

Emer der Druiden



Bonuswürfel



Attribute

Fertigkeiten

Soziale Interaktion	1	Was Passendes	3		
Kraft	4	<i>Tierkunde</i>	6		
Geschick	5	<i>Fährtenkunde</i>	5		
Hirn	2	<i>Kampf</i>	4		
Wahrnehmung	3	<i>Wahrnehmung</i>	4		

Trumpfkarte	Kratzer	Pool	Start	15
<i>Otis, der Waschbär</i>				
		XXX	XXX	XXX
	Kratzt mich nicht			

Hintergrund-Aspekte

Vergangenheit die mich prägte	Was mich aufhält - Nachteil
<i>Ein Leben in der Wildnis</i>	<i>Menschen machen mir Angst</i>
Feuer das mich antreibt	Was mir weiterhilft - Vorteil
<i>Ich schütze den Wald</i>	<i>Scharfsinn des Fuchses</i>
Ritual	<i>Die alte Weise der Tierzähmung</i>

Schwierigkeiten	Normal	Schwer	Sehr schwer	Extrem Schwer	Verrückt	Geht's noch?
Erfolge	1	2	3	4	5	6

Fertigkeitswurf: Attribut + Fertigkeit = Fertigkeitpool

Pool: 1.) Beliebig viele Würfel zusätzlich zum Fertigkeitpool würfeln. Ein Erfolg reduziert den Pool dauerhaft.

2.) Für 5 Pool-Würfel einen automatischen Erfolg kaufen und die gewürfelte Fertigkeit um 1 steigern (Ausnahme „Was Passendes“)

Trumpfkarte: In passenden Situationen einsetzen.

Hintergrund-Aspekte: Wenn ein Aspekt passt, einen zusätzlichen Würfel zum Fertigkeitpool addieren. Mehrere Aspekte können gleichzeitig eingesetzt werden.

Angriff: Jeder Erfolg beim Angriff = 1 Kratzer

Parade: Konkurrierender Wurf mit Kampf + Kraft gegen Angriff muss höher sein.

Ausweichen: Konkurrierender Wurf mit Geschick x 2 gegen Angriff muss höher sein.

Kratzt mich nicht: Jeder Punkt in „Kratzt mich nicht“ reduziert den Schaden um 1.





Charakter

Familie	Ortman u. Dorita	Geschlecht	m	Größe	1,85
Herkunftsort	Nahe Trümmerburg	Geburtsdatum	22.Grünmond	Gewicht	95
Zauberzirkel	--	Mentor	Ozan aus Hohewacht	Haarfarbe	Rotbraun
Gilde (1)	Druiden der Eiche	Sitale	Elemente	Augenfarbe	Blau
Gilde (2)	--	Gott	Die Eiche	Merkmale	wettergegerbt

Besonderheiten

Leidenschaften, Ängste										
Wünsche, Ziele, Ambitionen										
Fehler und Schwächen										
Motivationen										
Verhalten	Griesgrämig									
Aussehen	Wildes Aussehen. Kleidung aus Tierhäuten.									
Besonderer Besitz und Ländereien										
Vermögen	<table border="0"> <tr> <td>Arm 0-1</td> <td>X</td> <td>Durchschnitt 2-5</td> <td></td> <td>Wohlhabend 6-12</td> <td></td> <td>Reich 13-19</td> <td></td> <td>Überreich 20+</td> </tr> </table>	Arm 0-1	X	Durchschnitt 2-5		Wohlhabend 6-12		Reich 13-19		Überreich 20+
Arm 0-1	X	Durchschnitt 2-5		Wohlhabend 6-12		Reich 13-19		Überreich 20+		

Seele

Vorteile	Pkt.	Nachteile	Pkt.	Schwächen	Wert	Wert	Tugenden
Empathie f. Tiere	2	Berüchtigt	2	Angst / Horror	4	6	Mut / Courage
Tier-Begleiter	1	Böse Aura	2	Hass / Abneigung	5	5	Liebe / Zuneigung
Hüter der Natur	2	Neg.Angewohnheit (Unmanierliches Benehmen)	1	Verwirrung / Unstetigkeit	5	5	Klarer Geist / Konzentration
Gilde (Druiden der Eiche)	1	Neg.Angewohnheit (Fluchen)	1	Trägheit / Faulheit	5	5	Eigeninitiative / Tatendrang
				Gier / Habsucht	3	7	Freigiebigkeit
				Ketzerei / Lasterhaftigkeit	4	6	Gläubigkeit / Frömmigkeit
				Selbstsucht / Egoismus	5	5	Hilfsbereitschaft
				Ungerechtigkeit / Tyrannei	5	5	Gerechtigkeit / Güte
				Unehrllichkeit	5	5	Ehrlichkeit / Ehre
				Untreue	6	4	Loyalität
				Gleichgültigkeit	4	6	Neugier
				Wahnsinn / Tollheit	4	6	Innere Stabilität / Selbstbeherrschung
				Geistige Schwäche	4	6	Willensstärke

Manöver

Manöver	AP	Effekt
Waldläufer-Botschaften		Der Charakter kann anderen, die diese Fertigkeit beherrschen, Botschaften hinterlassen, die von Dritten nicht entdeckt oder verstanden werden können. Er kann sich auch über weite Entfernung mittels Rauch- oder Lichtzeichen mit anderen verständigen. Auf diese Weise können einfache Nachrichten ausgetauscht werden. Es muss nicht gewürfelt werden.

Neues Manöver lernen
3 Würfel aus dem Basispool opfern

Fertigkeiten verbessern		
Fertigkeit Aktueller Fertigkeitpool	Neuer Fertigkeitpool	Anzahl zu opfernder Basispool-Würfel
○	●	3
●	●●	4
●●	●●●	5
●●●	●●●●	6
●●●●	●●●●●	7
●●●●●	●●●●●●	8

Lebenspunkte steigern		
Aktuelle Lebenspunkte	Neue Lebenspunkte	Anzahl zu opfernder Basispool-Würfel
20	21	1
21	22	2
22	23	3
23	24	4
24	25	5
24	25	6



Würfelpools

Basis-Pool	Persönl. Pool	Sitalenpools						
10	2	Seelenmeister	Bewahren	Wandel	Erwachen	Nacht	Geist	Elemente
		0	0	0	0	0	0	7

Kampf

Lebenspunkte	Rüstung	Schadensred.	Durch Rüstung Abzug entsprechend der Schadensreduzierung auf die Fertigkeiten: Akrobatik, Fallenkunde, Fingerfertigkeit, Heimlichkeit, Schlösser öffnen, Schwimmen/Tauchen, Kampfkunst Li-Gu und Chra-Sho		
24	Gehärtetes Leder	2			

Schild	Schaden	Max. Schaden	AP Angr.	AP Vert.	Spezielles
--	1 Erfolg				

Waffen	Schaden	Max. Schaden	AP	Reichweite	Spezielles
2-Hand-Kriegskeule	1W10	3W10	6	1	+1W auf K.O. schlagen
					+1W auf Gewaltangriff
					+1W auf Rundumschlag

Schnelligkeit (Patzer = 5 AP statt 10)
Erfolge: 1=2AP, 2=3AP, 3=5AP, 4+=7AP

Ausweichen (=3 AP)
Akrobatikwurf mind. wie Angriff

Parieren (=AP Waffe/Schild)
Kampfkunstwurf mind. wie Angriff

Fertigkeiten

Fertigkeit	Pool	Fertigkeit	Pool
Akrobatik	●●○○○ ○○○○	Pflanzenkunde	●●○○○ ○○○○
Alchemie	○○○○○ ○○○○	Reiten	●○○○○ ○○○○
Altertumskunde	○○○○○ ○○○○	Religionskunde	○○○○○ ○○○○
Ausdauer	●●●○○ ○○○○	Sagenkunde	○○○○○ ○○○○
Etikette	○○○○○ ○○○○	Schätzen	●○○○○ ○○○○
Fährtenkunde	●●●●● ○○○○	Schauspielen	●○○○○ ○○○○
Fallenkunde	○○○○○ ○○○○	Schiffahrt / Boote	○○○○○ ○○○○
Fälschen	○○○○○ ○○○○	Schlösser öffnen	○○○○○ ○○○○
Fingerfertigkeit	●○○○○ ○○○○	Schnelligkeit 🎲🎲	●●○○○ ○○○○
Giftkunde	●●○○○ ○○○○	Schwimmen/tauchen	●○○○○ ○○○○
Heilkunst	●●○○○ ○○○○	Seilkunst	●○○○○ ○○○○
Heimlichkeit	●●○○○ ○○○○	Soziale Kompetenz 🎲🎲	●○○○○ ○○○○
Heraldik	○○○○○ ○○○○	Spielen	●○○○○ ○○○○
Kartographie	○○○○○ ○○○○	Sprache, Alte:	○○○○○ ○○○○
Konzentration	●○○○○ ○○○○	Sprache, Handels-	○○○○○ ○○○○
Kraftakt 🎲🎲	●○○○○ ○○○○	Sprache, Mod.:	○○○○○ ○○○○
Kryptographie	○○○○○ ○○○○	Straßen - "Wissen"	●○○○○ ○○○○
Kunstform:Geräusche nachahmen	●●○○○ ○○○○	Teamkampf	○○○○○ ○○○○
Lesen und Schreiben	○○○○○ ○○○○	Tierkunde	●●●●● ○○○○
Lippen Lesen	○○○○○ ○○○○	Unfairer Kampf	○○○○○ ○○○○
Lok.Geschichte:	○○○○○ ○○○○	Verfolgen	●○○○○ ○○○○
Meditation	○○○○○ ○○○○	Verkleiden	●○○○○ ○○○○
Millitärtaktiken	○○○○○ ○○○○	Vermögen 🎲🎲	●○○○○ ○○○○
Monsterkunde	●●○○○ ○○○○	Waffenkunde	○○○○○ ○○○○
Nachforschung	●○○○○ ○○○○	Wahrnehmung 🎲🎲	●○○○○ ○○○○
Orientierung	●●●○○ ○○○○	Wetterkunde	○○○○○ ○○○○
Improvisation	● + Basispool	○○○○○ ○○○○

🎲 = Zusatz-Steigerungskosten ● = Erlernt ○ = Nicht erlernt

Seelenfang

Seelenkontakt	○○○○○ ○○○○
Seelenfang	○○○○○ ○○○○
Seelen-Herrschaft	○○○○○ ○○○○

Widerstände

Körper 🎲🎲	●○○○○ ○○○○
Naturgewalten 🎲🎲	●○○○○ ○○○○
Zauberkräfte 🎲🎲	●○○○○ ○○○○

Kampfkünste

Improvisierte Waffen	●○○○○ ○○○○
Faustkampf und Rauferei	●○○○○ ○○○○
Kampfk. Wucht Waffen	●●○○○ ○○○○
.....	○○○○○ ○○○○
.....	○○○○○ ○○○○
Beruf 1: Köhler	●●●●● ●○○○○

Zauber

Zauberkräfte stärken	○○○○○ ○○○○
Zauberkunde	○○○○○ ○○○○
Zaubern ohne Hilfsmittel	○○○○○ ○○○○
Naturmagie	●●●●● ○○○○
.....	○○○○○ ○○○○
Beruf 2:	○○○○○ ○○○○