





1 Der Schwerpunkt-Aspekt wird unaufdringlich gekennzeichnet (unterstrichen, Rufzeichen o.ä.).

2 Die Startwerte für KON und DP sind in den oberen Feldern einzutragen. Die sich ändernden Werte werden in der Spalte darunter festgehalten.

3 Diese Felder dienen zum Festhalten mitgeführter Gegenstände. Lastpunkte sind durch einen dicken Punkt zu vermerken.

4 Bei Munition und verbrauchbaren Lichtquellen (Lampenöl, Fackeln etc.) wird ein / für eine offene Anwendung und ein X für eine verbrauchte Anwendung eingetragen.

5 Die Talente können hier in kurzer Form notiert werden. Wichtig sind der Grad, der Name des Talents und die Probe. Wenn Platz vorhanden ist, kann die Wirkung kurz umrissen werden oder auf die Seite im Regelwerk verwiesen werden, auf der das Talent beschrieben wird.

6 Jeder Stern symbolisiert eine Stufe. Die aktuelle Stufe wird stets mit ihrer Zahl befüllt, noch nicht erreichte bleiben leer.

7 Die kleinen Ziffern neben den Stufensternen geben den maximalen Grad an, den ein Talent haben darf, welches im Zuge des jeweiligen Stufenanstiegs erlernt werden kann (entspricht der Tabelle im Regelwerk).



Charakter: Bythos  
 Spieler: Alexander  
 Typus, Volk: Krieger, Istareer

CHARAKTERBLATT SEITE 1: ABENTEUER

1

	NATUR	GESELLSCHAFT	KAMPF	MAGIE
CHARISMA <small>Umgang mit Tieren</small>	32	34	42	24
STÄRKE <small>Kraftakt</small>	34	34	42	32
GESCHICK <small>Agilität</small>	32	26	36	24
INTELLIGENZ <small>Naturkunde&amp;Sinne</small>	26	32	36	26

Ausrüstung

Becher, Schüssel, Teller	Schwertschneide
Wanerschlauch	
FSZ	
Decke *	
Messer	
Gürtelbeutel	
WPU	
Waffe 1 SCHWERT	⊙ STR/KAM TP EW
Waffe 2	⊙ TP
Fernwaffe WURFBEIL	⊙ INT/KAM TP EWg RW 10
Rüstung Leder, leicht	RS 2 GSK-1
Munition	
Lichtquelle Fackeln	///
Schild *	///

Vermögen	Konstitution	Destiny-Punkte
Einheit: <u>SILBER</u>	10	2
240		
140		
110		
103		

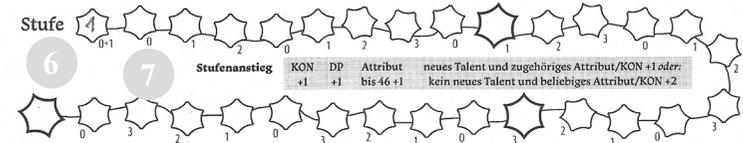
2



Charakter: Bythos  
 Spieler: Alexander  
 Typus, Volk: Krieger, Istareer

CHARAKTERBLATT SEITE 2: HINTERGRUND

Talent	Grad	Talent	Grad
(0) Sichere Hand: +1 TP	-		
(1) Ausfall: zweite NK-Angriffe	-		



Größe: <u>1,90 m</u>	Gewicht: <u>90 kg</u>	Sprachen:	nächste ST
Haar: <u>blond, wachslang</u>	Augen: <u>grün, schmal</u>	<u>Istareisch</u>	Questpunkte <u>200</u>
Merkmal: <u>knorpelartig blickende Augen</u>		<u>Uktareisch</u>	
		<u>Gobluisch</u>	

Hintergrund, Vorgeschichte, Notizen

schneiz mit guten Gründen über seine Vorgeschichte, doch nicht sein Heil fast schon fanatisch in der Gottheit Pakya und ihrem Kampf gegen das Böse...

# DESTINY DUNGEON

## DESTINY DUNGEON-ERSCHAFFUNGSHILFE

1 Wähle einen Typus und damit das Volk deines Charakters.

2 Markiere den Schwerpunkt-Aspekt deines Charakters. Er umfasst alle 4 Attribute der jeweiligen Spalte/Zeile.

3 Würfle mit dem W6 einen Attributwert aus und ordne ihn sofort einem der 16 Attribute zu. Hohe Werte sind von Vorteil. Vor allem die Attribute in der Spalte bzw. Zeile des Schwerpunkt-Aspekts sollten hohe Werte erhalten.

W6	Attributwert
1	24
2	26
3	32
4	34
5	36
6	42

4 Wiederhole Schritt 3 so oft, bis alle Attribute mit Werten ausgestattet wurden.

5 Vertausche zwei beliebige Attributwerte miteinander.

6 Trage die Startwerte für Konstitution (KON) und Destiny-Punkte (DP) ein.

7 An Talenten startest du mit den beiden Typustalenten (Grad 0 und Grad 1), die bei deinem Charaktertypus beschrieben sind.

8 Wähle eine Stich-/Trickwaffe, wenn dein Geschick/Kampf-Wert höher ist als dein Stärke/Kampf-Wert. Wähle eine andere Nahkampfwaffe, wenn dein Stärke/Kampf-Wert höher ist als dein Geschick/Kampf-Wert. Mit einem guten Intelligenz/Kampf-Wert könntest du auch eine Fernkampfwaffe in Betracht ziehen.

9 Dein SC beherrscht so viele Sprachen, wie die Zehnerstelle seines Intelligenz/Gesellschaft-Wertes beträgt. Eine davon muss seine Muttersprache sein. Wähle die anderen. Wenn du möchtest, dass er lesen und schreiben kann, musst du dafür auf eine Sprache verzichten.

10 Dein Charakter startet ohne Erfahrung (Questpunkte 0) ins Abenteuer. Seine Erfahrungsstufe beträgt 1. Stufe 2 erreicht er, wenn er 200 Questpunkte gesammelt hat.

Typus	Volk	KON	DP	Schwerpunkt	Seite
Barbar	Uktaurer	11	1	Stärke	17
Dieb	Istareer	9	2	Geschick	20
Elf	Elf	9	2	Magie o. Intelligenz	14
Gaukler	Mringaner	9	2	Gesellschaft	18
Hexer	Mringaner	8	3	Charisma	22
Krieger	Istareer	10	2	Kampf	16
Magier	Istareer	7	4	Magie	21
Seher	Istareer	8	3	Intelligenz	23
Waldläufer	Uktaurer	9	2	Natur	19
Zwerg	Zwerg	11	1	Stärke o. Gesellschaft	15

	Natur	Gesellschaft	Kampf	Magie
Charisma	Umgang mit Tieren	Überzeugen	Starkes Wort	Spiritualität
Stärke	Kraftakt	Handwerk	Nahkampf	Krafftokus
Geschick	Agilität	Finesse	Nahkampf Stich&Trick	Artefaktnutzung
Intelligenz	Naturkunde&Sinne	Bildung&Menschenkenntnis	Fernkampf&Taktik	Zauberkunde

Waffen (NK)	TP	Preis	Gattung	Probe
Schwert, Axt, Streitkolben, Kriegslegel	EW	50	Einhandwaffe	STR/KAM
Stab, Speer, Gelfe	EW	40	Stangenwaffe	STR/KAM
Dolch, Rapier, Kurzschwert, Sichel	EW	50	Stichwaffe	GSK/KAM
Wurfdolch RW: 8	EW-g	40	Wurfwaffe	INT/KAM
Wurfbeil RW: 10	EW-g	40	Wurfwaffe	INT/KAM
Wurfspeer RW: 15	EW-g	40	Wurfwaffe	INT/KAM
Bogen RW: 22	EW-g	50	Schusswaffe	INT/KAM

Sprache	gesprochen von
Istareisch	Sprache der Menschen im Königreich
Engalyera	Sprache der Elfen, Weiterentwicklung des Altelfischen
Gáshmargost	Sprache der Zwerge
Uktaurisch	gemeinsamer Nenner der Stammessprachen

Sprache	gesprochen von
Mringanisch	Dialekt der Mringaner
Goblinisch	Goblins, Hobgoblins, Silberkrate
Sandaka-Glyphen	weit verbreitete Symbolik, die von Mystikern, Magiern und Nekromanten genutzt wird

11 Erwürfle das Startvermögen (in Silbermünzen) nach den Angaben beim jeweiligen Charaktertypus. Kaufe dir darum Gegenstände, die für deinen Charakter typisch oder hilfreich sein könnten, z.B. einen Schild oder eine Rüstung (Kämpfer), einen Dietrich (Dieb) o.ä. Auch eine zweite Waffe kann u.U. nicht schaden.