

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

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

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

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

Buddelcairn
V1.0.1

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 zählen für dich 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 einfache Untote, die du sehen kannst legen eine 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 Unterklasse 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																																										