

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
- Lederrüstung (R3)
- Umhängetasche oder Rucksack
- Essgeschirr
(Holzteller, Löffel, Wasserschlauch)
- Feuerstein & Zunder
- 3 Tagesrationen
(Brot, Käse, Trockenobst)
- Bettrolle oder Decke

Speziesfähigkeit

☐ Fuchsgeschick (Be) bei Fuchslingen

Stärkung auf Waffengruppe Stichwaffen

Fuchslinge sind in der Lage, ohne Vorbereitung mit Gegebenheiten umzugehen, die plötzlich und unerwartet geschehen. So können sie schnell genug Aktionen tätigen, wenn ihnen ein Fuchsgeschick gelingt, während andere Figuren die Runde über noch überrascht sind. Die übliche Verschlechterung von -4 bei überraschenden Angriffen entfällt daher für sie, da sie intuitiv gedankenschneller dieser Situation begegnen können, als es bei anderen der Fall ist.

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

Beschatten (Be): Möchte eine Figur unbemerkt jemanden beschatten, muss ihr ein Beschatten gelingen, damit sie für 10 Minuten jemanden unbemerkt verfolgen und beobachten kann. Danach wird ein neuerlicher Ergebnistest fällig, um das Beschatten fortzuführen. Mit einem erfolgreichen Beschatten kann eine Figur auch erkennen, dass sie selbst verfolgt wird. Mit einem Beschatten kann sich zudem gegen das Beschatten gewehrt werden. Bei Erfolg konnte der oder die Beschattende dann erfolgreich abgeschüttelt werden.

Einbrechen (Be): Einbrechen umfasst das Öffnen von Türen, Toren, Truhen, Schlössern und Kisten durch Einbrecherwerkzeug wie Stemmeisen für Türen und Tore und Dietriche für Schlösser. Solange kein fataler Wurf fällt, kann das Einbrechen bis zum Erfolg wiederholt werden. Ein Einbruchversuch dauert in etwa 2 Minuten.

Gassenwissen (Be): Die Figur weiß genau, wie sie jemandem im sozialen Umfeld der Gassen, Märkte, Spelunken, Tavernen, Kneipen und ähnlicher Orte in einer Spielszene nach Maßgabe der SL passende Informationen entlocken oder wo sie die richtigen Anlaufstellen bzw. Ansprechpartner überhaupt finden kann.

Magische Gegenstände

☐ Schattenskappe

Einmal in 24 Stunden verschmilzt der Träger durch Kappe aufsetzen für 10 Minuten mit den natürlichen Schatten der Umgebung, so dass er nicht bewusst gesehen werden kann.

☐ Krafttrank

je 2W8 Kon zurück

☐ Heiltrank

1W8 Leb und Kon zurück