

7TE SEE



Heldenabbildung

CHARAKTER-INFORMATION

Spieler: **Sandra**
♀ **Gesetzeshüter**

Held: **Eva Zeuner**
Kreuzritter

Nationalität
Eisenlande

Reputation:
knallhart

Reichtum:
○

ARKANA

Der Held
Tugend: **Tapfer**
- Bonuswürfel à Fürstliche

Der Turm
Untugend: **Anvognanz**
- HP, wenn Säulen offen vorliegt

Sprache: **Altheanisch, Eisenländisch**

EIGENSCHAFTEN

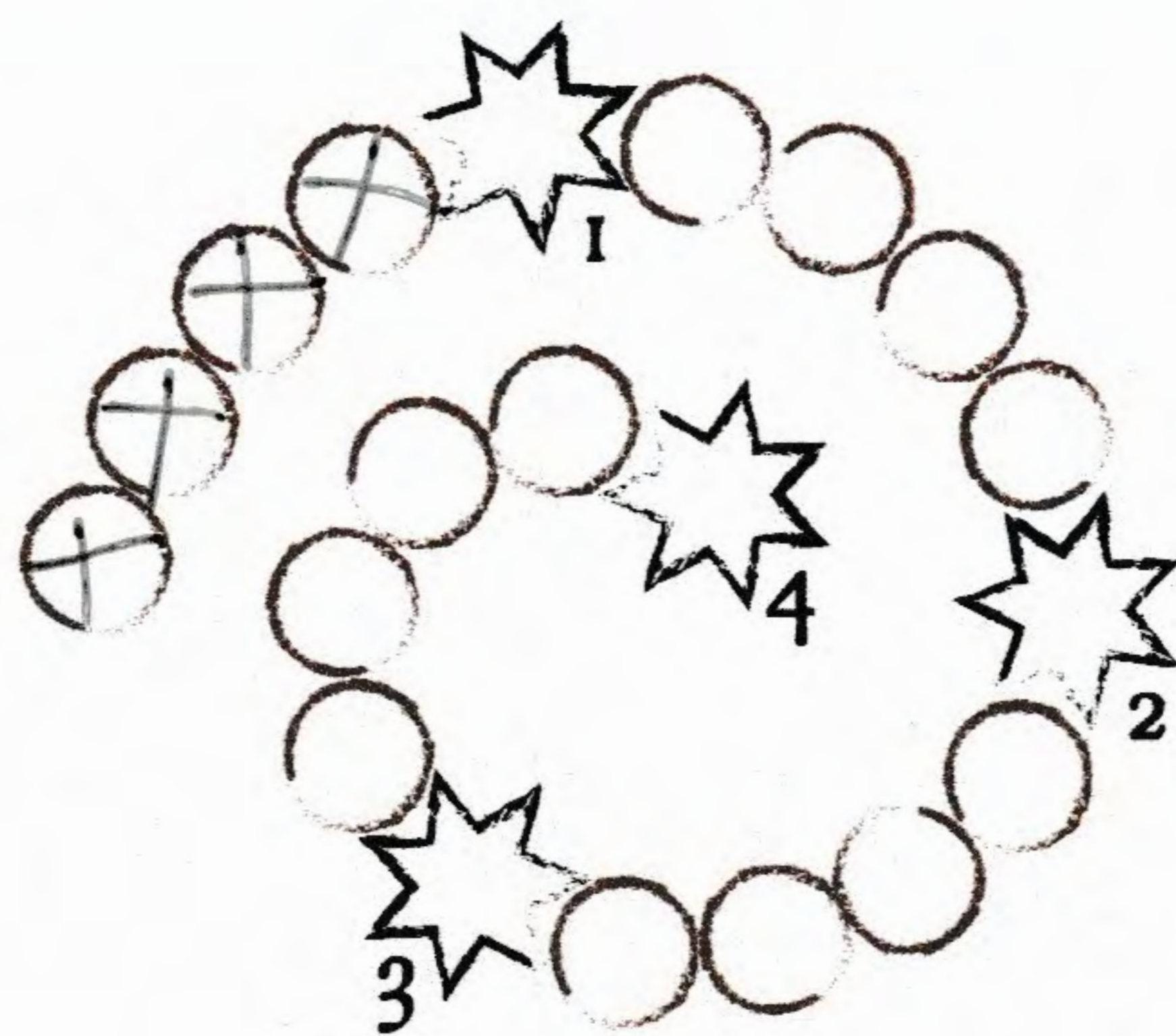
Entschlossenheit	●●●○○
Gewandtheit	●●○○○
Muskeln	●●○○○
Stil	●●○○○
Verstand	●●○○○

FERTIGKEITEN

Athletik	●●○○○
Beeinflussen	●●○○○
Darstellen	○○○○○
Einschüchtern	●○○○○
Empathie	○○○○○
Gelehrsamkeit	○○○○○
Kriegsführung	●○○○○
Raufen	●○○○○
Reiten/Fahren	○○○○○
Segeln	○○○○○
Stehlen	○○○○○
Überzeugen	○○○○○
Verbergen	●○○○○
Waffen	●●○○○
Wahrnehmen	●●○○○
Zielen	●○○○○

Stufe 3: **W10 Nachwürfeln**
Stufe 4: **Jede 15=2 Steigerungen**
Stufe 5: **Explodierende Zehen**

WUNDEN



- 1: +1W10 für alle Risiken.
- 2: Schurken erhalten 2 Bonuswürfel gegen dich.
- 3: Explodierende Zehen.
- 4: Du wirst wehrlos.

Ausgangspunkt: **Verpflichtung**
+ **Beeinflussen**
1. Anhänger von Elsa Pösen werden
2. Kampagne planen
3. **Allenstat**
Ziel: **Mahtgefüge** in Eisenland umgestaltet

HINTERGRÜNDE

Hexe
HP, wenn alles tot damit Tot tot

Monsterjäger
HP, wenn Kreature getötet

VORTEILE

Eiserner Magen
- Vor dem Essen Essen

Zauberei
- Spektelgefängnis
- Tränen des Propheten
- Rote Düst

Zauberei
- Geistsblick
- Vaters Wut
- Muttos Gnade

Es werde nicht hier stehen
- für HP Wundenanteile ignorieren

Unbewegamer Wille
- für HP Beeinflussung widerstehen

Niedertreten
- für HP Einschüchtern

Treuer Begleiter
- Wolfshund "Wotan"

7TE SEE



Heldenabbildung

CHARAKTER-INFORMATION

Spieler:
 Arzt

Held: Adán Pérez

Selbstbild: Kultiviert
 Legende werden / Bauer / Patriot

Nationalität
 Kastilien / Vatikanisch
 Unsichtbarer Kolleg

Reputation:
 Ehrenhaft

Reichtum:
 3

ARKANA

Tod: Aufopfernd

untugend: Abgläubisch

EIGENSCHAFTEN

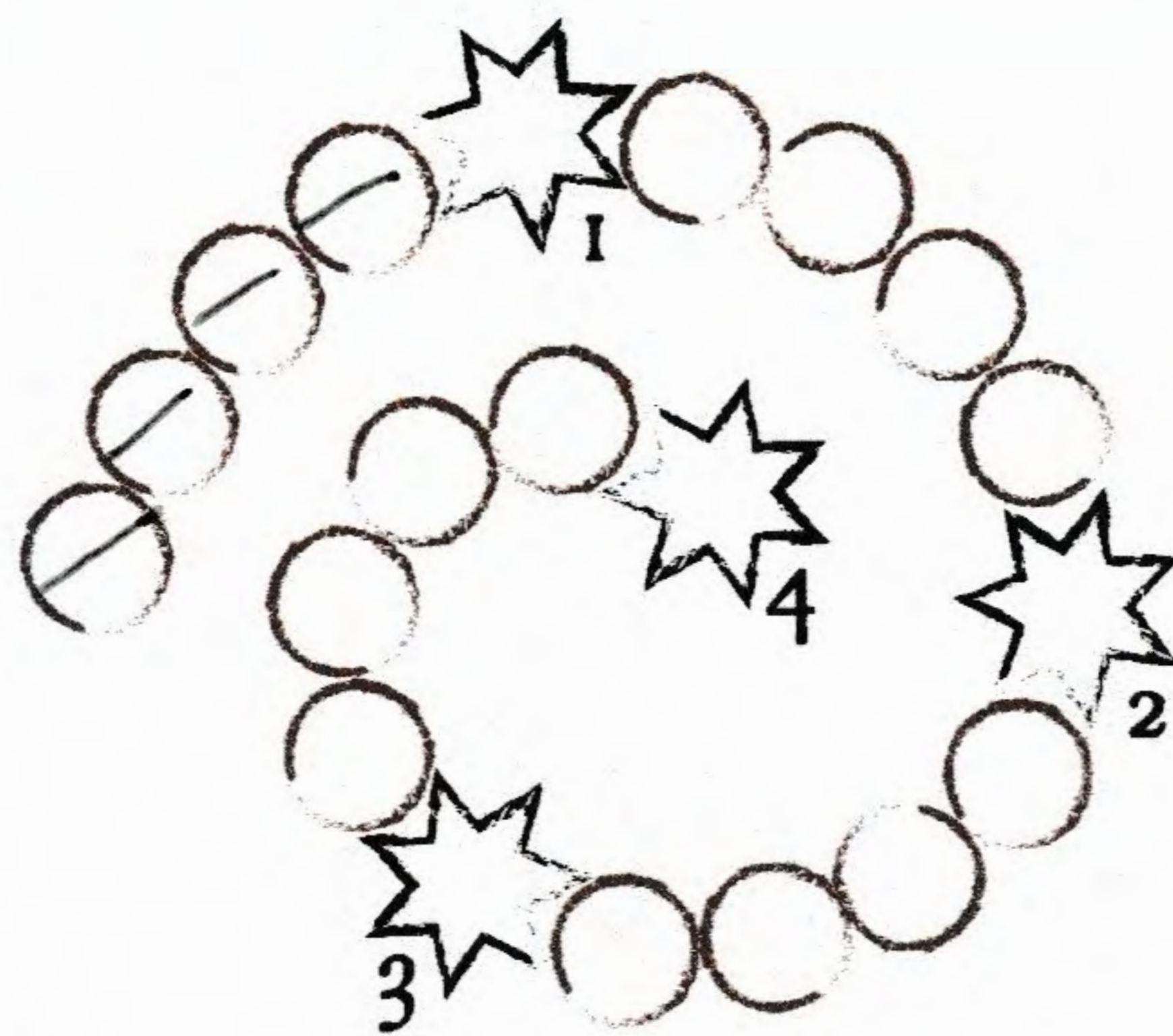
Entschlossenheit	●●○○○○
Gewandtheit	●●○○○○
Muskeln	●●○○○○
Stil	●●○○○○
Verstand	●●○○○○

FERTIGKEITEN

Athletik	○○○○○
Beeinflussen	○○○○○
Darstellen	○○○○○
Einschüchtern	○○○○○
Empathie	●●○○○○
Gelehrsamkeit	●●○○○○
Kriegsführung	○○○○○
Raufen	○○○○○
Reiten/Fahren	●●○○○○
Segeln	●○○○○○
Stehlen	○○○○○
Überzeugen	●●○○○○
Verbergen	○○○○○
Waffen	●○○○○○
Wahrnehmen	●○○○○○
Zielen	●●○○○○

Stufe 3: W10 Nachwürfeln
 Stufe 4: Jede 15=2 Steigerungen
 Stufe 5: Explodierende Zehen

WUNDEN



- 1: +1W10 für alle Risiken.
- 2: Schurken erhalten 2 Bonuswürfel gegen dich.
- 3: Explodierende Zehen.
- 4: Du wirst wehrlos.

-> Familienname rein waschen
 1. Wer steht dahinter
 2. Verbundene / Kontakte
 3. Verrat
 -> Ende

HINTERGRÜNDE

Aristokrat:
 Splen: Heldonpunkt
 Aristokratie nutzt als höchste Vorkläner u. Delle

Arzt:
 Splen: Verletzung von Schurken oder von Schurken verletzte unschuldige heilen

VORTEILE

Entwaffnende Lächeln
 1 HP nicht Angreifen und Waffe ziehen

Reich
 3 Reichtumspunkte pro Abenteuer

Wundheilender
 Wunden behandeln
 1 HP + Steigerung Dramatisch Wund heilen

Zeitsinn
 weiß immer wie spät es ist

Geistesblitz (3P)
 • Anatomie 1HP
 3 Erhöhungen für Verstand

Linguist
 Auch tote

Richtungssinn