

1. Grundsätzliches

Vorschläge Cairn S. 5

2. Attribute 2W6+3, zwei Attribute dürfen getauscht werden und Trefferschutzzpunkte 1W6

Name	Stärke (ST)	Akt.	Max.
Spieler*in	Geschicklichkeit (GE)	Akt.	Max.
Stufe	Willenskraft (WK)	Akt.	Max.
EP	Trefferschutzzpunkte (TP)	Akt.	Max.
Hintergrund			

Notizen

	Beschreibung, Wert (Max. 3)
--	-----------------------------

5. Ausrüstung Rationen für 3 Tage, Fackel, Tabellen Cairn S. 7 modifiziert durch die Klasse

Kleine Gegenstände:	Münzen 3W6
	Max. 100, +250 pro Münzbeutel

Zustände, Narben

Resilienz (ab Stufe 2)

	Stufe 2	Stufe 3
Ausg. Erschöpfung: Belegt stattdessen jeweils einen Ausrüstungsplatz	Stufe 5	Stufe 8

3. Charaktereigenschaften (Tabellen zur Inspiration auf Cairn S.6) Portrait

4. Klasse Eine Haupt- und eine Unterklasse, Details siehe Rückseite

[] Kämpfer*in
💡 +2TP, Rundumschlag (Greife alle Gegner um dich herum an, Erschöpfung)
📖 Rüstung 1W10+10, Helm/Schild 1W10+10, Zweite Waffe (freie Wahl)
[] Söldner*in: Vorteil für Mietlinge auf Moral-Proben
[] Gladiator*in: Angriffe mit einer Waffe deiner Wahl sind verstärkt
[] Barbar*in: Heile 1W3 TP wenn du einen Gegner tötest/ Krit. Schaden zufügst
[] Kleriker*in
💡 Wunden Heilen (1d6 Attributsschaden heilen, 1/Tag)
📖 Heiliges Symbol, Rüstung 1W12+8, Helm/Schild 1W12+8
[] Priester*in: Untote Vertreiben (WK-Probe zum Widerstehen), Erschöpfung
[] Druid*in: Mit Tieren verständigen
[] Heiler*in: Wunden Heilen 3/Tag, Gift oder Krankheit heilen
[] Dieb*in
💡 Hinterhalt (addiere ST auf Schaden), Sprachkenntnisse, Spezialgebiete
📖 Zweite Entdeckerausrüstung, Werkzeug, Waffe (jeweils freie Wahl)
[] Schurk*in: Taschendiebstahl, Schlösser knacken, Basteln
[] Assassine: Schleichen, Verstecken, Gift herstellen
[] Waldläufer*in: Spuren Lesen, Nahrungssuchen, Überleben in der Wildnis
[] Akrobat*in: Klettern, Springen, Balancieren
[] Magier*in
💡 Zauber übertragen, Nachteil in schwerer Rüstung (Wert 2 oder mehr)
📖 Grimoire (sperrig, ein zufälliger Zauber), Rüstung 1W6, Kein Helm/Schild
[] Beschwörung: Vertrauter
[] Nekromantie: Mit toten sprechen (Erschöpfung)
[] Verzauberung: Hypnotisieren (WK-Probe zum Widerstehen, Erschöpfung)
[] Chaosmagie: Täglich wechselnder Chaoszauber (Chaoszauber-Tabelle)

Buddelcairn
V1.0.0

Kämpfer*in 2 zusätzliche Trefferpunkte Rundumschlag: Greife alle Gegner um dich herum an, erhalte einen Zustand Erschöpft. Söldner*in Mietlinge die eine Moral-Probe ablegen müssen würfeln diese mit Vorteil, wenn sie dich dabei sehen Gladiator*in Wähle einen Waffentyp. Angriffe mit diesem Waffentyp, die du ausführst, zählen immer als verstärkt (Würfle einen W12 für den Schaden) Barbar*in Wenn du einem Gegner kritischen Schaden zufügst oder ihn tötest heilst du dich um 1W3 Trefferschutzpunkte	Kleriker*in Wunden heilen: Heile 1d6 Attributsschaden (1x pro Tag) Priester*in Untote Vertreiben: 1W6 Untote die du sehen kannst legen einen WK-Probe ab. Bei Misserfolg fliehen sie vor dir. Erhalte einen Zustand erschöpft Druid*in Du kannst dich mit Tieren verständigen (sie verstehen dich, können aber dadurch nicht mehr dir reden) Heiler*in Du kannst Wunden Heilen 3 mal pro Tag verwenden. Neben Attributsschaden kannst du damit auch Gift und Krankheiten heilen
Stufenaufstieg 1. Würfel für jedes deiner Attribute einen W20. Ist der Wurf höher als das Attribut erhöhe es um 1. 2. Würfle deine TP mit den in der Spalte angegebenen Würfeln neu aus. Ist das Ergebnis höher als deine aktuellen TP wird das Würfelergebnis zu deinen neuen TP. Falls nicht, erhöhe deine TP um 1. Kämpfer*innen addieren 2 auf den TP-Würfelwurf 3. Markiere die neue Resilienz deines Charakters. Jeder Punkt resilienz erlaubt es deinem Charakter, einen Zustand erschöpft zu ignorieren	

Dieb*in Hinterhalt: Addiere ST auf deinen Angriff gegen eine Ahnungslose Kreatur oder Person Sprachkenntnisse: Du hast ein rudimentäres Verständnis für alle geschriebenen Sprachen und kannst Geheimschriften entziffern Spezialgebiete: Deine Spezialgebiete werden durch deine Klasse bestimmt. Du würfelst alle Proben die deine Spezialgebiete betreffen mit Vorteil	Magier*in Arkane Grimoire: Du besitzt ein magisches Grimoire, das einen zufälligen Zauberspruch enthält. Du kannst Zauberbücher mit 4 Stunden Zeit und einer bestandenen WK-Probe in dein Grimoire übertragen. Dabei wird das Zauberbuch zerstört Nachteil in schwerer Rüstung: Wenn du eine schwere Rüstung (Wert 2+) trägst erhältst du beim Zaubern zwei Zustände erschöpft. Beschwörung: Du hast einen Vertrauten. Stirbt er kannst du mit einem Ritual einen neuen Beschwören (8 Stunden, erhalte den Zustand Ausgelaugt) Nekromantie: Du kannst mit Toten reden Erhalte einen Zustand erschöpft. Verzauberung: Eine Person deiner Wahl legt eine WK-Probe ab. Misslingt diese ist die die Person für 1 Stunde in einer magischen Trance. Erhalte einen Zustand erschöpft. Chaosmagie: Würfle jeden Tag einen zusätzlichen Zauber auf der Chaosmagie-Tabelle																																									
<table><tr><th>Stufe</th><th>EP</th><th>TP</th><th>Resilienz</th></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>1W6</td><td>0</td></tr><tr><td>2</td><td>300</td><td>1W6</td><td>1</td></tr><tr><td>3</td><td>600</td><td>2W6</td><td>2</td></tr><tr><td>4</td><td>1200</td><td>2W6</td><td>2</td></tr><tr><td>5</td><td>2500</td><td>3W6</td><td>3</td></tr><tr><td>6</td><td>5000</td><td>3W6</td><td>3</td></tr><tr><td>7</td><td>10000</td><td>4W6</td><td>3</td></tr><tr><td>8</td><td>20000</td><td>4W6</td><td>4</td></tr></table>	Stufe	EP	TP	Resilienz	1	0	1W6	0	2	300	1W6	1	3	600	2W6	2	4	1200	2W6	2	5	2500	3W6	3	6	5000	3W6	3	7	10000	4W6	3	8	20000	4W6	4	<table><tr><th>Yochai Gal</th></tr><tr><td>Klassen basierend auf https://cairnpg.com/hacks/third-party/classic-classes/</td></tr><tr><td>Chaoszauber und Unterklassen der Dieb*in basierend auf Maze Rats von Ben Milton</td></tr><tr><td>Schiff-Regeln basierend auf Lilliputian: Adventures on the Open Seas von Matthew Moris</td></tr><tr><td>Level-System inspiriert von Mausritter von Isaac Williams</td></tr></table>	Yochai Gal	Klassen basierend auf https://cairnpg.com/hacks/third-party/classic-classes/	Chaoszauber und Unterklassen der Dieb*in basierend auf Maze Rats von Ben Milton	Schiff-Regeln basierend auf Lilliputian: Adventures on the Open Seas von Matthew Moris	Level-System inspiriert von Mausritter von Isaac Williams
Stufe	EP	TP	Resilienz																																							
1	0	1W6	0																																							
2	300	1W6	1																																							
3	600	2W6	2																																							
4	1200	2W6	2																																							
5	2500	3W6	3																																							
6	5000	3W6	3																																							
7	10000	4W6	3																																							
8	20000	4W6	4																																							
Yochai Gal																																										
Klassen basierend auf https://cairnpg.com/hacks/third-party/classic-classes/																																										
Chaoszauber und Unterklassen der Dieb*in basierend auf Maze Rats von Ben Milton																																										
Schiff-Regeln basierend auf Lilliputian: Adventures on the Open Seas von Matthew Moris																																										
Level-System inspiriert von Mausritter von Isaac Williams																																										