

CHARAKTERERSCHAFFUNG

1 WÄHLE DEINE KLASSE

Deine Klasse zeigt, was für ein Charakter du spielst, und gibt dir im Spiel bestimmte Fähigkeiten und Zauber. Nimm den passenden Charakterbogen für diese Klasse.

Jede Klasse hat mehrere Unterklassen, aus denen du wählen kannst, um deinen Charakter noch mehr zu formen. Nimm die Grundlegende Karte für die Unterklasse, die du ausgewählt hast.

2 WÄHLE DEINE HERKUNFT

Die Herkunft deines Charakters setzt sich aus einer Abstammungs- und einer Gemeinschaftskarte zusammen. Diese beiden Karten bestimmen das Aussehen deines Charakters und die Umgebung, in der er aufgewachsen ist.

3 CHARAKTEREIGENSCHAFTEN ZUWEISEN

Verteile die Werte -1, 0, 0, +1, +1, +2 auf deine Charaktereigenschaften. Wenn du würfelst, addierst du den Wert dieser Charaktereigenschaft zum Würfelergebnis.

4 CHARAKTERINFORMATIONEN NOTIEREN

Als Nächstes notierst du dein Start-Ausweichen. Außerdem bekommst du 2 Hoffnung, um das Spiel zu starten.

5 WÄHLE DEINE STARTAUSRÜSTUNG

Entscheide dich, mit welchen Waffen du das Spiel beginnen möchtest, und notiere deren Details in den entsprechenden Feldern im Abschnitt „Aktive Waffen“.

Wähle als Nächstes eine der verfügbaren Optionen für die Starrüstung aus und notiere deren Details in den entsprechenden Feldern. Deine Rüstung verfügt über eigene Schadensschwellenwerte und einen Grundwert für die Rüstung. Notiere diese neben deiner Auswahl unter „Aktive Rüstung“.

Füge deine Schwellenwerte zu deiner Stufe hinzu und notiere diese Zahlen im Abschnitt „Schaden & Gesundheit“. Notiere auch den Grundwert der Rüstung sowie Modifikatoren aus Merkmalen in dem großen Schild mit der Bezeichnung „Rüstung“ oben auf dem Blatt.

Das Startinventar für deine Klasse ist in deinem Charakterleitfaden aufgeführt. Trage diese Gegenstände im Abschnitt „Inventar“ deines Charakterbogens ein.

6 ERSCHAFFE DEINE HINTERGRUND

Wähle aus den Optionen in deinem Charakterleitfaden eine Beschreibung aus (oder denk dir selbst eine aus). Das hilft dir dabei, das Aussehen und die Haltung deines Charakters zu entwickeln.

Nutze dann die Hintergrundfragen in deinem Charakterleitfaden als Ausgangspunkt, um die Geschichte deines Charakters zu entwickeln (oder denk dir selbst Fragen aus).

Gib deinem Charakter schließlich einen Namen und wähle die Pronomen, die er verwendet.

7 ERSCHAFFE DEINE ERFAHRUNGEN

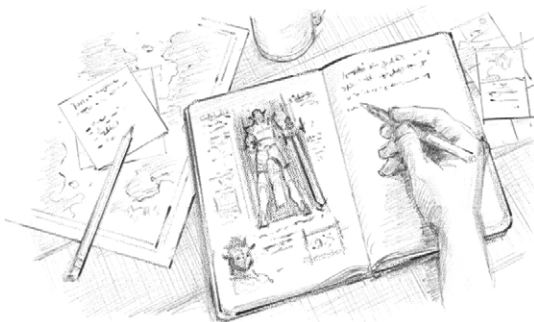
Nutze alle Entscheidungen und Hintergrundinfos, die du bisher für deinen Charakter getroffen hast, um seine ersten beiden Erfahrungen zu generieren, eine Reihe von narrativen Wörtern oder Phrasen, die repräsentieren, was er auf seiner bisherigen Reise gelernt hat oder geworden ist. Weise beiden einen Modifikator von +2 zu.

8 DOMÄNENKARTEN AUSWÄHLEN

Jede Klasse besteht aus zwei verschiedenen Domänen, die unter dem Klassennamen auf dem Charakterbogen aufgeführt sind. Wähle insgesamt zwei Karten aus den Level-1-Karten dieser Domänen aus. Du kannst diese Decks mit anderen Spielern teilen. Wenn du das machst, sprich mit ihnen darüber, welche Karten sie interessieren.

9 VERBINDUNGEN ERSCHAFFEN

Stell den anderen Spielern am Tisch eine der Fragen aus deinem Charakter-Leitfaden (oder denk dir selbst welche aus). Nutzt das, um zu besprechen, wie sich eure Charaktere kennengelernt haben, was sie zusammengebracht hat und warum sie sich entschieden haben, als Gruppe zu reisen.



VORNAMEN

Alucard, Ambrose, Ash, Bellamy, Calder, Calypso, Chartreuse, Clover, Dahlia, Darrow, Deacon, Elowen, Emrys, Fable, Fiorella, Flynn, Gatlín, Gerard, Hadron, Harlow, Indigo, Isla, Jaden, Kai, Kismet, Leo, Mika, Moon, Nyx, Orna, Phaedra, Quill, Rani, Raphael, Reza, Roux, Saffron, Sierra, Skye, Talon, Thea, Triton, Vala, Velo, Wisteria, Yanelle, Zahara

REGIONSNAMEN

Alvyon, Blütenfest, Knochenkreuz, Branishar, Wolkeninseln, Davesh-Pass, Ende der Reisen, Furchtfestung, Ir'thandir, Berge der Schöpfung, Nocturne, Wiederkehr, Zerschmetterte Gipfel, Südchor, Halbmond der Sonnenbären, Schlucht der Wächter, Verwelktes Tal, Xuria

FAMILIENNAMEN

Abbot, Advani, Agoston, Baptiste, Belgarde, Blossom, Chance, Covault, Dawn, Dennison, Drayer, Emrick, Foley, Fury, Grove, Hartley, Humfleet, Hyland, Ikeda, Jones, Jordon, Kaan, Knoth, Lagrange, Lockamy, Lyon, Marche, Merrell, Newland, Novak, Orwick, Overholt, Pray, Rathbone, Rose, Seagrave, Spurlock, Thorn, Tringle, Vasquez, Warren, Worth, York

ORTSNAMEN

Sturer Gezeitenstrom, Schwarze Weide, Krähenest, Schrecklicher Griff, Figo, Narregold, Goldene Gans, Herzensbrecher, Hohle Festung, Müßiger Unhold, Kross, Lahmer Lügner, Mettlers Werk, Neros Kompass, Netherwell, Abschiedsgeschenk, Stille Größe, Wandernder Weg, Salut, Böses Lächeln

ERFAHRUNGEN

Hintergründe wie:

Bodyguard, Betrüger, Händler, Adliger, Pirat

Charakteristika wie:

Umgänglich, Einschüchternd, Langfinger, Überlebenskünstler

Spezialisierungen wie:

Heiler, Erfinder, Navigator, Haudegen

Fertigkeiten wie:

Tauschhandel, Flink mit den Händen, Reparieren, Fährtenlesen

Sätze wie:

Fang mich wenn du kannst, Halte die Stellung, Freund der Natur, Das ist kein Verhandeln