

Spieler: Spezies: Stufe: Herkunft: Größe: Status:

Name: Rollentyp: Höhere Macht: Gewicht: Alter:

7töter

Schnellstarter Abenteuerbogen

Attribute

Beweglichkeit	
Empathie	
Geschick	
Konstitution	
Stärke	
Vernunft	
Wille	

Grundfähigkeiten

Abwehr		Ge	
Ausweichen		Be	
Geistesschutz		Wi	
Intuition		Em	
Körperschutz		Ko	
Kraftanstrengung		St	
Wahrnehmung		Ve	

Können

Abenteuerliches		Be	
Darstellen		Em	
Halbwelt		Be	
Handwerk		Ge	
Kampfkunst		Ge	
Sozial		Em	
Wildnis		Ve	
Wissen		Ve	

Optimierungen

Speziesfähigkeit

----------------------	----------------------	----------------------

Waffengruppen

Grundwaffen		Ge	
Schusswaffen		Ge	
Stichwaffen		Be	
Verteidigungsw.		Be	
Wurfaffen		St	

Arkane Pfade

Zaubersang		Em	
Wunder		Wi	
Zauberei		Ve	

Ausgerüstete Waffen

Schaden

----------------------	----------------------	----------------------

Schadensbonus

----------------------	----------------------	----------------------

Rüstschutz

Güldene

Schrittweite

Lebenskraft

Belastung

Kondition

Zauber des Grimoires

	Kon-Kosten	Wirkbezug	Distanz	Wirkziel	Auslösezeit	Wirkzeit
mental ☐						
verbal ☐						
manuell ☐						
mental ☐						
verbal ☐						
manuell ☐						
mental ☐						
verbal ☐						
manuell ☐						

Stärkungen

Schwächen

7töter

Schnellstarter Abenteuerbogen

Name:

Sprache & Schreiben

Grundw. Attribut Bw

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--



Groschen

Kreuzer

Taler

Dukat

Belastung

--

Ausrüstung

- Robuste Alltagskleidung
- Kleidung (R1)
- Umhängetasche oder Rucksack
- Essgeschirr
(Holzteller, Löffel, Wasserschlauch)
- Feuerstein & Zunder
- 3 Tagesrationen
(Brot, Käse, Trockenobst)
- Bettrolle oder Decke

Speziesfähigkeit

○ Sternensicht (Em) bei Elfen

Stärkung auf Können Wissen

Elfen fällt es leichter, arkane Zusammenhänge zu durchschauen. Daher erhalten sie nachträglich +4 für Ergebnistests auf die Zauber Auren erspüren, Magie erspüren oder Leben erspüren (nicht im Schnellstarter), wenn ein ☞ Sternensicht geglückt ist, ebenso auf die Begabung Wissen, falls es um Magie geht. Bei wenig Licht haben sie Wahrnehmung (+2).

oder

○ Vielseitigkeit (St) bei Menschen

Stärkung auf Können Abenteuerliches

Menschliche Figuren sind vielseitig. Gelingt ihnen ein ☞ Vielseitigkeit nach einem Ergebnistest auf eine ihrer Optimierungen aus Abenteuerliches, erhalten sie nachträglich +2 auf das entsprechende Würfelergebnis.

Optimierungen

Arkane (Ve): Arkane umfasst umfangreiches Fakten- und Buchwissen über magische Artefakte, arkane Pfade, magische Anwendungen und Rituale.

Legenden (Ve): Sagen, Mythen, Legenden, aber auch Märchen sind zu einem Spezialgebiet der Figur geworden. Dazu zählen nicht nur die Zusammenhänge aus diesen Geschichten, sondern das Wissen umfasst auch Kenntnisse über besondere Kreaturen, Fabelwesen und Höhere Mächte der Heimat und der Nachbarvölker. Ein erfolgreicher ☞ Legenden gewährt ihr in einer Spielszene entsprechendes Spezialwissen. Ein perfekter Wurf verschafft ihr sogar vollumfängliche Kenntnisse, d.h. die SL gibt ihr alle relevanten Informationen über den betreffenden Umstand.

Natur (Ve): Das Wissensgebiet Natur umfasst zum einen wesentliche Zusammenhänge einer natürlichen Umgebung, zum anderen auch besondere Phänomene am Himmel, beim Wetter und in außergewöhnlichen Umgebungen wie im Eis, auf Vulkanen und dergleichen mehr.

Zauber des Grimoires

Erfrischen: Am Rundenende kann der Zauberer eine Figur in seinem Blickfeld und bis zu 15 Meter Entfernung mit 1W8 Kon erfrischen, nicht jedoch über deren maximalen Wert an Kon hinaus.

Fackelschein: Augenblicklich ist der Bereich rund um den Zauberer bis 9 Meter Abstand wie vom Licht einer Fackel erhellt. Wenn er sich nicht entschließt es erlöschen zu lassen, bewegt sich das Licht mit ihm.

Magie erspüren: Augenblicklich kann der Zauberer in bis zu 15 Metern Entfernung spüren, ob sich im Wirkbezug von Magie erfüllte Gegenstände oder Figuren befinden. Es wird nur gespürt, dass dort etwas ist, aber nicht genau, um was es sich handelt, oder ob sich im Wirkbezug mehrere verzauberte Objekte oder Figuren aufhalten.

Stärken: In seinem Sichtfeld kann der Zauberer Augenblicklich bis zu sechs Figuren in bis zu 20 Metern Entfernung eine Kräftigung zukommen lassen, die sich für eine Minute in Form einer Verbesserung von +1 auf alle Ergebnistests ausdrückt. Eine Figur kann dabei nur von der Wirkung eines Zaubers Stärken erfüllt sein.

Zauberfeuer: Auf einer Fläche von bis zu 2x2 Meter entsteht am Ende der Runde ein Feuer aus etwa 1 Meter hohen Flammen. Wenn ihr ☞ Ausweichen misslungen ist, erleiden Figuren innerhalb dieser Flammen 1W8 schweren Schaden pro Runde, solange sie im Zauberfeuerbereich verbleiben. Nach einer Runde hat sich Papier oder Stroh, nach zwei Runden auch dünne Äste oder brennbare Kleidung und nach drei Runden dann massives Holz oder schwere Stoffe durch das magische Feuer entzündet. Nicht gelöschte Kleidung (Abklopfen genügt dazu) verursacht pro Runde zusätzlich 1W8 schweren Schaden.

Magische Gegenstände

○ Krafttrank

je 2W8 Kon zurück

○ Heiltrank

1W8 Leb und Kon zurück