

DER KÄMPFER

Name

Stufe EP

Weise diese Werte Attributen zu: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (-), 9 (-), 8 (-1)

Stärke **STÄ**

Geschicklichkeit **GES**

Konstitution **KON**

Intelligenz **INT**

Weisheit **WEI**

Charisma **CHA**

Rüstung Schaden **W10**

Lebenspunkte Maximum (10 + Konstitution) Aktuell

Aussehen

Körper: Muskelbepackt, Geschmeidig, Verwüstet,

Augen: Harte, Tot, Eifrig,

Haare: Wild, Geschoren, Verbeulter Helm,

Kleidung: Schwielig, Gebräunt, Vernarbt,

Bindungen

Trage den Namen jedes deiner Begleiter mindestens einmal ein:

_____ verdankt mir sein Leben, ob er es zugibt oder nicht.

Ich habe geschworen _____ zu beschützen.

Ich zweifle daran, dass _____ fähig ist in einem Dungeon zu überleben.

_____ ist verweichlicht, aber ich werde ihn so hart wie mich selbst machen.

Rasse

Zwerg
Wenn du mit jemandem zusammen trinkst, darfst du mit bei Verhandeln deine KON statt deinem CHA verwenden.

Elf
Wähle eine Waffe – du kannst diese Waffe immer verwenden als hätte dies das Schlagwort Präzise.

Halbling
Wenn du Gefahren trotzst und deine geringe Größe zu deinem Vorteil einsetzt, nimm +1.

Mensch
Einmal im Kampf kannst du einen einzelnen Schadenswurf (deinen oder den eines anderen) neu würfeln.

Gesinnung

Gut
Verteidige die, die schwächer sind als du.

Neutral
Besiege einen würdigen Gegner.

Böse
Töte einen wehrlosen oder sich ergebenden Gegner.

Startspielzüge

Charakteristische Waffe
Dies ist deine Waffe. Es gibt viele ähnliche, aber dieses ist deine. Deine Waffe ist dein bester Freund. Sie ist dein Leben. Du musst sie meistern wie du dein Leben meistern musst. Deine Waffe ist ohne dich nutzlos. Ohne deine Waffe bist du nutzlos. Du musst deine Waffe richtig anwenden.

Wähle eine Waffe als Basis, alle haben 2 Gewicht:

Schwert • Axt • Hammer • Speer • Flegel • Fäuste

Wähle eine Reichweite die deiner Waffe am besten entspricht:

Kurz • Normal • Lang

Wähle zwei Verbesserungen:

- Haken und Dornen. +1 Schaden, aber +1 Gewicht.
- Scharf. +2 Stechend.
- Perfekt ausbalanciert. Erhält Präzise.
- Gezahnte Schneide. +1 Schaden.
- Glüht in der Präsenz einer Art von Kreatur deiner Wahl.
- Riesig. Ergänze die Schlagworte Zerschmetternd und Schlagkräftig.
- Wohlfertigt. -1 Gewicht.

Wähle ein Aussehen:

Altertümlich • Makellos • Kunstvoll • Blutbefleckt • Unheimlich

Gitter verbiegen, Tore anheben
Wenn du schiere Kraft einsetzt um ein unbelebtes Hindernis zu zerstören, wirf +STÄ.

- Bei einer 10+ wähle 3.
- Bei einer 7-9 wähle 2.

Auswahl:

- Es dauert nicht sehr lang.
- Nichts von Wert wird beschädigt.
- Es erzeugt nicht außerordentlich viel Lärm.
- Du kannst es ohne größeren Aufwand wieder reparieren.

Gepanzert
Du ignorierst das Schlagwort Klobig auf Rüstung die du trägst.



Münzen

Ausrüstung

Du trägst deine **Charakteristische Waffe**.

Feldrationen (5 Anwendungen, 1 Gewicht)

Wähle deine Verteidigung

Kettenhemd
(1 Rüstung, 1 Gewicht)

und

Abenteurerausrüstung
(5 Anwendungen, 1 Gewicht)

Schuppenpanzer
(2 Rüstungen, abgetragen, klobig, 3 Gewicht)

Wähle zwei:

2 Heiltränke (0 Gewicht)

Schild (+1 Rüstung, 2 Gewicht)

Gegengift (0 Gewicht),
Feldrationen (5 Anwendungen, 1 Gewicht)

und

Breiwickel und Kräuter (2 Anwendungen, 1 Gewicht)

22 Münzen

Belastung

Maximum (12 + STÄ) Aktuell

Fortgeschrittene Spielzüge

Sobald du eine Stufe von 2-10 erhältst, kannst du einen dieser Spielzüge wählen.

- Gnadenlos**
Wenn du Schaden verursachst, füge +1W4 Schaden zu.
- Erbstück**
Wenn du die Geister die in deiner charakteristischen Waffe wohnen konsultierst, geben sie dir eine Einsicht in die aktuelle Situation und sie stellen eventuell selbst ein paar Fragen, wirf +CHA.
 - Bei einer 10+ wird der SL dir Details.
 - Bei einer 7-9 gibt der SL dir einen Eindruck
- Rüstungsmeisterschaft**
Wenn du deine Rüstung den Großteil des Schadens der dir zugefügt würde abfangen lässt, wird der Schaden vermieden, doch du musst dafür den Wert deiner Rüstung oder deines Schildes (deine Wahl) um 1 reduzieren. Der Rüstungswert wird jedes Mal reduziert wenn du dich so entscheidest. Wenn du den Gegenstand auf 0 Rüstung reduzierst, wird er zerstört.
- Verbesserte Waffe**
Wähle eine zusätzliche Verbesserung für deine charakteristische Waffe.
- Eisenhut**
Du erhältst +1 Rüstung.
- Rot sehen**
Wenn du während eines Kampfes wahrnimmst, nimm +1.
- Verhörer spezialist**
Wenn du unter Androhung von Gewalt als Ansatz verhandelst, darfst du STÄ statt CHA verwenden.
- Blut gewittert**
Wenn du Hauen & Stechen gegen einen Gegner einsetzt, erhält dein nächster Angriff auf denselben Gegner +1W4 Schaden.
- Amateur der Klassenkombination**
Du erhältst einen Spielzug von einer anderen Klasse. Behandle deine Stufe als um eins niedriger, wenn du deinen Spielzug wählst.

Sobald du eine Stufe von 6-10 erhältst, stehen dir zusätzlich diese Spielzüge zur Wahl.

- Blutdurstig**
Ersetzt: Gnadenlos
Wenn du Schaden verursachst, füge +1W8 Schaden zu.
- Rüstungsperfektion**
Ersetzt: Rüstungsmeisterschaft
Wenn du deine Rüstung den Großteil des Schadens der dir zugefügt würde abfangen lässt, wird der Schaden vermieden und du erhältst +1 voraus gegen den Angreifer, doch du musst dafür den Wert deiner Rüstung oder deines Schildes (deine Wahl) um 1 reduzieren. Der Rüstungswert wird jedes Mal reduziert wenn du dich so entscheidest. Wenn du den Gegenstand auf 0 Rüstung reduzierst, wird er zerstört.
- Böser Blick**
Benötigt: Rot sehen
Wenn du in einen Kampf einsteigst, wirf +CHA.
 - Bei einer 10+ halte 2.
 - Bei einer 7-9 halte 1.
 - Bei einer 6- identifizieren dich deine Gegner sofort als größte. Bedrohung.Gib dein Halten aus um Augenkontakt mit einem teilnehmenden NSC aufzunehmen. Der erstarrt und zögert und kann nicht handeln, bis du den Augenkontakt abbrichst.
- Blut geleckt**
Ersetzt: Blut gewittert
Wenn du Hauen & Stechen gegen einen Gegner einsetzt, erhält dein nächster Angriff auf denselben Gegner +1W8 Schaden.
- Kenner der Klassenkombination**
Benötigt: Amateur der Klassenkombination
Du erhältst einen Spielzug von einer anderen Klasse. Behandle deine Stufe als um eins niedriger, wenn du deinen Spielzug wählst.
- Stahlhaut**
Ersetzt: Eisenhaut
Du erhältst +2 Rüstung.
- Durch des Todes Augen**
Wenn du in den Kampf ziehst, wirf +WEI.
 - Bei einer 10+ nenne jemanden der überleben und jemanden der sterben wird.
 - Bei einer 7-9 nenne jemanden der überleben oder jemanden der sterben wird.
 - Bei einer 6- siehst du deinen eigenen Tod und erhältst als Folge -1 andauernd für den gesamten Kampf.Nenne NSCs, keine Spielercharaktere. Der SL wird deine Vision Wirklichkeit werden lassen, wenn es auch nur entfernt möglich ist.
- Ein Auge für Waffen**
Wenn du die Bewaffnung eines Gegners betrachtest, frage den SL wie viel Schaden sie zufügen können.
- Stahlhaut**
Wenn du Hauen & Stechen einsetzt fügst du bei einer 12+ deinen Schaden zu, vermeidest den Angriff deiner Gegner und beeindruckst, bestürzt oder verängstigt deine Gegner.

