bevor du mit dem Spiel beginnst.

In diesem Abschnitt kannst du deinen **Namen**, **Pronomen**, **Herkunft** (die Kombination aus Gemeinschaft und Abstammung) und **Unterklasse** eintragen. Es gibt auch Platz, um deine **Stufe** einzutragen.

Hier findest du deine sechs **Charaktereigenschaften**. Die sind deine wichtigsten Modifikatoren beim Würfeln für Aktionen. Die Beschreibungen unter den Eigenschaften zeigen dir, wie du sie benutzt.

Hier sind deine **aktiven Waffen**. Neben einem **Namen** haben Waffen eine **Eigenschaft**, die du würfelst, wenn du sie für einen Angriff benutzt. Außerdem haben sie eine **Reichweite** (*Nahkampf, Sehr nah, Nah, Fern* oder *Sehr fern*). Der Spielleiter sagt dir, in welcher Reichweite sich ein Ziel relativ zu deinem Charakter befindet. **Schadenswürfel** sind die Würfel, die du würfelst, wenn du einen erfolgreichen Angriff ausführst, und der Schadenstyp ist entweder **physisch** oder **magisch**. Die **Übung** gibt an, wie viele Schadenswürfel du würfelst. Das **Merkmal** einer Waffe beschreibt ihre besonderen Fähigkeiten oder die Voraussetzungen für ihren Einsatz.

Waffen sind entweder einhändig oder zweihändig. Trage die entsprechende Anzahl an Händen ein, je nachdem, welche Waffen du wählst.

Hier geht's um deine **Rüstung**. Neben einem **Namen** hat jede Rüstung **Grundswellenwerte**, die zu deinen Schadensschwellen beitragen, und einen **Grundwert**, der zu deinem Rüstungswert beiträgt. Die **Merkmale** der Rüstung beschreiben ihre besonderen Fähigkeiten oder die Voraussetzungen für ihre Verwendung.

In deinem **Inventar** kannst du **Gegenstände** und **Verbrauchsmaterialien** aufbewahren.

Hier kannst du **Waffen** ablegen, die du mitnehmen, aber nicht aktiv benutzen willst. Solange eine Waffe in deinem Inventar ist, kannst du ihre Merkmale nicht nutzen.



**LEGE DIESE SEITE LINKS VON DEINEM CHARAKTERBOGEN AN.**

**LEGE DIESE SEITE RECHTS VON DEINEM CHARAKTERBOGEN AN.**

