

Letzte Änderung: **02.01.2013**

Prioritäten und Domänen

- Es gibt 15 Domänen (je nach Setting – Siehe Anhang).
- Jeder Charakter hat 3 Prioritäten die seine individuelle Gewichtung bei seinen verschiedenen Domänen widerspiegeln. Es werden am Anfang 6 Domänen ausgewählt und je nach gewünschter Priorität verteilt
- 1x Anfangswert 4 (Prio III), 2x Anfangswert 3 (Prio II) und 3x Anfangswert 2 (Prio I) – es bleiben also 3 Plätze frei
- Ein frisch gebackener Charakter sieht also immer so aus:

PRIORITÄT III	
4	Domäne

PRIORITÄT II	
3	Domäne
	Domäne

PRIORITÄT I	
2	Domäne
	Domäne
	Domäne

- Domänen die nicht ausgewählt und auf dem Charakterblatt eingetragen sind, haben immer den Wert der aktuellen Erfahrungsstufe des Charakters (beim Start 1)

Einschränkung und abgeleitete Werte

- **Einschränkung:** werden Transzendenz und eine Kampfdomäne (Kampflexe/Treffsicherheit) gemeinsam gewählt, dürfen alle nur die niedrigste Priorität (1) haben.
- **Einschränkung:** werden beide Kampfdomänen gewählt, dürfen beide maximal die zweite Priorität (2) haben.
- **Lebenspunkte:** Priorität Konstitution + 3
- **Bonus-EP:** für spieltechnisch schwächere Charaktere (die nicht Kampf oder Transzendenz als oberste Priorität haben) gibt es einen Anfangsbonus, dieser kann sofort verwendet werden um den Charakter anhand der normalen Regeln zu steigern.

Domänen	EP-Bonus
Priorität III ist eine Hauptdomäne	+100
Priorität III ist eine Nebendomäne	+200
Kampf und Transzendenz wurden überhaupt nicht gewählt	zusätzlich +200

- **EP-Kosten:** bei jeder Priorität und jedem Skill werden in die (Klammern) die entsprechenden Kosten für das Steigern eingetragen, wenn die ausbalancierte Variante verwendet wird. (Siehe „Steigern“ im Regelteil Spielsystem)

Skills



- Es gibt in jeder Domäne viele verschiedene Skills, die Spezialisierungen in dem bestimmten Bereich darstellen.
- Die Liste ist nicht erschöpfend und kann nach Bedarf erweitert werden.
- Davon wird jetzt ein Skill ausgewählt, es können auch Skills aus Domänen ohne Priorität gewählt werden.
- Ein Magier erhält zusätzlich zur regulären Liste noch 2 Zaubersprüche zur Auswahl, die regeltechnisch den Skills entsprechen.
- Ein frisch gebackener Charakter sieht also immer so aus:

SKILLS	
EP	
1	Skill ()
	()
	()
	()
	()
	()
	()
	()
	()
	()

Aspekte

- Ein Aspekt ist ein selbst erfundener, möglichst individueller Teil des Charakters, der ihm Farbe gibt & ihn lebendig macht. Das soll möglichst keine Fähigkeit sein.
- **„Wesenszüge“** beschreiben Charakterzüge, z.B. „jähzornig“, „genügsam“, „warmherzig“...
- **„Kernaspekte“** beschreiben Profession/Konzept, also z.B. „Tempelritter“, „Hans Dampf in allen Gassen“, „Casanova“.
- **„Situationsaspekte“** zeigen das Verhalten in bestimmten Lebenslagen, z.B. „gibt nie auf“, „Gewalt ist keine Lösung“
- **„Handlungsaspekte“** bringen den Hintergrund des SCs als Plothook ein, z.B. „auf der Suche nach meinem Vater“, „Auf Rachefeldzug“, „für meine Schwester tue ich alles“
- (Quelle: Fate2Go)
- Aspekte bringen später Boni oder Bennies im Spiel, der SC startet mit zwei Aspekten, mindestens einer davon muss ein Wesenszug sein.

Ausrüstung

- Der Charakter erhält zum Start Ausrüstung im Gegenwert von 20+w10 Ausrüstungspunkten
- Lege eine Liste der alltäglichen **Gegenstände** an, die dein Charakter mit sich führen könnte. Dein SL sagt dir die Kosten. Einige Sachen hat er automatisch dabei, diese sind schon auf dem Charakterblatt vermerkt
- **Waffen** und **Rüstungen** müssen nach der Tabelle "Kumulative Kosten" mit Ausrüstungspunkten bezahlt werden. Die Stufe gibt die RK/WK an. Ein SC mit Kampfdomäne oder Kampfskills erhält für jede die entsprechende Priorität x5 an Ausrüstungspunkten für RK und WK.
- **Geld** muss ebenfalls nach der Tabelle "Kumulative Kosten" mit Ausrüstungspunkten bezahlt werden. Die Stufe gibt die Schillinge/Silbermünzen an.



unknown-regions Charakter Erschaffung in a nutshell

- Besondere Gegenstände können nach Entscheidung des SL ebenfalls mit Ausrüstungspunkten gekauft werden

die den Charakter eigentlich erst zu etwas Besonderem machen...

- Special Feat + Special Gegenstand

Kumulative Kosten in Ausrüstungspunkten									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10	30	60	100	150	210	280	370	460	560

Weitere Aspekte - Kategorien

- Beliefs
- Virtues
- Instinkte
- Talente Feats Vorteile
- Goal Oath Motivation

Der letzte Schliff

- Von den Spielwerten her ist der Charakter fertig, jetzt kommen aber natürlich noch die ganzen „weichen“ Fakten,

Domänen und Skills

Kampfflexe Kampfkraft Schlagkraft		Zielgenauigkeit	Arkanes Spiritualität Okkultismus
Aggressivität (110)	Treffsicherheit (110)	Transzendenz (120)	
Schwert (70)	Bogen (70)	Chaosmagie (80)	
Speer (70)	Armbrust (70)	Zauberschrift lesen (80)	
Stichwaffe (70)	Wurfspeer (70)	Zauber entwickeln (80)	
Reiterkampf (70)	Wurfwaffe (70)	Zauber lernen (80)	
Meucheln (70)	Schleuder (70)	Zauber identifizieren (80)	
Turnier (60)		Runen lesen (80)	
Waffenlos (60)		Gebet/Ritual (80)	
Multikampf (60)			

Wissen = alles mit KUNDE hinten

Kampf/Magie
oft / wichtig (60)
selten / weniger wichtig (50)
Fluff
abgeleiteter Sekundärwert

Stärke		Bewegung Koordination	Lebenskraft Physis	Charisma Aura Kommunikation	Wahrnehmung (100)
Körperkraft (100)	Gewandtheit (100)	Fingerfertigkeit (100)	Konstitution (100)	Ausstrahlung (100)	
Kraftakt (60)	Entfesseln (60)	Diebstahl (60)	(Widerstand)	Handeln/Feilschen (60)	Sinnenschärfe (60)
(Kampf in RK)	Schleichen (60)	Schlösser öffnen (60)	(Heilung)	Performance (50)	Menschenkenntnis (60)
(Kampf mit WK)	Ausweichen (60)	Entfesseln (60)	(Ausdauer)	Rhetorik (50)	Spurenlesen (60)
	Reiten (60)	Falschspiel (60)		Einschüchtern (50)	Gassenwissen (50)
	Spurt (50)	Fälschen (50)		Flirten (50)	Empathie (50)
	Klettern (50)			Singen (40)	Intuition (50)
	Schwimmen (50)			Diplomatie (40)	Fallen entdecken (50)
	Tanzen (40)				

Klugheit Verstand Scharfsinn		Wissen		Verwaltung	
Intelligenz (90)	Handwerk (90)	Natur (90)	Akademie (90)	Militärwesen (90)	Regierung (90)
Geistesblitz (60)	Medizin (60)	Spurenlesen (60)	Religion (60)	Taktik (60)	Handel (50)
Recherche (60)	Giftmischen (60)	Jagd (50)	Geschichte (60)	Gegner taxieren (60)	Bau (50)
Lernen (50)	Fahrzeug lenken (50)	Überleben (50)	Lesen/Schreiben (60)	Manöver-Karten (50)	Wirtschaft (50)
Fälschen (50)	Mechanik (40)	Pflanzenkunde (50)	Sprachen (50)	Initiative-Streitkolben (50)	
Mathematik (40)	Schmieden (40)	Tierkunde (50)	Heraldik (50)	Strategie (50)	
Lehren (40)	Schnitzen (40)	Orientierung (50)	Recht (40)	Truppenführung-Marker (50)	
Erinnern (40)	Architektur (40)	Tiervertrauen (40)	Naturwissenschaft (40)	Rekrutierung/Training (50)	
Willensstärke (40)	Reparatur (40)	Abrichten (40)	Etikette (40)		
Verstecken?	Malerei (40)		Philosophie (40)		
	Bildhauer (40)				

